www.computerbildspiele.de
10/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 10

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

14 Spiele und Demos auf CD-ROM im Heft

Vollversion 1
Für Windows 95, 98, ME und XP

Rennspiel

USA Raser

- Wilde Jagd in Amischlitten
- Heizen auf 11 Strecken
- FBI und Sheriffs verfolgen Sie

6 Freigegeben ab sechs Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Vollversion 2
Für Windows 95, 98, ME und XP

Fritz 6.1 Special Edition

Denk-/Knobelspiel

Schach am PC
Das Super-Programm

Spiel 3 Action
Alien Horde

Spiel 4 Action
Building Panic

Spiel 5 Geschicklichkeit
Catapults

Spiel 6 Geschicklichkeit
aReaker

Spiel 7 Geschicklichkeit
Bubble Escape

Spiel 8 Action
Medicalat

Spiel 9 Action
Space Raider

Demo 1: Klick' n' Shoot
Basteln Sie sich Ihr eigenes Action-Spiel

Spiel 10 Water World
Spiel 11 Schnee Shooter
Spiel 12 Space Shooter

3x Baller-Spaß

Demo 2 Strategie
Expedition nach Tikal

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

SPIELETESTS

PC
Spiel des Monats
Fluch der Karibik
Rollenspiel
Zum Film
Schlacht auf hoher See

PLAYSTATION 2
Action Beyblade
Zur TV-Serie
Kampf der Kreisel

PC
Action Tron 2.0
Zum Film
Held im Halbleiter

XBOX
Futurama
Action
Zur TV-Serie
Chaos in der Zukunft

BRANDAKTUELL

Test: Spiele-Handy
Nokia N-Gage besser als der Gameboy?

SPIELETRICKS

PC
Simulation Flight Simulator 2004
Lesen, starten, fliegen

66 Cheats zu 14 Spielen
PC Playstation Xbox Gameboy

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Wir haben für Sie, liebe Leser, unsere Testrechner-Konfiguration erneuert: Um dem aktuellen Stand der Technik gerecht zu werden, überprüfen wir von diesem Heft an alle PC-Spiele auf 25 neuen Computern. Vom Einsteiger-Rechner mit 500 Mhz bis hin zum superschnellen 3,06-Gigahertz-Computer. Insgesamt testen wir jetzt mit 14 verschiedenen Prozessoren, 23 Grafik- und 25 Soundkarten sowie zwei Betriebssystemen. So ermitteln wir für Sie auf jedem dieser Systeme, ob ein Spiel läuft, ruckelt oder abstürzt. Parallel zur Spielspaß-Note erfahren Sie mit den Technik-Bewertungen, ob sich für Sie der Kauf eines Spieles lohnt. Alle Technik-Details erhalten Sie auf Seite 32 „So testet COMPUTERBILD-SPIELE". Viel Spaß beim Spielen!

Computer Bild Spiele INTERN



Schlagkräftig: Stuntfrau Christina Lo (24) gegen Redakteur Marco Häntsch (30).

Ins Schwitzen kam die zierliche Chinesin Christina Lo, als sie Redakteur Marco Häntsch traf. Der besichtigte die Sony-Studios im kalifornischen San Diego, wo Filmaufnahmen für das Playstation-2-Spiel „Rise to Honour" gemacht wurden. In einem schwarzen hautengen Spezialanzug, mit weißen Kugeln beklebt, zeigte die Stuntfrau Tritte und Schläge, die später im Spiel von den Figuren ausgeführt werden. Der mutige Häntsch (85 Kilogramm) wehrte sich tapfer gegen die durchtrainierte Kämpferin (52 Kilogramm) und geriet dennoch ins Straucheln. Die Schweißperlen auf ihrer Stirn entschädigten ihn und zeigten: Die Kämpferin musste sich ganz schön anstrengen.

Warm wurde auch Hardware-Redakteur Ingolf Leschke (28): Der wartete auf das brandneue Spiele-Handy der Firma Nokia. Zwei Geräte waren pünktlich in den Laboren in Augsburg und Bremen angekommen. Ein drittes für die Abschlusstests in Hamburg fehlte. Gerade rechtzeitig vor Redaktionsschluss kam es dann doch noch an. Wie das Gerät abschnitt, erfahren Sie ab Seite 18.



Exklusiver Spiele-Handy-Test: Redakteur Leschke erhielt das Nokia-N-Gage gerade noch rechtzeitig.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele		4
Neue Hardware		8
COMPUTERBILD-SPIELE lud zur Party in Leipzig		10
Neue Hardware von der IFA Berlin		12
Bunt gemischt		14
Hitliste der meist verkauften Spiele		16
Test: Nokia N-Gage	TITELTHEMA	18
Neu: Das Online-Angebot von COMPUTERBILD-SPIELE		20
Spielbericht: Magic the Gathering		22
Spielbericht: Temple of Elemental Evil		23
Spielbericht: Erweiterung zu Anno 1503		24
Spielbericht: Jedi Academy		26
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		31
Vorserientests:		
PS2 Castlevania – Lament of Innocence Action (ab 1. Januar 2004)		28
GBA Kirby – Nightmare In Dream Land Geschicklichkeitsspiel (ab 26. September 2003)		29
PC Knightshift Strategie (ab 24. September 2003)		30
PS2 Prince of Persia – Sands of Time Action (ab 20. November 2003)		30
PS2 Pro Evolution Soccer 3 Fußballspiel (ab November 2003)		28

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE			32
Die Testtabelle verständlich erklärt			34
PC	Age of Wonders – Shadow Magic Strategie (im Handel)		50
Xbox	Aliens versus Predator Extinction Strategie (im Handel)		78
PS	Beyblade Action (im Handel)	TITELTHEMA	70
Cube	Black & Bruised Sport (im Handel)		88
Xbox	Colin McRae Rally 04 Rennspiel (ab 15. September 2003)		74
PS2	Dark Chronicle Rollenspiel (im Handel)		68
Cube	Die Hard Vendetta Action (im Handel)		88
PC	Dragons Lair 3D – Return to the Lair Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		60
PS2	Drei Engel für Charlie – Volle Power Action (im Handel)		72
PC	Fire Department Strategie (im Handel)		48
PC	Flight Simulator 2004 Simulation (im Handel)		54
PC	Fluch der Karibik Rollenspiel (im Handel)	TITELTHEMA	36
Xbox	Futurama Action (im Handel)	TITELTHEMA	76
GBA	Golden Sun – The Lost Age Rollenspiel (ab 19. September 2003)		80
PC	Gothic 2 – Die Nacht des Raben Rollenspiel (im Handel)		58
PC	Law and Order Abenteuer (ab 8. September 2003)		64
PS	Metal Slug X Action (im Handel)		70
PC	No Mans Land Strategie (ab 19. September 2003)		44
Xbox	Otogi – Myth of Demons Action (ab 4. September 2003)		78
Cube	Soul Calibur 2 Prügelspiel (ab 26. September 2003)		86
GBA	Spirit – Der wilde Mustang Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		82
Cube	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly Abenteuer (im Handel)		88
PC	Tron 2.0 Action (im Handel)	TITELTHEMA	42
GBA	Wing Commander Prophecy Action (im Handel)		82

GÜNSTIGE SPIELE

PS2	Blood Omen 2 Action (im Handel)	90

SPIELETRICKS

PC	Alien Horde	TITELTHEMA	95
PC	aReaker	TITELTHEMA	95
PC	Bubble Escape	TITELTHEMA	96
PC	Building Panic	TITELTHEMA	96
PC	Catapults	TITELTHEMA	97
PC	Expedition nach Tikal	TITELTHEMA	100
PC	Flight Simulator 2004	TITELTHEMA	116
PC	Fluch der Karibik		110
PC	Fritz 6.1 Special Edition	TITELTHEMA	106
PC	Klick 'n' Shoot	TITELTHEMA	102
PC	Medicalat	TITELTHEMA	100
PC	Space Raider	TITELTHEMA	102
PC	Tomb Raider – The Angel of Darkness		120
PC	USA Raser	TITELTHEMA	104
66 Geheime Tricks (Cheats) zu 14 Spielen			127

HARDWARE

Vergleichstest: Optische Mäuse mit Anschlusskabel	134
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	135
Testergebnisse im Detail	136
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt	138

MAGAZIN

Goldener Computer: Preise für 250 000 Euro	140
So entsteht ein Spiel beim Spiele-Entwickler SEK	146
Gewinnspiel	152

RATGEBER

Umsteigen auf Windows XP – So geht's	154
So installieren Sie ein Spiel	160

SERVICE

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

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	182
Impressum	182
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	182

Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2, Xbox

CD-ROM IM HEFT

Vollversionen: „USA Raser" TITELTHEMA, „Fritz 6.1 SE" TITELTHEMA, „Alien Horde" TITELTHEMA, „aReaker" TITELTHEMA, „Bubble Escape" TITELTHEMA, „Building Panic" TITELTHEMA, „Catapults" TITELTHEMA, „Space Raider" TITELTHEMA, „Medicalat" TITELTHEMA, „Schnee Shooter" TITELTHEMA, „Space Shooter" TITELTHEMA, „Water World" TITELTHEMA

Sonstiges: „Acrobat Reader 6.0", „Direct-X9.0a", Nvidia-Grafikkartentreiber 44.03 (für Windows 98, Me, 2000 und XP)

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	32 - 33
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	152 - 153
Spieletricks zu allen Vollversionen und Demos (Probierversionen)	94 - 108

Titel: Fotos: Silvestris, gettyimages, Cinetext; Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

Vollbremsung

Die amerikanische Firma Lucas Arts stoppt den Nachfolger zum Abenteuerspiel „Vollgas“. Lucas Arts war nicht zufrieden mit der technischen Umsetzung des Titels, der Besitzer von PC, Xbox und PS 2 zum Lachen



Die hässliche Grafik in „Vollgas 2“ reizt zu Wutanfällen.

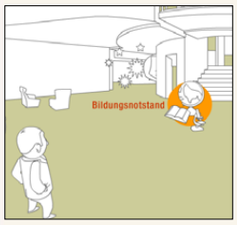
bringen sollte. In „Vollgas“ lenkt der Spieler den Motorradfahrer Ben durch Minenfelder und finstere Viertel, löst Rätsel und amüsiert sich über witzige Dialoge.

Kosmische Klänge

Die Firma Konami veröffentlicht den kompletten Soundtrack zu ihrem Spiel „Zone of the Enders – The Second Runner[2]“. Die Musik-CD erscheint gleichzeitig mit dem Weltraum-Actionspiel für PS 2 am 26. September 2003. Sie enthält 70 Minuten elektronische Musik, darunter eine Neuabmischung des Titelstücks.

König von Deutschland

Wer möchte gern Gerhard Schröders Job erledigen? Unter der Internet-Adresse www.kanzlercheck.de kann jeder Besucher testen, ob er das Zeug zum Kanzler hat. In Denk-, Geschicklichkeits-



Im „Kanzlercheck“ wird Ihre Allgemeinbildung getestet.

und Quiz-Spielchen prüft der Spieler seine Kanzlerwürdigkeit. Wissen Sie, wer der wichtigste Exportmarkt Deutschlands ist? Wer bis zum 16. September einen cleveren Reformvorschlag macht, gewinnt vielleicht ein verlängertes Wochenende in Berlin – und kann hier seinen zukünftigen Arbeitsplatz prüfen.

[1]sprich: „Härri Baster“ [2]sprich: „Dsohn of se Anders“ [3]sprich: „Toni Taff“ [4]sprich: „Monki Ailand“ [5]sprich: „Ranawei“

Harry Buster[1]

Platte Geier



Harry Buster ist ein ehrlicher Börsianer. Seine frechen Neffen klauen stetig Geldsäcke.

Actionspiel für PC | Drei reguläre „Moorhuhn“-Teile, dazu „Moorhuhn Kart“ und „Moorhuhn XXL“: Mittlerweile sehnen sich langjährige Jäger der Flattertiere nach neuen Zielen. Die besorgt Ingo Mesche, Erfinder und Zeichner des Moorhuhns. In seinem jüngsten Spiel „Harry Buster“ wirft der Spieler mit Tomaten auf Pleitegeier, die versuchen, in einer Börsenhalle pralle Geldsäcke und nervöse Börsianer zu ergattern. 90 Sekunden stehen dem Schützen pro Spielabschnitt zur Verfügung, um die Geier auf den Boden zu zwingen und dabei möglichst viele Punkte zu ergattern. Das komplette Spiel wird zehn spannende Spielabschnitte enthalten. Eine sechs **Megabyte** S.176 umfassende Probierversion von „Harry Buster“ enthält den ersten Abschnitt. Die Probierversion finden Sie auf der nächsten Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE.

Angekündigt für: Oktober 2003
Preis laut Hersteller: 9,99 Euro
Infos bei: Koch Media, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795 (0,12 Euro pro Minute), www.kochmedia.de



Die Spielfigur Harry Buster hat das Zeug dazu, bekannt zu werden wie sein Vorgänger, das Moorhuhn. Gibt's ihn bald als Plüschtier?



Die Geier krallen sich die Geldsäcke und fliegen davon. Sie können das verhindern, indem Sie die Viecher mit Tomaten abschießen.

Korea – Forgotten Conflict

Krieg im Reisfeld



Strategiespiel für PC | „Korea“ versetzt den Spieler in die frühen 50er Jahre, als auf der ostasiatischen Halbinsel der kommunistische Norden gegen den kapitalistischen Süden kämpfte. Wie in den Titeln der „Commandos“-Serie lenkt der Spieler eine Auswahl an alliierten Elite-Kämpfern: Scharfschütze, Sprengstoff-Experte, Spion und andere Fachleute müssen in insgesamt 15 Einsätzen gegnerische Gebäude zerstören, Geiseln befreien und Staudämme sprengen. Alle Einsätze erfordern genaue Planung. Die Landschaften wurden komplett in 3D gestaltet, dank der Zoom-Funktion sehen Sie die Figuren auf Wunsch groß und äußerst detailliert. Über 50 Waffen stehen zur Auswahl, jedes Fahrzeug können die eigenen Figuren übernehmen und fahren. Mit dem Taktik-Modus lassen sich Ihre Handlungen vorbestimmen: So können Sie Einsätze planen, bei denen alle Figuren gleichzeitig eine Aufgabe erledigen. „Korea“ wurde auf der diesjährigen Spielemesse E3 als eines der besten Spiele ausgezeichnet.

Angekündigt für: Oktober 2003,
Preis laut Hersteller: 45,95 Euro,
Infos bei: Vidis Vertriebs GmbH, Tel. 040-514840-0
www.koreaforgottenconflict.com



Figuren und Fahrzeuge wurden so detailliert gestaltet, dass sie ausschauen wie in der Wirklichkeit. Auf Flügeln und Karosserie sind Rostflecken zu erkennen.



Privatschnüffler Tony Tough klopft jeden Gesprächspartner mürbe.

Tony Tough[3]

Winziger Witzbold

Abenteuerspiel für PC | Privatdetektiv Tony Tough, eine Handbreit größer als ein Ölfass, sucht nach seinem Gefährten: Der wurde in der Nacht zu Halloween entführt. Tony beginnt mit der Suche, dabei treibt er mit seinen Scherzen Dutzende seiner Mitmenschen an den Rande des Wahnsinns. Das Abenteuerspiel „Tony Tough“ wurde 1999 in Italien veröffentlicht, es brachte dort Tausende von Computerspielern zum Lachen. Der Comic-Stil, witzige Dialoge und die gelungene Vertonung der Spielfiguren entzückten Freunde klassischer Abenteuerspiele à la „Monkey Island[4]“. Die Vertriebsfirma dtp („Runaway[5]“) bat die Comedy-Stars Marco Riemer und Markus Maria Profittlich („Die Wochenshow“), die Dialoge einzudeutschen. Insgesamt sollen etwa zehn prominente Komödianten ihre landesweit bekannten Stimmen zur Verfügung stellen.

Angekündigt für: Oktober 2003,
Preis laut Hersteller: 29,95 Euro,
Infos bei: dtp Vertriebs-GmbH, Tel. 01805-216698, (0,12 Euro pro Minute),
www.dtp-ag.com

Everquest Online Adventures[1]

Party mit Trollen & Elfen

Online-Rollenspiel für die Playstation 2 | „Everquest“ zählt zu den beliebtesten Online-Rollenspielen für PC. Die Handlung der Playstation-2-Version spielt etwa 500 Jahre vor dem ersten Teil der Serie. Der Spieler muss sich mit bis zu 8000 Mitspielern weltweit in einer Welt voller Trolle, Riesen und Zauberern bewähren. Dabei erkundet er fremde Orte, verbessert seine Fähigkeiten, tauscht Waren und Informationen. Um „Everquest Online Adventure“ zu spielen, benötigt man eine **DSL-** S.176 Anbindung für die Playstation 2 und eine Tastatur.

Angekündigt für: November 2003
Preis laut Hersteller: 59,90 Euro
Infos bei: Sony, Frankfurter Straße 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-4330,
www.playstation.de



Playstation-2-Spieler dürfen sich ab Herbst mit Trollen herumärgern.

Jeanne d'Arc[3]

Wehrhaftes Weib

Actionspiel für PC | Während des 100jährigen Krieges zwischen Frankreich und England geriet die Jungfrau von Orléans zum Symbol des Freiheitskampfes der Franzosen. In dem action-reichen Abenteuerspiel „Jeanne d'Arc“ lenkt der Spieler die streitbare Johanna aus der Verfolgerperspektive, hilft ihr dabei, sich mit dem Schwert einen Weg durch die Heerscharen schwer bewaffneter Feinde zu bahnen. Im Laufe des Spiels wird es möglich sein, weitere Figuren aus Johannas Gefolge zu steuern. Dann verwandelt sich „Jeanne d'Arc“ von einem Hau-drauf-Spiel in ein taktisches Rollenspiel. Die riesigen Landschaften enthalten Hunderte Menschen und Kreaturen, das komplette Spiel wird in neun Feldzüge aufgeteilt sein.



Im 15. Jahrhundert tragen die Soldaten schwere Rüstungen und Waffen.

Angekündigt für: Januar 2004
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Vidis Vertriebs GmbH, Tel. 040-514840-0,
www.enlight.com



Die Jungfrau kämpft mit Hieb-und Stichwaffen. Im Spielverlauf verbessert sie ihre Fähigkeiten und wird von Mitstreitern unterstützt.



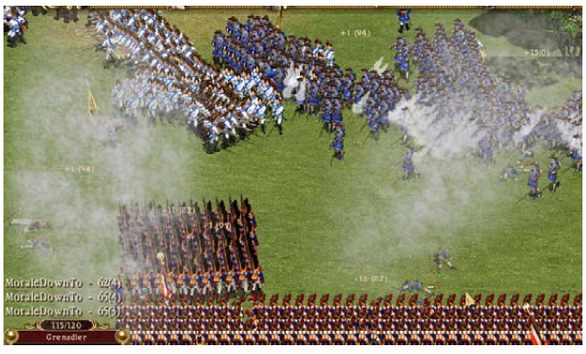
Die Fußballer bewegen sich geschmeidig, werfen sich in den Dreck.

Pro Evolution Soccer 3[2]

Anschluss-Treffer

Sportspiel für PC | Der dritte Teil der beliebten Fußballspielserie „Pro Evolution Soccer“ wird im Herbst in einer PC-Version verkauft: Das ist der lang ersehnte Anschluss-Treffer. Denn Playstation-2-Spieler genießen seit Jahren die genaue Steuerung der Fußballer in originalgetreuen Pokal-Wettbewerben und Freundschaftsspielen. In der neuesten Version werden die Figuren Gefühle zum Ausdruck bringen: Werden sie verletzt, verziehen sie ihr Gesicht; nach schweren Verletzungen erhalten sie Verbände. Die Zuschauer tragen die zum Wetter passende Kleidung: Regnet es, haben sie Regenmäntel an und -schirme. Im Spiel über das Internet können bis zu acht Spieler an einer Begegnung teilnehmen, zuvor lässt sich der Schiedsrichter bestimmen, der vom Computer auf kluge Weise gesteuert wird.

Angekündigt für: November 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Konami, Berner Straße 103-105, 60437 Frankfurt am Main, Tel. 069-98557320,
www.konami-europe.com



Feuer frei aus allen Rohren: Riesenheere und Kriegshelden sollen ab Jahresende die Herrschaft auf den PC-Schlachtfeldern übernehmen.

Cossacks 2 – Napoleonic Wars[4]

Des Kaisers neuer Krieg

Strategiespiel für PC | Weltpremiere auf der Games Convention: Die deutsche Spieleschmiede CDV stellte auf der Regional-Messe im sächsischen Leipzig weltweit erstmals eine spielbare Version von „Cossacks 2 – Napoleonic Wars“ an ihrem Stand der Öffentlichkeit vor.

Der Spieler kann jetzt Kaiser Napoleon und andere Helden übers Schlachtfeld und durch den Krieg dirigieren. Dabei sollen Riesenschlachten mit maximal 64 000 Soldaten möglich sein. Im Gegensatz zum Vorgänger „Cossacks – European Wars“ werden die neuen Kosaken in einer räumlichen Umgebung reiten und kämpfen. Es wird 150 verschiedene Einheiten und 180 Gebäude geben. Durch ein neuartiges Regierungs- und Wirtschaftssystem soll sich der Spieler noch mehr auf die Schlachten konzentrieren können, und Spieler können sich untereinander verbünden.

Angekündigt für: Ende 2003
Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: CDV Neureuther Straße 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721-972240,
www.cdv.de

Kurz vorgestellt

Mini-„Tron“ für lau

Seit Ende August wird das PC-Actionspiel „Tron 2.0“ verkauft, den Test finden Sie auf Seite 42. „Tron 2.0“ nimmt das Thema des Science-Fiction-Films „Tron“ auf, genau wie die kostenlose Variante namens „Tron 0.62“. Die finden Sie unter der Internet-Adresse des Herstellers: www.gltron.org, wenn Sie auf die Schaltfläche „Download“ in der Menü-Leiste am oberen Bildrand klicken.

Streckenplanung

Zehntausende Eisenbahnliebhaber spielen mit Microsofts „Train Simulator“, zahlreiche Erweiterungs-Pakete mit zusätzlichen Strecken wurden veröffentlicht. Seit August wird ein Programm verkauft, mit dessen Hilfe Spieler beliebige Strecken und Landschaften für den „Train Simulator“ erschaffen. „TsTools“ ermöglicht es, Höhendaten digital einzulesen und genaue Geländeprofile zu erstellen.
Infos bei: Aerosoft, Tel.: 02955 - 760310,
www.aerosoft.de

Billiger skaten

Ab 18. September rollt Tony Hawk günstiger durch die Halfpipe: Die Vertriebsfirma Activision verkauft das Skateboard-Spiel „Tony Hawk's Pro Skater“ für Playstation und PS 2 zum Preis von je 29,99, die Xbox-Version wird 24,99 kosten.
Infos unter:
www.activision.de

Horror im Kopf

„In Memoriam“ ist ein Abenteuerspiel, in dem sich Fiktion und Realität vermischen. Auf der Suche nach dem Serienmörder Phoenix wird



Statt Blut entsteht der Rätsel-Horror nur im Kopf.

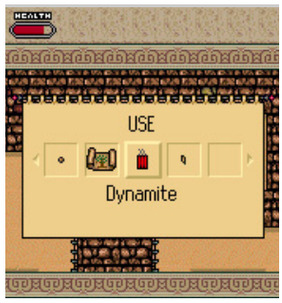
der Spieler selbst zum Teil der Handlung und geht im Internet auf Spurensuche. Das Spiel erscheint im Oktober und wird 30 Euro kosten.
Infos unter: www.ubisoft.de

[1]sprich: „Awakwäst Onlain Atwendscher“ [2]sprich: „Proh Äwoluhschen Ssoker“ [3]sprich: „Dschan Dark“ [4]sprich: Kossäks – Näpolionik Uors“ [5]sprich: „Dohnt ängri“

1 sprich: „Tuhmb Räider – Ssi Osiris Kodex“ 2 sprich: „Modwoas“ 3 sprich: „Tschällensch“



Lara weicht Pfeilen aus, während sie sich herunterhangelt.



Gefundene Gegenstände werden im Inventar aufgelistet.



Zwischendurch meldet sich Lara mit wichtigen Hinweisen.

Tomb Raider – The Osiris Codex[1]

Die große Abenteurerin im Handy-Format

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Seit dem Jahre 1996 macht die mutige Abenteuerin Lara Croft die Welt der Computer unsicher. Erfolgreich gelingt der Heldin nun auch der große Sprung aufs kleine Handy. Im Unterschied zu anderen „Tomb-Raider“-Spielen schauen Sie Lara dabei aber nicht über die Schulter. Statt dessen wurde das Actionspektakel auf dem Mobiltelefon kurzerhand zum Geschicklichkeitsspiel umprogrammiert.

In diesem übernehmen Sie die Hauptrolle und damit einen gefährlichen Auftrag. Es geht um die Beschaffung einer alten Schriftrolle. Auf ihr verzeichnet: die Formeln für ewiges Leben.

Was nach einer aufregenden Geschichte klingt, wird aber bald schon zur Nebensache. Spannend ist die Erforschung der ägyptischen Tempelsysteme trotzdem: Tödliche Fallen und Giftpfeile trachten Ihnen nach dem Leben. Auch lebendige Mumien und gefährliche Tiere haben es auf Sie abgesehen.

„The Osiris Codex“ ist das erste von drei geplanten englischsprachigen Handy-Spielen mit Lara Croft. Viel Liebe zum Detail und knifflige Rätsel machen die Abenteuer der Forscherin auch auf dem kleinen Bildschirm attraktiv.

Läuft mit: Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i und Sharp Gx10, Gx10i, Gx20

Angekündigt für: Oktober 2003
Preis laut Hersteller: 3,49 Euro plus Verbindungsgebühr beim Herunterladen

Infos bei: Vodafone D2 GmbH, Am Seestern 1, 40547 Düsseldorf, Tel. 0211-5330, www.load-a-game.de



Jetzt können Sie Lara in die Tasche stecken – auf dem Handy ist sie immer mit dabei.

Modwars[2]

Weltraum-Baustelle

Strategiespiel für I-Mode-Handys von E-plus | Gegen Ende des neunten Jahrtausends hat sich die Menschheit weit über die Grenzen der Milchstraße ausgebreitet. Doch auch die Erweiterung des menschlichen Horizonts konnte nichts an seiner kämpferischen Natur ändern.



Verpassen Sie Ihrem Heimatplaneten eine neue Skyline.

Seit über 300 Jahren tobt bereits ein Krieg um die knappen Ressourcen im System. Die angerichteten Schäden sind gewaltig. Sie leiten die Wiederaufbau-Einheit Ihres Heimatplaneten, die die Infrastruktur wiederherstellt. Aus Minen werden die Rohstoffe für den Wiederaufbau gewonnen. Schild-Generatoren schützen den Planeten vor Angriffen anderer Mispieler, die ebenfalls auf der Suche nach frischen Ressourcen sind. Sie können auch eine eigene Raumschiff-Flotte aufbauen, um andere Planeten zu erkunden.

Läuft mit: Mitsubishi m21i, NEC n21i, NEC N341i, Nokia 3650, Siemens S55, Toshiba TS21i

Preis laut Hersteller: 2 Euro im Monat plus Verbindungsgebühr

Infos bei: TeamForge GmbH Friedrichstraße 7, 71546 Aspach Tel. 07191-91590, www.modwars.de

Klitschko Box-Challenge[3]

Prügelei mit Vitali und Wladimir

Sportspiel für I-Mode-Handys | Die zwei Vorzeigeathleten des Boxsports, Vitali und Wladimir Klitschko, stehen Pate für dieses neue Handyspiel. Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen Kämpfer. Mehrere stehen zur Auswahl, jeder mit eigenen Stärken und Schwächen.

Kurz darauf beginnt ein hartes Training. Hier können Sie sich mit den Tasten vertraut machen und Ihre Reaktionsgeschwindigkeit verbessern. Erst wenn Sie sich fit genug fühlen, steigen Sie mit echten Gegnern in den Ring. Ihren Athleten steuern Sie dabei mit den Zifferntasten des Handys. Binnen Sekunden müssen Sie entscheiden, in welche Richtung Sie ausweichen und in welchem Moment Sie zuschlagen. Die Klitschko-Brüder betätigen sich dabei als Trainer und stehen Ihnen beratend zur Seite. Ziel des Spiels: den ersten Platz der Weltrangliste erreichen.



Foto: Bongarts

Steigen Sie in den Ring, und kämpfen Sie wie Vitali (33) und Wladimir (27) Klitschko.

Läuft mit: Nokia 3300, 3310, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650 und Sharp Gx10

Preis laut Hersteller: 3 bis 5 Euro plus Verbindungsgebühr beim Herunterladen

Infos bei: Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de



Ausweichen und im richtigen Moment zuschlagen – mit der Handy-Tastatur ein Kinderspiel.



Wählen Sie, welchen Boxer Sie trainieren möchten. Statistiken zeigen die sportliche Form des Athleten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt



Mit Spiel: Das „Brooklyn Booster 2800" von Vidis.

Mehr-Wert-Steuer

Die Firma Vidis bietet das Lenkrad „Brooklyn Booster[1] 2800" für die Xbox ab sofort zusammen mit dem aktuellen Spiel „Mercedes Benz World Racing" an. Das ganze Paket gibt's zum Preis von 69,99 Euro im Handel.

www.vidis.com

Mehr-Platz-Karte

Big Ben Interactive hat ab sofort die Speicherkarte „16-MByte-Memory-Card[2]" für Playstation 2 vom Hersteller Datel im Angebot. Zum Lieferumfang gehört ein Programm, mit dem Sie Spielstände komprimieren können. Laut Datel lassen sich so bis zu 80 **Megabyte** S.176 Spielstände statt normalerweise nur 16 Megabyte auf der Speicherkarte archivieren. Die Datel 16-MByte-Memory-Card ist ab sofort für 29,99 Euro im Handel.



Spielstandkomprimierung auf der „16-MByte-Memory-Card".

www.bigben-interactive.de

Mehr-Licht-Schalter

Der Hersteller Mad Catz[3] beleuchtet die Tasten seiner brandneuen Spieletastatur (Gamepad) „Lumi Con" für Xbox. Wer im Dunkeln spielt, sollte also auch dann den richtigen Knopf finden, um die Partie zu gewinnen. Verkaufsstart und -preis stehen noch nicht fest.

www.madcatz.com



Mit Licht: Die Knöpfe der neuen Spieletastatur „Luimi Con" von Mad Catz werden beleuchtet.



Tastatur ohne Anschlusskabel: „Wireless Desktop Elite" von Microsoft.

Microsoft Wireless Optical[4] Desktop Elite

Schlaue Maus – das Rad neu erfunden

Tastatur und Maus für PC | Als völlig neuartiges Tastatur-Maus-Set gibt Microsoft die Kombination „Wireless Optical Desktop Elite" aus. Da ist was dran, denn die Maus hat zwei Bedientasten für den Zeigefinger und zwei zusätzliche Daumentasten. Bildschirminhalte können Sie mit Hilfe des Roll-Rädchens nicht nur schnell auf- und abwärts bewegen – sondern erstmals auch nach links und rechts. So haben Sie auch breite Tabellen voll im Blick, ohne eine Taste bemühen zu müssen. Die Tastatur bringt Zusatzknöpfe mit, etwa für die Steuerung des „Windows Media Players", zum Regeln der Lautstärke und zum Wiederholen oder Abbrechen von Befehlen. Die Verbindung zum Computer erfolgt über einen am **USB** S.176 -Anschluss eingestöpselten Empfänger per Funk. Im Handel ist Wireless Optical Desktop Elite ab Anfang Oktober. Empfohlener Verkaufspreis: 99 Euro.



Maus mit Rolltaste mit Rechts-Links-Funktion.

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de

Sapphire[6] 9800 Pro Atlantis 128 MB Ultimate[7]

Leises Lüftchen – kein Wirbelwind

Grafikkarte für PC | Aktuelle Grafikkarten sorgen für viel Spieltempo – und meist für reichlich Lüfterlärm. Der bleibt bei der „9800 Pro Atlantis 128 MB Ultimate" von Sapphire aus. Der darauf installierte ATI-**Grafikprozessor** S.176 „9800 Pro" (siehe Test der Referenzkarte in Ausgabe 5/2003) wird nicht von einem lauten Ventilator gekühlt, sondern ohne bewegliche Teile, also mithilfe eines Kühlkörpers aus Metall. Zusätzlich leitet eine so genannte Heatpipe (siehe Heft 9/2002, „Profi-Ecke", Seite 148) die vom Prozessor abgegebene Wärme auf die Rückseite der Grafikkarte. So wird ein Wärmestau auf ihrer hitzeempfindlichen Front vermieden. Nachteil: Das Kühlsystem macht die Karte so dick, dass sie auch den benachbarten **PCI** S.176 -Steckplätz blockiert. Die Eckdaten der Karte: 128 **Megabyte** S.176 **Grafikspeicher** S.176 , **DVI** S.176 - und **S-Video** S.176 -Ausgang. Zu haben ist die 9800 Pro Atlantis 128 MB Ultimate ab sofort für 499 Euro.



Lautloses Spiel: Sapphire-Grafikkarte mit passiver Kühlung statt Ventilator.

Infos bei: Sapphire Technology, Sternstr. 12, 94419 Griesbach, Tel. 08734-93900, www.sapphiretech.de

Creative Labs Inspire[5] T7700

Alle Achte – von Pegelbrüdern umzingelt

Lautsprecher für PC | „Detaillierte und eindrucksvolle Klangreproduktion" soll das neue Lautsprecherset „Inspire T7700" auszeichnen, so der Hersteller Creative Labs. Das Paket besteht aus nicht weniger als acht Boxen. Drei davon sind so genannte Zwei-Wege-Systeme mit getrennten Lautsprechern für Hoch- und Mitteltöne. Sie werden vorn links, rechts und in der Mitte aufgestellt. Vier weitere Boxen bemühen jeweils nur einen Lautsprecher für beide Tonbereiche und werden direkt links und rechts neben dem Zuhörer sowie links und rechts dahinter aufgestellt. Eine zusätzliche Bassbox (Subwoofer) zur Wiedergabe sehr tiefer Töne vervollständigt das System. Inspire T7700 gibt es Mitte September zum Preis von 149 Euro im Handel.

Rundum-Beschallung: Boxenset „Inspire T7700".



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



Zubehörpaket komplett: „Brooklyn Gameboy Advance SP Combo".

Vidis Brooklyn Gameboy Advance SP Combo[8]

Gib mir alles – keine Kompromisse

Zubehör für Gameboy Advance SP | Das Paket „Brooklyn Gameboy Advance SP Combo" von Vidis enthält laut Hersteller jegliches Zubehör, das Sie für den kleinen „Handspieler" benötigen. Zum Lieferumfang gehören Tragetasche mit Handschlaufe, Lupe, Kopfhörer nebst passendem Anschlussadapter, Ladekabel fürs Auto, Link-Kabel zur Verbindung zweier Gameboys sowie fünf Aufbewahrungsschachteln für Spiele. Das ganze Paket gibt's für 24,99 Euro ab sofort im Handel.

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

Nachfolger Microsoft Xbox

Nächste Xbox – Nvidia raus, ATI rein?

Die Gerüchte verdichten sich: Die zweite Version der Spielekonsole Xbox könnte mit einem **Grafikprozessor** S.XXX von ATI statt eines von Nvidia (wie in der aktuellen Xbox) ausgestattet werden. Eine entsprechende Vereinbarung unterzeichneten ATI und Microsoft kürzlich. Dazu Robbie Bach, Vizepräsident des Unternehmensbereiches Home and Entertainment von Microsoft: „Wir kombinieren Microsofts Vision, Software-Erfahrung sowie Forschungs- und Entwicklungsmittel mit ATIs Vorreiterrolle in der Grafiktechnik, um innovative zukünftige Xbox-Produkte und -Dienste zu entwickeln …". Verkaufsstart und -preis für den Xbox-Nachfolger stehen noch nicht fest.

Infos bei: ATI GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching, Tel. 00353-1-8077824, www.ati.de

1sprich: „Bruhklin Buhster" 2sprich: „16-Embait-Memmeri-Kard" 3sprich: „Mäd Kätz" 4sprich: „Maikroßoft Waierless Optikel" 5sprich: „Kriätif Läbs In-Spaier" 6sprich: „Säffaier" 7sprich: „Altimät" 8sprich: „Bruhklin Gämboi Ädwahnz SP Kombo"

Vidis Brooklyn Booster[1] XXL

Große Steuerreform – Lenkung für alle

Lenkrad für PC, PS 2, Xbox und Gamecube | Für Spieler, die mal an der Spielekonsole, mal am PC Rennen fahren, dürfte das „Brooklyn Booster XXL“ von Vidis interessant sein. Das neue Lenkrad lässt sich nämlich sowohl am Computer, als auch an Playstation 2, Xbox und Gamecube betreiben – so der Hersteller. Es hat zehn Bedientasten, separate Gangschaltung sowie Gas- und Bremspedal. Im Oktober soll das Brooklyn Booster XXL in den Handel kommen. Verkaufspreis: 59,99 Euro.

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



Eins für vier: „Brooklyn Booster XXL“.

Jöllenbeck Speed Link Medusa 5.1 Surround Headset[2]

Fünf Tonkanäle – das schafft Ortung

Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) für PC | Der Hersteller Jöllenbeck präsentierte auf der Games Convention die Kopfhörer-/Mikrofon-Kombi „Speed Link Medusa 5.1 Surround Headset“, die Ihnen Raumklang im 5.1-**Surround-Sound** S.176 auf die Ohren gibt. Im Anschlusskabel befindet sich eine Bedienungseinheit, mit der die Lautstärke separat für die vorderen (links, rechts, Mitte) und die beiden hinteren Kanäle eingestellt werden kann. Einen separaten Tonverstärker benötigen Sie nicht, das Headset kann direkt mit den Lautsprecherausgängen der Soundkarte verkabelt werden. Im Handel ist das Speed Link Medusa 5.1 Surround Headset ab sofort. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt Jöllenbeck mit 79,99 Euro an.



Raumklang: „Speed Link Medusa 5.1 Surround Headset“.

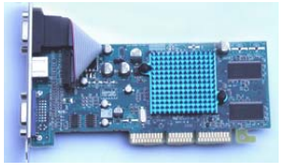
Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com

Guillemot[3] Hercules 3D Prophet 9200 SE

Kartentrick – mit dem Zweiten sieht man doppelt

Grafikkarte für PC | Die Firma Guillemot präsentierte auf der Games Convention eine brandneue, relativ preisgünstige Grafikkarte. Die „3D Prophet 9200 SE“ arbeitet mit dem aktuellen ATI-**Grafikprozessor** S.176 „Radeon 9200“ mit einer **Taktfrequenz** S.176 von 200 **Megahertz** S.176. Die Größe des **Grafikspeichers** S.176 gibt Guillemot mit 128 **Megabyte** S.176 an. Die 3D Prophet 9200 SE hat zwei **VGA** S.176-Anschlüsse zum Anschluss zweier Computerbildschirme. Wer mit Grafikprogrammen arbeitet oder gerne Flugsimulationen spielt, kann die so verdoppelte Bildfläche gut gebrauchen. Die 3D Prophet 9200 SE ist ab sofort für 89 Euro im Handel.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg, Tel. 0211-338000, www.guillemot.de



Für 89 Euro im Handel: Grafikkarte „Hercules 3D Prophet 9200 SE“.



Die Spielekonsole der Zukunft? „Phantom“ von der Firma Infinium Labs.

Logic 3 Freebird[4] Funkpistole PS 096

Funkfeuer – Zielen ohne Zügel

Spielepistole für Playstation 2 | Für PS-2-Actionspiele hat Logic 3 die „Freebird Funkpistole PS 096“ entwickelt. Mit diesem Schießprügel können Sie Monster direkt über Kimme und Korn ins Visier nehmen. Ein Empfänger am Spielgeräte-Anschluss der PS 2 ermöglicht die drahtlose Übertragung Ihrer Feuerbefehle per Funk zur Konsole. Im Lieferumfang sind Akkus und eine Ladestation. Der Hersteller gibt rund zwölf Stunden Ladezeit an, volle Akkus sollen 30 Stunden Spiel garantieren. Im Handel ist die Freebird Funkpistole PS 096 ab Ende September für 69,99 Euro.

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg, Tel. 09157-927350, ww.spectravideo.com

Kabellose Übertragung zur Playstation 2: „Freebird Funkpistole PS 096“ von Logic 3.



Infinium Labs[5] Phantom

Ins Netz gegangen – die etwas andere Konsole

Spielekonsole | Die Firma Infinium Labs will Anfang 2004 eine Spielekonsole auf den amerikanischen Markt bringen. Das bislang „Phantom“ genannte Gerät hat weder CD- noch **DVD-ROM-Laufwerk** S.176, sondern ist mit einer großen Festplatte ausgestattet. Deren Fassungsvermögen gibt Infinium mit 100 **Gigabyte** S.176 an. „Futter“, also komplette Spiele, Probierversionen (Demos) und Spielverbesserungs-Programme (Patches), soll Phantom ausschließlich per **Breitband-Anschluss** S.176 aus dem Internet beziehen. Brillante Bilddarstellung garantiert laut Hersteller ein von Nvidia entwickelter **Grafikprozessor** S.176. Weitere Daten: 3,0-**Gigahertz** S.176-**Prozessor** S.176, 256 **Megabyte** S.176 **Arbeisspeicher** S.176 und 7.1-**Dolby-Digital-Decoder** S.176. Ein Termin für die Markteinführung in Europa steht noch nicht fest. Der Verkaufspreis in den USA soll bei umgerechnet 700 Euro liegen.

Infos bei: Infinium Labs, 5380 Gulf of Mexico, Drive Longboat Key, FL 34228, USA ww.phantom.net

Kurz vorgestellt



Datenspeicher mit MP3-Spieler: „Muvo NX 256“.

Minimal-Musik-Macher

Einen kleinen transportablen Datenspeicher mit eingebautem **MP3** S.176-Spieler präsentierte die Firma Creative Labs. Der „Muvo NX 256“ fasst 256 **Megabyte** S.176 Daten, also auch kleinere Spiele und Arbeitsprogramme, oder bis zu vier Stunden Musik. Die abgespielten Titel werden auf einem kleinen Bildschirm gezeigt. Das Gerät heißt „Muvo NX 256“ und ist ab Ende September zum Preis von 199 Euro zusammen mit Kopfhörern und einem zweiten Batteriemodul im Handel.

www.europe.creative.com

Programmier-Probier-Paket

Die Firma Nurve Networks will mit der „X Game[6] Station“ interessierten Tüftlern ein Technikpaket verkaufen, mit dem sich Spiele programmieren lassen. Es besteht aus einer **Hauptplatine** S.176, auf der ein Motorola-**Prozessor** S.176 mit 25 **Megahertz** S.176 **Taktfrequenz** S.176 arbeitet, einer Soundkarte und einem Fernsehausgang für **PAL**-S.176 und **NTSC** S.176. Ferner ist eine **serielle Schnittstelle** S.176 für die Datenübertragung vom und zum PC dabei. Zur Steuerung von Spielfiguren lassen sich laut Hersteller alle Playstation-2-Spieletastaturen (Gamepads) anschließen. Verkaufspreise und Markteinführung stehen noch nicht fest.

www.xgamestation.com



Für Tüftler: „X Game Station“ von Nurve Networks.

[1]sprich: „Bruhklin Buhster“ [2]sprich: „Ssphd Link Medusa 5.1 Ssorround Heddbeet“ [3]sprich: „Gihmoh“ [4]sprich: „Lodschick 3 Frihbord“ [5]sprich: „Labs“ [6]sprich: „Gäim“



Tanz-T: T-Online-Moderatoren Malte Höch und Natascha Berg sind auch auf dem Parkett ein traumhaftes Team.

Na Sda

Die lange Nacht

In Leipzig lud COMPUTERBILD-SPIELE während der Messe Games Convention 2003 zu einer großen Party ein. Alle, die in der Spiele-Branche Rang und Namen haben, kamen. Es wurde ein rauschendes Fest unter russischem Motto: Na Sdarowje! Prost!

Ein grimmiger Türsteher mit Goldkettchen am Eingang, KGB-Agenten mit Sonnenbrille und Trenchcoat im Innenraum und das Ganze in einem abgelegenen Hinterhof: Was aussah wie die Szenerie eines Spionage-Thrillers, entpuppte sich bei näherem Hinsehen als Leipzigs angesagteste Party-Location: COMPUTERBILD-SPIELE hatte in die „Alte Baumwoll-Spinnerei“ eingeladen.

Und die ganze Spiele-Branche kam, um bei Wodka, Pivo (russisch: Bier) und Kaviar ordentlich abzufeiern. Die Redaktion hatte sich dafür Einiges einfallen lassen. So gab es nicht nur kulinarische Köstlichkeiten aus Russland, sondern auch russische Computerspiele auf eigens dafür aufgestellten Spiele-PCs. Und während „Türsteher Sladko“ am Eingang strenge Gesichtskontrollen vornahm und „Schwarzbrenner Igor“ selbstgebrannten Wodka verteilte, eröffnete die Tanzperformance NBC zur Musik von DJ Eis die Dancing Area mit einer akrobatischen Einlage.

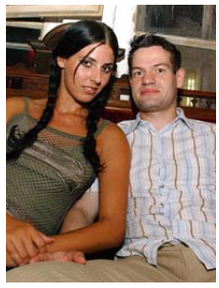
Frank Surholt, Stellvertretender Chefredakteur von COMPUTERBILD-SPIELE, und Anzeigenleiter Jörg Herms begrüßten die mehr als 500 Gäste. Surholt: „Heute werden mal keine Spiele getestet, sondern Ihre Trinkfestigkeit. Viel Spaß!“



Zur COMPUTERBILD-SPIELE-Party? Immer der Schlange folgen.



Gut aufgelegt war das Duo „Russophobie Sound System“.



Berg & Berg: Redakteur Frederic Berg mit Moderatorin Natascha Berg.



Daumen hoch: Martin Szymanski (Atari) mit Redakteur Marco Gremmel.



Bernd Almstedt von Activision und Lorenz Steinke (COMPUTERBILD-SPIELE).



Oben: Einfach gut drauf – Partygäste unter sich.
Unten: Ein Schauspieler mimte den „Türsteher Sladko“ und ließ sich nicht mal mit Wodka bestechen.



Russland-Experten unter sich: Eric Standop und Dirk Weber von CDV („Cossacks“, „Sudden Strike“) mit Redakteur Kai Lewendoski.



Frank Surholt (Chefredaktion COMPUTERBILD-SPIELE) mit Peter Molyneux („Populous“, „Black & White“)



Warm ums Herz: Hier zeigt sich Russland von seiner schönsten und einladendsten Seite.



rowje! der Spieler





Der Redakteur, der in die Kälte ging: Thomas Glenk (COMPUTER-BILD-SPIELE, Mitte) fühlt sich bei seiner „Festnahme“ durch KGB-Agenten sichtlich unwohl.



Buffet eröffnet, Towarisch: Für die Party-Gäste gab es typisch russische Spezialitäten.



Party anno 2003: Adi Boiko (Mitte) mit Sabine Kaiser und Wilhelm Hamrozi (2.v.r.) von Sunflowers („Anno 1503“).



Hand drauf: Bernd Reinartz (Activision) und Redakteur Marco Gremmel.



Hans Stettmeier (Microsoft) mit Redakteur Markus Fiedler.

Den hatten auch zahlreiche Prominente. Ex-Viva-Moderator Nils Bokelberg und MTV-Moderator Patrice waren der Einladung von Europas größtem Spielemagazin ebenso gefolgt wie ihre Kollegin Natascha Berg von T-Online. Die hübsche Medizin-Studentin (Miss Germany 2000) zeigte sich nicht nur als exzellente Computerspieler-Kennerin, sondern zog auch auf der Tanzfläche alle Register. Derweil gab Spiele-Guru Peter Molyneux Redakteur Boris Connemann (noch kinderlos) Erziehungstipps. Ansonsten bewies der ebenso geniale wie sympathische Spieleschöpfer („Populous“, „Black & White“) britisches Understatement: „Ich bin einfach nur ein Spiele-Programmierer.“

Als die letzten Party-Gäste die Halle verließen, schien draußen bereits die Sonne. Trotzdem war man sich zum Abschied einig: Nächstes Jahr wird in Leipzig wieder gefeiert.



Sony-Pressesprecher Guido Alt (links) stilecht dank original russischem Hawaii-Hemd.



Nils Bogdan (Ubisoft, links) und Ex-Viva-Moderator Nils Bokelberg (rechts) .



Tanz gut – alles gut.



Matthias Mirlach (Worx), Cynthia Kallmeyer (ABC), MTV-Moderator Patrice und Frederic Berg (COMPUTERBILD-SPIELE).



Karsten Lehmann (Ubisoft), Rainer Stille (NDR), Redakteur Oliver Redelfs, Achim Quinke (Quinke Networks), Norman Habakuck (Ubisoft).



Her(r)zliche Umarmung: MTV-Moderator Patrice hat Nintendo-Boss Axel Herr fest im Griff.



Black & Black: Spiele-Guru Peter Molyneux erzählt Redakteur Boris Connemann von seinem jüngsten Projekt: „Fable“ für Xbox.



Christine Richter (CDV) und Redakteur Lorenz Steinke entdeckten ihre gemeinsame Leidenschaft für Rennboliden – nicht nur am Bildschirm.

Fotos: Susann Friedrichs

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin ...

... das rufen Fußballfans, wenn ihr Verein im DFB-Pokal weiterkommt. Denn das Endspiel ist traditionell in Berlin. Jetzt fuhren auch viele, die sich für Unterhaltungselektronik interessieren, nach Berlin. Dort fand nämlich die Internationale Funkausstellung IFA statt – mit über 900 Ausstellern auf rund 160 000 Quadratmetern. COMPUTERBILD-SPIELE war dabei und zeigt Ihnen die wichtigsten Neuerscheinungen für Spieler. www.ifa-berlin.de

Kurz vorgestellt

Uhr-Einwohner

„Flash Watch"[1] von Hama ist eine Armbanduhr mit eingebautem 128-**Megabyte** S.176-Speicher für den Datenaustausch zwischen Computern. Die Übertragung erfolgt per **USB** S.-Anschluss. Das Quarzuhrwerk stammt von Citizen. Im Handel ab sofort für 99 Euro. www.hama.de



Höchste Zeit: Uhr mit Datenspeicher.

Ohr-Maschine

Wer nicht hören will, muss fühlen? Mit dem neuen Headset „HG 100" aus dem Hause Philips geht beides. Der Kopfhörer enthält Nacken- und Ohrmuschel-Vibratoren, die besonders tiefe Bässe mit mechanischer Unruhe begleiten. Ziel der sanften Massage ist ein besonders realistisches Klangerlebnis – egal, ob Sie spielen, ein Video ansehen oder Musik hören. Die Stärke der Vibrationen lässt sich laut Hersteller an einem Regler im Anschlusskabel einstellen. Der Verständigung im Internet- oder **Netzwerk** S.176-Spiel dient das eingebaute Mikrofon. Im Handel ab sofort für 99,99 Euro. www.philips.de



Höre Gewalt: Headset mit Rütteleffekt.

Platz-Patrone

Kleine Speicher für den Datenaustausch zwischen Computern per **USB** S.176-Anschluss werden immer „größer": Hama präsentierte auf der IFA den „Flash[2] Pen Mini USB 2.0 1GB", der bis zu 1000 **Megabyte** S.176 Daten, also auch kleinere Spiele, aufnehmen kann. Der Flash Pen Mini USB 2.0 1GB kostet 320 Euro und ist ab sofort im Handel. www.hama.de



Weiser Riese: Mini-Speicherstift mit Maxi-„Gedächtnis".

1sprich: „Flasch Wotsch" 2sprich: „Flasch" 3sprich: „Pjur Flatt"

JVC MP-XP 7231

Lieber klein, aber gerne groß

Tragbarer Computer (Notebook) | Nur 21 mal 15 Zentimeter misst die Fläche des neuen Notebooks „MP-XP 7231" von JVC. Der kleine Rechner arbeitet mit dem neuen Intel-**Prozessor** S.176 „Centrino Mobile" mit einer **Taktfrequenz** S.176 von einem **Gigahertz** S.176. Mit der eingebauten Grafikkarte „Intel 855 GM" soll sich das Gerät auf Reisen auch als zuverlässiger Spielgefährte bewähren. Die Größe des **Arbeitsspeichers** S.176 gibt JVC mit 256 **Megabyte** S.176 an, die der Festplatte mit 40 **Gigabyte** S.176. Ferner an Bord: zwei Lautsprecher, zwei **USB** S.176-Anschlüsse (Version 2.0) und **Fire-Wire** S.176-Buchse sowie Mikrofon- und Kopfhörer-Anschluss. Die Bildschirmdiagonale beträgt laut Hersteller JVC 8,9 Zoll (22,6 Zentimeter). Trotz der umfangreichen Ausstattung ist das Notebook ein Leichtgewicht, sofern die von JVC genannten 1075 Gramm stimmen.

Im Handel ist der kleine mobile Rechner MP-XP 7231 ab Ende September. Verkaufspreis: 2199 Euro.

Infos bei: JVC GmbH, Grüner Weg 12, 61169 Friedberg, Tel. 06031-6050, www.jvc.de



Klappt doch: Tragbare Computer werden immer winziger.

Samsung Pure Flat[3] TV WS 32 Z108R

Stundenlang und extra breit

Fernseher | Für Spielfilm und Konsolenspiel empfiehlt Samsung den Fernseher „Pure Flat TV WS 32 Z108R" mit 16:9-Breitbild (81 Zentimeter Diagonale). Seine Bildröhre arbeitet mit der Wiedergabetechnik **Progressive Scan** S.176, die eine erhebliche Verbesserung der Bildqualität bewirken soll. Eine **Bildwiederholfrequenz** S.176 von 100 **Hertz** S.176 sorgt für Flimmerfreiheit. Serienmäßig mitgeliefert wird ein Raumklang-Lautsprechersystem zur Wiedergabe von **Dolby-Digital-5.1-Ton** S.176. Der Clou: Im TV-Gerät ist eine Festplatte mit 40 **Gigabyte** S.176 Fassungsvermögen eingebaut, die bis zu 44 Stunden Videoaufnahmen bunkert. Der vielseitige Samsung Pure Flat TV WS 32 Z108R ist ab sofort für 2499 Euro im Handel.

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



Film ab: Samsung-Fernseher mit Festplatten-Recorder und 5.1-Boxen.

Nokia 6220

Leicht gemacht, doch schwer bestückt

Mobiltelefon (Handy) | Mit dem neuen 92-Gramm-Handy „6220" (Gewicht laut Werksangabe) von Nokia können Sie telefonieren, Radio hören und mithilfe der eingebauten Digitalkamera fotografieren. Die Bilddarstellung auf dem etwa drei mal vier Zentimeter großen Bildschirm erfolgt laut Nokia in 4096 Farben. Mit den zwei bereits installierten Spielen „Water Rapids" und „Backgammon" können Sie sich unterwegs die Zeit vertreiben. Der Versand von elektronischer Post (E-Mail), Bildern (MMS) oder Kurznachrichten (SMS) und der Zugriff aufs Internet sollen mit dem neuen Gerät leichtes Spiel sein, verspricht Nokia. Das 6220 soll noch im vierten Quartal in den Handel kommen. Der Verkaufspreis steht noch nicht fest.

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



Hand drauf: Das neue Nokia ist vielseitig.

Pioneer A 06

Alles schreiben auf alle Scheiben

DVD-Brenner für PC | In weniger als 15 Minuten soll der neue DVD-Recorder „A 06" von Pioneer eine Leer-**DVD** S.176 mit einer Datenmenge von 4,7 **Gigabyte** S.176 beschreiben. Konkret: Das für alle gängigen Formate geeignete Gerät brennt **DVD-Rs** S.176 und **DVD+Rs** S.176 mit vierfachem Tempo, **DVD-RWs** S.176 mit doppeltem, **DVD+RWs** S.176 mit 2,4-fachem, **CD-Rs** S.176 mit 16-fachem, **CD-RWs** S.176 mit zehnfachem (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer herkömmlichen Musik-CD). Mitgeliefert werden laut Hersteller das Brennprogramm „Pinnacle Instant CD/DVD" und das DVD-Abspielprogramm „Pinnacle Expression". Der A 06 ist ab sofort für 299 Euro im Handel.

Infos bei: Pioneer GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich, Tel. 02154-9130, www.pioneer.de



Brennt gut: PC-DVD-Recorder von Pioneer für alle gängigen Formate.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Gameboy

Gameboy Advance und sein edler Zwilling Gameboy Advance SP bescherten der japanischen Firma Nintendo im ersten Quartal des Geschäftsjahres 2003/2004 einen Gewinn von 83,65 Millionen Euro. Das Unternehmen verkaufte in diesem Zeitraum 3,24 Millionen Exemplare der beiden tragbaren Spielgeräte. Der Ansturm auf die Gameboy-Advance-Spiele „Pokémon Rubin Edition“ und „Pokémon Saphir Edition“ trug kräftig zu dem Gewinn bei.

Verlierer

Gamecube

Die Gameboys verkauften sich millionenfach, doch von Nintendos „großer“ Videokonsole Gamecube wurden im selben Zeitraum nur 80 000 Exemplare über die Ladentheke geschoben – weltweit. Wegen der geringen Nachfrage stoppt Nintendo die Produktion des Spielwürfels bis auf Weiteres. Ein paar Zahlen zum Vergleich: Sonys Playstation 2 wurde bis Ende Juni 2003 rund 55 Millionen Mal verkauft, die Xbox von Microsoft und der Gamecube dagegen jeweils nur knapp 10 Millionen Mal.

IN

- Sich die Zeit mit kurzweiligen Handy-Spielen vertreiben, statt nervtötende Klingeltöne auszuprobieren
- Eine eigene Internet-Seite zum Thema „Spiele“ einrichten: macht Spaß, nutzt anderen Spielern
- Bildschirmfotos von witzigen Szenen in PC-Spielen machen und mit E-Mails an seine Freunde und Bekannten schicken

OUT

- Mit Höchstgeschwindigkeit über die Autobahn brettern – statt lieber, wie Sänger Marque, an PC oder Konsole zu rasen
- Dicke Bildröhrenmonitore – auf Netzwerk-Partys eine Qual
- Spielverpackungen, in denen mehrere CDs übereinander gelegt werden (Beispiel: PC-Version von „Tomb Raider – The Angel of Darkness“) – so verkratzen die Scheiben

Popstar auf der Überholspur



Foto: Brill

Auf Tour in Fahrt: Wenn Marque auf Tournee ist, dreht er vor den Auftritten gerne ein paar Formel-1-Runden am Notebook.

Marque ist verliebt: in Regina, die Frau des Schuldirektors: Peinliche Verwicklungen und dramatische Szenen sind die Folge. Im wirklichen Leben arbeitet der 31jährige Marque als Popsänger und Liederkomponist, doch ab dem 9. September spielt er drei Wochen lang die Rolle des Oberschülers Tom in der ARD-Serie „Marienhof“. COMPUTERBILD-SPIELE fragte ihn, welche Rolle er am liebsten in einem Computerspiel übernehmen würde. „Schumi“, so seine schnelle Antwort.

Ab Oktober präsentiert der leidenschaftliche Computerspieler sein viertes Album „Pirate of my Soul“, und die brandneue Single „The Reason Why“, die am 6. Oktober erscheint.

Seit rund zehn Jahren arbeitet Marque in der Musikbranche, erlebte Höhen und Tiefen. Jetzt bereitet er sich auf den großen Durchbruch vor. Wenn er entspannen möchte, setzt sich der Formel-1-Fan am liebsten mit einem Lenkrad an eine Playstation 2 oder an sein Notebook und tritt aufs Gaspedal: „Ich beginne meistens am Donnerstag vor einem Formel-1-Rennen mit dem jeweiligen Training des Kurses, der am Wochenende gefahren wird.“ Ein Formel-1-Mitarbeiter versorgt Marque mit Geheimtipps, wie er mit seinem Wagen einige Sekunden schneller ist: „Dann sitze ich 79 Runden vor der Kiste und fahre mir die Seele aus dem Leib.“ Seinem ersten Spiel gegen menschliche Gegner fiebert er entgegen: „Wir installieren im Studio vier Rechner und Lenkräder, um über das Computer-Netzwerk Rennen gegeneinander zu fahren.“ Dann zeigt sich, ob Marques intensives Fahrtraining ausreichend war.

Spiel mit der Klapperschlange

Die Firma Namco, Hersteller von Titeln wie „Tekken 4“ und „MotoGP 3“, sicherte sich die Rechte für Spiel-Umsetzungen der Filmklassiker „Die Klapperschlange“ und „Flucht aus L.A.“. Die beiden Kinofilme wurden 1981 und 1996 von „Halloween“-Regisseur John Carpenter gedreht, in die Rolle des verwegenen Helden Snake Plissken schlüpfte beide Male Kurt Russell. Namco plant zunächst ein Actionspiel, das Ende 2005 erscheinen soll. John Carpenter und Kurt Russell werden sich an der Produktion der Spiele beteiligen, Russell stellt seine markante Stimme für die englischsprachige Version zur Verfügung. In „Die Klapperschlange“ versucht Ex-Knacki Snake, den Präsidenten aus den Fängen von Schwerstkriminellen zu befreien. Das erste Spiel wird vermutlich für PC und verschiedene Videokonsolen programmiert werden.



Foto: Cinetext

Klappe – und Action: Kurt Russell als „Klapperschlange“ Snake Plissken.

Calli macht den Job



Foto: ddp



Gewichtige Unterstützung: Fußball-Funktionär Rainer Calmund ziert das Cover der Verpackung des „Fußball Managers 2004“ von Electronic Arts.

Rainer Calmund (54) ist Geschäftsführer des Fußball-Bundesliga-Vereins Bayer 04 Leverkusen, dessen Spieler hart kicken für den Spitzenplatz in der Tabelle. Seit diesem Sommer hat „Calli“ einen zweiten „Job“: als Cover-Star des „Fußball Managers 2004“ der Sportspiel-Experten von Electronic Arts (EA). Das in Deutschland entwickelte Managerspiel wird für PC, PS 2 und Xbox programmiert, es erscheint im November 2003. Ein Bild von Calmund füllt das Format der Verpackungsvorderseite, auf der Rückseite erzählt er allen Hobby-Managern, wie seine reiche Erfahrung zum Gedeihen des Spiels beitrug. Der Vorgänger „Fußball Manager 2003“ verkaufte sich auch ohne prominente Unterstützung weltweit etwa 500 000 Mal.

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	 Tomb Raider – The Angel of Darkness	Abenteuer	mangelhaft	9/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
2	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	7/2003	Take 2	16 Jahren
3	Die Sims Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Radsport Manager 2003/2004	Managerspiel	–		dtp	6 Jahren
5	Star Trek – Elite Force 2	Action	gut	7/2003	Activision	16 Jahren
6	Freelancer	Action	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
7	Rise of Nations	Strategie	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
8	Vietcong	Action	– [1]		Take 2	16 Jahren
9	Tomb Raider – The Angel of Darkness (Ltd. Edition)	Abenteuer	mangelhaft	9/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
10	Enclave	Action	gut	8/2003	Atari	16 Jahren
11	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
12	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
13	Empire Earth – Gold	Strategie	–		Vivendi Universal	12 Jahren
14	F1 Challenge '99 - '02	Rennspiel	gut	9/2003	Electronic Arts	3 Jahren
15	Neverwinter Nights	Rollenspiel	gut	8/2002	Atari	12 Jahren
16	Colin McRae Rally 3.0	Rennspiel	gut	9/2003	Codemasters	3 Jahren
17	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
18	Unreal 2 – The Awakening	Action	gut	3/2003	Atari	16 Jahren
19	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
20	Enigma: Rising Tide	Simulation	befriedigend	9/2003	Pointsoft	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 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
5	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	3 Jahren
6	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
7	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Atari	6 Jahren
8	Digimon World 2003	Abenteuer	befriedigend	9/2003	Atari	3 Jahren
9	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Atari	6 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Eye Toy – Spiel und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren
2	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Abenteuer	befriedigend	9/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
3	SOCOM US Navy Seals	Action	gut	7/2003	Sony	16 Jahren
4	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	1/2003	Take 2	16 Jahren
5	Midnight Club 2 –	Rennspiel	gut	7/2003	Take 2	12 Jahren
6	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
7	Formel Eins 2003	Rennspiel	gut	8/2003	Sony	6 Jahren
8	Silent Hill 3	Action	sehr gut	7/2003	Konami	16 Jahren
9	Resident Evil – Dead Aim	Abenteuer	gut	9/2003	Capcom	16 Jahren
10	Dynasty Warriors 4	Action	–		THQ	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell [2,3]	Kartenspiel	befriedigend	6/2001	Konami	3 Jahren
2	Pokémon – Silberne Edition [2,3]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Goldene Edition [2,3]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
4	Super Mario Bros. Deluxe [3]	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	3 Jahren
5	Wendy – Der Traum von Arizona [3]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren
6	Harry Potter und die Kammer des Schreckens [3]	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr [2,3]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren
8	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
9	The Legend of Zelda – Oracle of Ages [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Hamtaro – Ham-Hams Unite! [3]	Abenteuer	befriedigend	4/2003	Nintendo	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	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Geschicklichkeitsspiel	PS-2-Version getestet	4/2002	Vivendi Universal	6 Jahren
5	Die Hard Vendetta	Actionspiel	gut	9/2003	Vivendi Universal	16 Jahren
6	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Geschicklichkeitsspiel	gut	9/2003	Vivendi Universal	6 Jahren
7	Sonic Adventure DX – Director's Cut	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	9/2003	Atari	3 Jahren
8	Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
9	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
10	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	3 Jahren
3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	3 Jahren
4	Donkey Kong Country	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2003	Nintendo	3 Jahren
5	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	3 Jahren
6	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
7	Spirit – Der Wilde Mustang	Abenteuer	–		THQ	3 Jahren
8	Hamtaro Ham-Hams Heartbreak	Abenteuer	gut	9/2003	Nintendo	3 Jahren
9	Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
10	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Soldier of Fortune 2 – Double Helix	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
2	Brute Force	Action	gut	8/2003	Microsoft	16 Jahren
3	Midnight Club 2 –	Rennspiel	gut	8/2003	Take 2	12 Jahren
4	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
5	Burnout 2	Rennspiel	Gamecube-Version getestet	9/2003	Acclaim	6 Jahren
6	Midtown Madness 3	Rennspiel	gut	8/2003	Microsoft	6 Jahren
7	Evil Dead – A Fistful of Boomstick	Action	-		THQ	⚠ 18 Jahren
8	Red Faction 2	Action	gut	8/2003	THQ	16 Jahren
9	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
10	Baldur's Gate – Dark Alliance	Rollenspiel	gut	6/2003	Vivendi Universal	16 Jahren

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Schlägt das Spiele-Handy den Gameboy?



Ab 7. Oktober will der finnische Handy-Hersteller Nokia den Markt der mobilen Spielekonsolen erobern. N-Gage (Foto oben) soll den bisher unangefochtenen Marktführer Gameboy Advance SP (GBA SP) vom japanischen Elektronikriesen Nintendo angreifen. Aber kann das Spiele-Handy, mit dem man ja auch telefonieren kann, die reine Spiele-Konsole schlagen? Die Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE hat das erste serienreife Gerät einem ausführlichen Test unterzogen



Im Visier: Nintendos mobile Spielekonsole „Gameboy Advance SP“ (rechts).

Spiele zum Verkaufsstart (Verkaufspreise: 30 - 50 Euro)

Spiel	Genre	Hersteller	Spieleranzahl
Major League Baseball	Sportspiel	THQ	1-4
Marcel Deasailly Pro Soccer	Sportspiel	Gameloft	1-2
Moto GP	Rennspiel	THQ	1-4
Pandemonium	Abenteuer	Eidos	1
Puyo Pop	Denk- u. Knobelspiel	Sega	1
Puzzle Bobble	Puzzelspiel	Taito	1-4
Rayman 3	Geschicklichkeit	Gameloft	1-2
Red Faction	Actionspiel	THQ	1
Sonic N	Geschicklichkeit	Sega	1
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	1
Taito Memories	Geschicklichkeit	Taito	1-4
Tom Clancy's Splinter Cell	Actionspiel	Gameloft	1-4
Tomb Raider	Abenteuer	Eidos	1
Tony Hawks Pro Skater	Sportspiel	Activision	1-2
Virtua Tennis	Sportspiel	Sega	1

Mit den Abmessungen 13,3 mal 7 mal 2,05 Zentimeter und einem Gewicht von 140 Gramm unterscheidet sich der N-Gage nur unwesentlich in der Größe von Nintendos aktuellem Modell GBA SP (siehe Test in Ausgabe 4/2003).

Aber: Im N-Gage steckt deutlich mehr Technik. Während sich die mobile Nintendo-Konsole lediglich zum Spielen eignet, kommt mit dem N-Gage erstmals ein Modell auf den Markt, das **Tri-Band**- S.176 Handy, Spielekonsole, UKW-Radio, **MP3**- S.176 Spieler, Diktiergerät und Terminkalender in einem Gerät vereint.

Inbetriebnahme: Abdeckung an der Geräterückseite entfernen, Karte vom Netzbetreiber in den dafür vorgesehen Steckplatz einsetzen, Akku installieren, Abdeckung wieder schließen und Gerät einschalten, Code eingeben – das N-Gage ist nach zwei Minuten betriebsbereit.

Und jetzt werden Sie Augen machen: N-Gage kann alles, was aktuelle Handys heute beherrschen: wahlweisen Zugang zum Internet per **HSCSD** S.176 oder **GPRS** S.176. Elektronische Post (E-Mail) ist ebenfalls kein Problem. Um diese Funktionen nutzen zu können, müssen Sie N-Gage jedoch „Internet- und E-Mail-tauglich“ machen. Das funktioniert in der Regel so: Eine SMS mit der Zeile „N-Gage Internet“ bzw. „N-Gage E-Mail“ an den Netzbetreiber schicken (Rufnummer ist je nach Provider unterschiedlich), und schon nach wenigen Sekunden erhalten Sie eine so genannte Konfigurationsmitteilung. Diese öffnen und anschließend speichern – fertig! Natürlich müssen Sie sich für den E-Mail-Empfang und –Versand noch eine E-Mail-Adresse auf der Internet-Seite des jeweiligen Netzbetreibers einrichten.

Ebenso vorhanden: Kalender, Adressbuch und ein Programm zum Abspielen von Videos. Das mitgelieferte Programm „PC-Suite für den N-Gage“ macht es möglich, Kalender, Aufgaben, E-Mail-Adressen sowie Telefon- und Adressbuch wahlweise drahtlos per **Bluetooth** S.176 und **Infrarot** S.176 oder per **USB**- S.176 Anschlusskabel mit Microsofts „Outlook“ oder „Schedule+“, sowie Lotus „Organizer“ beziehungsweise „Notes“ mit dem

Computer zu synchronisieren. So sind Sie auch unterwegs immer auf dem neuesten Stand.

4096 Farben stellt der 3,49 mal 4,12 Zentimeter große Bildschirm dar. Das langt nicht nur für Spiele, sondern auch für das Senden und Empfangen von Fotos (MMS). Und: Selbstverständlich können auch Kurznachrichten (SMS) gesendet und empfangen werden.

Die eingebaute Speichergröße beträgt bei Nokias N-Gage 3,4 **Megabyte** S.176. Im Lieferumfang befindet sich zusätzlich eine 32 Megabyte große Speicherkarte vom Typ **MMC** S.176. Die wird direkt neben der SIM-Karte unter der Abdeckung an der Geräte-Rückseite installiert. Das ist gerade für Viel-Spieler ein Nachteil, denn das N-Gage-Spiele-Modul muss in den gleichen Steckplatz wie die MMC-Karte. Das bedeutet bei jedem neuen Spiel: Abdeckung entfernen, Akku ausbauen und MMC- oder Spielekarte wechseln.

Wie spielt man mit dem N-Gage? Per Steuerkreuz werden die Spielfiguren in die gewünschte Richtung bewegt. Als Actiontasten, zum Beispiel für einen Faustschlag, dienen die rechts befindlichen Tasten „5" und „7". Schulterknöpfe, werden eingefleischte GBA-SP-Spieler vergebens suchen. Für Zusatzfunktionen im Spiel dienen dafür die restlichen Tasten des Nummernblocks. Vorbildlich: Je nach Spiel können bis zu vier N-Gage kabellos (per Bluetooth) miteinander vernetzt werden. So haben Sie bis zehn Meter Bewegungsfreiheit, um mit- oder gegeneinander anzutreten. Später soll so gar das Spiel über das Internet gegen Kontrahenten aus der ganzen Welt möglich sein.

Nachteil: Das Spiel auf Reisen ist nur bedingt möglich. Zum einen ist der Betrieb von Handys in Flugzeugen verboten. Da fällt das Spiel mit N-Gage gänzlich flach. Aber auch auf längeren Bahnreisen gibt es Einschränkungen: die maximale Spieldauer beträgt nur knapp vier Stunden. Das ist leider nur „ausreichend"! Zum Vergleich: Der GBA SP „spielt" bis zu zwölf Stunden.

Die Bildqualität ist nur geringfügig besser als beim GBA SP. Lediglich Helligkeit und Kontrast bewerteten die Ingenieure vom Testinstitut Innovationstechnik in Bremen um eine Note besser als bei der Nintendo-Konsole. Bemängelt wurden die sehr starken Reflektionen auf dem Bildschirm. Grund: Wie beim GBA SP ist auch der N-Gage-Monitor nicht entspiegelt. Weiterhin beanstandeten die Tester starke Blickwinkel-Abhängigkeit. Schauen Sie nicht mehr direkt von oben auf den N-Gage, so sehen Sie nicht mehr viel vom Spiel.

Robust ist N-Gage in jedem Fall. So urteilte das Testinstitut Fujitsu-Siemens in Augsburg. Stürze aus 80 Zentimetern Höhe übersteht die kleine Spielekonsole genauso wie die Cola-Dusche und den Staubbefall. Selbst der Dauertest mit 120 000 Tastenbetätigungen konnte dem Gerät nichts anhaben.

Fazit: Mit dem N-Gage hat Nokia eine „gute" Spielekonsole und ein echtes Multitalent gebaut. Makel: Die üppige Ausstattung hat seinen Preis: 349 Euro (ohne Kartenvertrag) sind ein Haufen Geld. Dafür gibt es allerdings im N-Gage obendrein ein Stereo-UKW-Radio und einen MP3-Spieler. Also ein echter Mehrwert und damit eindeutig das bessere Gerät gegenüber dem GBA SP (129 Euro). Und: Der Preis könnte sich vermutlich bei Vertragsabschluss oder -verlängerung mit einem Netzbetreiber noch um weit mehr als die Hälfte verringern.

Nintendos Tage als Marktführer im Bereich mobiler Spielekonsolen könnten gezählt sein.

Nokia-N-Gage



Viel-Spieler wird's nerven: Wenn Sie ein neues Spiel einsetzen wollen, müssen Sie die Abdeckung an der Geräterückseite entfernen und den Akku ausbauen. Die gleiche Prozedur muss auch beim Einsetzen oder Austauschen der Speicherkarte (MMC-Karte) vollzogen werden.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	349,00 €

Pro
- MP3-Spieler eingebaut
- UKW-Radio eingebaut
- E-Mail- und MMS-Versand sowie Empfang möglich

Contra
- Hoher Preis
- Kurze Spieldauer
- Betrieb im Flugzeug nicht möglich
- Umständlicher Speicherkarten-Wechsel

Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf

Testergebnisse im Detail

MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	N-Gage[2] / Nokia	Note
SERVICE			
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-234242 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.n-gage.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00
Service **insgesamt**	**7%**		**2,85**
INSTALLATION (INBETRIEBNAHME, ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr einfach	**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**
AUSSTATTUNG KONSOLE			
Anzahl aller Bedienelemente (überprüft)	3%	sehr viele (22)	1,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/ Schubregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
Anzahl der Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen (überprüft)	2%	keine	6,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	3%	ja (3,4 **Megabyte** S.176 Speicher eingebaut)	1,00
Buchse zum Anschluss einer weiteren Konsole (überprüft)	2%	ja (schnurlos, über **Bluetooth** S.176)	1,00
Ausstattung Konsole **insgesamt**	**15%**		**3,33**
AUSSTATTUNG TELEFON			
Gerät für folgende Telefonnetze geeignet (überprüft)	3%	GSM 900 (D-Netz), GSM 1800 (E-Netz), GSM 1900 (USA)	1,00
Senden u. Empfangen von **SMS** S.176, **EMS** S.176 und **MMS** S.176 möglich (überprüft)	3%	ja/nein/ja	3,00
Zugang ins Internet möglich (WAP-Version, überprüft)	1%	ja (mit WAP 2.0)	1,00
Internetzugang mit **HSCSD** S.176 oder **GPRS** S.176 möglich (überprüft)	1%	ja (beide)	1,00
Senden und Empfangen von elektronischer Post (E-Mail) möglich (überprüft)	2%	ja	1,00
Fax- und Datenübertragung möglich (überprüft)	1%	ja	1,00
Verbindung zum Computer möglich über (überprüft)	2%	**USB**- S.176 Anschlusskabel, **Infrarot** S.176, Bluetooth	1,00
Datenaustausch mit folgenden Computer-Programmen möglich (überprüft)	2%	Microsoft Outlook u. Schedule+, Lotus Notes u. Organizer (je Kalender, Aufgaben, e-Mail-Adressen, Telefon- und Adressbuch)	1,00
Unterstützte **Java**- S.176 Version (überprüft)	0%	2.0 Micro Edition	0,00
Ausstattung Telefon **insgesamt**	**15%**		**1,40**
BEDIENUNG			
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	4%	einfach	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	3%	gut	2,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	3%	angenehm	2,00
Bedienung **insgesamt**	**10%**		**2,00**
BILDQUALITÄT			
Bildauflösung (überprüft)	5%	sehr klein (176 x 208 Bildpunkte)	5,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	4%	verfälscht (geringe Farbsättigung)	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	3%	sehr hoch (sehr starke Reflexionen, starke Blickwinkelabhängigkeit)	5,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	3%	normal (hoher Kontrastumfang, ausreichende Helligkeit)	3,00
Textwiedergabe (überprüft)	1%	akzeptabel (hoher Zeichenkontrast, kleine Schriftgröße)	3,00
Grafikwiedergabe (Standbild, überprüft)	4%	stark verfälscht (sehr grobe Darstellung)	5,00
Szenenwiedergabe (bewegtes Bild, überprüft)	4%	stark verfälscht (sehr grobe Darstellung der Bewegungen)	5,00
Bildqualität **insgesamt**	**24%**		**4,50**
TONQUALITÄT			
Klang (subjektiver Hörtest über eingebauten Lautsprecher)	3%	stark verfälscht (viel zu viel Hochton, Mono)	5,49
Klang (subjektiver Hörtest über mitgelieferten Kopfhörer)	3%	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton, Stereo)	3,00
Tonqualität **insgesamt**	**6%**		**4,25**
ROBUSTHEIT			
Falltest (überprüft)	4%	bestanden	1,00
Verschleißtest (überprüft)	5%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	2%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	2%	bestanden	1,00
Robustheit **insgesamt**	**13%**		**1,00**
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR			
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	1%	nicht mitgeliefert	6,00
mitgelieferte Spiele (überprüft)	1%	„Siberian Strike" (Vollv.), „Racing Fever" (Demo), beide vorinst.	3,00
mitgeliefertes Zubehör **insgesamt**	**2%**		**4,50**
SONSTIGES			
Gewicht (gemessen)	2%	gering (140 Gramm)	2,00
Stromverbrauch (Betrieb / Aus, gemessen)	1%	sehr gering (0,758 Milliwatt / 0 Milliwatt)	1,00
Spieldauer (gemessen)	1%	gering (233 Minuten)	3,71
Steckplätze für Speicherkarten (Herstellerangabe, überprüft)	0%	genügend (einer für **MMC** S.176 bis max. 256 Megabyte)	0,00
Lieferumfang (überprüft)	0%	Ladegerät, Kopfhörer mit Mikrofon (Headset, Stereo), USB-Anschlusskabel, analoges Line-Out-Kabel, analoges Line-In-Kabel, 32-Megabyte-MMC-Karte, Programm „Nokia PC-Suite für den N-Gage"	0,00
erhältliches Zubehör	0%	MMC-Speicherkarten, schnurloses Headset (Bluetooth), KFZ-Ladegerät, Zusatz-Akkus	0,00
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	zum Verkaufsstart zirka 15 Titel	0,00
Bemerkungen	0%	kann Videos und Musik abspielen, UKW-Radio, Diktiergerät und **MP3** S.176 -Spieler eingebaut, für den USA-Betrieb geeignet	0,00
Sonstiges **insgesamt**	**4%**		**2,18**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,81**
AUFWERTUNG		MP3-Spieler eingebaut	**-0,30**
		UKW-Radio eingebaut	**-0,20**
ABWERTUNG		umständliches Wechseln der MMC-Karte	**+0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,41**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		**349,00 €**	
Preisempfehlung		**kein günstigeres Angebot gefunden**[3]	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,41 x 349,00 = 841,09 = ungenügend	

[2] sprich: „Engälds.ch"

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [3] Verkaufsstart: 7. Oktober 2004

ONLINE-ANGEBOT

Schau doch mal rein bei uns

Gut war es schon – aber besser geht immer: COMPUTERBILD-SPIELE mit neuem Internet-Angebot



Das Online-Team von COMPUTERBILD-SPIELE und COMPUTERBILD (von links nach rechts): Peer Pubben (36), Arndt Bonatz (32), Rainer Schuldt (38) und Kerstin Viehl (37) präsentieren stolz das neue Angebot von Europas größtem Spielemagazin im Internet.

Schneller, schöner, übersichtlicher und trotzdem umfangreicher: Der Internet-Auftritt von COMPUTERBILD-SPIELE bietet ab sofort noch mehr Informationen rund um Spiele, Computer und natürlich zum jeweils aktuellen Heft. Für Idee und Umsetzung des neuen Konzepts zeichnet das bewährte Team der Online-Redaktion verantwortlich: Peer Pubben (36), Kerstin Viehl (37), Arndt Bonatz (32) und Rainer Schuldt (38).

Jedem, der von Anfang September an im Internet **www.computerbildspiele.de** aufruft, wird gleich ins Auge fallen: Das bisherige Grün ist einem einladenden Blauton gewichen. An der Benutzerführung hat das Online-Team nur behutsame Veränderungen vorgenommen – wer sich auf der alten Internet-Seite auskennt, wird auch mit der neuen keine Probleme haben. Aber viel schnelleren Zugriff: Die drei großen Themenbereiche „Nachrichten", COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE erreichen Sie jetzt schnell und bequem per Registerreiter. Nur ein Klick auf COMPUTERBILD-SPIELE, und sofort gibt's aktuelle Meldungen aus der Spieleszene. Ob also Hersteller X ein neues Spielverbesserungs-Programm (Patch) für sein Top-Spiel anbietet oder Firma Y ein brandheißes neues Produkt ankündigt – hier erfahren Sie es. Die Spiele-Nachrichten werden mehrmals täglich von einem Redakteur aktualisiert, bei extrem wichtigen Meldungen auch von Hand sofort. Und die aktuellen allgemeinen Nachrichten auf der Startseite werden sogar ständig im Zehn-Minuten-Takt ausgetauscht.

Ein Klick links oben führt Sie zu allen Infos über das neue Heft. Neben dem verkleinerten Titelbild der gedruckten Ausgabe weisen Schlagzeilen Sie auf besonders interessante Themen des Heftes hin. Und Spielernaturen finden im Bereich Online-Spiele ein wahres Paradies vor: Täglich bietet Ihnen die Redaktion neue, so genannte Shockwave- oder Flash-Spiele, die Sie mit wenigen Klicks starten und spielen können. Wer es gemütlicher mag oder nicht dauernd mit dem Internet verbunden sein möchte, kann auf einen bestens bestückten und fortlaufend mit neuen Spielen aller Typen versorgten Shareware-Bereich zurückgreifen. In der linken Leiste finden Sie, wie schon von der alten Internet-Seite gewohnt, alle Themenbereiche alphabetisch geordnet, von „A" wie „Abonnement" bis „T" wie „Treiberliste".

Schauen Sie doch mal rein: **www.computerbildspiele.de** sieht nicht nur besser aus, sondern bietet auch mehr und aktuellere Informationen, als Sie es bisher gewohnt waren.



Die Startseite: Auf einen Blick gibt es brandaktuelle Meldungen aus dem Tagesgeschehen in aller Welt, alle zehn Minuten erneuert.



Nur ein Klick auf den Titel oben links – und schon erfahren Sie alles Wichtige über die aktuelle COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe.



COMPUTERBILD-SPIELE bequem per Registerreiter: blitzschneller Zugriff auf aktuelle Meldungen rund um das Thema Spiele.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Magic the Gathering Battlegrounds[1]

Stunde der Zauberlehrlinge

[1]spricht: „Mädschick se Gässering Battelgraunds"



Grün wirkt: Dieses Monster war mal eine Pflanze – bis mächtige Magie es „genmanipulierte".

Als Magier im Kampf gegen Kollegen: Wer besiegt jeden Herausforderer an der Xbox?

Bis heute ist „Magic the Gathering" das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt. Und so geht's: Sie müssen sich Karten kaufen, daraus ein Deck aus etwa 60 Karten zusammenstellen und sich dann gegen einen anderen Spieler durchsetzen, indem Sie ihm mit beschworenen Kreaturen und Zaubersprüchen (alles auf den Karten) seine Lebensenergie rauben, bevor er Ihnen das antut.

Das gibt's nun ab November auch für Xbox. Allerdings unterscheiden sich Karten- und Konsolenspiel in vielen Details. So spielen Sie in „Battlegrounds" nicht abwechselnd, sondern parallel. Jeder Magier zaubert, so schnell er kann und seine Zauberenergie „Mana" es zulässt. Ob durch Monster oder Magie, auch hier müssen Sie dem Gegner seine 20 Punkte Lebensenergie abluchsen, bevor er das mit Ihren schafft. Doch mit großartigen taktischen Überlegungen kommen Sie hier nicht weiter – dazu fehlt Ihnen schlicht die Zeit. Allerdings ist eine Partie auch in zwei bis drei Minuten entschieden. Wenn's also nicht geklappt hat: einfach schnell noch einmal probieren. Die Regeln sind denkbar einfach: Mana einsammeln, drauflos zaubern, fertig. Wie viel Mana Sie für welchen Zauber brauchen, haben Sie auch schnell drauf.

Spaß macht bereits die Demo-Version, die nur wenige Kämpfe zulässt. Ob es die Entwickler geschafft haben, auch eine spannende Story ins Spiel einzubauen, bleibt abzuwarten. Eines ist aber jetzt schon sicher: Im **Netzwerk** S.176 „Xbox live" können Magic-Fans ab November weltweit ihre Kräfte messen. Da legt man die Karten doch gerne aus der Hand.



Gorilla gegen Lavamonster: Wer von diesen beiden Kreaturen kann dem feindlichen Magier Schaden zufügen? Warten wir's ab.

Dungeons & Dragons Heroes[2]

Kämpfer für eine bessere Welt

[2]spricht: „Dannschens änd Dräggens Hihros"

Ob mit heißer Magie oder kaltem Stahl: Vernichten Sie an der Xbox das Böse in den Vergessenen Reichen

Ein knallharter menschlicher Krieger, ein wilder Zwergenpriester, eine mächtige Elfenzauberin oder ein gerissener Halbelfen-Schurke: Einer dieser vier Helden sollte Ihnen zusagen, wenn Sie sich ins Fantasy-Abenteuer stürzen möchten. Sie beginnen in einem Verlies, kämpfen sich aber im Lauf des Spiels durch diverse Landschaften und Gefahren, bis Sie nach etlichen Stunden – und einigen Erfahrungsstufen mehr – endlich dem größten aller Bösewichte gegenüberstehen. Wenn Ihnen das aus „Baldurs Gate – Dark Alliance" bekannt vorkommt, liegen Sie nicht ganz falsch: Die Welt, in der „Heroes" spielt, ist die gleiche, und auch das Spielprinzip „Held im Kampf gegen Monster" ist geblieben. Grafisch ist Heroes mindestens so ansehnlich wie Dark Alliance, spielerisch kann es sogar mehr bieten.



Vier Kämpfer wagen sich in unterirdische Verliese, um das Böse ein für alle Mal zu vernichten. Ob sie Erfolg haben werden?

Sie können nämlich mit maximal vier Spielern gleichzeitig auf Monsterjagd gehen. Entweder an einer Xbox oder per **Netzwerk** S.176 an vier Konsolen – oder gleich über „Xbox live" mit Teilnehmern in aller Welt.

Das Regelsystem wurde von der neuesten Ausgabe des Rollenspiels „Dungeons & Dragons" prinzipiell übernommen, aber für den schnellen, unkomplizierten Spaß deutlich vereinfacht. Sie müssen sich nicht mit allzu vielen Entscheidungen herumplagen, wenn Ihr Charakter genug Erfahrung für eine neue Stufe erreicht hat: Ein paar Lebenspunkte mehr und ein paar Punkte, die Sie für neue Talente – oder den Ausbau bereits vorhandener – ausgeben dürfen, und schon geht's weiter mit dem Monsterverprügeln. Da wartet eine bunte Schar von Kreaturen auf Ihre Fertigkeit im Umgang mit Schwert oder Feuerball-Zauber: Untote, Riesenspinnen, Drachen und viele andere Monstrositäten aus diversen Fantasy-Romanen und Spielen. Wer von „Der Herr der Ringe" und ähnlichen Geschichten nicht genug kriegen kann, darf sich auf Heroes schon freuen: Ab Oktober bekommt die Xbox märchenhaften Nachschub.



So könnte Ihr Held aussehen, wenn Sie sich für einen Menschen-Kämpfer entscheiden.

Fünf Freunde müsst ihr sein

Die Spiele auf der linken Seite sind Ihnen viel zu einfach? Sie wollen das volle Rollenspiel-Programm am PC? Dann sind Sie hier richtig!

Die erste Welt, die Gary Gygax, der Erfinder der bekannten Pen-and-Paper-Rollenspielreihe „Dungeons & Dragons“ („D&D“) für sein Rollenspiel entwickelte, hieß „Greyhawk“. Hier spielt auch das neueste auf D&D-Regeln basierende PC-Spiel „Temple of Elemental Evil“. Mit fünf Helden, die Sie alle selbst erschaffen dürfen, ziehen Sie ins Abenteuer und kämpfen für das Gute in der Welt. Die Möglichkeiten sind überwältigend: Etliche Rassen, aus denen Helden geschnitzt werden, stehen zur Wahl, noch mehr Berufe, von der Menge an Ausrüstung gar nicht zu reden. Bis Sie wirklich alles gesehen haben, vergehen Wochen. Dennoch: Wer sich mit den Regeln bereits in „Neverwinter Nights“ oder „Baldur's Gate“ vertraut gemacht hat, wird mit ein paar Minuten Vorbereitung ins Abenteuer starten können. Anfänger im Rollenspiel-Bereich werden aber um das Lesen des Handbuches nicht herumkommen.

Um den Ansprüchen eines gehobenen Rollenspiels gerecht zu werden, haben die Entwickler nicht gekleckert, sondern geklotzt. Mehr als 100 verschiedenen Monster, das ist doch was – und auch das Verhalten der Wesen, mit denen Sie im Spiel sprechen können, verdient besondere Beachtung. Andere Bewohner von Greyhawk werden nämlich darauf reagieren, wie Sie sich im bisherigen Spiel – und im gerade laufenden Gespräch – aufgeführt haben, und Ihnen entsprechende Antworten geben. Eine rüpelhafte Diebestruppe hat dementsprechend wenig Hilfe von wehrhaften Dorfbewohnern zu erwarten, während eine Truppe aus edlen Paladinen und tapferen Priestern mit jeder Unterstützung rechnen darf.

Damit während der Reise zum Tempel auch keine Langeweile aufkommt, wird Ihr Team mit zahlreichen Nebenaufträgen versorgt, für deren Erfüllung es außer Erfahrungspunkten und gutem Ruf auch noch gute Waffen und seltene Zaubergegenstände geben könnte. Die Hauptsache bleibt aber, mit ein paar „Frischlingen“ im Heldenjob die gefährliche Reise zum Oberfiesling zu beginnen – und die Jungs unterwegs zu Kampfmaschinen auszubilden.

Falls Sie an solchen Abenteuern Spaß haben könnten und sich gern Gedanken machen, wie Sie mit Ihren Mannen einen schweren Kampf gegen eine Horde Untoter oder einen Drachen wohl siegreich überstehen könnten, dann sollte Temple of Elemental Evil auf Ihrem Merkzettel für Oktober stehen.



Frau? Schlange? Dämon? Auf jeden Fall dürfte mit diesem Monster nicht gut Kirschen essen sein.



Gleiche Höhe? Von dieser schönen Fußball-Regel haben die Monster noch nie gehört. Daher müssen Sie auch gegen gigantische Biester antreten, um den Sieg zu erringen.



Gegen viele Monster in Greyhawk hilft nur perfekte Teamarbeit: Während Zauberfähige aus der Ferne mit Magie attackieren, lassen die Krieger im Nahkampf ihre Waffen sprechen.

[1]sprich: „Dannsdhens and Dräggens Tempel off Ellementel Iwel“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELBERICHT



Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten

Von allem gibt es mehr – auch mehr Spielspaß

PC-Spieler können sich auf die erste Erweiterung des Aufbauspiels „Anno 1503“ freuen

Knapp ein Jahr nach Erscheinen des Hauptspiels Anno 1503 kommt voraussichtlich Ende Oktober das erste Zusatzpaket auf CD-ROM: „Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten“. Hersteller Sunflowers gab bekannt, dass die neuen Inhalte sich hauptsächlich an Kundenwünschen und -anregungen orientieren – und das glaubt man sofort, wenn man sich die Erweiterung näher ansieht. Denn mit zwölf extrem unterschiedlichen Einzelaufträgen deckt die Erweiterung fast jeden Spielwunsch ab. Mehr Piraten? Sind dabei! Schwere Handelsmissionen? Kein Problem! Naturkatastrophen? Aber gerne! Die Liste ließe sich noch eine Weile fortsetzen, aber eins steht auch ohne endlose Aufzählung fest: Hier wurde das bestehende Spiel perfekt ergänzt. Und gleich noch erheblich verbessert. So können Sie jetzt per Knopfdruck sofort alle Felder einer Plantage gleichzeitig anlegen oder sich von einem umfangreichen Statistik-Menü über Defizite und Überschüsse Ihrer Produktion unterrichten lassen. Und immer wieder murmelt der Anno-Kenner anerkennend: „Gute Idee!“

Etwa 30 Stunden Spielzeit sollen die neuen Aufträge in Anspruch nehmen. Wem das nicht reicht, der kann sich auf drei neuen Endlosspiel-Karten noch länger austoben: eine für Anfänger und zwei für echte Anno-Profis stehen zur Wahl.



Produziere ich genug Nahrung? Welche Waren kann ich verkaufen? Die neue „Anno“-Statistik lässt keine wichtigen Fragen offen.

Außerdem wurde der Militärteil des Spiels gründlich überarbeitet und verbessert – so finden die Soldaten nun traumhaft sicher den besten Weg zum Ziel, und ein Kanonenturm als Defensivwaffe bereichert das Baumenü. Neue Gebäude für die Stadt sind ebenfalls im erweiterten Repertoire, zwei neue Wohnhäuser pro Siedlerstufe sorgen für eine noch buntere und lebensnähere Gemeinde. Dazu gibt's jede Menge neue Elemente für Ziergärten, Statuen erweitern die Gestaltungsmöglichkeiten, und auch über neue Schlossbereiche können sich erfahrene Anno-Siedler freuen.

Vorläufiges Fazit: Mit „Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten“ dürfte jeder Anno-Fan glücklich werden, der bisher „nur“ zufrieden war.



Noble Bleibe: Mit diesem Prunkschloss können Sie nicht nur Ihre Konkurrenz im Spiel beeindrucken – einfach jeder „Anno“-Fan dürfte vor einem so gelungenen Bauwerk den Hut ziehen.



Ein steinerner Zeuge Ihres Ruhmes: Wenn Sie sich eine solche Statue leisten können, nagen Sie garantiert nicht am Hungertuch.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Jedi Knight – Jedi Academy[1]

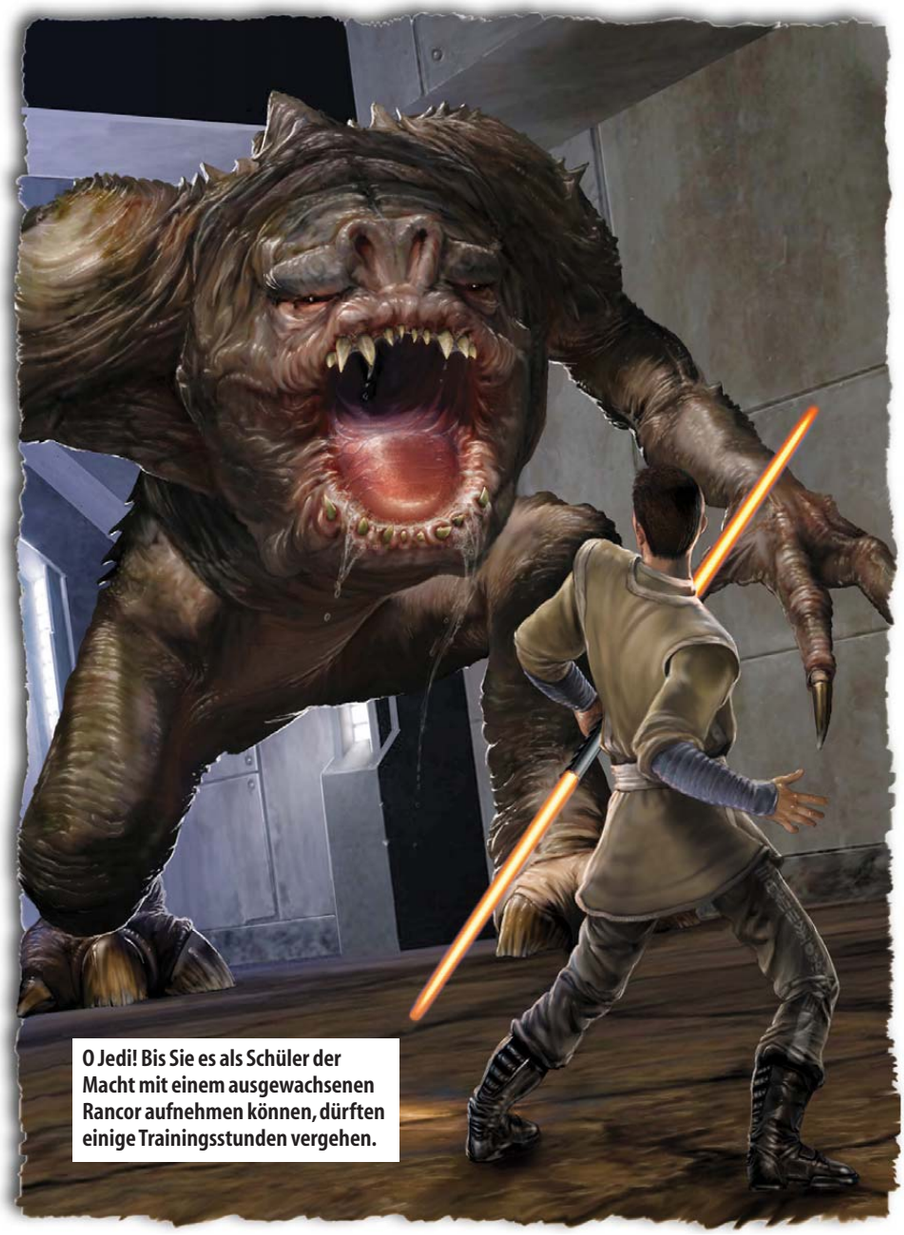
Erweisen Sie sich als Macht-Wächter

[1]sprich: „Jedi Nait – Jedi Äkädemi"

Sie können nicht mit der Macht umgehen? Macht nichts! Als Jedi-Schüler dürfen Sie das an PC und Xbox nachholen

Wiedersehen mit Kyle Katarn: Der treue Begleiter aus allen vorangegangenen „Jedi-Knight"-Spielen übernimmt in „Jedi Academy" die Rolle Ihres neuen Lehrmeisters. Mithilfe des mächtigen (und berühmten) Jedis Luke Skywalker unterweist er Sie im Gebrauch der Macht und bereitet Sie auf den Kampf gegen das Imperium vor. Und wer sind Sie? Ein Wesen nach eigener Lust und Laune. Aus Vertretern der verschiedensten Rassen, etwa Twileks, Rodianern oder Menschen, dürfen Sie eine Spielfigur nach Ihren Wünschen wählen und in die Jedi-Schule schicken.

Die Geschichte des Spiels startet ein paar Jahre nach dem Ende des letzten Abenteuers „Jedi Outcast". Für Sie – in welcher Gestalt auch immer – steht zuerst Training mit dem Lichtschwert auf dem Stundenplan. Hier machen Sie sich dann mit den verwegensten Angriffsmanövern vertraut, reifen zum Kunstfechter der Laser-Generation. Haben Sie die Führung der vernichtenden Nahkampwaffe im Griff, dann übergibt man Ihnen sogar Ihr eigenes Exemplar. Extras inklusive: Sie dürfen nach Belieben mit einem Doppelschwert in den Kampf ziehen oder mit Lichtklingen in beiden Händen.



O Jedi! Bis Sie es als Schüler der Macht mit einem ausgewachsenen Rancor aufnehmen können, dürften einige Trainingsstunden vergehen.

Für den so oder so actionbeladenen Kampfverlauf spielt das keine Rolle. Jetzt ist die Schule aus, und der Ernst des Lebens beginnt. Auf einer Ihrer Erkundungstouren beobachten Sie etwa einen Sith-Priester, der mit einem mächtigen Lichtzepter hantiert. Das verheißt nichts Gutes. Also entscheiden Ihre Lehrer, Sie auf verschiedene Planeten zu entsenden, um das Rätsel des Lichtzepters zu lösen. Es bleibt Ihnen überlassen, in welcher Reihenfolge Sie Ihre Missionen abarbeiten wollen – so ergibt sich für jeden Spieler ein leicht veränderter Spielverlauf.

Natürlich verlässt sich ein Jedi im Kampf nicht nur auf sein Lichtschwert, sondern vor allem auf virtuosen Umgang mit der Macht, die ihn in die Lage versetzt, herumliegende Gegenstände auf Gegner zu schleudern oder ihnen schon aus weiter Ferne Lebensenergie zu entziehen. Trotzdem: Mit der Laserwaffe geht's immer besonders spektakulär zur Sache. Die atemberaubenden Zweikämpfe sehen aus wie in den „Star-Wars"-Filmen. Der finale Hieb wird gar in leinwandreifer Zeitlupe inszeniert.

Außer dem schon jetzt viel versprechenden Einzelspieler-Modus stehen auch spannende Mehr-Spieler-Gefechte auf dem Plan. Bis zu vier Spieler ziehen dann gemeinsam in den Krieg gegen das finstere Imperium – oder beharken sich gegenseitig.

Die Entwickler gehen davon aus, das Spiel Ende September fertig zu haben. Möge die Macht mit ihnen sein!



Angewandtes Kunststoff-Recycling! Sobald Sie, wie hier gegen die Plastik-Kameraden, zur Schusswaffe statt des Lichtschwertes greifen, wird in die Ich-Perspektive geschaltet.



Raumdeutung: In solchen riesenhaften Anlagen müssen Sie meist eine Menge Rätsel lösen und Roboter ausschalten, um den Spielabschnitt zu schaffen.

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".

Castlevania – Lament of Innocence

Actionspiel für Playstation 2 | Als Kammerjäger in Draculas Schloss räumen Sie auf – und zwar in jedem Winkel

Dracula und die Familie Belmont verbindet eine Jahrhunderte alte „Freundschaft". Immer wieder treffen der Blutsauger und die Vampirjäger aufeinander. Und immer wieder kommt es dabei zu spektakulären Kämpfen. In diesem Spiel erfahren Sie mehr über die Famileinfehde, deren Ursprünge bis ins Mittelalter zurückreichen.

Alles begann mit der Entführung von Sara, der Verlobten von Leon Belmont. Als der erfährt, dass seine Braut auf Draculas Schloss gefangen gehalten wird, bricht er sofort zu ihrer Rettung auf. Das alte Gemäuer ist allerdings riesig und von allerlei gefährlichen Kreaturen bevölkert. So wird Leon von ganzen Skelettarmeen in Empfang genommen, die Knochen nach ihm schleudern, von Bluthunden, die sich Zähne fletschend auf ihn stürzen, von Ritterrüstungen, die mit Schwertern und Lanzen vor seiner Nase herumfuchteln. Hier gibt's kein einfaches Durchkommen. Leon muss tüchtig die Peitsche knallen lassen, um sich den Weg freizukämpfen. Weihwasser, Kruzifixe und explosive Kristalle sind ebenfalls hervorragende Waffen im Kampf gegen die finsteren Schlossbewohner. Um schließlich zum Obervampir „vorgelassen zu werden", muss Leon auch noch ein paar Rätsel lösen, die ihm Zutritt zu geheimen Räumen und Gängen gewähren.



Das knallt: Peitsche gegen Steinmonster.

Urteil: Bald ist wieder Zeit für den Tanz der Vampire. Freuen Sie sich auf ein herrlich gruseliges Schloss, das auch ohne seine streitlustigen Bewohner schon eine ausgedehnte Besichtigung wert gewesen wäre. Hier erwartet Sie in jedem Raum eine andere Überraschung, die Sie mit Hirn und Peitsche in den Griff kriegen müssen. „Gut", dass auch im nächsten Jahr wieder zur Vampirjagd geblasen wird.


Kampf den Schuppen: Leon legt sich mit zwei bissigen Echsen an.

Castlevania – Lament of Innocence[1]

Prognose:



gut

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	Januar 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

[1] sprich: „Kahfelwäinia – Lämment off Innossenz"

Pro Evolution Soccer 3

Sportspiel für Playstation 2 | Das runde Leder rollt wieder: Die realistische Fußballsimulation geht in die dritte Runde

Mitten in der Bundesliga-Spielzeit wird's eine Neuauflage der bewährten Fußballsimulation für Playstation 2 geben. Wie schon bei den Vorgängern, haben Sie auch im dritten Teil die Wahl aus 56 National- und 65 Vereinsmannschaften. Mit der Elf Ihres Vertrauens können Sie dann an zahlreichen Wettbewerben teilnehmen oder in diversen Ligen um den Aufstieg kämpfen.

Auf den ersten Blick fallen die Neuerungen, die das Spiel vom Vorgänger unterscheiden, nicht besonders auf, doch bei näherem Hinsehen machen sich zahlreiche sinnvolle Detailverbesserungen überaus positiv bemerkbar. So können Sie jetzt einen von 17 Schiedsrichtern verpflichten, die, je nach Herkunftsland, unterschiedlich pfeifen – und zwar endlich unter Beachtung der sinnvollen Vorteilsregel. Ebenfalls neu: Bei Einwürfen dirigieren Sie ab sofort die Ballempfänger, nicht mehr den Werfer an der Seitenauslinie. Außerdem können Sie bei Freistößen Spieler außerhalb der Mauer auswählen, um die gefürchtete indirekte Variante zu entschärfen.



Guter Wurf: Beim Einwurf steuern Sie jetzt zwei der zehn Feldspieler.

An der bewährten, guten Steuerung der Kicker hat sich nichts geändert. Ganz gleich, ob Sie eine lange Flanke schlagen, einen Steilpass schießen oder eine Grätsche ansetzen wollen, mit der Spieletastatur (Gamepad) geht Ihnen jede Aktion locker von der Hand.

Urteil: Die verbesserte Intelligenz der computergesteuerten Fußballer, kombiniert mit einer verfeinerten Optik und den weiter reichenden taktischen Möglichkeiten, ergibt ein überaus positives Gesamtbild. Tore fallen hier zwar nicht in Serie, und es erfordert einige Übung, bis Sie den Computer oder gute Mitstreiter an die Wand spielen, doch Ihre ersten sauber herausgespielten Treffer belohnen schließlich für alle Mühen. Kleiner Wermutstropfen: Spiele im Internet werden mit dieser Version nicht möglich sein. Das ist schade, denn die Technik steht zur Verfügung. Den ansonsten „sehr guten" ersten Eindruck trübt dieses Manko aber kaum.



Wiedersehen macht Freude: Tolle Spielzüge, wie dieser Übersteiger, lassen sich im Spiel jederzeit als Sofortwiederholung abrufen.

Pro Evolution Soccer[2] 3

Prognose:



sehr gut

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	Oktober 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	acht/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	ca. 60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC geplant

[2] sprich: „Pro Iwelutschen Soccker"

Kirby

Nightmare in Dream Land

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Fünf ist Trümpf: Finden Sie die fünf Teile des Sternenstabs, um die Harmonie in Dream Land wiederherzustellen

Im Kampf gegen das Böse muss Kirby seine außergewöhnlichen Fähigkeiten einsetzen. Hält er die Luft an, ist er in der Lage, zu schweben. Er kann seine Gegner aber auch verschlucken, um deren Talente zu verinnerlichen. So eignet er sich von Zeit zu Zeit spezielle Kampfkünste an – Feueratem, Stromstöße oder Schwertattacken, die ihm den Etappensieg erleichtern oder neue Areale öffnen.

Urteil: Alte Hasen könnten angesichts der wenigen Neuerungen enttäuscht sein, Kirby-Neulinge dürfen sich dagegen auf ein abwechslungsreiches und „gutes" Abenteuer freuen.



Heiße Luft: Kirbys Feueratem.

[1] sprich: „Körbi – Naitmär in Dihm Länd"

Kirby – Nightmare in Dream Land[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	01805/005806
Im Handel ab	Ende September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/4
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Gameboy Advance
Wahrscheinlicher Preis	39 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Prince of Persia
Sands of Time

Actionspiel für Playstation 2 | Von wegen Frosch – dieser Prinz ist einfach zum Küssen

Dieses Spiel bietet Geschichten aus tausendundeiner Nacht, gewürzt mit knackigen Rätseln, gewagten Sprüngen und jeder Menge actionreicher Kampfsporteinlagen. Freuen Sie sich also auf die Rückkehr des Prinzen in seinem neuen Abenteuer „Prince of Persia – Sands of Time". Nachdem der persische Thronfolger bereits in den 90er-Jahren mit seinen naturgetreuen Bewegungen für Furore sorgte, soll natürlich auch das moderne Nachfolgespiel, immerhin der vierte Teil, gut zwölf Jahre nach der Erstveröffentlichung Maßstäbe setzen.

Diesmal ist der Prinz einer Intrige seines Wesirs (Ministers) aufgesessen. Der hat den Königssohn hinterhältig dazu überredet, die magische Sanduhr mit den gefährlichen „Sands of Time" (Sandkörnern der Zeit) zu öffnen. Das hätte der Prinz besser gelassen. Denn der Zeitsand hat das gesamte Königreich durcheinandergewirbelt und überdies fiese Monster herbeigezaubert. Nun muss der angerichtete Schaden behoben und der Zeitsand wieder eingesammelt werden. Nur so ist der Frieden im Königreich wieder herzustellen.

Jede Bewegung des neuen Prinzen wirkt absolut realistisch, und selbst die Prügelszenen sehen aus wie einem asiatischen Kampfsportfilm entsprungen. Leicht und locker dreht der junge Adlige im Sprung eine „Prinzenrolle" über Gräben, läuft an Wänden entlang und sieht dabei stets aus wie ein Filmstar.

Superschöne Lichteffekte und eine typisch orientalische Architektur in den Palastanlagen bringen bestes morgenländisches Flair rüber. Nette Details tragen viel zur Atmosphäre des Spiels bei – etwa, wenn sich Seine Hoheit den Staub von der Hose schüttelt oder bei drohendem Verlust des Gleichgewichtes hilflos mit den Armen rudert. Den prinzipiell gefährlichen Zeitsand kann sich der Prinz in scheinbar ausweglosen Situationen zu Nutze machen, um für ein paar Sekunden in die Zukunft oder Vergangenheit zu reisen und dort seine Probleme der Gegenwart zu lösen.

Urteil: Dieser Prinz will auf den Thron. Und bringt alle Talente dafür mit. Sein neues Abenteuer sieht fantastisch aus und spielt sich auch so. Dank ausgeklügelter Steuerung bleibt der Spieler selbst in hektischen Kämpfen oder komplizierten Sprungkombinationen immer Herr der Lage.

Wenn jetzt noch die Aufmachung der Spielstufen und Rätsel hält, was der erste Eindruck verspricht, dann hat der Prinz das Zeug zum „sehr guten" König des Winters.



Grätsch, Mann! Der Prinz aus Persien ist ein wahrer Meister asiatischer Kampftechniken und überzeugt mit professioneller Beinarbeit.

Prince of Persia – Sands of Time[1]

[1]sprich: „Prinz off Pörscha – Sänds of ffTaim"

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211-33800115
Im Handel ab	20. November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Xbox,Cube,GBA

Prognose:



sehr gut

Knightshift

Strategiespiel für PC | Erobern – und retten – Sie eine verzauberte Welt

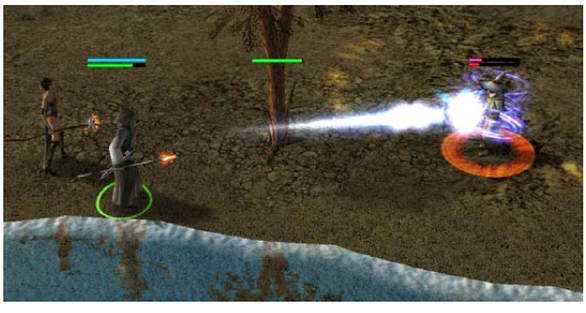
Selbst für gut trainierte Helden dürfte der Einstieg hart werden. Aber nicht, weil die Gegner so mächtig sind, sondern weil die Entscheidung schwer fällt, an welcher Stelle man ins Kampfgeschehen eingreifen soll: in der Strategie-Sparte oder in der Rollenspiel-Ecke. „Knightshift" bietet nämlich gleich beide Spieltypen an. Zwar hat das Rollenspiel Priorität für die Hintergrundgeschichte, aber Sie dürfen gerne als Stratege starten.

Für den Rollenspieler stehen Figuren aus sieben „Berufen" („Klassen") zur Wahl, darunter Zauberer, Ritter oder Priesterin. Sobald Sie Fähigkeiten, wie Stärke oder Zauberkraft, auf den gewünschten Wert eingestellt haben, geht Ihr(e) Auserwählte(r) auf Tour, um einen magischen Stein zu finden. Doch gemach – zuerst gibt's nicht minder magische blaue Pilze, die Ihre Gesundheit stabilisieren. Dazu schwer auf Krawall gebürstete Wölfe, Bären und Hexen. Mit jedem Sieg über diese Gegner steigen Ihre Erfahrungswerte, bis Sie eine neue Stufe erreicht haben und zur Belohnung ein paar Talente Ihrer Figur aufbessern dürfen. Das Übliche eben.

Wer das Spiel als Stratege in Angriff nimmt, startet in der Rolle eines Prinzen, der starke Männer um sich schart, um ein verlorenes Königreich zurückzuerobern. Und weil Milch bekanntlich müde Männer munter macht, ist sie hier der wichtigste Rohstoff. Sie werden verdammt viele Kühe und Hirten brauchen, um erfolgreich zu sein.

Das Spiel ist sehr umfangreich, mit 24 Aufgaben für Strategiefans und acht mehrfach unterteilten Kapiteln für Rollenspieler. 25 Mehr-Spieler-Landschaften teilen sich den Speicherplatz mit gut 2000 Gegenständen und Zaubersprüchen. Das alles haben Sie problemlos mit der Maus und ein paar Tasten im Griff.

Urteil: „Knightshift" hat das Zeug zum Knüller. Das Spiel aus der polnischen Ideenschmiede Reality Pump („Earth 2150") wartet mit vielen Überraschungen und Liebe zum Detail auf. Die Optik kann sich sehen lassen, die Musik ist aufwendig gemacht und passt sehr gut zur Atmosphäre. Aufgaben und Geschichte sind stimmig und spannend, die Figuren witzig, die Gegner geistig auf Draht. Vor allem aber macht der riesige Umfang Lust auf mehr. Knightshift verspricht „sehr gut" zu werden.



Potz Blitz: Mächtige Energiezauber nageln jeden Gegner fest.



Verwegene Kleiderordnung: die Priesterin im ganz, ganz kleinen Schwarzen und der Zauberer als wahrer Kleiderständer.

Knightshift[2]

[2]sprich: „Naitschifft"

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Zuxxez
Telefon	06241-26880
Im Handel ab	19. September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/2000/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 450/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	40 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
Apocalyptica	PC	Oktober 2003
Baphomet's Fluch – Der schlafende Drache	PC PS 2 Xbox	10. Oktober 2003
Boktai – The Sun is in Your Hand	GBA	Oktober 2003
Breath of Fire – Dragon Quarter	PS 2	10. Oktober 2003
Dog's Life	PS 2	3. Quartal 2003
Dragon's Lair 3D	PS 2 Cube	Oktober 2003
Gladiator – Schwert der Rache	PC PS 2 Xbox	Oktober 2003
Gotcha Force	Cube	4. Quartal 2003
Harry Potter – Quidditch-Weltmeisterschaft	PC PS PS 2 Xbox Cube GBA	31. Oktober 2003
Horizons – Empire of Istaria	PC	30. Oktober 2003
Jak 2 – Renegade	PS 2	4. Quartal 2003
My Street	PS 2	4. Quartal 2003
Silent Hill 3	PC	Oktober 2003
Sinbad – Legend of the 7 Seas	PC	30. Oktober 2003
Star Wars – Flight of the Falcon	GBA	Oktober 2003
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	PC PS 2 Xbox Cube	Oktober 2003
ACTION		
Advance Wars 2 – Black Hole Rising	GBA	Oktober 2003
Asterix & Obelix XXL	PS 2	Oktober 2003
Bionicle – The Game	PC PS 2 Xbox Cube	10. Oktober 2003
Buffy im Bann der Dämonen – Chaos bleeds	PS 2 Xbox Cube	24. Oktober 2003
Dragonball Z Budokai	PS 2 Cube	23. Oktober 2003
Dungeons & Dragons Heroes	Xbox	30. Oktober 2003
Hunter the Reckoning – Wayward	PS 2	10. Oktober 2003
KYA – Dark Lineage	PS 2	30. Oktober 2003
MegaMan X7	PS 2	17. Oktober 2003
MegaMan Zero 2	GBA	17. Oktober 2003
SWAT Global Strike Team	PS 2 Xbox	31. Oktober 2003
Time Crisis	PS 2	Oktober 2003
Tom Clancy's Rainbow Six – Athena Sword	PC	2. Oktober 2003
True Crime – Streets of L.A.	PS 2 Xbox Cube	Oktober 2003
Viewtiful Joe	Cube	31. Oktober 2003
XIII	PC PS 2 Xbox	30. Oktober 2003
DENKSPIELE		
Scrabble Interactive	PS 2	2. Oktober 2003
Pokémon Memory Magic	Cube	Oktober 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Billy Hatcher and the Giant Egg	Cube	Oktober 2003
Bratz Dolls	PC PS 2 Cube	30. Oktober 2003
Dancing Stage Euromix	PS	Anfang Oktober 2004
Disney's Aladdin	GBA	10. Oktober 2003
Disney Party	Cube GBA	17. Oktober 2003
Galidor – Defenders of the Outer Dimension	PC PS 2 Cube GBA	2. Oktober 2003
Spyro Adventure	GBA	31. Oktober 2003
Super Mario Bros 3 – Super Mario Advance 4	GBA	Oktober 2003
KARTENSPIELE		
6 Nimmt!	PC	Oktober 2003
Ogallala	PC	Oktober 2003
RENNSPIELE		
Autobahnraser Megapack 2	PC	Mitte Oktober 2003
Autobahnraser Taxi	PC	Anfang Oktober 2003
Bomberman Kart	PS 2	Oktober 2003
Destruction Derby Arenas	PS 2	Oktober 2003
Drome Racers	Cube	10. Oktober 2003
F-Zero GX	Cube	Oktober 2003
Need for Speed – Porsche Unleashed	GBA	30. Oktober 2003
Xpand Rally	PC	Oktober 2003
ROLLENSPIELE		
Arc – Twilight of the Spirits	PS 2	4. Quartal 2003
Robin Hood – Defender of the Crown	PC PS 2 Xbox	4. Quartal 2003
Gladius	PS 2 Xbox Cube	Oktober 2003
The Elder Scrolls 3 – Bloodmoon	PC	9. Oktober 2003
Unlimited Saga	PS 2	Oktober 2003
SIMULATION		
Die Sims – Hokus Pokus	PC	31. Oktober 2003
SPORTSPIELE		
FIFA Football 2004	PC PS PS 2 Xbox Cube GBA	31. Oktober 2003
NBA Live 2004	PC PS 2 Xbox Cube	10. Oktober 2003
NHL Hitz Pro	PS 2 Xbox Cube	Oktober 2003
SSX	Xbox	24. Oktober 2003
WWE Raw 2 Ruthless Aggression	Xbox	Mitte Oktober 2003
STRATEGIESPIELE		
Casino Inc. – The Management	PC	Oktober 2003
Empires – Die Neuzeit	PC	Oktober 2003
Risiko – Global Domination	PS 2	30. Oktober 2003
Sternenschiff Catan	PC	17. Oktober 2003
Worms 3D	PC PS 2 Xbox Cube	Oktober 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

Hier erfahren Sie, wie aufwendig Europas größtes Spielemagazin neue Spiele bewertet

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 aktuellen **Prozessoren** S. 176, Grafik- und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Alle Spiele werden auf den **Betriebssystemen** S. 176 Windows 98 (zweite Ausgabe) und Windows XP Home 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. Es folgt die Bezeichnung des Prozessors. Üblich sind „Pentium-3“, „AMD Athlon“, „Pentium-4“ (oder, gleichbedeutend: „P IV“). Die Zahl hinter dem Prozessor gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 500 und 3066 **Megahertz (MHz)** S. 176 oder auch 3.06 **Gigahertz (GHz)** S. 176 Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „… Pentium-3 mit 600 MHz …“. Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Pentium-3-800 in der Tabelle einzuordnen. Bei modernen Spielen hat zudem die verwendete Grafikkarte einen entscheidenen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit.

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 (Viertelseite bis ganze Seite) wird, wie bei allen anderen Tests, eine komplette Bewertungstabelle erstellt. Damit jedoch möglichst viele Spiele im Heft berücksichtigt werden können, drucken wir aus Platzgründen nur die Zwischennoten und das Gesamtergebnis ab. Zu allen aktuellen Tests können Sie die Einzelnoten und deren Begründungen jederzeit 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 lesen Sie auf der nächsten Seite.

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

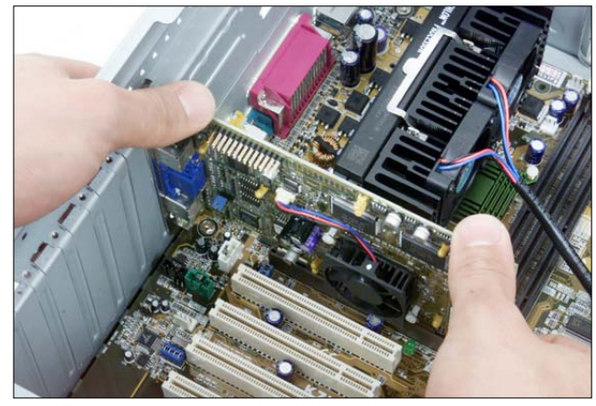
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

Funktionsprüfung Ton

Zu jedem Spiel gehört vernünftiger Klang. Im Testlabor wird jedes PC-Spiel mit bis zu 25 verschiedenen Soundkarten (inklusive fest auf der **Hauptplatine** S. 176 eingebauten Typen) überprüft. Gibt es keine Probleme, so bekommt das Spiel die Note „sehr gut“. Probleme werden in einer Fußnote erwähnt.

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 176 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 25 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S. 176 bei einer **Farbtiefe** S. 176 von 32 **Bit** S. 176. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6“ bewertet. Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

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 unbedingt 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 25 Computern wird getestet, welche technischen Anforderungen die Spiele stellen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

❼ Empfohlene Steuergeräte oder -kombination
Sind Maus oder Tastatur für das Spiel optimal geeignet? Oder lässt es sich mit Lenkrad, Steuerknüppel beziehungsweise 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.

⓯ Kopierschutz
In dieser Zeile gibt die Redaktion an, welcher Kopierschutz verwendet wird. Lässt sich das Schutzverfahren nicht ermitteln, so steht hier der Vermerk „unbekannt".

SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
❶ Spieleinstieg		6%	
❷ Langzeitspaß		5%	
❸ Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	
❹ Bewegungsabläufe		3%	
Musik		2%	❺
Geräusche		3%	
Stimmen/Kommentare		2%	❻
Texte/Untertitel		2%	
❼ Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	
Faszination der Spielwelt		18%	❽
Spielspaß insgesamt		**50%**	
SERVICE			
❾ Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	
❿ Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	
Service insgesamt		**3%**	
INSTALLATION			
⓫ Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	
⓬ Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	
⓭ Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	
Installation insgesamt		**5,4%**	
⓮ **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)**		**2%**	
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	⓰
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			⓱
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X Win 98	0,472%		
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**	
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	⓲
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	⓳
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**	
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	⓴
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	㉑
Nutzbare Steuergeräte		1%	㉒
Sprache (überprüft)		3%	
⓯ Kopierschutz		0%	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	
Sonstiges insgesamt		**9%**	
ZWISCHENNOTE		**100%**	
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 gilt das Spiel in diesem Punkt als „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.

⓰ Funktionsprüfung Ton mit 25 Soundkarten
Damit Sie die akustische Untermalung der Spiele genießen können, werden die mit bis zu 25 Soundkarten überprüft. Funktionieren Musik, Geräusche und Sprache einwandfrei, gibt es ein „sehr gut". Musikaussetzer, Sprachprobleme oder gar Abstürze werden mit der Note „ungenügend" bewertet.

⓱ 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 gilt das als „befriedigend", in besonders schweren Fällen wird es als „unspielbar" eingestuft („mangelhaft"). Startet ein Spiel überhaupt nicht, oder weist es 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 1024 x 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 32 Bit. Genauere Angaben dazu finden Sie auf der vorangegangenen Seite.

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

⓳ Musik/Geräusche regelbar, Schwierigkeit einstellbar
Lässt sich die Lautstärke von Hintergrundmusik und Geräuschen einstellen oder sogar ganz abschalten? Können Sie zu Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad auswählen? Wenn ja, so wird das als „sehr gut" bewertet.

⓴ Spielvariations-Möglichkeiten
Unter diesem Prüfpunkt berücksichtigt die Redaktion zum Beispiel, wie groß die Spielwelt ist, wie viele Charaktere zur Wahl stehen, oder die verfügbare Zahl unterschiedlicher Waffen. 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 (Joystick, Foto) oder auch 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. Falls ein Spiel grobe Mängel aufweist, beispielsweise Stellen, an denen der Spieler gar nicht mehr weiterkommt, so drückt das auf die Note – unter Umständen so kräftig, dass ein Spiel den gesamten Test mit der Note „mangelhaft" absolviert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Cinetext

Fluch der

Rollenspiel für PC |
Ein junger Kapitän will zu Ruhm und Reichtum kommen. Und muss zunächst Gefechte auf hoher See gewinnen

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Fluchen Sie nicht, wenn die Installation des Spiels nicht gleich klappt. Schlagen Sie lieber Seite 160 auf. Da finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung.

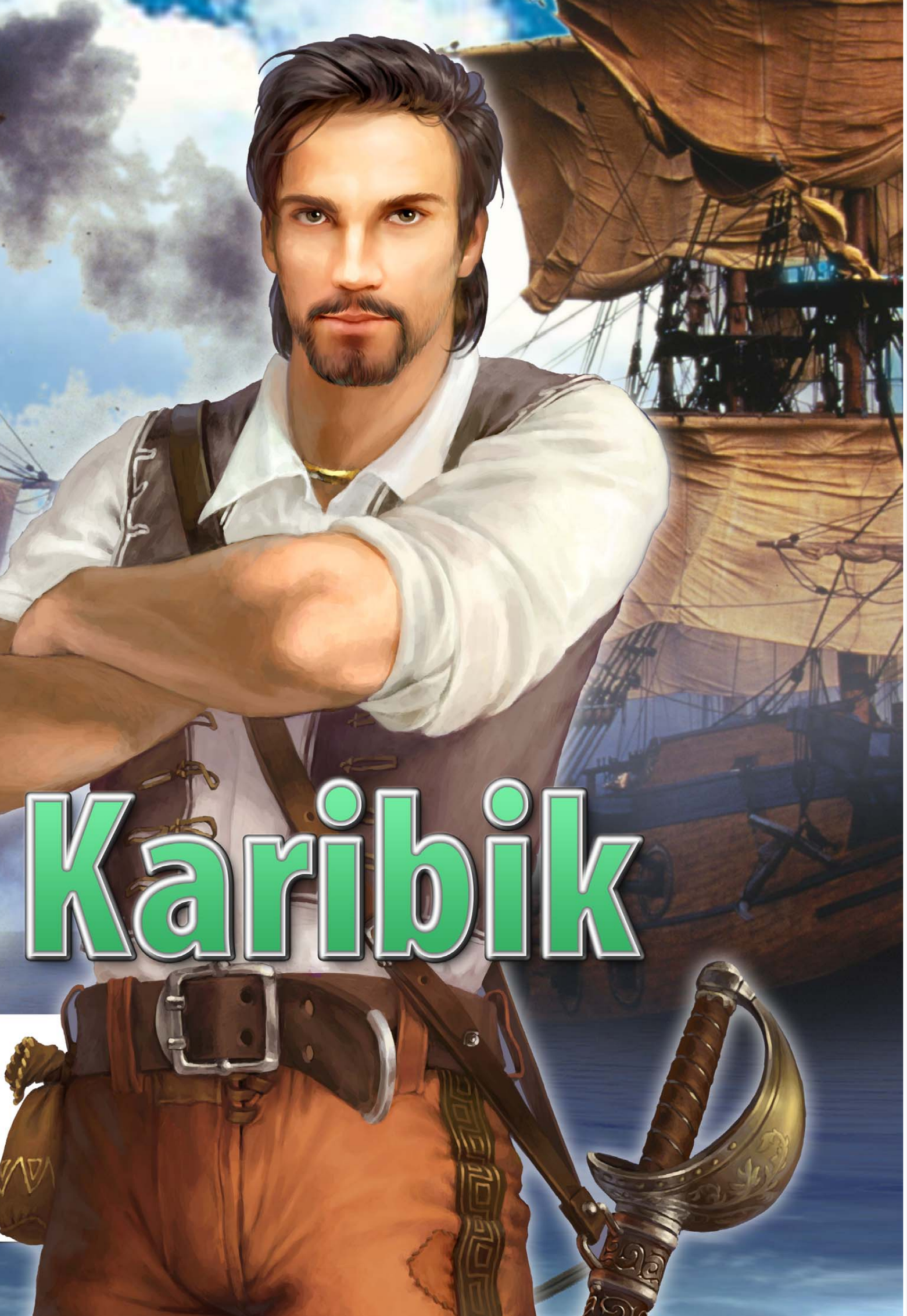
INHALT

Oxbay, ein verträumtes Städtchen in der Karibik, englische Kolonie, 18. Jahrhundert. Der junge Kapitän Nathaniel Hawk nimmt mit seinem Schiff „Victory“ Kurs auf den Hafen. Er steuert Ruhm und Reichtum an und muss dafür Gefechte auf See und an Land gewinnen und erfolgreich Handel treiben.

In diesem Rollenspiel nehmen Sie Hawks Rolle ein – und können sich aussuchen, ob Sie als ehrbarer Kaufmann und Seefahrer im Namen der britischen Krone auftreten oder sich als blutrünstiger Pirat vor den Küsten Mittelamerikas aufführen. Hawk kann beides sein.

Mit dem gleichnamigen Film mit Johnny Depp hat das Spiel nicht viel zu tun, bis auf den Schauplatz Karibik. 40 Spielstunden nimmt die Haupthandlung in Anspruch.

In Hawks Kajüte geht es los. Die „Victory“ geht vor Anker, Bootsmann Malcolm Hatcher und der


Karibik

Fluch der Karibik FORTSETZUNG

Kapitän machen alles für den Landgang klar. Das Schiff muss überholt, die Mannschaft soll aufgestockt werden, und vielleicht kann man auch ein neues Fernglas kaufen.

Den Gesprächsverlauf zwischen Kapitän und Bootsmann können Sie als Spieler beeinflussen, indem Sie Antworten auf Fragen selbst gestalten. Davon wiederum hängt es ab, ob Sie sich von Ihrem Bootsmann bei bevorstehenden Aufträgen helfen lassen, ihm einen Teil der Organisation übertragen oder alles auf eigene Faust durchziehen.

Sie verfügen über ein so genanntes Abenteuerbuch. In ihm finden Sie die nächsten Aufgaben. Die müssen Sie lösen, sonst geht's in der Haupthandlung nicht voran.

Leider werden in das Buch keine Hinweise auf Nebenaufgaben eingetragen, die Sie in Gesprächen mit verschiedenen Stadtbewohnern erhalten. Bei einem Rollenspiel von diesem Umfang gehen so leicht wichtige Informationen verloren, wenn Sie sich nicht separat Notizen mit Stift und Papier machen.

Zunächst geht's an Land. Dort laufen Sie entweder in der Verfolger- oder in der Ich-Perspektive durch eine detailliert gestaltete dreidimensionale Landschaft. Sommer, Sonne, Strand. Aber zunächst sollten Sie zu den Händlern an der Stadtmauer marschieren und sich das neue Fernglas zulegen.

Das nächste Ziel ist die Werft, wo sich nicht nur Ihr Schiff reparieren lässt. Da kriegen Sie nämlich auch, gegen bar Kasse, Kanonen.

Um an Land nicht jeden Weg immer wieder selbst ablaufen zu müssen, kann der Spieler die so genannte Schnellauswahl benutzen und so zeitsparend zwischen den Örtlichkeiten hin- und herwechseln.

Tüchtige Seeleute finden Sie in der Taverne. Fragen Sie einfach den Wirt nach ein paar kräftigen Männern. Ab und zu sitzen an den Tischen auch Offiziere, die Sie anheuern können, vorausgesetzt, Sie können sich die Dienste dieser erfahrenen Seeleute bereits leisten.

Ihre vorerst letzte Aufgabe an Land ist ein Besuch beim örtlichen Händler. Hier können Sie Ihre Ladung verkaufen sowie Proviant und neue Handelsgüter einkaufen. Die Händler in den Städten verkörpern den Wirtschaftsaspekt im Spiel. Um ein kleines Vermögen als Händler für eine bessere Ausrüstung zu verdienen und Erfahrung als Kapitän zu sammeln, können Sie zwischen den sechs Inseln im Spiel 23 verschiedene Güter, wie Seide, Schokolade oder Tabak, transportieren und diese möglichst gewinnbringend verkaufen.

Haben Sie die ersten Aufträge aus Ihrem Abenteuerbuch erfüllt, laufen Sie mit der „Victory" aus und werden noch Zeuge, wie feindliche französische Kriegsschiffe die Verteidigungsanlagen der Engländer an Land angreifen und den Hafen einnehmen. Gerne hätten Sie den Menschen an Land bei der Verteidigung geholfen, doch was hätten Sie als noch recht unerfahrener Kapitän mit Ihrem schwach bewaffneten Boot schon ausrichten können?

Bevor Sie jeweils in See stechen, sollten Sie auf jeden Fall den Spielstand mit Ihren schon erreichten Kräften abspeichern. In den piraten-verseuchten Gewässern herrscht ein rauhes Klima, in dem Anfänger in Stürmen und Seeschlachten schnell den frühen Tod finden. Überhaupt sollten Sie zu Spielbeginn jedem Scharmützel, egal ob an Land oder auf See, möglichst ausweichen. Denn erst wenn Sie Ihre Fähigkeiten als Kapitän und Kämpfer deutlich gesteigert haben, sehen Sie gegen Ihre Gegner überhaupt ei-



Damit Ihnen das Lachen nicht vergeht, immer schön Spielstände anlegen!



1 Zu Spielbeginn erhält Kapitän Nathaniel Hawk von seinem Bootsman Malcolm Hatcher Infos und Anweisungen für seinen ersten Auftrag.



2 Für Ihren Landgang nehmen Sie aus Ihrer Kapitänskajüte Ihren Säbel sowie aus der linken Kommode eine Pistole und ein altes Fernglas mit.



6 Um mit einem Händler ins Geschäft zu kommen, sprechen Sie Ihn einfach an und fragen Sie Ihn, was er alles zu verkaufen hat.



7 In dem nun geöffneten Menü wählen Sie per Mausklick die gewünschten Waren und kaufen für Ihre Reise ein besseres Fernglas.



9 Da Ihr Schiff ziemlich beschädigt ist, sollten Sie auf jeden Fall in der Werft vorbeischauen und Ihr Schiff reparieren lassen.



10 In den Werft-Menüs können Sie Ihr Schiff überholen lassen, und besitzen Sie genug Geld, gibt es auch bessere Schiffe und Kanonen.



13 Den örtlichen Händler sollten Sie vor jeder Fahrt besuchen. Auf jeder Insel haben die Händler dabei unterschiedliche Waren und Preise.



14 Ein paar Klicks genügen, und Ihr Laderaum ist mit Proviant und Handelsgütern gefüllt, die Sie später hoffentlich mit Profit verkaufen.



18 Geraten Sie auf Ihrem Segeltrip in einen Sturm, müssen Sie vorsichtig aus dem Tief heraus segeln, da Sie sonst bald Fischfutter sind.



19 Sind Sie in Inselnähe, können Sie mit Ihrem Schiff die Schnellauswahl benutzen und die meisten Ziele auf der Insel direkt ansteuern.



3 Um die Steurung bei Landkämpfen zu erlernen, sollten Sie die Hinweise Ihres Bootsmanns beachten und mit Ihm ein paar Runden zur Probe fechten.



4 Zehn Charaktereigenschaften und 36 spezielle Talente können Sie als Kapitän im Verlauf des Spiels ausbauen und so zum Schrecken der Meere werden.



5 Ihr erster Landgang führt Sie in den Hafen der englischen Kolonie Oxbay. Bei den Händlern am Stadtrand finden Sie wichtige Ausrüstungsgegenstände.



8 Ihre ersten Schritte in Oxbay dienen vor allem der Orientierung. Sie sollten sich zuerst in Ruhe umsehen, was dieses englische Hafenstädchen zu bieten hat.



12 Auf jeden Fall sollten Sie mit dem Wirt sprechen, denn ein Mann in seiner Position weiß über die neuesten Gerüchte in der Stadt zu berichten und versorgt Sie so mit wertvollen Informationen. Um Ihre Mannschaft an Bord aufzustocken, können Sie außerdem bei ihm jederzeit gegen Bares Matrosen für Ihr Schiff anheuern.



11 Die Taverne ist immer einen Besuch Wert. An den Tischen sitzen oft Offiziere, die Sie gegen Bezahlung anheuern können, um Ihre Crew zu verstärken.



15 Ist der Laderaum gefüllt und sind die Aufträge im Abenteuerbuch erledigt, gehen Sie zum noch friedlichen Hafen Oxbays und legen mit Ihrem Schiff ab.



16 Ein kurzer Film nach Ihrem Abschied zeigt den Angriff der Franzosen auf Oxbay. Informieren Sie jetzt schnell den englischen Gouverneur auf Redmond.



17 Auf der Seekarte haben Sie einen guten Überblick. Stürme und Piratenschiffe entdecken Sie aber erst, wenn diese in Sichtweite Ihres Bootes sind.



20 Erreichen Sie das Rathaus von Redmond bei Nacht, schläft der Gouverneur bereits. In der Taverne finden Sie ein Bett. Kommen Sie morgen wieder!



21 Im Rathaus von Redmond läuft Ihnen als erstes ein gewisser Raoul Rheims über den Weg. Seine wahre Bedeutung wird Ihnen aber erst viel später klar.



22 Im Gespräch mit dem schlitzohrigen Gouverneur erhalten Sie Ihren ersten richtigen Auftrag und anschließend ein paar Erfahrungspunkte als Belohnung.

Fluch der Karibik FORTSETZUNG

nen Stich. Der Verlauf der Kämpfe hängt zwar weitgehend von Ihren Degen- und Segelkünsten ab. Wenn Sie aber nicht über Ihrem Gegner ebenbürtige Charaktereigenschaften verfügen, lässt sich auch kein Sieg erringen.

Insgesamt kann Ihre Spielfigur mit den im Spielverlauf erworbenen Erfahrungspunkten zehn Charaktereigenschaften, wie Nahkampf, Segeln, Reparatur, aber auch Handeln und Glück ausbauen und weiter entwickeln. Dazu kommen 36 spezielle Talente, wie bessere Kenntnisse im Nahkampf oder besondere Fähigkeiten bei der Steuerung von Schiff und Kanonen.

Sind Sie auf See, wird zur Kartenansicht gewechselt, in der Sie Ihr Schiff aus der Vogelperspektive durch die Karibik steuern. Bei besonderen Ereignissen, wie einem Piratenangriff oder einem Sturm, wechselt die Perspektive erneut. In der so genannten Gefechtsansicht ist vor allem der Wind der entscheidende Faktor. Nur wenn Sie es verstehen, den Wind richtig zu nutzen, werden Sie heil aus einem Sturm herauskommen und gute Schussposition im Seekampf einnehmen.

Ganz schön aufregend, dieses Abenteuer. Und bevor Sie noch in die Hände von Franzosen oder Piraten fallen, sollten Sie den Hafen der Nachbarinsel Redmond anlaufen und dort dem Gouverneur von den kriegerischen Ereignissen in Oxbay berichten.

BEDIENUNG

Auf der Steuerung liegt ein Fluch und macht Ihren Trip in die Karibik zu einem nervigen Abenteuer. Die Bewegung der Spielfigur an Land, das normale Segeln sowie die Steuerung Ihres Schiffs im Gefecht funktionieren jeweils über eine andere Tastenbelegung. Selbst wenn Sie mühsam die Tastenbelegung Ihren Wünschen anpassen, werden Sie laufend zwischen Maus und Tastatur mit der Hand hin- und herwechseln müssen. Ein durchgehendes Spielerlebnis ist damit so gut wie unmöglich, denn ständig haben Sie Ihre Hand von der Maus zu nehmen, um per Tastatur durch die Aktionsmenüs zu steuern. So geht Einiges an Spielspaß verloren.

URTEIL

Nur mit Ausdauer und permanenter Spielstandspeicherung lassen sich die ersten Klippen als Nachwuchskapitän umschiffen. Das Spiel hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck: zum einen die phantastische Grafik, vor allem während der Gefechte auf See, und das abwechslungsreiche Spielprinzip, zum anderen der gerade am Anfang unnötig hohe Schwierigkeitsgrad und die – verflucht noch mal – unglücklich gestaltete Bedienung.

Sind Sie aber dank gesteigerter Charaktereigenschaften Ihren Gegnern nicht mehr hilflos ausgeliefert, stehen ausgedehnte Entdeckungstouren, lukrative Handelsreisen und spannende Kaperfahrten in dem Inselparadies auf dem Programm. Und das Spiel liegt „gut" im Wind.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerung an Land

Linke Maustaste:
Vorwärts laufen

Rechte Maustaste:
Rückwärts laufen

[ ]: Aktionen ausführen

Steuerung auf See

[S]: Segel setzen

SPIELDETAILS



Mit dem Beinsymbol springen Sie im Nu zu jedem Inselort.



Mit dem Anker können Sie in Inselnähe Ihr Boot anlanden.



Dank Kompass behalten Sie auch im Sturm den Überblick.



Dieses Symbol informiert Sie über Schäden an Ihrem Schiff.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fluch der Karibik

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122€/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nur mit Fluchen überstehen Sie den Anfang.	4,50
Langzeitspaß	5%	Je länger, desto besser, bleibt das Abenteuer abwechslungsreich bis zum Schluss.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Traum-Sonnenuntgänge wie in der Karibik.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Manchmal etwas hölzern, aber sehr realistisch.	2,00
Musik	2%	Karibikrhythmen bleiben dezent im Hintergrund.	2,50
Geräusche	3%	Hafenglocken klingen, Säbel klirren, und die Schiffsplanken knarren echt.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Sprecher, doch man hört sie zu selten.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Stimmungsvolle Textdialoge und Informationen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nervig, unlogisch und unnötig kompliziert, stört die Steuerung den Spielfluss.	4,50
Faszination der Spielwelt	18%	Der hohe Schwierigkeitsgrad zu Beginn bremst die Karibik- und Piratenatmosphäre.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,41**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (2516 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,8789 Megabyte	2,37
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**11,8%**				**2,52**
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%	Charakterentwicklung, Land- und Seekämpfe			2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit			1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus			3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc Version 2.9			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,26**
Auf-/Abwertung					

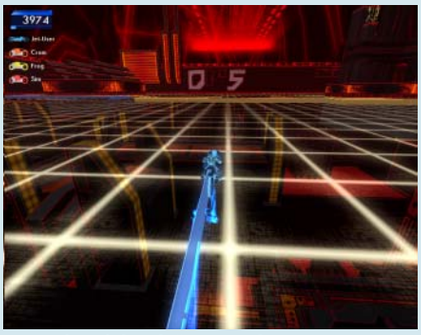
TESTERGEBNIS	gut ← **2,26**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	38,89 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,26 x 45,99 = 103,94 = ausreichend

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



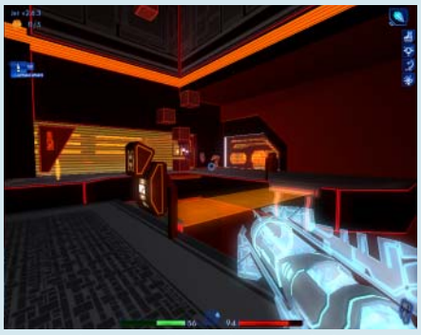
1 Ein fremdes Programm bereitet sich auf ein „Lightcycle"-Rennen vor. Zuvor bittet es um einen Tipp, wer das Rennen gewinnen wird.



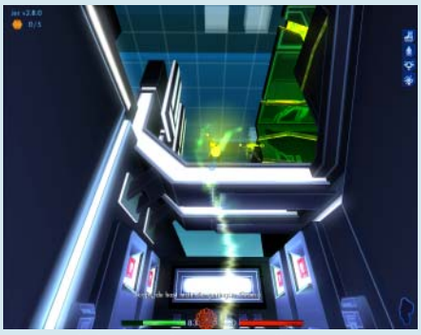
2 Beim „Lightcyle"-Rennen kann Jet nur auf geraden Linien fahren. Dabei darf er nicht die Spur eines Gegenspielers kreuzen.



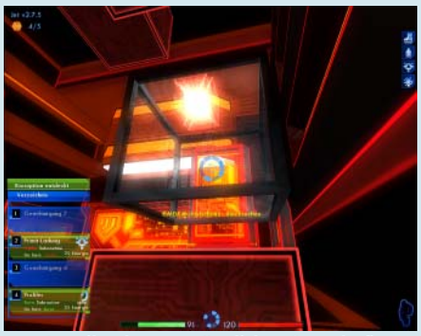
3 „Tron 2.0" macht es Einsteigern leicht: Jede Nebenfigur, die für die Handlung wichtig ist, läuft mit einem leuchtenden „i" durch die Schaltkreise. Betätigen Sie die „F"-Taste, wenn Sie vor der Figur stehen. Die Figur wird zu sprechen beginnen und gegebenenfalls eine Handlung ausführen.



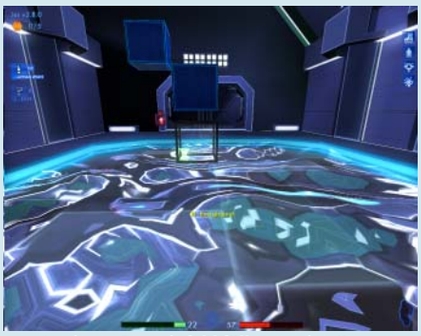
4 Im Hintergrund läuft ein gegnerisches Programm zu einer Alarm-Station. Hier hilft ein gezielter Schuss aus dem Knall-Stab.



5 Zwei Viren werfen grüne Bälle gegen Jet. Wird er getroffen, werden Teile seines Organismus infiziert, müssen dann gereinigt werden.



6 An teils schwer zugänglichen Orten befinden sich durchsichtige Kisten mit farbigen Zylindern, die Zusatz-Programme enthalten.



7 In einem Energiefeld füllt Jet seine Reserven auf. Erledigte Gegner hinterlassen Behälter mit kleinen Mengen Energie oder Medizin.



Actionspiel für PC | **Kämpfen Sie im Inneren eines Computers gegen Viren**

INSTALLATION

Das Spiel lässt sich ohne Probleme und mit Lightcycle-Geschwindigkeit auf Ihrem PC installieren. Sollten Sie dennoch Probleme haben, finden Sie Hilfe auf Seite 160.

INHALT

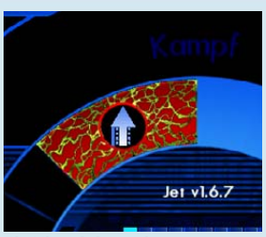
Aufruhr im Großunternehmen ENCOM: Der Chefprogrammierer Alan Bradley verschwindet, der Zentralcomputer spielt verrückt und verwandelt seinen Sohn Jet mit einem gezielten Laserstrahl in ein Computerprogramm. Der Spieler schlüpft in Jets Rolle und erkundet das Firmen-Netzwerk. Sein Ziel ist es, das Verschwinden von Alan Bradley aufzuklären und die Machenschaften einiger Firmenbosse zu entlarven. Dabei betrachtet er seine fremdartige Umwelt aus Jets Augen.

Hierfür flitzt er über die Festplatte eines stillgelegten Firmen-Computers, durch Alan Bradleys alten Arbeitsrechner und einen lahmen Taschencomputer. Als Vorbild des Spiels diente der amerikanische Film „Tron". Der Science-Fiction-Film wurde 1982 mit großem technischen Aufwand gedreht, in einer Nebenrolle glänzte Hollywood-Star Jeff

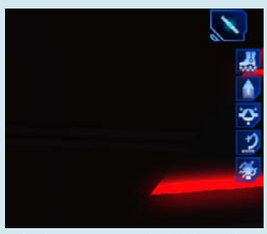
SPIELDETAILS



Im Statusbildschirm legen Sie Jets Stärken fest.



Ein Virus lähmt eines von Jets Zusatz-Programmen.



Mit dem Mausrad wählen Sie die gewünschte Waffe aus.



Energie-Reserven: grüner Balken, Gesundheit: roter Balken.



Bridges. In „Tron“ bewegen sich die Helden durch Computersysteme, lösen Rätsel und beseitigen Gegner und Widrigkeiten, um zu verhindern, dass der fiese Firmenboss Dillinger die Macht bei ENCOM übernimmt. „Tron“ lautet der Name eines Sicherheitsprogramms, das dafür verantwortlich ist, dass der Held in Teilchen aufgelöst und in das Computernetzwerk eingeschleust wird.

„Tron 2.0“ spielt 20 Jahre später, es spinnt die Handlung des Films fort. Der Spieler löst Rätsel, bewährt sich in Kämpfen, stärkt seine Figur. Auf dem Weg durch die Datenströme begegnet Jet fremden Programmen, die ihn angreifen. Als Waffe dient ihm eine Diskusscheibe, die wie ein Bumerang zu ihm zurückkehrt, wenn er sie gegen Datengeister und Viren abgefeuert hat. Ein Raketen-Ball beseitigt stärkere Gegner, diese Waffe benötigt Energie. In jedem der 35 Spielabschnitte befinden sich Ladestationen für Energie und Gesundheit.

Gleich zu Beginn des Spiels kann der Spieler eine Erweiterung ausprobieren, die Jets Beinkraft stärkt: So springt er höher und erreicht mühelos den Ausgang des Spielabschnitts. Vielen Zuschauern des Films blieb das Rennen auf so genannten „Lightcycles“ (= „Lichtmotorräder“) im Gedächtnis. Im Spiel werden Sie selbst an einem „Lightcycle“-Rennen teilnehmen. Dazu betritt Jet ein Gitternetz, auf dem sich Hindernisse und nützliche Gegenstände befinden. Wer die Spur eines gegnerischen Motorrads kreuzt, scheidet aus.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

F1 : Statusbildschirm

: Einsatzziele, Aufträge

BEDIENUNG

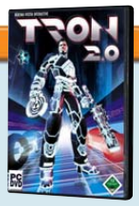
Der Spieler bewegt sich durch die Welt der Schaltkreise mit Hilfe der Pfeiltasten. Waffen feuert er mit der Maustaste ab, Gegenstände nimmt er auf, wenn er davor steht und ihre Beschreibung sieht. Bewegungen werden im Trainingsprogramm erklärt. Das Lightcycle genannte Motorrad lenken Sie aus der Verfolgerperspektive, Sie können die Kamera frei bewegen oder feststellen.

URTEIL

Die Trainingsabschnitte sind vorbildlich gestaltet, Anfänger werden sich rasch im Inneren des „Tron 2.0“-Systems zurecht finden. Die langweiligen Stimmen sprechen ein unnötiges Fachkauderwelsch, das zudem von Grammatikfehlern nur so strotzt.

Kämpfe lassen sich auf den unteren Schwierigkeitsgraden entspannt bestehen, die Rätsel sind leicht zu lösen. Reizvoll ist die Möglichkeit, die Spielfigur aufzurüsten, Stärken festzulegen. Wegen der witzigen Spielidee verdient das Abenteuer ein „gut“.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tron 2.0

Hersteller: THQ Entertainment GmbH
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.) Fax 02151-4189418 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					
Spieleinstieg		6%	Trainingsabschnitt mit leichten Übungen.		1,50
Langzeitspaß		5%	35 Einsätze, jeder weitere Spielabschnitt sieht anders aus, enthält andere Gegner.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Die Spielfiguren wirken glaubhaft.		2,50
Bewegungsabläufe		3%	Bewegungen der Gegner vorhersehbar.		3,00
Musik		2%	Elektronische Musik, passend zur Umgebung.		2,00
Geräusche		3%	Schiebetüren zischen, Kanonen knallen, Explosionen dröhnen.		3,00
Stimmen/Kommentare		2%	Fehlerhaftes Technik-Kauderwelsch.		5,00
Texte/Untertitel		2%	Enthalten alle wichtigen Informatioen.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Gut spielbar mit Maus und Tastatur. Man muss sich nur wenige Kurzbefehle merken.		1,50
Faszination der Spielwelt		18%	Die „Tron“-Welt wurde ansprechend umgesetzt, hier sieht man die Daten strömen.		1,50
Spielspaß insgesamt		**50%**			**2,01**
SERVICE					
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.thq.de)		1,00
Service insgesamt		**3%**			**1,64**
INSTALLATION					
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (2256 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt		**5,4%**			**2,30**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel		**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	19 bestanden, 1 nicht bestanden[1]		**1,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,16**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	35 Einsätze, 10 Welten + „Lightcycle“-Raster		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	unbekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/32		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,94**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 1,94
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,94 x 49,90 = 96,81 = ausreichend

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



No Man's

Fight For Your Rights!

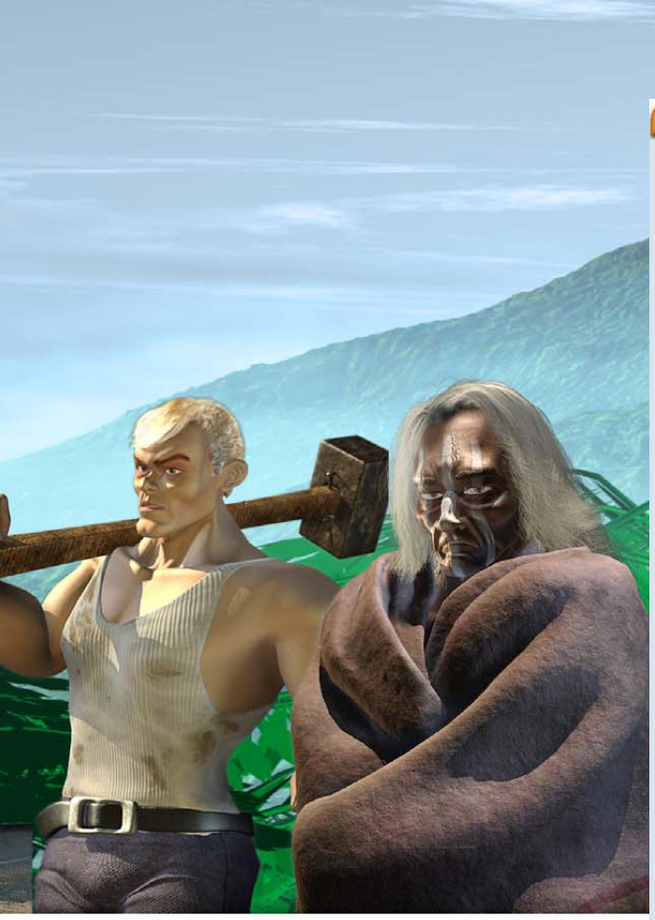
Strategiespiel für PC | Spielen Sie Cowboy und Indianer. Es geht um die Herrschaft in der Neuen Welt

INSTALLATION

Sollte der Computer bei der Installation des Spiels auf den Kriegspfad gehen und Ihnen Schwierigkeiten machen: Kein Problem. Auf Seite 160 erklärt Ihnen die Redaktion, wie Sie die PC-Friedenspfeife rauchen und jedes Spiel installieren können.

INHALT

Was ist Ihnen lieber? Als Spanier, Waldindianer oder als Engländer auf die Welt zu kommen? So was kann sich normalerweise niemand aus-



suchen – in diesem Spiel ist das kein Problem. Denn zu Beginn dürfen Sie wählen, ob Sie lieber für die goldgierigen Spanier, die furchtlosen Waldindianer oder die frommen Engländer in den Kampf um die Neue Welt eingreifen wollen.

Sollten Sie sich zuerst für die Spanier entscheiden, wandeln Sie in den Spuren von Christoph Columbus. Der suchte vor allem nach Gold und machte sich deshalb auf eine lange und ungewisse Seereise. Seine Nachfolger, also Ihre Leute, sind nicht viel besser. Sie spielen unter anderem einen zackigen, spanischen Commandante, der sich im Dschungel herumschlägt und ständig fragt: „Wo ist das Gold?“. Dabei hat er es mit Indianern zu tun, die ihm nicht nur Pfeile hinterher schießen, sondern auch noch Viehzeug wie Wölfe und Bären auf den Hals hetzen. Einer der Indianer-Häuptlinge ist nämlich ein hochbegabter Tier-Beschwörer.

Der Spanier sammelt seine Truppen, baut fleißig Häuser und jagt die Indianer davon. Aber die kommen natürlich bald wieder und bringen diesmal die Geister der Verstorbenen mit. Als guter Katholik hat der Spanier dagegen aber einen frommen Padre zur Hand, der mit seinen Gebeten die Geister erlöst. Wenn Sie sich dann mit einer kleinen Truppe mühsam durch den



SPIELVERLAUF



1 Als spanischer Kommandant durchkämmen Sie den Wald auf der Suche nach Indianern, die Ihnen Gold stehlen. Da wird schnell gefackelt.



2 Diese verlassene Siedlung päppeln Sie wieder auf, damit Sie sich gegen Indianerstämme zur Wehr setzen können.



3 Szenenwechsel: Als Waldindianer bleiben Ihnen nach einem Angriff der Engländer nur zwei Häuptlinge übrig. Die beiden streiten sich außerdem noch um die richtige Taktik. Sie müssen den beiden Rothäuten einen sicheren Weg durch den Wald weisen. Aber überall lauern Bleichgesichter.



4 Ein Indianerlager wird angegriffen. Sie eilen mit den Häuptlingen hin und vertreiben die Engländer. Die Indianer schließen sich Ihnen an.



5 Beim nächsten Dorf ist die Zahl der Angreifer noch größer, aber auch hier können Sie die Eroberer abwehren.



6 Aber auch als Engländer haben Sie es nicht leicht. Sie müssen auf einer kleinen Insel ganz von vorn anfangen.



7 Wenn die ersten Schiffe vom Stapel gelaufen sind, greifen Sie die Spanier an, um die Kontrolle über die Nachbar-Insel zu bekommen.

No Man's Land Fight For Your Rights! FORTSETZUNG

Wald gekämpft haben, errichten Sie eine Siedlung mit Hauptquartier, Speicher, Feldern, Pulverhaus, Kaserne und Kloster. Sie lassen das heißgeliebte Gold abbauen – natürlich alles zu Ehren der Infantin Isabella von Kastilien – und passen auf, dass die reichlich angreifenden Indianer Ihre Hazienda nicht überrollen. Dazu bilden Sie Infanterie, berittene Konquistadoren und andere Soldaten aus. Sie erforschen bessere Landwirtschaftstechniken, einen wirkungsvolleren Goldabbau und eine profitablere Holzwirtschaft.

Für Ihre Leute bauen Sie Häuser. Denn Arbeiter dürfen nur beschäftigt werden, wenn für sie genügend Wohnraum da ist. Schützen in Wachttürmen sorgen für die Verteidigung.

Dass das Spiel die amerikanische Geschichte nicht bierernst versteht, merken Sie spätestens, wenn Sie mit den Waldindianern ins Spiel einsteigen. Beim Angriff bleichgesichtiger Engländer fragen sich die Häuptlinge: fliehen oder kämpfen? Und machen sich auf die Flucht. Bis sie genügend verstreute Stämme für einen Gegenangriff haben.

Sollten Sie hingegen als Engländer starten, haben Sie es mit der spanischen Armada zu tun, die Ihrer Flotte schwer zusetzt. Sie müssen mit nur einem Schiff und wenig Besatzung eine Insel besiedeln, deren Nachbarinsel erobern und eine Flotte aufbauen, um den Spaniern einzuheizen.

Später im Spiel werden Sie das Kommando über andere Gruppen und Völker übernehmen können, etwa die „Patrioten" oder „Siedler". Insgesamt gibt es drei Feldzüge und sechs Geschichten sowie einen Modus, bei dem Sie in zufällig erzeugten Landschaften gegen computer-gesteuerte Kontrahenten antreten.

BEDIENUNG

Viele Mausklicks orientieren sich am Standard für Strategiespiele, so dass Sie schnell ins Spiel finden werden. Die Szenerie lässt sich vergrößern und verkleinern und bei Wunsch von allen Seiten betrachten.

URTEIL

Wirkliche Neuigkeiten gibt es in „No Man's Land" nicht – irgendwie hat man das alles schon mal gesehen: Die Landwirtschaft lässt sich verbessern und die Rüstung der Soldaten auch, Stadtbewohner brauchen Häuser, und ein Heiler kann verletzte Kämpfer gesund machen ... Toll ist die Musik, sie kurbelt den Spielspaß an. Die Geschichten sind recht witzig, haben originelle Helden – das Strategiespiel „Warcraft" stand wohl Pate.

Am Anfang rennen die Helden zwar etwas viel durch den Wald, aber eine stimmige Story hält die einzelnen Aufgaben zusammen. Auch optisch werden nicht gerade Bäume ausgerissen, aber das ist dank der guten Atmosphäre zu verschmerzen. Das Spiel ist zwar in 3D-Grafik gezeichnet. Doch wer will, kann die vom Hersteller vorgeschlagene feste Kameraführung von schräg oben beibehalten. Das soll für den Gelegenheitsspieler einfacher sein. Kann sein, warum dann aber erst eine räumliche Darstellung im Spiel?

Richtig unangenehm wirkt es sich leider gelegentlich aus, dass die Rohstoffreserven in einer Spiellandschaft nicht unerschöpflich sind. Erringt man den Sieg nicht, bevor die Rohstoffe verbraucht sind, lässt sich die Aufgabe nicht mehr beenden. Der Schwierigkeitsgrad ist durchwachsen. Insgesamt aber ein eindeutig „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

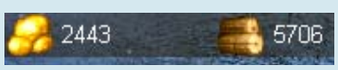
SPIELDETAILS



Mit der Minikarte finden Sie sich in den Landschaften gut zurecht.



Das Baumenü: Rot eingefärbte Gebäude können Sie (noch) nicht errichten.



Gold und Holz. Eine Leiste zeigt, wieviel Sie im Speicher haben.



Alle da? Haben Sie mehrere Einheiten ausgewählt, erscheinen kleine Porträts der Männer.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



No Man's Land – Fight For Your Rights![1]

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

[1]sprich: „No männs länd – fett for jor rets"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Aufsitzen und losreiten – mit Übung geht's.	2,50
Langzeitspaß	5%	Die Eroberung Amerikas klappt nicht an einem Tag, sondern braucht viel Zeit.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gute Umgebung, Figuren sind etwas grob.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Reiten sieht aus wie Reiten, Laufen wie Laufen.	2,00
Musik	2%	Spitzenklasse. Tolle, passende Songs.	1,00
Geräusche	3%	Schüsse, Galopp, Schreie: Alles klingt genauso wild wie im Westen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nett: Figuren antworten in Landessprache.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Alles verständlich und gut lesbar.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur erobern Sie die Neue Welt.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Schwächen bei einigen Aufgaben, aber Westernstimmung kommt rüber.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,18**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.nomans-land.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (783 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5781 Megabyte	1,76
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,94**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**2,44**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Feldzüge, sechs Geschichten, viele Helden	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%	Safedisc 2.51	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,03
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,03 x 45,99 = 93,36 = ausreichend

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FI Depa



Strategiespiel für PC | Feuer, Explosion, Atomunglück – für Ihre Leute zählt jede Sekunde

SPIELVERLAUF



1 Erste Lektion beim Feuerwehr-Training: Sie lernen, wie man mit etwas Gewalt und einer großen Axt eine geschlossene Tür öffnet.



2 In der zweiten Lektion üben Sie den richtigen Umgang mit dem Wasserschlauch. Ein kleines Feuer muss gelöscht werden.



3 Zum Abschluss des Trainings wird ein ausgewachsener Hochhausbrand simuliert. Sie müssen das Löschfahrzeug an die richtige Position dirigieren und die lodernden Flammen bekämpfen.



4 Jetzt wird es ernst: Brandstiftung in einer Lagerhalle. Sie rasen mit Blaulicht zum Einsatzort und schicken Ihre Feuerwehrleute rein.



5 Ein ohnmächtiger Wachmann wird medizinisch versorgt. Nebenbei entschärft der technische Leiter (rechts) einen Brandsatz.



6 Wieder eine Aufgabe für den technischen Leiter: Mit einem Gabelstapler macht er den Weg für seine Kollegen in eine andere Halle frei.



7 Im oberen Stockwerk finden Sie eine bewusstlose Sektretärin. Jetzt sind alle Angestellten in Sicherheit und der Brand unter Kontrolle.

SPIELDETAILS



Es stehen auch deutsche Einsatzfahrzeuge bereit.



Nach jedem Einsatz erhalten Sie eine Beurteilung der Leistung und Auszeichnungen.

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 160.

INHALT

Feuerwehrmänner sind die wahren Helden unserer Zeit. Bei Katastrophen sind sie als erste zur Stelle, um Menschenleben zu retten und Gefahren für die Öffentlichkeit einzudämmen. Dieser Job ist ein Abenteuer. Packen Sie es an!

Sie haben ab sofort die Einsätze der Feuerwache 615 zu koordinieren. Ihnen unterstehen gut ausgebildete Feuerwehrleute und eine Reihe von Spezialisten. Dazu gehören etwa Notärzte, Bergungsfachmänner und Höhenretter, die kletternd schwer zugängliche Zonen erreichen können. Der Fuhrpark besteht aus Rettungswagen, Versorgungsfahrzeugen, Löschfahrzeugen und natürlich auch einer Drehleiter.

Sobald ein Notruf bei Ihnen eingeht, ist Schnelligkeit gefragt. Schnell müssen Sie sich einen Überblick über die Lage verschaffen. Schnell müssen Sie Ihren Männern Anweisungen geben und dann sofort loslegen. Dabei ist jeder Einsatz anders und erfordert ein durchdachtes Vorgehen. Bei einer Brandstiftung in einer Lagerhalle müssen Brandsätze entschärft und ohnmächtige Wachmänner gerettet werden. Für die Sicherstellung von Beweismitteln und den Schutz des Lagergutes gibt es Extrapunkte. Der Einsatz während eines Banküberfalls ist da schon wesentlich kniffliger. Denn die Räuber haben sich als Feuerwehrmänner verkleidet und stiften Verwirrung am Einsatzort. Es warten aber auch noch die ausgemachten Alpträume eines jeden Feuerwehrmannes auf Sie: Die Bekämpfung eines großflächigen Waldbrandes und ein Einsatz in einem defekten Atomkraftwerk. In diesen Situationen ist echtes Heldentum gefragt.

BEDIENUNG

Mit der Maus und wenigen Tasten leiten Sie den gesamten Einsatz. Wer ein Drehrad an seiner Maus hat, kann damit den Blickwinkel frei wählen und hat so stets eine gute Übersicht. Der Mauszeiger verändert sich, wenn er über ein wichtiges Objekt be-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



RE rtment

wegt wird. Eine kleine Axt bedeutet etwa, dass eine verschlossene Tür aufgebrochen werden kann. Auch die Steuerung der Einsatzfahrzeuge mit der Maus gelingt problemlos.

URTEIL

Die Arbeit eines Feuerwehrmannes ist tatsächlich spannend und abwechslungsreich zugleich. An jedem Einsatzort warten neue Überraschungen auf Sie, mit denen Sie unter Zeitdruck fertig werden müssen. Das schiebt den Adrenalinspiegel nach oben. Aber nicht zuviel, denn die schlichte Präsentation lässt einen trotz lodernder Flammen relativ kalt. So will der Funke des Feuers nicht immer auf den Spieler überspringen, der mit kühlem Kopf vor dem Bildschirm seine Feuerwehrleute dirigiert. Die Spielidee ist gut, die Umsetzung nicht gerade mitreißend. Trotzdem ein „gutes" Spiel.



Der Notarzt kümmert sich um die Erstversorgung der Opfer.

1 sprich „Feier Diepartment"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fire Department[1]

Hersteller: Pointsoft
Info: Tel. 02421-4079513 (0.122 €/Min.) Fax 02421-4079522 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Das Training erleichtert den Einstieg.	2,50
Langzeitspaß	5%	Die unterschiedlichen Einsätze bieten genug Abwechslung und Spielwitz.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Halbwegs realistisch, aber nicht detailliert.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren bewegen sich eher unbeholfen.	3,50
Musik	2%	Spannungsgeladene Musikbegleitung.	2,00
Geräusche	3%	Das mächtige Feuer und die gewaltigen Explosionen klingen eher harmlos.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Regelmäßige Meldungen der Einsatzkräfte.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Informative Menüs und Einsatzinfos.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie alles im Griff. Nur selten gehorcht ein Feuerwehrmann nicht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Spannende Spielidee mit Überraschungen. Leider nur durchschnittliche Präsentation.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,62**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02421-4079513 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.montecristogames.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 (1072 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,1406 Megabyte	2,07
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,57**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**2,12**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**0,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	34 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Starforce	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,27
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,27 x 45,00 = 102,15 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Die erste Aufgabe für Julia und ihr Volk der Elfen: Um den Frieden zu sichern, muss die magiebegabte Frau einen Krieg führen.



2 Ein Held erwartet Julia bereits bei ihrer Ankunft im Krisengebiet. Gegen ein paar Goldmünzen schwört er der Zauberin die Treue.



3 Schnell hat die erfahrene Anführerin weitere Truppen auf ihre Seite gezogen, und mit ein paar Gebäuden, die von ihr kontrolliert werden, auch die Kriegskasse aufgebessert. Doch noch ist Julia weit davon entfernt, den Krieg auch nur beginnen zu können. Es müssen mehr Soldaten her!



4 Jeder Schritt wird zur Gefahr: Hier haben Soldaten des Feindes Julia an einer Brücke aufgelauert – ihre letzte schlechte Entscheidung.



5 Ein paar Züge später ist Julias Armee schon stattlicher geworden. Baumwesen, Einhörner und andere Gestalten kämpfen nun für sie.



6 Bald steht Julia mit zwei großen Heeren vor den Toren der letzten Stadt des Gegners. Um hier zu gewinnen, braucht es die richtige Taktik.



7 Julia – und damit Sie – hat es geschafft, den Wald von brandstiftenden Frevlern befreit und das Vertrauen der Elfen zurückgewonnen.

AGE OF Wo SHADOW

Strategiespiel für PC | Finstere Dämonen wollen die Welt erobern. Können Sie das verhindern?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 160.

INHALT

Die Mächte des Guten sind verzweifelt: Ein Angriff übler Dämonen, die selbst den weisesten alten Zauberern nicht bekannt sind, steht unmittelbar bevor. Und die verschiedenen Völker der Welt sind untereinander noch immer zerstritten und beäugen misstrauisch alle Aktionen ihrer Nachbarn.

Als Königin Julia greifen Sie ins Geschehen ein. Ihre Aufgaben sind dabei vielfältig: Sie müssen neue Verbündete finden, Städte erobern oder zum Seitenwechsel bringen, Truppen ausheben lassen, Gebäude bauen, Ihre Einnahmen im Auge behalten, Zaubersprüche erforschen und vieles mehr. Neben der richtigen Taktik spielen auch diplomatisches Geschick und das richtige Händchen beim Einsatz von Magie eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Zeit zum Nachdenken bei so viel Arbeit haben Sie allerdings genug, denn „Age of Wonders – Shadow Magic“ ist ein so genanntes rundenbasiertes Strategiespiel. Sie können hier so lange überlegen und planen, wie Sie wollen, um dann Ihre Befehle zu geben. Erst wenn Sie die Runde für beendet erklären, läuft das Spiel weiter.

Einen breiten Raum im Spiel nimmt das Kämpfen ein. Hier können Sie schnell agieren, indem Sie den Computer den Ausgang der Schlacht berechnen lassen oder selbst Hand anlegen und Ihre Einheiten in den Kampf schicken. Wenn Sie nicht ohnehin extrem überlegen sind und sich mit dem Kampfsystem auskennen, sollten Sie Schlachten allerdings selbst befehligen, um Einheiten zu sparen und ein möglichst optimales Ergebnis zu erzielen. Daneben können Sie eine kunterbunte Welt mit vielen verschiedenen Plätzen erkunden: Ruinen, Lagerplätze, Altäre, Höhlen, Wälder – die Liste ließe sich noch eine Weile fortsetzen. Der Lohn der Mühe können mächtige Waffen oder Zaubersprüche sein.

Grafisch bekommen Sie zwar keine Offenbarung, aber eine detailfreudige, übersichtliche Spielwelt.

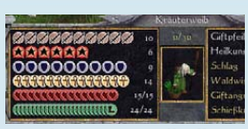
BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich ganz problemlos mit der Maus steuern. Sie wählen per Klick Figuren oder Hee-

SPIELDETAILS



Helden zum Anheuern: Kämpfer gibt's gegen Bares.



Was das Kräuterweib alles kann, wird hier angezeigt.



re an und schicken sie auf Erkundung oder in die Schlacht.

URTEIL

Die Faszination von Age of Wonders – Shadow Magic ist gleichzeitig auch der Nachteil: Ein derart komplexes Spiel lässt sich leider nicht in ein paar Minuten lernen und schon gar nicht spielen. Wenn Sie aber an einem guten und vor allem lange fesselnden Spiel Interesse haben, dann ist das was für Sie. An dieser Strategie-Perle können Sie monatelang Freude haben, falls Sie die Zeit investieren wollen, es erst einmal zu lernen. Denn mit etlichen Karten und einem langen Feldzug haben Sie gut zu tun, per E-Mail und im Internet warten zudem menschliche Gegner in aller Welt auf ein strategisches Kräftemessen mit Ihnen. Für fortgeschrittene Hobby-Generäle und Fans von Fantasy-Szenarien ist dieses Spiel richtig „gut“.

Als Zauberin Julia liegt es in Ihrer Hand, die Welt vor dem Angriff der bösen Dämonen zu retten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Age of Wonders – Shadow Magic

Hersteller: Take 2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0.0.2481
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bei so einem komplexen Spiel nicht leicht.	3,50
Langzeitspaß	5%	Hier können Sie monatelang kämpfen – und dabei Spaß haben.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ganz in Ordnung, aber nicht berauschend.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Nur angedeutet, keine Spur von Realismus.	3,50
Musik	2%	Passende ruhige Klänge zum Fantasyspiel.	1,50
Geräusche	3%	Kampflärm brandet auf, Vögel zwitschern im Wald: gut.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nur am Anfang sind Stimmen zu hören.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Jede Menge Erklärungen, die nützlich sind.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus können Sie problemlos spielen.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Unglaubliche Vielfalt und eine Story, die sich durch alle „Age of Wonders“-Spiele zieht: Toll!	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ageofwonders.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (753 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7383 Megabyte	1,86
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,52**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	25 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,64**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 verschiedene Völker, sieben Zauberschulen	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	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,05**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,05
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	25,90 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,05 x 29,99 = 61,48 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Microsoft Flight Simu

Das Jahrhundert der Luftfahrt

Fotos: Keller, Boeing, Lorenz

Simulation für PC | Kinder, wie die Zeit vergeht: ein Jahrhundert Motorflugzeuge – 21 Jahre Flight Simulator

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Die Installation des Spiels dauert bei immerhin vier CD-ROMs zwar eine ganze Weile, sollte aber auch unerfahrenen Spielern ohne Bruchlandung gelingen. Wer trotzdem eine Einweisung für die Landung auf der Festplatte braucht, findet Hilfe auf Seite 160.

INHALT

21 Jahre – das ist die Zeit, nach der ein modernes Verkehrs-Flugzeug vom Typ Boeing 747-400 gerade zum dritten Mal im Hangar komplett auseinander genommen und jedes noch so kleine Schräubchen einzeln kontrolliert wird. D-Check ist der Fachbegriff für diese aufwendige Untersuchung.

21 Jahre – das ist auch das Alter, das der „Microsoft Flight Simulator“ mittlerweile erreicht hat. Seit seinen ersten Startversuchen auf dem legendären Heimcomputer C64 mit 16-Farben-Grafik und gerade einmal 64 **Kilobyte** S.176 **Hauptspeicher** S.176 hat sich der Flight Simulator natürlich erheblich weiterentwickelt. Alle zwei Jahre bringt Microsoft mittlerweile eine Neuauflage des Dauerbrenners auf den Markt. Grund genug, in einem kritischen D-Check zu prüfen, was der neue Flight Simulator besser kann als sein Vorgänger.

Hundert Jahre Motorflug – das ist das Motto des Flight Simulators 2004. Und so enthält das Spiel nicht nur moderne Verkehrsflugzeuge, wie die Boeing 747-400 „Jumbo Jet“, sondern auch Klassiker der Luft-

➔

lator 2004



SPIELVERLAUF



1 Sie beginnen mit einem „Flusi"-Klassiker: Zu einem Flug ins Blaue starten Sie vom malerisch gelegenen Meigs Field in Chicago.



2 Nach dem Start bringen Sie Ihre DC-3 auf Kurs nach Westen. Unter Ihnen gleitet die Hochhauskulisse der Millionenmetropole vorbei.



3 Es folgt ein nächtlicher Hubschrauber-Flug über Las Vegas. Das Spielerparadies in der Wüste von Nevada leuchtet wie ein funkelnder Diamant. Direkt voraus sehen Sie die Casino-Meile, auch „The Strip" genannt. Ihr Job: Für Filmaufnahmen müssen Sie den besten Blick auf die Stadt ausmachen.



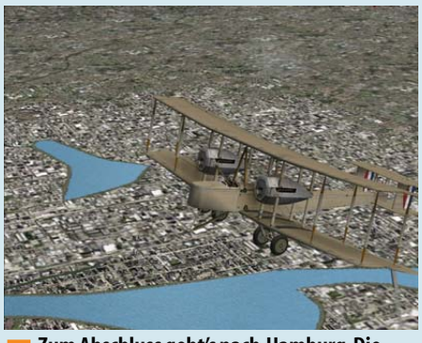
4 Auch der nächste Flug führt Sie wieder in die Wüste – diesmal mit der „Blechgans" zu den Pyramiden. Blicken Sie herab auf 40 Jahrhunderte.



5 Zurück in den USA, statten Sie dem Hoover-Staudamm einen Besuch ab. Das eindrucksvolle Bauwerk entstand von 1931 bis 1935.



6 Nach soviel „Vergnügen" wartet nun harte Arbeit auf Sie. In Alaska übernehmen Sie mit Ihrer Cessna einen Job als Versorgungsflieger.



7 Zum Abschluss geht's nach Hamburg. Die Stadt an der Elbe lohnt immer einen Abstecher. Leider wurde im Spiel der Hafen vergessen.

Ein Jahrhundert Motorfluggeschichte – aus diesem Anlass dürfen Sie im Flight Simulator 2004 einige legendäre Oldtimer der Lüfte fliegen, etwa die McDonnell Douglas DC-3.



fahrtgeschichte, darunter die McDonnell Douglas DC-3, Charles Lindberghs legendäre Ryan NYP „Spirit of St. Louis" oder die unverwüstliche Ford Tri-Motor, die von ihren Piloten liebevoll „Blechgans" genannt wurde.

Dabei ist es dem Spieler überlassen, ob er sich einen eigenen Flugplan erstellt oder eine der im Spiel enthaltenen Flugaufgaben wählt. Manche davon verlangen allerdings ordentlich Sitzfleisch. Wer will, kann zum Beispiel Lindberghs 33-stündige Atlantiküberquerung in Echtzeit nachfliegen – oder den ersten Flug von England nach Australien von 1919 (136 Stunden).

Daneben gibt es aber auch schneller zu erledigende Aufgaben – etwa Spazierflüge mit Touristen. Und wer bereit ist, sein Leben einem äußerst wackeligen Gebilde aus Sperrholz und Stoff anzuvertrauen, darf sich sogar ans Steuer des legendären „Wright Flyers" von 1903 begeben und den ersten Motorflug der Geschichte nach-„hüpfen". Das allerdings gehört in diesem Spiel bereits zu den schwereren Aufgaben – denn leicht zu steuern war der Ur-Opa aller modernen Verkehrsflugzeuge nicht. Gerade einmal zwölf Sekunden hielt Orville Wright an jenem denkwürdigen 17. Dezember 1903 seine filigrane Eigenkonstruktion in der Luft. Und auch das gelang ihm nur dank der günstigen Winde in Kitty Hawk, North Carolina, USA.

Apropos Winde: Egal, ob Sie mit dem Wright Flyer über die Graspiste hoppeln oder entspannt auf dem Pilotensitz eines Jumbo Jets Platz nehmen – in beiden Fällen dürfen Sie sich über deutlich realistischere Wetterverhältnisse im Spiel freuen, die sich während Ihres Fluges auch noch laufend ändern. Und waren die Wolken im Flight Simulator 2002 noch schlecht gemachte Hintergrundtapeten, die einem beim Durchfliegen schlagartig die Sicht nahmen, so kommt nun echtes In-den-Wolken-Gefühl auf: Zuerst ziehen kleinste Wolkenfetzen an den Seitenfenstern Ihres Fliegers vorbei, die sich dann allmählich zu ausgewachsenen Wetterfronten sammeln. Wird die „Suppe" dicker, nimmt die Sicht allmählich ab. Kommt gar ein kräftiger Regen auf, prasseln die Tropfen von draußen an die Scheiben – ganz wie im richtigen Leben.

Mit viel Liebe zum Detail sind auch die Flugzeugmodelle selbst gemacht. Wer genau hinsieht, entdeckt an der Cessna 172 sogar die Riffelung der Trittstufen oder bei der Curtiss Jenny die Radspeichen im Fahrwerk und die realistisch bewegten Ventilhebel am Motor. Auch die farblich korrekte Befeuerung der Startbahnen und Zubringer (Taxiways) hält dem Vergleich mit der Wirklichkeit stand. Hobby-Piloten werden deshalb auch ihren Heimatflughafen sofort erkennen – auch wenn die Flughafengebäude in den meisten Städten Fantasiegebilde sind, stimmen Start- und Landebahnen doch mit der Wirklichkeit überein.

BEDIENUNG

Ganz klar: Ein Steuerknüppel (Joystick) mit Schubregler und Zusatztasten sollte es schon sein. Zwar kann man das Spiel auch mit Maus und Tastatur leidlich steuern. Aber schöner und realistischer fliegt es sich mit einem „Steuerhorn" – wie Flieger ihren Steuerknüppel zu nennen pflegen.

Wer selber fliegt, wird dabei das täuschend echt simulierte Flugverhalten der einzelnen Modelle schätzen. Lediglich die im Programm enthaltenen Hubschrauber lassen sich viel zu einfach steuern.

URTEIL

An einigen Stellen sollte Microsoft noch nachbessern. Anfänger, die beim Landen gelegentlich auf die „Verfolgerkamera" umschalten um Höhen besser



abzuschätzen, werden sich über die langsame Grafik ärgern: Oft muss der Spieler tatenlos zusehen, wie sich gerade die Landschaft aufbaut, während das Flugzeug bereits bruchlandet.

Auch der so genannte Slew-Modus, das Positionieren eines Flugzeuges in der Landschaft, ist eine umständliche Angelegenheit. Dabei möchte man sicher gerne mal seine Cessna in die Luft über dem Eiffelturm „hängen" und das Pariser Wahrzeichen anschließend umkreisen.

Auch das mitgelieferte Handbuch kann nicht punkten. Einem so umfangreichen Programm muss unbedingt auch eine ausführliche Anleitung beiliegen. Schließlich nutzt die ins Spiel eingebaute Flugschule wenig, wenn man einen Landeanflug nur deshalb vergeigt, weil man erst umständlich lange Hilfetexte nach der gerade benötigten Tastenkombination absuchen muss.

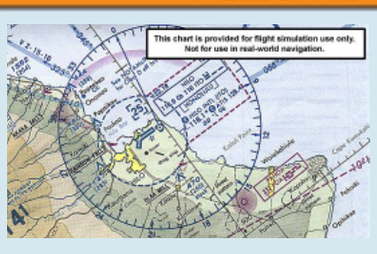
Aber trotz dieser Schwächen hat der neue Flight Simulator 2004 seine Flugprüfung ganz ordentlich bestanden. Das Programm bietet zwar einen Rückblick auf längst vergangene Zeiten, ist aber deswegen selbst noch lange kein Museumsstück. Die feine, äußerst realistische Grafik, die gegenüber der 2002er-Version gründlich überarbeitete Wettersimulation und viele Detailverbesserungen machen den „Flusi" auch und gerade für alte Flieger-Hasen zu einer interessanten Sache. Hier bekommen auch echte Piloten eine Simulation mit hohem Realitätsgrad. Aber auch Gelegenheitsspieler, die noch nie ein echtes Steuerhorn in der Hand hatten, sind mit dem Programm „gut" bedient. Fazit: So fliegt man heute.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Mit dem Steuerknüppel haben Sie das schönste Flugerlebnis.



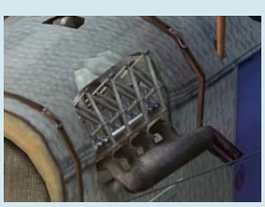
SPIELDETAILS



Zu einigen Übungsaufgaben im Spiel gibt's Original-Flugkarten auf den CD-ROMs – wie hier die von Hawaii.



Alle Wetter: Regen und Wolken sehen aus wie echt.



Feinmotorik: Am Triebwerk sieht man bewegte Ventilhebel.

Mit heißer Nadel gestrickt? In der Flight-Simulator-Welt verläuft am Nordpol eine riesige Naht über den Boden.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Microsoft Flight Simulator[1] 2004
Das Jahrhundert der Luftfahrt

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.) Fax 01805-251191 (0,122 €/Min.)
Version: 9.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungsprogramm (Patch) erhältlich

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

[1]sprich: „Maikroßoft Flait Simjulätär"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Lernprogramm nimmt Flugschüler an die Hand.	2,50
Langzeitspaß	5%	Auch nach über 20 Jahren ein Klassiker mit Langzeitflugspaß.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Feine Flugzeuge, Landschaften verbesserungsfähig.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Bewegte Propeller und Landeklappen –realistisch.	2,00
Musik	2%	Nicht nötig.	1,00
Geräusche	3%	Naturgetreue Akustik, die von echten Flugzeugen kaum zu unterscheiden ist.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Realisitischer Funkverkehr.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Wenige Erklärungen, mittelmäßig informativ.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Hier ist eindeutig der Steuerknüppel das passende Steuergerät -–damit heben Sie gut ab.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine riesige Simulator-Welt, die nah an der Realität ist. So macht Fliegen Spaß.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,00**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2768 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2031 Megabyte	1,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,86**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden	**1,16**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl voreingestellt	Bildpunktezahl mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**11,8%**				**3,32**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja			1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja			1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein			6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja			1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja			1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**				**1,71**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Flugzeugtypen, 21 historische Flüge			2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit			1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel			2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch			4,00
Kopierschutz	0%	Savedisc 2			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,13**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,13
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	69,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	61,79 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 69,00 = 146,97 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Got
Die Nacht des Raben

SPIELVERLAUF



1 Sie wachen bei dem Dämomenbeschwörer Xardas auf, der Sie gleich mit einem Auftrag versorgt. Sie sollen zu den Wassermagiern.



2 Unterwegs am Hafen treffen Sie auf Paladine, die dort ihr Kampftraining absolvieren. Reizen Sie die Ritter bloß nicht.



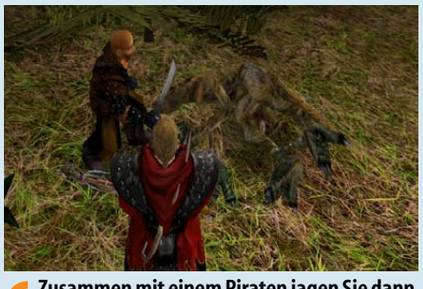
3 In einem Bauernhaus sprechen Sie mit der Bäuerin Hilda, der Sie Feldrüben bringen. Sie werden von der sittsamen Frau dafür mit Gold belohnt.



4 Im Wald erwecken Sie an einem Hünengrab ein Steinmonster zum Leben, das Ihnen ziemlich auf die Pelle rückt.



5 Nachdem Sie durch ein Portal hindurchgegangen sind, treffen Sie geheimnisvolle Wassermagier, die seltsame Geschichten erzählen.



6 Zusammen mit einem Piraten jagen Sie dann Krokodile. Inzwischen haben Sie eine gute Rüstung und ordentliche Waffen.



7 Sie ruhen einen Moment aus und genießen den Blick in die Welt. Noch ist die Menschheit nicht gerettet.

Zusatzspiel zum Rollenspiel für PC | **Wieder wird die Welt bedroht. Aber als Magier können Sie die Menschheit retten**

INSTALLATION

Wenn Sie das komplette Spiel installieren, brauchen Sie die drei CD-ROMs von „Gothic 2“ und eine CD-ROM für das Zusatzspiel. Da haben Sie als Scheibenwechsler gut zu tun. Achtung: Wenn Sie das Zusatzspiel installieren, wird das „alte“ Gothic 2 gelöscht. Die Spielstände bleiben zwar erhalten, wenn Sie aber mit dem Hauptspiel weiterspielen wollen, müssen Sie dies erneut installieren.

INHALT

Nach langem Schlaf erwachen Sie in einem mysteriösen Steinturm. Ein Magier steht vor Ihnen und erzählt Ihnen eine wundersame Geschichte. Dass Sie ein Sträfling waren, zu einem Helden wurden und ein sehr mächtiges, böses Wesen besiegt haben. Dass Sie bei diesem Kampf verwundet wurden, einen Großteil Ihrer Heldenkräfte eingebüßt und lange geschlafen haben.

Nun aber sollen Sie sich erneut als Held erweisen und einen noch viel stärkeren Gegner bekämpfen: Ork-Armeen, die von Drachen angeführt werden und die Menschheit bedrohen. Der Magier schickt Sie in eine nahegelegene Stadt, damit Sie deren Bewohner vor der Gefahr warnen. Und er sagt Ihnen, dass Sie Magier werden sollen, womit auch Ihr weiterer „Berufsweg“ vorgezeichnet wäre.

Doch in der Stadt angekommen, will man nichts von Ihren Gräuelgeschichten über Drachen und Orks hören. Mit der Zeit kommen Sie immerhin mit den dortigen Wassermagiern ins Gespräch. Und damit beginnt die Handlung des Add-Ons, das sich als Neben-Geschichte in „Gothic 2“ einfügt: Die Magier wollen Ihnen nämlich ein magisches Portal öffnen, hinter dem sich die versunkene Stadt der geheimnisvollen Vorfahren verbergen soll. Um dieses Portal aufzukriegen, werden allerdings die Bruchstücke eines Ornamentes benötigt, das Sie besorgen sollen. So streifen Sie durch die Wälder, kämpfen mit großen Spinnen und anderem Getier. Schließlich gelingt es Ihnen, das Portal zu öffnen.



Gothic: Starke Helden und schöne Frauen sind im Spiel.

SPIELDETAILS



Das Inventar: Diese Gegenstände gehören Ihnen.



Über dem Kopf einer Figur steht deren Name.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [ ] : Waffe ziehen
- [⇄] : Inventar zeigen
- [W] : Vorwärts laufen
- [S] : Rückwärts laufen
- [B] : Eigenschaften der Figur
- [N] : Tagebuch zeigen

hic 2

[1]sprich: „Gossick"

Sie gehen durch und finden dort Wassermagier, Piraten und Banditen. Und jede Menge Krokodile … Neben neuem Getier gibt es auch unbekannte Zaubersprüche wie die „Wasserfaust" oder den „Schrei der Toten", der dem Gegner seine Zauberkraft raubt. Ist diese Zusatzaufgabe von „Gothic 2 – Die Nacht des Raben" erledigt, geht's weiter mit der Handlung aus „Gothic 2".

BEDIENUNG

Die Steuerung ist, speziell beim Kampf, gewöhnungsbedürftig. Wer sonst bei mausgesteuerten Spielen mit der Maus schlägt, muss dies jetzt per Tastendruck machen und dabei die linke Maustaste festhalten. Ansonsten ist alles einfach.

URTEIL

Die Gothic-Spiele sind für die unglaubliche Größe der Welt und die Vielzahl von Gesprächen und Gegnern bekannt. Da will auch „Gothic 2 – Die Nacht des Raben" nicht hinten anstehen. Wenn Sie mit jeder Person sprechen und alle kleinen Aufträge und Aufgaben ausführen, haben Sie lange zu tun. Das Zusatzspiel wird in das Hauptspiel eingebaut, wie ein zusätzlicher Handlungsfaden. Das hat seine Reize, für Gothic-2-Spieler bedeutet das aber auch Langeweile zum Spielstart, weil sie erst einmal eine ganze Menge wiederholen müssen, bis sie zu diesem abzweigenden Handlungsfaden kommen. Spielstände aus Gothic 2 können nämlich nicht wiederverwendet werden.

Optik und Musik sind gut, aber nicht Spitzenklasse. Die Handlung ist sehr komplex und bietet mehrere Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. Keine Frage, das ist ein „gutes" Spiel.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gothic[1] 2 – Die Nacht des Raben

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 2.5
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%	Es dauert etwas, bevor man sich zurechtfindet.	2,50
Langzeitspaß	5%	Unübertroffen: In der riesigen Welt ist ewig was zu tun.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht Spitzenklasse, aber noch ansehnlich.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Passt alles: flüssig, realistisch, kraftvoll.	1,50
Musik	2%	Mittelalterliche, unheimliche Klänge.	1,50
Geräusche	3%	Kämpfe, Monsterschreie und Zaubereffekte hören sich passend an.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Wenige Sprecher, aber sehr viel Atmosphäre.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Viele Texte, doch verständlich und lesbar.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die einzige leichte Schwäche: Die Steuerung ist nicht optimal.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Besser geht's nicht. Eine gigantische Welt hält den Spieler in ihrem Bann.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,60**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.piranha-bytes.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (851 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	12,9063 Megabyte	4,59
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,51**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD				Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet				voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%		nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%		nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%		nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%		nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%		nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%		ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%		leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%		ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%		ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%		ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%		unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%		ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**				**2,68**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei neuen Gilden, viele Monster und Zauber	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,93**
Abwertung		Hauptspiel wird bei der Installation überschrieben	**+0,25**

TESTERGEBNIS	gut	**2,18**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,18 x 29,99 = 65,38 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Dragon's Lair 3D

Return to the Lair

Geschicklichkeitsspiel für PC | 20 Jahre später: Ritter Dirk ist zurück. Und er rettet immer noch Prinzessin Daphne

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 160.

INHALT

Zwanzig Jahre. Ein stolzes Alter für einen Computerspiel-Helden. Als gereifter Twen kehrt der sympathische Ritter Dirk also zurück. Wie schon anno 1983 gilt sein ganzes Streben seiner Herzensdame Prinzessin Daphne, die er aus den Klauen eines bösen Drachen retten will. In „Dragon's Lair 3D – Return to the Lair" kämpft sich der stets etwas tollpatschige Ritter durch Hunderte von Räumen und Gängen in der Drachenburg. Diese Festung hat es im wahrsten Wortsinne in sich. In fast jedem Raum lauern versteckte Fallen, komplizierte Kombinationsrätsel und natürlich jede Menge witzig anmutender, aber trotzdem sehr gefährlicher Gegner.

Doch Dirk trotzt tapfer allen Risiken, denn jedes Zimmer, das er überlebt, bringt ihn seiner Angebeteten ein Stück näher. Die Grafik wirkt wie ein Comicfilm zum Mitmachen und sieht

SPIELVERLAUF



1 Die Hau(p)tsache: Ritter Dirks Herzensdame Prinzessin Daphne wurde entführt. Kann er sie aus den Klauen des bösen Drachen befreien?



2 Vor der Burg ist noch lange nicht in der Burg. Zuerst muss Ritter Dirk einen Weg in die gut bewachte Drachenfestung finden.



3 Hat der wackere Recke den Weg ins Vorfeld die Drachenburg entdeckt, dann muss er nur noch durchs Tor. Doch ein fieses, vieläugiges Tentakelwesen versperrt ihm den Weg. Aber mit dem Schwert ist das nicht schwer. Dirk verarbeitet den klapprigen Türsteher flugs zu Fischstäbchen.



4 Der nächste Gegner ist keine lila Kuh, sondern eine Mixtur aus Ameisenbär und Springmaus. Mit diesem Duckmäuser wird Dirk fertig.



5 Zu viel Wissen ist wirklich gefährlich. Das wird Dirk in der Bibliothek klar, als er von fliegenden Büchern angegriffen wird.



6 Diese Druck-Welle ist überstanden. Jetzt schnell den Schlüssel zum nächsten Raum finden. Wieder hält so ein Lila-Laune-Bär Wache.



7 Die Küche ist ein heißes Pflaster. Erst wenn Dirk den Schalter für den Ofen entdeckt hat, kommt er mit heiler Haut durch diese Hölle.

Dragon's Lair 3D Return to the Lair

FORTSETZUNG

dank erneuter Mitarbeit von Dirks Schöpfer – dem Ex-Disney-Zeichner Don Bluth („In einem Land vor unserer Zeit") – aus wie in einer großen Hollywood-Zeichentrickproduktion.

Der furchtlose Ritter Dirk muss durch 16 große Spielstufen und über 240 Burgkammern, bis er am Schluss endlich seine geliebte Prinzessin in den Armen halten kann. Rund 30 Monsterarten tun alles dafür, dass es nicht soweit kommt. Aber als pfiffiger Ritter hat man ja so seine Hilfsmittel zur Hand, die einem durch schwierige Passagen helfen. So findet Dirk während seines Abenteuers in der Burg allerlei nette Gegenstände, die sein Bewegungsrepertoire und seine Fähigkeiten erweitern. Da gibt's etwa Drachenflügel, mit denen er eigentlich unpassierbare Stellen, wie Lavaflüsse oder Säure-Seen, im Schwebeflug nimmt. Oder das Drachenauge, das verborgene Gänge und Fallen sichtbar macht.

BEDIENUNG

Weder die Steuerung mit Maus und Tastatur noch die Bedienung per Spieletastatur (Gamepad) kann vollkommen überzeugen. Mit der klassischen PC-Ausrüstung müssen Sie permanent die Kameraperspektive neu justieren – ein wahrer Knochenjob selbst für Fingerakrobaten, denn die PC-Tastatur ist mit zahlreichen Funktionen belegt.

Was die Gamepad-Knöpfe im Einzelnen auslösen sollen, entscheiden Sie zwar selbst. Aber Sie müssen die Belegung eben auch erst einmal einstellen. Und werden dabei schnell an Grenzen stoßen, denn derart viele Bedienelemente, wie das Spiel eigentlich braucht, hat so ein Gerät nicht. Etliche Befehle erfordern also wilde Tastenkombinationen. Glücklicherweise hat das Spiel eine recht komfortable automatische Speicherfunktion, die Sie davor bewahrt, nach jeder Panne von vorn anfangen zu müssen. Und selber speichern können Sie auch zu jedem beliebigen Zeitpunkt.

URTEIL

Als das erste „Dragon's Lair" 1983 das Licht der Automaten-Spielhallen erblickte, waren sowohl die eingesetzte Laser-Video-Technik als auch die Grafik sensationell und lösten weltweit Begeisterung aus. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an eine Neuauflage solchen Urgesteins. Leider kann die aktuelle Fassung den Ruhm ihres berühmten Vorfahren nicht für sich in Anspruch nehmen. Es macht zwar wirklich Spaß, dem hinreißend gezeichneten Ritter Dirk bei seinen Abenteuern zuzuschauen, doch echte Innovationen sucht man vergeblich.

Was bleibt, sind tolle Figuren, spannende, wenn auch manchmal sehr komplizierte Rätsel und anspruchsvolle Geschicklichkeitsübungen. 20 Jahre danach gibt's also keine Sensation, aber immerhin einen „guten", kurzweiligen Spaß für Fans von Geschicklichkeitsspielen, die mit Kopf und Hand flink bei der Sache sind.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

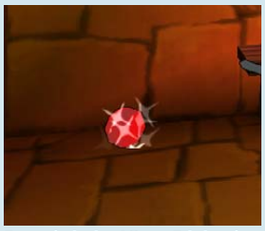


Am besten steuern Sie „Dragon's Lair" per Spieletastatur.

SPIELDETAILS



Machen Sie ein Fass auf! Darin kann viel Nützliches stecken.



Energie laden! Rote Edelsteine sind gut für Dirks Gesundheit.



Komm mit, Schatz! Den Geldbeutel dürfen Sie mitnehmen.



Red Pull! Ein Trank Lebensenergie gefällig, Ritter Dirk?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dragon's Lair 3D – Return to the Lair[1]

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

[1] sprich: „Dräggens Lähr – Rittöm tu se Lähr"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Beim Burgaufstieg lernen Sie die Steuerung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Hat das Spiel Sie erst mal gepackt, wollen Sie auch das letzte Rätsel lösen.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle Figuren, aber langweilige Umgebung.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Niemand ist so schön tollpatschig wie Dirk.	2,00
Musik	2%	Hollywood lässt grüßen: fast filmreifer Ton.	2,50
Geräusche	3%	Bsss! Kawumm! Zoing! Der Zeichentrickstil setzt sich in den Geräuschen fort.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Zu sagen hat Ritter Dirk leider nicht viel.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Kurze Texte informieren ordentlich.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit einer Spieletastatur klappt Daphnes Rettung klar am besten.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Dirks Abenteuer begeistern noch immer, aber der Reiz des Neuen ging in den Jahren verloren.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,56**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1312 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	12,75 Megabyte	4,57
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,67**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[2]	**1,16**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**1,80**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**3,14**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	16 Spielstufen mit 240 Burgräumen		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)		3%	Englisch		6,00
Kopierschutz		0%	SafeDisc Version 2.9		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**3,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,42**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,42
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,42 x 29,95 = 72,48 = befriedigend

[2] Media Planet PCI Crystal 4280: Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Eine Leiche im Park – in New York nicht wirklich etwas Besonderes. Ein Parkwächter findet die tote Frau am frühen Morgen.



2 Am Hals des Opfers sind deutliche Strangulierungsmale. Die Frau wurde wahrscheinlich mit ihrer eigenen Kette erdrosselt.



3 Der Tatort im Central Park zwischen den Wolkenkratzern New Yorks. Die Tote war Joggerin, die schon am frühen Morgen durch den Park gelaufen ist und dabei ermordet wurde. Rings um das Opfer liegen viele Beweisstücke verteilt, die Sie finden und untersuchen müssen.



4 Ein Blick in Ihr Büro im Polizeirevier. Die Kollegen haben gut zu tun und keine Zeit für ein Schwätzchen zwischendurch.



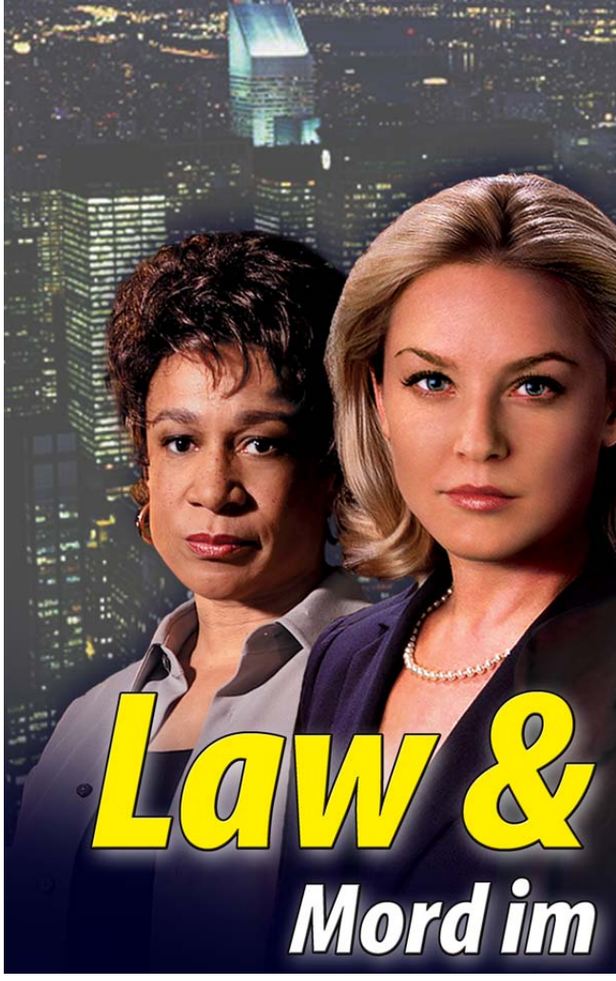
5 Die dicke Ermittlungsakte. Wegen der vielen Beweisstücke aus dem Park hat sich sogar schon das Labor beschwert.



6 Auf einer Übersichtskarte haben Sie die wichtigsten Adressen angepinnt, damit Sie nicht den Überblick verlieren.



7 Besuch bei Bart Corchran, einem Ex-Freund der Toten. Der Mann sagt nicht die Wahrheit. Ist er aber deshalb gleich ein Mörder?



Abenteuerspiel für PC |
Eine Tote, wenig Zeit und massig Spuren – aber welche führt zum Ziel? Sie sind der Detektiv

INSTALLATION

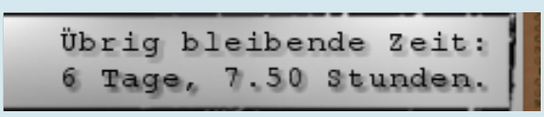
Auch ohne detektivische Kombinationsgabe lässt sich das Spiel auf der Festplatte dingfest machen. Damit es dabei nicht zu Pannen kommt, lesen Sie Seite 160, auf der die Redaktions-Spürnasen wichtige Tipps geben.

INHALT

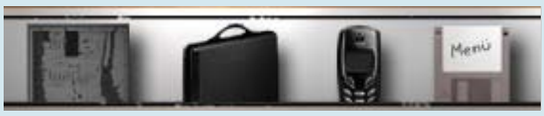
In Deutschland lief die TV-Serie nur kurz, in den USA gehören die Kriminalfälle von „Law and Order“ zu den Dauerbrennern im Fernsehen. Jetzt können auch PC-Detektive ihre Knobel-Künste an einem Fall mit dem Law-and-Order-Team unter Detective Lennie Briscoe testen.

Eine Leiche liegt im Central Park. So was passiert in New York zwar schon mal, aber diese Tote war angeblich eine erfolgreiche und wohlhabende Börsenhändlerin. Ihr Name ist Jenny Russ – aber das finden Sie erst im Lauf der Ermittlungen heraus. Ein Parkwächter hat die Leiche entdeckt. Sie werden gerufen. Um alle nötigen Beweise zu beschaffen, Zeugen zu befragen und Ihrem Boss den Täter zu präsentieren, haben Sie nur sieben Tage Zeit. Und dann ist die Sache noch nicht beendet, denn anschließend müssen Ihre Ermittlungen auch noch den Richter überzeugen. Sie haben also schnell und gründlich zu arbeiten.

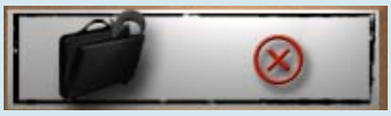
SPIELDETAILS



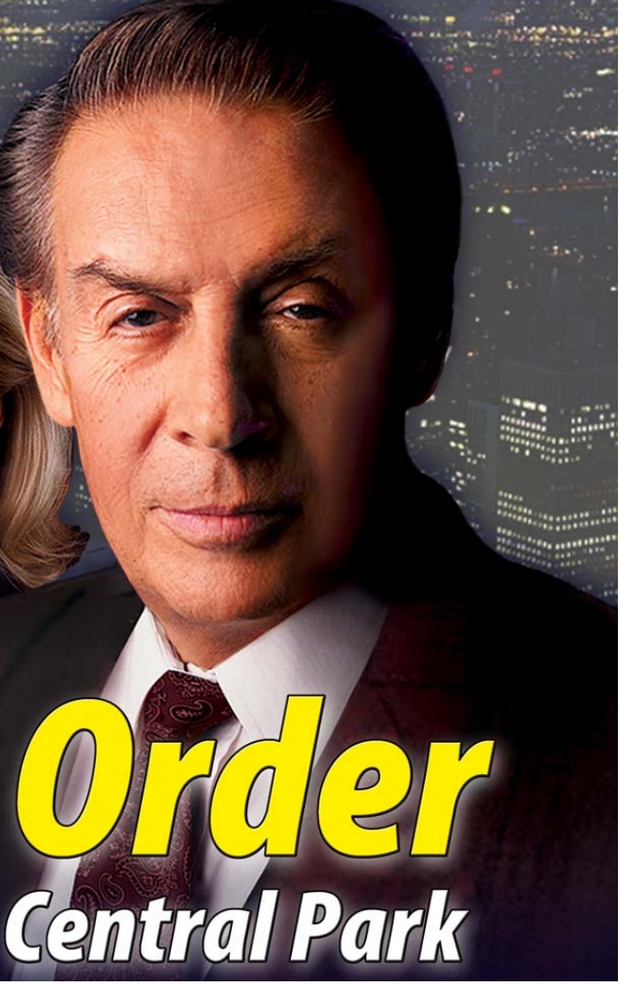
Zeit ist knapp – Sie haben nur eine Woche, um den Fall zu lösen.



Mithilfe dieser Schaltflächen leiten Sie die Ermittlungen.



Um etwas zu den Akten zu nehmen, klicken Sie hier.



Rings um die Leiche im Park liegen Papier und Müll verstreut. Was ist wichtig, was nicht? Sie suchen den Boden ab, nehmen Gegenstände fürs Labor mit, andere sollen in der Untersuchungsabteilung durchgecheckt werden. Und sie finden eine zerrissene Visitenkarte, die Sie zur Firma und zum Chef des Opfers führt. Der erklärt Ihnen, dass Jenny Russ gar nicht mehr bei ihm arbeitete, sondern gekündigt hatte. Aber aus welchem Grund? Die Rätsel nehmen kein Ende, denn nun kommt auch noch ein jamaikanischer Einwanderer ins Spiel, der im Park nicht nur Kaffee verkauft, sondern auch illegale Wetten abschließt. Vollends verwirrt sind Sie, als der Anwalt des Opfers Ihnen erzählt, dass Jenny einen Deal mit dem FBI gemacht habe, um einen Börsenskandal aufzudecken, an dem sie beteiligt war.

Etwas Licht ins Dunkel kommt erst, als Sie die Wohnung der Toten durchsuchen und dabei hinter einem Bild einen Wandsafe entdecken. Die Besitzurkunde für die Wohnung führt Sie zu Bart Corchran, mit dem Jenny Russ nicht ganz koschere Geschäfte gemacht hat.

Bei Ihren Ermittlungen werden Sie vom Polizeilabor, der Gerichtsmedizin und der Beschattungsabteilung unterstützt. Außerdem gönnt Ihnen das Spiel einen kleinen Bonus: Gleich zum Start dürfen Sie sich eine von vier Schnüffler-Fähigkeiten aussuchen, die Sie besonders gut beherrschen wollen: Tempo bei der Arbeit, Gerissenheit im Verhör, Sorgfalt beim Finden aller Beweise oder optimale Teamfähigkeit.

BEDIENUNG

Mit der Maus und wenigen Tasten kommen Sie in diesem Fall bestens klar. Alle Menüs sind sehr simpel und geben Hobby-Detektiven keine Rätsel auf.

URTEIL

Obwohl das Spiel sich um einen einzigen Fall dreht, kommt keine Langeweile auf – eher Frust. Denn zu Beginn ist die Zahl der Beweise so groß, dass PC-Detektive kaum gleich die richtige Spur finden werden. Statt dessen verbringen Anfänger ihre wertvolle – weil begrenzte – Zeit damit, Beweisstücke ins Labor zu tragen, die eigentlich keine sind. Optisch ist das Spiel „zwielichtig“: teilweise grob, teilweise gut. Die Stimmen sind eigenwillig, aber akzeptabel. Wegen der Fülle der Möglichkeiten ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch, aber alle Rätsel folgen den Gesetzen der Logik. Die Ermittlungen der Redaktion führten zur Note „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Law & Order[1] – Mord im Central Park[2]

Hersteller: Dreamcatcher Interactive
Info: Tel. 040-710060 (0,122 €/Min.) Fax: keines
Version: 9.0r383
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

[1] spricht: „Loh änd Order" [2] spricht: „Ssentrāl Park"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Zu viele falsche Spuren führen ins Leere.	4,00
Langzeitspaß	5%	Ein kniffliger Fall mit vielen Rätseln – da steckt reichlich Denksport drin.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Durchwachsen – mal gut, mal grottig.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Keine Balletttänzer, aber es reicht.	3,00
Musik	2%	Wenig, aber passend.	3,00
Geräusche	3%	Akzeptabel. Die Geräuschkulisse einer Riesenmetropole kommt nicht rüber.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Mit Ami-Akzent – wirkt erstaunlich gut.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Gute Texte, flott und verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus nebst Tastatur lösen Sie den Fall bestimmt.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der Beginn ist wegen der vielen falschen Spuren missglückt. Sonst recht kurzweilig.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,71**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-46048 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dcegames.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (445 Megabyte)	1,00
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%**		**2,27**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,90**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**5,29**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	ein Fall, viele Rätsel		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	Safedisc 2.51		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,56**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,82**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,82
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	46,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,82 x 46,95 = 132,40 = mangelhaft	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Manege frei: Im Zirkus wird Max von merkwürdigen Clowns angegriffen. Die haben schnell ausgelacht – dank Max' Waffe.



2 In Palm Brinks sucht Max einen Weg aus der Stadt raus. Der Zugang zur gesuchten Außenwelt muss irgendwo in der Nähe sein.



3 Nimm dies, Blechkamerad: In der Kanalisation wird Max von allerlei Ungeziefer und Maschinenwesen angegriffen. Nur mit seinem Schraubenzieher und einer Schusswaffe kann sich Max zur Wehr setzen. Bald kann er zum erstenmal die Welt außerhalb der Stadt sehen – der Ausgang ist nah.



4 Geschafft: Auf einem Zug entkommt Max in die vermeintliche Freiheit. Doch auch hier warten bösartige Gesellen auf ihn.



5 Dickes Geröll versperrt den Weg. Eine Weiterfahrt scheint unmöglich. Der einzige Weg führt zu Fuß durch einen verwunschenen Wald.



6 Im Wald stößt Max auf geheimnisvolle Schatztruhen. Doch Vorsicht: Nicht immer verbergen sich nur Schätze darin.



7 Im Sumpf angelt sich Max einen ganz dicken Fisch: Dieser weist ihm den Weg aus dem Unterholz – das Abenteuer geht weiter.

Dark Chro

Rollenspiel für Playstation 2 | Kämpfen Sie in der Vergangenheit, um die Zukunft zu retten

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 160.

INHALT

Der junge Maximilian ist ein kluger Kopf. Und geschickt mit den Händen obendrein. Und so verdient er seinen Lebensunterhalt mit Reparaturen oder kleinen Erfindungen. Als er sich eines Tages zum Zirkus begibt, wird er in eine unheimliche Geschichte hineingezogen. Ein bizarrer Clown versucht Max' roten Anhänger zu stehlen, und eine geheimnisvolle Kämpferin namens Monica kreuzt seinen Weg. Letztere eröffnet dem staunenden Max, dass sie 100 Jahre aus der Zukunft stammt und dass eine böse Macht versucht, alles Leben auszulöschen.

Gemeinsam müssen sie dem Unheil die Stirn bieten. Was als typisches Rollenspiel beginnt – Monster verhauen und Erfahrungswerte steigern – entpuppt sich nach und nach als äußerst komplexes Geflecht aus Rollenspiel, Simulation, Aufbau- und sogar Sportspiel. Zwischen den einzelnen Handlungsabschnitten, in denen sich das ganze Ausmaß der Katastrophe allmählich offenbart, liegen immer wieder ausgedehnte Kampfabschnitte, so genannte „Dungeons" (englisch für: Kerker). Die sind zufallsgeneriert und sehen daher bei jedem Betreten neu aus.

Ungewöhnlich: Es lassen sich nicht die Erfahrungswerte der kämpfenden Spielfigur steigern – Max und Monica können nur abwechselnd kämpfen –, sondern das „Hochleveln" geschieht mithilfe des Ausbaus der Waffen. Dazu müssen Sie im



nicle

[1]spricht: „Kronnickel"

Kampf erworbene Gegenstände geschickt kombinieren, um ein höheres Waffenniveau zu erreichen. Und spätestens, wenn Sie die ersten so genannten „Geosteine" gefunden haben, wird ein neues Spielkapitel, der Städtebau, aufgeschlagen.

Max und Monica müssen zwischen den Zeiten hin und her springen, um Städte wiederaufzubauen, die das Böse zerstört hat – ein hartes Stück Arbeit. Wer sich zwischendurch entspannen möchte, kann das bei einem der vielen eingestreuten Minispiele tun. Etwa beim Golf oder beim Angeln. Sogar ein spezielles „Fischrennen" mit selbst gezüchteten Fischen verbirgt sich in dem umfangreichen Epos.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist trotz aller Komplexität action-orientiert und damit eingängig.

Allerdings nerven einige Tastenbelegungen – so wechselt man etwa per Druck auf den Mini-Steuerknüppel S.176 die Figur. Mitten im hektischen Gefecht kann das durchaus fatale Folgen haben.

URTEIL

„Dark Chronicle" wandert in vielerlei Hinsicht jenseits ausgetretener Pfade. Manchmal weiß man gar nicht mehr: Ist das noch Rollenspiel oder schon Aufbauspiel? Und die „Spiele im Spiel", etwa das Fischen, haben schon fast selbst „Vollversion-Format". Trotzdem wirkt dank der liebevoll erzählten Geschichte alles wie aus einem Guss. Aber Sie sollten sich viel Zeit nehmen. Über 60 Spielstunden sind Sie mindestens beschäftigt.

Auch optisch gibt sich Dark Chronicle keine Blöße: Derart flüssige und detaillierte Spielgrafik bot bislang kaum ein Playstation-2-Spiel. Nur die Dungeons könnten etwas abwechslungsreicher sein. Dennoch: ein „gutes" Spiel.



In der phantasievollen Welt von „Dark Chronicle" begegnen Sie einer Menge skuriller Typen – aber nicht jeder führt Gutes im Schilde.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Chronicle[1]

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

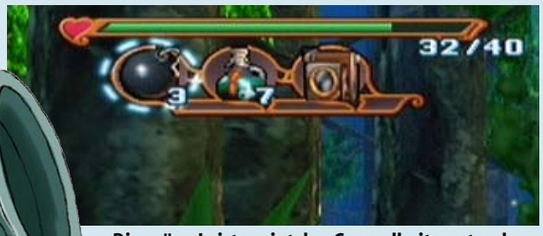
Freigegeben	**ab 6 Jahren**
Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bis es richtig los geht, dauert es etwas.	2,00
Langzeitspaß	5%	Phänomenal. Dank der Spielvielfalt kommen Sie auf wochenlangen Spielspaß.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert und fantasievoll gezeichnet.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Nicht der Hauch eines Ruckelns.	1,00
Musik	2%	Eingängig, könnte aber noch passender sein.	2,00
Geräusche	3%	Die Effekte passen gut zum Geschehen - wenngleich sie keine Jubelstürme auslösen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Stimmen, toll gemacht.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Die Texte sind gut zu lesen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur sind Sie in diesem Spiel am besten aufgehoben.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der Charme des Spiels entfaltet sich erst nach einigen Stunden - aber dann packt Sie die Sucht und lässt Sie nicht mehr los.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,36**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (de.scee.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 große Spielkapitel, 278 Monsterarten	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Auf-/Abwertung			

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

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die grüne Leiste zeigt den Gesundheitszustand des Helden an. Darunter: das Gegenstandsmenü.



Mit der eingeblendeten Karte verläuft man sich nicht.



Im Inventar sehen Sie alle Gegenstände auf einen Blick.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



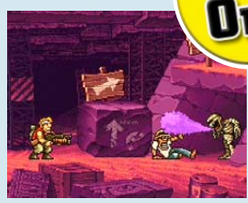
✕: Aktion/erster Angriff
L1 + ✕: Zweiter Angriff
●: Kamera justieren
▲: Inventarmenü öffnen
■: Schlüssel verwenden
L3: Charakter wechseln

SPIELVERLAUF

PS One

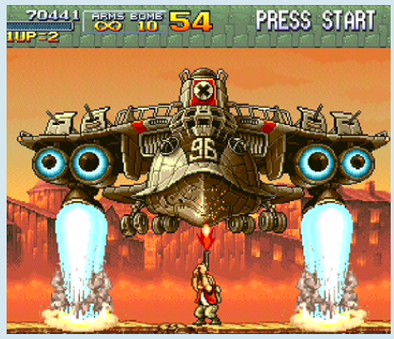


1 Mit dem Kamel geht es in der Wüste gegen einen feindlichen Panzer.



2 Bei den Pyramiden wird's brenzlig: Mumien versprühen ihr Gift.

3 Jetzt fährt General Morden alle seine Geschütze auf. Ein riesiges Kampfflugzeug greift den Einzelkämpfer an.





4 Danach geht es im Laufschritt durch die Straßen einer besetzten Stadt.



5 Offenbar stecken doch Außerirdische hinter den ganzen Problemen.

Metal Slug X[1]

Actionspiel für Playstation | Sturmlauf gegen eine ganze Armee. Mit Witz und Wummen machen Sie sich den Weg frei

General Morden hat den schönen Planeten Erde in einen unwirtlichen Ort verwandelt. Seine Truppen verbreiten allerorts Angst und Schrecken, und auch bei der Wahl von Verbündeten ist er nicht eben zimperlich. So erheben sich Gift spuckende Mumien aus ihren Gräbern, sogar Außerirdische machen die Erdoberfläche unsicher. Jetzt kann nur noch das Spezialkommando Metal Slug helfen. Wahlweise als Einzelkämpfer oder in Begleitung eines Kollegen sorgen Sie wieder für Ordnung. Für diesen Einsatz sind Sie bestens geschult und ausgerüstet. Unterwegs befreite Geiseln versorgen Sie mit Maschinengewehren, Laserkanonen, Raketen- und Flammenwerfer. Manchmal ist auch eine Kiste voll explosiver Handgranaten oder feuriger Molotow-Cocktails dabei. Zum Glück müssen Sie nicht den gesamten Weg zu Fuß zurücklegen. Durch die Wüste geht es am schnellsten auf dem Rücken eines Kamels voran. Ansonsten stehen gelegentlich Panzer oder Kampfflugzeuge für Ihre bequeme Weiterreise bereit.

Haben Sie den General nach sechs Spielstufen besiegt, können Sie sich an 20 verschiedenen Bonusaufgaben versuchen. Dabei müssen Sie etwa über fliegende Raketen balancieren oder gegnerische Soldaten mit Felsbrocken von Waggonflächen schubsen.

Urteil: Was nach einem brutalen Kriegsspiel klingt, ist tatsächlich eine witzige Comic-Ballerei. Hier gibt es keine realistische 3D-Grafik zu sehen, sondern verspielte 2D-Kulissen voller interessanter Details. Die gegnerischen Soldaten haben nicht nur stets den Finger am Abzug, sondern überraschen hin und wieder auch mal mit ulkigen Einlagen, wenn sie sich etwa erschrecken und laut kreischend flüchten. Abwechslungsreiche Action und tadellose Steuerung machen das Spiel auch ohne zeitgemäße 3D-Grafik zur rundum „guten" Sache.

[1]sprich: „Mettel Slagg EX"

TESTERGEBNIS

Metal Slug X



Hersteller: Avalon Interactive
Info: Tel. 040-391010 (0,122 €/Min.)
Fax 040-39101112 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,89
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,09
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,09
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 30,99 €
Preisempfehlung:
26,10 € (Os3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,09 x 30,99 = 64,77 = befriedigend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕: Springen
■: Feuern
●: Granaten werfen
Steuerkreuz: Spielfigur bewegen und Schussrichtung bestimmen

SPIELVERLAUF

PS One



1 Werfen Sie den Kreisel mit hoher Startenergie (Kreis) ins Rennen.



2 Dann geht's los. Wer aus der Arena fliegt oder schlapp macht hat verloren.

3 Ist Ihr Kreisel stark genug, können Sie eine Spezialattacke auslösen oder eine gegnerische abwehren.





4 Im Shop kaufen Sie für gewonnene Bey-Punkte neue Teile für den Kreisel.



5 Mit der richtigen Taktik stehen Sie schon bald im Finale des Turniers.

Beyblade[2]

Actionspiel für Playstation | Die beliebten Kampf-Kreisel ziehen jetzt auch auf der Konsole ihre Kreise

Beyblades sind angesagt, als TV-Serie und als Gesellschaftsspiel. Kein Wunder, dass eine Umsetzung als Videospiel nicht lange auf sich warten lässt. Bei Beyblades handelt es sich um bunte Kreisel, die von zwei Spielern in eine abschüssige Arena geworfen werden. Wessen Kreisel als erster zum Stillstand kommt oder aus der Arena fliegt, der hat den Kampf verloren. Aber auch Taktik ist gefragt. Die Beyblades lassen sich nämlich nach eigenem Gusto zusammenbauen. Basis, Gewichtsscheibe, Starter, Getriebe oder auch Power-Ringe für stärkere Angriffe lassen sich austauschen und zu einem individuellen Beyblade kombinieren. Diese Teile müssen allerdings gekauft werden. Während in der Realität das Ersparte herhalten muss, bekommen Sie im Videospiel für jeden Sieg Bey-Punkte. Diese können dann im Shop des Spiels gegen neue Teile eingelöst werden. Im Grunde befriedigen die diversen Extras aber nur den Sammeltrieb. Der Wettkampf kann nämlich auch problemlos mit dem Standard-Beyblade gewonnen werden, den Sie gleich zu Beginn erhalten. Wichtig ist zunächst ein guter Start. Dazu müssen Sie auf die **X**-Taste drücken, wenn die bewegliche Energieanzeige sich nahe am Maximum befindet. In der Arena sollten Sie dann Kontakt vermeiden und sich möglichst mittig aufhalten – der Computer wird früher oder später einen Fehler machen. Zu zweit macht das Ganze schon etwas mehr Spaß, weil sich ein menschlicher Kontrahent geschickter anstellt. Mehr Spiel-Modi bekommen Sie leider nicht geboten.

Urteil: Schwache Präsentation, mangelnde Abwechslung und ein absolut öder Spielverlauf lassen während der Kreisel-Kämpfe keine Spannung aufkommen. Echte Beyblade-Fans finden eventuell Gefallen am Sammeln aller Bauteile, so dass das Spiel eine „ausreichende" Existenzberechtigung hat.

[2]sprich: „Bähhblaihd"

TESTERGEBNIS

Beyblade



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/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%	4,48
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%	5,29
SONSTIGES	9%	3,67
ZWISCHENNOTE	100%	3,76
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,76
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,76 x 29,99 = 112,76 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕: Kreisel starten, schützen
■, ● oder ▲: Zur Spezialattacke ansetzen oder eine blocken, Spezialstart ausführen
Steuerkreuz oder linker Mini-Stick: Kreisel bewegen

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



3 Engel für Charlie

VOLLE POWER

Actionspiel für PS 2 | Prügeln im Dienste kultureller Errungenschaften – ein Job für Spieler mit Engelsgeduld

Das Ende der Kultur naht: Die bekanntesten Bauwerke der Welt wurden gestohlen. Stonehenge in Südengland, die Freiheitsstatue in New York, der Triumphbogen in Paris – wo einst Monumente der Zeitgeschichte die Szenerie beherrschten, gähnt nur noch der Abgrund. Ein Auftrag für die Bauindustrie? Nein – ein klarer Fall für die hübschen, wilden Engel des unsichtbaren Charlie. Die TV- und Kinoheldinnen Nathalie, Dylan und Alex sollen herausfinden, wer hinter dem gigantischen Abriss steckt. Und natürlich müssen die starken Mädels auch dafür sorgen, dass die vermissten Denkmäler wieder auf ihre angestammten Standorte zurückkehren.

Also prügeln Sie sich abwechselnd als Nathalie, Dylan oder Alex durch lieblos gestaltete Szenarien, die in der Tat so aussehen, als hätte jemand sämtliche Bauten gemopst: Öde Hinterhöfe, kahle Hotelhallen und endlose, langweilige Straßenzüge bergen hier und da mal einen Gegner, der schwer auf die Mütze kriegt. Erlaubt ist alles, was Kampfkunst und Umgebung so hergeben. Wenn Fußtritte und Faustschläge den Wiederaufbau nicht auslösen mögen, tut's halt auch mal ein Stuhl, ein Tisch oder ein Baseballschläger – eben alles, was in drögen Gegenden so herumliegt. Also: Gegner vermöbeln, auf zum nächsten Spielabschnitt, Mädel wechseln und erneut kräftig zulangen.

Urteil: Die Grafik passt zur absurden Geschichte und zum ärmlichen Spielprinzip – schlicht, schlecht und von vorgestern: Eckige Spielfiguren staksen hölzern durch grottenhässliche Umgebungen und dreschen roboterhaft auf andere eckige Spielfiguren ein. Kurvenstars zu Holzpuppen – wo das Kino Action, Tempo und ansehnliche Rundungen vorführt, muss sich der Spieler mit kantigen Schnitzengeln herumärgern.

Die entsetzlich dürftigen Prügelszenen werden selbst hartgesottene Fans in den Wahnsinn treiben. Immerhin gibt's nach jeder Spielstufe ein bisher unveröffentlichtes Foto von den Filmdreharbeiten. Das wird Sie aber erst recht davon überzeugen, das Spiel in die Ecke zu werfen, lieber ins Kino zu gehen und auf dem Weg vor Wut ein paar Baudenkmäler zu klauen. Zum Glück haben die Entwickler den Frust auf maximal drei Stunden beschränkt. Nur die Trauer ums rausgeworfene Geld währt länger. Hier naht das Ende der Spielkultur, im Vergleich zu Denkmälern aus der Geschichte des Actionspiels ist dieser Titel nichts als Bauschutt. Technisch „ausreichend", aber sonst gähnt hier nicht nur der Abgrund.

SPIELVERLAUF



1 Die Freiheit nehm' ich mir – New Yorks Wahrzeichen wurde gestohlen!



2 Das wird 'ne Engel-Angelegenheit – Bosley lässt die Mädels los.



3 Rück die Statue raus, sonst knallt's! Dylan, eine der drei Damen vom Drill, redet mit Händen und Füßen auf den ersten vermeintlichen Denkmaldieb ein.



4 Lass' die Puppen tanzen: Nathalie hat Kriminelle vorm Hotel geortet und putzt einen nach dem anderen mit merkwürdigen Attacken von der Platte. Da staunt der Portier.



5 Hüte deine Zange: Zum Glück ist diese Spielwelt voller schwerer Werkzeuge.



6 Kommt ein Engel geflogen: Alex ist mal wieder auf dem Sprung. Wie immer.



7 Ende und Durchsage: Per Bürofunk bedankt sich Charlie bei den Engeln.



8 Das Grauen nimmt seinen Lauf – wieder ist ein Denkmal weg. So ein Mist!

SPIELDETAILS

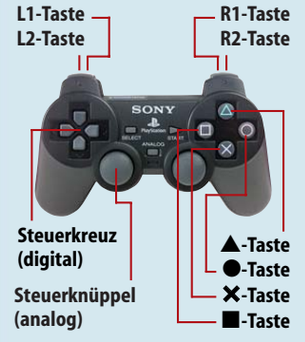


Ein Strich in der Landschaft: Der obere Balken zeigt die Lebensenergie, der untere die Schlagkraft.



Sofa-Garnitur: Zur Einsatzbesprechung trifft sich das Engelstrio in Charlies antikem Büro.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gegenstand aufnehmen
■ : Treten
● : Springen
▲ : Schlagen

TESTERGEBNIS

3 Engel für Charlie – Volle Power



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,95
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,78
ZWISCHENNOTE	100%	3,56
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,56
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,56 x 59,90 = 213,24 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In Griechenland starten Sie mit Ihrem Peugeot 206 voll durch.



2 Noch scheint die Sonne, und Sie können gezielt über die Strecke driften.



3 Hoffentlich kündigen die dunklen Wolken keinen zeitraubenden Regen an. Sie haben vorsichtshalber und zur besseren Übersicht die Scheinwerfer eingeschaltet.



4 In einer langgezogenen Linkskurve verlieren Sie kurzzeitig die Kontrolle über das Rallye-Fahrzeug: Solche Quersteher belasten das Material ungemein.



5 Und da haben Sie den Salat: Der Auspuff ist abgebrochen. Etappe vorbei.



6 Nun versuchen Sie sich mit dem Citroën Xsara auf dem Teer von Spanien.



7 Hier wirbeln Sie mit dem Subaru Impreza in Afrika mächtig Staub auf.



8 Und brausen nach vielen Versuchen mit dem Mitsubishi durchs Ziel.

Colin McRae Rally 04



Rennspiel für Xbox | **Mit heißen Reifen über Stock und Stein und viele neue Teststrecken**

Der rasende Schotte Colin McRae legt wirklich ein unglaubliches Tempo vor. Gerade ist der dritte Teil des Rennspiels für den PC erschienen, da kommt jetzt schon der vierte auf den Markt: für Xbox und Playstation 2.

Was ist neu in dieser authentischen Rallye-Simulation? Sie müssen nicht zwingend mit dem fliegenden Schotten über die Rallyepisten dieser Welt rasen, sondern können sich auch einen eigenen Fahrer erstellen, einen Wagen aussuchen und für Ihre eigene Ehre fahren. Folgende Automodelle stehen zur Verfügung: Citroën Xsara, Ford Focus, Subaru Impreza WRX und Mitsubishi Lancer Evo 7. Zusätzlich zum Weltmeisterschaftsmodus gibt es zwei weitere Modi. Im Gruppe-B-Modus lassen sich Rallye-Autos aus vergangenen Zeiten steuern, und im Experten-Modus dürfen Sie, fast wie bei einer echten Rallye, nur die Cockpit-Perspektive nutzen. Das macht das Fahren ziemlich schwer. Obendrein ist in diesem Modus die Anfälligkeit für Schäden extra hoch eingestellt. Ein kleiner Aufprall eines Konkurrenten kann Sie die ganze Etappe kosten.

Im altbekannten Weltmeisterschafts-Modus fahren Sie 48 Wertungsprüfungen in acht Ländern. Egal ob auf Schnee, Sand, Schotter oder Matsch: Sie müssen Ihren Ralley-Boliden immer richtig einstellen und vorbereiten. Experten sprechen vom passenden Setup. Nach den einzelnen Rallyefahrten dürfen Sie auf speziellen Teststrecken neue Teile ausprobieren und, bei Erfolg, in Ihren Wagen einbauen. So bekommen Sie nach und nach bessere Stoßdämpfer, Reifen und sogar einen stärkeren Motor. Die Fahrphysik der Autos ist in diesem Spiel erheblich verfeinert worden, was auf den 34 verschiedenen Fahrbahn-Oberflächen, von Kies bis zu schmierigem Asphalt, deutlich zu spüren ist. Wirklich realistisch driftet der Fahrer durch langgezogene Kurven. Und jeder kleine Fahrfehler, jede Unachtsamkeit rächt sich aufgrund des ausgeprägten Schadenmodells im Spiel. Wer gegen einen Stein oder einen Busch am Streckenrand kommt, riskiert dann bereits einen platten Reifen, der schließlich von der Felge rutscht. Und das ist das Aus in der Etappe.

Xbox-Spieler, die Mitglied beim Xbox-Live-Service sind, bekommen einen zusätzlichen Anreiz. Sie dürfen Ihre Etappenzeiten online stellen und sie mit den Ergebnissen anderer Spieler vergleichen. Das motiviert natürlich, immer noch schneller fahren zu wollen.

Urteil: Leider haben sich die Entwickler nicht alle Kritikpunkte am Vorgänger-Spiel zu Herzen genommen. Wieder fährt der Rallye-Fan zwar durch wunderschön gestaltete Umgebungen, doch es lässt sich kaum ein Zuschauer blicken (wobei in der Realität schon mal 500 000 Leute, wie zuletzt in Finnland, an der Strecke stehen).

Trotzdem ist das Spiel „sehr gut". Und geht wegen des atemberaubend realistischen Fahrverhaltens und der Modi-Vielfalt an der Spitze aller Rallye-Spiele über die Ziellinie.



Der rasende Schotte: Colin McRae (36) in cooler Pose vor dem Rennen.

SPIELDETAILS



Mit bis zu vier Spielern können Sie bereits gewonnene Wertungsprüfungen nochmal fahren.



In der Cockpit-Perspektive sieht der herabprasselnde Regen fast aus wie in der Realität.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Gas geben

L1-Taste: Bremsen

Y-Taste: Ansicht ändern

Schwarze Taste: Schalten

TESTERGEBNIS

Colin McRae Rally[1] 04



Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908-7326861 (1,855 €/Min.)
Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)

[1]sprich: „Colin Mäkk Räh Rällie"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,28
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%	1,71
SONSTIGES	9%	1,78
ZWISCHENNOTE	100%	1,43
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,43
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,43 x 59,90 = 85,66 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In den Nachrichten wird Moms Schreckensherrschaft angekündigt.



2 Das Planet-Express-Team wird aktiv. Fry sucht Werkzeug im Keller.



3 Die Suche nach Ersatzteilen fürs Raumschiff führt durch die U-Bahn …



4 … und der Weg zum neuen Triebwerk durchs Rotlichtviertel.



5 Die Flucht mit dem reparierten Raumschiff endet abrupt. Mom und ihre Söhne halten das Planet-Express-Team mit einem Energiestrahl gefangen.



6 Bender steigt aus und macht sich auf der Asteroidenoberfläche auf die Suche nach dem Energiestrahl. Dabei kommt es zum Kampf mit Moms ältestem Sohn.



7 Landung in Sun City. Leela sucht Schwarze Materie als Treibstoff.



8 In der heißen Stadt tummeln sich einige recht feurige Monster.



Futurama

Actionspiel für Xbox | **Chaos in der Zukunft: Eine gierige Unternehmerin will die Weltherrschaft an sich reißen**

Das war kein gutes Geschäft: Professor Farnsworth hat seinen Lieferservice „Planet Express" an die Geschäftsfrau Mom verkauft, die damit über 50 Prozent der Erde besitzt. So kommt es, dass im Jahr 3000 eine skrupellose alte Frau die Herrschaft über den ganzen Planeten erlangt. Sie versklavt die Menschheit und plant, die Erde in ein riesiges Raumschiff umzubauen, um auch noch den Rest des Universums zu erobern.

Der Professor und seine Crew wollen die größenwahnsinnigen Pläne von Mom unbedingt durchkreuzen. Ihre Idee ist, zurück in die Vergangenheit zu reisen und das Geschäft rückgängig zu machen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn die Todesschwadronen von Mom sind ihnen bereits dicht auf den Fersen. Nun ist der Einsatz jedes Besatzungsmitglieds gefragt.

Der Spieler schlüpft nacheinander in die Rollen der diversen Figuren. Zuerst übernehmen Sie die Steuerung des tollpatschigen Lieferjungen Fry, der Werkzeug und Ersatzteile für den Professor zusammensuchen muss, damit das Raumschiff wieder flott gemacht werden kann. Frys Weg führt durch die Kanalisation und die Straßenschluchten von „New New York", wo er es mit gefräßigen Kiemenmonstern und schießwütigen Robotern zu tun bekommt. Mit Strahlenpistole und Maschinengewehr wehrt er sich gegen diese Ausgeburten der Metropolen-Unterwelt.

Sobald Fry seinen Auftrag erledigt hat, versucht die Crew mit dem Raumschiff von der Erde zu fliehen. Doch Mom hält das Gefährt mit einem Energiestrahl fest. Das ist Benders großer Auftritt: Der Roboter mit den starken Armen muss auf dem Asteroiden aussteigen, von dem der Strahl ausgeht, und die Bremse ausschalten. In der felsigen Umgebung dort lauern nicht nur riesige Steinmonster, sondern auch Moms bösartige Söhne. Bender schlägt sich den Weg mit rotierenden Armen frei und nimmt bei Bedarf einen kräftigen Schluck Motoröl, um seine Energievorräte wieder aufzufüllen.

In den späteren Stufen spielen Sie auch noch die kampfsporterfahrene Captain Leela, die Tempelanlagen auf einer Sonne erforscht. Dr. Zoidberg schließlich ist der richtige Mann für die Zeitreise zurück, die alles wieder in Ordnung bringen soll.

Urteil: Der besondere Grafikstil der gleichnamigen Fernsehserie wurde eindrucksvoll in die dreidimensionale Spielwelt übertragen. Alle Figuren sind gut zu erkennen und reden mit den Original-Synchronstimmen aus der TV-Vorlage. Die unterschiedlichen Aufgaben der einzelnen Spielfiguren sind recht witzig und werden Fans längere Zeit bei Laune halten. Mit fortschreitendem Spielverlauf fehlt es allerdings etwas an Abwechslung.

Die Steuerung ist genau und schnell erlernt. Was stört, ist der häufig ungünstig gewählte Blickwinkel, den Sie ständig korrigieren müssen, um den Überblick zu behalten. Trotzdem eine „gute" Reise in die Zukunft.

SPIELDETAILS



Zwischen den Spielstufen sorgen witzige Werbeeinblendungen für Unterhaltung.



Segnet eine Figur im Spiel das Zeitliche, so wird sie mit Hilfe dieses riesigen „Toasters" wiederbelebt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Schießen
B: Springen
X: Schuss aufladen
R: Ziel anvisieren

TESTERGEBNIS

Futurama



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,32
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,02
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,02
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
Kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,02 x 59,95 = 121,10 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



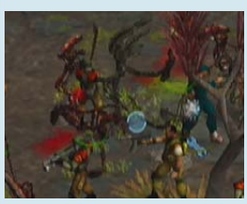
1 Ihr Team aus Marine-Soldaten ist auf dem Planeten eingetroffen.



2 Schon an der nächsten Ecke liegen Aliens im Hinterhalt und greifen an.



3 Die Überlebenden erreichen ein defektes Klimawandel-Gerät. Für die Reparatur erhalten Sie Geld zum Einkaufen.



4 Auf dem Weg zum Ziel der Aufgabe warten weitere Alien-Kreaturen.



5 Sie waren erfolgreich! Die Aufgabe gelöst, die Zeitvorgabe eingehalten.

Aliens versus Predator Extinction

Strategiespiel für Xbox | **Schleimige Monster, brutale Trophäenjäger oder bis an die Zähne bewaffnete Soldaten von der Erde: Können Sie mit allen gewinnen?**

Der Kampf um den Planeten LV-742 ist entbrannt. Die teilnehmenden Fraktionen: Menschen, Aliens und Predators, bekannt aus den Kinofilmen. Je sieben Aufträge pro Rasse bringen Ihnen den Sieg – wenn Sie denn Ihren Job erledigen. Dabei verlassen sich die Menschen auf ihre Überzahl und gute Waffen, die Predators fahren Elitekämpfer auf, und selbst ein tödlich getroffenes Alien kann mit seinem Säureblut noch Gegner verätzen.

Dementsprechend sind die Aufgaben jeder Rasse gänzlich andere. Die Menschen müssen meist Basen und Forschungsstationen von Aliens säubern, diese wiederum sollen Stationen der Menschen unterwandern, um Wirte für ihre parasitäre Brut zu finden. Die Predators sind natürlich auf der Jagd nach Trophäen – vorzugsweise Menschen- oder Alienschädel. Eine bestimme Menge davon zu erbeuten, bedeutet den Sieg. Eigentlich besticht das Spiel durch eine nette Idee: Die berühmten nichtmenschlichen Kreaturen aufeinander loszulassen, war schon lange ein Thema, das bald sogar auf die Leinwand kommt. Auf die Xbox hätte es lieber nicht kommen sollen, denn Strategiespiele lassen sich mit einer Spieltastatur (Gamepad) nun mal leider nicht vernünftig steuern – da bildet „Aliens versus Predator Extinction" keine Ausnahme.

Urteil: Hier reichte eine gute Idee nicht aus, um ein gutes Spiel zu machen. Die Schwierigkeiten mit der Steuerung machen aus dem Strategie- ein reines Glücksspiel. Dass der Titel nur in englischer Version erscheint, ist ein weiteres Ärgernis. Aber wahrscheinlich hat auch der Hersteller nicht an einen Erfolg in Deutschland geglaubt. Zu Recht, denn allenfalls „befriedigendes" Kampfgetümmel reicht dafür nicht.

[1] sprich: „Jktingtschen"

TESTERGEBNIS

Aliens versus Predator Extinction[1]



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221-9782111(0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,46
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%	2,43
SONSTIGES	9%	3,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,73
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,73
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,73 x 59,99 = 163,77 = ungenügend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Einheit auswählen
X : Zur Basis schalten
R-Taste: Befehlsliste aufrufen
Start-Taste: Pausen-Menü
Back-Taste: Sicht wechseln

SPIELVERLAUF



1 Von den Mächten des Lichts wird der untote Krieger Raiko losgeschickt.



2 Er findet sich in einer heißen Wüstenwelt voller Bedrohungen wieder.



3 Riesige Sandwürmer schießen aus dem Boden und machen Raiko das Leben schwer. Doch er kämpft.



4 Die dunklen Höhlensysteme wimmeln nur so vor dämonischen Gegnern.



5 Der Endgegner stellt sich zu Kampf. Macht Raiko ihn unschädlich?

Otogi – Myth of Demons

Actionspiel für Xbox | **Tauchen Sie ein in die japanische Mythologie, und kämpfen Sie gegen Dämonen**

Tausend Jahre wurden Monster und Dämonen von einem magischen Siegel im Zaum gehalten. Nun wurde das Siegel gesprengt, und die finstere Brut taucht die Ländereien am Berg Oe ins Chaos. Die Mächte des Lichts haben jedoch noch nicht ausgespielt und schicken ihren besten Kämpfer in den Ring. Der untote Krieger Raiko soll es mit der Höllenbrut aufnehmen und den Frieden wiederherstellen.

Sie übernehmen die Rolle des Samurai Raiko und ziehen gegen die Legionen von Monstern und Dämonen und Felde. Das Spiel ist in 29 Spielstufen eingeteilt, die Sie nacheinander besuchen. Vor jedem Einsatz entscheiden Sie, mit welchen Waffen, Zaubern und sonstigen Hilfsmitteln angegriffen wird. Dann geht's auch schon los. Sie sehen Raiko von hinten über die Schulter, während Sie ihn durch die opulent gestalteten Landschaften steuern. Viel Zeit bleibt Ihnen leider nicht, die phantasievolle Architektur zu genießen: Von allen Seiten stürmen Monster heran. Doch Raiko weiß sich zu wehren. Per **B**-Taste führen Sie einen leichten Schlag mit dem Schwert aus, per **Y**-Taste leiten Sie einen schweren Angriff ein. Kombinieren Sie die Tasten, wird der Kampf zum regelrechten Ballett. Da Raiko sekundenlang in der Luft schweben kann, lassen sich auch fliegende Gegner zu Fall bringen. Achten Sie beim Kampf immer auf Ihre Energie. Da Raiko ein untoter Kämpfer ist, verbraucht seine Präsenz in der realen Welt ständig Energie, die Sie nur mit den Seelen besiegter Monster auffüllen können. Am Ende jeder Spielstufe dürfen Sie in einem Einkaufsladen neue Gegenstände erstehen.

Urteil: Der traumhaft schönen und stimmungsvollen Grafik steht eine völlig vermurkste Kamera entgegen. Ständig müssen Sie nachjustieren, um die Gegner nicht aus den Augen zu verlieren. Dieser Umstand kann Ihnen den Spaß an diesem sonst „guten" Spiel mächtig verderben.

[2] sprich: „Mühss off Dämens"

TESTERGEBNIS

Otogi - Myth of Demons[2]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,91
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%	4,57
SONSTIGES	9%	3,11
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

A-Taste : Springen
B-Taste : Leichter Angriff
R-Taste: Ziel aufschalten
L-Taste: Ausweichmanöver
Start-Taste: Spiel pausieren

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollenspiel für Gameboy Advance | **Der Wettlauf um die Mächte der Alchemie geht weiter. Folgen Sie dem Schein der Leuchttürme der Elemente!**

Die Geschichte von „Golden Sun" (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 6/2002) wird direkt fortgesetzt. Wer den ersten Teil verpasst hat, kann im Vorspann nachlesen, was damals passiert ist. Und dann sind Sie schon mitten drin im großen Abenteuer: Felix will mit seinen Freunden Jenna und Kraden verhindern, dass die Mächte der Alchemie in die falschen Hände fallen. Schlüssel dazu sind die vier Leuchttürme der Elemente. Wenn die alle entfacht sind, kehrt die Alchemie wieder in die Welt Weyard zurück. Zwei Türme leuchten bereits. Der Wettlauf zu den anderen beiden beginnt – jetzt.

Die kleine, aber schlagkräftige Gruppe bricht zu einer langen Reise durch fremde Länder auf. Unterwegs trifft sie auf Dschinns, die sich ihr anschließen. Diese Elementargeister sind sehr nützlich, da sie den Helden neue und stärkere Fähigkeiten verleihen. Verbündet sich Felix etwa mit einem Feuer-Dschinn, so steigt seine Abwehrkraft gegen Feuerattacken, während er selbst seinen Gegnern mit heißeren Flammenzungen einheizen kann. Kampflustige Feinde gibt's unterwegs genug. Hungrige Wölfe durchstreifen die Wälder, hinterlistige Skelette machen die Höhlen unsicher. Doch das sind nicht die einzigen Probleme: Gefährliche Fallen und knifflige Rätsel erschweren das Fortkommen fast überall. Den richtigen Weg durch ein Tropfstein-Labyrinth zu finden oder in der richtigen Reihenfolge über Fallgruben zu hüpfen, ist gar nicht so leicht.

Hilfe finden Sie in den Ortschaften, die über den ganzen Kontinent verstreut sind. Dort können frische Kräfte getankt und schärfere Waffen eingekauft werden. Unser Trio macht dort auch neue Bekanntschaften und gewinnt so viele nützliche Informationen, die möglicherweise den Weg zu den Leuchttürmen weisen. Doch die drei müssen sich beeilen. Denn andere wollen noch vor ihnen am Ziel ankommen.

Urteil: Wer den ersten Teil nicht kennt, fühlt sich hier wie ins kalte Wasser geworfen. Vor allem die Beziehungen der Spielfiguren untereinander lassen sich kaum mehr nachvollziehen. Neulinge sollten sich also erst Teil eins anschauen, bevor sie sich an den zweiten Teil wagen. Alle anderen dürfen sich über eine gelungene Fortsetzung ohne echte Überraschungen freuen.

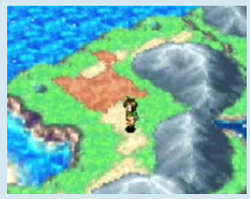
Die große Spielwelt erstrahlt in satten Farben. Es gibt viel Interessantes zu sehen und zu erkunden. Die Rätsel sind unterhaltsam, die Kämpfe spannend. Nur die mit Klischees überhäufte Geschichte von geheimnisvollen Kräften und Legenden vermag langfristig nicht wirklich zu fesseln. Doch insgesamt überwiegen die „guten" Seiten dieses Abenteuers.

[1] sprich: „Gohlden Ssann – Se Losst Ätdsch"

SPIELVERLAUF



1 Eine riesige Flutwelle spült die Helden auf einen fremden Kontinent.



2 Mit einem ausgedehnten Fußmarsch wird das unbekannte Land erkundet.



3 Verschnaufpause in einer kleinen Ortschaft, die ebenfalls von der Flutwelle erwischt wurde. Die Bewohner berichten, dass einige Kinder verschwunden sind.



4 Beim Erkunden einer Höhle wird die Gruppe unerwartet von einem Wolf angefallen. Die drei Abenteurer kämpfen mit vereinten Kräften gegen das wilde Raubtier.



5 Der weitere Weg durch die Höhle entpuppt sich als Tropfstein-Labyrinth.



6 Ein Mönch (rechts) ist vom Geschick der drei Helden beeindruckt.



7 Ein Skelettkrieger taucht auf, kriegt aber tüchtig auf die Knochen.



8 Endlich: Die verschwundenen Kinder aus dem Dorf sind gefunden.

SPIELDETAILS



Manche Dschinns müssen Sie einfangen oder besiegen, bevor sie sich Ihnen anschließen.



In den Ortschaften können Sie neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände erstehen.

TESTERGEBNIS

Golden Sun – The Lost Age[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,62
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	1,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,24
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,24
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,24 x 39,95 = 89,49 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Dieses Buch prophezeit die Vernichtung der gesamten Menschheit.



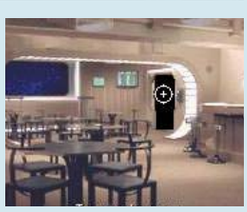
2 Doch die Menschheit schlägt sich wacker gegen die Außerirdischen.



3 Pilot Lance Casey hat einen gegnerischen Jäger im Visier. Er platziert sich gekonnt hinter ihm und greift an.



4 Sekunden später verglüht das fremde Raumschiff in einer Explosion.



5 Und Lance Casey geht zur nächsten Einsatzbesprechung. Wird er siegen?

Wing Commander Prophecy

Actionspiel für Gameboy Advance | **Finstere Prophezeiung: Vernichtung der Menschheit durch Außerirdische – ein Fall für Weltraumpilot Lance Casey**

Die PC-Spiele der „Wing-Commander"-Reihe waren eine feste Größe. Kaum ein anderes Weltraumepos fasste packende Raumkämpfe, tolle Grafik und eine mitreißende Story besser zusammen. Kein Wunder, dass es sogar einen Kinofilm zum Spiel gab. Das ist Geschichte, denn der letzte Teil der Reihe erschien schon Ende 1997. Doch neuerdings darf sich der Wing Commander seinen Weg im Gameboy-Spiel freischießen. Kann klein wirklich groß sein? Mal sehen:

Als junger Pilot Lance Casey heuern Sie auf dem Kampfschiff TCS Victory an. Die Besatzung dieses Kreuzers kennt nur ein Ziel: die Vernichtung jener Aliens, die dem menschlichen Leben ein Ende setzen wollen. Da bleibt wenig Zeit, Nachwuchskämpfer an Bord gründlich zu schulen. Eine kurze Unterweisung in Form von Standbildern mit Texteinblendungen, eine kaum längere Einsatzbesprechung, und schon geht's ab ins All, unbekannten Herausforderungen entgegen.

Lange dauert's nicht, bis die ersten Raumschiffe der fremden Aggressoren auftauchen. Und wenn Sie sich geschickt an deren „Auspuff" hängen und ein paar Lasersalven direkt in die Schubdüsen pfeffern, dann verabschieden sich Flugobjekte in imposanten Explosionen.

Insgesamt 48 Einsätze müssen Sie fliegen, um die Menschheit vor den außerirdischen Invasoren zu retten. Ob Verteidigung oder Geleitschutz – die Bordgeschütze haben immer gut zu tun. Die Grafik sieht – abgesehen von langen, langweiligen Zwischensequenzen – schon fast so gut aus wie damals im PC-Spiel. Und sie läuft auch recht flüssig.

Urteil: So groß kann klein sein. Leider ist die Steuerung sehr kompliziert. Aber die macht das „gute" Spiel auch nicht schlecht.

1 sprich: „Profissi"

TESTERGEBNIS

Wing Commander Prophecy



Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,123 €/Min.)
Fax 089-27822111(0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,64
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,36
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,36
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,36 x 39,90 = 94,16 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Taste: Laser abfeuern

B-Taste: Rakete abfeuern

L + R -Taste: Turbo einsetzen

SELECT-Taste: Gegenmaßnahme

SPIELVERLAUF



1 Das Zähmen wilder Pferde erfordert Zeit und eine Menge Geduld.



2 Irgendwann ist es geschafft: Gelbe Pfeile weisen von nun an den Weg.



3 Auf dem Ritt zurück in die Heimat der Mustangs treffen Sie auf wilde Gegner. Ihr Ross nimmt es mit dem Bären auf.



4 Diesem Wolf entkommen Sie kampflos durch einen gewagten Sprung.



5 Kommt das Tier zu Hause an, beginnt das Spiel mit neuem Pferd von vorn.

Spirit – Der wilde Mustang

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | **Der stürmische Ritt ins Pferdeparadies**

Vor einem Jahr galoppierte der Hengst Spirit noch auf der Kinoleinwand durch die Weiten der Prärie. Mittlerweile fühlt sich der wilde Mustang auch auf kleineren Bildschirm-Formaten wohl. Zu seinem Abenteuer auf dem Gameboy Advance hat er gleich neun Artgenossen eingeladen. Was eine wilde Party mit viel Gras und Wasser werden sollte, wurde jäh von einem Sturm gestoppt. Verunsichert und orientierungslos rennen die edlen Rösser nun durch die Gegend.

Übernehmen Sie die menschliche Hauptrolle – Indianer oder Squaw –, und führen Sie die verwirrten Rösser wieder auf die Partyweide. Klingt einfach. Ist es aber nicht. Denn die stolzen Tiere schwingen einfach nicht die Hufe. Nur durch Streicheleinheiten, Obst oder einen Schluck Wasser bekommen Sie wilde Furien zahm. Erst dann geht's im Galopp zurück nach Hause.

Unterwegs weichen Sie wilden Bären aus, überspringen gefährliche Hindernisse und bestechen habgierige Waldbewohner. Versperrt Ihnen also ein Reh den Weg, dann müssen Sie für den Durchlass mitunter drei Grasballen springen lassen.

Wer Wert auf einfachste Steuerung legt, setzt mit diesem Spiel aufs richtige Pferd. Schon nach einer Minute haben auch Anfänger die wenigen Funktionen auf dem Kasten. Die ebenso leicht verständliche Anleitung wird kaum noch benötigt.

Urteil: Was im Kino sehr abenteuerlich war, wirkt auf dem Gameboy Advance ermüdend. Bereits nach einer halben Stunde wiederholt sich die Handlung. Abwechslung? Fehlanzeige! Stattdessen sorgen schwere Patzer für Missmut: Ihre Spielfigur läuft durch Pferde, als seien sie Luft. Wilde Tiere zappeln hin und her, als litten sie an epileptischen Anfällen. Und wertvolles Wasser kann nur in Pfützen aufgefüllt werden, nicht aber in Flüssen. Unklar bleibt, was die Programmierer da geritten hat. Ganz klar jedoch, dass dieses Spiel nicht besser als „befriedigend" abschneidet.

TESTERGEBNIS

Spirit – Der wilde Mustang



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

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,11
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,11
ZWISCHENNOTE	100%	3,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,05
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 19,95 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,11 x 19,95 = 62,04 = befriedigend

SPIELDETAIL



Auf Knopfdruck erfahren Sie, an was es Ihren Pferdchen mangelt.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Jeder Kämpfer hat seine eigene Geschichte, die sehr ausführlich erzählt wird. Das schafft eine stimmungsvolle Atmosphäre.



2 Im Trainings-Modus erhalten Sie zahlreiche Tipps und Anweisungen, um die Grundzüge des Kampfes beherrschen zu lernen.



3 Einige Charaktere verfügen sogar über Techniken oder Waffen, die auch aus der Ferne effektiv eingesetzt werden können. Der grün gekleidete Link zum Beispiel kann seinen Bumerang (Kreis) werfen. Link tritt nur in der Gamecube-Version des Spiels zum Kampf an.



4 Später sind auch Nahkampftechniken gefragt. Überbrücken Sie geschickt die Distanz zum Gegner, und setzen Sie dann einen Wurf an.



5 Im Waffenmeister-Modus kämpfen Sie sich von Westen nach Osten durch. Ihre Fortschritte und die Aufgaben sehen Sie auf der Karte.

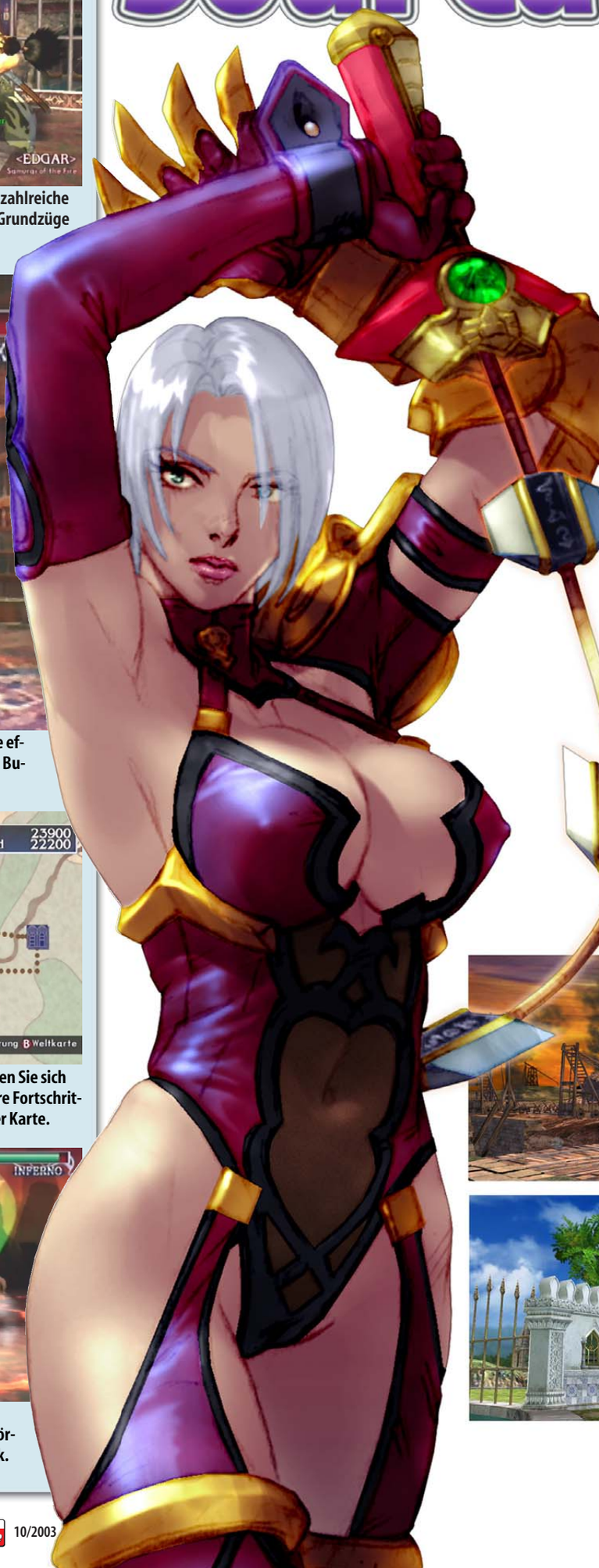


6 In den Kellergewölben der späteren Kapitel warten stets mehrere Gegner und ein Endgegner auf Sie. Fackeln Sie nicht lange!



7 Der spätere Gegner „Inferno" ist spektakulär. Er brennt am Oberkörper und wechselt mehrfach die Taktik.

Soul Ca



Soul Calibur 2

Prügelspiel für Gamecube | Zücken Sie Ihre Waffe, und schlagen Sie sich mit anderen Kampfkünstlern herum

INSTALLATION

Wie Sie ein Gamecube-Spiel starten, lesen Sie auf Seite 160.

INHALT

Der Legende nach wurde das dämonische Schwert Soul Edge einst vom Geisterschwert Soul Calibur zerschlagen. Zahlreiche Kämpfer aus der ganzen Welt glauben jedoch noch an seine Existenz. Sie sind davon besessen, Soul Edge zu finden und seine Kräfte im Sinne ihrer eigenen Machtinteressen unter Kontrolle zu bringen.

Zwanzig Kämpfer bietet das Spiel auf, und jeden treibt eine eigene Geschichte auf die Suche nach Soul Edge – eine so liebevoll erzählt wie die andere. Sie können jede der Figuren auf ihrem Weg und durch spektakuläre Kämpfe begleiten. Alle Akteure sind bewaffnet, wobei das Arsenal von Langstöcken über Ketten bis zu Schwertern reicht. Von den klassischen Spielvarianten, etwa einfachen Kämpfen und Team-Einsätzen für zwei Spieler, hebt sich der „Waffenmeister-Modus" angenehm ab. Wer den spielt, durchlebt in elf Kapiteln mit jeweils fünf bis acht Aufgaben den Karriere-Weg vom talentierten, aber unerfahrenen Kämpfer bis zum Meister.

Während Sie zu Beginn lediglich ein paar Widersacher schlagen müssen, kommen später gewisse Regeln ins Spiel. Ein paar Beispiele: Sie dürfen manchmal nicht angreifen, sondern lediglich kontern, haben mitunter nur wenige Sekunden Zeit oder sollen den Gegner von der Kampffläche drängen. Einige der Aufgaben sind sehr schwierig, doch wenn Sie die meistern, werden Sie mit Gold und Erfahrungspunkten belohnt. Während die Erfahrungspunkte Ihre Effektivität im Allgemeinen steigern, können Sie sich von dem Geld neue Waffen, Kostüme oder den Eintritt in neue Arenen kaufen.





Piratentochter Ivy und die anderen Figuren tragen Ihre Kämpfe an abwechslungsreichen Orten aus.

BEDIENUNG

Auf den ersten Blick ist alles ganz einfach. Lediglich drei Tasten sind für verschiedene Attacken reserviert und eine Taste für die Verteidigung. Mit dem digitalen Steuerkreuz oder dem linken analogen Mini-Steuerknüppel (**Ministick**) S.XXX dirigieren Sie die Figur. Das ist allerdings komplizierter, als es klingt. Mithilfe verschiedener Tastenkombinationen oder -folgen ergeben sich Hunderte unterschiedlicher Techniken. Mitunter ist auch entscheidend, zu welchem Zeitpunkt Sie die Kombination drücken, wie Sie zum Gegner stehen oder zu welcher Aktion der Widersacher gerade greift. Aufwendige Trainingseinheiten vermitteln Ihnen die Grundzüge jedoch perfekt. Danach heißt es: üben, üben, üben. Zum Glück lassen sich bestimmte Tastenkombinationen auf den rechten Ministick legen. Das erleichtert die entsprechenden Spezialmanöver ungemein.

URTEIL

Die erstklassige Präsentation, exzellente Spielbarkeit und ein gigantischer Umfang sind drei Riesentrümpfe, die ihre Wirkung voll und ganz entfalten. „Soul Calibur 2" ist nicht nur ideal für den Schlagabtausch zwischendurch, sondern sorgt auch langfristig für „sehr gute" Unterhaltung.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Soul Calibur 2

[1]spricht: „Soul Kaliber"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Trainings-Übungen helfen sehr.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die vielen Modi und freispielbaren Extras lassen Sie sehr lange begeistert spielen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailverliebt und abwechslungsreich.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr geschmeidig und effektgeladen.	1,00
Musik	2%	Die Songs passen gut zu den Arenen.	2,00
Geräusche	3%	Die Klänge der verschiedenen Waffen und Kampftechniken sind gut gelungen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Jeder Kämpfer hat etwas zu sagen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Sehr aufwendig und informativ.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Figuren reagieren schnell und präzise auf die Kommandos per Spieletastatur.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Es wird nicht bloß grundlos geklopft. Die spannende Story des schwierigen Waffenmeister-Modus fesselt ungemein.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,14**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	mehr als 20 Kämpfer und über 200 Waffen.	1,00
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%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,30**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**sehr gut ← 1,30**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,30 x 59,99 = 77,99 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Kämpfe mit unterschiedlicher Energie (Kreise) sind möglich.



Bereiten Sie eine Spezialattacke vor, leuchtet Ihre Figur.



Wer genug Gold erkämpft hat, kann davon Waffen kaufen.



Stärken und Schwächen einer Waffe werden erklärt (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Horizontaler Schlag
B : Abwehr
X : Tritt
Y : Vertikaler Schlag
Z : Entspricht dem gleichzeitigen Drücken von A, X und Y

SPIELVERLAUF



1 Spyro und sein Libellenkumpel Sparx überlegen sich einen guten Plan.



2 Zuerst führt Spyro die Reise ins saftige Grasland in der Nähe von Schloss.



3 Herannahende Gegner werden per Flammenatem bearbeitet.



4 Der erste Drache hat seine Libelle bekommen – die anderen sind versteckt.

Spyro – Enter the Dragonfly

Abenteuerspiel für Gamecube | Ein kleiner Drache im Kampf gegen große Unheilstifter

Noch herrscht Friede im Drachenland. Und heute ist der große Tag, an dem jeder Drache, der erwachsen geworden ist, seine ganz persönliche Libelle als Begleiter bekommt. Doch wo sind die Libellen geblieben? Zum Beginn der feierlichen Zeremonie ist keine zu sehen. Denn Ripto, der fiese Gegenspieler des Drachen Spyro, ist zurückgekehrt, um die Drachengemeinschaft erneut empfindlich zu stören – und hat flugs die bunten Flieger entführt. Also macht sich Spyro sofort auf, den widerwärtigen Ripto aufzuspüren. Die abenteuerliche Reise führt ihn durch 25 riesige Spielstufen und alle möglichen Landschaften – von der kalten Eiswelt über die heiße Wüste bis zu saftigem Grasland. Gegner pustet Spyro einfach mit seinem legendären Feueratem um. Doch diesmal findet er noch ein paar neue Atemtechniken, bläst notfalls elektrische Schockwellen oder einen eisigen Hauch. Und er indem er kleine Luftblasen blubbert, sammelt er die entführten Libellen wieder ein.

Urteil: Dieses vermeintlich nur nette Spiel entpuppt sich als spannendes Abenteuer. Schade, dass heftiges Bilderruckeln die Freude trübt. Trotzdem „gut".

1 sprich: „Spairo – Enter se Drägenflai"

TESTERGEBNIS

Spyro – Enter the Dragonfly[1]



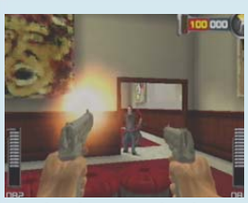
Hersteller: Vivendi Universal
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-994035 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,35
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,18
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,18
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,18 x 59,90 = 130,58 = mangelhaft

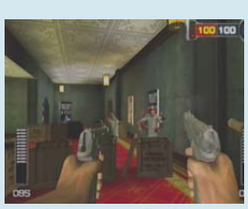
SPIELVERLAUF



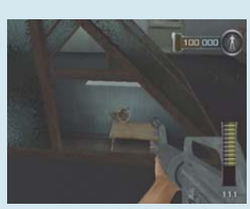
1 Ihr Abenteuer beginnt im Museum, wo gerade ein Kunstraub stattfindet.



2 Überwältigen Sie gewaltfrei, um Infos zu erhalten und Geiseln zu retten.



3 Ihre Gegner flüchten sich schon bald in das berühmte Chinese Theater.



4 Später schleichen Sie sich durchs Dachfenster in die Höhle des Löwen.

Die Hard – Vendetta

Actionspiel für Gamecube | Chaos auf den Straßen von L.A. – aber Sie sorgen für Sicherheit und Ordnung

John McClane versteht keinen Spaß. Schon gar nicht, wenn es um seine Familie geht. Als seine Tochter in die Gewalt von Kunstdieben gerät, juckt's ihn gewaltig im nervösen Zeigefinger. Als Ein-Mann-Armee gegen hochgefährliche Gangster – das riecht förmlich nach Rabatz. Stimmt aber nicht ganz, denn das Spiel ist sehr taktisch angelegt. Ungestümes Zuschlagen ist nicht von Erfolg gekrönt. Kundschaften Sie neue Bereiche vorsichtig aus, oder schleichen Sie sich „unsichtbar" an Ihre Gegner, um sie zu überwältigen. Nur so kommen Sie an wichtige Fakten, denn gefangene Vöglein singen über ihre Auftraggeber. Nutzen Sie auch die Umgebung. Ein Kranwagen zum Beispiel lupft Sie in höhere Etagen. Oder ignorieren Sie Paragraphen: Schwere Jungs, die sich mit Sprengstoff oder Computern auskennen, kann man durchaus wieder auf freien Fuß setzen ...

Urteil: Flotte Sprüche und viel Action – die typischen Merkmale der Filmtrilogie „Stirb langsam", bis hin zu Bruce Willis' Synchronstimme, zeichnen auch dieses Spiel aus. Mittelmäßige Handlung in mitreißender Atmosphäre, auch das kann eine „gute" Mischung ergeben.

2 sprich: „Dai Hard Wendetta"

TESTERGEBNIS

Die Hard – Vendetta[2]



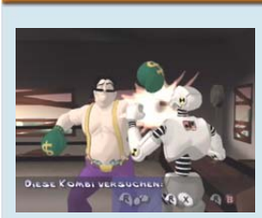
Hersteller: Vivendi Universal
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-994035 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,55
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,05
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,05 x 59,99 = 122,98 = mangelhaft

SPIELVERLAUF



1 Lassen Sie sich zunächst im Training vom Kampfroboter schulen.



2 So kommen Sie besser erfolgreich in den Kampf und teilen aus.



3 Am Boden müssen Sie die A-Taste drücken, um sich schneller zu erholen.



4 Extras, wie die Feuerfäuste, werden effektvoll in Szene gesetzt.

Black & Bruised

Sportspiel für Gamecube | Sie können sich grün und blau ärgern – oder besser das Gesicht Ihres Gegners entsprechend einfärben

In „Black & Bruised" können Sie sich mal so richtig durchboxen. Durch die Karriere von 19 Kämpfern, durch Turniere oder im Überlebens-Modus durch das restliche Teilnehmerfeld – so lange wie Sie mit beiden Beinen im Boxerleben stehen können ...

Jede Spielfigur ist mit Ausweichmanövern, Blocks und den drei Grundschlägen Gerade, Haken und Aufwärtshaken vertraut. Diese können mit links und rechts geschlagen und zu verschiedenen Kombinationen variiert werden. Gute Treffer geben Sterne, die noch während des Kampfes in Extras wie „Starker Schlag" oder „Automatisches Ausweichen" eingetauscht werden. Ob Sie ein erhaltenes Extras sofort einsetzen oder durch das Sammeln weiterer Sterne um bis zu zwei Stufen aufwerten, bleibt Ihnen überlassen.

Urteil: Links abducken, rechts auspendeln und dann einen schönen Leberhaken verpassen. Mitunter wird es etwas hektisch, aber meist bleibt das Geschehen vernünftig steuerbar. Auch Umfang und Präsentation stimmen, so dass sich das Comic-Boxspiel durchweg „gut" schlägt.

3 sprich: „BläckändBruhst"

TESTERGEBNIS

Black & Bruised[3]



Hersteller: Vivendi Universal
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-994035 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,09
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,78
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,78
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,78 x 59,95 = 106,71 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Aus der Traum: Kaum erwacht, begegnet Kain seinen ersten Widersachern.



2 Aufs Dach gestiegen: Flucht über die Häuser hilft nicht – überall Feinde.



3 Nichts wie weg: Kain versucht das gefährliche Pflaster zu verlassen – durchs Stadttor und die davor liegenden sumpfigen Wälder zur Festung der Serafin-Ritter.



4 Niemand zu sehen: Gleich vor der Stadt macht Kain sich unsichtbar.



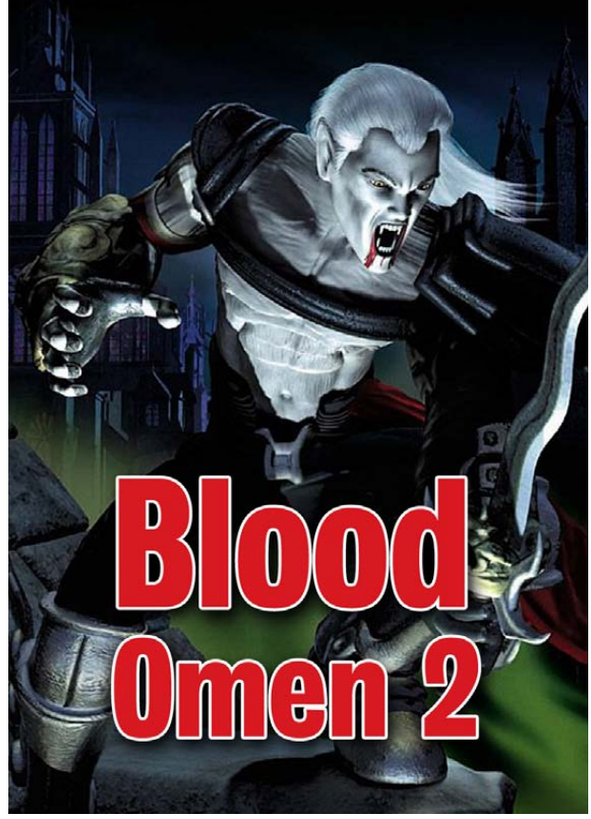
5 Lästige Fliege: So ein monströses Insekt wird selbst Vampiren gefährlich.



6 Gesagt, getarnt: Als Serafin-Ritter verkleidet, hat sich der rachedurstige Vampir in die Nähe der verhassten Festung geschlichen. Aber die ist natürlich gut bewacht.



7 Trio infernale: Drei besonders starke Serafin-Wachen setzen dem Untoten mächtig zu. Einen hat er zwar geschafft, aber was ist mit den beiden anderen? Es wird hart.



Actionspiel für Playstation 2 | Rache ist Blutdurst! Ein hingriger Vampir mischt die Lebenden ein „Bisschen" auf

Noch etwas benommen von seinem letzten Kampf gegen die Ritter des Serafin-Ordens, macht sich Vampir Kain auf, es seinen Erzfeinden heimzuzahlen. Leider hat die Anstrengung eine saft- und kraftlose Elendsgestalt aus dem einst so mächtigen Blutsauger gemacht. Und wer ist dazu verdonnert, ihm die verbrauchte Energie zurückzubringen? Sie! Als Vampirfürst Kain auf der Straße der Rache und auf der Suche nach Power Drinks lassen Sie keine Blutprobe aus.

Da kreuzt so mancher harmlose Zeitgenosse Ihren Weg – in den düsteren Sumpfgebieten vielleicht seltener, aber in den Dörfern des Mittelalters um so öfter. Lassen Sie keinen Energiespender entkommen, die gerechte Vergeltung an den Vampire jagenden Rittern erfordert Stopps an jeder Zapfstelle. Kleine Zwischenfilmchen machen Sie dann immer zum neutralen Beobachter, der zusieht, wie Kain sein bedauernswertes Opfer aussaugt – nichts für zartbesaitete Naturen!

Blut allein macht nicht glücklich und schon gar nicht stark. Um wieder richtig zu Kräften zu kommen, müssen Sie Kristalle aufnehmen, die im ganzen Spiel versteckt sind. Man sagt, die haben magische Kräfte. So gibt es etwa einen, der Sie zum Supersprung befähigt, mit dem Sie locker von einem Hausdach zum nächsten hüpfen können, einen, der Sie unsichtbar macht, und einen, der Ihnen Höllentempo verleiht.

All diese Fähigkeiten müssen Sie früher oder später gezielt einsetzen, um Rätsel zu lösen oder Fallen zu umgehen. Mit zunehmender Spielzeit verbessert sich Ihre Form enorm – die Ihrer Gegner leider auch. Sie werden sehen: Gegen Ritter des Serafin-Ordens, kämpft auch ein Vampirfürst ums nackte Überleben. Zahn um Zahn. Zum Glück gibt's Waffen ohne Ende, aber die müssen Sie Ihren Widersachern erst mal abknöpfen …

Am Ende jeder Spielstufe treibt ein Film in grandiosen Bildern die Geschichte voran – und ein knüppelharter Gegner Sie in die Verzweiflung. Ohne gute Bewaffnung, waches Köpfchen und ausgebuffte Taktik kommen Sie da nicht weit.

Urteil: „Blood Omen 2" entführt Sie in eine dunkle, bedrohliche Welt. Der Witz dabei ist, dass Sie selbst die Bedrohung sind. Die Optik überzeugt mit monumentalen Bauten und eindrucksvollen Landschaften, nervt aber mit einer Neigung zu heftigem Bildruckeln. Und das ewige Umschalten auf „Film ab" beim Blutsaugen mag anfangs noch gruselig sein, auf die Dauer wird es albern und nutzt sich mindestens so ab wie Ihre „Opfer".

Mit dem Schwierigkeitsgrad werden Action-Anfänger Probleme haben: Zwar startet der Horrortrip als gemütliche Reise, doch sobald Sie auf Vertreter des Serafin-Ordens treffen, wird's ungemütlich. Wer dann nicht jeden Knopfdruck aus dem Bauch beherrscht, kann keinem Ritter die Zähne zeigen. Dennoch: Wer gerne auf der dunklen Seite der Nacht sein Unwesen treibt, hat's mit diesem Spiel „gut".

SPIELDETAILS

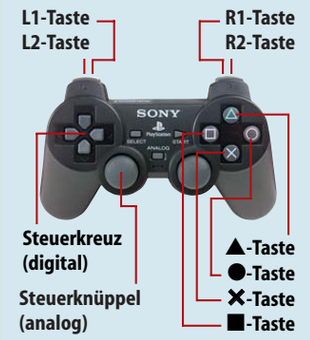


Kain-Anzeige: Dieses monumentale Symbol informiert über die verbliebene Zauber- und Lebenskraft.



Schuss-Reaktion: Wird Kain von einem Pfeil getroffen, dann hat er ihn in Sekunden wieder draußen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

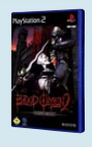


✕ : Springen
■ : Angriff
● : Kräfte einsetzen
▲ : Blut saugen

TESTERGEBNIS

Blood[1] Omen 2
Hersteller: AK Tronic – Die Pyramide
Info: Tel. keins
Fax: keins

[1] sprich: „Bladd"



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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,98
SERVICE	3%	6,00
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,86
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,86
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 20,00 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,86 x 20,00 = 37,20 = gut

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HEFT-CD-ROM AUSFÜHRLICH ERKLÄRT

Los geht's



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Inhalte der Heft-CD-ROM richtig installieren und spielen. Alle Erklärungen zu den Spielen „USA Raser" und „Fritz 6.1 Special Edition" in der Rubrik „Spieletricks" im Anschluss

ALLGEMEINES

So starten Sie

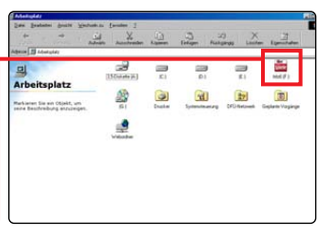
Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

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

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

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



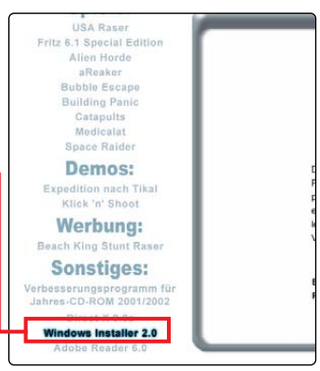


Windows Installer 2.0

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer" eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf den Eintrag Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.



Direct-X 9.0a (läuft erst ab Windows 98)

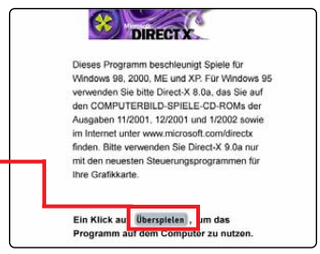
1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0a" installieren möchten, klicken Sie zu diesem Zweck auf den Eintrag Direct-X 9.0a.

Dieses Programm beschleunigt Spiele für Windows 98, 2000, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie „Direct-X 8.0a". Falls es nicht auf Ihrem PC installiert ist, finden Sie es auf den Heft-CD-ROMs 11/2001, 12/2001 und 1/2002 sowie unter www.microsoft.com/directx im Internet. Achtung: Verwenden Sie Direct-X 9.0a nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) für Ihre Grafikkarte.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen, danach zwei Mal auf die Schaltfläche Weiter und anschließend noch auf Fertigstellen.

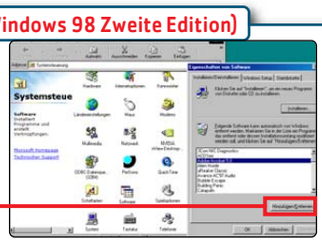


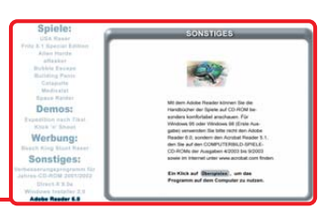


Adobe Reader 6.0 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

1 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Acrobat Readers auf Ihrem PC befinden, entfernen Sie die. Klicken Sie unter Windows auf Start, Einstellungen, Systemsteuerung, Software, Adobe Acrobat und Entfernen. Folgen Sie dann den Anweisungen.

2 Klicken Sie im Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf die Einträge Adobe Reader 6.0 und Überspielen. Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter. Sollte das Fenster Versionskonflikt zu sehen sein, so klicken Sie darin auf Ja und auf OK.



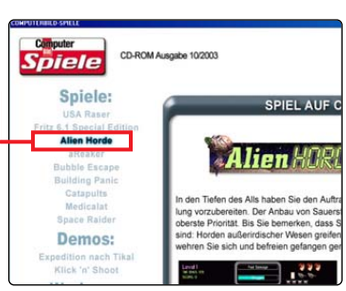


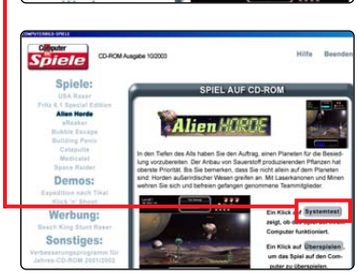
PC-Mindestanforderungen

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des gewünschten Spiels.

2 Jedes Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis.

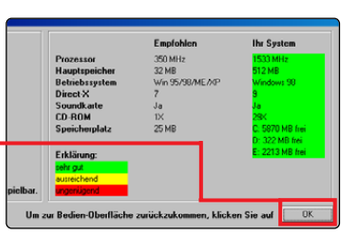




Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. So läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote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

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster per Klick auf OK. Fiel der Systemtest positiv aus, so können Sie das Spiel installieren, wie auf den folgenden Seiten beschrieben.



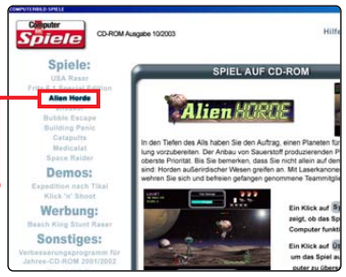


Alien Horde

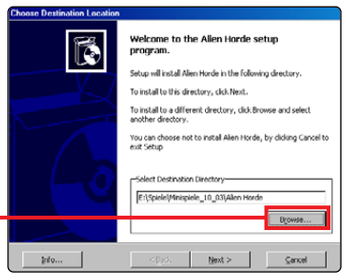
Actionspiel | Besiedeln Sie fremde Planeten – doch achten Sie stets darauf, dass Ihnen nicht die Luft ausgeht

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Alien Horde, danach auf Überspielen.



2 Klicken Sie nun auf Next, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie vorher per Klick auf Browse... ein anderes Zielverzeichnis aus. Nach Ende der Installation können Sie das Spiel mit einem Klick auf Ja sofort starten oder mit Nein das Programm vorerst verlassen.



Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Firefly Studios, Alien Horde und dann auf AlienHorde.exe, um das Spiel zu starten.

2 Im Hauptmenü beginnen Sie dann ein Spiel per Klick auf New Game. Im folgenden Fenster starten Sie das Spiel per Klick auf das Waffensymbol.



3 Sie steuern die Spielfigur mit den Pfeiltasten über die Planetenoberfläche. Ihr Ziel ist, die bösen Außerirdischen mit Waffengewalt von der Oberfläche zu vertreiben und Ihren entführten Kollegen zu befreien. Mit der **Z**-Taste feuern Sie aus Ihrem Lasergewehr, mit der **X**-Taste schießen Sie spezielle Luftminen ab, und mit der **Y**-Taste setzen Sie Ihre Spezialwaffe ein – den Laserstrahl, der sämtliche Gegner auf der Oberfläche verbrennt. Leider lässt sich diese Waffe meist nur ein Mal einsetzen.



4 Ihr entführter Kollege ist meist auf der rechten Seite in einer Art Kokon gefangen. Kämpfen Sie sich zu ihm durch. Wenn die Spielfigur ihn dann berührt, kommt er automatisch frei. Jetzt müssen Sie nur noch zurück zur Station gelangen, ohne Ihren Gegnern in die Hände zu fallen.



5 Passen Sie auf, dass Ihnen nicht die Luft ausgeht. Achten Sie daher stets auf den Oxygenbalken Oxygen in der oberen Bildschirmhälfte. Geht der Balken zur Neige, sollten Sie schnell ein paar Sauerstoff produzierende Pflanzen anbauen. Doch bedenken Sie, dass es etwas dauert, bis die Pflanzen gewachsen sind und frische Luft produzieren. Lassen Sie dazu einfach die Spielfigur durch Ihre Basisstation nach links laufen, sie nimmt dann automatisch ein paar Setzlinge auf. Dann weiter nach links laufen, bis die Figur die Setzlinge automatisch im freien Gelände aussetzt.



Spiel beenden

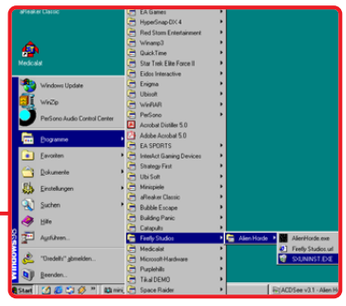
1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie die Taste Esc und bestätigen Ihre Wahl im darauf folgenden Fenster mit einem Mausklick auf Yes.



2 Das Spiel verlassen Sie dann, indem Sie im Hauptmenü auf Quit klicken und mit einem Mausklick auf Yes bestätigen.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, dann auf Programme, Firefly Studios und Alien Horde. Wählen Sie danach SXUNINST.EXE aus.



aReaker

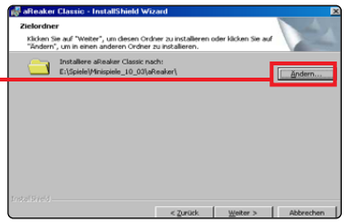
Geschicklichkeitsspiel | Reißen Sie mit Schläger und Ball Steinmauern ein

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf aReaker, danach auf Überspielen.



2 Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Ändern... ein anderes Zielverzeichnis aus. Nach dem Kopiervorgang klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.



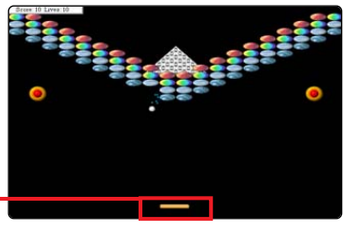
Spiel starten

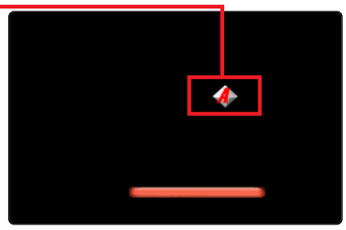
1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol aReaker Classic.

2 Im geöffneten Hauptmenü beginnen Sie ein Spiel per Klick auf START.



3 Sie steuern den Schläger am unteren Bildschirmrand mit ← und →. Ihr Ziel ist, den herumfliegenden Ball mit dem Schläger so zu treffen und im Spiel zu halten, dass Sie die bunten Steinformationen oben abtragen. Sie erhalten verschiedene Extras, wie einen größeren Schläger oder Waffen, wenn Sie die herunterfallenden Extras auffangen.





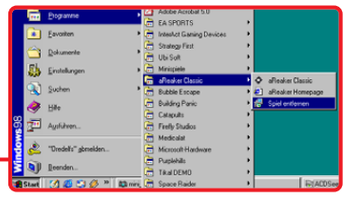
Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie zwei Mal Esc. Damit geht's zurück ins Hauptmenü.

2 Im Hauptmenü verlassen Sie dann das Spiel, indem Sie auf die Zeile Ende klicken.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, aReaker Classic, Spiel entfernen und dann auf Ja.



Bubble Escape

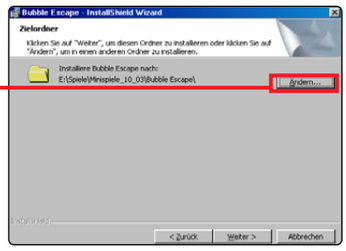
Geschicklichkeitsspiel | Retten Sie die kleinen Boblins in schützenden Blasen

Spiel installieren



1 Klicken Sie auf Bubble Escape, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Ändern... ein anderes Zielverzeichnis aus. Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.



Spiel starten

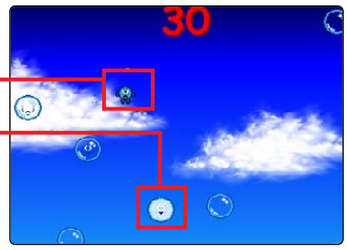
1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol Bubble Escape.



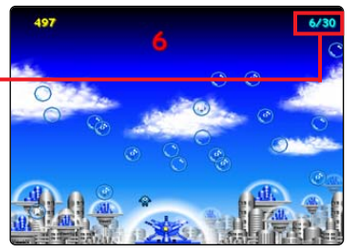
2 Im anschließend geöffneten Hauptmenü bewegen Sie mit den Pfeiltasten ↑ und ↓ den Auswahlpfeil vor den Menüpunkt PLAY. Drücken Sie anschließend die ↵-Taste – das Spiel beginnt.



3 Sie richten die blaue Kanone am unteren Bildschirmrand aus. Mit dem Mauszeiger wählen Sie die gewünschte Schussrichtung der Kanone. Mit der linken Maustaste feuern Sie den Laser in Mauszeiger-Richtung ab, nach einem Klick mit der *rechten* Maustaste stößt die Kanone Blasen aus. Ziel ist, die aufsteigenden Blasen, die die kleinen blauen Boblins transportieren, abzuschießen. Fällt der Boblin nach einem Treffer zu Boden, müssen Sie ihn schnell mit einer Blase auffangen, damit er unbeschadet unten ankommt und Sie Punkte erhalten.



4 In jeder Spielstufe müssen Sie auf diese Weise eine bestimmte Anzahl von blauen Boblins zurück zum Boden geleiten. Die verbleibende Zahl können Sie jederzeit in der rechten Ecke des Spielbildschirms erkennen.



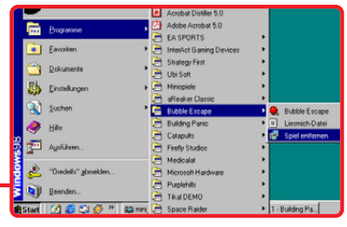
Spiel beenden

1 Es ist nicht möglich, ein laufendes Spiel zu beenden. Sie müssen warten, bis die zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist.

2 Nachdem die Zeit abgelaufen ist oder Sie verloren haben, sehen Sie eine Bestenliste, die Sie mit einem Druck auf Esc schließen. Per Druck auf ↵ geht's wieder ins Hauptmenü zu schalten.



3 Dort wählen Sie mit den Pfeiltasten den Menüpunkt EXIT aus und drücken erneut ↵, um das Spiel zu verlassen.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Bubble Escape und wählen dort Spiel entfernen aus.

Building Panic

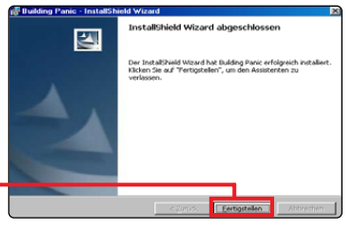
Actionspiel | Schaffe, schaffe, Häusle baue – zeigen Sie allen, wer der wahre König der Baustelle ist

Spiel installieren



1 Klicken Sie auf Building Panic, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick Ändern... ein anderes Zielverzeichnis aus. Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

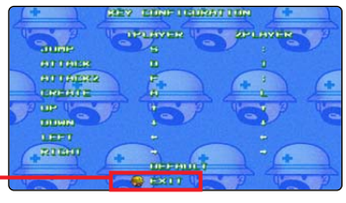


Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol Building Panic.



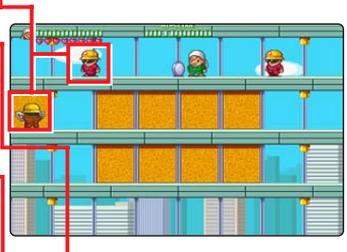
2 Im Hauptmenü wählen Sie mit ↑ und ↓ zuerst OPTION aus und bestätigen Ihre Wahl mit ↵. Die Steuerung stellen Sie ein, indem Sie mit ↑ und ↓ eine Aktion auswählen, dann ↵, die zur Aktion gewünschte Taste und wieder ↵ drücken. Zurück geht's per Klick auf ↩.



3 Wieder im Hauptmenü, wählen Sie, ob Sie allein 1P CHALLENGE oder zu zweit 2P CHALLENGE spielen. Im folgenden Fenster können Sie sich eine Spielfigur aussuchen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit ↵.

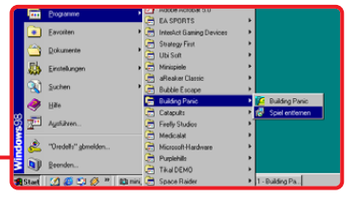


4 Sie bewegen Ihren Bauarbeiter per Tastatur durch das Gebäude. Passen Sie auf, dass die feindlichen Bauarbeiter ihn nicht berühren, sonst verliert er ein Spiel-Leben. Schießen Sie die gegnerischen Bauarbeiter ab, so taucht ein Bonus auf, den Sie aufsammeln sollten. Ziel ist, auf den freien Flächen Ihre Wände vor den gegnerischen Bauarbeitern hochzuziehen. Sind alle Wände zugemauert, so ist die Spielrunde zu Ende, Ihre Punkte werden zusammengezählt, und Sie werden zum nächsten Haus geschickt. Die Lampenfarbe zeigt Ihnen, ob Sie oder Ihr Gegner mehr Wände auf einer Etage hochgezogen haben.



Spiel beenden

Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie die Taste Esc und sehen daraufhin wieder die Windows-Oberfläche.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, Building Panic, Spiel entfernen und bestätigen Sie per Klick auf Ja.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Catapults

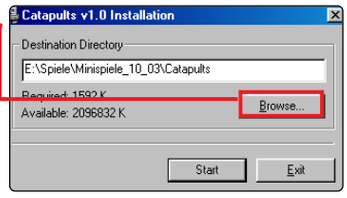
Geschicklichkeitsspiel | Vier gewinnt – mit Katapulten und Schafen

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Catapults, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie auf Start, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Browse ein anderes Zielverzeichnis aus. Nach dem Ende der Installation klicken Sie auf OK, und das Spiel beginnt.





Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Catapults und anschließend auf Catapults 1.0, um das Spiel zu starten.

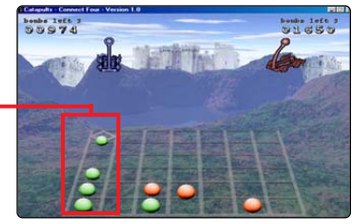
2 Im Hauptmenü beginnen Sie ein Spiel per Klick auf Start Game.

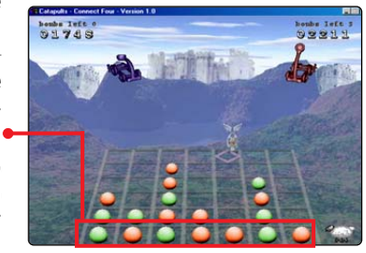


3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie die Zahl der Mitspieler und die Spielart festlegen. Wollen Sie alleine gegen den PC antreten, so klicken Sie mit der Maus jeweils auf die Punkte unter den Katapultabbildungen. Der rote Punkt vor dem Schriftzug Human oder Computer legt fest, ob Sie gegen einen Menschen oder den Computer spielen. Klicken Sie anschließend auf , um das Spiel zu beginnen.



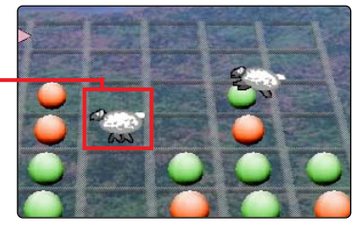
4 Spielziel ist, die Kugeln Ihres Katapultes per Druck auf ↓ so auf das Spielfeld zu schießen, dass die Kugeln eine Viererreihe bilden. Die Schussrichtung Ihres Katapultes steuern Sie mit den Tasten ← und →. Es ist egal, ob ein Kugelquartett horizontal, vertikal oder diagonal aufgereiht ist. Haben Sie eine Reihe komplett, so löst sie sich auf, und Sie erhalten Punkte.





5 Seien Sie schnell, und schießen Sie Ihre Kugeln so, dass Ihr Gegner seine Reihen nicht vervollständigen kann. Um Platz auf dem Spielfeld zu schaffen, feuern Sie mit ↑ Kanonenkugeln ab, die sämtliche Kugeln im Umfeld vernichten.

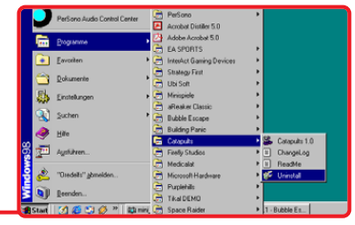
6 Zusätzlich Punkte erhalten Sie, wenn Sie die Schafe, die über das Spielfeld laufen, mit Ihren Kugeln treffen.



Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie die Taste Esc.

2 Im Hauptmenü verlassen Sie dann das Spiel per Klick auf Exit.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Catapults, Uninstall. Bestätigen Sie mit Ja und OK.

Space Raider

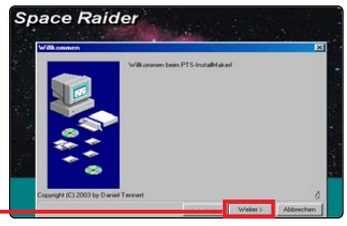
Actionspiel | Außerirdische greifen an, doch als Raumschiffkommandant verteidigen Sie tapfer die Menschheit

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Space Raider, danach auf Überspielen.



2 Klicken Sie zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Ändern... ein anderes Zielverzeichnis aus. Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, gibt's keine weitere Meldung.



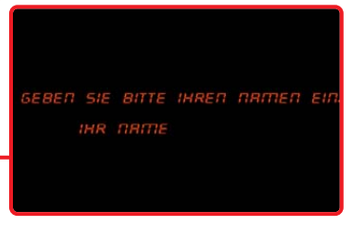
Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Space Raider, und anschließend auf Space Raider, um das Spiel zu starten.

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü lenken Sie die Untertasse mithilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ vor den Menüpunkt SPIEL STARTEN und bestätigen anschließend Ihre Wahl mit der ↵-Taste.



3 Sie werden nun aufgefordert, Ihren Namen einzugeben, der später in der Bestenliste erscheinen soll. Bestätigen Sie nach der Eingabe deren Richtigkeit mit ↵.



4 Ist das Spiel gestartet, bewegen Sie Ihr Raumschiff mit ← und → nach links und rechts. Die feindlichen Raumschiffe, die Sie von oben beschießen und zerstören wollen, schießen Sie am besten so schnell wie möglich mit ab. Doch schießen Sie nicht blindlings drauf los, denn Ihre Munition ist begrenzt.



5 Achten Sie daher stets auf Bonusgegenstände, die von abgeschossenen Gegnern fallen gelassen werden. Je nach Typ gibt's mehr Munition, Ihre Schilde werden repariert, oder Sie erhalten neue, bessere Waffen.



Spiel beenden

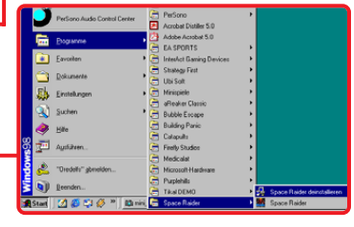
1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie die Taste Esc. Dann sehen Sie die Bestenliste, die Sie wiederum mit Esc schließen.

2 Im Hauptmenü verlassen Sie dann das Spiel endgültig, indem Sie die Untertasse vor den Menüpunkt SPIEL BEENDEN bewegen und dann ↵ drücken.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Space Raider, wählen Sie Space Raider deinstallieren, und bestätigen Sie mit Yes, OK, OK.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Medicalat

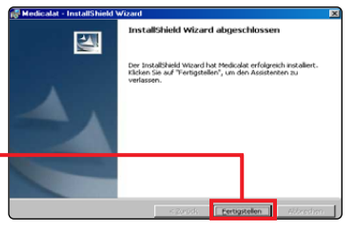
Actionspiel | Fliegen Sie durch eine futuristische Blutbahn, und schießen Sie alles ab, was sich bewegt

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Medicalat, danach auf Überspielen.



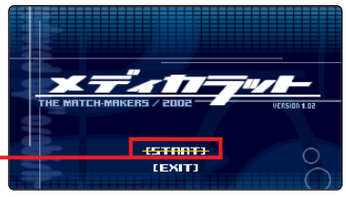
2 Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Ändern... ein anderes Zielverzeichnis aus. Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.



Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol Medicalat.

2 Im Hauptmenü wählen Sie mit den Pfeiltasten START aus und bestätigen mit ↵.



3 Anschließend wählen Sie je nach Ihrem Können einen Schwierigkeitsgrad aus und bestätigen ebenfalls mit ↵.



4 Ist das Spiel gestartet, bewegen Sie Ihre fliegende Spielfigur mit den vier Pfeiltasten durch die futuristische Blutbahn. Die zahlreichen Gegner, die Ihnen den Garaus machen wollen, schießen Sie per Druck auf ↵ mit Ihrer Waffe ab, bevor Sie selbst zu oft getroffen werden.

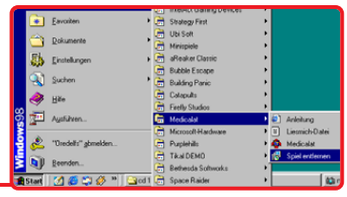


Spiel beenden

Um ein laufendes Spiel zu beenden, genügt ein Druck auf die Taste Esc, und Sie sehen sofort wieder die Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Medicala, Spiel entfernen. Bestätigen Sie mit Ja.



Expedition nach Tikal (Demo)

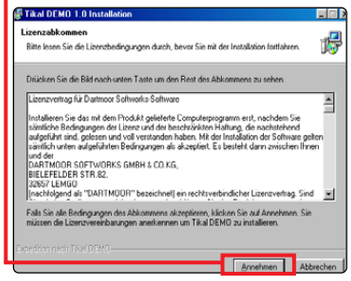
Strategiespiel | Testen Sie den Brettspielklassiker doch mal am PC

Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf die Zeile Expedition nach Tikal, danach auf Überspielen.



2 Klicken Sie nun auf Annehmen, um den Lizenzbedingungen zuzustimmen. Klicken Sie danach auf Weiter und auf Installieren, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie mit Durchsuchen... ein anderes Zielverzeichnis. Es folgt ein Klick auf BEEN.



Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Tikal DEMO und schließlich auf Tikal DEMO, um das Spiel zu starten.

2 Im Hauptmenü beginnen Sie ein Spiel per Klick auf NEUES SPIEL. Im anschließenden Fenster starten Sie, wenn Sie nicht mit den Regeln dieser Brettspielumsetzung vertraut sind, das TUTORIAL zum Üben oder beginnen sofort mit einem Klick auf 1P CHALLEN ein neues Spiel.



3 Beginnen Sie im Einzelspieler-Modus ein neues Spiel, so wählen Sie im folgenden Fenster per Mausklick Ihre Spielfarbe sowie den Schwierigkeitsgrad aus. Nun müssen Sie nur noch in das Namensfeld Ihren Spielernamen eintippen und danach auf Start klicken.



4 Nach dem Spielstart dürfen Sie sofort eine Geländetafel auf das Spielbrett legen, wobei Sie immer an bereits liegende Geländetafeln anlegen müssen. Sie können dabei die Geländetafeln mit einem *rechten* Mausklick drehen, so dass die darauf als kleine graue Kästen eingezeichneten Wegekosten zu den bereits liegenden Karten passen. Erst wenn Ihre Geländetafel grün aufleuchtet, haben Sie einen passenden Platz gefunden.



5 Jetzt dürfen Sie Ihre Aktionspunkte verbrauchen und Ihren Expeditionsleiter und Ihre Expeditionsteilnehmer auf das Spielfeld setzen, die in Form kleiner Fässer in Ihrer Spielfarbe neben dem Spielfeld liegen.



6 Besetzen Sie mit Ihren Expeditionsteilnehmern möglichst schnell strategisch wichtige Felder, wie die Tempel, ohne dass Ihnen der Gegner zuvorkommt.

7 Am Ende Ihres Zuges klicken Sie auf das Zahnrad mit dem grünen Pfeil. Nun ziehen Ihre Gegner. Am Ende jeder Runde wird der Punktestand zusammengezählt. Sind zum Schluss des Spiels alle Felder mit Karten bedeckt und die letzten Züge erfolgt, wird per Endabrechnung der Sieger des Spiels ermittelt.



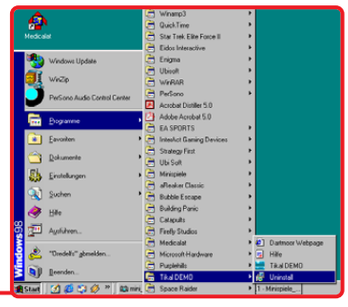
Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, schalten Sie mit der Taste Esc zurück ins Hauptmenü.

2 Im Hauptmenü verlassen Sie das Spiel, in dem Sie auf BEENDEN klicken und mit ↵ und OK bestätigen.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Tikal DEMO, Uninstall, dann auf Deinstallieren und BEEN.

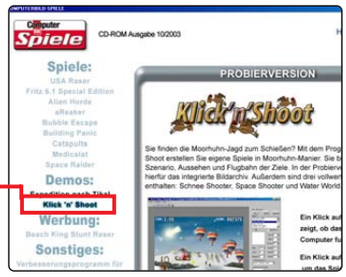


Hier stand im Heft eine Anzeige.

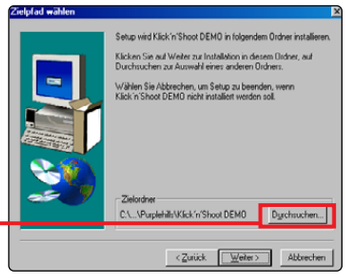
Klick'n' Shoot (Demo mit den mitgelieferten Spielen Schnee Shooter, Space Shooter, Water World)

Actionprogramm | Sie lieben das „Moorhuhn"? Dann bereiten Sie doch Ihr eigenes Hühnchen zu!

Spiel installieren

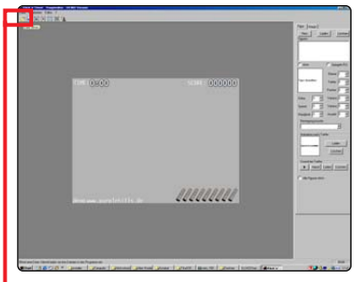


1 Klicken Sie auf Klick 'n' Shoot, danach auf Überspielen.

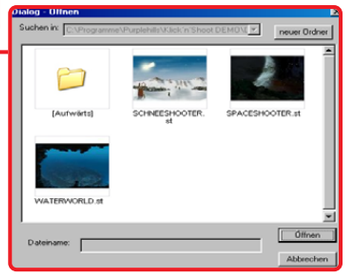


2 Klicken Sie nun drei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, oder wählen Sie per Klick auf Durchsuchen... ein anderes Zielverzeichnis aus, und äußern Sie mit Sie mit Ja den Wunsch, dass eine Verknüpfung auf der Windows-Oberfläche angelegt wird. Mit einem Klick auf Weiter startet die Installation, die Sie mit BEEN abschließen.

Spiel starten

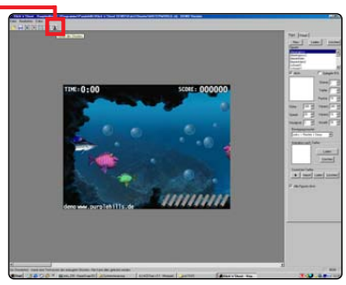


1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol Klick'n'Shoot.



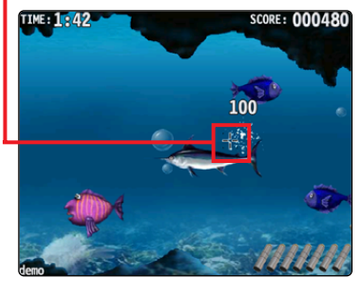
2 Daraufhin öffnet sich das Bearbeitungsprogramm, mit dem Sie Ihre eigenen Spiele erstellen können. Damit Sie einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten des Editors bekommen, können Sie sich zuerst die drei mitgelieferten Spiele („Schnee Shooter", „Space Shooter", „Water World") anschauen. Klicken Sie dazu mit der Maus auf den gelben Ordner. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie das gewünschte Spiel einfach per Doppelklick öffnen.

3 Sie sehen bereits, wie der jeweilige „Shooter" im Bearbeitungsmodus abläuft. Um selber spielen zu können oder später Ihre eigenen Kreationen zu testen, klicken Sie auf das Steuerknüppel-Symbol.

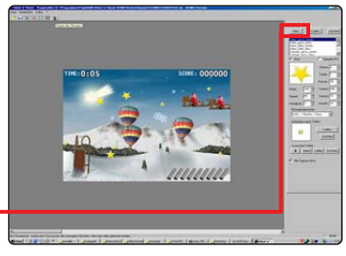


4 Nach einem Mausklick beginnt sofort das Spiel. Mit der Maus ziehen Sie das Fadenkreuz über den Monitor, und mit linken Maustaste feuern Sie, während die *rechte* Maustaste dem Nachladen dient. Um ein Spiel zu beenden und wieder in die Bearbeitungsumgebung zu schalten, genügt dreimaliges Drücken der Taste Esc.

Bearbeitungsprogramm



1 Wollen Sie Ihren eigenen Shooter basteln, so nehmen Sie am besten beim ersten Versuch eines der drei vorgefertigten Spiele als Basis. Öffnen Sie dazu ein Spiel genauso, wie oben beschrieben, allerdings ohne das Spiel selbst zu starten.

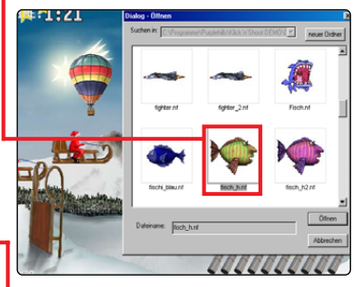


2 Ist das Spiel in das Bearbeitungsprogramm geladen, dann können Sie im Menü auf der rechten Seite sämtliche Einstellungen für die Zielobjekte festlegen.

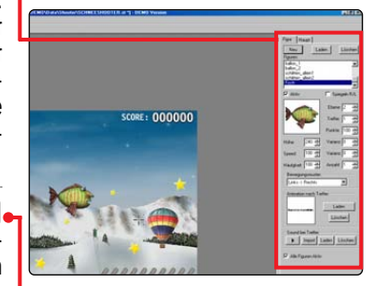
3 Wollen Sie zum Beispiel einen Fisch in der Winterlandschaft abschießen, so klicken Sie auf Neu, geben im anschließenden Fenster der neuen Figur einen Namen, zum Beispiel Fisch, und bestätigen ihn mit OK.



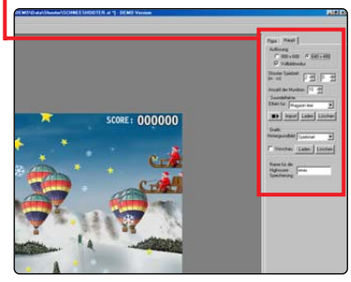
4 Im folgenden Fenster können Sie sich aus den mitgelieferten Motiven jetzt einfach ein neues Ziel per Mausklick aussuchen und Ihre Wahl mit Öffnen bestätigen.



5 Der Fisch ist jetzt in den Shooter eingebaut, und Sie können auf diese Weise weitere Motive in Ihr Spiel einsetzen. In dieser Demoversion können Sie die mitgelieferten Bilder und Motive verwenden. In der im Handel erhältlichen Vollversion können Sie auch Ihre eigenen Fotos benutzen.



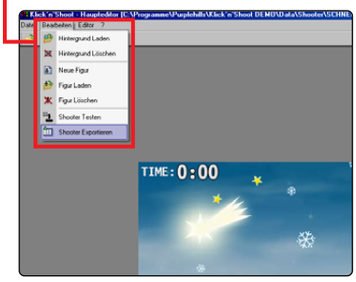
6 Im Menü auf der rechten Seite mit der Reiterkarte Figur können Sie diverse Einstellungen und Bewegungsmuster für Ihr Ziel einstellen. Sie können festlegen, wie viele Treffer Ihr Ziel verträgt und welche Punktzahl es für einen Abschuss gibt. Auch die Häufigkeit, mit der das Ziel auftaucht, und seine Geschwindigkeit sind nur von Ihrer Fantasie und Ihren Wünschen abhängig.



7 Hinter dem Registerreiter Haupt im Menü auf der rechten Seite können Sie weitere wichtige Einstellungen für Ihr Spiel vornehmen. So können Sie hier unter anderem die Spielzeit, die Bildauflösung, die Menge der Munition und sogar witzige Musikeffekte für Ihre Waffe festlegen.



8 Als Nächstes sollten Sie Ihren selbst gebastelten Shooter auf seine Spielbarkeit testen, indem Sie wieder auf das Steuerknüppel-Symbol klicken, um Ihr Spiel zu starten und eine Probepartie zu spielen. Mit dreimaligem Drücken der Taste Esc verlassen Sie das Probespiel.



9 Sind Sie mit Ihrem Shooter zufrieden und wollen keine Änderungen mehr vornehmen, so klicken Sie auf Bearbeiten und Shooter Exportieren. Im anschließenden Fenster geben Sie Ihrem Spiel im Feld Dateiname: einen Namen und klicken auf Speichern – fertig ist Ihr eigenes Shooter-Spiel.

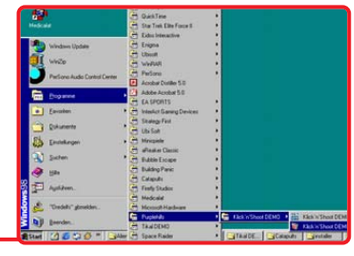
Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel im Shooter- oder Test-Modus zu beenden, drücken Sie drei Mal die Taste Esc, um das Spiel zu verlassen.

2 Sehen Sie wieder das Hauptmenü oder den Bearbeitungs-Modus, so verlassen Sie das Spiel, indem Sie auf Datei klicken und dann mit einem Klick auf Beenden das Spiel abschalten.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, auf Purplehills, auf Klick'n'Shoot DEMO und schließlich auf Klick'n'Shoot DEMO entfernen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



USA Raser

Rennspiel für PC | Geben Sie ordentlich Gas – denn die Straßen von Amerika gehören Ihnen

Lang ist es her, dass Sie mal so richtig auf die Tube drücken durften? Baustellen und Tempolimits bremsen Ihren Wunsch nach Höchstgeschwindigkeit? Keine Sorge, in „USA Raser" können Sie sämtliche Verkehrsregeln getrost den Behörden überlassen – und das auch noch im Land der begrenzten Höchstgeschwindigkeiten. Lassen Sie Gummi auf dem Asphalt der Metropolen New York, Chicago, Houston oder Washington, und lassen Sie Ihre Kontrahenten den Staub des Grand-Canyon- oder des Yellowstone-Nationalparks fressen. Nur der schnellste und rücksichtsloseste Fahrer kann diese abgefahrenen Rennen gewinnen. Sammeln Sie zwischendurch wichtige Extras auf, fahren Sie neue Autos und Kurse frei, und steigern Sie die Leistung Ihrer Vehikel, indem Sie eingefahrene Preisgelder in Tuning-Teile investieren. Aber strapazieren Sie das Material bloß nicht zu sehr, denn auch hier ziehen Unfälle Schäden am geliebten Blech nach sich.

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.



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



Direct-X 9.0a

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0a" installieren möchten, klicken Sie bitte auf den Eintrag Direct-X 9.0a.

Dieses Programm beschleunigt Spiele für Windows 98, 2000, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie „Direct-X 8.0a", das Sie auf den Heft-CD-ROMs 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden, außerdem im Internet unter www.microsoft.com/directx.

Bitte verwenden Sie Direct-X 9.0a nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen für Ihre Grafikkarte.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen, danach zwei Mal auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Fertigstellen.

Adobe Reader 6.0

Achtung: Lesen Sie auch den Hinweis[1] unten auf dieser Seite.

1 Eine Version des Acrobat-Readers (Vorgänger von Adobe Reader) entfernen Sie durch Klicks auf Start, Einstellungen und Systemsteuerung. Klicken Sie dann auf Adobe Acrobat, Hinzufügen/Entfernen und Ja.

2 Klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf Adobe Reader 6.0 und Überspielen, dann zwei Mal auf Weiter. Sollte das Fenster Versionskonflikt zu sehen sein, so klicken Sie auf Ja und OK.

Installieren, starten und entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 350 MHz
- 64 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.176
- Windows 95/98/ME/XP
- CD-ROM-Laufwerk
- 280 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „USA Raser" vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag.



2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht funktionieren, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.



Im Beispiel ist also alles perfekt. Das Spiel „USA Raser" kann deshalb 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, und das Spiel wird funktionieren. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Das Spiel „USA Raser" läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so wird das Spiel wahrscheinlich gar nicht funktionieren. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	350 MHz	450 MHz
Hauptspeicher	64 MB	256 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/XP	Windows 98
Direct-X	8.0	8.1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	1x	18X
Speicherplatz	280 MB	C: 3316 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 „USA Raser" 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.

[1] Unter Windows 95 und 98 verwenden Sie bitte nicht Adobe Reader 6.0, sondern den Acrobat Reader 5.1. Diesen finden Sie auf den Heft-CD-ROMs der Ausgaben 4/2003 bis 9/2003 und im Internet unter www.adobe.de.

Installieren, starten und entfernen | Fortsetzung

6 Klicken Sie auf Weiter und im folgenden Fenster noch ein Mal auf Weiter.

7 Haben Sie den Zielordner ausgewählt, in dem das Spiel installiert werden soll, klicken Sie erneut auf Weiter.

8 Anschließend klicken Sie noch auf Fertigstellen, um die Installation von „USA Raser“ abzuschließen.

Anleitung lesen

1 Um die Anleitung lesen zu können, müssen Sie den „Adobe Reader“ (oder seinen Vorgänger „Acrobat Reader“) installiert haben. Klicken Sie auf Anleitung. Daraufhin wird die Anleitung geladen. Die können Sie per Druck auf ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ lesen.

2 Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol 🖨.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

2 Tippen Sie den Namen ein, unter dem Sie „USA Raser“ spielen möchten



.

3 Klicken Sie dann auf den Menüpunkt Rennen.

4 Falls Sie alleine spielen möchten, klicken Sie, je nach Vorliebe, auf Einzelrennen, auf Wettkampf oder auf Zeitfahren. Für Zwei-Spieler-Rennen am selben Computer stehen Ihnen die Varianten Duell und Polizei gegen Raser zur Verfügung, die Sie ebenfalls durch Anklicken auswählen können.

5 Entscheiden Sie sich dann für ein Fahrzeug, indem Sie mit Klicks auf ◀ und ▶ durch den Fuhrpark blättern. Für die Variante „Wettkampf“ müssen Sie zunächst noch einen Spielstand auswählen, indem Sie ihn anklicken, also zum Beispiel: CBSPIELE. Klicken Sie anschließend auf Weiter.

6 Entscheiden Sie sich dann für eine Strecke, indem Sie mit Klicks auf ◀ und ▶ durch die Streckenauswahl blättern. Klicken Sie danach auf den Eintrag Weiter.

7 Nun können Sie mit ein paar Klicks einige Einstellungen ändern, zum Beispiel die Anzahl der Runden. Klicken Sie anschließend noch zwei Mal auf Weiter.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des laufenden Spiels einmal auf die Taste Esc, um ins Pause-Menü zu schalten.

2 Markieren Sie dann durch einen Druck auf ↓ die Zeile Zum Hauptmenü, und drücken Sie dann ↵.

3 Klicken Sie im Startmenü auf Ende, und bekräftigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf Ja.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst unter Windows auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf die Menüpunkte Programme, Davilex und USA Raser. Klicken Sie dann auf USA Raser entfernen.

2 Dann fehlt nur noch ein Klick auf Ja, und das Spiel ist gelöscht.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Steuerung: Mit der Taste ↑ geben Sie Gas, ↓ dient zum Bremsen und Rückwärtsfahren. Mit den Tasten ← und → lenken Sie den Wagen in die entsprechende Richtung. Wenn Sie wollen, können Sie mit H hupen – aber das lässt die anderen Fahrer ziemlich kalt.



Driften: Enge Kurven lassen sich am besten mit einem präzisen Drift meistern. Ziehen Sie für dieses spektakuläre Manöver kurz vor der Kurve durch Druck auf die linke Strg-Taste die Handbremse, und lenken Sie gleichzeitig in die gewünschte Richtung.



Nitro zünden: Mit der linken ⇧-Taste aktivieren Sie die Nitro-Einspritzung Ihres Wagens, die einen starken Beschleunigungsschub auslöst – vorausgesetzt, im Nitro-Tank (Kreis) ist auch Nitro drin. Wie Sie ihn auffüllen, lesen Sie rechts unter **Extras** und **Nitro**.



Letzte Rettung: Sollten Sie sich im Gehölz oder an anderen Objekten festgefahren haben, können Sie Ihr Auto durch einen Druck auf ↵ wieder auf die Straße zurückzaubern. Allerdings verlieren Sie dabei einige Sekunden. Nutzen Sie diese Möglichkeit also möglichst nur im Notfall.



Kamera: Es stehen fünf Kameraeinstellungen zur Verfügung. Per Druck auf eine der Tasten 1 bis 5 können Sie die verschiedenen Perspektiven einschalten. Suchen Sie sich jene aus, die Ihnen am besten gefällt.

Extras



Nitro: Um den Nitro-Tank aufzufüllen, sammeln Sie Nitro-Symbole auf, indem Sie darüber hinweg fahren. Die Anzeige Ihres Nitro-Vorrats sehen Sie immer rechts unten. Die Nitro-Einspritzung können Sie zünden, um Ihr Auto kräftig zu beschleunigen.



Schraubenschlüssel: Wenn Sie Unfälle bauen, leidet Ihr eiligs Blechle, unter Umständen droht sogar Totalschaden. Reparaturen lassen sich aber im Vorbeifahren erledigen, wenn Sie über die herumliegenden Schraubenschlüssel fahren.



Dollar-Zeichen: Das Geld liegt auf der Straße, Sie brauchen es nur einzusammeln. Das tun Sie, indem Sie darüber fahren. Das Geld wird Ihrem Konto gutgeschrieben. Sie können es später im Shop wieder ausgeben.

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



FRITZ 6.1 Special Edition

Denk-/Knobelspiel für PC | Schachmatt durch die Dame im Spiel? Fritz hilft Ihnen gerne, Ihre Talente im Spiel der Könige zu verbessern

Es ist nicht immer einfach, einen geeigneten Partner zum Schachspielen zu finden. „Mit Fritz 6.1. Special Edition" sind diese Sorgen vorbei, denn Fritz drückt sich nicht mit Ausreden wie „keine Zeit" oder „keine Lust" um eine Partie. Er stellt sich Ihnen wann immer Sie es wollen – und Sie stellen ihn auf die gewünschte Spielstärke ein. Anfängern und Fortgeschrittenen gibt Fritz wertvolle Tipps, damit sie ihr Spiel verbessern können. Vereinsspieler spüren das ganze Können von Fritz. Bereits die Version „Fritz 6" gewann 1995 in Hongkong die Computerschach-Meisterschaften gegen sämtliche Großrechner und schlug im „Aktuellen Sport-Studio" gar den Weltmeister Kasparov. Spielen und lernen Sie mit der verbesserten Version „Fritz 6.1 Special Edition"!

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.



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



Direct-X 9.0a

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0a" installieren möchten, klicken Sie bitte auf den Eintrag Direct-X 9.0a.

Dieses Programm beschleunigt Spiele für Windows 98, 2000, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie „Direct-X 8.0a", das Sie auf den Heft-CD-ROMs 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden, außerdem im Internet unter www.microsoft.com/directx. Bitte verwenden Sie Direct-X 9.0a nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen für Ihre Grafikkarte.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen, danach zwei Mal auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Fertigstellen.

Adobe Reader 6.0

Achtung: Lesen Sie auch den Hinweis unten auf dieser Seite[1].

1 Eine ältere Acrobat-Reader-Version entfernen Sie mit Klicks auf Start, Einstellungen und Systemsteuerung. Klicken Sie dann auf Adobe Acrobat, Hinzufügen/Entfernen und danach auf Ja.

2 Klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf Adobe Reader 6.0 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-133 MHz
- 32 Megabyte Arbeitsspeicher S.176
- Windows 95/98/ME/XP
- CD-ROM-Laufwerk
- 35 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

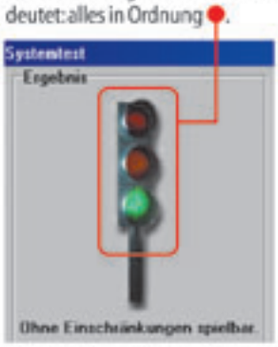
Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Fritz 6.1 Special Edition" vorzubereiten, klicken Sie bitte zunächst auf den Eintrag.



2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht funktionieren, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.



Im Beispiel ist also alles perfekt. Das Spiel „Fritz 6.1 Special Edition" 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 „Fritz 6.1 Special Edition" 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	133 MHz	450 MHz
Hauptspeicher	32 MB	256 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/XP	Windows 98
Direct-X	7	8.1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	1x	18X
Speicherplatz	35 MB	C: 3316 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 „Fritz 6.1 Special Edition" jetzt installieren.

5 Bereiten Sie anschließend die Installation des Spiels „Fritz 6.1 Special Edition" mit einem Mausklick auf vor.

Ein Klick auf Überspielen um das Spiel auf den Computer zu überspielen.

[1] Unter Windows 95 und 98 verwenden Sie bitte nicht Adobe Reader 6.0, sondern den Acrobat Reader 5.1. Den finden Sie auf den Heft-CD-ROMs der Ausgaben 4/2003 bis 9/2003 und im Internet unter www.adobe.de.

Installieren, starten und entfernen | Fortsetzung

6 Klicken Sie auf Installieren und dann vier Mal auf Weiter.

7 Danach folgt noch ein Klick auf Fertigstellen, mit dem Sie die Installation des Spiels abschließen.

8 Der Computer startet daraufhin automatisch neu.

Anleitung lesen

1 Um die Anleitung lesen zu können, müssen Sie den „Adobe Reader" (oder seinen Vorgänger „Acrobat Reader") installiert haben. Klicken Sie auf Anleitung. Daraufhin wird die Anleitung geladen. Die können Sie per Druck auf ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ lesen.

2 Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol 🖨.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



2 Sollte dann in einem separaten Fenster die Meldung Bitte die Scrach-CD einlegen zu sehen sein, so setzen Sie per Klick einen Haken vor die Zeile ☑ Halt die Klappe, Fritz! und klicken dann auf Schließen.

3 Tippen Sie Ihre Daten in die Eingabefelder der Visitenkartenanmeldung ein.



4 Klicken Sie nun rechts oben auf das Symbol



um ein Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

1 Klicken Sie links oben auf Datei.

2 Markieren Sie dann die Zeile Programm verlassen Alt+F4 und klicken Sie sie an.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst unter Windows auf Start und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf die Menüpunkte Programme und ChessBase. Klicken Sie anschließend auf Uninstall Fritz Special 2002.

2 Klicken Sie auf die Zeile



um sie zu markieren. Danach klicken Sie auf Weiter.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf OK.

4 Setzen Sie im nächsten Fenster einen Haken vor ☑ Diese Meldung künftig nicht mehr anzeigen, und klicken Sie dann auf Ja, um das Spiel zu löschen.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung

Ziehen: Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Figur, mit der Sie einen Zug ausführen möchten. Greifen Sie die Figur, indem Sie die linke Maustaste drücken und gedrückt halten (Kreis). Nun bewegen Sie die Figur auf das Feld, auf das Sie ziehen möchten, und lassen die linke Maustaste wieder los, um den Zug auszuführen. Natürlich muss es sich um einen regelgerechten Zug handeln, sonst verweigert das Spiel die Ausführung. Am Anfang der Partie können Sie bestimmen, ob Sie anfangen möchten oder der Computer beginnen soll. Ziehen Sie einfach mit Weiß, oder geben Sie dem Computer den Vortritt, indem Sie auf [ ] drücken.



Coach: Wenn Sie es wünschen, beobachtet der Computer Ihr Spiel und warnt Sie vor riskanten Zügen. Diese Funktion ist bereits als Standard aktiviert. Falls Sie sie aus- oder später wieder anschalten möchten, klicken Sie zunächst auf Hilfe und anschließend auf ☑ Coach schaut zu. Ein Haken vor dieser Zeile symbolisiert, dass die Funktion aktiv ist. Unter Umständen meldet sich der Coach bei Ihnen per Einblendung eines Extrafensters, sobald Sie einen unvorteilhaften Zug ausführen. Sie können sich den Hinweis dann genauer erklären ❶ lassen, trotzdem ausführen ❷ oder den Zug zurücknehmen ❸.



Bedrohte Felder: Sie können sich bedrohte Felder anzeigen lassen, indem Sie zunächst Hilfe und dann auf ☑ Bedrohte Felder klicken. Ein Haken vor dieser Zeile symbolisiert, dass die Funktion aktiv ist. Der Computer markiert daraufhin sämtliche bedrohte Felder mit einer auffälligen Hintergrundfarbe. Grün bedeutet: Bedroht, aber ausreichend gesichert. Gelb bedeutet: Bedroht, aber vermutlich genügend gesichert. Rot bedeutet: Höchste Gefahr für die Figur auf diesem Feld. Sie können diese Hilfe auf die gleiche Weise auch jederzeit wieder ausschalten und je nach Belieben nur bei Bedarf nutzen.



Spion: Wenn Sie wissen wollen, welchen nächsten Zug der Computer „ins Auge fasst", aktivieren Sie die Spion-Funktion. Klicken Sie dazu einfach auf Hilfe und dann auf ☑ Spion. Ein Haken vor dieser Zeile symbolisiert, dass die Funktion aktiv ist. Der gelbe Pfeil zeigt zur Erinnerung an, welchen Zug der Computer zuletzt ausgeführt hat. Der rote Pfeil hingegen signalisiert, welcher Zug vermutlich als nächster folgen wird. Sie können diese Hilfefunktion auf die gleiche Weise auch jederzeit wieder ausschalten.





Rochade: Um eine Rochade auszuführen, brauchen Sie nicht beide Figuren, sondern lediglich den König auf das entsprechende Feld zu ziehen. Der Turm wird dann automatisch vom Computer gezogen.

Tipp: Sollten Sie einmal nicht weiterwissen, dann können Sie sich auch vom Computer beraten lassen. Klicken Sie am oberen Bildschirmrand auf das Feld ?, oder drücken Sie die F2-Taste, um einen diskreten Hinweis zu bekommen. Sollte Ihnen die Andeutung nicht aufschlussreich genug sein, klicken Sie danach auf Vorschlag, um einen konkreten Hinweis zu erhalten.





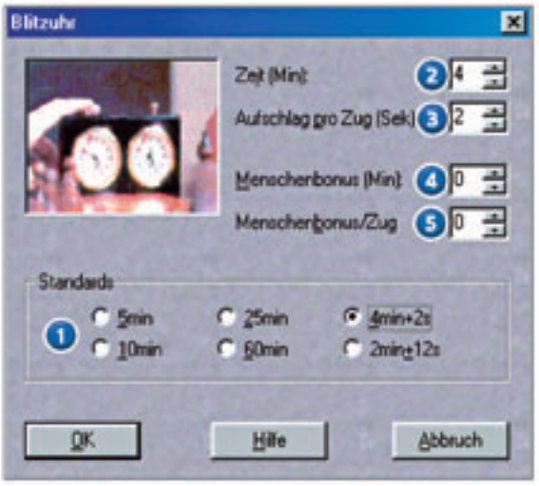
Umwandlung: Gelingt es Ihnen, einen Bauern bis zur letzten Linie zu ziehen, auf der bei der Anfangsaufstellung der gegnerische König steht, dann dürfen Sie den Bauern gegen ein Pferd, einen Läufer, einen Turm oder eine Dame eintauschen. Es wird in diesem Fall automatisch ein Auswahlfenster eingeblendet. Klicken Sie auf die gewünschte Figur, um sie zu bekommen.

FRITZ 6.0 Special Edition

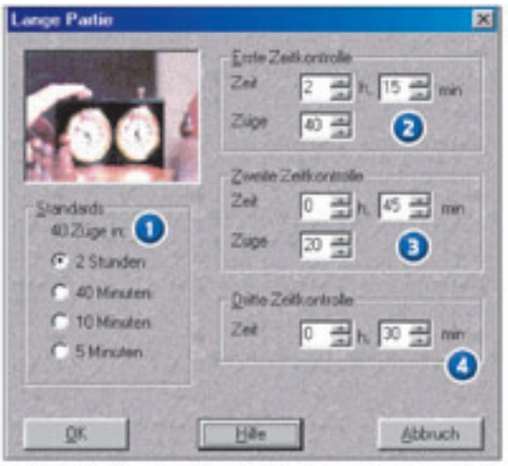
FORTSETZUNG

Partien

Blitzpartie: Wenn Sie eine Partie spielen möchten, bei der die Grundzeit vorgegeben ist, klicken Sie zunächst auf Datei, dann auf Neu und schließlich auf Blitzpartie. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die zeitlichen Rahmen einer Partie bestimmen können. Wählen Sie durch Anklicken einen der Standards ❶, und verändern Sie bei Bedarf die Werte für die Gesamtspielzeit ❷ und die Bonussekunden ❸, die Ihnen pro Zug gutgeschrieben werden. Es können auch ungleiche Zeiten für Sie und den Computer gelten. Geben Sie in diesem Fall die Plus- oder Minus-Abweichungen für die Gesamtzeit ❹ und die Bonussekunden ❺ pro Zug unter „Menschenbonus" ein.



Lange Partie: Falls Sie eine Partie unter Turnierbedingungen mit mehreren, unterschiedlichen Bedenkzeiten spielen möchten, bietet Ihnen dieser Modus noch mehr Einstellungsmöglichkeiten. Klicken Sie auf Datei, Neu und Lange Partie, um das Einstellfenster zu öffnen. Sie können nun Standards durch Anklicken ❶ wählen und darüber hinaus für drei verschiedene Zeitperioden individuelle Einstellungen vornehmen. In unserem Beispiel gilt für die ersten 40 Züge ein Zeitlimit von zwei Stunden und 15 Minuten ❷. Danach gilt für die nächsten 20 Züge ein Zeitlimit von 45 Minuten ❸. Der Rest der Partie muss dann innerhalb von 30 Minuten gespielt werden ❹. Die Felder für die zweite und dritte Zeitkontrolle können auch auf Null gesetzt werden, sofern für diese Perioden keine Zeitkontrollen erwünscht sind.



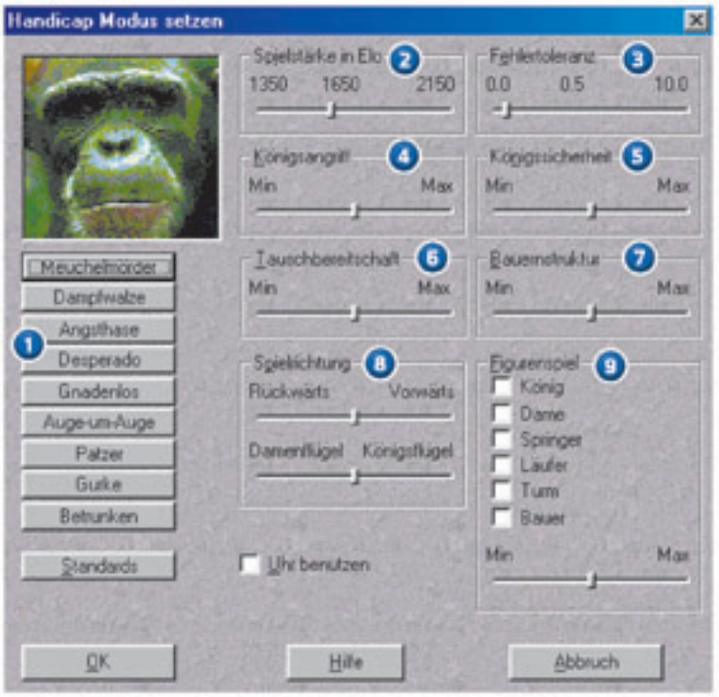
Spielstufen

Freund: Für Fortgeschrittene eignet sich die Spielstufe „Freund". Klicken Sie auf Datei, Neu und Freund, um ein kleines Fenster zu öffnen. Darin können Sie zunächst Ihr eigenes Anfangs-Handicap von minus 1000 bis 1000 einstellen ❶. Je niedriger dieser Wert ist, desto stärker stuft Sie der Computer ein – und spielt auch dementsprechend. Der Wert wird sich über mehrere Partien automatisch verändern, weil der Computer ihn anhand Ihrer Spielweise selbstständig korrigiert und dann besser oder schlechter spielt.



Sparring: Fortgeschrittene und Vereinsspieler sind in der Spielstufe „Sparring" gut aufgehoben. Klicken Sie auf Datei, Neu und Sparring, um ein Fenster zu öffnen. Darin können Sie durch Anklicken die Spieltiefe des Computers einstellen ❶. Setzen Sie durch Anklicken einen Haken vor die Textzeile Gewinnzüge ankündigen, damit das Spiel Sie mit einer blinkenden Warnlampe auf eine mögliche Kombination hinweist.





Handicap und Spaß: Anfänger bis Profis können hier die Spielstärke des Computers stark beeinflussen. Klicken Sie auf Datei, Neu und Handicaps und Spaß, um ein Fenster zu öffnen. Dort können Sie eine von mehreren Voreinstellungen wählen ❶, die durch Begriffe wie „Betrunken", „Angsthase" oder „Gnadenlos" das Verhalten des Computers beschreiben sollen. Aber auch Parameter, wie die ELO ❷ (ein internationales Einstufungssystem für die Spielstärke von Schachspielern), Fehlertoleranz ❸, Königsangriff ❹, Königssicherheit ❺, Tauschbereitschaft ❻, Bauernstruktur ❼, Spielrichtung ❽ und bevorzugte Spielfiguren ❾ lassen sich durch Anklicken und Schieberegler anpassen.

Darstellung des Spielbrettes

Dreidimensionale Ansicht: Sie haben die Wahl, ob Sie das Spielbrett in der voreingestellten zweidimensionalen Ansicht oder in einer dreidimensionalen Abbildung betrachten möchten. Um die Perspektive zu ändern, klicken Sie auf Ansicht und dann auf Brett 3D. Mit Klicks auf Ansicht und Brett 2D stellen Sie die ursprüngliche Ansicht wieder her.



Perspektive in der 3D-Ansicht verändern: Klicken Sie in dem kleinen Fenster (Kreis) auf ■ und ▲, um den Kamerawinkel zu ändern. Mit ◄ und ► drehen Sie das Brett nach links und rechts, mit ▲ und ▼ kippen Sie es nach oben und unten. Die Zeichen ⊡ und □ zoomen nah ans Brett heran und wieder weg. Details öffnet ein Fenster für weitere Einstellungen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Cinetext

Fluch der Karibik

Rollenspiel für PC | Die verfluchten Piraten machen Ihnen das Leben als Kapitän in der Karibik nicht leicht. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, wie Sie als Kapitän Nathaniel Hawk die ersten Klippen locker umsegeln

Spielverlauf siehe Test Seite 36

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Der Schwierigkeitsgrad zu Beginn Ihrer Karriere als Nachwuchskapitän ist recht hoch. So lange Sie Ihre Charaktereigenschaften und Talente nicht entscheidend verbessert haben, sollten Sie an Land, als auch auf See allen Kämpfen ausweichen. Nur mit dem regelmäßigen Anlegen von Spielständen haben Sie eine Überlebenschance. Treffen Sie bei einer Insel-Erkundungstour auf Wegelager, gehen Sie so weit zurück, wo das Spiel das letzte Mal nachgeladen hat. Beim erneuten Passieren des Weges sind die Räuber nun verschwunden.

Steuerung an Land



Mit der Maus wählen Sie Ihre Laufrichtung und gehen mit der linken Maustaste nach vorne und mit der *rechten* rückwärts. Drücken Sie zusätzlich ⇧, läuft Ihre Spielfigur.

Steuerung Landkämpfe



Treffen Sie an Land auf einen Gegner, ziehen Sie mit E Ihr Schwert. Mit ␣ schlagen Sie zu, mit der Strg-Taste blocken Sie, und mit Q können Sie Ihre Pistole abfeuern.

Charakter



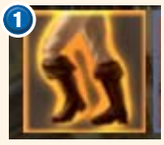
Mit F2 gelangen Sie zum Menü mit Ihren zehn Charaktereigenschaften und 36 Talenten. Nur mit hohen Werten beim Nahkampf haben Sie im Schwertkampf eine Chance.

Handeln

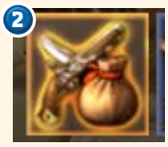
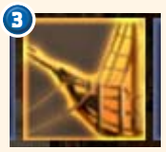
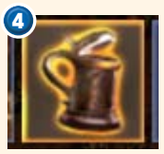
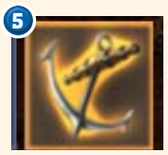


Ist nach einem einführenden Gespräch mit einem Händler das Handelsmenü geöffnet, können Sie bequem mit ein paar Mausklicks Waren kaufen und verkaufen.

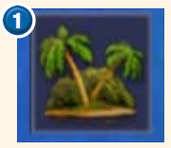
Schnellauswahl Land



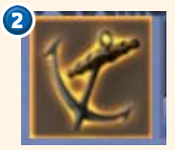
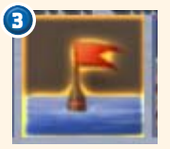
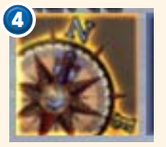
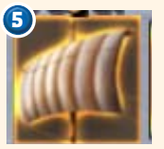
Ist an Land das 1 Laufsymbol eingeblendet, können Sie sich zu den meisten Orten, wie 2 Laden, 3 Werft, 4 Taverne und 5 Hafen, direkt hintransportieren lassen. Um die Schnellauswahl zu öffnen, drücken Sie ↵, wählen mit ← und → den Ort und bestätigen diesen wieder mit ↵.

Schnellauswahl auf See



Ist auf See das 1 Inselsymbol eingeblendet, gelangen Sie mit ↵ zur Schnellauswahl. Mit dem 2 Anker landen Sie sofort an, das 3 Fähnchen transportiert Sie zu den Ankerstellen, die 4 Karte bringt Sie zurück auf See, und mit dem 5 Segel hissen oder raffen Sie Ihre Segel.

Steuerung Seekarte



Auf der Seekarte steuern Sie Ihr Schiff mit vier Tasten durch die karibische See. Mit W fahren Sie vorwärts, mit S rückwärts. Drücken Sie A, fahren Sie nach Steuerbord (links) und mit D nach Backbord (rechts).

Steuerung Gefechtsmodus



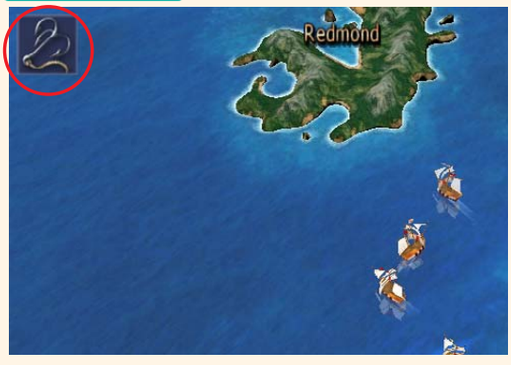
Kommen Sie auf See in einen Sturm oder beginnt eine Seeschlacht, wechselt die Perspektive in den Gefechtsmodus. Mit Strg setzen Sie Ihr Fernglas ein, und mit Leertaste feuern Sie Ihre Kanonen auf feindliche Schiffe.

Kanonen abschießen



Um besser auf die gegnerischen Schiffe zielen zu können, wechseln Sie mit ↵ die Perspektive. Von Deck aus können Sie mit der Maus das Zielkreuz Ihrer Kanonen steuern und diese mit Leertaste abfeuern.

Schiffe entern



Sehen Sie auf der Seekarte (Kreis) das Entersymbol, können Sie eine Seeschlacht beginnen. Aber erst wenn Ihr Entertalent ausgebildet ist oder die Schiffe dicht nebeneinander fahren, können Sie den Gegner entern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fluch der Karibik FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Oxbay – Erster Landgang



Ihr erster Landgang in Oxbay dient vor allem organisatorischen Aufgaben und dem Kennenlernen der Örtlichkeiten. Gehen Sie als Erstes vom Pier zu den Händlern an der Stadtmauer. Hier können Sie sich, wie im Abenteuerbuch gefordert, ein neues Fernglas kaufen. Anschließend geht es in die Stadt zum Händler, wo Sie Ihre Ladung Schokolade und Leder verkaufen. Danach besuchen Sie die Taverne, wo Sie den Wirt ansprechen, um Ihre Schiffsmannschaft aufzustocken. Zu guter Letzt lassen Sie in der Werft Ihr Schiff reparieren, kehren zum Hafen zurück und stechen in See.

Redmond – Rys Bloom anheuern



Sobald Sie im Hafen von Redmond angelegt und das Schiff Richtung Stadt verlassen haben, sehen Sie bei Tag einen Mann namens Rys Bloom in der Nähe des Stadttores. Sprechen Sie mit ihm, und bieten Sie Ihre Hilfe an. Der gute Mann ist nämlich Navigator, doch wurde ihm vom Hafenmeister ein Berufsverbot erteilt. Laufen Sie also zum Haus des Hafenmeisters neben dem Eingang nach Redmond, und legen Sie ein paar gute Worte für ihn ein. Danach gehen Sie wieder zu Rys Bloom und heuern ihn für läppische 500 Piaster als Offizier an.

Angriff der Franzosen



Nachdem Sie den Hafen von Oxbay verlassen haben, startet ein kurzer Film, in dem Sie sehen, dass die französische Flotte den Hafen von Oxbay eingenommen hat. Als Nachwuchskapitän am Anfang Ihrer Karriere sollten Sie jetzt schnell das Weite suchen, damit Sie nicht noch den Franzosen in die Hände fallen und versenkt werden. In Ihrem Abenteuerbuch finden Sie nun einen neuen Auftrag, und Sie sollen den englischen Gouverneur auf Redmond über die Ereignisse informieren. Segeln Sie deshalb umgehend zur Nachbarinsel.

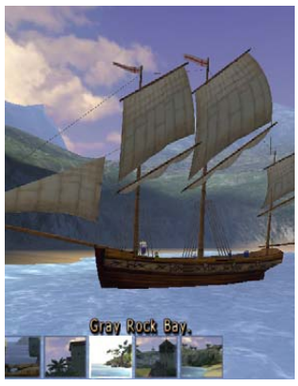
Redmond – Audienz beim Gouverneur



Jetzt suchen Sie den Gouverneur von Redmond auf und erzählen ihm von den Ereignissen auf Oxbay. Dort treffen Sie zuerst auf einen gewissen Raoul Rheims, der jedoch erst im späteren Spielverlauf eine Rolle spielt. Im anschließenden Gespräch mit dem Gouverneur werden Sie verpflichtet, für die englische Krone die Franzosen in Oxbay auszuspionieren. Haben Sie bereits Ihren Charakterwert Handeln erhöht, können Sie vom Gouverneur eine Prämie für Ihre Dienste herausschlagen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Oxbay – Gray Rock Bay



Segeln Sie nun zurück nach Oxbay. Allerdings sollten Sie in der Nähe der Insel den französischen Segelschiffen aus dem Weg gehen, da diese Sie jetzt wie die Piraten sofort angreifen und versenken. Daher können Sie auch nicht in den Hafen von Oxbay segeln, sondern müssen sich einen Ankerplatz in „Gray Rock Bay“ oder „Far Beach“ auf Oxbay suchen. Haben Sie mit Ihrem Schiff geankert, gehen Sie von Bord und suchen sich einen Weg durch den Dschungel zum Hafen von Oxbay. Treffen Sie während Ihres Fußmarsches auf Schmuggler, sollten Sie sich besser nicht auf einen Kampf einlassen, sondern schnell das Weite suchen.

Falaise de Fleur



Mit den gesammelten Informationen können Sie jetzt entweder zurück nach Redmond segeln, um dem Gouverneur zu berichten, oder Sie ermitteln auf eigene Faust in Falaise de Fleur weiter. Haben Sie sich für Falaise de Fleur entschieden, gehen Sie dort im Hafen vor Anker. Kaum sind Sie an Land, spricht Sie ein Mann auf der Pier an und bietet Ihnen gegen Bares Informationen über die Stadt und ein französisches Schiff an. Nehmen Sie ruhig das Angebot an, denn es kostet nicht viel. Besuchen Sie nun die Taverne, und gehen Sie zu Kapitän Berangere im ersten Stock.

Oxbay Hafen



Haben Sie die Stadtmauern von Oxbays Hafen erreicht, versperren Ihnen zwei französische Wachen den Weg, die Sie in einem Schwertkampf besiegen müssen. Ist der Weg frei, gehen Sie in der Stadt in die Taverne und sprechen dort mit dem Wirt. Da der Wirt auch nichts von den Franzosen hält, verspricht er Ihnen zu helfen. Setzen Sie sich nun zu dem französischen Offizier an den Tisch, und machen Sie ihn betrunken. Gehen Sie danach mit ihm nach draußen, folgen Sie ihm vor die Stadt, und verhören Sie ihn in der Wildnis. Lassen Sie ihn dann laufen oder für immer verschwinden.

Rückkehr nach Redmond



Der Kapitän Berangere ist nicht wirklich zufrieden mit seinem Auftrag für die Franzosen, und gegen 3000 Piaster können Sie Ihn überreden, seinen Kapitänsjob an Sie abzugeben. Sie können zwar auch mit ihm kämpfen, doch ist dies nur erfahrenen Schwertkämpfern zu raten. Bevor Sie aufbrechen können, müssen Sie die Schiffsdokumente, die Sie von Kapitän Berangere erhalten haben, dem Hafenmeister im Hafen von Falaise zeigen. Segeln Sie nun nach Redmond, zerstören dort das französische Schiff und berichten dem Gouverneur von Ihren Erfolgen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Microsoft Flight Simulator 2004

Das Jahrhundert der Luftfahrt

Simulation für PC | Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Lesen Sie doch zuerst die Tipps von COMPUTERBILD-SPIELE, und heben Sie damit ab wie ein Profi-Pilot

Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN INSTRUMENTE

Das Cockpit einer Cessna 172



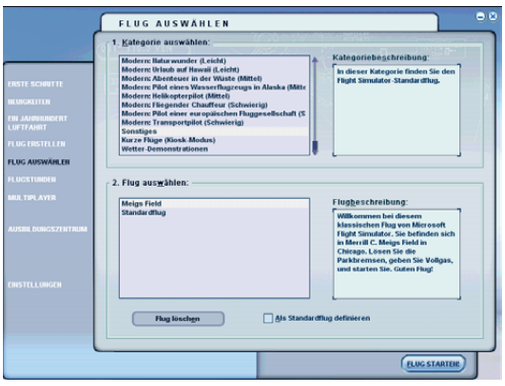
Sieht man das erste Mal ein Flugzeug-Cockpit von innen, fühlt man sich von den vielen Instrumenten schier erschlagen. Doch mit ein bisschen Übung werden Sie den Umgang mit den zahlreichen Anzeigen und Lämpchen bald heraus haben.

Eines der wichtigsten Instrumente ist der Fahrtmesser 1. Er zeigt die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges im Verhältnis zur Umgebungsluft an. Haben Sie Rückenwind, kann die echte Geschwindigkeit also höher sein als der angezeigte Wert. Die Höchstgeschwindigkeit der Cessna 172 liegt bei 160 Knoten (rund 300 Stundenkilometer). Die sollten Sie auch im Sturzflug nicht überschreiten. Gleich rechts davon sehen Sie den künstlichen Horizont 2. Die horizontale Linie in der Mitte stellt Ihr Flugzeug dar. Der künstliche Horizont ist wichtig, wenn Sie bei schlechtem Wetter oder nachts fliegen und den echten Horizont nicht sehen können. Das Instrument rechts davon 3 ist der Höhenmesser. Er funktioniert ähnlich wie eine Uhr und zeigt Ihre Höhe über dem Meeresspiegel an. Beim großen Zeiger wird die Skala mit 100 multipliziert. Eine volle Umdrehung entspricht also 1000 Fuß (rund 300 Meter). Der kleine Zeiger gibt die Höhe in Tausend Fuß an. Steht der kleine Zeiger auf der 3 und der große auf der 5, haben Sie demnach eine Höhe von 3500 Fuß. Der Wendeanzeiger 4 hilft Ihnen bei Kurvenflügen. Die Flugzeugsilhouette in der Mitte zeigt durch ihre Neigung an, wie eng die Kurve ist, die Sie gerade fliegen. Wandert das kleine Kügelchen im unteren Teil des Instruments nach rechts oder links, ist Ihre Kurve unsauber – Sie „schmieren" nach außen oder innen ab. Daneben sehen Sie den Kreisel-Kompass 5, der Ihre Flugrichtung anzeigt. Dieser verstellt sich bei längeren Flügen um wenige Grad. Daher sollten Sie ihn regelmäßig mit Ihrem Magnetkompass abgleichen, indem Sie D drücken. Rechts davon sehen Sie das Variometer, auch Steigungsmesser genannt. Dessen Nadel zeigt an, wieviel Hundert Fuß Sie pro Minute steigen oder fallen. Ist die Nadel waagerecht, fliegen Sie mit gleichbleibender Höhe. Unten links sehen Sie die Zündung 7 und die beiden Hauptbatterieschalter 8. Klicken Sie links auf den Zündschalter, drehen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn, klicken Sie ihn etwas weiter rechts an, drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn. Zum Starten der Motoren muss der Schalter auf „Start" gestellt werden. Bei den meisten Flugaufgaben sitzen Sie aber bereits in einem Flugzeug mit laufenden Motoren. Die beiden Hauptbatterieschalter schalten Sie per Mausklick aus oder ein. Oben links sehen Sie eine Digitaluhr 9. Schräg darunter finden Sie die geteilte Tankanzeige 10. Je eine Nadel zeigt den Inhalt Ihres rechten und linken Tanks. Damit Ihr Flugzeug nicht auf einer Seite schwerer wird als auf der anderen, sollten Sie auf die Einstellung des Tankwahlschalters 11 achten, den Sie per Mausklick umschalten. Steht der Schalter auf B, werden beide Tanks gleichmäßig geleert. Mit L und R wählen Sie den rechten oder linken Tank aus. Daneben finden Sie den Gashebel 12 Ihres Flugzeuges. Verwenden Sie einen Steuerknüppel, können Sie ihn über dessen Schubregler steuern, andernfalls mit den Tasten F2 und F3.

Manchmal kann es nützlich sein zu sehen, was unter Ihrem Flugzeug ist, etwa bei einer Landung. Zu diesem Zweck können Sie das Instrumentenbrett Ihres Flugzeuges wegschalten, in dem Sie W drücken. Dann sehen Sie die Landschaft vor und unter Ihrem Flugzeug und am unteren Bildrand nur noch die wichtigsten Instrumente. Drücken Sie noch einmal auf W, haben Sie nur noch die Landschaft im Blick. Nach einem weiteren Druck auf W sehen Sie wieder das Instrumentenbrett.

Mehrere Ansichtsfenster benutzen

1 Einsteiger haben häufig Probleme, weil sie nicht sehen können, was unter ihrem Flugzeug passiert. Doch mit ein paar Tricks behalten auch Anfänger immer die Übersicht. Starten Sie einen neuen Flug, indem Sie auf FLUG AUSWÄHLEN! klicken, einen Flug aussuchen und dann auf FLUG STARTEN! klicken.



2 Viele Anfänger stören sich an der schlechten Sicht nach vorne. Die Cockpit-Instrumente nehmen Ihnen fast den Blick nach draußen. Das ändern Sie mit W. Damit sehen Sie am unteren Bildrand nur noch die wichtigsten Instrumente. Zweimaliges Drücken auf W schaltet das Cockpit wieder ein.



3 Nun öffnen Sie ein zweites Ansichtsfenster mit ß. Drücken Sie dreimal S, um darin zur Verfolgerkamera zu wechseln. Mit den Zifferntasten der Zehnertastatur drehen Sie die Kamera (funktioniert nur bei aktivierter Num-Taste). Mit 2 auf der Zehnertastatur wählen Sie dann die Ansicht von hinten.



4 Manchmal ist es praktisch, Ihr Flugzeug aus der Vogelperspektive zu sehen. So finden Sie etwa Flughäfen leichter, die seitlich unter Ihrem Flugzeug sind. Die entsprechende Kamera wählen Sie durch gleichzeitiges Drücken von Strg und S. Erneutes Drücken schaltet wieder auf die vorherige Ansicht.



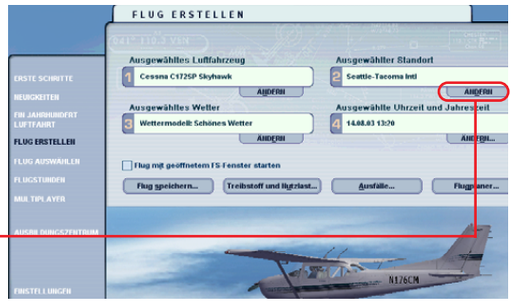
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sehenswürdigkeiten direkt ansteuern

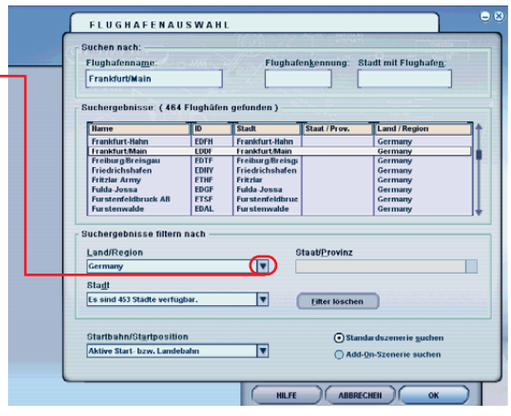
1 Im Flight Simulator sind zahlreiche Sehenswürdigkeiten versteckt. Die können Sie anfliegen, indem Sie Ihr Flugzeug zu einem nahegelegenen Flughafen versetzen oder die passenden Koordinaten eingeben. Das geht so: Im Hauptmenü von Flight Simulator 2004 klicken Sie auf FLUG ERSTELLEN.



2 Jetzt können Sie den geplanten „Sightseeing"-Flug ganz nach Ihren Wünschen gestalten und Wetter, Tages- und Jahreszeit sowie den Startflughafen vorgeben. Klicken Sie auf , um die Flughafenauswahl zu öffnen.



3 Nun klicken Sie unter Land/Region auf den Pfeil und wählen das Land aus, in dem der gewünschte Flughafen liegt. Dann suchen Sie in der Liste Suchergebnisse: den Flughafen aus, von dem Sie starten möchten. Ihre Auswahl bestätigen Sie anschließend mit Klick auf OK.



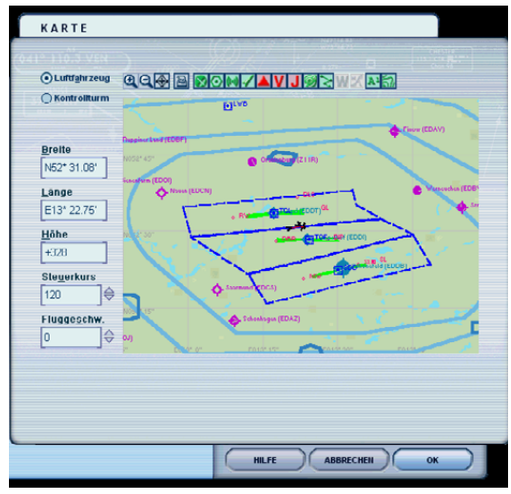
4 Damit gelangen Sie wieder zurück in das vorherige Menü FLUG ERSTELLEN. Wenn Sie wollen, können Sie hier noch ein anderes Flugzeug wählen sowie das Wetter und das Datum und die Uhrzeit ändern. Haben Sie Ihre Auswahl getroffen, geht's weiter mit einem Mausklick auf FLUG STARTEN!.



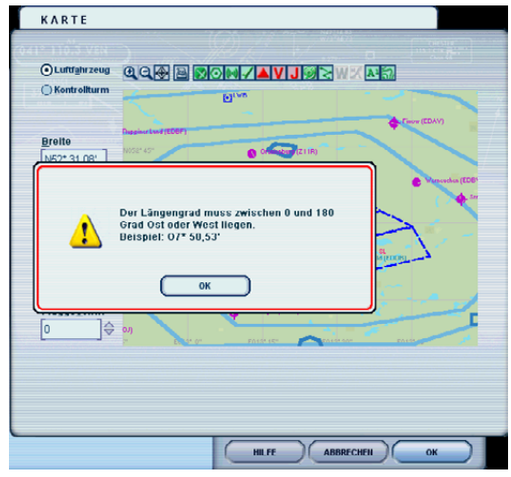
5 Jetzt sehen Sie das Cockpit Ihres Flugzeuges. Sie können von diesem Flughafen starten oder Ihr Flugzeug direkt an die von Ihnen gewünschten Koordinaten versetzen – zum Beispiel zum Reichstag in Berlin. Dazu drücken Sie die Taste Alt und klicken dann nacheinander in der so geöffneten Menüleiste erst auf Umwelt, dann auf Karte...



6 Damit öffnen Sie das Fenster KARTE, in dem Sie die Koordinaten Ihres Zielortes eingeben können. Dazu klicken Sie nacheinander in die Felder unter Breite und Länge und geben einen Breiten- und Längengrad an. Wenn Sie das Ziel auf Bogenminuten und Bogensekunden genau wissen, können Sie diese Werte auch eingeben. Meist reichen aber Grade und Bogenminuten aus.



7 **Achtung:** Wegen eines Fehlers in der deutschen Version fordert Sie das Programm auf, die gewünschten Koordinaten mit deutschen Himmelsrichtungen einzugeben. Tatsächlich versteht Flight Simulator 2004 aber nur englische Eingaben. Sie müssen also für alle Ziele östlich von Greenwich den Buchstaben E (= East) eingeben und Kommata durch Punkte ersetzen. Um zum Reichstag in Berlin (siehe Kasten auf dieser Seite) zu gelangen, geben Sie also die Breite N52° 31.08' und die Länge E13° 22.75' ein. Wenn Sie wollen, können Sie nun noch die Höhe Ihres Flugzeuges eingeben im Feld Höhe und die Richtung, in die es fliegt: Steuerkurs. In diesem Beispiel wählen Sie bitte einen Steuerkurs von 120 Grad und eine Höhe von 300 Fuß. Beenden Sie Ihre Eingabe mit Klick auf OK.



8 Voila! Ihr Flugzeug befindet sich nun genau vor dem Reichstag. Wenn Sie jetzt die Taste Y drücken, friert Ihr Flieger im „Versetzen-Modus" ein, und Sie können ihn in aller Ruhe in der Luft drehen und bewegen. Dazu benutzen Sie die Zifferntasten auf der Zehnertastatur. Wenn's nicht funktioniert, tippen Sie einmal auf Num und drücken die Zifferntasten dann noch einmal.



Sehenswürdigkeiten	Koordinaten
Reichstag in Berlin	N52° 31.08' E13° 22.75'
Freiheitsstatue in New York	N40° 41,23' W74° 2.67'
Eiffelturm in Paris	N48° 51.39' E2° 17.59'
Towerbridge in London	N51° 30.15' W0° 4.62'
Pyramiden von Gizeh	N29° 58.52' E31° 7.77'
Niagara-Fälle (USA/Kanada)	N42° 5.33' W79° 4.62'
Kreml in Moskau	N55° 44.82' E37° 37.69'
Vatikan in Rom	N41° 54.53' E12° 27.44'

Hier stand im Heft eine Anzeige.



KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

Tomb Raider
the angel of darkness

Actionspiel für PC | (Fortsetzung aus Heft 9/2003) Im zweiten Teil der Komplettlösung kommen Sie mit Lara und Kurtis hinter das grausige Geheimnis der Cabal. Kämpfen Sie tief unter der Stadt Prag für das Gute – und tragen Sie den Sieg davon Spielverlauf siehe Test in Heft 9/2003

SPIELTIPPS

Vom Sanatorium in den Hochsicherheitstrakt

27. Das Sanatorium

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Kämpfen Sie sich in der Rolle des Kurtis Trent durch die Korridore in den Hochsicherheitstrakt.
Zu findende Gegenstände:	Boran X-Munition (5x), Heilpillen, Schokolade (2x), Sicherheitsausweis des Strahov-Assistenten, Großes Medipack.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Rechts vom Schacht herunterlassen, dann fallenlassen, in der nächsten Etage zur Leiter springen und runterklettern, von dort zur Mitte springen, zur nächsten Etage fallen lassen, nochmal zur nächsten Etage fallen lassen, in der Mitte des Schachts Falltür öffnen, über zwei Leitern weiter nach unten, von dort wieder zur Mitte springen, im nächsten Raum Angreifer erledigen, weitergehen (Filmsequenz setzt ein). In Zelle mit Gefangenen gehen und reden, dann zur Gittertür gehen, Kombination 06289 eingeben, durch nächste Gittertür gehen, durch die helle Tür, bis zum großen Raum, Nummer an Tür merken (1), durch nächste helle Tür am Ende des Ganges, dort im Labor Ausweis nehmen und zurück zum großen Raum gehen. Tür öffnen, die Treppe rauf, über Abgrund springen, am Computer 38471 eingeben, um Tür unten zu öffnen, durch Tür, Treppe hoch, nach rechts gehen (Filmsequenz folgt). Dem Gang folgen, Lüftungsgitter öffnen und hineinkriechen, ins Labor gehen, nächsten Lüftungsschacht öffnen, in nächsten Raum gehen, auf Gasflaschen schießen, um Leiter wegzusprengen, an Stelle der Leiter hochklettern, Hebel ziehen, durch Ventilator kriechen, Treppe nach unten nehmen.
Schwierige Stellen:	keine

28. Hochsicherheitstrakt

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Schalten Sie den Strom ein, um Lara zu befreien.
Zu findende Gegenstände:	Boran-X-Munition (5x), Schokolade, Zugangskarte, Großes Medipack.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Halten Sie sich rechts bis zum Zimmer, vor dem Kurtis per Spezialfähigkeit eine Zahl sieht. Gehen Sie dann ins Wachzimmer, und öffnen Sie mit dem Code die Türen. Gehen Sie zurück, und sammeln Sie den Pass auf. Damit die Sicherheitstür öffnen und durchgehen. Finden Sie eine zweite Sicherheitstür, und gehen Sie hindurch. Nun wird das Monster Sie attackieren. Besiegen Sie es mit Schüssen aus Ihrer Waffe, und schalten Sie dann den Strom wieder ein.
Schwierige Stellen:	Der Kampf gegen den Monsterhund ist nicht einfach (2). Bleiben Sie in Bewegung, und holen Sie Munition links vom Stromschalter. Dort wird immer welche auftauchen, wenn Sie keine mehr haben.



Die Zahl an der Tür (Kreis) wird später noch als Zugangscode für eine Tür bei der Computeranlage benötigt.



Der mutierte Hund flieht nach etlichen Treffern – insgesamt drei Mal. Erst dann kann man ihn endgültig besiegen.

Von der Abteilung für Meeresbiologie zur Rückkehr von Boaz

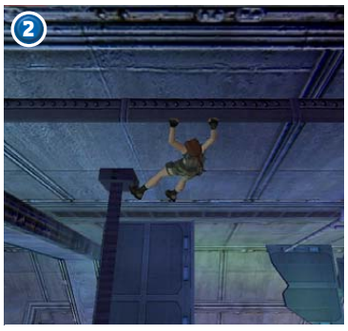
29. Abteilung für Meeresbiologie

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Finden Sie einen Weg unter das Labor in die Gewölbe.
Zu findende Gegenstände:	Mag-Vega-Munition, Rigg-09-Munition.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Gehen Sie aus der Schleuse. Lassen Sie sich links von der Plattform herunter, und ducken Sie sich. Hinter den Kisten bis zum Ventil kriechen und es öffnen, jetzt zum Ende des Raumes gehen und an den Rohren hochklettern, dann auf die Rampe fallen lassen. In den Gang mit den zwei MGs gehen und auf den blinkenden Kasten rechts schießen, die Explosion zerstört die Gewehre 1. Weiter durch die Tür. Leiter hochklettern und Gang entlang laufen. Im großen Labor ins rechte kleine Becken springen, in zerstörten Gang tauchen, Hebel ziehen und durch die Tür nach oben tauchen. Zur gegenüberliegenden Seite, zur Tür hinein, Schalter drücken und dann mit Fahrstuhl nach unten fahren. Im Gang Hebel umlegen und wieder nach oben fahren. Im großen Raum die Treppe gleich rechts hoch, den Behälter von der Kran-Plattform ziehen und per Knopfdruck ein Stück in Richtung Wand fahren lassen. Von dort den Behälter in den kleinen Raum unter den blutigen Schacht ziehen und dann Hebel ziehen. Fischabfälle fallen in den Behälter. Den Behälter zurück auf das Podest ziehen (gibt Kraft) und dann per Knopfdruck und Muskelkraft wieder auf die Kranplattform bugsieren. Dann wieder auf die andere Seite, durch die Luke nach oben bis zum abgebrochenen Steg, dort über Rohre und Simse klettern bis zur oberen Plattform und dann mit Gondel übersetzen. Geradeaus im Raum ist Munition, aber auch eine Wache. Nach links zum Hebel gehen und Futter ins Wasser lassen. Dann ins große Becken springen, Hebel 1 ziehen und gegenüber in den Gang tauchen, dort Hebel ziehen und durch Gang im großen Becken nach unten tauchen.
Schwierige Stellen:	Die Kletterpartie an den Rohren 2 ist eine knappe Sache. Vorher sicherheitshalber abspeichern.



Durch die Explosion werden die tödlichen Maschinengewehre zerstört.



Hier muss alles passen, sonst stürzt Lara zu früh ab – und damit in den Tod.



Ein paar Treffer nur, dann ist das Vieh besiegt. So heißt es im offiziellen Lösungsbuch. Leider stimmt das Gegenteil!



Wohl der härteste Kampf im Spiel: Während das Biest Säure spuckt, müssen Sie die Säuredrüsen (Kreis) treffen.

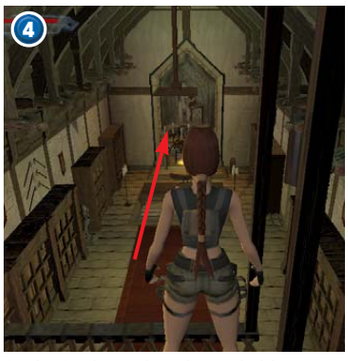
30. Das Gewölbe der Trophäen

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Finden Sie einen Weg weiter ins Innere der Gewölbe.
Zu findende Gegenstände:	Bandagen (2x), Atemgerät, letztes Gemälde der Finsternis.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Tauchen Sie an zwei Fallen vorbei, dann nach links und dort nach unten. In diesem Ganglabyrinth rechts halten, bis Sie an eine Ziegelwand kommen, die sich einreißen lässt. Weitertauchen und nach einer anderen Ziegelmauer in der großen Statuenhalle suchen 3. Wand einreißen und bis Luftloch tauchen. Ziehen Sie an den Ketten der Statuen mit Namen „Vasiley“ und „Limoux“, die jeweils auf der Rückseite der Statuen zu finden sind. Durch entstandenes Loch in Decke tauchen. An Land dem Gang folgen. Auf Decke achten, der Steinfalle von oben durch Sprinten entgehen, am Ende des Ganges Hebel ziehen und über die Plattformen auf die andere Seite springen. In Bibliothek erst rechts Hebel ziehen (gibt Kraft), dann links mit Kette Bild hochziehen, an der rauen Wand dahinter nach rechts oben klettern 4, von dort an Decke bis zur Mitte hangeln, pausieren. Dann zum Kronleuchter in der Raummitte hangeln und darauf fallen lassen, um Geheimtür zu öffnen, Bild nehmen und durch Kamin-Geheimgang entkommen, dann durch Ganglabyrinth tauchen, immer rechts halten, bis in die Kuppel, dort auftauchen.
Schwierige Stellen:	Die Tauchstrecken sind recht verwirrend, vorher besser abspeichern. Die zwei Ritter in der Bibliothek sind hartnäckig, am besten von wichtigen Stellen weglocken, dann mit Sprung und Sprint schnell hinlaufen und wichtige Gegenstände einsammeln.



Auf der Rückseite der Statuen finden Sie deren Namen, doch zuerst sollten Sie die Ziegelwand (Kreis) einreißen.



An der Decke entlang hangeln bis zum Kronleuchter, dann abspringen. So öffnen Sie das Geheimfach im Raum.

31. Die Rückkehr von Boaz

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Besiegen Sie in Kurtis' Rolle das Monster 5.
Zu findende Gegenstände:	Unendlich Munition.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Bringen Sie durch Beschuss die riesige Spinne dazu, mit Säure auf Sie zu schießen. Laufen Sie dann so, dass Sie seitlich auf die Spinne zielen, und schießen Sie auf die Säuredrüsen 6. Sind alle vier zerstört, stirbt das Vieh und macht einer großen Fliege Platz, die aber leichter zu besiegen ist. Auf die hinteren Drüsen zielt Kurtis übrigens nur dann, wenn Sie zusätzlich die Ende-Taste gedrückt halten
Schwierige Stellen:	Der Kampf gegen die Spinne ist fast übermenschlich schwer. Bedingt durch die unpräzise Steuerung und das langsame Anlaufen der Spielfigur ist die Spielstufe wohl die schwerste bisher. Speichern Sie immer ab, wenn Sie eine Säuredrüse vernichtet haben und noch halbwegs gesund sind.

Tomb Raider the angel of darkness — FORTSETZUNG

Vom Verlorenen Reich bis zu Eckharts Labor

32. Das verlorene Reich

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Schlagen Sie sich durch fallengespickte Gänge bis zum Labor von Eckhart durch.
Zu findende Gegenstände:	Großes Medipack.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Gehen Sie rechts, springen Sie über die Plattformen zum Hebel (gibt Kraft), und ziehen Sie am Hebel. Dann über die Planken zurück und in den anderen Gang. Ziehen Sie den Hebel am Eingang, und springen Sie so schnell wie möglich auf die andere Seite – die Tür bleibt nicht lange offen. Im nächsten Raum erst links zur Plattform mit Leiter, dann über die Hängebrücke 1 und über die Schräge. Im letzten Moment von der Schräge springen, um die Plattform mit dem Hebel zu erreichen. Hebel ziehen, runter auf die Steinplattform und zur großen Tür hinüberspringen.
Schwierige Stellen:	Das richtige Timing bei der Zeitschaltuhr und dem Rutschen über die Schräge mit anschließendem Sprung sind nicht leicht und erfordern wahrscheinlich mehrere Versuche. Bei der Schräge müssen Sie sich zwingen, erst ganz spät zu springen, sonst landen Sie auf der Steinplattform und müssen neu laden. Speichern Sie deshalb unbedingt direkt vor der Schräge ab.



Über die Schräge (nicht erkennbar) müssen Sie zur nächsten Plattform kommen. Sehr spätes Abspringen hilft.



Im Schacht mit kochendem Wasser findet Lara die dritte Phiole für das Elixir, das den Tauchgang zum Kristall erlaubt.



Es sieht zwar nicht so aus, doch den Feuerangriff Eckharts übersteht Lara in geduckter Haltung völlig unbeschadet.



Gleich wird aus den drei Eckharts wieder einer, dann müssen Sie schießen, um ihn in die Knie zu zwingen – drei Mal.

33. Eckharts Labor

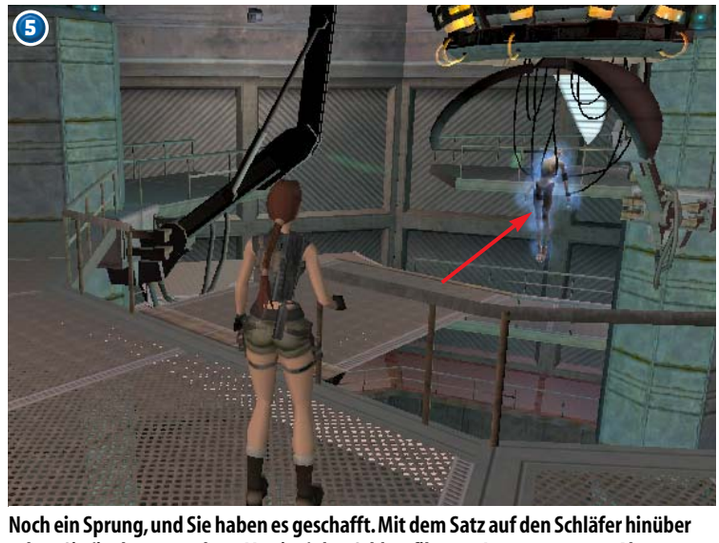
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Finden Sie in Eckharts Labor drei Phiolen und bringen Sie die zu den vorgesehenen Plätzen. Dann erbeuten Sie den letzten Kristallsplitter.
Zu findende Gegenstände:	Kleines Medipack, Alchemistische Phiolen 1, 2 und 3, Kristallsplitter.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Rutschen Sie auf der linken Seite den Abhang hinunter, und springen Sie rechtzeitig, um den Messern zu entkommen. Im Labor nehmen Sie hinten links die Phiole vom Tisch, dann ziehen Sie den Hebel und klettern auf die Leiter. Rüber zum Käfig springen und hineinklettern, zweite Phiole nehmen. Schnell wieder aufs Käfigdach und im Schacht in kleiner Nische dritte Phiole einsammeln 2. Schacht hochklettern und oben per Rückwärtssalto verlassen. Alle drei Phiolen in Halterungen einsetzen – zwei im Labor, eine im Wasserbeckenraum. Ins Becken tauchen und dritten Kristallsplitter einsammeln. Raum durch spitze Tür verlassen.
Schwierige Stellen:	Der erste Sprung durch die Messer ist recht schwer, ebenso wie die Stelle mit dem Käfig. Bei den Messern stehen Sie wahrscheinlich nach dem ersten Sprung direkt hinter den Messern mit dem Rücken zum Abgrund. Mit Salto rückwärts kommen Sie hinüber.

34. Eckharts Labor – Der finale Kampf

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Besiegen Sie im Endkampf zuerst Eckhart und danach Karel.
Zu findende Gegenstände:	Eckharts Handschuh.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Zuerst attackiert Eckhart mit Energiestrahlen, denen Sie kaum ausweichen können. Danach kommen Feuerattacken, die Sie durch Ducken über sich hinwegziehen lassen können, ohne Schaden zu nehmen 3. Dann schickt er drei Kopien von sich in die Mitte, die sich dort vereinigen 4. Schießen Sie darauf. Wenn die Figur auf die Knie fällt, schnell hinlaufen. Filmsequenz folgt. Wiederholen Sie das insgesamt drei Mal. Nun ist Eckhart besiegt, und der wahre Schurke taucht auf. Nehmen Sie Eckharts Handschuh, und drücken Sie den Schalter an einer der Säulen. Klettern Sie jetzt nach ganz nach oben, und springen Sie von der nach innen ragenden Plattform zum Schläfer hinüber 5. Gewonnen!
Schwierige Stellen:	Der Endkampf ist mit genügend Heilmitteln nicht sehr schwer. Mit etwas Übung gewinnen Sie.



Noch ein Sprung, und Sie haben es geschafft. Mit dem Satz auf den Schläfer hinüber sehen Sie (in der gepatchten Version) den Schlussfilm von Laras neuestem Abenteuer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Donkey Kong Country[2] für Gameboy Advance

[2] sprich: „Donki Kong Kantri"

Eine Extraportion Bananen für die heldenhaften Affen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Damit dieser geheime Trick funktioniert, müssen Sie zuvor bereits einen Spielstand abgespeichert haben. Markieren Sie dann im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt



und drücken Sie **A**.

3 Markieren Sie nun mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt



.

4 Halten Sie **Select** gedrückt, und drücken Sie nacheinander folgende Tasten: **B**, **A**, **R**, **R**, **A**, **L**. Haben Sie alles richtig gemacht, hören Sie eine kurze Bestätigung aus dem Lautsprecher.

5 Nun können Sie einen beliebigen Spielstand laden. Ihre Spielfigur verfügt ab sofort über 50 Leben. Diese Reserve sollten Ihnen das aufregende Dschungelabenteuer deutlich erleichtern.



Donkey Kong mit 50 Affenleben im Reisegepäck.

The Revenge of Shinobi[3] für Gameboy Advance

[3] sprich: „SeRiwensch offSchinobi"

Ein wahrer Ninja-Meister kämpft mit allen Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt



, und drücken Sie **A**.

3 Geben Sie nun als Passwort 67MB FNNG VL&Y FWZ5 ein. Zwischen den einzelnen Feldern wechseln Sie mit dem Steuerkreuz. Mit **L** und **R** wechseln Sie das Zeichen in einem Feld:



.

4 Ist die Eingabe vollständig, markieren Sie den Menüpunkt



und drücken **A**.

5 Jetzt müssen Sie die Spielstufen nicht mehr in der vorgegebenen Reihenfolge absolvieren, sondern haben die freie Auswahl.



Freiheit für den Ninja: Wohin soll der Ausflug gehen?

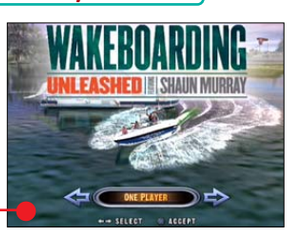
Wakeboarding Unleashead[4] für Playstation 2

[4] sprich: „Wakbohrding Anlihschd"

Neue Boards und Sprünge im Handumdrehen – so machen Sie alle nass

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.



3 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie eine kurze Mitteilung auf dem Bildschirm. Sie haben ab sofort die freie Auswahl unter allen Spielvarianten, Wakeboards, Fahrern, Extras und sämtlichen Spielstufen.





Laden Sie doch mal diese Bikini-Schönheit zu spritzigen Wasserspielen ein.

Summer Heat Beach Volleyball[5] für Playstation 2

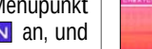
[5] sprich: „Sammer Hiht Bihtsch Wollibohl"

Noch mehr Spaß am Strand mit den richtigen Balltricks im Gepäck

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

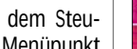
2 Drücken Sie im Hauptmenü ■, um das Optionsmenü zu öffnen.

3 Wählen Sie dann mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt



an, und drücken Sie ✕.

4 Anschließend mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt



anwählen und wieder ✕ drücken.

5 Im damit geöffneten Menü können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um die verschiedenen geheimen Tricks zu aktivieren. Das Zeichen in dem markierten Feld wird mit ↑ und ↓ verändert. Mit → und ← wechseln Sie die Markierung zwischen den einzelnen Feldern. Ist die Eingabe abschlossen, drücken Sie ✕. Haben Sie alles richtig gemacht, hören Sie eine kurze Bestätigung.



Eingabetext	Wirkung
80DAY	Alle Spielfelder verfügbar.
CHAMP	Alle Schwierigkeitsgrade verfügbar.
EXOSZ	Rotierende Spielerköpfe.
GAMON	Alle Videoszenen anwählbar.
GOLEM	Kopf als Spielball.
GREED	Alle Badeanzüge verfügbar.
HORSE	Tiefe Stimmen.
HOT 1	Sonnenball.
MAJOR	Alle Bonusspiele verfügbar.
MILKY	Kokosnuss als Spielball.

Eingabetext	Wirkung
MOUSE	Piepsige Stimmen.
MUSAK	Alle Musikvideos lassen sich ansehen.
MYPAD	Alle Extras im Strandhaus verfügbar.
PEEPS	Alle Spielfiguren verfügbar.
SPACE	Niedrige Schwerkraft beschleunigt den Spielablauf.
WERIT	Alle Accessoires verfügbar.
WHINE	Pfeile werden nicht mehr gezeigt.
ZIPPY	Hohe Schwerkraft bremst den Spielablauf.

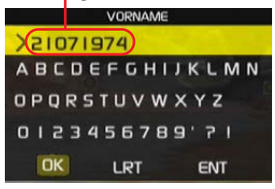
V-Rally[1] 3 für Xbox

[1] sprich: „Wi-Ralli"

Muss es denn immer bierernst zugehen im Rennsport? Nein, ein bisschen Spaß darf sein

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Erstellen Sie dann im entsprechenden Menü einen neuen Fahrer. Den Nachnamen zuerst eingeben, der ist die Buchstaben-Kombination des Cheat-Codes, die Zahlenkette (Ausnahme: Real Wheel, dort Wheel eingeben) muss als Vorname gewählt werden.



3 Starten Sie dann ein Rennen Ihrer Wahl, und nehmen Sie als Fahrer den neu erstellten. Aber beachten Sie, dass Sie mit diesem Fahrer keinen Karriere-Modus spielen können.

4 Sie müssen auch wissen, dass sich die Cheats addieren. Das bedeutet: Wenn Sie etwa Bigjim und Fergus als Fahrer erstellt haben, fahren Sie ein winziges Auto, das auch noch wackelt.



Um die Kurve schweben? Mit dem richtigen Trick gar kein Problem mehr.



Der Wagen wurde wortwörtlich plattgemacht. Aber er fährt noch tadellos.

5 Wenn Sie das nicht wollen, müssen Sie den entsprechenden Fahrer löschen und die Xbox neu starten. Alle Cheats, zu denen Fahrer auf der Festplatte existieren, werden auch im Spiel auftauchen. Um nur einen bestimmten Cheat wirksam zu machen, dürfen Sie auch nur diesen Fahrer erstellen.

Eingabetext	Wirkung
REAL WHEEL	Ihr Auto ist schwieriger zu steuern.
MARTY 21071974	Das Fahrzeug fliegt über dem Boden.
PILOU 25121975	Der Wagen ist zusammengestaucht.
PTITDAV 21051975	Sie fahren ein brettflaches Auto.
FERGUS 07121974	Ihr Wagen dehnt und streckt sich.
BIGJIM 01041977	Ihr Auto ist winzig klein.



Ganz schön kräftig, der Kleine! Trotz ihrer geringen Größe können Sie mit dieser Spielzeugausgabe ordentliche Rundenzeiten fahren.

Red Faction[2] 2 (Version 1.00) für PC

[2] sprich: „Redd Fäckschen"

Wenn nur der Sieg zählt, ist manchmal jede Hilfe willkommen. Mit diesen Tricks wird das Gewinnen einfacher

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Gehen Sie nun ins Menü „Extras", dort in „Cheats".

3 Hier können Sie jetzt alle gewünschten Cheatcodes eintippen. Achten Sie darauf, dass bei manchen Computern eventuell die Tasten [Z] und [Y] vertauscht sind. Funktioniert es nicht, tippen Sie es einfach mit den vertauschten Tasten für [Z] und [Y] erneut ein, dann sollte es klappen.



Welche Cheats dürfen es denn sein? Im Cheats-Menü entscheiden Sie selbst, welche Tricks aktiv werden – und welche nicht.

4 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, taucht der nun freigeschaltete Cheat oben auf dem Bildschirm auf. Um ihn zu aktivieren, müssen Sie in den Stern davor klicken. Im Stern sollte dann ein Häkchen zu sehen sein. Nun ist der geheime Trick aktiviert und funktioniert automatisch in jedem neuen Spiel, das Sie starten. Aber nicht in jeder Stufe steht jeder Cheat zur Verfügung: Waffenbezogene Cheats funktionieren nur, wenn Sie die Waffe auch haben.

Eingabetext	Wirkung
WWXXYZYZ	Alle Cheats freischalten.
ZYXWYZXX	Alle Einzelspieler-Levels freischalten.
XXYWYWZ	Gesundheitsbonus (unsterblich).
YWXZYZXW	Unendlich Munition.
ZXZYXZXZ	Unendlich Granaten.
ZYZYXXWW	Railgun-Schnellfeuer.

Enclave für Xbox

Probleme mit dem Feldzug? Mit diesen geheimen Tricks werden Sie unbesiegbar – und mehr

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

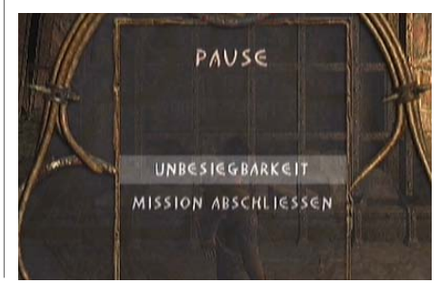
2 Wenn Sie den dunklen Feldzug (Kampagne der Finsternis) spielen möchten, gehen Sie bis ins Kampagnen-Auswahlmenü und geben hier den Cheatcode für die Kampagne ein. Erst dann ist sie auswählbar.

3 Die anderen geheimen Tricks geben Sie direkt im Spiel ein. Drücken Sie die Start-Taste, geben Sie dann den Cheatcode ein, und wählen Sie ihn im neuen Menü aus. Wenn Sie aus der Pausenfunktion zurück ins Spiel schalten, wird der ausgewählte Trick sofort wirksam.



Um die Kampagne der Finsternis zu spielen, müssen Sie erst die Kampagne des Lichts geschafft haben – oder ein wenig mogeln.

Eingabetext	Wirkung
X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y	Unbesiegbarkeit.
X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y	Mission abschließen.
X, Y, Y, X, X, Y, X, Y	Kampagne der Finsternis.



Haben Sie per Cheatcode dieses Menü geöffnet, stehen Sie vor der Wahl: unbesiegbar sein oder gleich in die nächste Spielstufe?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

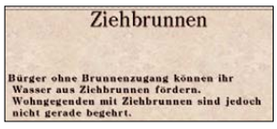
Cäsar 3 (Version 1.1) für PC

Auch ein Imperator kann nicht immer Glück haben. Wie Sie in „Cäsar 3" mit einigen geheimen Tricks dennoch kaiserlich abschneiden, verrät Ihnen die Redaktion hier

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Die CD-ROM muss dazu im Laufwerk sein.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder steigen Sie von einem bereits gespeicherten Spielstand aus ein.

3 Bauen Sie einen Ziehbrunnen, und klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf. Sie sehen ein Info-Fenster:



4 Halten Sie dann Alt gedrückt, und drücken Sie K, um den Trick-Modus einzuschalten. Wahrscheinlich hören Sie jetzt ein kurzes Geräusch – natürlich nur, falls Lautsprecher am PC angeschlossen sind.

5 Schließen Sie das Info-Fenster per Mausklick auf .

6 Wenn Sie nun Alt gedrückt halten und gleichzeitig C drücken, erhalten Sie pro Tastendruck 1000 Dinar zusätzlich. Allerdings nur, sofern Sie weniger als 5000 haben. Die Summe können Sie am oberen Bildrand ablesen: Dn 4772.
Wenn Sie Alt gedrückt halten und gleichzeitig V drücken, können Sie die Aufgabe sofort



erfolgreich beenden. Drücken Sie nochmals Alt und K gleichzeitig, so wird der Trick-Modus wieder ausgeschaltet.



Wenn Sie genug Dinare haben, können Sie eine große Stadt bauen.

Will Rock (Version 1.0) für PC



Damit Will so rockt, wie es Ihnen gefällt, können Sie die Spielstufe, mit der das Spiel startet, selbst wählen.

Wenn Sie beim Kampf gegen antike Monster und Götter ins Hintertreffen geraten, können Sie es mal mit einem Trick versuchen, um eine Spielaufgabe zu packen

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Suchen und auf Dateien/Ordner...

2 Tippen Sie nun hinter Name: willrock.ini ein, und klicken Sie dann auf Starten.

3 Wenig später sollte das Suchergebnis zu sehen sein, das (abhängig vom Platz, auf dem das Spiel gespeichert ist) so aussehen könnte:
willrock.ini F:\willrock\bin.

4 Klicken Sie Level 0 2=..\scenes\lev_1_3_rotunda.lg doppelt darauf. So sollte die Datei mit dem Programm Notepad geöffnet werden.

5 Suchen Sie die Zeile UiNewGameLevel=, und tragen Sie hinter dem = den Namen der gewünschten Spielaufgabe ein, mit der das Spiel starten soll. Vorher sollten Sie den dort vorhandenen Eintrag notieren, damit Sie ihn wieder herstellen können. Die Namen der Spielstufen finden Sie einige Zeilen darüber im Abschnitt [Level]. Ein Name lautet beispielsweise .

6 Klicken Sie auf , und beantworten Sie die folgende Frage per Klick auf Ja.

7 Klicken Sie dann noch ein Mal auf .

8 Starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

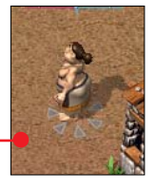
Heaven[1] & Hell (Version 1.0.004) für PC

Fehlt Ihnen die göttliche Eingebung? Dann können Sie mit geheimen Tricks zum Pfad des wahren Glaubens zurückkehren

1 Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sie können eine gespeicherte Aufgabe laden oder ein neues Spiel beginnen.

3 Tippen Sie während des Spiels einfach den gewünschte Trickbegriff aus der Liste unten ein, und der Trick ist aktiv. Der eingetippte Begriff wird auch kurz in die linke obere Ecke des Bildes eingeblendet, zum Beispiel: ENERGY. Für manche Tricks müssen Sie zuvor per Klick eine Person auswählen.



Eingabetext	Wirkung
energy	25 000 Einheiten Seelenenergie.
itsdone	Die Spielstufe wird siegreich beendet.
convince	Die ausgewählte Person wird sofort bekehrt.
funnyhermit	Der ausgewählte feindliche Prophet wird in einen Einsiedler verwandelt.
endisnear	Eine Sintflut wird ausgelöst und die Spielstufe siegreich beendet. Funktioniert nur, wenn ein Chefliab oder Mael vorhanden ist.

[1]sprich: „Hewwen"

Blitzkrieg (Version 1.0) für PC

Klappt Ihre Strategie nicht? Werden Sie von den Feinden überrannt? Mit ein paar Winkelzügen etwas anderer Art schaffen Sie alle Aufgaben problemlos

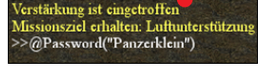


Mit den Schummeltricks von COMPUTERBILD-SPIELE gewinnen Sie bestimmt jede Schlacht.

1 Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Laden Sie eine Aufgabe, oder starten Sie eine neue.

3 Drücken Sie nun während des Spiels ^, um eine Eingabezeile, die so genannte Konsole, aufzurufen.



4 Drücken Sie ↵, tippen Sie dann @Password („Panzerklein") ein, und drücken Sie ↵. Damit sind die Tricks freigeschaltet, alle Begriffe aus der Liste unten können ebenfalls in die Konsole eingetippt werden. Achtung: Sie müssen das zu Beginn jeder neuen Aufgabe wiederholen, denn der Trick bleibt nicht automatisch aktiv. Beim Eintippen der Begriffe müssen Sie auf Groß- und Kleinschreibung achten. Um die Konsole zu schließen, drücken Sie erneut auf ^.

Eingabetext	Wirkung
@God(0,1)	Ihre Truppen sind unverwundbar (nur noch Panzerketten gehen kaputt).
@Win(0)	Sie gewinnen die Aufgabe.
SetIGlobalVar(„Cheat. Enable.Chapters", 1)[2]	Alle Hauptmissionen werden freigeschaltet (Dieser Trick funktioniert nur vom Hauptmenü aus. Dort sind vorher die Schritte 3 und 4 erforderlich.)

[2]Der vierte Buchstabe ist ein großes „i".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

World Racing[1] für Xbox

[1]sprich: „World Räißing"

Ihr guter Stern auf allen Straßen: neue geheime Tricks für das Mercedes-Benz-Rennspiel

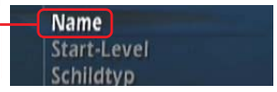
1 Legen Sie die Spiel-DVD ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz die Zeile



, und bestätigen Sie mit **A**.

3 Markieren Sie per Druck auf das Steuerkreuz ●,



und bestätigen Sie wieder mit einem Druck auf **A**.

4 Geben Sie anstelle eines Namens einen der nebenstehenden Cheats ein. Achten Sie bei der Eingabe besonders auf eventuelle Leerzeichen. Zur Eingabe markieren Sie jeden gewünschten Buchstaben mit dem Steuerkreuz, und bestätigen jeweils mit **A**.

5 Haben Sie den gewünschten Cheat eingegeben, so drücken Sie **Y**.

6 Markieren Sie anschließend mit dem Steuerkreuz



, und bestätigen Sie mit **A**.

7 Drücken Sie danach erneut den **A**-Knopf.

8 Haben Sie **Full house** eingegeben, so finden Sie unter dem Menüpunkt



die freigeschalteten Wagen.

9 Markieren Sie jetzt mit dem Steuerkreuz los geht's ..., bestätigen Sie mit **A**, und fahren Sie mit Ihrem Wunschauto.

Eingabetext	Wirkung
Full house	Alle 109 Fahrzeuge sind freigeschaltet.
Miss world	Alle 48 Sonderaufgaben sind freigeschaltet.
Jamsession	Alle 16 Meisterschaften sind freigeschaltet.
Allucanget	102 Fahrzeuge und alle Strecken sind freigeschaltet.



Mit dem richtigen Trick dürfen Sie schon zu Beginn des Spiels ans Steuer abgefahrener Renner, etwa dieses 450 PS-DTM-Autos auf CLK-Basis.

Midnight Club[2] 2 für Playstation 2

[2]sprich: „Midnait Klabb"

Diese Straßenrennen sind sowieso illegal – warum sollten Sie also nicht gleich tricksen?

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Schalten Sie aus dem Hauptmenü um in den **Optionen-Modus**, indem Sie auf dem Steuerkreuz ← drücken.

3 Drücken Sie anschließend ↓ und dann ←, um zum gewünschten Menüpunkt **Optionen: Cheat-Codes** zu schalten.

4 Drücken Sie nun ✕. Im Texteingabefenster ● geben Sie einen in der Tabelle rechts aufgeführten Begriffe ein, um den jeweiligen Trick zu aktivieren. Achten Sie bei der Eingabe auf Groß- und Kleinschreibung.



5 Sobald die Bewaffnung aktiviert ist, schießen Sie mit **R3** (auf den rechten Mini-Steuerknüppel drücken) Raketen ab. Mit **L3** (auf den linken Mini-Steuerknüppel drücken) feuern Sie Maschinengewehrsalven.



Per Cheat fahren Sie schneller Streife, als die Polizei erlaubt.

Eingabetext	Wirkung
Globetrotter	Alle Strecken verfügbar.[3]
theCollector	Alle Fahrzeuge verfügbar.[4]
carcrobatics	Bessere Wagensteuerung in der Luft.[4]
greenLantern	Unbegrenzt Nitro-Einspritzung.[5]
gladiator	Keine Wagenschäden.[5]
savethekids	Maschinengewehr, Raketen.[3]
howhardcanitbex (x = Wert zwischen 0 und 9)	Schwierigkeitsgrad wählen (0 = einfach, 9 = schwer).

[3]Funktioniert nur im Arcade-Modus [4]Funktioniert auch im Karriere-Modus [5]Funktioniert nur im Karriere-Modus

Midnight Club[2] 2 für PC

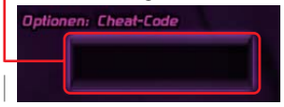
Auch die PC-Variante des Rennspiels hat eine „Mogel-Packung" an Bord

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Schalten Sie aus dem Hauptmenü um in den **Optionen-Modus**, indem Sie ← drücken.

3 Drücken Sie anschließend ↓ und dann ←, um zum gewünschten Menüpunkt **Optionen: Cheat-Codes** zu schalten.

4 Drücken Sie nun ↵. Im folgenden Texteingabefenster ● tippen Sie einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Begriffe ein, um den jeweiligen Trick zu aktivieren. Achten Sie bei der Eingabe auf Groß- und Kleinschreibung.



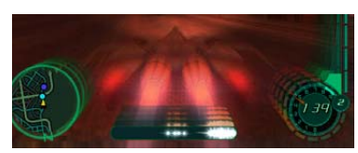


Nicht erst drängeln, gleich ballern: übler Trick, aber wirksam.

5 Hinweis: Sobald Sie die Bewaffnung aktiviert haben, schießen Sie mit der Taste H Raketen ab. Mit F feuern Sie Maschinengewehrsalven. Dann haben Gegner keine Chance.

Eingabetext	Wirkung
griswold	Alle Strecken verfügbar.[3]
upupdowndown	Alle Fahrzeuge verfügbar.[3]
theparrot	Sämtliche Spielmodi aktivieren.[3]
octane	Nitro-Einspritzung (Autos).[3]
yerbamate	Nitro-Einspritzung (Motorräder).[3]
leatherandlace	Maschinengewehr, Raketen.[3]
howhardcanitbex (x = Wert zwischen 0 und 9)	Schwierigkeitsgrad wählen (0 = einfach, 9 = schwer)
starlite	Hochgeschwindigkeitsansicht.[4]

[3]Funktioniert nur im Arcade-Modus [4]Funktioniert auch im Karriere-Modus



In der Hetze der Nacht: Der Hochgeschwindigkeitseffekt hat Risiken und Nebenwirkungen. Zum Spielen ungeeignet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: COMPUTERMÄUSE

Scharfe Mäuse



Foto: Superbild und xpb

Wer tanzt auf dem Tisch jedes Zeitgenossen, der am PC sitzt? Richtig: eine Maus. Neuerdings oft eine mit scharfer Optik. COMPUTERBILD-SPIELE hat ein Dutzend Computermäuse mit Kamera statt Kugel getestet

Kaum etwas vermehrt sich derart wie Mäuse. Unzählige Hersteller entlassen noch mehr Maustypen in die Welt schier endloser Händlerregale. Der Traum von großer Auswahl ist längst zum Albtraum geworden. Deshalb sollten Sie vor dem Kauf genau festlegen, welche Talente Sie von Ihrer neuen Schreibtischgenossin erwarten. Und: Geben Sie sich bloß nicht die Kugel. Moderne Mäuse orientieren sich nicht mehr mithilfe dieser schmutzempfindlichen Mechanik auf der Tischoberfläche, sondern bemühen dafür eine hochempfindliche Minikamera. Fachbegriff: optische Maus. Arbeitet sehr präzise und nahezu wartungsfrei. Ohne regelmäßige Pflege mit Wattestäbchen und Brennspiritus.

Soll und Haben: Zwei Drucktasten sind selbstverständlich. Zwischen den beiden Klicksbringern finden Sie heute in aller Regel ein Scroll-Rädchen zum schnellen Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten per Drehbewegung („scrollen"). Von Nutzen können darüber hinaus weitere Knöpfe sein, zum Beispiel ein Daumentaster links, auf den mithilfe des Steuerungsprogramms (Treiber) eine häufig benötigte Funktion gelegt werden kann, etwa das „Kopieren". Die „MX 500" vom Hersteller Logitech hat gleich zwei solcher Drücker und erleichtert damit vor allem das Surfen im Internet, denn in der Grundeinstellung löst das Duo die Befehle „Blättere eine Internet-Seite vor" und „zurück" aus. Zwei Tasten ober- und unterhalb des Scroll-Rädchens dienen zum schnellen Auf- und Ab-„Blättern" durch den Bildschirminhalt, ohne dass Sie dazu am Rad drehen müssten. Und ein weiterer Knopf ermöglicht blitzartiges Umschalten zwischen verschiedenen laufenden Programmen. Ein Druck macht Eindruck: Alle aktiven Programme werden gezeigt, und Sie wählen das gewünschte bequem per Klick aus. Ganz ohne umständliche Tastenkombination.

Rechts und links: Zusätzliche Maustasten erfreuen die Mehrheit der Rechtshänder, verärgern aber die große Minderheit der Linkshänder. Meist sind die Sonderknöpfe so angebracht, dass Sie sich beim Versuch, mit der linken Hand Druck auszuüben, verrenkte Finger holen. Wer seine Maus mit links bändigt, sollte also in der Testtabelle auf den folgenden Seiten dem Prüfpunkt „Erreichbarkeit der Bedienelemente" besondere Aufmerksamkeit widmen. Tasten, die so platziert sind, dass jede Hand – egal ob rechts oder links, groß oder klein – ohne Fingerakrobatik am Drücker bleibt, werden mit einer guten Teilnote belohnt. Wichtig ist auch eine entspannte Handposition auf dem Gerät. Ist die Maus zu hoch oder zu breit, dann sind schmerzhafte Verkrampfungen in Handgelenk und Unterarm programmiert. Kaufen Sie also nicht die „Maus im Sack", sondern nehmen Sie sich Zeit für einen ausgiebigen Testlauf im Laden. Wie groß die Spanne ist, zeigen die verquer und allenfalls „ausreichend" durchdacht angeordneten Bedienelemente der „Anubis Typhoon Optical Office Mouse" von Anubis und der „X-Tensions XM-107 Mini Optical USB Mouse" – Welten entfernt von der „Wheel Mouse Optical Black" aus dem Hause Microsoft, bei der kluge Köpfe an den Knöpfen getüftelt haben.

Fazit: Abgerechnet wird zum Schluss. Der Teilerfolg im „Bequemlichkeits-Wettstreit" verschaffte der Wheel Mouse Optical Black von Microsoft letzten Endes keinen Vorsprung – obwohl sie sich für Platz zwei nicht schämen muss. Wer eine wirklich scharfe Maus sucht, sollte zur MX 500 von Logitech greifen. Sehr lange Garantiezeit, hervorragende Ausstattung, gute Bedienbarkeit, handliche und robuste Bauweise – das ist der Stoff, aus dem eine sehr solide Arbeitsbeziehung gestrickt wird. Da beißt die Maus keinen Faden ab.

WAS IST EINE OPTISCHE COMPUTERMAUS?

Seit etwa drei Jahren gibt es optische Computermäuse mit kleinen, so genannten Lichtsensoren an der Unterseite. Zur Berechnung ihrer Bewegungen sendet die Maus einen Lichtstrahl auf die Tischoberfläche. Der reflektierte Strahl trifft auf einen Fotowiderstand, eben den Lichtsensor. Jedes Mal, wenn Sie die Maus bewegen, wird das Licht anders reflektiert. So „erkennt" das Gerät seine Bewegungsrichtung. Die Wegberechnungen erfolgen bis zu 6000 Mal pro Sekunde. Eine spezielle Unterlage („Mouse Pad") ist überflüssig. Die Technik funktioniert auf fast jedem Oberflächenmaterial. Und die nervtötende regelmäßige Reinigung entfällt. Allerdings hat die optische Lösung ihren Preis: „Scharfe Mäuse" kosten im Schnitt das Doppelte ihrer „kugeligen Schwestern".



Einen Augen-Blick? Bitte: Die Mini-Kamera an der Unterseite der Maus arbeitet sehr präzise und nahezu wartungsfrei.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf optische Mäuse zahlreichen Prüfungen unterzogen – im eigenen Labor und im unabhängigen Testinstitut von Fujitsu-Siemens, dem ein Zertifikat der Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt. Die Prüfungen im einzelnen:

INSTALLATION

Mäuse und zugehörige Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor der Inbetriebnahme installiert werden. Ärgerlich, wenn das nur mühsam klappt oder gar nicht. Deshalb wird auch überprüft, ob die beigefügten Anleitungen – sofern überhaupt vorhanden – verständlich verfasst und auch von Anfängern mühelos nachzuvollziehen sind.

BEDIENUNG

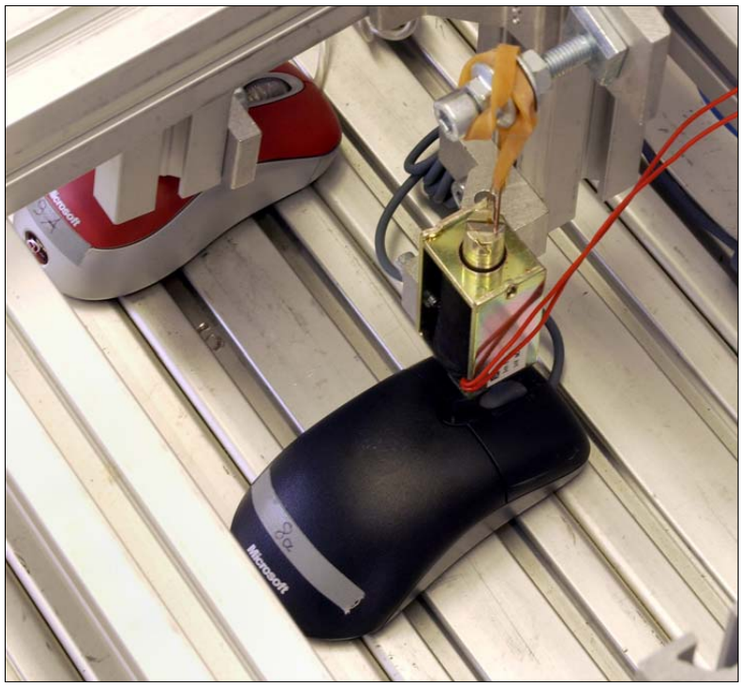
Zehn Redakteure beurteilen die Handhabung der Mäuse. Wie gut liegt das Gerät in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffnähte? Außerdem testet die Redaktion, ob die Bedientasten bequem erreichbar angeordnet sind und ob die Maus auch für Linkshänder brauchbar ist.

FALLTEST

Freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe: Dieser Abflug entspricht dem im Alltag nicht seltenen Sturz von der Tischkante. Note „sehr gut" gibt es nur, wenn die Maus anschließend unbeschädigt ist und einwandfrei funktioniert.

VERSCHLEISSTEST

Wie lange muss eine Maus halten? Klare Auskunft: Mindestens 120000 Klicks ohne jede Funktionsstörung. Um die Tasten im Zeitraffer 120000 Mal drücken zu können, ließ COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit Fujitsu-Siemens eine 10000 Euro teure Maschine entwickeln. Dieser Apparat klickt in nur einer Woche so oft, wie der Benutzer im ganzen „Mausleben". Und nur, wenn die Mäuse nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, bekommen sie die Note „sehr gut".



Unter Leistungs-Druck: Beim Dauertest im Institut von Fujitsu-Siemens wird innerhalb einer Woche 120000 Mal geklickt. Eine gute Maus muss das aushalten.



So ist das Kleben: Ein zuckriges Cola-Bad simuliert alltägliche „Arbeitsunfälle".



Ich steh' im Staub: Feine Asche beschleunigt die übliche Betriebsverschmutzung.

Fotos: Weber

STAUBTEST

Eine Computermaus liegt nahezu ständig offen herum und ist damit dauerndem Staubbefall ausgesetzt. Um diese Verschmutzung im Schnellverfahren zu simulieren, benutzt COMPUTER- BILD-SPIELE fein gesiebte Asche. Auch so radikal eingestaubte Mäuse müssen einwandfrei funktionieren und leicht zu reinigen sein.

FLÜSSIGKEITSTEST

Auf jedem Schreibtisch kippt mal ein volles Glas um. Die Redaktion begießt Mäuse mit einem für elektronische Geräte besonders schädlichen Getränk: klebriger Cola. Im Anschluss findet ein erster Funktionstest statt. Um die Langzeitwirkung eingetrockneter Zuckerbrause zu testen, wird der Test nach 24 Stunden wiederholt.

PREIS/LEISTUNG

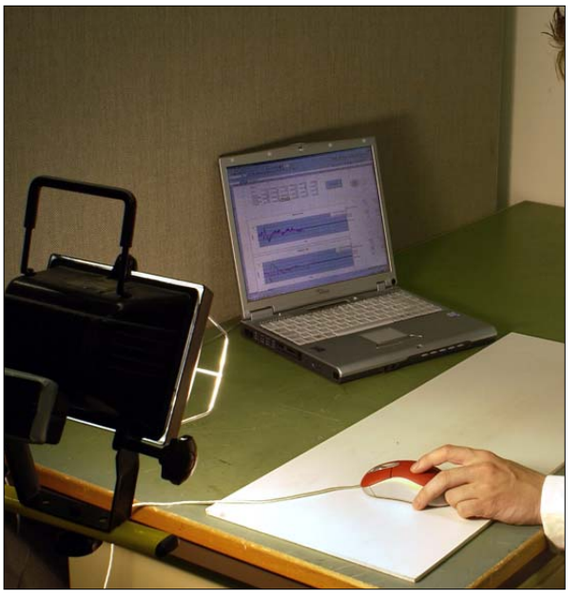
Aus einer leicht nachvollziehbaren Berechnung ergibt sich die Preis-/Leistungs-Bewertung: Das Testergebnis der Maus wird mit dem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis multipliziert.

Beispiel: Eine Maus mit dem Testergebnis 2,0 kostet 20 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 40 (2,0 x 40). In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-/Leistungs-Noten ablesen. In diesem Beispiel wäre das Verhältnis „befriedigend".

bis 15	sehr gut
15,01 bis 30	gut
30,01 bis 45	befriedigend
45,01 bis 60	ausreichend
60,01 bis 75	mangelhaft
über 75	ungenügend



Die große Mause-Falle: 80-Zentimeter-Sturz in einer Sekunde. Harter Aufprall inklusive. Und möglichst ohne bleibende Schäden.



Nur kein Lampen-Fieber: Auch bei extrem heftigen Lichteinfall muss eine optische Maus einwandfrei funktionieren.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1: MX 500		Platz 2: Wheel Mouse Optical Black[3]		Platz 2: MX 300		Platz 4: Optical Mouse[4]		Platz 5: Ami Mouse 250 S Optical[5]	
HERSTELLER	Gewichtung	Logitech[2]	Note	Microsoft	Note	Logitech[2]	Note	Labtec	Note	Trust	Note
SERVICE											
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	sehr lang (60 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00
Garanieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, max. Telefonkosten, überprüft)	2%	069-9203266 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96	069-9203266 (0,122 €/Min.)	1,98	069-9203268 (0,122 €/Min.)	1,98	0800-0087878 (kostenlos)	1,00
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.labtec.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	069-9203265 (0,122 €/Min.)	0,00	01805-5251199 (0,12 €/Min.)	0,00	069-9203265 (0,122 €/Min.)	0,00	069-9203268 (0,122 €/Min.)	0,00	0800-0087878 (kostenlos)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	0,00	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	0,00	0031-786543368 (0,122 €/Min.)	0,00
Service **insgesamt**	**7%**		**1,42**		**1,85**		**1,42**		**1,42**		**2,71**
INSTALLATION											
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja, aber fehlerhaft (25,8048 Megabyte)	5,49	nein (8,8023 Megabyte)	6,00	ja, aber fehlerhaft (0,6398 Megabyte)	5,49	ja (2,8057 Megabyte)	1,00	ja (2,4300 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (4,8087 Megabyte)	3,19	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (4,8087 Megabyte)	3,19	ja (0,3686 Megabyte)	1,61	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation **insgesamt**	**5,4%**		**2,82**		**2,30**		**2,82**		**1,99**		**1,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGS-ANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**3,00**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**
BEDIENUNG											
Handhabung (überprüft)	10%	angenehm	2,00	sehr angenehm	1,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	10%	gut	2,00	sehr gut	1,00	normal	3,00	gut	2,00	gut	2,00
Genauigkeit der Bedienelemente (überprüft)	5%	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	5%	handlich	2,00	handlich	2,00	handlich	2,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kabel (Länge, gemessen)	5%	normal (1,82 m)	3,00	normal (1,83 m)	3,00	normal (1,86 m)	3,00	kurz (1,46 m)	4,00	kurz (1,46 m)	4,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Bedienung **insgesamt**	**37%**		**2,27**		**1,59**		**2,41**		**2,41**		**2,35**
BEDIENELEMENTE											
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (7)	1,00	wenige (2)	4,00	normale Anzahl (3)	3,00	wenige (2)	4,00	viele (4)	2,00
Bildlauf-Hilfe (Scroll-Element, überprüft)	3%	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00
Bildlauf-Hilfe mit Klickfunktion (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienelemente programmierbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienelemente **insgesamt**	**13,6%**		**1,00**		**2,01**		**1,68**		**2,01**		**1,34**
QUALITÄT											
Lichttest (Störanfälligkeit, überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	8%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Reinigung (überprüft)	4%	bestanden (lässt sich nur schlecht reinigen, Funktion o.k.)	3,00	bestanden (leichte Reinigung möglich, Funktion o.k.)	1,00	bestanden (leichte Reinigung möglich, Funktion o.k.)	1,00	bestanden (lässt sich nur schlecht reinigen, Funktion o.k.)	3,00	bestanden (keine komplette Reinigung möglich, Funktion o.k.)	5,00
Staubtest (überprüft)	5%	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	nicht bestanden (keine Bewegungs-funktion, Tasten o.k.)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Qualität **insgesamt**	**35%**		**1,37**		**1,86**		**1,14**		**1,37**		**1,60**
SONSTIGES											
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	**USB** S. 176 -Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	PS/2-Anschluss	0,00
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter USB- auf **PS/2** S. 176 -Anschluss	0,00	Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00	Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00	Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00	keines	0,00
Steuerungsprogramme für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP	0,00
Sonstiges **insgesamt**	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,77**		**1,83**		**1,83**		**1,94**		**1,98**
AUFWERTUNG											
ABWERTUNG											
TESTERGEBNIS		gut ←	1,77	gut ←	1,83	gut ←	1,83	gut ←	1,94	gut ←	1,98
PREIS/LEISTUNG		ungenügend		ausreichend		ungenügend		befriedigend		befriedigend	
Preis (laut Hersteller)		54,99 €		24,99 €		44,99 €		19,99 €		17,50 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat August fand*)		38,00 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)		23,73 € (Profiseller, Bindlach, Tel. 09208-586482)		29,27 € (Profiseller, Bindlach, Tel. 09208-586482)		17,00 € (Avitos, Linden, Tel. 01805-606065)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,77 x 54,99 = 97,33 = ungenügend		1,83 x 24,99 = 45,73 = ausreichend		1,83 x 44,99 = 82,33 = ungenügend		1,94 x 19,99 = 38,78 = befriedigend		1,98 x 17,50 = 34,65 = befriedigend	

[2]sprich: „Lodds chiteck" [3]sprich: „Maikroßoft Wihl Maus Optikel Bläck" [4]sprich: „Labtecht Optikel Maus" [5]sprich: „Trast Aimi Maus 250 S Optikel"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9		Platz 10		Platz 11		Platz 12	
Optical Mouse Special Edition Red[1]		**Touch Force Optical**[2]		**XM-125 Crystal Mouse**[3]		**Primary Optical Mouse**[4]		**Typhoon Mini Notebook Mouse**[5]		**XM-107 Mini Optical USB Mouse**[6]		**Typhoon Optical Office Mouse**[7]	
Microsoft	Note	Saitek	Note	X-Tensions	Note	Vivanco	Note	Anubis	Note	X-Tensions	Note	Anubis	Note
lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	3,00
01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96	089-54612710 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-404910 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96
Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Deutsch (www.x-tensions.net)	1,00	Deutsch (www.vivanco.de)	1,00	Deutsch (www.typhoon.de)	1,00	Deutsch (www.x-tensions.net)	1,00	Deutsch (www.typhoon.de)	1,00
01805-5251199 (0,12 €/Min.)	0,00	089-54612710 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	01805-404910 (0,12 €/Min.)	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00
keins	0,00	089-54675741 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	04102-231444 (0,122€/Min.)	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00
	1,85		**2,42**		**2,27**		**2,27**		**2,42**		**2,27**		**2,42**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein (12,9433 Megabyte)	6,00	nein (10,6496 Megabyte)	6,00	ja (1,7530 Megabyte)	1,00	ja (1,5900 Megabyte)	1,00	nicht notwendig	1,00	ja (1,4417 Megabyte)	1,00	ja, aber fehlerhaft (6,8116 Megabyte)	5,49
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (0 Megabyte)	1,00	ja (15 Megabyte)	4,87	ja (1,1264 Megabyte)	2,06	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0,5242 Megabyte)	1,72	ja (5,1486 Megabyte)	3,27
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Englisch	5,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
	2,30		**3,30**		**2,85**		**1,83**		**1,83**		**2,02**		**2,84**
akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**4,00**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**	etwas knapp	**4,00**	sehr knapp	**5,00**
angenehm	2,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00	sehr unangenehm	5,00	unangenehm	4,00	etwas unangenehm	3,00
gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	normal	3,00	gut	2,00	schwer	4,00	schwer	4,00
gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
handlich	2,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	sehr unhandlich	5,00	unhandlich	4,00	etwas unhandlich	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
normal (1,98 m)	3,00	normal (1,88 m)	3,00	kurz (1,43 m)	4,00	normal (1,84 m)	3,00	normal (1,55 m)	3,00	kurz (1,23 m)	4,00	kurz (1,46 m)	4,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
	2,14		**2,27**		**2,35**		**2,81**		**3,35**		**3,57**		**3,22**
wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	sehr viele (5)	1,00
1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	2,01		**2,01**		**2,01**		**2,01**		**2,01**		**2,01**		**1,00**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Maus defekt)	6,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden (leichte Reinigung möglich, Funktion o.k.)	1,00	bestanden (keine komplette Reinigung möglich, Funktion o.k.)	5,00	bestanden (keine komplette Reinigung möglich, Funktion o.k.)	5,00	bestanden (lässt sich nur schlecht reinigen, Funktion o.k.)	3,00	bestanden (leichte Reinigung möglich, Funktion o.k.)	1,00	bestanden (leichte Reinigung möglich, Funktion o.k.)	1,00	bestanden (lässt sich nur schlecht reinigen, Funktion o.k.)	3,00
leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00	leichte Beschädigung (Sensoröffnung verstopft, kann aber gereinigt werden)	2,00
nicht bestanden (keine Bewegungsfunktion, Tasten o.k.)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	1,86		**1,60**		**1,60**		**1,37**		**1,14**		**1,14**		**2,80**
USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	PS/2-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00
Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00	Spiel „MDK 2“	0,00	Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00	keines	0,00	keines	0,00	keines	0,00	Adapter USB- auf PS/2-Anschluss	0,00
Windows 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00
	0,00		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
	2,03		**2,09**		**2,10**		**2,14**		**2,26**		**2,34**		**2,73**
		Rütteleffekt eingebaut	**-0,10**										
		kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**					kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**	kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**		
gut ←	**2,03**	**gut** ←	**2,09**	**gut** ←	**2,10**	**gut** ←	**2,14**	**gut** ←	**2,36**	**gut** ←	**2,44**	**befriedigend** ←	**2,73**
mangelhaft		**mangelhaft**		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**		**mangelhaft**		**befriedigend**	
29,99 €		**29,99 €**		**19,99 €**		**18,99 €**		**9,99 €**		**24,99 €**		**14,99 €**	
kein günstigeres Angebot gefunden		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
2,03 x 29,99 = 60,88 = mangelhaft		2,09 x 29,99 = 62,68 = mangelhaft		2,10 x 19,99 = 41,98 = befriedigend		2,14 x 18,99 = 40,64 = befriedigend		2,36 x 9,99 = 23,58 = gut		2,44 x 24,99 = 60,98 = mangelhaft		2,73 x 14,99 = 40,92 = befriedigend	

[1] sprich: „Maikro8oft Optikel Maus Spreschel ldschen Redd“ [2] sprich: „Tatsch Fo8 Optikel“ [3] sprich: „Extenschens XM-125 Krisstel Maus“ [4] sprich: „Prairner Optikel Maus“ [5] sprich: „Taifuhn Mini Nohtbuck Maus“ [6] sprich: „Extenschens XM-107 Mini Optikel Ju Es Bi Maus“ [7] sprich: „Taifuhn Optikel Offis Maus“

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf Computermäuse einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Computermäuse sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Keine der getesteten Computermäuse durfte mehr als 60 Euro kosten.
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE zu, dass die getesteten Computer-Mäuse nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.

Platz 1 Logitech MX 500

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	54,99 €



An der linken Seite der „MX 500“ von Logitech befinden sich zwei Zusatztasten. Mithilfe des Steuerungsprogramms (Treiber) können Sie diese Knöpfe mit denen von Ihnen gewünschten Funktionen belegen.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Sehr hoher Preis
- ⊖ Nicht für Linkshänder geeignet

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 2 Logitech MX 300



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	44,99 €



Auf der Oberseite finden Sie eine zusätzliche Bedientaste. Drücken Sie darauf, so wird ein kleines Fenster geöffnet, das alle aktiven Programme anzeigt. Das gewünschte Programm wählen Sie dann einfach per Klick aus.

- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Sehr hoher Preis

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 5 Trust Ami Mouse 250 S Optical



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	17,50 €



Die „Ami Mouse 250 S Optical“ aus dem Hause Trust hat ihn tatsächlich noch, den „guten, alten“ **PS/2** S.176 -Anschluss. Damit kann Sie an nahezu jedem Computer betrieben werden.

- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Kurzes Anschlusskabel
- ⊖ Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 2 Microsoft Wheel Mouse Optical Black



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	24,99 €



Bei optischen Mäusen erfasst so ein Sensor an der Unterseite jede Bewegung. Auf Basis der so ermittelten Daten berechnet die „Microsoft Wheel Mouse Optical Black“ Wegänderungen bis zu 6000 Mal pro Sekunde.

- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Wenige Bedientasten

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim

Platz 4 Labtec Optical Mouse



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	19,99 €



Dieser kleine Adapter sollte in jedem Maus-„Paket“ stecken. Er macht es möglich, eine Maus mit einem **USB** S.176 -Anschluss auch an einem älteren Computer mit **PS/2** S.176 -Anschluss zu betreiben.

- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ Kurzes Anschlusskabel

Infos bei: Labtec GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 6 Microsoft Optical Mouse Special Edition Red



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	29,99 €



Die „Optical Mouse Special Edition Red“ von Microsoft ist zur Verkabelung mit dem **USB** S.176 -Anschluss vorgesehen. Ein mitgelieferter Adapter ermöglicht aber auch hier den Betrieb am **PS/2** S.176 -Anschluss.

- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim

Platz 7 Saitek Touch Force Optical



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	29,99 €



Erschütterungen in Spielen teilt Ihnen die „Touch Force Optical" durch Vibrationen mit. Damit Sie den Rütteleffekt gleich ausprobieren können, ist das entsprechend programmierte Actionspiel „MDK 2" im Paket.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ PS/2-Adapter fehlt

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 8 X-Tensions XM-125 Crystal Mouse



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	19,99 €



Die so genannte Scroll-Taste befindet sich in einer Mulde zwischen linker und rechter Maustaste. Das kleine Rädchen ermöglicht ein schnelles Auf- und Abbewegen („Scrollen") von Bildschirminhalten.

- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ Installation auf Englisch
- ⊖ Kurzes Anschlusskabel

Infos bei: First Wise GmbH, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Platz 9 Vivanco Primary Optical Mouse



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	18,99 €



Altertümlich: Das Steuerungsprogramm (Treiber) für die „Primary Optical Mouse" befindet sich auf einer Diskette. Viele aktuelle Computer haben aber gar kein Diskettenlaufwerk mehr.

- ⊕ Gute Bedienbarkeit
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Etwas unangenehme Handhabung
- ⊖ Wenige Bedientasten

Infos bei: Vivanco AG, Ewige Weide 15, 22926 Ahrensburg

Platz 10 Anubis Typhoon Mini Notebook Mouse — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	9,99 €



Die Anubis-Maus eignet sich wegen ihrer Größe vorüglich für den Einsatz mit tragbaren Computern (Notebooks). Für den Transport auf der Reise liefert Anubis eine kleine Tasche mit.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Sehr unangenehme Handhabung
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ PS/2-Adapter fehlt

Infos bei: Anubis GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 11 X-Tensions XM-107 Mini Optical USB Mouse



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	24,99 €



Etwas unhandlich gibt sich die „XM-107 Mini Optical USB Mouse" wegen ihres üppigen Formats. Dagegen ist die Bedienungs tadellos, denn die Tasten sind mit einer geriffelten Oberfläche versehen.

- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Unhandliche Form
- ⊖ Unangenehme Handhabung
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ PS/2-Adapter fehlt

Infos bei: First Wise GmbH, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Platz 12 Anubis Typhoon Optical Office Mouse



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	14,99 €



Unterhalb der Scrolltaste an der „Typhoon Optical Office Mouse" befindet sich diese Bedientaste. Mithilfe des Steuerungsprogramms (Treiber) kann sie mit einer häufig gebrauchten Funktionen belegt werden.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Etwas unhandliche Form
- ⊖ Bedienelemente schwierig zu erreichen
- ⊖ PS/2-Adapter fehlt

Infos bei: Anubis GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

1. Nicht getestet, weil ...

Die „Mystify Razer Boomslang[1] 2100" vom Hersteller Terra Tec traf zu spät in der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion ein. Die neue Computermaus soll selbst bei schnellen Bewegungen, zum Beispiel in Actionspielen, 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 kleine Maus mit dem komplizierten Namen ab sofort. Der Preis ist ähnlich heftig wie die Bezeichnung Name: 69,99 Euro.



Später Gast: Die neue Maus von Terra Tec kam nicht rechtzeitig.

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

2. Nicht getestet, weil ...

COMPUTERBILD-SPIELE hat für diesen Vergleichstest ausschließlich optische Mäuse mit Anschlusskabel berücksichtigt. So genannte Trackballs[2] (im Bild) wurden nicht einbezogen, da ihre Bedienung praktisch nach dem umgekehrten Prinzip funktioniert: Der Mauszeiger auf dem Computer-Monitor wird nicht durch Bewegungen des ganzen Gerätes verschoben. Vielmehr drehen Sie mit dem Daumen eine in alle Richtungen bewegliche kleine Kugel an der „Maus". In modernen Geräten erfasst eine Mini-Kamera diese Drehbewegungen. Wer eine herkömmliche Computermaus gewohnt ist, dürfte die Handhabung eines solchen Trackballs als gewöhnungsbedürftig empfinden, deshalb verbot sich ein direkter Vergleich.



Fester Platz: Am Trackball wird nur die Kugel (links) gedreht.

[1]spricht „Mistfak Räser Buhmslang" [2]spricht „Trackbohls"

GOLDENER COMPUTER 2003



Es ist wieder so weit: COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE verleihen den „Goldenen Computer". Jetzt haben Sie zum letzten Mal Gelegenheit, die Sieger 2003 zu wählen und Preise im Wert von über 250 000 Euro zu gewinnen

Leser

Viele Leser haben den Sommer schon ungeduldig erwartet. Jetzt ist es soweit: Wie jedes Jahr, verleihen COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE wieder gemeinsam den „Goldenen Computer". Der Preis erfreut sich bei den Herstellern immer größerer Beliebtheit. Klar, denn wer damit ausgezeichnet wird, kann sicher sein, im ablaufenden Jahr Herausragendes in einem der Bereiche Computer- und Videospiele, Hardware, Software, Internet, Kommunikation oder HiFi/Musik/Foto/Video geleistet zu haben.

Im Oktober findet die Preisübergabe in Berlin statt – und Sie bestimmen, wer das „Goldstück" dort in Empfang nehmen darf: Der „Goldene Computer" ist eine Leserwahl. Nun haben Sie zum letzten Mal Gelegenheit, Ihre Favoriten für 2003 in der Rubrik „Spiele" auszuwählen. Die Redaktion hat bereits eine Vorauswahl getroffen, um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern. Die Vorschläge der Redaktion finden Sie am Ende dieses Beitrags. Ihre Mühe wird belohnt: Unter allen Teilnehmern werden Autos, Computer, Drucker, Software und viele andere tolle Preise verlost. Wie Sie mitspielen, lesen Sie rechts im Kasten „So spielen Sie mit". Einsendeschluss ist der 26. September.

1. Preis

VW Touareg

Ob im Gelände, auf der Autobahn oder im Stadtverkehr: Der „VW Touareg" macht überall eine gute Figur. Der sportlich-elegante, noble Geländewagen hat permanenten Allradantrieb, einen V6-Benzinmotor mit 220 PS und Sechs-Gang-Getriebe. Eine Klima-Automatik sorgt auch im heißen Hochsommer fürs Wohlbefinden der Passagiere. Ein Autotelefon von Nokia ist ebenso an Bord wie das „8/11"-Soundsystem für die perfekte Musikbegleitung auf allen Wegen.
Wert: 44 345 Euro.



2. Preis

Terratec

Smart-Gespann plus Software

Raum ist in der kleinsten Lücke: Mit dem Smart sind Parkplatzprobleme Vergangenheit. Im passenden Anhänger transportieren Sie Ihre Einkäufe nach Hause. Doch von Terratec gibt's noch mehr. Denn der Anhänger ist prall gefüllt: mit der Software „Phono-Pre-Amp Studio USB" zum „Aufpolieren" alter Musikaufnahmen, der digitalen Soundkarte „Aureon 7.1 Space", dem externen Videowandler „Cameo Grabster 200", der Grafikkarte „Mystify 5200", der Computer-Maus „Mystify Razer Boomslang 2100" und der TV-Karte „Cinergy 600 TV Radio".
Gesamtwert: 16 000 Euro.





3. Preis

Canton

Lautsprecher-Set

Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer mit dem Lautsprecherpaar „Karat Reference 2 DC" in einen Konzertsaal. Die 1,20 Meter hohen Lautsprecher für Ihre HiFi-Anlage sorgen für Top-Klang und verkraften bis zu 600 Watt Musikleistung. Schwingungen und Vibrationen verhindert eine spezielle Gehäusekonstruktion.
Wert: 8000 Euro.



wahl

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

So spielen Sie mit

Es ist ganz einfach, einen der tollen Preise bei der Leserwahl „Goldener Computer" zu gewinnen. Lesen Sie zunächst die letzte Seite dieses Beitrags. Dort werden die zehn Favoriten aus der Kategorie Computer- und Videospiele vorgestellt, die in diesem Jahr zur Wahl stehen. Wählen Sie das Spiel, das Ihrer Meinung nach mit dem „Goldenen Computer" ausgezeichnet werden sollte. Einen Fragebogen für alle sechs Kategorien des Goldenen Computers finden Sie in der aktuellen COMPUTERBILD. Doch egal, ob Sie nur an der Wahl des besten Spiels in COMPUTERBILD-SPIELE teilnehmen oder den Fragebogen für alle sechs Kategorien in COMPUTERBILD ausfüllen – Ihre Gewinnchancen sind dieselben.

Haben Sie sich entschieden, dann machen Sie Ihr Kreuz auf dem Fragebogen, den Sie ebenfalls am Ende dieser Seiten finden. Vergessen Sie nicht, Namen, Anschrift, Telefonnummer und Geburtstag anzugeben. Den ausgefüllten Fragebogen schicken Sie an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort:
„Goldener Computer"
20744 Hamburg

Sie können auch eine ausreichend frankierte Postkarte schicken. Schreiben Sie den Titel Ihres Spiele-Favoriten auf eine Postkarte, und vergessen Sie Ihre Absender-Adresse nicht. Die Karte senden Sie an die oben genannte Anschrift. Wenn Sie per Fax teilnehmen, müssen Sie den Fragebogen zunächst exakt ausschneiden, damit Ihre Adresse nicht abgetrennt wird. Das Fax senden Sie an:

040-34726206

Oder Sie machen online mit: Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms www.computerbild.de ein, drücken Sie ↵, klicken Sie auf „COMPUTERBILD" und „Goldener Computer". Dort finden Sie einen elektronischen Fragebogen. Einsendeschluss ist Freitag, der 26. September 2003. Das Datum ist verbindlich für alle Wege der Teilnahme (Post, Fax, Internet). Mitarbeiter der Axel Springer AG und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung der Preise nicht möglich.

4. Preis



Intel Design-Computer

Diesen Computer können Sie nur beim „Goldenen Computer" gewinnen: Eine transparente Seitenwand am Gehäuse sorgt für Durchblick aufs PC-„Innenleben", ein 3,2-Gigahertz-Prozessor für schnellen Arbeitstakt. Der PC hat zwei Festplatten mit je 120 Gigabyte Speicherkapazität, DVD-Laufwerk und DVD-Brenner. Im Paket sind ein Raumklang-Boxensystem mit Fernbedienung, Maus und Tastatur (beide drahtlos) sowie ein 18-Zoll-Flachbildschirm. Der PC wird mit dem Betriebssystem „Windows XP" ausgeliefert. **Gesamtwert: 7700 Euro.**



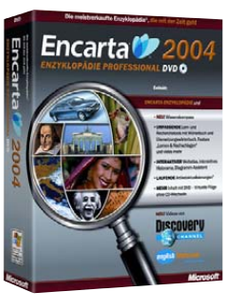
5. Preis

AMD Multimedia-Computer



Ein Einzelstück, das es so nicht zu kaufen gibt, ist der „AMD High Power PC" mit einem Prozessor vom Typ „AMD Athlon XP 3200". Zwei Festplatten bieten je 160 Gigabyte Speicherkapazität, die Grafikkarte „Geforce FX5900 Ultra" garantiert gute Bildqualität. Soundkarte ist selbstverständlich, ferner sind TV-, Netzwerk- und ISDN-Karte an Bord. Mitgeliefert werden 19-Zoll-Flachbildschirm, kabellose Maus und Tastatur sowie ein Raumklang-Lautsprecher-System. **Gesamtwert: 7500 Euro.**

Weitere Preise



Microsoft 20 digitale Nachschlagewerke auf DVD

Das Multimedia-Lexikon „Encarta Enzyklopädie Professional 2004 DVD" hält auf einer DVD den gesamten Inhalt eines 60-bändigen gedruckten Lexikons bereit. Außer den über 50 000 Beiträgen zu Stichwörtern gibt's 300 kurze Trickfilmchen und 2750 Musikstücke. **Gesamtwert: 3570 Euro.**



Buhl Data 165 Mal Bank-Software

Erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte sicher von zu Hause aus mit dem Programm „Wiso Banking Security". Ihre Daten werden nach dem neuesten Sicherheitsstandard verschlüsselt. Ihre Rechnungen sind damit gegen Übergriffe aus dem Internet geschützt. **Gesamtwert: 13 190 Euro.**

Siemens 15 Handys



Fotos machen, eigene Klingeltöne komponieren, am Handy spielen: Mit dem „M 55" ist alles möglich. Der besondere Pfiff sind Lichteffekte an der Seite des Telefons, die bei Dunkelheit eingehende Anrufe ankündigen. **Gesamtwert: 4050 Euro.**

AVM 20 ISDN/Bluetooth-Sets

Die ISDN/Bluetooth-Sets „Blue-Fritz! AP-ISDN" und „Blue-Fritz! USB" reduzieren den Kabelverhau, denn damit kommen Sie per PC oder Notebook drahtlos ins Internet. **Gesamtwert: 3260 Euro.**



Vivanco 50 PC-Mäuse

Die „Optical Mouse Drive 64" hat ein eigenes „Gedächtnis": Die Computermaus mit Abtast-Kamera „frisst" als externer Speicher bis zu 64 Megabyte Daten. **Gesamtwert: 4250 Euro.**



Teac 12 DVD-Brenner

Schluss mit dem Normen-Wirrwarr: Der externe DVD-Brenner „Teac DV-W50D" beschreibt alle Rohling-Typen: DVD+R, DVD+RW, DVD-R und DVD-RW. **Gesamtwert: 3470 Euro.**



Weitere Preise

S.A.D. 100-mal Sicherheits-Software



Angst vor Hackern? „Zone Alarm Pro 3.7" schützt Ihren Computer vor Angriffen aus dem Internet. Die Software macht außerdem so genannten Spionage-Programmen den Garaus, blockt Aufklapp-Werbung („Pop-ups") und Werbe-Banner ab. **Gesamtwert: 5000 Euro.**

Pinnacle Systems 25 Mal Videobearbeitungs-Software

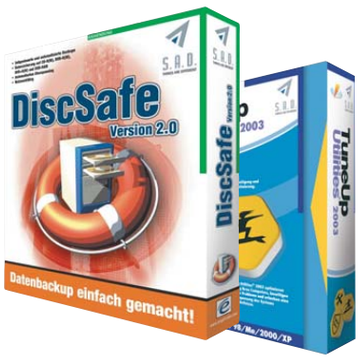
Mit „Pinnacle Studio 8" komponieren Sie aus Ihren Bildern und Videos perfekte Filme. Das einfach zu bedienende Programm sorgt für fließende Übergänge und stellt Hobby-Regisseuren außerdem die Funktionen Zeitlupe, Zeitraffer und Farbkorrekturen zur Verfügung. **Gesamtwert: 2500 Euro.**





Trust 10 Digitalkameras

Halten Sie die schönsten Momente fest – mit der „910Z Powercam Optical Zoom". Die Digitalkamera speichert Aufnahmen mit einer Auflösung von drei Millionen Bildpunkten. Auf dem eingebauten 15-Megabyte-Speicher haben bis zu 35 Fotos Platz. **Gesamtwert: 2690 Euro.**



S.A.D. 100 Pakete mit Sicherungs- und Tuning-Software

Bringen Sie Ihre Daten in Sicherheit. Mit „Disc Safe 2.0" erstellen Sie Sicherungskopien Ihrer Daten auf CD-ROM und DVD-ROM. Das Programm „Tune Up Utilities 2003" repariert, beschleunigt und schützt das Windows-Betriebssystem. **Gesamtwert: 7000 Euro.**



Langenscheidt 66 elektronische Wörterbücher

Der perfekte Übersetzungshelfer: das „e-Handwörterbuch Englisch", ein Nachschlagewerk mit rund 245 000 Stichwörtern und Redewendungen. **Gesamtwert: 5200 Euro.**

Olivetti Tecnost 17 Fax-Kopierer

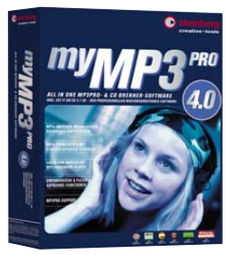
Das „Fax-Lab 210" ist Fax, Kopierer und Telefon in einem Gerät. Für das Faxen einer Textseite benötigt es nur neun Sekunden. Im Wahlspeicher lassen sich bis zu 84 Rufnummern programmieren. **Gesamtwert: 3060 Euro.**



Gyrotwister 200 Trainingsgeräte

Zwei Minuten Training mit dem „Gyrotwister" bringt ermüdete Handgelenke wieder auf Touren. 100 der verlosten Gyrotwister leuchten sogar, wenn Sie über 10 000 Umdrehungen pro Minute schaffen. **Gesamtwert: 5000 Euro.**

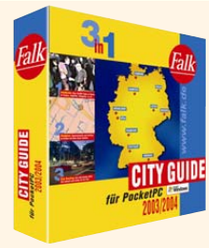




Steinberg 25 Mal luxuriöse MP3-Software

„My MP3 Pro 4.0" macht's möglich, Ihre Lieblingsmusik mit mehreren Stunden Laufzeit auf CD zu brennen und jederzeit wieder abzuspielen. Wer Internet-Anschluss hat, kann damit auch Internet-Radio hören und gleichzeitig aufnehmen. **Gesamtwert: 1000 Euro.**

Map & Guide 160 Tourenplaner



50 „Motorrad Tourenplaner 2003/2004" werden verlost. Das Programm bietet 350 Streckenvorschläge von der einfachen Tagestour bis zur großen Urlaubsfahrt an. 80 Gewinner erhalten je einen „Großen Reiseplaner 2003/2004" mit Karten für Deutschland, die Schweiz, Österreich, Südtirol und das Elsass. Weitere zehn Leser dürfen sich über je einen „Falk City Guide" für den Taschen-Computer freuen. 20 Mal gibt's den „Großen Falk Reiseplaner 2004" mit Stadtplänen, Hotel- und Restaurant-Informationen. **Gesamtwert: 5500 Euro.**





MPO Media 50 Pakete mit je 60 Leer-CDs

Brennen, was das Zeug hält: Fotos, Dokumente, Musik – auf den Silberscheiben ist genug Platz für Ihr Datenarchiv. Jedes Paket enthält 60 Leer-CDs. **Gesamtwert: 3130 Euro.**



S.A.D. 100 Pakete mit Arbeits- und Optimierungs-Software

Holen Sie mehr aus Ihrem PC heraus: Das Programm „PDF-XChange Pro" erlaubt Ihnen, mit wenigen Klicks Dokumente im „PDF"-Format zu erstellen. Der „XP-Tuner Pro" hilft Ihnen, die Festplatte von Datenmüll zu befreien, den Internet-Zugang zu verbessern und lästige Werbefenster loszuwerden. **Gesamtwert: 6000 Euro.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Weitere Preise



Altec Lansing 25 Lautsprechersysteme

Das Lautsprechersystem „XA3021" ist besonders zur Wiedergabe des Tons von PC- oder Konsolenspielen geeignet. Es besteht aus einer Bassbox und zwei Hochtönern. Die Musikleistung: 40 Watt. **Gesamtwert: 3000 Euro.**



Fellowes 77 Mal Gestaltungs-Software plus CD-Taschen

Ihre CD-ROMs sollen eine persönliche Note haben? Mit der Software „Media Face 4.0" entwerfen Sie im Handumdrehen Etiketten für Ihre Silberlinge. Die Datenbank des Programms enthält über 500 Gestaltungsvorschläge. Die so verzierten CD-ROMs transportieren Sie am besten im „CD-Wallet", einer schicken Tasche, die das Set komplettiert. **Gesamtwert: 3465 Euro.**

X-Tensions 33 MP3-Spieler



Mit Lieblingsmusik oder wichtigen Daten auf Achse: Der winzige „Micro USB Flash Drive" ist MP3-Spieler und Mini-Datenspeicher mit 128 Megabyte Speicherplatz. Das kleine Gerät wird per USB-Anschluss mit dem PC oder Notebook verbunden. **Gesamtwert: 2970 Euro.**



Sitecom 9 Netzwerk-Pakete

Bauen Sie Ihr eigenes Computer-Netzwerk auf. Oder surfen Sie mit Netzwerk-Paket von Sitecom drahtlos im Internet. Der Datenaustausch erfolgt dabei mit einer Geschwindigkeit von maximal 54 Megabit pro Sekunde. **Gesamtwert: 3123 Euro.**



Microsoft 110 PC-Spiele

Bauen Sie Ihren eigenen Zoo, und kümmern Sie sich um das Wohl der Tiere – mit „Zoo Tycoon". Mit dem „Flight Simulator 2002 Professional Edition" werden Sie zum Flugkapitän, und als „Mech Commander 2" schicken Sie Kampfroboter in eine ferne Zukunft. **Gesamtwert: 6190 Euro.**



Microsoft 30 Pakete mit Fotobearbeitungs-Software

Die Software „Picture it! Foto Designer Pro Plus" macht die Verwaltung digitaler Fotos zum Kinderspiel und hilft auch bei der Übertragung der Bilder auf den Computer und der anschließenden Bildbearbeitung. **Gesamtwert: 2700 Euro.**



Pinnacle 25 Mal Brenn-Software

„Pinnacle Instant CD/DVD" macht das Brennen von CD-ROMs und DVD-ROMs leicht. Mit der Software können Sie etwa Daten von der Festplatte auf einen Silberling übertragen oder Duplikate von CD-ROMs und DVD-ROMs (ohne Kopierschutz) erstellen. **Gesamtwert: 1750 Euro.**

Xerox 3 Laser-Faxgeräte

Das „Fax-Centre 1800" benötigt zwar nur wenig Platz auf dem Schreibtisch, überträgt aber eine Seite in nur 10 Sekunden und lässt sich auch als Drucker verwenden. **Gesamtwert: 1860 Euro.**

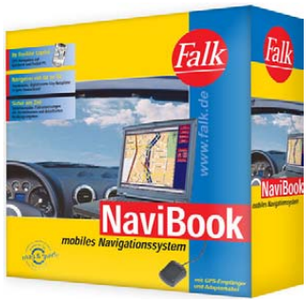




CAS Software 250 Internet-Visitenkarten

Mit der „Map Card Gold" hinterlassen Sie im Internet Ihre Visitenkarte. Über eine Verknüpfung (Link) in einer E-Mail kann der Empfänger der elektronischen Botschaft die Karte mit Adresse, Fotos und Anfahrtsplan aufrufen. **Gesamtwert: 8700 Euro.**

Map & Guide 1 Navigations System



Das „Falk Navibook" macht den tragbaren Computer oder den Taschen-PC zum Navigationssystem. Es enthält die nötige Software, den GPS-Empfänger, das Verbindungskabel und die komplette, aktuelle Deutschlandkarte. **Wert: 400 Euro.**

Xerox 4 Laserdrucker



Beeindruckende Geschwindigkeit: Der „Phaser 3130" druckt pro Minute bis zu 16 DIN-A4-Seiten in Schwarzweiß aus. Für die erste Seite eines Dokuments benötigt der Drucker weniger als zwölf Sekunden. **Gesamtwert: 1400 Euro.**

Vodafone 8 Handys



Das „GX10i" von Sharp ist ein so genanntes Tri-Band-Handy, das in allen Mobilfunknetzen der Welt funktioniert. Außerdem lässt sich das Mobiltelefon für den Multimedia-Service „Xlive" von Vodafone nutzen. **Gesamtwert: 3200 Euro.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Weitere Preise



Speed Link
50 PC-Lautsprechersysteme

Das „SL-8240 Perseus 4.1 Surround System" sorgt mit vier hübschen Kugel-Lautsprechern und einer Bassbox (Subwoofer) für Raumklang am Computer. **Gesamtwert: 3000 Euro.**



Lexware
100 Pakete mit Finanz-Software

Mit „Quicken Deluxe 2004" verwalten Sie Ihre privaten Ausgaben, Ihre Online-Bankgeschäfte, die private Steuererklärung und Ihre Börsenaktivitäten. **Gesamtwert: 10 000 Euro.**

Western Digital
6 externe Festplatten



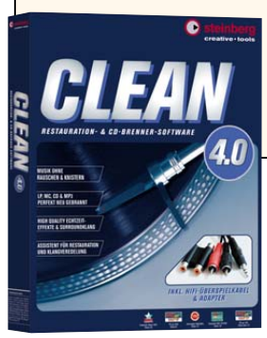
Die „Western Digital Firewire/USB 2.0" hat zwei Anschlüsse für den schnellen Datenaustausch. Mit 250 Gigabyte Speicherkapazität ist sie laut Hersteller die derzeit größte externe Festplatte. Und schön anzusehen ist sie auch noch: Im transparente Gehäuse steckt eine pfiffige Effektbeleuchtung. **Gesamtwert: 3000 Euro.**



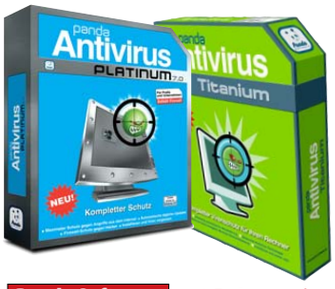
Magix
30 Pakete mit Video-, Foto- und Musikbearbeitungs-Software

Mit dem Programm „Magix Video Deluxe" machen Sie aus Ihren Video-Aufnahmen perfekte Filme. Mit „Magix Fotos auf CD & DVD" bearbeiten, verwalten und brennen Sie Ihre digitalen Fotos am PC. „Magix Music Cleaning Lab 2003 Deluxe" hilft, analoge Musikaufnahmen von LP oder Cassette aufzupolieren und ins digitale Zeitalter zu retten. **Gesamtwert: 6300 Euro.**

Steinberg
25 Mal Software zur Klang-Restaurierung



Egal, ob von CD, LP, Cassette oder MP3 – „Clean 4.0" befreit Ihre Lieblingsmusik vom Rauschen, Knistern und Brummen. Kabel und Adapter zur Verbindung von PC und HiFi-Anlage sind dabei. **Gesamtwert: 1000 Euro.**



Panda Software
150 Pakete mit Virenschutz-Software

Die Software „Antivirus Platinum 7.0" schützt vor Hacker-Angriffen und vor überhöhten Telefonrechnungen durch Wählprogramme (Dialer). Unter allen Teilnehmern werden 100 Exemplare verlost. 50 Gewinner erhalten die Software „Antivirus Titanium", die zuverlässig Computer-Viren beseitigt. **Gesamtwert: 8645 Euro.**



Hewlett-Packard
7 Farbdrucker

Der Laserdrucker „HP Color Laser-Jet 1500" (Foto links) schafft vier Farbseiten pro Minute. Ein Exemplar wird unter allen Teilnehmern verlost. Drei Gewinner erhalten je einen Fotodrucker „HP Photosmart 7550" (unten links). Das Gerät liest vier Speicherkarten-Typen. Mit dem Tintenstrahldrucker „HP Deskjet 9300" (unten rechts) lassen sich Postkarten, Poster, Folien und Etiketten ausdrucken. Er wird ebenfalls drei Mal verlost. **Gesamtwert: 3950 Euro.**





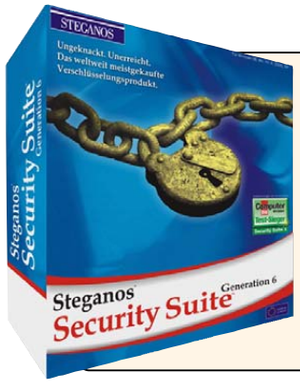
Ulead
6 Pakete mit Video-bearbeitungs-Software

Mit diesem Paket werden Sie vom Hobbyfilmer zum Hobby-Regisseur: Mit den „DVD Powertools" übertragen Sie Ihre Filme vom Camcorder auf den PC. „Media Studio Pro 7" hilft Ihnen bei der Ton- und Videobearbeitung. Und mit „Cool 3D Production Studio" fügen Sie Hintergründe oder 3-D-Effekte ein. **Gesamtwert: 5580 Euro.**

S.A.D.
100 Pakete mit Video-Schnitt- und Bewerbungs-Software

„Movie Wow Pro" hilft Ihnen, aus Videos und Fotos Filme oder Diaschaus zusammenzustellen. Oder suchen Sie einen neuen Job? Mit „New Job" bündeln Sie Ihre Bewerbungsunterlagen zu einer überzeugenden Selbstdarstellung. **Gesamtwert: 6000 Euro.**





Steganos
100 Pakete mit Sicherheits-Software

„Security Suite 6" ist ein Rundum-Sicherheitspaket für den PC. Das Programm verschlüsselt und versteckt Ihre Daten und beseitigt unerwünschte Internet-Spuren von Ihrem PC. **Gesamtwert: 6000 Euro.**

Wählen Sie Ihre Favoriten

Splinter Cell | Actionspiel von Ubi Soft für PC, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance



Anno 1503 | Aufbauspiel von Sunflowers/ Electronic Arts für PC



Metroid Prime | Abenteuerspiel von Nintendo für Gamecube



The Legend of Zelda: The Wind Waker | Abenteuerspiel von Nintendo für Gamecube



Neverwinter Nights | Rollenspiel von Atari für PC



Grand Theft Auto – Vice City (deutsche Version) | Actionspiel von Take 2 für PC und Playstation 2



Silent Hill 3 | Actionspiel von Konami für Playstation 2



Freelancer | Actionspiel von Microsoft für PC



Warcraft 3 – Reign of Chaos | Strategiespiel von Vivendi Universal für PC



Super Mario Sunshine | Geschicklichkeitsspiel von Nintendo für Gamecube



Kopieren Sie den Fragebogen, oder schneiden Sie ihn an der gestrichelten Linie aus, falls Sie per Brief oder Fax mitmachen. Wie Sie per Postkarte oder Internet teilnehmen, steht im Kasten auf der ersten Doppelseite dieses Beitrags.

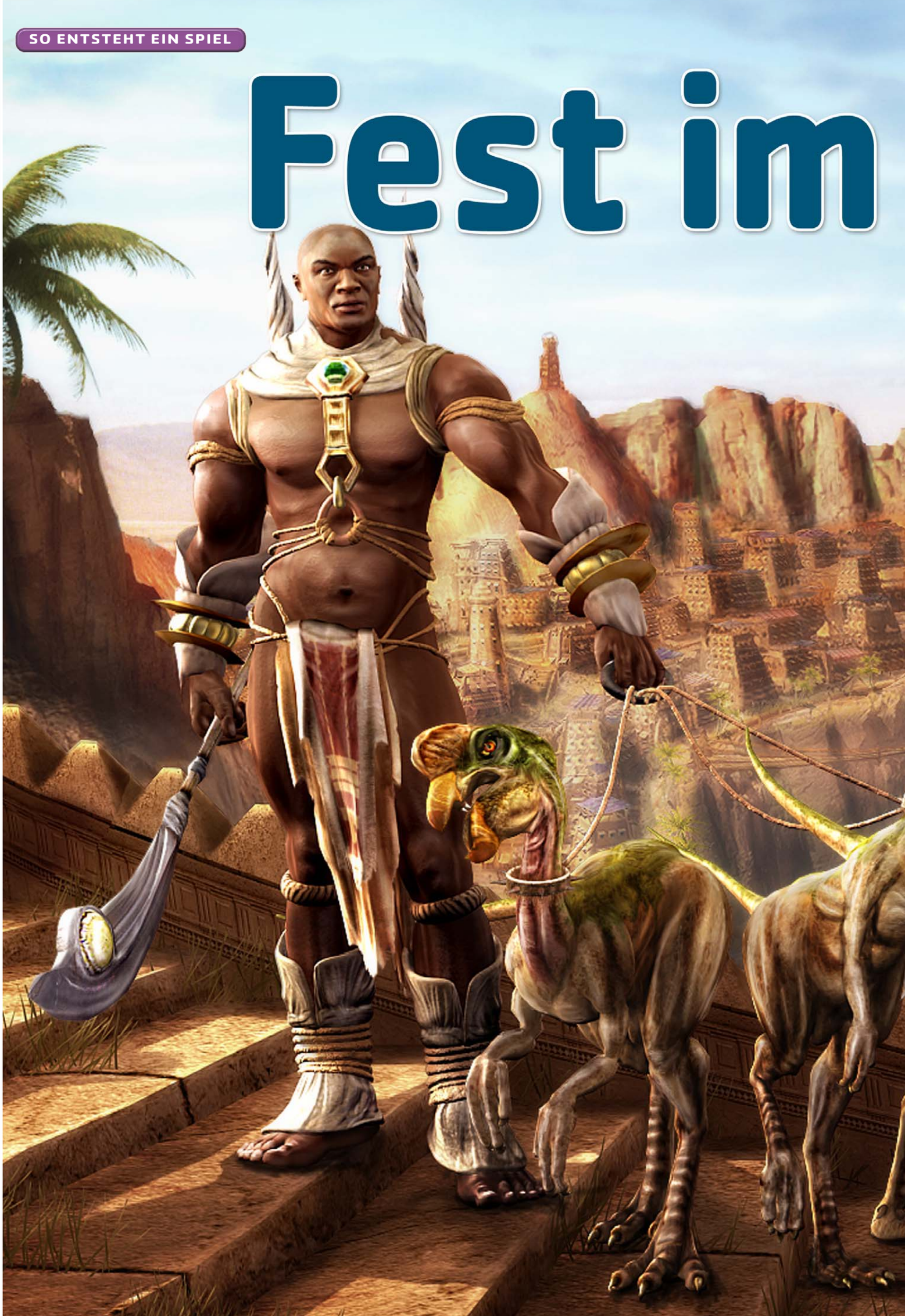
Absender
Name
Vorname
Straße
PLZ/Ort
Telefon
Geburtsdatum

- ❑ Splinter Cell (Actionspiel für PC und div. Konsolen)
- ❑ Anno 1503 (Aufbauspiel für PC)
- ❑ Metroid Prime (Actionspiel für Gamecube)
- ❑ The Legend of Zelda: The Wind Waker (Abenteuerspiel für Gamecube)
- ❑ Neverwinter Nights (Rollenspiel für PC)
- ❑ Grand Theft Auto – Vice City (deutsche Version) (Actionspiel für PC und PS 2)
- ❑ Silent Hill 3 (Actionspiel für PS 2)
- ❑ Freelancer (Actionspiel für PC)
- ❑ Warcraft 3 – Reign of Chaos (Strategiespiel für PC)
- ❑ Super Mario Sunshine (Geschicklichkeitsspiel für Gamecube)

10/2003

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fest im



Griff

Auch die beste Spielidee braucht eine gute „Verpackung", um Erfolg zu haben. In Teil drei der Reihe „So entsteht ein Spiel" widmet sich COMPUTERBILD-SPIELE deshalb der sichtbaren Seite des gerade entwickelten Strategiespiels – der Grafik

Auch in Berlin-Kreuzberg ist der Sommer heiß. Für die Mitarbeiter der Spieleschmiede „SEK-Gmbh" allerdings kein Grund, sich in die Sonne zu legen – es wartet noch immer viel Arbeit auf die vier Chefs Thomas Langhanki, Carolin Batke, Carsten Orthbandt, Ingo Neumann und ihr Team. Wieder zählt der Monitor im Eingangsbereich ihres Büros gnadenlos einen Countdown herunter – diesmal den für die Mehr-Spieler-Demo. Eine weitere Station, in der Fachsprache „Milestone" („Meilenstein") genannt, auf dem Weg zum fertigen Strategiespiel mit wilden Tieren, überzeugenden Charakteren und Kampfszenen.

„Es läuft gut," gibt sich Ingo Neumann (31) zuversichtlich. „Inzwischen funktioniert das Spiel ja schon – fast den ganzen Tag." Lediglich beim Einfügen neuer oder korrigierter Programmteile gebe es kurze Zeiten, in denen man „Paraworld", so der aktuelle Arbeitstitel, nicht spielen könne. Doch das eine oder andere Match gegeneinander im Büro habe es schon gegeben.

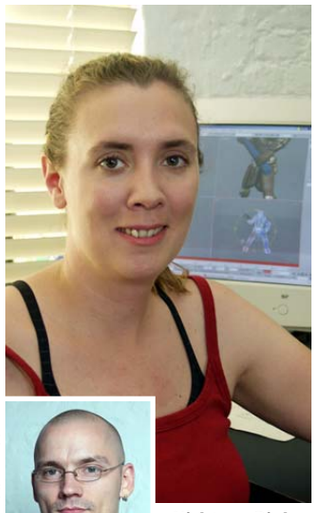
Also eigentlich schon alles fertig? „Nein, natürlich nicht," sagt Neumann. „Aber alles in Arbeit." Tatsächlich steht der Hintergrund des Spiels fast komplett, die notwendigen Programmteile laufen. Momentan wird hauptsächlich an der Grafik gewerkelt – und das nach überraschenden Gesichtspunkten. „Wir versuchen, die bestmögliche Grafik auf verschiedenen Computer-Generationen zu erreichen, denn das Spiel soll ja auf möglichst vielen Rechnern laufen." Und so steht die Entwicklung immer unter dem Motto „Rechnerleistung sparen". Das heißt allerdings nicht, dass sich Strategiefans auf Strichmännchen und unbewegliche Landschaften einstellen müssen. Wie die Bilder beweisen, ist das Gegenteil der Fall. Damit das so ist, werden etwa 50 Prozent der gesamten Arbeitszeit am Spiel in die Grafik gesteckt.

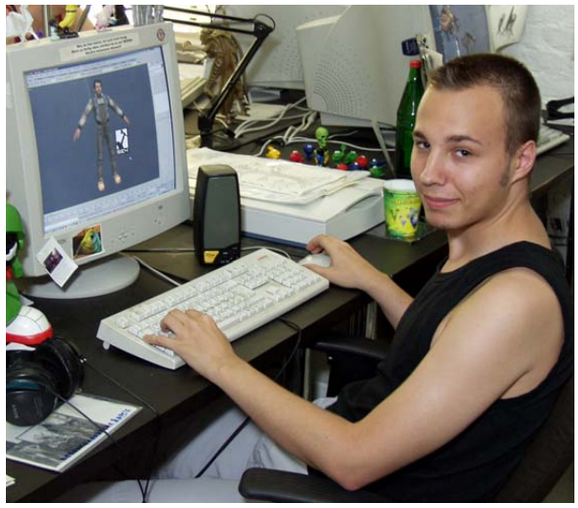
Das gilt fast fürs ganze Team: Der Zeichner entwickelt nach wie vor Entwürfe für Men-



Bild oben: Ein Raptor in Bewegung. Bis ein Saurier so läuft, ist tagelange Arbeit am Computer notwendig.

Bild links: Der König hat alles fest im Griff. Bei ihm werden Fleisch fressende Raubsaurier aus der Raptoren-Familie zahme Haustiere.





Fotos: Drescher (2), Friese (2)

Nicht nur Diplom-Animatorin Bettina Grünfeldt (33, links oben) und Mediendesigner-Azubi Steffen Unger (21, oben) haben alle Hände voll zu tun. Mehr als 20 Mitarbeiter werkeln an „Paraworld". Ingo Neumann (31, kl. Foto) ist sicher: „Wir schaffen das."

schen, Tiere und Gebäude, während andere Grafiker aus den Zeichnungen bereits Figuren im Computer modelliert haben, sie mit Oberflächen, so genannten Texturen, versehen oder ihnen Beweglichkeit verpassen. „Ein Nachteil in diesem Job ist leider, dass viele Stunden Arbeit oft nur für den Papierkorb sind," räumt Neumann ein. „Aber das ist nicht mehr lange so." Es gibt nämlich einen Termin, zu dem die Grafik stehen muss. Das heißt, von diesem Zeitpunkt an wird nichts mehr umgeworfen, sondern auf der bis dahin erarbeiteten Basis die Entwicklung abgeschlossen. „Sonst werden wir ja nie fertig, denn schöner geht immer."



Thomas Langhanki (31) verrät jetzt Details über die Dinosaurier im Spiel: „Nutz-, Last- und Kampftiere."

Sind denn alle grafischen Objekte gleichermaßen aufwendig? „Nein, wir unterscheiden da deutlich zwischen den Hauptcharakteren, Nebenfiguren und anderen Objekten, wie Häusern oder Tieren. Unsere drei Hauptfiguren haben mit Abstand die meisten Polygone (Fachausdruck für Flächen, aus denen Figuren zusammengesetzt werden), etwa 3000. Nebencharaktere und andere Objekte liegen bei 1000 bis 1500." Und der Unterschied? „Na, das Aussehen. Je mehr Polygone eine Figur hat, desto runder wirkt sie, weil man kantige Stellen durch mehr kleine Flächen vermeiden kann." Bei mehr als 100 Figuren eine Menge Arbeit – und den Löwenanteil schlucken dabei die Details.

„Weil wir fünf verschiedene Vergrößerungsstufen bei der Spielgrafik haben werden, man das Geschehen also von sehr nah bis zu sehr weit entfernt verfolgen kann, müssen wir natürlich unterschiedlich detaillierte Modelle der Figuren verwenden. Spielt der Spieler beispielsweise mit sehr weit entferntem Blickwinkel, nehmen wir weniger detaillierte Modelle, da man den Unterschied nicht mehr sehen kann. Und es spart Rechnerleistung."

Zehn Grafiker sind momentan dabei, Rechnerleistung zu sparen – und trotzdem eine hinreißende Optik zu entwickeln. Einer davon ist der 21-jährige Steffen Unger, der bei SEK seine Ausbildung zum Mediendesigner, Schwerpunkt Grafik, macht. Er hat im Überblick, wie lange es dauert, bis ein einzelner Charakter (Spielfigur) fertig ist. „Wenn es optimal läuft, eine Woche. Dann wird die Figur vorgeführt und bekommt entweder den Segen der Chefs – oder sie geht erneut in die Entwicklung und wird überarbeitet." Ob das Aussehen so bleibt, entscheidet sich in Abstimmung zwischen SEK und dem Publisher Sunflowers. Schließlich soll das Spiel weltweit Erfolg haben und muss daher auch grafisch „internationalen Ansprüchen" genügen. So wäre ein zu knappes Outfit einer weiblichen Heldin beispielsweise ein Problem in den USA, wo nackte Haut in Spielen nicht gern gesehen wird. Also wird jede Grafik begutachtet und erst dann freigegeben.

Danach beginnt Diplom-Animatorin Bettina Grünfeldt (33) mit ihrem Job, dem Animieren (Bewegen) der Figuren. Sie mag besonders den Teil mit den Dinosauriern. „Da es keine lebenden Vorbilder gibt, kann ich sehr viel ausprobieren und sehen, auf welche Arten sich ein Saurier bewegen könnte – und was am besten und realistischsten aussieht."

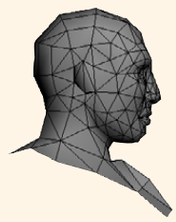
Dinosaurier? Chefgrafiker Thomas Langhanki lässt die Katze aus dem Sack. „Ebenso wie prähistorische Säugetiere wird es im Spiel Dinosaurier geben. Einige der Völker werden die großen Echsen wie Haustiere halten können und sie auf sehr verschiedene Arten einsetzen. Als Reittiere, als Lastentiere – aber auch im Kampf. Wir haben da bereits ein paar spektakuläre Bilder – die gibt's schon bald zu sehen."

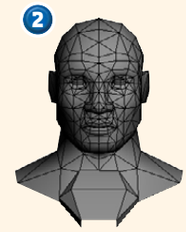


Ein Brachiosaurus als prähistorische Form eines Wohnwagens. Auf so einem Riesen lässt es sich gut und sicher leben.

Grafik und Animation: So wird's gemacht









Die Figur „Giant King" (Arbeitstitel) entsteht:

1 Zuerst wird eine Skizze angefertigt.

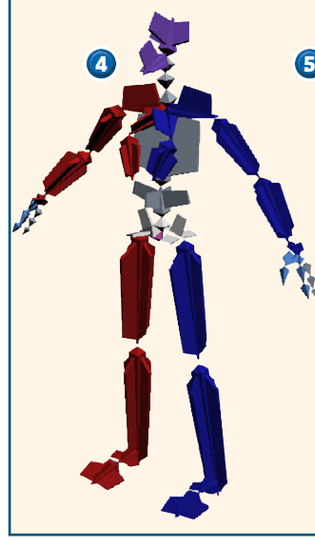
2 Danach macht sich ein Mediendesigner daran, aus der Skizze einen 3D-Entwurf zu machen (Fachbegriff: Drahtgittermodell).

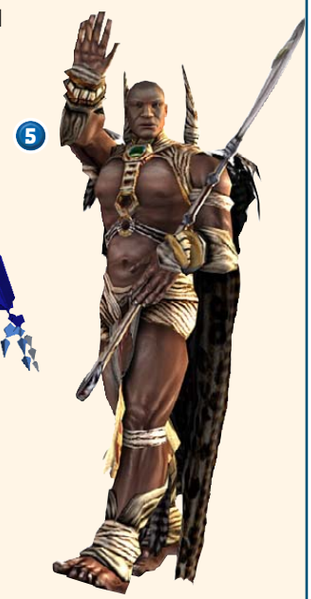
3 Dann werden die Texturen der Figur ausgebreitet (Fachbegriff: Unwrapping) und mit verschiedenen Strukturen, wie Haut, Fell oder Kleidung, versehen. Die werden dann im Computer auf die Flächen der Figur gelegt. Nun ist die Figur „fertig angezogen", aber noch unbeweglich.



4 Der Animator versieht das Modell jetzt mit künstlichen Knochen, die bewegt werden und dadurch für einen realistischen Bewegungsapparat der gesamten Figur sorgen. Erst danach kann man den Charakter (Spielfigur) ins Spiel einbauen und seine im Drehbuch vorgesehenen Auftritte inszenieren.

5 Bis der Giant King seinem Volk derart huldvoll zuwinkt, müssen ein paar Grafik-Profis wochenlang mit ihm (und an ihm) arbeiten.





Jobs beim Spiel

3D-Modeller (Mediendesigner mit Schwerpunkt Grafik)

- **Für ausgebildete Grafiker oder hochtalentierte Quereinsteiger**
- **Erstellung von dreidimensionalen Figuren, Gebäuden usw.**
- **Sicherer Umgang mit mindestens einem 3D-Programm**
- **Anfangsgehalt: etwa 23 000 Euro im Jahr**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Terratec verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

10 Mal je ein 7.1-Soundpaket

Dieses Soundpaket für vollendeten Kinoton beim Spielen besteht aus der Soundkarte „Aureon 7.1 Space“ von Terratec mit 8 Lautsprecherausgängen für die Standards A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0 sowie dem Boxenset „HomeArena TXR 884“. Damit verwandeln Sie Ihren Computer in ein klangstarkes Heimkino- und Spielsystem mit Surround-Sound, dass sich nicht hinter professioneller Ausrüstung verstecken muss. Auch zur Wiedergabe mehrkanaliger Tonformate von DVD, wie DTS, Dolby Digital oder Dolby Pro Logic, bietet sich das 7.1-Boxensystem als kompakte und stilvolle Surround-Sound-Lösung an.

Wert: je 280 Euro



16 Mal je ein 5.1-Soundpaket

Die Soundkarte „Aureon 5.1 Fun Games“ mit Headset (Kopfhörer/Mikro) von Terratec ist ein Gewinn für jeden PC-Spieler. Guter Ton auf sechs Kanälen sowie digitale Ein- und Ausgänge für Aufnahme und Wiedergabe in erstklassiger Qualität sind ihre Stärken. Dazu gibt's das 5.1-Boxenset „HomeArena TXR 665“ sowie die PC-Spiele „Splinter Cell“, „Morrowind“ und „Warcraft 3“.

Wert: je 200 Euro



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Welche Farbe hat die Rubrik Ratgeber in diesem Heft?

Blättern Sie in diesem Heft weiter zur Rubrik „Ratgeber“, und notieren Sie die dafür verwendete Rubrikfarbe. Rufen Sie an, oder schicken Sie die Lösung per Postkarte oder E-Mail.

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel“
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 26. Setember 2003.
Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail. Mitarbeiter der Axel Springer AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WINDOWS XP INSTALLIEREN

Umsteigen, bitte!



Systemwechsel: So steigen Sie von Windows 98 auf das modernere Windows XP um

Windows XP ist bunter, schneller und stürzt seltener ab als Windows 98. Warum also nicht umsteigen? Weil es einen kleinen Haken dabei gibt: Die von Microsoft genannten Mindestvoraussetzungen für Windows XP sind zu niedrig (PC mit 233-**Megahertz** S.176 -**Prozessor** S.176 und 64 beziehungsweise 128 **Megabyte** S.176 **Arbeitsspeicher** S.176).

Der Computer sollte schon mit mindestens 700 Megahertz (besser: 1 **Gigahertz** S.176) und 256 Megabyte Arbeitsspeicher bestückt sein, damit beim Spielen richtig Freude aufkommt. Und eine Grafikkarte mit 64 Megabyte eigener Speicherkapazität darf es auch sein. Erfüllt Ihr PC diese Voraussetzungen, dann steht dem Umstieg nichts mehr im Wege. Damit beim „fliegenden Wechsel" Ihre persönlichen Daten nicht verloren gehen, sollten Sie die allerdings vorher sichern – entweder auf einer zweiten **Partition** S.176 der Festplatte oder per CD-Brenner auf **CD-R** S.176. Bei der anschließenden Windows-XP-Installation werden Sie vor die Wahl gestellt: „Drüber installieren" oder – unbedingt vorzuziehen – Neuinstallation. Damit Sie gleich auf dem neuesten Stand sind, installieren Sie dann noch neue Steuerungsprogramme (Treiber) und spielen anschließend Ihre gespeicherten Daten von der zweiten Partition wieder zurück. In diesem Ratgeber erfahren Sie, wie es geht –Schritt für Schritt, wie gewohnt.

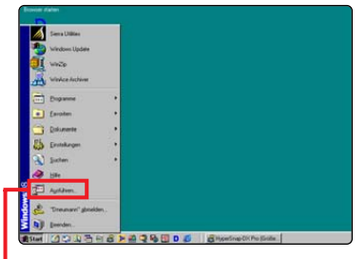
RATGEBER-THEMEN

Playstation 2 online – wie geht das?	Heft	9/2003
Spiele-PC auf Windows XP umstellen	**Heft**	**10/2003**
Schnurlose Eingabegeräte	Heft	11/2003
Windows-Oberflächen für Spiele-Fans	Heft	12/2003
Probierversionen (Demos) aus dem Internet	Heft	1/2004

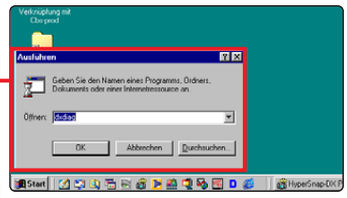
Windows-XP-Eignung des PC prüfen

Bevor Sie zu Windows XP wechseln, sollten Sie sicher sein, dass Ihr Computer die dafür unerlässlichen technischen Anforderungen erfüllt

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

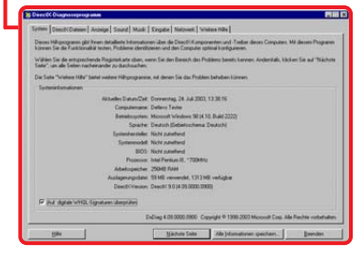


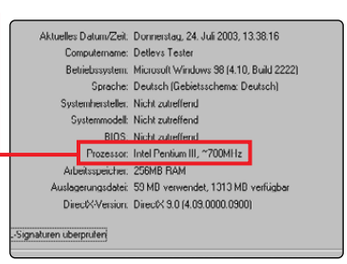
2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf den Eintrag Ausführen...



3 Tippen Sie im folgenden Fenster mit der Tastatur die Buchstabenfolge dxdiag ein. Klicken Sie anschließend auf OK.

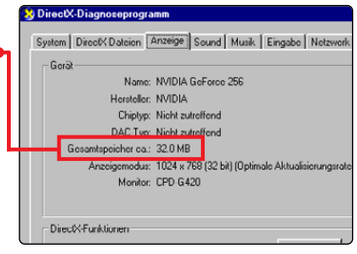
4 Überprüfen Sie im nächsten Fenster, ob Prozessor und Arbeitsspeicher Ihres Computers die Mindestanforderungen erfüllen, die Microsoft für den Einsatz von Windows XP angibt. So sollten laut Empfehlung von Microsoft hinter Prozessor: mindestens 233 Megahertz (MHz) angegeben sein. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt allerdings einen Wert von 700 Mhz oder, noch besser, 1 GHz. Sieht der Eintrag zum Beispiel so aus: Prozessor: Intel Pentium III, ~700MHz, dann ist der Prozessor absolut für Windows XP geeignet. Hinter dem Eintrag Arbeitsspeicher: sollten mindestens 128 Megabyte (MB) RAM angegeben sein (besser, wie hier: 256MB RAM).





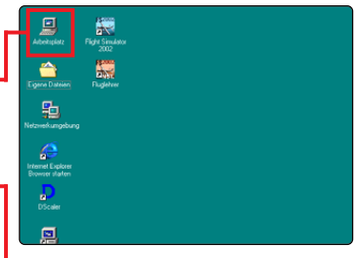
5 Klicken Sie am oberen Bildschirmrand in der Reihe mit den Registerkartenreitern auf Anzeige.

6 Überprüfen Sie im folgenden Fenster die Angaben zum Gesamtspeicher der Grafikkarte. Er sollte die Größe von 16 MB nicht unterschreiten, besser 32.0 MB oder mehr betragen.

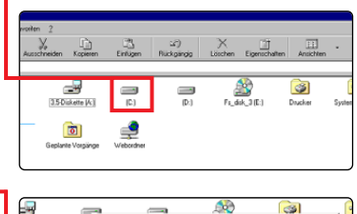


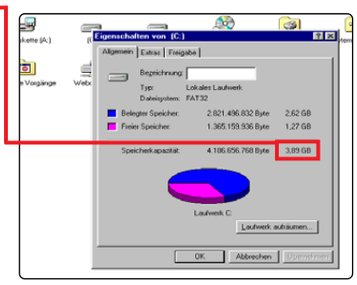
7 Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf ✕.

8 Zum Feststellen der Größe des Festplattenspeichers Ihres Computers klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.



9 Im nächsten Fenster klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk mit dem Buchstaben (C:). Klicken Sie dann auf Eigenschaften. In dem neuen, kleinen Fenster prüfen Sie den Wert hinter dem Eintrag Speicherkapazität:, der über die Größe des Festplattenspeichers Auskunft gibt. Er sollte, laut Microsoft, wenigstens 1,5 Gigabyte (GB) betragen. COMPUTERBILD-SPIELE rät jedoch zu mindestens zwei oder mehr Gigabyte – in diesem Beispiel sind es 3,89 GB. Weist Ihr Computer die empfohlenen Werte für Prozessor, Arbeitsspeicher, Grafikkarten-Gesamtspeicher sowie Festplattenspeicher auf, ist er für Windows XP geeignet. Liegen sie darunter, wird das Betriebssystem nicht einwandfrei oder gar nicht funktionieren.





10 Schließen Sie noch geöffnete Fenster mit Klicks auf ✕.

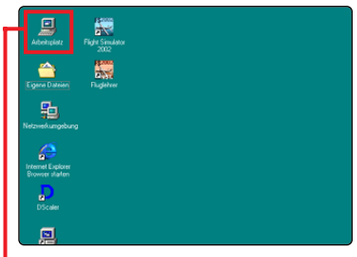
Wichtige Daten sichern

Retten Sie vor dem Wechsel des Betriebssystems persönliche und wichtige Daten, zum Beispiel auf einer zweiten Partition

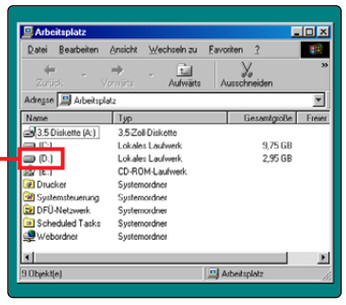
Ordner anlegen

1 Zunächst richten Sie für die zu sichernden Daten einen Ordner auf der zweiten Partition ein. Klicken Sie dazu auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.

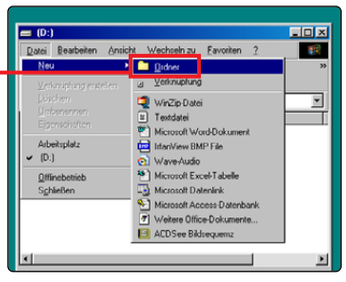
Übrigens: Statt auf eine andere Partition können Sie die Daten auch auf eine CD-R brennen und später zurückspielen. Wie das zum Beispiel mit Spielständen geht, steht im Ratgeber der COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe 7/2003 ab Seite 148.



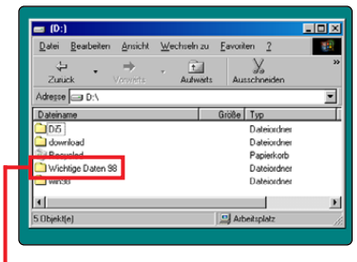
2 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf den Namen der zweiten Partition. In diesem Beispiel ist das (D:).

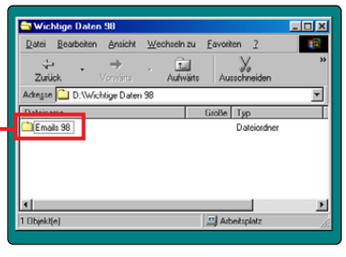


3 Im daraufhin geöffneten, neuen Fenster klicken Sie oben links auf Datei, ziehen anschließend den Mauszeiger weiter auf Neu und klicken auf Ordner.



4 Daraufhin wird in dem großen Fenster ein neuer Ordner mit der ihm automatisch zugeteilten Bezeichnung Neuer Ordner gezeigt. Um dem Ordner einen eigenen, unverwechselbaren Namen zu geben, tippen Sie dann etwa Wichtige Daten 98 ein und drücken die Taste ↵. In diesen Ordner können Sie später die gewünschten Dateien kopieren. Sind das Daten unterschiedlicher Art, etwa Internet-Favoriten oder E-Mail-Adressen, dann sollten Sie sie in jeweils eigenen Unterordnern ablegen. Klicken Sie dazu doppelt auf Wichtige Daten 98, und verfahren Sie für jeden Unterordner, wie in Schritt 3 beschrieben. Sinnvollerweise sollten Sie die Unterordner nach der Art oder Herkunft der Daten benennen, die Sie darin ablegen wollen, also zum Beispiel: Emails 98. Schließen Sie noch geöffnete Fenster mit je einem Klick auf ☒.





E-Mails sichern

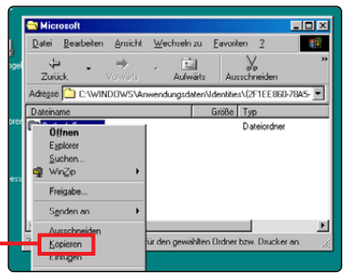
1 Am Beispiel von E-Mails zeigt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie wichtige Daten kopieren und speichern können. Nach dem gleichen Prinzip können Sie grundsätzlich auch bei Dateien aus anderen Ordnern vorgehen. Und so gehen Sie vor: Klicken Sie zunächst wieder auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.

2 Klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks. In diesem Beispiel ist das (C:).

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf den Ordner Windows. Falls Sie dann den Hinweis Achtung sehen sollten, klicken Sie auf Dateien anzeigen.



4 Anschließend klicken Sie nacheinander doppelt auf Anwendungsdaten, Identities, {FF076600-5EEE-11D5-8A58-AEC73 (der Begriff in der geschweiften Klammer kann bei Ihnen auch anders lauten) und auf Microsoft.

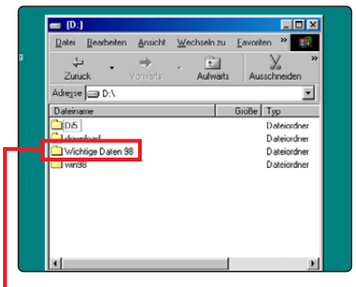


5 Markieren Sie im nächsten Fenster per *rechtem* Mausklick den Ordner Outlook Express, und wählen Sie Kopieren aus. Schließen Sie die noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒.

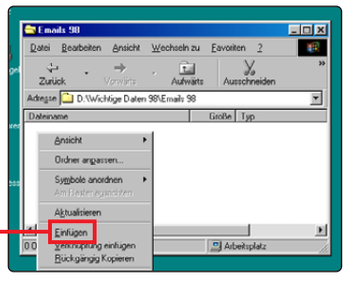
6 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.

7 Klicken Sie jetzt doppelt auf den Namen der zweiten Partition. In diesem Beispiel ist das (D:).

8 Klicken Sie dann nacheinander doppelt auf Wichtige Daten 98 und Emails 98.

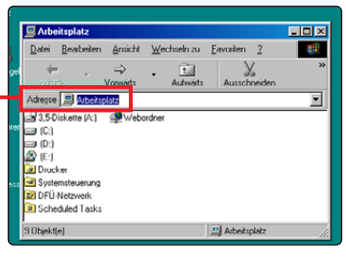


9 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle im Fenster, und wählen Sie Einfügen aus. Damit werden die kopierten Dateien und Ordner in diesem Ordner abgelegt.

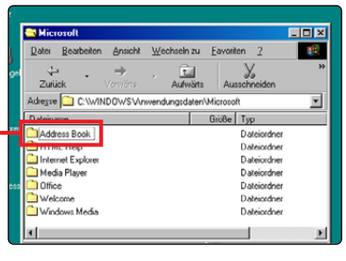


Dateien per Verzeichnispfad finden

1 Möchten Sie einen Ordner direkt öffnen, ohne sich durch verschiedene Fenster klicken zu müssen, können Sie seinen Verzeichnispfad in die Adresszeile eines Fensters eintippen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie den Pfad kennen. Um den Pfad einzutippen, klicken Sie in die Zeile neben Adresse, so dass ihr Inhalt blau markiert wird.



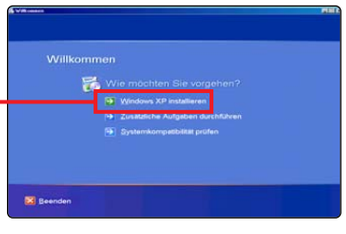
2 Um etwa den Ordner mit Ihren gesammelten Adressen des E-Mail-Programms Outlook zu öffnen, tippen Sie C:\WINDOWS\Anwendungsdaten\Microsoft ein und drücken ↵. Kopieren Sie dann den Ordner Address Book, wie zuvor beschrieben. Möchten Sie auch Ihre Internet-Favoriten retten, so tippen Sie C:\WINDOWS ein und kopieren dann den Unterordner Favoriten.



Windows XP installieren und aktivieren

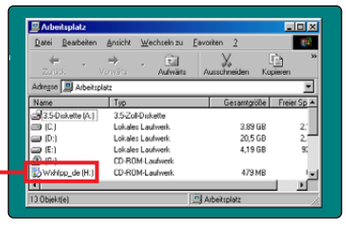
Die Windows-XP-Installation ist eine komfortable Sache. So geht's:

1 Legen Sie die Windows-XP-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Die CD-ROM startet automatisch. Klicken Sie dann auf Windows XP installieren, und fahren Sie mit Schritt 4 fort.



2 Ist das Menü aus Schritt 1 nicht zu sehen, schließen Sie alle geöffneten Fenster mit Klicks auf ☒ rechts oben und klicken dann doppelt auf Arbeitsplatz.

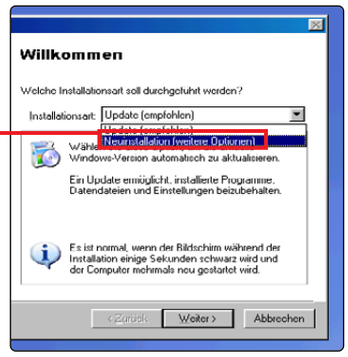
3 Es folgen Doppelklick auf Wxhfpp_de und auf Setup.exe, dann ein Einzelklick auf Windows XP installieren.



Windows XP installieren und aktivieren | Fortsetzung

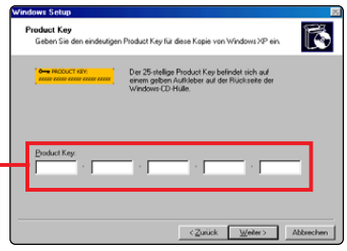
4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf ▼ neben Installationsart: .

5 Wählen Sie hier unbedingt per Klick Neuinstallation (weitere Optionen) aus. Eine Neuinstallation ist jeder anderen Variante vorzuziehen – ein „frisch" installiertes System läuft später wesentlich stabiler. Klicken Sie danach auf Weiter > .



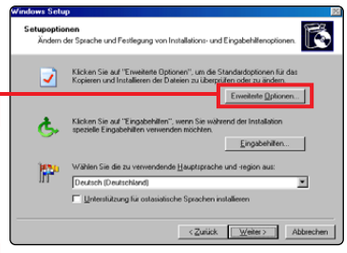
6 Um mit der Installation fortfahren zu können, müssen Sie die Lizenzbedingungen von Microsoft akzeptieren. Wählen Sie also per Klick die Option Ich stimme dem Lizenzvertrag zu aus, und klicken Sie auf Weiter > .

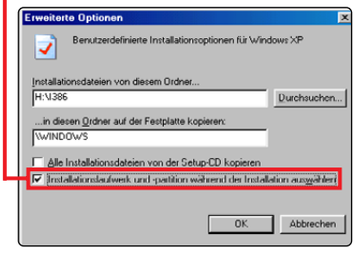
7 Tippen Sie im nächsten Fenster die Produkt-Schlüsselnummer – die auf der Rückseite der Windows-XP-CD-ROM-Hülle steht – in die dafür vorgesehenen weißen Felder ein. Klicken Sie danach auf Weiter > .



8 Im nächsten Schritt können Sie eine kleine, aber wichtige Einstellung vornehmen. Klicken Sie zunächst auf Erweiterte Optionen... .

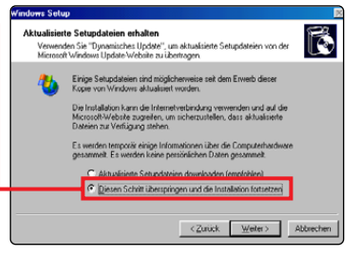
9 Setzen Sie dann per Klick einen Haken vor die angebotene Option Installationslaufwerk und -partition während der Installation auswählen. Für die spätere Installation ist diese Einstellung entscheidend. Ist der Haken nicht gesetzt, können Sie im späteren Verlauf keine Partition auswählen.





10 Bestätigen Sie die Änderung, indem Sie auf OK und danach auf Weiter > klicken.

11 Wählen Sie im Anschluss daran per Klick die angebotene Option Diesen Schritt überspringen und die Installation fortsetzen aus. Klicken Sie dann auf Weiter > . Die Installationsdateien werden daraufhin kopiert.

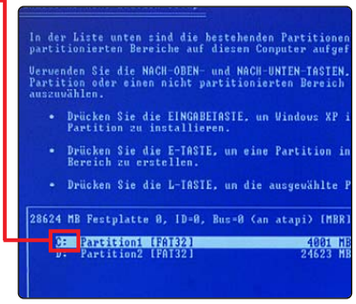


12 Anschließend wird der Computer neu gestartet. Achtung: Sie sehen dann auf dem Bildschirm den Hinweis: Drücken Sie eine beliebige Taste, um von der CD zu starten. Drücken Sie weder jetzt, noch dann, wenn der Hinweis später nach einem Neustart wieder gezeigt wird, auf eine Taste! Andernfalls starten Sie das Installationsprogramm von Windows XP von vorn. Warten Sie ab, bis Sie das Fenster Windows XP Home Edition Setup sehen, und drücken Sie ↵ .

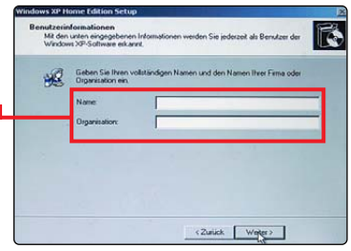


13 Vergewissern Sie sich, dass die Partition C: (Standard-Partition für Windows 98) ausgewählt ist. Wenn nicht, wählen Sie C: mit ↑ aus. Drücken Sie dann ↵ .

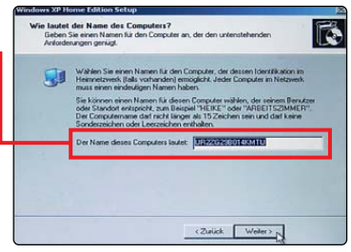
14 Im nächsten Fenster drücken Sie U und anschließend L , um die alte Windows-98-Installation auf der Partition zu löschen. Nach einigen Minuten ist der Vorgang abgeschlossen, und Sie sehen die Regions- und Sprachoptionen. Klicken Sie auf Weiter >



15 Im folgenden Fenster tippen Sie Ihren Namen ein, drücken ⇄ und tippen gegebenenfalls den Namen Ihrer Firma oder Organisation ein. Möchten Sie das nicht, so tippen Sie einfach ein beliebiges Zeichen ein. Drücken Sie beispielsweise X , und klicken Sie anschließend auf Weiter > .

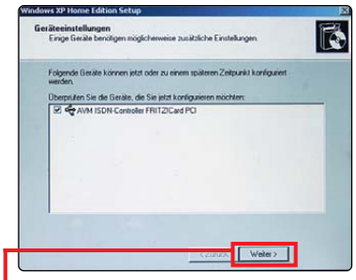


16 Möchten Sie im nächsten Fenster den vorgewählten Namen des Computers übernehmen, so klicken Sie auf Weiter > . Oder tippen Sie einen beliebigen anderen Namen ein, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter > , um mit der Installation von Windows XP fortzufahren.



17 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Weiter > . Ist Ihr Computer nicht ans Internet angeschlossen, so fahren Sie mit Schritt 19 fort.

18 Falls Sie Ihren Computer dagegen mit dem Internet verbunden haben, wird ein Fenster für Geräteeinstellungen geöffnet. Dessen Einträge und das weitere Vorgehen hängen von der Art der Internet-Verbindung ab. Dieses Beispiel bezieht sich auf einen **ISDN** S. 176 -Anschluss. Klicken Sie erneut auf Weiter > .



19 Klicken Sie in den beiden folgenden Fenstern jeweils auf Weiter > .

20 Warten Sie dann wieder einige Minuten ab, bis Sie nach einem weiteren automatischen Neustart das „Willkommen"-Fenster sehen. Klicken Sie darin auf Weiter . Hat Ihr Computer keine Internet-Verbindung, so fahren Sie mit Schritt 24 fort.



21 Haben Sie einen Internet-Anschluss, so aktivieren Sie im nächsten Fenster Ihre Windows-XP-Ausgabe. Klicken Sie dazu auf die Option Ja, Windows jetzt über das Internet aktivieren und dann auf Weiter .



22 Es folgt die Frage nach der Registrierung. Die hat nichts mit der Freischaltung (also Aktivierung) von Windows zu tun. Die Registrierung ermöglicht Ihnen nur, den Service von Microsoft in Anspruch zu nehmen. Sie können daher an dieser Stelle per Klick Nein, jetzt nicht registrieren auswählen und anschließend auf Weiter klicken.



23 Im unteren Eingabefeld des nächsten Fensters tippen Sie Ihre Telefon-Vorwahl ein, etwa 040 , und klicken auf Weiter . Daraufhin werden die Windows-XP-Aktivierungsdaten an Microsoft übermittelt.



24 Anschließend sehen Sie wieder einen „Willkommen"-Bildschirm. Klicken Sie unten rechts auf Weiter .

25 Tragen Sie im nächsten Fenster frei wählbare Namen für sich und

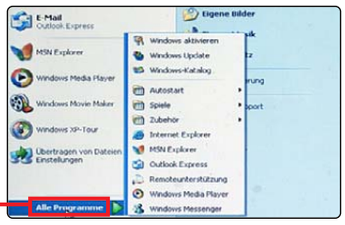
Windows XP installieren und aktivieren | Fortsetzung

gegebenenfalls weitere Benutzer ein. Klicken Sie dann auf Weiter.

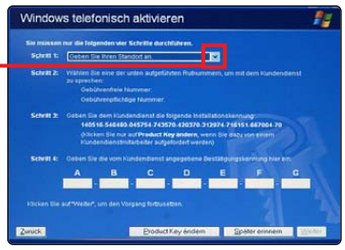
26 Schließen Sie im nächsten Fenster die Installation mit einem Klick auf Fertig stellen ab. Daraufhin sehen Sie nach einigen Sekunden die Windows-XP-Oberfläche. Auf Computern mit einer Internet-Verbindung ist die Installation damit abgeschlossen.



27 Zum Aktivieren eines Computers ohne Verbindung zum Internet ziehen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag Alle Programme und klicken auf Windows aktivieren. Klicken Sie im nächsten Fenster auf Ja, Windows telefonisch über den Kundendienst aktivieren und auf Weiter.

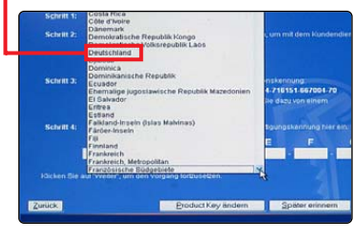


28 Klicken Sie im folgenden Fenster auf den Pfeil neben dem Eingabefeld. Wählen Sie dann per Klick Deutschland aus.



29 Notieren Sie die im aktuellen Fenster unter Schritt 3: angegebene Installationsnummer. Dann rufen Sie den Microsoft-Kundendienst unter einer der in Schritt 2: genannten Telefonnummern an und folgen den Anweisungen des Mitarbeiters.

30 Klicken Sie auf Weiter, um die Aktivierung abzuschließen.



Neue Steuerungsprogramme installieren

Allgemeine Hinweise

Für optimalen Spielspaß sollten Sie die aktuellen Steuerungsprogramme (Treiber) für Grafik- und Soundkarte sowie für den **Chipsatz** S. 176 installieren.

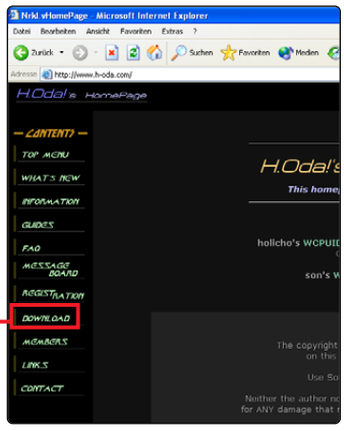
Wie Sie einen Grafikkartentreiber installieren, ist im Ratgeber in Heft 8/2002 ab Seite 138 ausführlich erklärt. Die Erklärungen gelten entsprechend für Windows XP sowie für Soundkartentreiber. Und wie Sie **Bildauflösung** S. 176, **Farbtiefe** S. 176 und **Bildwiederholfrequenz** S. 176 einstellen, lesen Sie in Heft 9/2002 ab Seite 130.

Wichtig: Die meisten Hersteller haben ihre neuen Treiber bereits für **Direct-X 9** S. 176 programmiert. Sie finden Direct-X 9 auf der aktuellen Heft-CD-ROM. Erklärungen zur Installation lesen Sie in der Rubrik „CD-ROM im Heft".

Etwas komplizierter ist die Installation eines neuen Chipsatz-Treibers. Um unter Windows überhaupt festzustellen, welcher Chipsatz – nicht zu verwechseln mit dem **Hauptprozessor** S. 176 – auf der Hauptplatine arbeitet, ist beispielsweise ein Zusatzprogramm, wie etwa „Wcpuid", nötig. Die Installation des Programms Wcpuid sowie die Installation des Chipsatztreibers werden im folgenden Kasten Schritt für Schritt erklärt.

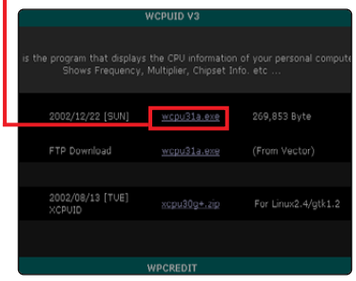
Wcpuid installieren

1 Zunächst müssen Sie das Programm „Wcpuid" aus dem Internet herunterladen. Stellen Sie eine Verbindung mit dem Internet her, und starten Sie Ihr Internet-Zugangsprogramm, wie gewohnt. Tippen Sie in die Adresszeile neben Adresse Folgendes ein: www.h-oda.com. Drücken Sie anschließend ↵.



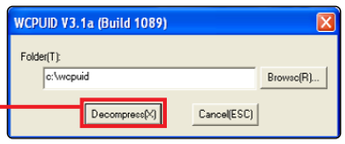
2 Sobald die Internet-Seite vollständig geladen ist, klicken Sie auf der linken Seite auf DOWNLOAD. Klicken Sie dann auf wcpu31a.exe und danach auf Speichern.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie links auf den Eintrag Desktop und anschließend erneut auf Speichern. Dann wird die Datei aus dem Internet auf die Windows-Oberfläche geladen.



4 Schließen Sie alle geöffneten Fenster mit je einem Klick auf rechts oben. Klicken Sie dann doppelt auf wcpu31a.

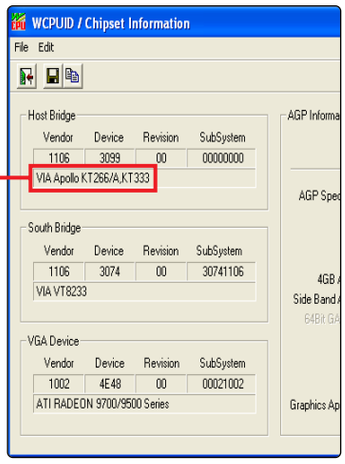
5 Tippen Sie ins daraufhin gezeigte Eingabefeld c:\wcpuid ein. Klicken Sie danach auf Decompress(X) und dann im nächsten Fenster auf OK.



6 Um das Programm zu starten, klicken Sie auf Start und dann auf Ausführen...

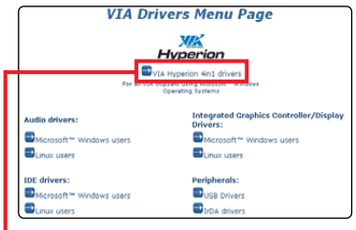
7 Tippen Sie hier Folgendes ein: c:\wcpuid\wcpuid. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK.

8 Im Hauptmenü des Programms klicken Sie auf View und dann auf Chipset Info... Dann wird der Name des Chipsatzes gezeigt, der im Computer zum Einsatz kommt, in diesem Fall VIA Apollo KT266/A,KT333 vom Hersteller Via. Schließen Sie anschließend alle geöffneten Fenster mit Klicks auf oben rechts. Nachfolgend wird beschrieben, wie Sie einen Via-Chipsatz-Treiber installieren.



Chipsatztreiber installieren

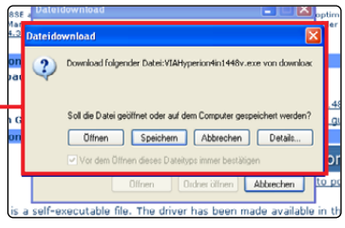
1 Starten Sie Ihr Internet-Zugangsprogramm, wie gewohnt. Tippen Sie in die Adresszeile neben Adresse Folgendes ein: www.viaarena.com. Drücken Sie anschließend ↵.



2 Warten Sie, bis die Internet-Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie dann auf der linken Seite auf Drivers. Es folgt ein Klick auf VIA Hyperion 4in1 drivers.

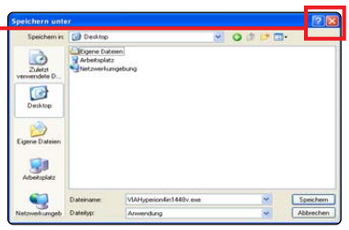


3 Klicken Sie dann so lange auf , bis Sie an dieser Stelle sind. Klicken Sie unter HTTP Download auf VIAHyperion4in1v4.48.exe.



4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Speichern. Im nächsten Fenster klicken Sie links auf Desktop und danach auf Speichern.

5 Sobald der Vorgang beendet ist, trennen Sie, wie gewohnt, die Internet-Verbindung und schließen alle geöffneten Fenster mit je einem Klick auf oben rechts.



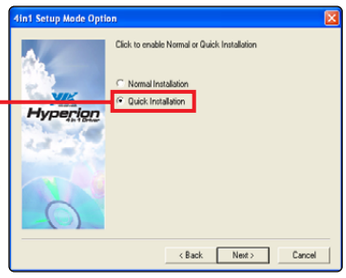
6 Klicken Sie anschließend auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Eintrag VIAHyperion4in1448v....

WINDOWS XP INSTALLIEREN FORTSETZUNG

Neue Steuerungsprogramme installieren | Fortsetzung

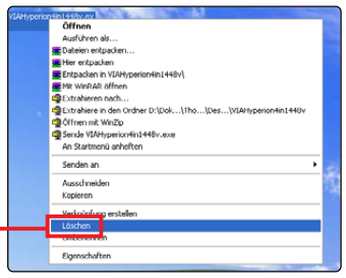
7 Weiter geht es, indem Sie zunächst auf den Eintrag Next > und dann auf Yes klicken.

8 Wählen Sie im daraufhin geöffneten Fenster mit einem Mausklick die zweite Option Quick Installation aus, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Next >, um zum nächsten Schritt überzuleiten.



9 Jetzt müssen Sie Ihren Computer neu starten. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche OK.

10 Sobald Windows gestartet ist, können Sie die Datei VIAHyperion4in1448v... löschen. Klicken Sie die Datei mit der *rechten* Maustaste an, wählen Sie Löschen aus, und klicken Sie danach auf Ja.



Gesicherte Daten zurückspielen

Bringen Sie Ihre gesicherten E-Mails, E-Mail-Adressen und Internet-Favoriten unter Windows XP in die richtigen Ordner

Gesicherte E-Mails zurückspielen

1 Möchten Sie Ihre gemäß der Anleitung „Wichtige Daten sichern" gesicherten E-Mails auch unter dem neuen Betriebssystem in Outlook Express lesen und bearbeiten, so klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und danach oben links auf E-Mail. Falls Sie anschließend das Fenster Assistent für den Internetzugang sehen, klicken Sie auf Abbrechen und auf Ja.

2 Klicken Sie im Outlook-Express-Fenster oben links auf Datei, ziehen Sie den Mauszeiger auf Importieren, und klicken Sie auf Nachrichten...

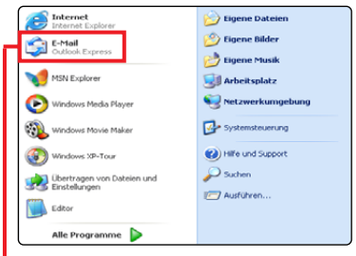
3 Im nächsten Fenster klicken Sie in der Liste auf das E-Mail-Programm Ihres Computers, zum Beispiel auf Microsoft Outlook Express 6. Sehen Sie den Programm-Eintrag nicht, dann klicken Sie so oft auf ⌄, bis er sichtbar wird, und dann auf Weiter >.

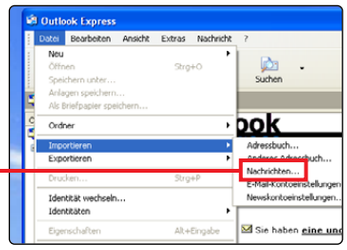
4 Im nächsten Fenster klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag E-Mail aus einer OE6-Ordnerstruktur importieren, dann auf OK und auf Durchsuchen...

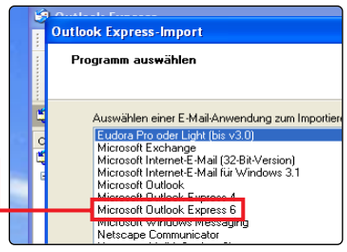
5 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf ⊞ vor dem Laufwerk, auf dem Sie die E-Mails zuvor gespeichert haben, etwa Lokaler Datenträger (D:), dann auf ⊞ vor Wichtige Daten 98 und vor Emails 98. Klicken Sie auf Outlook Express, auf OK und schließlich auf Weiter >.

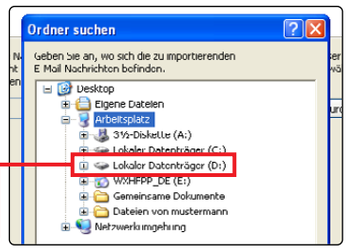
6 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Weiter >.

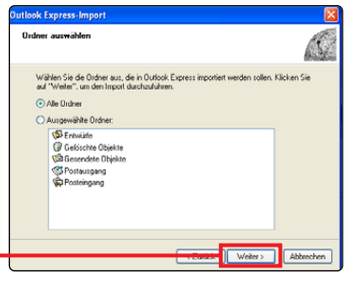
7 Schließen Sie den Import der Daten mit einem Klick auf Fertig stellen ab.





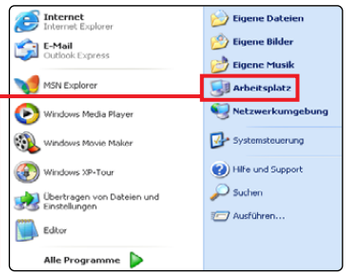






Daten von der 2. Partition per Verzeichnispfad zurückspielen

1 Achtung: Das folgenden Verfahren ist nur sinnvoll, wenn Sie den jeweiligen Verzeichnispfad der Daten kennen. Hier lesen Sie, wie Sie die im Kasten „Wichtige Daten sichern" gesicherten Daten zurückkopieren. Klicken Sie zunächst auf der Windows-Oberfläche auf Start und danach im Menü auf der rechten Seite auf Arbeitsplatz.



2 Klicken Sie im nächsten Fenster doppelt auf den Namen der Partition, auf der Sie zuvor Ihre Dateien abgelegt haben, in diesem Fall (D:).

3 Dann klicken Sie doppelt auf den Ordner, in dem Sie die Dateien abgelegt haben, also beispielsweise auf Wichtige Daten 98. Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner, in dem die gewünschten Daten liegen, zum Beispiel auf Internet_Favoriten 98.

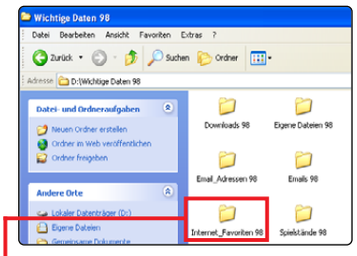
4 Halten Sie Strg gedrückt, und drücken Sie A, um alle Dateien des Ordners zu markieren. Bestätigen Sie gegebenfalls noch mit einem Klick auf OK. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf eine der markierten Dateien, im daraufhin geöffneten Menü mit der linken auf Kopieren.

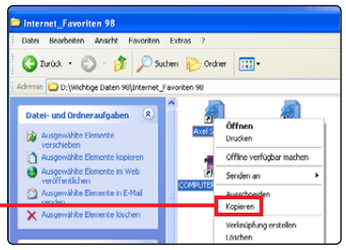
5 Um die so kopierten Daten per Verzeichnispfad im richtigen Ordner abzulegen, müssen Sie – falls Sie es nicht schon getan haben – die Adressleiste aktivieren. Ist das bereits erledigt, so lesen Sie ab Schritt 7 weiter. Andernfalls klicken Sie oben auf Ansicht, ziehen den Mauszeiger auf Symbolleisten und klicken dann auf Adressleiste.

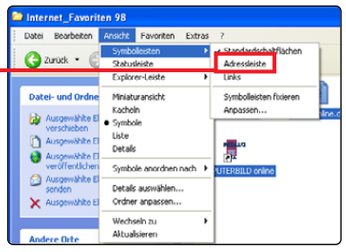
6 Falls jetzt die Adresszeile komplett sichtbar ist, lesen Sie bei Schritt 7 weiter. Ist dagegen nur ganz rechts der Eintrag Adresse sichtbar, ziehen Sie den Mauszeiger an die gezeigte Stelle. Der Zeiger nimmt die Gestalt eines senkrechten Doppelpfeils an. Ziehen Sie dann bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger nach unten. Daraufhin wird hier folgende neue Zeile eingefügt: D:\Wichtige Daten 98\Internet_Favoriten 98.

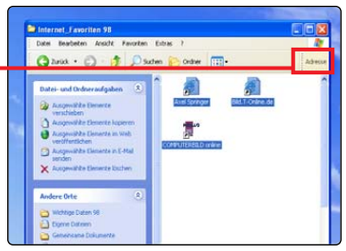
7 In das Eingabefeld der Zeile können Sie nun den gewünschten Verzeichnispfad eintippen. In diesem Beispiel lautet der Verzeichnispfad für Ihre E-Mails: C:\Dokumente und Einstellungen\mustermann\Favoriten. Genauer gesprochen: Der Name mustermann hängt von dem Benutzernamen ab, den Sie in Schritt 25 im Kasten „Windows XP installieren und aktivieren" gewählt haben. Drücken Sie nach der Eingabe ↵.

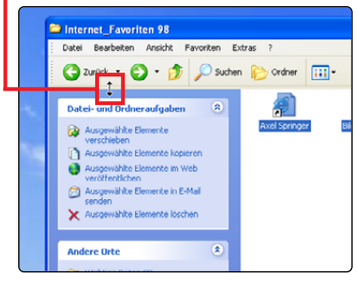
8 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche. Klicken Sie dann auf Einfügen, um die kopierten Dateien in dem Ordner abzulegen – fertig.

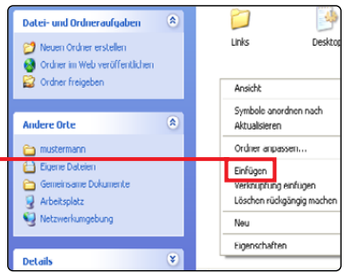












Hier stand im Heft eine Anzeige.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

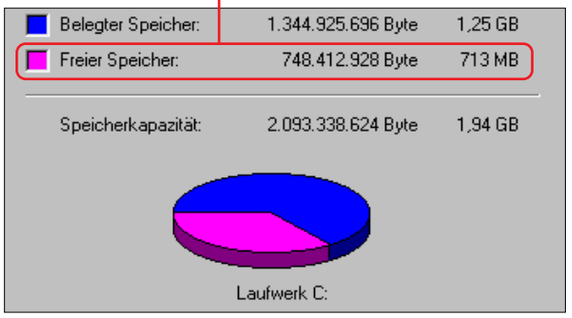
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

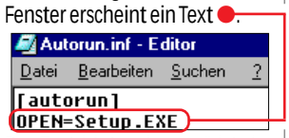


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



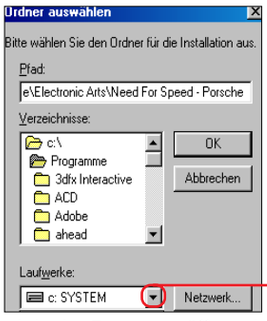
Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

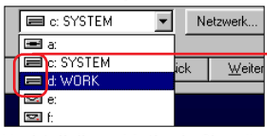
7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.

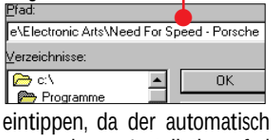
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.176 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen

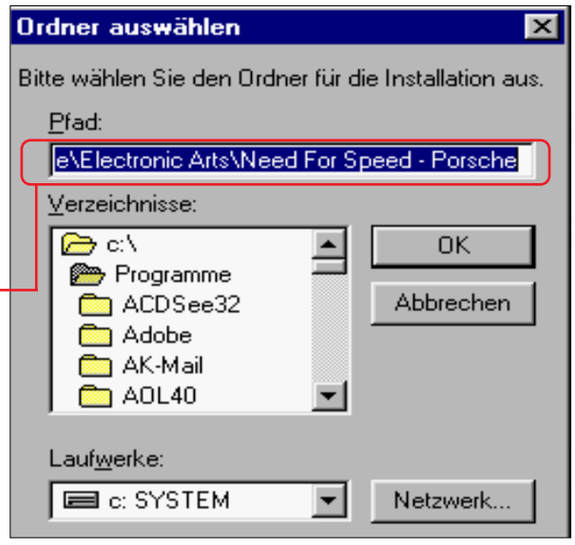


Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein. Das geht so: Die Eingabemarke



ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.

11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

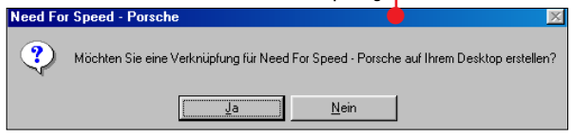
Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

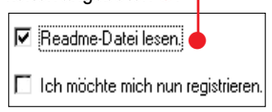


Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

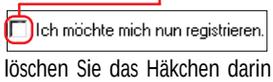




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

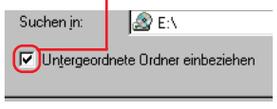
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

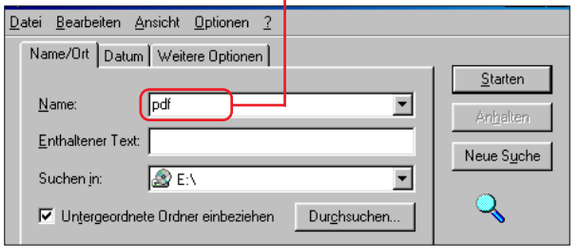
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

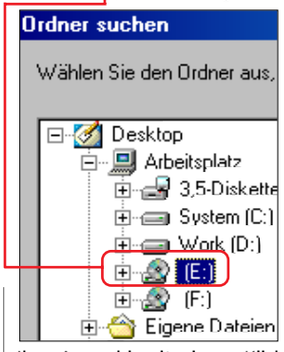
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





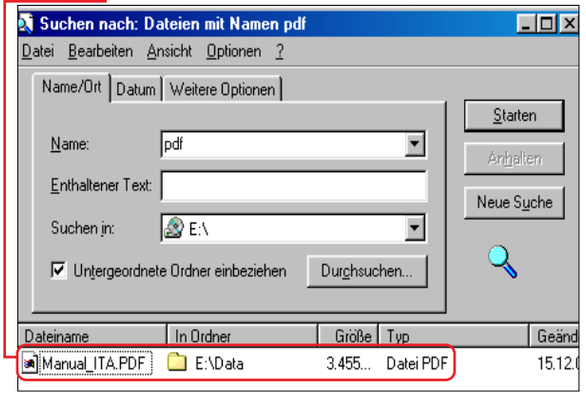
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



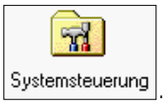
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

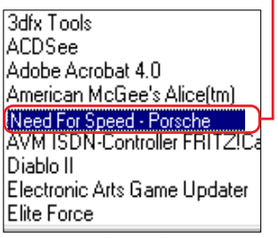


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel



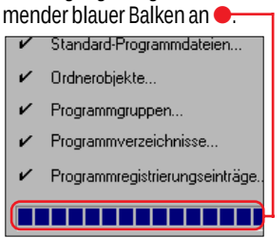
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.

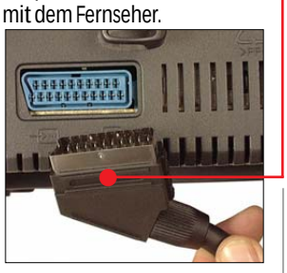


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.176 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt 5.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit Gameboy Color oder Advance. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit Gameboy Advance.

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:
10/2003

Titelthema:
Jedi Knight 3:
Hochdramatische Nahkämpfe?

Inhalt:
Doom 3, Battlefield 1942 – Secret Weapons, Tron 2.0, Commandos 3, Kinosound für Spiele

Weitere Themen:
Komplettlösung für No Man's Land, Tipps und Tricks zu Republic, Midnight Club 2

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
Vorschau auf EA Sports Fußballmanager 2004

Inhalt:
Command & Conquer Generals (deutsche Version) plus Add-On, Breed, Knightshift, The Great Escape, Tron 2.0

Weitere Themen:
Gothic 2-Add-On, Tipps und Tricks zu Breed, Tron 2.0, Republic

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
9/2003

Titelthema:
Brettspielumsetzung von Catan – Die erste Insel

Inhalt:
Tron 2.0, Golden Sun, Gladius, Disney's Extreme Skate Adventure, Der Fluch der Karibik

Weitere Themen:
Alien vs. Predator – Extinction, Outlaw Volleyball, Knights of the Old Republic, Homeworld 2

CD-ROMs: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
Fußball-Fest: Club Football

Inhalt:
WWE Smackdown – Here Comes The Pain und weitere WWE-Titel im Special
Soul Calibur 2,
Nintendos Snowboard-Spiel 1080° Avalanche

Weitere Themen:
Sauriersause: Dino Crisis 3, Grafik-Gigant: Speellforce, GTA-Gegner: True Crime

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
Alles über die aktuellen P4-Chipsätze

Inhalt:
Marktübersicht – Preis-Leistungs-Special: CPU und Grafikkarten,

Weitere Themen:
Overclocking: Frischluft – Wissenswertes über Lüfter, Wissen: Werdegang und Firmengeschichte Nvidia, Praxis im PC-Games-Labor

CD-ROMs: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
Die Politiker-Simulation Republic auf Herz und Nieren geprüft

Inhalt:
Edel-Shooter Breed auf dem Prüfstand, DVD mit Demos und Videos

Weitere Themen:
Tipps, Tricks und Komplettlösungen zu Warcraft 3 – Frozen Throne und Republic

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
James Bond 007 – Alles oder Nichts in der Vorschau

Inhalt:
Colin McRae Rally 04, Zone of the Enders – The Second Runner, Prince of Persia – The Sands of Time

Weitere Themen:
Jak 2 – Renegade, FIFA Football 2004 vs. Pro Evolution Soccer 3, Splashdown 2

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe:
10/2003

Titelthema:
Neue Fakten zu Beyond Good & Evil

Inhalt:
Chaos Legion, Tom Clancy's Rainbow Six 3, XGRA, Aliens vs. Predator – Extinction, Unlimited Saga

Weitere Themen:
Backyard Wrestling rüttelt am Smackdown-Thron, Zone of The Enders – The Second Runner

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
09/2003

Titelthema:
True Crime – Streets of L.A.

Inhalt:
Elf Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Chaos Legion, Pro Beach Soccer, Metal Slug 10

Weitere Themen:
Action Replay Ultimate Cheats,
Air Style Funk Controller

DVD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
09/2003

Titelthema:
F-Zero GX: Besser als das Original?

Inhalt:
Acht Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Drei Engel für Charlie, P.N.03

Weitere Themen:
Kurztipps zu Wario World, Cheats für Crazy Taxi, The Hulk

CD-ROMs: keine
Preis: 3,30 Euro

Hamburger Abendblatt

Das **HAMBURGER ABENDBLATT** berichtete über Auswirkungen der Hitzewelle auf Computer:

„Wer seinem Computer auch an heißen Tagen noch Höchstleistungen abfordert, kann den Rechner zum Beispiel mit einer Wasserkühlung ausstatten. Doch ein solcher Umbau ist meist nur etwas für Bastler. Mittlerweile gibt es auch Computergehäuse, die wie Kühlschränke funktionieren. Damit bleiben die Prozessoren immer kühl. Nachteil: Der Rechner gibt noch mehr Hitze nach außen ab – und der Mensch schwitzt noch mehr."

Anm. der Red.: In Ausgabe 12/2000 berichtete COMPUTERBILD-SPIELE bereits über die Kühlung von Computern.

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL schrieb über die Film-Umsetzung des Computerspiels „Resident Evil":

„Bernd Eichingers Computerspiel-Verfilmung ‚Resident Evil' mit der schönen Milla Jovovich ist der erfolgreichste deutsche Film an amerikanischen Kinokassen. Das Werk, 2001 in Berlin gedreht, spielte bis jetzt in den Vereinigten Staaten fast 40 Millionen Dollar ein – mehr als sechsmal so viel wie Caroline Links Oscar-Gewinner ‚Nirgendwo in Afrika'."



Foto: Rolf Konow

Milla Jovovich spielte die Hauptrolle in der Verfilmung von „Resident Evil".

FOCUS

Der **FOCUS** stellte Hobby-Piloten und Fluglotsen vor, die per „Microsoft Flight Simulator" (siehe Test der neuesten Version in diesem Heft) online um die Erde fliegen:

„Pilot Gerald Maritschnegg hat die Startfreigabe des Münchner Fluglotsen bestätigt. Jetzt schiebt er den Gashebel nach vorn. Ein paar Sekunden später, der Geschwindigkeitsmesser hat 145 Knoten erreicht, hebt der Airbus A320 der Dolphin Air ab. Maritschnegg ist für seine Fluggesellschaft auf dem Weg nach Berlin. Die Dolphin Air, bei der der 59-Jährige als A320/A340-Chefpilot angestellt ist, findet sich allerdings in keinem Flugplan. Dolphin Air ist eine rein virtuelle Firma, Maritschneggs Cockpit steht im Hobbykeller seines Hauses im bayerischen Wolfratshausen. Ausschließlich aus Bits und Bytes simuliert sein PC mit Hilfe des Programms ‚Microsoft Flight Simulator 2002` den Airbus mit dem Dolphin-Air-Logo. Ein ernstes Hobby. Aus Fleisch und Blut sind dagegen sämtliche Piloten der ‚Firma'. Das gilt auch für die Fluglotsen, mit denen der pensionierte Ingenieur auf dem Weg nach Berlin-Schönefeld in Funkkontakt steht."



In COMPUTERBILD-SPIELE (2/03) bewertete Lufthansa-Kapitän Francesco Sciortino (29) Flugsimulatoren.

Süddeutsche Zeitung

Ein Zeltlager des „Chaos Computer Clubs" in der Nähe von Berlin besuchte die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG:**

„Ein Besuch beim Chaos Communications Camp 2003, das ist für Nicht-Eingeweihte ungefähr so, als würde man einen Wochenendtrip zum Mars buchen und die professionellen Astronauten unterwegs ständig fragen, welche Funktion Ihres Raumschiffes sie gerade aktivieren. Oder sind sie am Ende gar nicht so professionell, die Hundertschaften von ‚Hackern', also Computerfans und Internet-Spezialisten, die in Shorts und Schlabber-Shirts auf eine Wiese in Altlandsberg bei Berlin pilgern, bunte Zelte aufschlagen und ihre Wohnmobile parken? Fragt man, was sie Geheimnisvolles tun, sagen sie: ‚Nur ein bisschen was ausprobieren'. Um WLAN geht es da, um ein Datenübertragungssystem per Funk, das nur Banken und große Firmen haben und in das man ‚eigentlich nicht reinkommen soll-

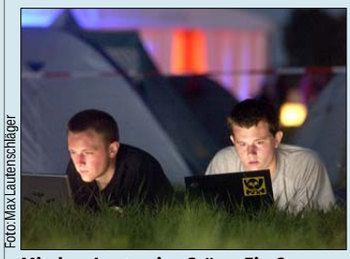


Foto: Max Lautenschläger

Mit dem Laptop ins Grüne: Ein Computer-Club geht zelten.

te'. Sagt Rubbel, der selbst bei einer großen Bank arbeitet und natürlich nicht im Traum daran denken würde, seine Hack-Kenntnisse im richtigen Leben anzuwenden."

DIE WELT

DIE WELT beschäftigte sich mit dem neuen Urheberrecht:

„Nach Angaben des Justizministeriums wird Bundespräsident Johannes Rau seine Unterschrift unter das neue Urheberrechtsgesetz setzen. Die Konsequenz ist, dass vom Tag der Veröffentlichung des Gesetzes an solche Programme, mit denen man kopiergeschützte Audio-CDs oder DVDs vervielfältigen kann, nicht mehr angeboten, beworben oder genutzt werden. Anders als Audio-CDs und DVD dürfen Datenträger mit Software darauf auch weiterhin kopiert werden, mithin auch Computerspiele, ob kopiergeschützt oder nicht. Nur können die Kopierprogramme Software und Musik mitunter nicht unterscheiden und kopieren beides – darum müssen sie verschwinden. Nur lässt das Gesetz die digitale Privatkopie außen vor. Eine kuriose Situation: Grundsätzlich darf auch nach dem neuen Gesetz jeder Audio-CDs und DVDs für den Privatgebrauch klonen. Aber die dazu notwendigen Werkzeuge, die Kopierprogramme, sind verboten."

MAXIM

In **MAXIM** verriet der Entwickler Akira Yamaoka, warum er sich im Spiel „Silent Hill 3" für eine Heldin entschieden hat:

„Gute Videospiele sollten auch Emotionen auslösen. Ein Horror-Game wie unseres lebt gerade davon, dass Furcht entsteht. Ich finde, ein junges Mädchen wie Heather kann diese Angst perfekt ausdrücken. Sie wirkt in dieser Rolle viel glaubhafter als ein Mann."



Hält viel von hübschen Frauen in Computerspielen: Akira Yamaoka (35).

heise online

Der elektronische Nachrichtendienst **HEISE-ONLINE** berichtete über Gewinnsteigerungen bei Sega:

„Der japanische Spielehersteller Sega hat im abgeschlossenen Quartal mehr Software und Video-Spielautomaten verkauft als erwartet. Das führte zu einem Quartalsgewinn von 1,89 Milliarden Yen (13,9 Millionen Euro). Der Umsatz lag bei 42,4 Milliarden Yen. Vergleichszahlen zum Vorquartal gibt es allerdings nicht, da Sega erstmals Drei-Monats-Zahlen vorlegt. Verkaufsschlager waren nach Aussage des Unternehmens die Games ‚Sonic Adventure DX' (Nintendo Gamecube) und ‚Let´s make a J-League Soccer Club 3' (Sony Playstation 2). Sega bestätigte die Ganzjahresprognose mit einer Gewinnerwartung von 7,5 Milliarden Yen bei einem Umsatz von 193 Milliarden Yen. Sega wird immer wieder als Übernahmekandidat für diverse Software- und Spielefirmen gehandelt, hat aber eigene Pläne für den Zusammenschluss mit anderen Firmen momentan auf Eis gelegt."

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 2. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	646 101	301 500	222 144	198 051	88 309	81 310	59 437
COMPUTER (PC)							
Age of Wonders – Shadow Magic	2,05						
Colin McRae Rally 3	2,34	86 % Spielspaß	85 %		85 % Spielspaß		
Dragons Lair 3D – Return To The Lair	2,42						
Enigma – Rising Tide	3,21		79 %		73 % Spielspaß		
F1 Challenge 99 – 02	2,31	89 % Spielspaß	84 %		87 % Spielspaß		
Fire Department	2,27						
Flight Simulator 2004	2,13	84 % Spielspaß	76 %				
Fluch der Karibik	2,26	79 % Spielspaß	72 %	Note 2-			
Ghostmaster	3,52	71 % Spielspaß	83 %	Note 2+	80 % Spielspaß		
Gothic 2 – Die Nacht des Raben	2,18						
Law and Order	2,82						
No Man's Land	2,03	81 % Spielspaß	76 %				
O.R.B.	2,33		73 %		72 % Spielspaß		
Starsky & Hutch	2,50	65 % Spielspaß	75 %		71 % Spielspaß		
Tomb Raider – The Angel of Darkness	4,88	52 % Spielspaß	65 %	Note 3	70 % Spielspaß		
Tron 2.0	1,94			Note 1			
Warcraft 3 – Frozen Throne	1,52	94 % Spielspaß	92 %	Note 1	92 % Spielspaß		
Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	3,07				64 % Spielspaß		
PLAYSTATION							
Beyblade	3,76						
Digimon World 2003	3,08					60 % Spielspaß	
Metal Slug X	2,09						
One Piece – Grand Battle	2,63			Note 4			
PLAYSTATION 2							
Clocktower 3	2,61					69 % Spielspaß	62 %
Dark Chronicle	2,00					86 % Spielspaß	87 %
Drei Engel für Charlie – Volle Power	3,56					12 % Spielspaß	20 %
Eye Toy – Play	1,16						
Resident Evil Dead Aim	1,81			Note 2-		78 % Spielspaß	76 %
Tomb Raider – The Angel of Darkness	3,42			Note 2-		82 % Spielspaß	80 %
Virtua Fighter 4 – Evolution	1,48			Note 1			90 %
GAMECUBE							
Black & Bruised	1,78			Note 3-			
Burnout 2	1,60						
Die Hard – Vendetta	2,05						
Skies of Arcadia Legends	2,82						
Sonic Adventure DX Directors Cut	2,51						
Soul Calibur 2	1,30						
Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	2,18						
V-Rally 3	2,17						
XBOX							
Aliens versus Predator Extinction	2,73			Note 2-			
Colin McRae Rally 04	1,43						
Die Sims	2,07						
F1 Career Challenge	2,50			Note 2+			
Futurama	2,02			Note 2			
Otogi – Myth of Demons	2,07						
Starsky & Hutch	2,16						
Wakeboarding Unleashed	2,50			Note 1			
GAMEBOY ADVANCE							
Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	2,36			Note 2-			
Golden Sun – The Lost Age	2,24						
Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	2,16			Note 2+			
Spirit – Der wilde Mustang	3,05						
The Revenge of Shinobi	2,82			Note 2-			
Wing Commander Prophecy	2,36						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LESERPOST



Briefe an die Redaktion

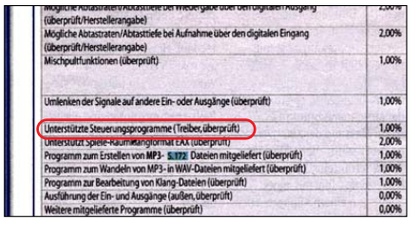
COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

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.

Wo finde ich „Direct Sound“?

In Ausgabe 8/2003 haben Sie mehrere Soundkarten getestet. In der Testtabelle findet man unter dem Eintrag „Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)“ bei allen Soundkarten den Treiber „Direct Sound“. Woher bekommt man diesen Treiber? Ich habe jetzt über eine Woche im Internet gesucht und finde einfach kei-



(überprüft/Herstellerangabe)	
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Aufnahme über den digitalen Eingang (überprüft/Herstellerangabe)	2,00%
Mischpultfunktionen (überprüft)	1,00%
Umlenken der Signale auf andere Ein- oder Ausgänge (überprüft)	1,00%
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	1,00%
Unterstützt Spiele-Raumklangformat EAX (überprüft)	2,00%
Programm zum Erstellen von MP3- S.172 Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%
Programm zum Wandeln von MP3- in WAV-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%
Programm zur Bearbeitung von Klang-Dateien (überprüft)	1,00%
Ausführung der Ein- und Ausgänge (außen, überprüft)	0,00%
Weitere mitgelieferte Programme (überprüft)	0,00%

ne Seite, von der ich „Direct Sound“ herunterladen kann.

Udo Ozi, per E-Mail

Jedes Zusatzgerät für PC benötigt Treiber (Kreis).

„Direct Sound“ ist Bestandteil des Direct-X-Treiber-Paketes von Microsoft und wird bei der Installation des neuesten Paketes automatisch aktualisiert. Es ist grundsätzlich nicht möglich und auch nicht sinnvoll, Direct Sound separat zu installieren. Die neuesten Direct-X-Versionen finden Sie regelmäßig auf der Heft-CD-ROM. *Die Redaktion*

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Keine Playstation-1-Spiele mehr?

Ich habe eine Playstation 1, und mich ärgert es, dass ihr seit Neuestem nichts mehr über Spiele für dieses Gerät schreibt. Warum ist das so? Ansonsten lese ich euer Heft sehr gerne.

Timo Krause, Oberhausen



Bestseller: Über 95 Millionen mal verkauft – Sonys Playstation 1.

Die „gute, alte“ Playstation (PS) wurde 1994 der Öffentlichkeit vorgestellt. Seit drei Jahren gibt's das Nachfolgemodell, die PS 2. Also entwickeln die Hersteller immer weniger neue Spiele für die neun Jahre alte Konsole. Meist gibt es nur noch PS-Umsetzungen älterer japanischer Titel. Sobald der Redaktion interessante neue Produkte auffallen, werden die aber auf jeden Fall getestet, in diesem Heft „Metal Slug X“ und „Beyblade“. *Die Redaktion*

Kurze „Tomb-Raider 4“-Installation

Ich habe mir die Ausgabe 9/2003 mit der Vollversion „Tomb Raider 4“ gekauft. Ich wollte die Vollversion auf meinem PC installieren. Bis zur Verzeichnis-Angabe klappte alles. Die Installation benötigte komischerweise nur drei Sekunden. Ebenfalls ist es sonderbar, dass angeblich 50 Megabyte zu installieren waren, doch dann benötigte die Installation nur 796 Kilobyte. **Max Kolhagen, per E-Mail**

Die Installation benötigt zwar nur 796 Kilobyte, während des Spielens können aber bis zu 50 Megabyte auf der Festplatte belegt werden. Daher sollte dort mindestens so viel Speicherplatz vorhanden sein. *Die Redaktion*

„Anno 1602“: Soldaten an Bord?

Hallo COMPUTERBILD-SPIELE-Team. Ich habe eine Frage: Wie kann man in „Anno 1602“ Soldaten auf das Schiff laden? Ich habe schon alles versucht, aber es funktioniert einfach nicht.

Jonny Klaas, per E-Mail



Auf zu neuen Ufern: Soldaten gehen auf Befehl artig an Bord.

Um Soldaten auf das Schiff zu bekommen, fahren Sie es an die Küste der Insel, auf der sich die zu verlegenden Soldaten befinden. Dann markieren Sie die Soldaten, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus einen Rahmen um die Gruppe ziehen. Wenn Sie nun bei gedrückt gehaltener Strg-Taste auf das Schiff klicken, gelangen die Soldaten an Bord.

Tipp: Wenn Sie einen Internet-Anschluss haben, finden Sie unter www.anno1602.de alles Wissenswerte rund um das Spiel. *Die Redaktion*

„Tomb Raider“: Probleme mit XP?

Meine Frage betrifft die Vollversion aus Heft 9/2003, „Tomb Raider 4“. Beim Starten des Spiels kommt die Meldung, dass tomb4.exe einen Fehler festgestellt hat und beendet werden muss. Liegt es daran, dass ich Windows XP benutze?

Henry Pieschel, per E-Mail

Es ist unbedingt notwendig, dass Sie unter Windows XP den „Kompatibilitätsmanager“ aktivieren. Gehen Sie dazu bitte exakt so vor, wie auf Seite 89 in Heft 9/2003 beschrieben. Insbesondere die Schritte 1 bis 6 unter der Überschrift „Spiel starten“ müssen beachtet werden. *Die Redaktion*

KORREKTUREN

- Wegen eines technischen Problems fehlten in Heft 9/2003 die letzten drei Zeilen im „Test: Spiel des Monats“. Der komplette letzte Satz in der Beurteilung von „Tomb Raider – The Angel of Darkness“ lautet: „Denn die ‚Urfassung‘ des neuesten Abenteuers der harten Lady ist leider nichts anderes als ein ‚mangelhafter‘ Trip durch die Abgründe moderner Technik.“
- Ein Fehler in der Test-Tabelle zu „Ghostmaster“, ebenfalls in Heft 9/2003, führte zu einer falschen Berechnung der Gesamtnote. Korrekt ist „2,53 = befriedigend“ statt „3,52 = ausreichend“. Die Preis-Leistungs-Note verbessert sich damit von „ungenügend“ auf „mangelhaft“.
- Die Spielemesse „Games Convention“ in Leipzig fand vom 21. bis 24. August statt und nicht, wie in Heft 9/2003 gemeldet, vom 28. bis 31. August.

ÄRGER DES MONATS

Phillip P.[1] ist enttäuscht über den Kundendienst von Jowood:

„Ich habe mir das Computerspiel ‚Die Gilde Gold Edition‘ gekauft, aber die Installation brach jedes Mal ab. Ich habe daraufhin versucht, bei Jowood anzurufen. Erst habe ich es unter der Technik- und dann unter der Spiele-Hilfenummer versucht. In beiden Fällen konnte ich niemanden erreichen. Auch der Umtausch der CD-ROM beim Händler brachte keine Lösung. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir in dieser Angelegenheit irgendwie helfen könnten.“

Die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE fragte beim Hersteller nach. Fritz Neuhofer, Leiter der Qualitätssicherung bei Jowood, dazu: „Jowood wurde in den letzten Monaten deutlich umstrukturiert. In diesem Zusammenhang wurde auch die Regelung der Hotline neu überdacht, was leider nicht ganz ohne Übergangsprobleme vonstatten geht. Eine neue Hotline-Telefonnummer ist bereits beantragt, bis dahin möchten wir unsere Kunden bitten, sich per E-Mail unter hotline@jowood.de an den Support zu wenden. Anfragen werden so rasch wie möglich bearbeitet. Herr P. wurde umgehend von unserem Support kontaktiert. Momentan arbeiten wir hier an der Lösung seines Problems. Ein Päckchen mit drei aktuellen Jowood-Spielen ist aber bereits unterwegs, um ihm die Wartezeit etwas zu versüßen.“



Es ist nicht alles Gold: Probleme mit „Gilde Gold Edition“.

Das Spielepaket ist bereits bei Phillip P. eingetroffen. Die Redaktion meint: Eine prompte und überaus kulante Reaktion. Im Interesse der Kunden wäre es allerdings wünschenswert, für einen nahtlosen Übergang bei der Umstellung der Hotline zu sorgen.

[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)
http://download.sunflowers.de/anno1503_patch10402_ger.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 9. vom 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://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

Böse Nachbarn
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Colin McRae Rally 3.0 • Version 1.1 vom 31. Juli 2003 (11 MB)
ftp://downloads.codemasters.com/Upgrade/cmr3_upgrade_1.1.zip

Delta Force – Black Hawk Down • Version vom 25. April 2003 (10 MB)
http://files.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8d.exe

Diablo 2 – Bestseller-Series • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (4,9 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_109d.exe

Die Sims Deluxe vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp://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

Fußball Manager 2002 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager • Version 1.20 vom 14. Juni 2003 (27 MB)
ftp://ftp.ea-europe.com/support/patches/FM2003/FM2003UpdateV120.exe

Empire Earth – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Enclave
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Enigma – Rising Tide
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

F1 Challenge 99 – 02
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Freelancer • Version 1.1 vom 5. Juni 2003 (1,6 MB)
http://download.microsoft.com/download/5/4/2/542a372f-d540-468d-a653-2cdced8d1d0d/flpatch.exe

Gothic 2 • Version 1.30 vom 30. Januar 2003 (8 MB)
http://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 – Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 19. Mai 2003 (1,9 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games (deutsche Version) • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (77 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

King of the Road
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Midnight Club 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn Kart XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn X
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind (deutsche Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Neverwinter Nights • Version 1.29 (14 MB)
http://nwn.bioware.com/support/patch_german.html?chl=de&

Radsport Manager 2003/2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Red Faction 2 • Version 1.2 vom 4. Januar 2002 (0,9 MB)
www.thq.de/html/platforms/pccd/110/downloads/RF_1_20_gr.exe

Rise of Nations
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rollercoaster Tycoon 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Trek – Armada 2 • Version 1.1 vom 28. Januar 2002 (12 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/starmada2/startrekarmada2patch.exe.html

Star Trek Voyager – Elite Force 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (8,8 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 31. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Sven Zwo XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield • Version 1.31 vom 29. Juli 2003 (10 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/ravenshield/ravenshield_patch_10_131_ger.zip

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2b vom 11. April 2003 (15 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/splintercell/sc_emea_patch_1_2b.exe

Tomb Raider – The Angel of Darkness • Version v42 vom 4. Juli 2003 (5,1 MB)
ftp://ftp.eidos.de/pub/de/tomb_raider_aod/patch/TRAOD_PC_PATCH_V42.exe

Tomb Raider – The Angel of Darkness Light Edition • Version v42 vom 4. Juli 2003 (5,1 MB)
ftp://ftp.eidos.de/pub/de/tomb_raider_aod/patch/TRAOD_PC_PATCH_V42.exe

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 vom 4. Juni 2003 (9 MB)
ftp://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 1.30 vom 16. Juli 2003 (32 MB)
www.vietcong-game.com/download/download.php?id=60

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.12 vom 31. Juli 2003 (14 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3ROC_112_Deutsch.exe

Wildlife Park
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 44.69A vom 24. Juli 2003 (17 MB)
ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME_4469A.zip

Asus V8440 Ti • Version 44.69A vom 24. Juli 2003 (17 MB)
ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME_4469A.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.14.01.9113 vom 15. Juli 2003 (7 MB)
www2.ati.com/drivers/wme-radeon-7-91-030625a-010027c-efg.exe

Creative 3D Blaster Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (16 MB)
http://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 16.055 vom 18. Oktober 2002 (7 MB)
ftp://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://ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.91 vom 31. Juli 2003 (7,8 MB)
ftp://ftp.hercules.com/video/exe/AIW_Radeon_Series/Catalyst3.6/3DPRS_9X_791.exe

Elsa Gladiac 9000/9500/9700 • Version 7.79 vom 12. Dezember 2002 (24 MB)
ftp://ftp.elsa.de/FILES/GRAPHICS/GLADIAC9XXX/GLADIAC_W9X_ME.EXE

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 44.03 vom 14. Mai 2003 (18 MB)
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 von März 2003 (7,4 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv_win9x_43.45.exe

Videologic Vivid! XS • Version 2.00.20.516 vom 5. Juni 2003 (8,2 MB)
ftp://ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs38148w9x.exe

Soundkarten

Creative Soundblaster Live-Serie • Version 3.02.52 vom 28. Februar 2003 (10 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=1831

Creative Audigy 2 • Version 3 vom 9. Mai 2003 (7 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2164

Hercules Gamesurround Fortissimo III 7.1 • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp://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)
http://ftp.hercules.com/sound/exe/MUSE_ALL/GMSeries_639.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version vom 19. September 2002 (1,9 MB)
ftp://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)
http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=357

Terratec Aureon 5.1 Sky • Version 5.1.2600.14 vom 21. Juli 2003 (4,6 MB)
http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=281

Terratec Aureon 7.1 Space • Version 7.1.2600.14 vom 21. Juli 2003 (4,6 MB)
http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=281

Terratec EWS88 MT/D • Version 128 vom 28. März 2003 (2,5 MB)
http://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)
http://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://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

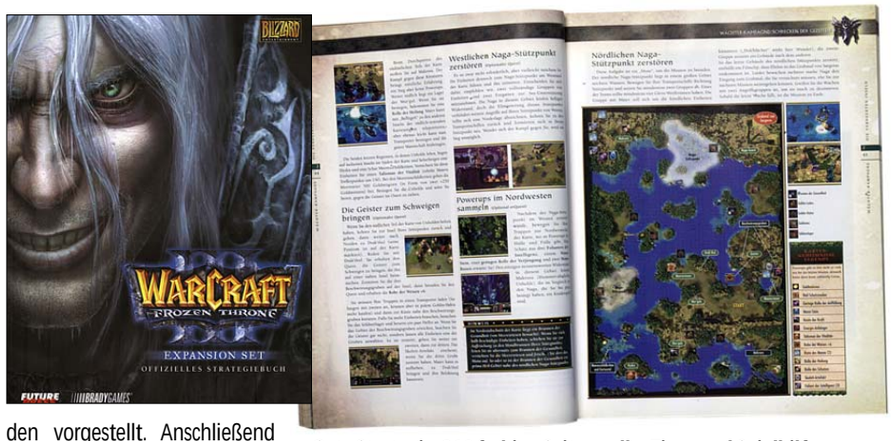
Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Warcraft 3 – The Frozen Throne[1]

Lösungsbuch | Hilfe für überforderte Helden bietet das 210 Seiten starke offizielle Lösungsbuch von Future Press



Gute Strategie: 210 farbige Seiten voller Tipps und Spielhilfen.

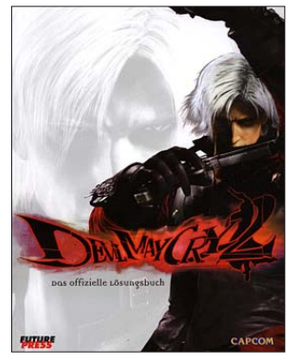
Im Test (COMPUTERBILD-SPIELE 9/2003) scheiterte die Programm-Erweiterung „Warcraft 3 – The Frozen Throne“ mit einem souveränen „gut“ (1,52) nur knapp an der Bestmarke. In Sachen Spieldauer übertrifft die Ergänzung mit 40 Stunden sogar das Hauptspiel „Warcraft 3 – Reign of Chaos“ (Test in Ausgabe 9/2002). Grund genug, angehenden Feldherren wertvolle Hilfe zu gewähren. Im ansprechenden DIN-A4-Format und in Farbe werden dem Leser auf den ersten 37 Seiten zunächst sämtliche neuen Einheiten, Völker und Helden vorgestellt. Anschließend wird jeder der 25 Aufträge aus allen drei Feldzügen ausführlich beschrieben. Eine taktische Einsatzkarte gibt Aufschluss über versteckte Bonusgegenstände und „optionale Quests“ (Alternativ-Aufträge). Auch der Zusatz-Feldzug wird auf 17 Seiten ausführlich behandelt. Wer gerne gegen menschliche Gegner antritt, wird die Mehr-Spieler-Tipps zu schätzen wissen. Auf 38 Seiten verrät einer der weltbesten Warcraft-Spieler, Iain Girdwood, seine besten Strategien.

Warcraft 3 – The Frozen Throne, Future Press, 210 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-937336-03-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Devil May Cry[2] 2

Lösungsbuch | Hilfe für verzweifelte Dämonenjäger verspricht das offizielle Lösungsbuch aus dem Future Press Verlag. Egal, ob Sie das Abenteuer in der Rolle des eiskalten Dante oder als bezaubernde Lucia durchspielen, mithilfe der Komplettlösung sollten Sie es bis zum Abspann schaffen. Auf 114 farbigen DIN-A4-Seiten erfahren Sie alles über die Grundlagen des Spiels, die besten Waffen und Angriffsmethoden, die Stärken und Schwächen Ihrer Gegner und die versteckten Geheimnisse. Detaillierte Karten und Pläne sowie genaue Angaben über einzelne Spielziele und Zeitvorgaben sollen dem Leser helfen, jeden Auftrag mit dem begehrten „S-Ranking“ (hohe Rangstufe) abzuschließen. Doch auch und gerade Einsteiger, für die das „Überleben“ erst einmal wichtiger als das Erreichen „höherer Weihen“ ist, sind mit diesem Lösungsbuch bestens bedient.

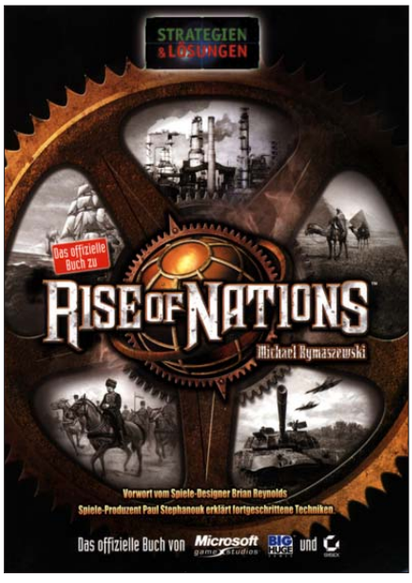


Devil May Cry 2 – Das offizielle Lösungsbuch, Future Press, 114 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9808566-5-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Rise of Nations[3]

Lösungsbuch | Auf den ersten Blick macht das offizielle Lösungsbuch zum Strategiespiel „Rise of Nations“ keine besonders gute Figur. Die 186 Seiten sind zu klein bedruckt, und die Bildschirmabbildungen in tristem Schwarzweiß können auch nicht wirklich überzeugen, zumal wichtige Informationen, wie Zahlen und Text, darauf kaum oder gar nicht lesbar sind. Doch was dem Buch optisch abgeht, das holt es inhaltlich wieder auf. Es ist schon enorm, wie viel Informationen zum Spiel die Autoren zusammengetragen haben. Nach der Lektüre der zwölf Kapitel dürfte keine Frage mehr offen bleiben. Von den grundlegenden Spielregeln über die Forschung, Ökonomie und Streitkräfte bis hin zur „Taktikschule für Fortgeschrittene“ wird alles, was in diesem Spiel von Bedeutung ist, unter die Lupe genommen. Ambitionierte Spieler werden besonders die im Anhang aufgeführten Daten zu Gebäuden sowie Standard- und Spezialeinheiten zu schätzen wissen. Trotzdem: Bei der Gestaltung sollte nachgebessert werden, dann klappt's auch mit der Note.



Rise of Nations – Das offizielle Lösungsbuch, Sybex-Verlag, 186 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8155-5078-5

Geht so
Auch für Anfänger

Spieleprogrammierung Gems 1

Sachbuch | Dieses Buch (ISBN-Nummer 3-8266-0923-9) will „Programmiertechniken auf Basis mathematischer und geometrischer Grundlagen“ vermitteln. So hochgestochen wie diese Selbstbeschreibung ist auch der weitere Text. Einsteiger werden mit nicht erklärten Fachbegriffen, wie „Parsen“, abgeschreckt, Profis erfahren eigentlich wenig Neues. Zeitgenossen mit begrenztem Vorwissen können dagegen durchaus einen Blick riskieren, zumal eine CD-ROM mit Programmierbeispielen und Software enthalten ist. Allerdings kostet der begrenzte Spaß stolze 50 Euro. **Geht so**

Die Sims – Megastar (7 in 1)

Lösungsbuch | Dieses Buch (Prima Games/Electronic Arts, ISBN-Nummer 0-7615-4358-9, ab sofort im Buchhandel erhältlich) ist um ein Kapitel mit 32 Seiten „dicker“ als der Vorgänger „Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1)“ (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 7/2003). Die erweiterte Neuauflage hilft dem „Simser“ wieder bei seinen ersten Schritten im Spiel auf die Sprünge – ausführlich kann es aber nicht sein. Kein Wunder, denn gleich sieben Spiele beziehungsweise Ergänzungs-CD-ROMs (Add-Ons) werden hier behandelt. Und: Wenn man die Ausgabe „6 in 1“ bereits hat, dann sind 14,95 Euro zu viel Geld für lediglich ein zusätzliches Kapitel bei ansonsten identischem Inhalt. Megastars unter den Druckwerken sehen doch etwas anders aus. **Geht so**

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Die Sims Megastars (7 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4358-9	**14,95 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	Moorhuhn X	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5040-8	**12,95 Euro**
6	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	**9,95 Euro**
7	Rise of Nations	Geht so	
	Sybex	3-8155-5078-5	**12,95 Euro**
8	Age of Mythology	Empfehlenswert	
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	**9,90 Euro**
9	Tomb Raider – The Angel of Darkness, Die Chronik	-	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	**12,95 Euro**
10	Flight Simulator 2002	Empfehlenswert	
	Data Becker	3-8158-2244-0	**9,95 Euro**

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

[1] sprich: „Wohnkraft 3 – Se Frohsen Ssrohn“ [2] sprich: „Dewwil Mäi Kra“ [3] sprich: „Rais off Näschens“

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	44,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	The Legend of Zelda - A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	37,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,30 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,83 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PC	1,98	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Salammbo	Adventure Comp.	PC	2,11	34,83 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Hamtaro - Ham Ham Heartbreak	Nintendo	GBA	2,16	37,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Spyro the Dragon - Enter the Dragonfly	Vivendi	Cube	2,18	59,90 €[1]	10/2003	Vivendi	Langen	01805-0537636
9	Cold Zero - The last stand	Koch Media	PC	2,40	17,83 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Runaway - A Road Adventure	DTP Digital	PC	2,48	24,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
10	Lara Croft Tomb Raider - The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	44,99 €	2/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Ring 2 - Die Götterdämmerung	Bigben	PC	2,60	19,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Clocktower 3	CEG	PS 2	2,61	51,50 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Law and Order	Dreamcatcher	PC	2,82	46,95 €[1]	10/2003	Dreamcatcher	Glinde	040-71006-0
15	CSI - Crime Scene Investigation	Ubi Soft	PC	3,21	26,52 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Tomb Raider - The Angel of Darkness	Eidos	PS 2	3,42	50,60 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	Tomb Raider - The Angel of Darkness	Eidos	PC	4,88	40,90 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

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	49,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Metal Gear Solid 2 - Substance	Konami	Xbox	1,45	52,00 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Metal Gear Solid 2 - Substance	Konami	PS 2	1,45	52,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	Cube	1,50	51,14 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Yager	THQ	Xbox	1,57	53,20 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Primal	Sony	PS 2	1,57	54,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	26,00 €	2/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
10	Hulk	Vivendi	PS 2	1,68	45,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	47,04 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	27,35 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Star Trek - Elite Force 2	Activision	PC	1,78	37,10 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	Resident Evil Dead Aim	CEG	PS 2	1,81	47,70 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	Toejam & Earl 3 - Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	27,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Devil May Cry 2	CEG	PS 2	1,87	47,70 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	Enclave	Atari	PC	1,90	42,60 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
18	Tron 2.0	Disney	PC	1,94	49,95 €[1]	10/2003	Disney	München	089-99340258
19	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	27,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	27,40 €	2/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
19	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	27,45 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Unreal 2	Atari	PC	1,99	26,50 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
21	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	52,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Futurama	Take 2	Xbox	2,02	59,95 €[1]	10/2003	Take 2	München	089-278220
23	Tom Clancy's Rainbow Six 3 - Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	28,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Red Faction 2	THQ	Xbox	2,05	31,90 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
25	Die Hard Vendetta	Vivendi	Cube	2,05	59,99 €[1]	10/2003	Vivendi	Langen	01805-0537636
26	Contra: Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	49,90 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Otogi - Myth of Demons	Infogrames	Xbox	2,07	59,90 €[1]	10/2003	Infogrames	Frankfurt	01907-71882
28	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	40,30 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
29	Metal Slug X	Avalon	PS	2,09	30,99 €[1]	10/2003	Avalon	Hamburg	040-391010
30	Splinter Cell	Ubi Soft	GBA	2,09	40,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Grand Theft Auto - Vice City	Take 2	PC	2,10	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	SOCOM US Navy Seals	Sony	PS 2	2,12	73,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Dark Angel	Vivendi	PS 2	2,13	19,99 €	4/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
34	Metal Gear Solid 2 - Substance	Konami	PC	2,13	30,29 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
35	Brute Force	Microsoft	Xbox	2,14	45,80 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
36	Starsky & Hutch	Empire	Xbox	2,16	29,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Castlevania - Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	38,67 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Enter the Matrix	Atari	Xbox	2,22	48,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Enter the Matrix	Atari	Cube	2,22	48,95 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	50,42 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Enter the Matrix	Atari	PS 2	2,24	49,95 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	43,89 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	Enter the Matrix	Atari	PC	2,27	44,05 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	Cube	2,31	48,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Grom	CDV	PC	2,32	12,90 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
41	Red Faction 2	THQ	PC	2,32	16,40 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
42	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	14,99 €	2/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
43	Wing Commander Prophecy	Take 2	GBA	2,36	39,90 €[1]	10/2003	Take 2	München	089-278220
44	Doom 2	Activision	GBA	2,38	18,20 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
45	Hulk	Vivendi	PC	2,40	34,90 €	8/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
46	James Bond 007 - Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	47,66 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	Contra Advance - The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
48	Hamtaro - Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	24,99 €	4/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
49	Starsky & Hutch	Empire	PC	2,54	27,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	54,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
51	Star Wars - Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	52,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	X-Men 2 - Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	49,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
53	Star Wars - Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	27,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
54	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	19,99 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Chaser	Jowood	PC	2,71	30,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Devastation	Ascaron	PC	2,72	20,65 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
57	The Revenge of Shinobi	Atari	GBA	2,82	36,20 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
58	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	29,43 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
59	Ikaruga	Atari	Cube	2,86	39,99 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
60	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	8,99 €	2/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
60	Will Rock	Ubi Soft	PC	2,91	26,53 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
61	I.G.I - 2 - Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	39,99 €	5/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
62	Ghostmaster	Vivendi	PC	3,52	37,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Drei Engel für Charlie - Volle Power	Ubi Soft	PS 2	3,56	59,90 €[1]	10/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
64	Beyblade	Atari	PS	3,76	29,99 €[1]	10/2003	Atari	Frankfurt/M.	01907-71882

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Tropico 2 - Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	17,59 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Jurassic Park - Operation Genesis	Vivendi	PC	1,97	34,90 €	5/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
3	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	36,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Die Gilde - Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,42 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	44,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

DENK-/KNOBELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar	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	Electronic Arts	GBA	2,05	44,99 €	5/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	International Superstar Soccer 3	Konami	Cube	2,50	51,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	Rayman 3 - Hoodlum Havoc	Ubi Soft	PC	1,63	25,89 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Donkey Kong Country	Nintendo	GBA	1,96	36,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Wario World	Nintendo	Cube	2,01	46,99 €	8/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
5	Rayman 3	Ubi Soft	GBA	2,02	42,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Super Monkey Ball 2	Atari	Cube	2,04	49,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi	GBA	2,05	24,99 €	6/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
7	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	39,99 €	3/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
9	Pure Pinball	Koch Media	PC	2,21	25,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	39,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Casper - Spirit Dimensions	TDK	PS 2	2,27	18,99 €	5/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
12	Dragons Lair 3D - Return To The Lair	Ubi Soft	PC	2,42	29,95 €[1]	10/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
13	Sonic Advance 2	Atari	GBA	2,50	42,39 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Sonic Adventure DX Directors Cut	Sega	Cube	2,51	53,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Spirit - Der wilde Mustang	THQ	GBA	3,05	19,95 €[1]	10/2003	THQ	Krefeld	01805-605511
16	Böse Nachbarn	Jowood	PC	3,34	10,60 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

KARTENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edit. Stairway to the Destin	Konami	GBA	2,36	38,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	27,25 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	30,90 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Dollhouse Private Dancer	Atari	PC	3,70	6,90 €	3/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,64 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Master of Orion 3	Atari	PC	2,88	19,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	37,65 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Meistertrainer 4 - Championship Manager	Eidos	PC	3,90	42,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Soul Calibur 2	Nintendo	Cube	1,30	59,99 €[1]	10/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
2	Tenchu - Wrath of Heaven	Activision	PS 2	1,74	49,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Godzilla Destroy All Monsters Melee	Atari	Xbox	1,89	53,40 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Capcom vs. SNK 2	EO	Xbox	1,90	39,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	One Piece - Grand Battle	Atari	PS	2,63	28,90 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS 2	2,64	52,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Colin McRae Rally 04	Codemasters	Xbox	1,43	59,90 €[1]	10/2003	Codemasters	München	01908-7326861
2	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ	Xbox	1,47	52,99 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Burnout 2	Acclaim	Cube	1,60	49,45 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	World Racing	TDK	Xbox	1,64	25,80 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Midnight Club 2	Take 2	Xbox	1,67	48,30 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Formel Eins 2003	Sony	PS 2	1,70	52,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Midnight Club 2	Take 2	PS 2	1,80	48,00 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
7	Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	1,80	50,79 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	V-Rally 3	Atari	GBA	1,85	39,99 €	6/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
10	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	26,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	DTM Race Driver - Directors Cut	Codemasters	PC	2,01	42,56 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Total Immersion Racing	Empire	PC	2,07	34,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	50,00 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	V-Rally 3	Atari	Cube	2,17	39,99 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Stuntman	Atari	GBA	2,18	44,44 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ	GBA	2,25	27,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	F1 Challenge 99 - 02	Electronic Arts	PC	2,31	35,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PC	2,34	39,99 €	9/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
19	F1 Career Challenge	Electronic Arts	Xbox	2,50	48,89 €	9/2003	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

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	49,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Baldur's Gate - Dark Alliance	Avalon	Xbox	1,73	49,80 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Dark Chronicle	Sony	PS 2	2,00	59,90 €[1]	10/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
4	Pokémon - Rubin und Saphir	Nintendo	GBA	2,06	39,99 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Lost Kingdoms 2	Activision	Cube	2,08	49,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Gothic 2 - Die Nacht des Raben	Koch Media	PC	2,18	29,99 €[1]	10/2003	Koch Media	Planegg	01801-185795
7	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	27,99 €	2/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
8	Golden Sun - The Lost Age	Nintendo	GBA	2,24	39,95 €[1]	10/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
9	Fluch der Karibik	Ubi Soft	PC	2,26	38,89 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Dragon Ball Z - Das Erbe von Goku 2	Atari	GBA	2,36	44,65 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Neverwinter Nights - Die Schatten von Undernzit	Atari	PC	2,44	28,29 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Final Fantasy Origins	Atari	PS	2,75	28,90 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Skies of Arcadia Legends	Atari	Cube	2,82	40,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	Elixir	Eidos	PC	2,84	17,68 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Digimon World 2003	Atari	PS	3,08	26,60 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

SIMULATION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	47,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
1	Die Sims	Electronic Arts	Xbox	2,07	49,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
1	Die Sims	Electronic Arts	PS 2	2,07	53,20 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Flight Simulator 2004	Microsoft	PC	2,13	61,79 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Microsoft Combat Flight Simulator 3	Microsoft	PC	2,18	49,49 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	16,92 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2 - Wacky Worlds	Atari	PC	2,94	28,29 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Enigma - Rising Tide	Pointsoft	PC	3,21	29,90 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Die Sims - Megastar	Electronic Arts	PC	3,26	25,50 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
10	Die Sims - Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	44,01 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE-SAMMLUNG

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	37,60 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORT

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Black & Bruised	Vivendi	Cube	1,78	59,95 €[1]	10/2003	Vivendi	Langen	01805-0537636
2	Outlaw Golf	TDK	Xbox	1,84	52,43 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft	Xbox	1,86	29,99 €	5/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	PS 2	1,89	35,65 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	35,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	NHL 2K3	Atari	PS 2	2,00	49,95 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	48,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Le Tour de France - Centenary Edition	Konami	PS 2	2,46	25,49 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Wakeboarding Unleashed	Activision	Xbox	2,51	51,35 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	54,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Biathlon 2003	Atari	PC	4,50	27,69 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Warcraft 3 - Frozen Throne	Vivendi	PC	1,52	23,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Praetorians	Eidos	PC	1,78	42,49 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	44,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	24,30 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Empire Earth Expansion - Zeitalter der Eroberungen	Vivendi	PC	1,95	24,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
6	American Conquest - Fight Back	CDV	PC	2,03	36,30 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	No Mans Land	CDV	PC	2,03	44,89 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Age of Wonders - Shadow Magic	Take 2	PC	2,05	25,90 €	10/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
9	Civilization 3 - Expansion Set	Atari	PC	2,09	29,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	39,75 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Fire Department	Pointsoft	PC	2,27	45,00 €[1]	10/2003	Pointsoft		02421-4079513
12	Der Schatzplanet	Disney	PC	2,31	12,80 €	2/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
13	O.R.B.	Modern Games	PC	2,33	33,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	9,99 €	4/2003	Maulis Musik	Hintersteinau	06666-9180107
15	Heaven and Hell	CDV	PC	2,60	44,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Aliens versus Predator Extinction	Electronic Arts	Xbox	2,73	59,99 €[1]	10/2003	Electronic Arts	Köln	01907-54464
17	The Gladiators	Bigben	PC	3,07	17,90 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Waterloo - Napoleons letzte Schlacht	Modern Games	PC	3,07	18,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Haegemonia - Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	36,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Soldiers of Anarchy	Bigben	PC	4,90	17,69 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINESPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	52,43 €[2]	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Asherons Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,2]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
4	Planetside	Ubi Soft	PC	2,76	42,49 €[2]	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	33,90 €	5/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	39,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	37,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	31,90 €	5/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	251,86 €	4/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	229,90 €	4/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	297,28 €	4/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	99,90 €	4/2003	Adbit	Essen	0201-4555061

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	365,90 €	7/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Winfast A 250 LE TD My Vivo	Leadtek	1,99	159,00 €	2/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
3	Maya 2 GV-R 9700 Pro	Gigabyte	2,10	369,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
4	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	77,51 €	7/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV	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	79,90 €	7/2003	Adbit	Essen	0201-4555061

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	29,61 €	10/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	32,72 €	10/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,77 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	26,49 €	10/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	42,57 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	33,25 €	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	112,39 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	126,45 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	86,86 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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

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	79,00 €	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

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	2,06	68,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,57	62,41 €	1/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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 500	Logitech	1,77	43,90 €	10/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140
2	MX 300	Logitech	1,83	15,60 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	22,70 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	17,00 €	10/2003	Avitos	Linden	01805-606065

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	65,90 €	3/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	46,43 €	3/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	XM-174 RF Optical Mouse	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

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	36,08 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	88,77 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	64,91 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	240 B Speedlink DSL Modem	Trust	3,55	57,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065

[1] Preis laut Hersteller [2] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hardware

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB	AVM	1,87	65,90 €	6/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
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

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	09122-96580

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	75,50 €	8/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	67,95 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	61,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	32,49 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	78,02 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	2,89	179,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
●	N-Gage[2,3]	Nokia	2,41	349,00 €[1]	10/2003	Nokia	Düsseldorf	0234-9840
●	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

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	31,74 €	11/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	34,88 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,71 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad	Guillemot	2,27	25,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-6629 Rocketeer	Jöllenbeck	1,55	34,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
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

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	36,05 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	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 [3]Verkaufsstart: 7.Oktober

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]) angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsgewinn zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher, (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Betriebssystem
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. 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).

Bildwiederholfrequenz
Gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computerbildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

BIOS
Steht für Basic Input/ Output System[3], also „grundlegendes Ein- und Ausgabeprogramm. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des PC, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des PCs das **Betriebssystem**.

Bit
Bit ist die kleinste im PC 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.

Bluetooth[4]
Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um PCs, Zusatzgeräte wie Tastaturen und Mäuse, aber auch Handys kabellos miteinander zu verbinden. Bluetooth-Geräte haben zur Zeit eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragung auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Byte[5]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM, CD-R, CD-RW
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM“ steht für „Read Only Memory“[6]. Das bedeutet, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R („Compact Disc Recordable“[7]), auch „Rohling“ oder Leer-CD genannt, kann nur ein Mal beschrieben („gebrannt“) werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach dem Brennen nicht mehr möglich. CD-RWs (RW steht für „rewritable“[8]) sind lösch- und wiederbespielbare CDs. CD-Recorder, auch „CD-Brenner“ genannt, sind Computer-Laufwerke, mit denen CD-ROMs und Musik-CDs sowohl produziert als auch gelesen werden können.

Chipsatz
Steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors**, mit den Erweiterungskarten.

Decoder
Allgemein Programme oder Geräte, die verschlüsselte Daten in ihre ursprüngliche Form zurückwandeln (entschlüsseln, decodieren). So kommt man etwa nur dann in den Genuss des Mehrkanal-Heimkinotons **Dolby Digital**, wenn der angeschlossene Verstärker einen Dolby-Digital-Decoder enthält.

Direct-X/Direct-3D
Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version von Direct-X hat die Nummer 9.0b und ist bereits im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

Dolby Digital
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.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber Line“[9], 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“[10]. 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
DVD-ROM-Laufwerke sind 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.

DVI
Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen digitalen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“.

EIDE
„Enhanced Integrated Drive Electronics“[11] (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse des Computers. Die meisten Rechner haben zwei (einige auch vier) EIDE-Anschlüsse, an die jeweils bis zu zwei Geräte, beispielsweise Festplatten oder DVD-Laufwerke, angeschlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von maximal 133 Megabyte pro Sekunde weiterleiten.

EMS
Mit dem „Enhanced Messaging Service“[12], auf Deutsch: „erweiterter Kurznachrichten-Dienst“, können Sie Bilder und Töne per Kurzmitteilung (SMS) von einem Handy zum anderen schicken. Bisher beherrschen nur wenige der neuesten Handy-Modelle EMS.

Farbtiefe
Siehe **Bildauflösung**.

Firewire[13]
Firewire heißt eine in der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von maximal 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick** (Steuerknüppel).

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
1000 **Megahertz**.

GPRS
„General Packet Radio Service“[14], bedeutet auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst“, ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr, wie in herkömmlichen Systemen, nach Zeit, sondern übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem Daten übertragen werden. So lassen sich Daten rund vier Mal so schnell übertragen wie mit einem herkömmlichen Handy – nur dann, wenn Sie gerade der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

Joystick[2] (Steuerknüppel) im Detail

Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

1 sprich: „Äkßelleraitid Graffiks Port“ 2 sprich: „Dschoi-Stick“ 3 sprich: „Bäsick Input/ Autput Sistem“ 4 sprich: „Bluhtuhß“ 5 sprich: „Bair“ 6 sprich: „Bihd Ohnli Memmori“ 7 sprich: „Kompakt Disk Rikordebel“ 8 sprich: „Rihraitebel“ 9 sprich: „Dridschitel Ssabskraiber Lain“ 10 sprich: „Dischitel Vorsatail Disk“ 11 sprich: „Inhänzt Intigrätid Draif Elektronicks“ 12 sprich: „Inhänzt Messätsching Ssörwiss“ 13 sprich: „Faierwaier“ 14 sprich: „Dschennerel Päckit Rädio Ssörwiss“

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.

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte in einem PC sehr lang ist und somit die Daten viel Zeit benötigen, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Vorteil: Computergrafiken werden auf diese Weise schneller berechnet.

Hauptplatine
Hier befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hauptspeicher
Auch **Arbeitsspeicher** genannt.

Hertz (Hz)
Einheit für Frequenz, die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

HSCSD
„High Speed Circiut Switched Data“[1]. Übertragungsstandard für den Internetzugang bei Handys (Übertragungsgeschwindigkeit: 40,2 **Kilobit** pro Sekunde).

Infrarot
Per Infrarot-Anschluss können Daten ohne Kabelverbindung, etwa vom Handy zum Computer oder von einer Fernbedienung zum Fernsehgerät, übertragen werden. Sender und Empfänger müssen dabei „Sichtkontakt“ haben. Eingesetzt wird dabei das für den Menschen unsichtbare infrarote Licht.

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[2]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung, hilfreich zum Beispiel beim Stöbern (Surfen) im Internet.

Java
Diese Programmiersprache wurde für das Internet geschaffen. In Java geschriebene Programme können Sie mit jedem Java-fähigen Anzeigeprogramm nutzen. So laufen Java-Programme (auch „Applets“ genannt) unabhängig vom Betriebsprogramm. Das heißt: Die Hersteller müssen nicht für jeden Computer-Typ oder **Betriebssystem** ein eigenes Programm schreiben.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

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 als so genanntes JPG. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter also auch die Bildqualität.

Megabit
Ein Megabit entspricht 1024 **Kilobit**.

Megabyte
Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel
Siehe **Gamepad**.

MMC
„Multi-Media-Card“. Daten-Speicherkarte beispielsweise für digitale Kameras oder Handys.

MMS
Abkürzung für „Multimedia Messaging Service“[4], auf

Gamepad[3] (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“.



[1] sprich: „Hei Spieht Zerkuit Sswitscht Data“ [2] sprich: „Intigraitid Ssörwoss is Dithischte Netwörk“ [3] sprich: „Gäimpad“ [4] sprich: „Multimedia Messidsching Ssörwiss“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Deutsch etwa „Dienst für Nachrichten mit Bildern und Tönen". Damit lassen sich kurze Videos oder Bilder und Musik versenden.

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

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.

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 Computer verbunden. Letztere Möglichkeit bezeichnet man auch als eingebauten **Netzwerkadapter**.

NTSC

Siehe **PAL**.

PAL

PAL ist die Fernsehnorm in Deutschland, NTSC die in den USA und Japan. NTSC-Geräte können keine PAL-Programme darstellen und umgekehrt. Deshalb müssen Spiele für den deutschen Markt und vom Hersteller dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** (weniger Bildschirmzeilen). Bei der Umsetzung für PAL reichen die im Spiel enthaltenen Bildinformationen nicht ohne Nachbearbeitung für eine den Bildschirm füllende Darstellung aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird dann auf dem PAL-Fernseher „gestaucht", am oberen und unteren Rand sind schwarze Balken, die so genannten PAL-Balken, zu sehen.

Partition

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PCI

Steht für „Peripheral Components Interconnect"[3]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen modernen Standard für PC-Einbaukarten, der schnelle Datenübertragung gewährt.

Progressive Scan[4]

Fernsehbilder bestehen aus Bildzeilen, die immer im Wechsel dargestellt werden. Erst alle ungeraden, dann alle geraden Bildzeilen. Bei der Progressive-Scan-Technik werden jedes Mal alle Bildzeilen übertragen, was die Bildqualität verbessert.

Prozessor

Winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigt. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor.

PS/2

Anschluss-Buchse am PC für Maus und Tastatur.

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.

Serielle Schnittstelle

Anschluss, der früher meist für die Maus oder das Modem verwendet wurde. „Seriell" bedeutet: Die Daten werden nacheinander übertragen.

Server[5]

In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt 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.

SMS

SMS ist die Abkürzung für „Short Message Service"[6], auf Deutsch: „Kurznachrichtendienst". Mit einer SMS können bis zu 160 Zeichen lange Texte übermittelt werden, auch an Telefone im Festnetz. Bei Telefonen ohne Textanzeige wird SMS von einer Computer-Stimme wiedergegeben.

Surround-Sound[5]

Mit Hilfe dieses Verfahrens wird dem Hörer per Knopfdruck ein Raumklang „vorgegaukelt", das heißt die Lautsprecher vermitteln einen räumlicheren Eindruck von Musik oder Spielklängen.

Taktfrequenz

Gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Prozessorgeschwindigkeit.

Triband

„Tri" heißt „drei". Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen (D- und E-Netz) auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[7]) 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.

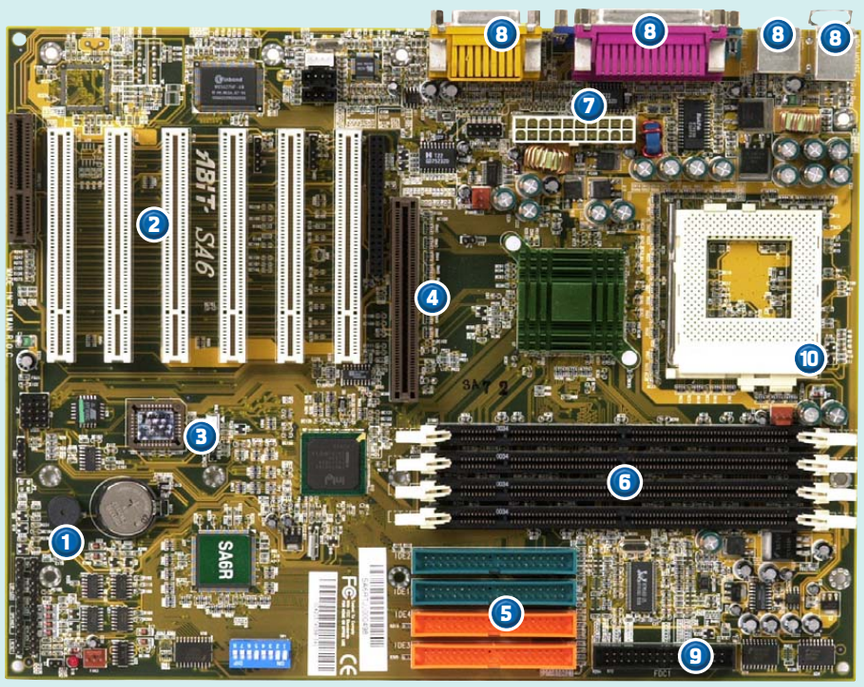
VGA

VGA, Abkürzung für „Video Graphic Array"[8], ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Das allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde, was sich durch starkes Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht. Mit 320 x 200 Bildpunkten können gleichzeitig 256 Farben (64 Graustufen) aus 262.144 möglichen Farben dargestellt werden. Moderne Grafikkarten leisten viel mehr: Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen auf dem Bildschirm darstellen und liefern deutlich bessere (augenfreundliche) Bildwiederholfrequenzen von mehr als 75 Hz. Dennoch sind auch alle modernen Grafikkarten in der Lage, die VGA-Auflösung darzustellen. Der VGA-Standard wird automatisch bei der Installation von „Windows 98" verwendet, unabhängig davon, welche Grafikkarte bereits in Ihrem Computer eingebaut ist. Der VGA-Anschluss dient der analogen Übertragung von Bildsignalen, etwa vom Computer an einen Monitor.

Hauptplatine (Motherboard[1]/Mainboard[2])

Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch 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: „Mäinbohrd" 2sprich: „Masserbohrd" 3sprich: „Periferel Kompohnents Interkonneckt" 4sprich: „Prohgrässiv Skänn" 5sprich: „Ssshörrver" 6sprich: „Schort Messidsching Sshörwiss" 7sprich: „Juniwörsel Ssiri-el Bass" 8sprich: „Wdio Gräffieks Arrä"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Manfred Freye

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	◆ 01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	◆ 01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96690	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
Dreamcatcher Interactive	21509	Glinde	0700-4827529	040-7100628152	◆ 01908-46048	◆ 01908-46049	Mo-Fr 8-24 Uhr	keins	dreamcatcherinteractive.com
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	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
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	01805-83542637	keins	01805-83542637	01805-83542637	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	01805-605511	◆ 01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	030-5363580	030-5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	◆ 01908-8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	◆ 01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 1. Oktober im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Jedi Knight – Jedi Academy

Es sind die Zeiten von Luke Skywalker und Han Solo: Sie möchten ein Jedi werden - und müssen deshalb beweisen, dass Sie das Zeug dazu haben. Welche Aufgaben Sie erwarten? Das lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Breed

Außerirdische greifen die Erde an. Weite Teile der Welt sind bereits unter Kontrolle der Aliens, doch mit einer Geheimwaffe der Menschen haben die Biester nicht gerechnet – mit Ihnen. Was Sie tun müssen, um die gemeine Invasion zurückzuschlagen? Im nächsten Heft gibt's alle Details.



Gesprengte Ketten

1963 entkam Steve McQueen im Kino als Kriegsgefangener aus einem deutschen Lager. 40 Jahre später sollen Sie auf PC und Xbox das Kunststück wiederholen. Alles über erfolgreiches Ausbrechen lesen Sie in Heft 11.



Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses

Wie gut können Sie mit Karten umgehen? Finden Sie es beim momentan angesagtesten Duell heraus. Können Ihre Kreaturen für Sie den Sieg davontragen? COMPUTERBILD-SPIELE liefert im nächsten Heft Kampfberichte.



P. N. 03

Die hübsche Vanessa steckt in Schwierigkeiten: Sie muss aus einem Laborkomplex entkommen, in dem sich gefährliche Roboter gleich in der Familienpackung herumtreiben. Wie hart der Kampf gegen die gnadenlosen Maschinen tatsächlich ist, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.



Advanced Wars 2

Der Vorgänger gilt als eines der besten Gameboy-Spiele überhaupt, nun können Sie wieder beweisen, dass Sie auch auf handlichem Gerät ein meisterlicher Stratege sind. Ob der Einsatz sich wieder lohnt, steht in Heft 11.

HARDWARE

Gut in der Hand

29 Spieletastaturen für den PC und alle gängigen Konsolen stehen beim nächsten Mal auf dem Prüfstand: Welche macht schnell schlapp? Welche konnte überzeugen? Was Sie in die Hand nehmen sollten, lesen Sie im nächsten Heft.

RATGEBER

Gut bei Ebay

Mit „ebay" kann man eine Menge Geld sparen – oder verdienen, auch mit gebrauchten Spielen. Aber wie geht man mit den Möglichkeiten richtig um, die das Aktionshaus seinen Nutzern bietet? Lesen Sie's im nächsten Heft.

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

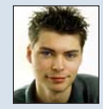

Lorenz Steinke, Leitender Redakteur


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. 01805/63 66 63, Fax 01805/63 66 33 (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.

IVW

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**