www.computerbildspiele.de
12/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

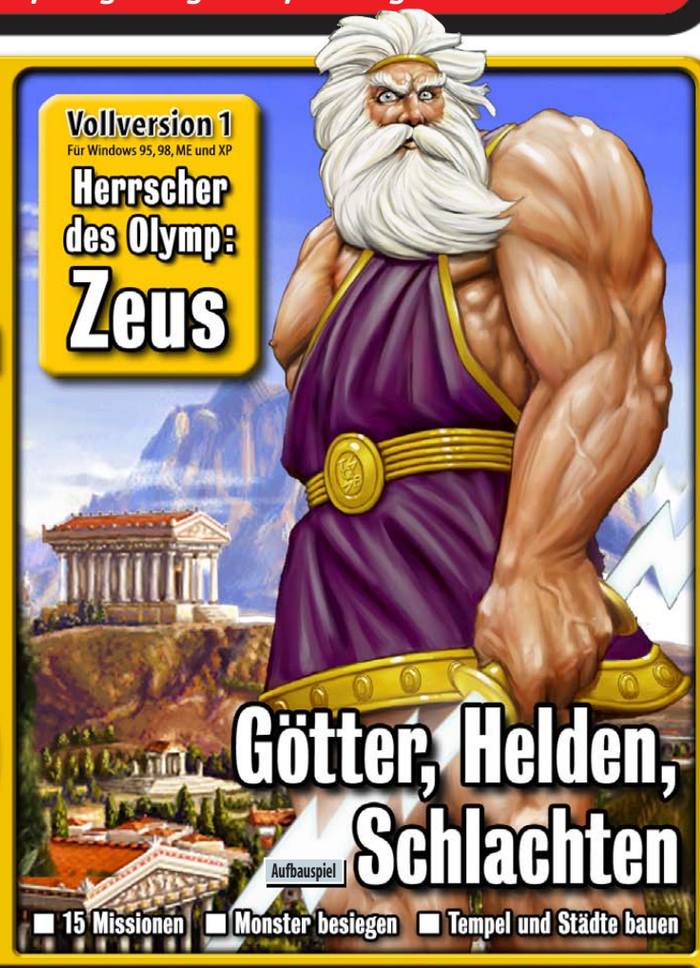
Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 12

2 CDs im Heft mit 13 Spielen und Demos

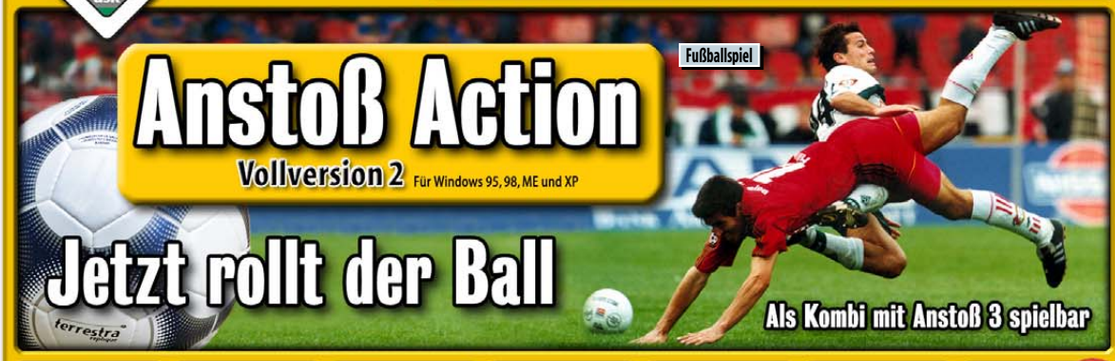


12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk



Vollversion 1
Für Windows 95, 98, ME und XP
Herrscher des Olymp: Zeus

Götter, Helden, Schlachten
Aufbauspiel
■ 15 Missionen ■ Monster besiegen ■ Tempel und Städte bauen



Anstoß Action
Vollversion 2 Für Windows 95, 98, ME und XP
Fußballspiel
Jetzt rollt der Ball
Als Kombi mit Anstoß 3 spielbar


Spiel 3
Geschicklichkeit
Floing


Spiel 4
Abenteuer
Stranded


Spiel 5
Action
Mastaroids


Spiel 6
Action
Maulwurfjagd


Spiel 7
Denk-/Knobelspiel
Animorie


Spiel 8
Geschicklichkeit
Miracle Mini-Golf


Demo 1
Action
Heinzeljagd


Denk-/Knobelspiel
Don`t Angry Demo 2

Die heißesten Rennen


Midnight Club 2 Demo 3


Spiel 9
Mégane Navigator


World Racing Demo 4

SPIELETESTS


PC
Spiel des Monats:
Commandos 3
Destination Berlin
Im Rücken des Gegners Strategie

Zusatzspiele (Add-Ons) zu:
- **Anno 1503** Schätze, Monster und Piraten
- **Sim City 4** Rush Hour
- **Command & Conquer Generäle** Die Stunde Null
- **Age of Mythologie** The Titans


PLAYSTATION 2
Yu-Gi-Oh!
The Duelists of the Roses
Kartenspiel **Duell im Mittelalter**


GAMECUBE
Mario Kart
Double Dash!!
Abgefahren und verwegen Rennspiel

BRANDAKTUELL

Handy-Spiele: Die Superknüller

SPIELETRICKS


PC
Railroad Tycoon 3
Managerspiel
Zug um Zug zum großen Geld

PLUS: 105 Cheats zu 10 Spielen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Harald Kuppek
Herausgeber

COMPUTERBILD-SPIELE feiert mit diesem Heft bereits den vierten Geburtstag. Vom Start weg übernahm die Tochter von Europas größter Computerzeitschrift COMPUTERBILD die Spitzenposition unter Europas Computer-Spielemagazinen. Mit bis zu 755 880 Käufern pro Ausgabe ist COMPUTERBILD-SPIELE zugleich die zweitgrößte Computerzeitschrift Europas. Dass Ihnen das Heft so gut gefällt, macht mich stolz. Stolz, liebe Leser, weil meine Redaktion jeden Monat mit großem Engagement meinem Konzept Leben einhauchte. Ich persönlich bin nun dabei, die zweite Tochter von COMPUTERBILD zu entwickeln, die auf den Namen AUDIO-VIDEO-FOTO-BILD hört und ab 3. Dezember am Kiosk erhältlich sein wird. Aus diesem Grunde übergebe ich nun die Chefredaktion an meinen bisherigen Stellvertreter Frank Surholt und hoffe, dass Sie ihm und der Redaktion weiterhin treu bleiben. Ich danke allen Lesern und meiner Redaktion für vier schnell vergangene, aber wunderschöne Jahre. Als künftiger Herausgeber werde ich weiterhin mit viel Freude das Geschehen verfolgen.

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: AP

Augenzeuge: Häntsch bei der Computerspiele-Weltmeisterschaft in der Olympiapark-Halle von Seoul.

● Die Deutschen und der Fußball – da läuft wieder was. Erst das Frauen-Gold in den USA, und jetzt wurde Redakteur Marco Häntsch (30) in Korea Zeuge, wie sich Landsleute auf der Computerspiele-Weltmeisterschaft mit „FIFA Fußball 2003" die Titel sicherten. Häntsch feierte die Siege mit koffeinfreiem grünen Tee und packte ein Aufbrühset aus Keramik in seinen Koffer. Der allerdings blieb auf dem Rückflug von Seoul beim Umsteigen in Paris stehen. Koffer hin, Koffer her – der Reporter sprintete zur Hamburg-Maschine, um den Korea-Bericht noch pünktlich in diesem Heft unterzubringen (Seite 180).

● Auf dem Flughafen hätte er beinahe seinen Kollegen Oliver Redelfs (30) über den Haufen gerannt. Der sah sich in Paris das neue Actionspiel „Splinter Cell – Pandora Tomorrow" an (Seite 28) – und das nur mit viel Dusel. Denn er war in Hamburg ins falsche Flugzeug gestiegen, saß schon auf Platz 14 C nach Amsterdam und wurde in letzter Sekunde ausgerufen und umdirigiert.



Foto: Oliver Redelfs

Pappkamerad: Redelfs in Paris neben Sam Fisher, dem Helden aus „Splinter Cell".

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Neue Hardware		8
	Test: Neues Hand-Spielgerät „Gamepark GP 32"		10
	Leserwahl „Goldener Computer": Die Gewinner		12
	Bunt gemischt		14
	Hitliste der meistverkauften Spiele		16
	Neue Handy-Spiele	TITELTHEMA	20
	Spielbericht: Breed		24
	Spielbericht: Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow		28
	Spielbericht: Codename Panzers		30
	Spielbericht: Chicago 1930		31
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		35
	Vorserientests:		
PC	Afrika Korps Strategie (ab 1. Dezember)		33
PC	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs Action (ab 14.11.)		34
PC	Spellforce – The Order of Dawn Rollenspiel (ab Ende Nov.)		32
PC	Uru – Ages beyond Myst Abenteuer (ab 6. November)		34

SPIELETESTS

	So testet COMPUTERBILD-SPIELE		36
	Die Testtabelle verständlich erklärt		38
PC	Age of Mythology – The Titans Strategie (ab 11.11.)	TITELTHEMA	50
PC	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten Aufbauspiel (ab November)	TITELTHEMA	60
Xbox	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds Action (im Handel)		92
PC	Chrome Action (im Handel)		52
PC	Command & Conquer Generäle – Die Stunde Null Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	80
PC	Commandos 3 Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	40
PC	Conflict Desert Storm 2 Action (im Handel)		54
Xbox	Crimson Skies – High Road to Revenge Action (ab 30.11.)		88
Xbox	Dino Crisis 3 Action (im Handel)		94
Xbox	Dungeons and Dragons Heroes Rollenspiel (ab November)		100
PC	Empires – Die Neuzeit Strategie (im Handel)		68
GBA	Final Fantasy Tactics Advance Rollenspiel (im Handel)		104
Cube	F-Zero GX Rennspiel (im Handel)		110
PC	Halo Action (ab 30. November)		74
PC	Homeworld 2 Strategie (im Handel)		64
GBA	Kirby – Nightmare in Dream Land Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		104
Cube	Mario Kart Double Dash Rennspiel (ab 13.11.)	TITELTHEMA	106
PC	Piraten – Herrscher der Karibik Action (im Handel)		72
PS2	Pro Evolution Soccer 3 Fußballspiel (ab 30. November)		86
PC	Railroad Tycoon 3 Managerspiel (im Handel)		46
PC	RTL Skispringen 2004 Sport (ab 7. November)		76
PC	Sim City 4 – Rush Hour Simulation (im Handel)	TITELTHEMA	62
Xbox	Soul Calibur 2 Prügelspiel (im Handel)		96
Cube	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3 Action (ab 6.11.)		108
GBA	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4 Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		102
PS2	The Simpsons – Hit & Run Action (ab 7. November)		82
Xbox	Tom Clancys Rainbow Six 3 Action (ab 16. November)		98
Xbox	Top Spin Sport (ab 7. November)		96
Cube	Viewtiful Joe Action (im Handel)		110
PS2	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses Kartenspiel (i.H.)	TITELTHEMA	84

GÜNSTIGE SPIELE

PC	Defender of the Crown Action (im Handel)	112
PS2	Space Invaders – Invasion Day Action (im Handel)	118

SPIELETRICKS

PC	Animorie	TITELTHEMA	124
PC	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten		152
PC	Anstoß Action	TITELTHEMA	136
PC	Commandos 3		144
PC	Don't Angry (Demo)	TITELTHEMA	123
PC	Floing	TITELTHEMA	122
PC	Heinzeljagd (Demo)	TITELTHEMA	125
PC	Herrscher des Olymp – Zeus	TITELTHEMA	126
PC	Mastaroids	TITELTHEMA	121
PC	Maulwurfjagd	TITELTHEMA	121
PC	Mégane Navigator	TITELTHEMA	123
PC	Midnight Club 2 (Demo)	TITELTHEMA	125
PC	Miracle Mini Golf	TITELTHEMA	121
PC	Railroad Tycoon 3	TITELTHEMA	164
PC	Sim City 4 – Rush Hour		158
PC	Stranded	TITELTHEMA	124
PC	World Racing (Demo)	TITELTHEMA	122
	105 Geheime Tricks (Cheats) zu 10 Spielen	TITELTHEMA	170

MAGAZIN

World Cyber Games 2003: Deutschland ist Weltmeister!	180
Gewinnspiel	184

HARDWARE

Vergleichstest: Acht Steuerknüppel (Joysticks) für PC	186
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	187
Testergebnisse im Detail	188
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt	190

RATGEBER

Schönere Optik für Windows XP	196
So installieren Sie ein Spiel	200

PROFI-ECKE

So optimieren Sie Ihren Spiele-PC durch Umbau	192

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen	204
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	206
Spielebücher-Kritiken	208
Briefe an die Redaktion	210
COMPUTERBILD-SPIELE hilft	210
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	212
Marktübersicht	214
Fachbegriffe einfach erklärt	220
Telefonnummern der Spielehersteller	224

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	226
Impressum	226
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	226

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

CD-ROM IM HEFT

Vollversionen TITELTHEMEN: **„Herrscher des Olymp – Zeus", „Anstoß Action", „Animorie", „Floing", „Mastaroids", „Maulwurfjagd", „Mégane Navigator", „Miracle Mini-Golf", „Stranded".** Demos TITELTHEMEN: **„Don't Angry", „Heinzeljagd", „Midnight Club 2", „World Racing".** Sonstiges: **„Acrobat Reader 6.0", „Direct-X9.0a", „Windows Installer 2.0".**

Die CD-ROM 1 finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Die CD-ROM 2 finden Sie auf Seite	87
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	184 - 185
Installations-Anweisungen zu allen Vollversionen und Demos (Probierversionen)	120

Titel: Fotos: Corbis; Montage: Arne Bahruth

Kurz vorgestellt

Reichtum auf Raten

Möchten Sie jemanden anrufen oder vielleicht doch den Publikums-Joker ziehen? „Wer wird Millionär?“ ist wieder da – im Fernsehen schon seit Wochen und demnächst auch mit einer neuen Ausgabe der PC-Spiel-Reihe.



Logo – Quizfans freuen sich: 1000 neue Fragen.

„Wer wird Millionär – Vierte Edition“ enthält 1000 neue Fragen und ist ab dem 14. November 2003 für 29,99 Euro im Handel.
Infos bei: Eidos GmbH
Tel. 01908-39582
www.eidos.de

Alarm im All

Der Nachfolger des Weltraumkrachers „X – Beyond the Frontier“ (als komplettes Spiel auf der COMPUTER-BILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 10/2001) soll noch in diesem Jahr für 44,99 Euro in den Handel kommen. „X^2 – Die Bedrohung“ entführt Sie erneut in ferne Welten des Universums. Dort bauen Sie Weltraum-Stationen und Raumschiffe, treiben Handel und führen



Einsatz mit X: absonderliche Raumschiffe im Weltall.

erbitterte Kriege gegen gefährliche Außerirdische.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795,
www.kochmedia.com

Handspiel am Handy

Electronic Arts plant Top-Titel für das Spiele-Handy Nokia N-Gage. Pünktlich zu Weihnachten sollen die Sportspiele „FIFA 2004“ und „NCAA Football 2004“ erscheinen. Die Preise werden laut Hersteller zwischen 39 und 49 Euro liegen.
Infos bei: Nokia GmbH
Tel. 0180-5234242
www.nokia.de

Sonic Heroes

Das neckische Dutzend



Hetzschrittmacher: Sonic rast seit zwölf Jahren.

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | „Das schnellste Spiel der Welt“ – so schwärmte die Fachpresse, als vor zwölf Jahren „Sonic the Hedgehog“ für die mittlerweile längst ins Museum gestellte Konsole Mega Drive erschien. Nun – Sonic, der sausende Igel, hat seitdem keine Ermüdungserscheinungen gezeigt. Im neuesten Spiel schart der stachlige Genosse elf weitere spielbare Figuren um sich. Das neckische Dutzend tritt in vier Dreiergruppen an, von denen Sie stets nur eine über den Parcours hetzen. Unterwegs können Sie nach Bedarf innerhalb des infernalischen Trios umschalten, etwa mit Sonic rennen, mit dem Fuchs Talis fliegen und die stahlharten Muskeln des Ameisenigels Knuckels einsetzen, um Gegner locker von der Platte zu putzen. So viel Flexibilität werden Sie brauchen, denn die 14 (laut Hersteller riesigen) Spielumgebungen haben's in sich: wütende Monster, gefährliche Kletterpartien und tiefe Abgründe sind Sonics Alltag.

Angekündigt für:
4. Dezember 2003
Preis laut Hersteller: 59,99 Euro
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main
Tel. 01907-71882
www.atari.de



Puppendynamik garantiert: Boxwunder Knuckles (links) und Talis, der fliegende Fuchs.



Auf der Zielgeraden: Sonic mit leichtem Vorsprung, wie immer.

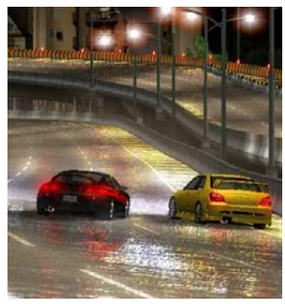
Need for Speed – Underground

Das Geld liegt auf der Straße



Honda Civic mal nicht in Zivil, sondern im Kampfanzug: Frontspoiler, Seitenschweller, Heckflosse und Ultra-Breitreifen. Das wirkt!

Rennspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Schraubst du noch oder rennst du schon? Immer schön der Reihe nach: Kiste tiefer legen, knallharte Stoßdämpfer montieren, scharfe Nockenwelle rein – und dann mit Bleifuß durch die City. Am besten Nachts, wenn die Stadt menschenleer ist. Zu gefährlich für den Führerschein? Nein, alles nur ein Spiel. Im neuesten Teil der erfolgreichen Rennserie „Need for Speed“ fahren Sie Straßenrennen für Geld. Am Steuer eines von 20 wettbewerbstauglich aufgemotzten Serienautos. Mit dabei: Ford Focus ZX3, Honda Civic Si Coupé und der „Klassiker“ VW Golf GTI 2.0. Die eingesackten Prämien werden Gewinn bringend investiert: in Tuningteile von namhaften Herstellern, wie DC Sports, Eibach oder Jackson Racing.



Reger Betrieb im Regen: Wer macht hier wen nass?

Angekündigt für: 28. November 2003 (PC), 21. November 2003 (PS 2, Xbox, Cube)
Preis laut Hersteller:
49,99 Euro (PC), 59,99 Euro (PS 2, Xbox, Cube)
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln,
Tel. 01907-54464,
www.electronicarts.de

Fame Academy

Karriere in kleinen Schritten

Simulation für PC; Musikspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Superstar werden ist harte Arbeit. Im PC-Spiel „Fame Academy“ füllt der Knochenjob neun Spielstufen mit 14 kniffligen Aufgaben – angefangen mit der sorgfältigen Auswahl der Kleidung, Accessoires und Frisuren für die großen Auftritte. Da es mit einem schönen Äußeren nun mal nicht getan ist, stehen auch regelmäßiger Gesangs- und Tanzunterricht auf dem Pflichtstundenplan. Und auf dem Höhepunkt der Karriere sind die großen Konzerte zu organisieren. Die ganz großen, versteht sich, in Las Vegas oder im Rahmen des legendären Woodstock-Festivals. 14 Welthits sind im Spiel, wahrhaftige Superstars wie Elton John, Donna Summer und Lionel Richie gaben ihren Segen und die Lizenzen dazu.

In der Playstation-2-Version geht's nicht darum, glanzvolle Stars aufzubauen, sondern darum, auf dem Parkett zu glänzen, indem Sie vorgegebene Schrittfolgen nachtanzen. Entweder per Fingerakrobatik auf der Spieletastatur oder – viel besser – mit sportlichem Körpereinsatz auf der Tanzmatte.



Cool Girl in Siegerpose.

Angekündigt für:
20. November 2003 (PS 2), PC-Version bereits im Handel,
Preis laut Hersteller:
34,99 Euro
Infos bei: Pointsoft GmbH, Willi-Bleicher-Str. 11, 52353 Düren,
Tel. 02421-4079513
www.backtogames.de



Na, wer schafft den Superstart? Bühne frei für den Pop-Nachwuchs.

Singles – Flirt up your Life

Dann klappt's auch mit dem Nachbarn

Simulation für PC | Liebe kann schön sein. Oder eine Qual – nämlich immer dann, wenn zwei Liebende einfach nicht zueinander finden. Sollte diese Situation Ihr soziales Gewissen herausfordern, dann spielen Sie doch einfach mal Amor für Mike und Linda. Das „verhinderte" Paar hat aus rein praktischen Erwägungen eine Wohngemeinschaft gegründet. Um dem Zusammenleben auch die gewünschte menschliche Basis zu verleihen, wird Ihre Hilfe gebraucht. Sie spendieren den beiden ein attraktives Äußeres, eine kuschelige Wohnungseinrichtung, lukrative Jobs und ein Essen bei Kerzenschein. Wenn da nicht der Funke überspringt, dann haben Sie klar Ihren Job verfehlt …

Angekündigt für:
Ende November 2003
Preis laut Hersteller: 34,99 Euro
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795



Zum Anbandeln: Mike mit Stirnband und Rambo-Outfit.

Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

Der „alte" Arnie – gut terminiert

Actionspiel für Playstation 2, Xbox und Gameboy Advance | Als Gouverneur von Kalifornien will sich Arnold Schwarzenegger voll und ganz der Politik widmen und vorerst keine Filme mehr drehen. Doch zum Glück gibt's seine Paraderolle jetzt als Spielfigur: den Terminator. Und der rettet die ganze Welt, nicht nur Kalifornien. Auf den Fersen der Killermaschine T-X erleben Sie halsbrecherische Motorradfahrten, Faustkampf-Duelle und Waffengänge mit Laser, Raketenwerfer und Sturmgewehr. Wäre doch gelacht, wenn Sie den Vorboten der Apokalypse nicht in seine Einzelteile zerlegen könnten.



Arnold und die Frauen: Meine Damen, der Wahlkampf ist gelaufen!

Angekündigt für:
den 14. November 2003
Preis laut Hersteller: 49,99 Euro (PS 2, GBA), 59,99 Euro (Xbox)
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882
www.atari.de

Fair Strike

Alles Gute kommt von oben



Quirliges Spiel: Hubschrauberpiloten kommen ins Rotieren.

Actionspiel für PC | Schwindelfrei sollten Sie sein, wenn Sie „Fair Strike" gewinnen wollen. Denn Flugkrankheit wäre das sichere Aus für einen Elite-Hubschrauberpiloten im Dienst einer Anti-Terror-Organisation. Sechs naturgetreu nachgebildete Helikopter inklusive Hi-Tech-Waffen stehen im Hangar – zum Beispiel so illustre Fluggeräte, wie der AH-64A Apache oder der Ka-52 Alligator. Aber die bleiben da nicht, sondern sind Ihre Werkzeuge in 38 ausgedehnten Luftkämpfen gegen Mörder, Erpresser und Drogenbarone rund um den Globus, von Osteuropa bis in die Karibik.

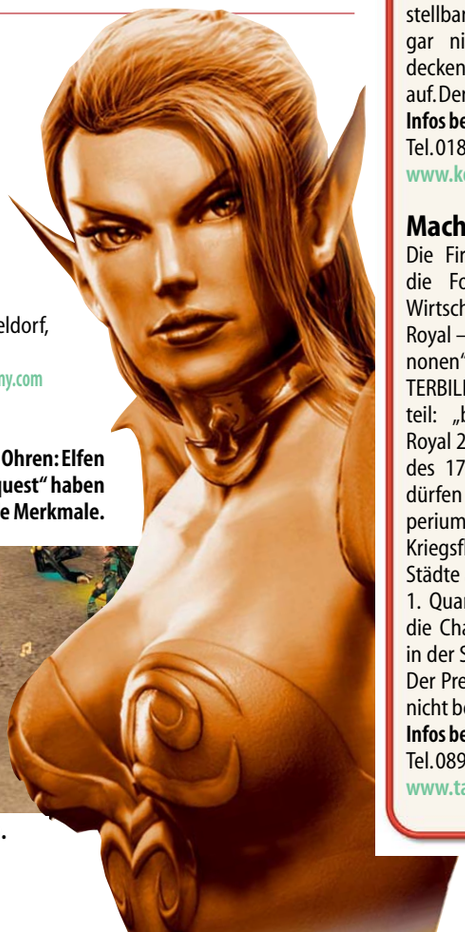
Angekündigt für:
Ende November 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Pointsoft GmbH, Willi-Bleicher-Str. 11, 52353 Düren, Tel. 02421-4079513
www.backtogames.de

Lords of Everquest

Im Land der bekannten Unwesen

Strategiespiel für PC | Neues aus dem „Everquest"-Universum: Feuerdrachen, Wassergoblins, Sensenmänner und Werwölfe – derlei Furcht einflößende Kreaturen tummeln sich im Everquest-Land Tunaria. Doch das schreckt wahre Haudegen nicht ab: Gleich 15 potenzielle Herrscher treten zum Kampf um dieses Land voller bizarrer Gestalten an. Einer der Konkurrenten sind Sie. Na, denn mal los. Sie starten als Zauberer, Elfe oder Schattenklinge und landen, wenn alles gut geht, als Machthaber. Vorausgesetzt, Ihre Armee, eine Auswahl aus 60 skurrilen Einheiten-Typen, wie Spinnen, Zauberern oder schwer bewaffneten Monstern, hat alle Schlachten siegreich beendet. Und dann haben Sie längst nicht ausgespielt. Im **Netzwerk** S. 220 oder Internet können Sie mit bis zu elf weiteren Spielern um den Thron in Tunaria wetteifern.

Angekündigt für:
4. Dezember 2003
Preis laut Hersteller:
44,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050
http://lordsofeverquest.station.sony.com



Schau mir auf die Ohren: Elfen in „Lords of Everquest" haben hervorstechende Merkmale.



Eigene Note: Hier sind alle Kampfmittel im Einsatz, …



… nur der Gesang des Barden fehlte noch.

Kurz vorgestellt

Ansturm auf Anno

„Anno 1503" als Handyspiel (Bericht in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003) hat sich bereits 30 000 Mal verkauft, meldet der Mobilfunkdienste-Anbieter Jamba und nennt den Strategie-Hit „Handyspiel des Jahres". Anno 1503 ist für Mobiltelefone von Siemens und Nokia zu haben und kann zum Preis von 4,99 Euro von der Internet-Seite www.jamba.de heruntergeladen werden.
Infos bei: Elkware GmbH, Tel. 04103-90290



Auf Erfolgskurs: Handyspiel „Anno 1503" in voller Fahrt.

Wort für Wort

Kreuzworträtsel sind für Sie der schönste Knobelspaß? Dann trifft das gleichnamige PC-Spiel bei Ihnen sicher voll ins Schwarze. Damit können Sie eigene Kreuzworträtsel erstellen und ausdrucken oder gleich am Bildschirm lösen. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, und wenn Sie mal gar nicht weiterkommen, decken Sie einfach ein Wort auf. Der Preis: 9,99 Euro.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795,
www.kochmedia.com

Macht und Meer

Die Firma Take 2 kündigt die Fortsetzung der PC-Wirtschaftssimulation „Port Royal – Geld, Macht und Kanonen" an (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002, Urteil: „befriedigend"). „Port Royal 2" spielt in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Dort dürfen Sie ein Handelsimperium, eine schlagkräftige Kriegsflotte und eigene Städte aufbauen. Bereits im 1. Quartal 2004 haben Sie die Chance, mit Monotonie in der Südsee aufzuräumen. Der Preis des Spiels ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Take 2 GmbH, Tel. 089-278220,
www.take2.de

Kurz vorgestellt

Tomaten auf die Kandidaten

Popstars, Superstars, Fame Academy – Castingshows überschwemmen das TV-Programm. Sie können das alles nicht mehr hören und sehen? Dann halten Sie sich an „Prügelstar" für PC. Hier dürfen Sie ungeliebte Kandidaten mit Eiern, Tomaten oder gar Lautsprecherboxen bewerfen. Für 9,99 Euro dürfen Sie Wahnsinnskandidaten wie Heinz Heiper oder Isolde Schweigen zum Schweigen bringen.
Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166-618660, www.prügelstar.de

Hölle am Himmel

Nachschub für „IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles": Im Frühjahr soll eine Erweiterungs-CD-ROM für die Flugsimulation erscheinen. „IL 2 Sturmovik – Forgotten Battles – Expansion Pack" hält neue Gefechte für Einzelspieler bereit und die Möglichkeit, via Internet gegen Spieler aus aller Welt Luftkämpfe auszutragen. Wie viele Spieler sich gleichzeitig am Himmel austoben dürfen, steht noch nicht fest, der Preis ebensowenig.
Infos bei: Ubi Soft GmbH Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Würfel-Spiele für weniger

Ende November gibt's eine Preissenkung für Gamecube-Spiele aus dem Hause THQ: „Die Monster AG – Monster Ball" (Action), „Sponge Bob Square Pants – Revenge of the Flying Dutchman" (Action) und „Summoner – A Goddess Reborn" (Rollenspiel) für je 24,95 Euro.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-605511, www.thq.de



Schwamm drüber: Rabatt auf THQ-Gamecube-Spiele.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Was tut man nicht alles für Kröten

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Zum Jahreswechsel kehren die Ninja Turtles als Zeichentrickserie ins deutsche Fernsehen zurück. Und ins Spielgeschehen. Bahn frei für die vier Kampfschildkröten Raphael, Michelangelo, Donatello und Leonardo, die in 35 Spielstufen zeigen dürfen, was ein richtiger Panzer ist. Jeder des Quartetts hat seine ganz persönliche Waffe, etwa Nunchakus (eine Art Dreschflegel), Sai- und Katana-Schwerter, sowie ein individuelles Repertoire an Verteidigungs- und Angriffstechniken. Die wird Ihre Truppe im Kampf gegen den finsteren Shredder's Foot Clan auch dringend brauchen.

Angekündigt für: Ende November 2003 (GBA), 1. Quartal 2004 (PC, PS 2, Xbox, Gamecube)
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103 - 105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320



Der turtelt nicht: „Ninja Turtles" sind auf Krawall gebürstet.



Krötenwandlung: Im Kampf für das Gute werden die Jungs richtig böse.

Law & Order – Double or Nothing

Alles was Recht ist

Abenteuerspiel für PC | Hier wird's kriminell: ein streng geheimes wissenschaftliches Projekt, ein toter Forscher, Liebesaffären, Unterschlagung … Da müssen Sie als Detektiv erst mal den roten Faden finden, in den vielen Bruchstücken eine schlüssige Geschichte entdecken, das Geheimnis dahinter lüften, Intrigen ans Licht zerren und schließlich den brutalen Mörder überführen. Sobald Sie den am Kragen haben, dürfen Sie ihn auch anklagen, indem Sie kurzerhand die Rolle wechseln und als Staatsanwalt für erdrückende Beweislast sorgen. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen amerikanischen TV-Krimireihe, hier zu Lande als „Die Aufrechten – Aus den Akten der Straße" bekannt.

Angekündigt für: 1. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: 46,95 Euro
Infos bei: Dreamcatcher Interactive, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, www.dreamcatcherinteractive.com



Alles klar, Herr Kommissar: Der Tatort ist gesichert, der Täter flüchtig.

Spy Hunter 2

Der Weg ist das Spiel



Gute Mine zum bösen Spiel: So verbreiten Sie Bombenstimmung.

Rennspiel für Playstation 2 und Xbox | Mit einer aufregenden Geheimagentin sollen Sie gegen eine weltweit agierende terroristische Gruppe kämpfen, um die Welt zu retten – so steht's in der Spielbeschreibung. Doch im Grunde müssen Sie einfach nur Gas geben, Ihr Allrad-Vehikel durch 16 Geländekurse prügeln und reichlich von den schweren Bordwaffen Gebrauch machen. Das liest sich martialisch, aber die comic-ähnliche Aufmachung nimmt dem Geballer jegliche ernste Schwere. Also räumen Sie ohne schlechtes Gewissen alles, was Ihren Weg kreuzt, mit gezielten Schüssen weg und kegeln Verfolger mit Landminen und Ölspuren aus der Bahn.

Angekündigt für: das 1. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main Tel. 069-98557320

Tak und die Macht des Juju

Heller Tak gegen dunkle Mächte

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Gamecube und Gameboy Advance | Klein, knuffig und wild entschlossen – das ist Tak. Er lebt in einer Stammeswelt in den Tiefen des Urwalds und hat nur eins im Sinn: die gestohlenen magischen Mondsteine in den Tempel der Mondgöttin zurückzubringen. Dazu muss der kleine Mann im Lendenschurz zehn weitläufige Spielwelten durchqueren. Mal geht's über steinige Gebirge, dann wieder durch düstere unterirdische Tempelanlagen. Da ist es gut, ein paar Schamanen im Freundeskreis zu haben, die dem Helden schon mal für kurze Zeit Unsterblichkeit oder Bärenkräfte verleihen. Erste Bilder und Videos versprechen ein sehr stilvolles und witziges Spiel.

Angekündigt für: März 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511, www.takgame.com



Der Tak wird kommen: seltener im Fluge, …



… aber doch meistens aus der Luft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Karten gemischt

Die Firma Asus bestückt ihre Grafikkarten ab sofort nicht mehr nur mit **Prozessoren** S.220 vom amerikanischen Hersteller Nvidia (Marke „Geforce"), sondern auch



ATI-Prozessoren: jetzt auch auf Asus-Grafikkarten.

mit solchen vom kanadischen Unternehmen ATI (Marke „Radeon"). Erste Karten dieser Bauart sollen zum Weihnachtsgeschäft im Handel sein.
www.asuscom.de

Massen bewegt

Logitech hat seit der Markteinführung von Lenkrädern mit Rütteleffekt im Jahr 1998 eine Million Exemplare davon verkauft. Das erste Modell hieß „Formula Force GP", seitdem folgten acht weitere Modellreihen für PC und Konsolen.
www.logitech.de



Die Million ist voll: Logitech-Lenkräder mit Rütteleffekt.

Preise gesenkt

Sony hat in Großbritannien den Verkaufspreis für die Playstation 2 (PS 2) gesenkt – von umgerechnet etwa 249 auf 199 Euro). Überdies bietet Sony im Inselreich eine silberfarbene PS 2 in limitierter Auflage für umgerechnet 219 Euro an.
www.playstation.de



PS 2 auf Englisch: alter Preis runter, neue Farbe drauf.

Kosten halbiert

Die Firma Nintendo senkt mit sofortiger Wirkung den Gamecube-Preis von 199,95 auf 99,95 Euro.
www.nintendo.de

Canon Multimedia-Projektor LV-S3

Geschrumpftes Groß-Projekt



Objektiv betrachtet: Der neue Canon-Projektor ist klein und leicht.

Projektor für PC und Spielekonsolen | Schwer, laut, teuer – das sind die gängigen Vorurteile gegen Projektoren, die den Bildschirminhalt auf eine (Lein-) Wand werfen und damit beträchtlich vergrößern. Die Firma Canon stellte jetzt den „LV-S3" vor, der mit diesen Einwänden aufräumen soll. 2,2 Kilogramm Gewicht, verteilt auf 27,8 mal 21,3 mal 8 Zentimeter (Werksangaben), das sieht nach problemlosem Transport aus. Die maximale Helligkeit gibt Canon mit 1200 ANSI **Lumen** S.220 an. Ein laut Canon flüsterleiser Lüfter kühlt die Projektorlampe. Und das Objektiv des Gerätes soll in der Lage sein, auch in kleinen Räumen große Bilder zu zaubern. Beispiel: Mit nur 3,2 Metern Abstand zur Wand erzielen Sie, so Canon, eine Bilddiagonale von 2,5 Metern. Ordentliche Bildqualität verspricht die neue Technik **Progressive Scan** S.220. **Composite** S.220 -, **VGA** S.220 - und **RGB** S.220 -Eingang erlauben den Betrieb des Projektors an PC und Spielekonsolen. Für 1299 Euro gibt's den LV-S3 ab sofort im Handel.

Infos bei: Canon GmbH, Europark Fichtenhain A 10, 47807 Krefeld, Tel. 02151-3450, www.canon.de

Iomega Super DVD All Format 4x

Der füllt jedes Format

DVD-Brenner für PC | Wer **DVDs** S.220 selbst mit Daten beschreiben will, braucht Geduld und Durchblick: Drei weltweit bedeutende Firmengruppen kämpfen erbittert um die Durchsetzung ihrer eigenen „Normen". Folglich sind drei verschiedene Typen von Leer-DVDs („Rohlingen") erhältlich, die sich jeweils nur mit bestimmten **DVD-Recordern** S.220 beschreiben lassen und anschließend nur in speziellen DVD-Spielern laufen. Der DVD-Brenner „Super DVD All Format 4x" von Iomega akzeptiert indes alle Formate – DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW und DVD-RAM. Der „Allesbrenner" kostet 279 Euro und ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Iomega, 12 Avenue des Morgines, CH-1213 Petit-Lancy, Genf, Schweiz, Tel. 069-95086359, www.iomega.de



Das Runde ins Eckige: Iomega-Brenner für alle DVD-Normen.

Creative Labs Inspire GD 580

Alle mal herhören

Lautsprecher für PC und Spielekonsolen | Creative Labs präsentierte kürzlich ein Boxenset, das sich besonders für den Betrieb an den Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox eignen soll, aber auch mit Computern harmoniert, die eine 5.1-Soundkarte haben. „Inspire GD 580" besteht aus fünf Hochtönern und einer Bassbox. **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.220 und Kabelfernbedienung werden mitgeliefert. Der Hersteller sagt seinem neuen Lautsprechersystem einen Wiedergabefrequenzbereich von 40 bis 20000 **Hertz** S.220 nach. Das Boxenset steht ab sofort für 199 Euro im Elektronikfachhandel.

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



Gemeinsam sind wir stark: aktuelles Boxenset von Creative Labs.

ATI Radeon 9800 XT

Im verschärften Arbeitstakt

Grafikkarte für PC | Aktuelle, aufwendig programmierte Spiele verlangen Rechentempo. Ohne moderne Grafikkarte läuft da nichts. Die Firma ATI hat kürzlich ihr Topmodell „Radeon 9800 Pro" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 7/2003) aufpoliert und umgetauft: Die „Radeon 9800 XT" arbeitet laut Hersteller mit noch höheren **Taktfrequenzen** S.220 (alte Werte in Klammern). Für den **Prozessor** S.220 werden 412 (380) **Megahertz** S.220 angegeben, der Speichertakt liegt nun bei 365 (350) Megahertz. Die Radeon 9800 XT wird noch in diesem Monat in den Handel kommen. Die Preise dürften, je nach Ausstattung, Lieferumfang und Speichergröße, zwischen 450 und 550 Euro liegen.

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



Dahinter steckt immer ein kluger Kopf: neue ATI-Grafikkarte.

Iomega HDD 250 GB

Nebenan ist noch Platz

Externe Festplatte für PC | Von Iomega kommt eine externe Festplatte mit 250 **Gigabyte** S.220 Fassungsvermögen. Das reicht beispielsweise für die Archivierung von maximal einer Million Fotos (je nach Bildqualität) oder rund 4200 Stunden Musik im **MP3** S.220 -Format oder 250 Computerspielen. Die „HDD 250 GB" gibt es wahlweise mit **USB 2.0** S.220 - oder **Fire-Wire** S.220 -Anschluss. Die Datenübertragungsrate zum PC gibt Iomega mit 25 (USB) beziehungsweise 32 **Megabyte** S.220 pro Sekunde (Fire-Wire) an. Die HDD 250 GB rotiert mit 7200 Umdrehungen pro Minute und soll so einen schnellen Zugriff auf alle Daten gewähren. Die neue Festplatte gibt's ab sofort für 429 Euro in Elektronikfachmärkten.

Infos bei: Iomega, 12 Avenue des Morgines, CH-1213 Petit-Lancy, Genf, Schweiz, Tel. 069-95086359, www.iomega.de



Alles im Kasten: große externe Festplatte.

AMD Athlon 64 FX-51

Athlon verpflichtet

Prozessor für PC | Mit dem „Athlon 64 FX-51“, dem ersten **Prozessor** S.220 mit **64-Bit** S.220-Technik, will die Firma AMD ihrem Erzrivalen Intel kräftig Konkurrenz machen. Hohes Arbeitstempo ist damit immer dann garantiert, wenn auch Arbeitsprogramme, Spiele und Betriebssysteme das 64-Bit-Verfahren nutzen. Davon gibt es zur Zeit aber nur recht wenige. Allerdings verstehen sich auch die aktuellen **32-Bit** S.220-Programme mit diesem Prozessor. Der Athlon 64 FX-51 arbeitet mit einer **Taktfrequenz** S.220 von 2,2 **Gigahertz** S.220. Der Prozessor ist eine Ansammlung von 105 Millionen Transistoren – fast das Doppelte der im „Intel Pentium 4 HT 3,2 GHz“ arbeitenden Halbleitertruppe. In Zusammenarbeit mit hochwertigen, modernen Grafikkarten soll der neue Athlon auch bei aufwendig programmierten Spielen einen ruckelfreien Bildaufbau gewährleisten. In den Handel soll der „Athlon 64 FX-51“ noch zum Weihnachtsgeschäft kommen. Der Verkaufspreis wird bei stolzen 800 Euro liegen. Für den Einbau benötigen Sie eine besondere **Hauptplatine** S.220 und speziellen **Arbeitsspeicher** S.220.

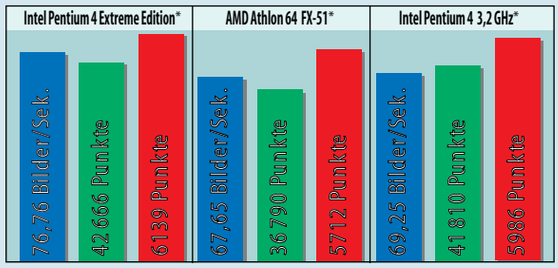
AMD präsentierte zudem eine etwas abgespeckte Version des neuen Superchips. Der „Athlon 64“ ist etwas langsamer und kostet knapp 500 Euro.

Infos bei: AMD GmbH, Rosenheimer Str. 143 b, 81671 München, Tel. 089-450530, www.amd.de



Bitte 64 Bit: AMD bringt neuen Hochleistungs-Prozessor.

SO SCHNELL SIND DIE NEUEN PROZESSOREN



Die Grafik zeigt die Geschwindigkeitswerte folgender Messungen:
Tempo beim Spielen** Aquamark 3 3D Mark 2003

* Gemessen mit einem Gigabyte Arbeitsspeicher und Grafikkarte „Nvidia Geforce FX 5900 Ultra“
** Durchschnittswert aus Tests mit den Spielen „Comanche 4“, „X2“ und „Giants“

Intel Pentium 4 Extreme Edition

Extrem Hyper aktiv

Prozessor für PC | Auch der Elektronikriese Intel bringt wieder einen neuen **Prozessor** S.220 auf den Markt: den „Pentium 4 Extreme Edition“. Wie der „Pentium 4 HT 3,2 GHz“ (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 9/2003) arbeitet das Gerät mit einer **Taktfrequenz** S.220 von 3,2 **Gigahertz** S.220 und mit der so genannten „Hyper Threading Technology“. Die gaukelt dem **Betriebssystem** S.220 zwei Prozessoren vor. Das Betriebssystem (NT, 2000, XP) teilt infolgedessen alle anfallenden Aufgaben auf. So kümmert sich einer der scheinbar vorhandenen Prozessoren um die Bewältigung der normalen Systemaufgaben, während der zweite komplett für Arbeitsprogramme und Spiele zur Verfügung steht, die aber für Hyper Threading ausgelegt sein müssen. Neu am Pentium 4 Extreme Edition ist ein zusätzlicher Zwischenspeicher (für Profis: Level-3-Cache). Der ist zwei **Megabyte** S.220 groß und erlaubt schnelleren Zugriff auf kleinere Datenmengen. Gerade in Spielen soll damit hohes Tempo möglich sein. In den Handel soll der Pentium 4 Extreme Edition noch im November kommen. Für seine Installation sind eine spezielle **Hauptplatine** S.220 und 750 Euro fällig.



Intel in Sicht: Der Marktführer holt zum „Extreme“-Konter aus.

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

Guillemot Hercules Prophet View 2 191

Spielen mit Flächenwirkung

Bildschirm für PC | TFT S.220-Flachmonitore gelten als nur bedingt spieltauglich. Doch die Firma Guillemot gibt für ihren kürzlich präsentierten „Hercules Prophet View 2 191“ eine Reaktionszeit für die Bildwiedergabe von nur „garantierten 22 Millisekunden“ an. Damit sollen sich auch tempogeladene Spiele vernünftig wiedergeben lassen. Der Hercules Prophet View 2 191 mit einer Bildschirmdiagonale von 48,26 Zentimetern (19 Zoll) bei nur etwa fünf Zentimetern Tiefe steht ab sofort im Elektronikfachhandel. Verkaufspreis: 699 Euro.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-96580, www.guillemot.de



So bleibt die Action im Rahmen: „schneller“ Guillemot-Flachbildschirm.

Guillemot Hercules Gamesurround Muse Pocket USB

Getragene Musik



Eine Runde weiter: externe Soundkarte im Nobel-Design.

Soundkarte für PC | Für die „Hercules Gamesurround Muse Pocket USB“ will ihr Hersteller Guillemot die Besitzer tragbarer Computer (Notebooks) begeistern. An der externen, zur Verbindung mit dem **USB** S.220-Anschluss vorgesehenen Soundkarte können Sie ausgewachsene Raumklang-Lautsprechersysteme mit fünf Hochtönern und einer Bassbox betreiben. Damit gleicht die Hercules Muse Pocket USB einen Nachteil vieler Notebooks aus. Die Soundkarte hat vier Aus- und zwei Eingänge **analoger** S.220 Bauart, Lautstärkeregler und Stummschalter. Die Hercules Muse Pocket USB ist ab sofort für 39 Euro im Handel.



Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-96580, www.guillemot.de

Kurz vorgestellt

Scheiben geputzt

„Disc Repair“ von der Firma E.V.I. soll verkratzte, nicht mehr lesbare CDs reparieren:



Spurenbeseitigung: „Disc Repair“ poliert CDs auf.

Spezialflüssigkeit auftragen, polieren, fertig – so der Hersteller. Der Tubeninhalt reicht laut E.V.I. für zehn bis zwölf Reparatureinsätze. Disc Repair kostet 5,95 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.e-v-i.de

Speicher bespielt

Die Firma Iomega präsentierte kürzlich einen kleinen, transportablen Speicher mit einem Fassungsvermögen von 1000 **Megabyte** S.220. Das Besondere: Erstmals ist es



Schlüsselerlebnis: kleiner Riesenspeicher von Iomega.

laut Hersteller möglich, auf diesem „Mini 1 GB USB 2.0“ Arbeitsprogramme und Spiele direkt zu installieren und dann auf jedem Computer laufen zu lassen, an dem der Speicher angeschlossen wird. Der Mini 1 GB USB 2.0 kostet stolze 399 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.iomega.de

Drähte verbannt

Nintendo bringt Anfang 2004 in Japan den „Wireless Adapter for GBA and GBA SP“ auf den Markt, der die drahtlose Vernetzung von maximal fünf Gameboy Advance (GBA) oder Gameboy Advance SP (GBA SP) per Funk ermöglicht. Erste Spiele, die diese Funktion nutzen, werden in der ersten Jahreshälfte 2004 in Japan eingeführt. Dazu zählen „Pokémon Fire Red“ und „Pokémon Leaf Green“. Wann und zu welchem Preis das Gerät nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest.
www.nintendo.de



Boy Group: Gerät zur Funkvernetzung von fünf Gameboys.

TEST: GAMEPARK GP 32

Der kleine Freche



Lange Zeit beherrschte der Gameboy unangefochten den Markt für mobile Spielgeräte. Jetzt gibt's Konkurrenz von allen Seiten. Test des neuen „GP 32"

Es war im Jahre 1990: Nintendo brachte den „Gameboy" nach Deutschland. 7. Oktober 2003: Verkaufsstart für das Nokia-Spielehandy „N-Gage". Und es geht weiter: Noch im Jahr 2003 will der koreanische Hersteller Gamepark deutsche Kunden für seinen „GP 32" begeistern. Was taugt die kleine, freche, mobile Spielekonsole? COMPUTERBILD-SPIELE hat eines der ersten Geräte einem ausführlichen Test unterzogen.

Der erste Eindruck: Mit 15 mal 3,5 mal 8,5 Zentimetern ist der GP 32 nur unwesentlich größer als ein Gameboy Advance (GBA), aber deutlich üppiger als der aktuelle Gameboy Advance SP (GBA SP). Die stämmige Statur ist durchaus von Vorteil, denn sie bietet Platz für einen Bildschirm, der mit 7,2 mal 5,4 Zentimetern fast die gesamte Geräteoberfläche besetzt und 320 mal 240 **Bildpunkte** S. 220 darstellt – der GBA SP schafft nur die Hälfte.



Schlecht: Bedienung des Mini-Steuerknüppels.



Gut: Optimal zugänglicher Spielmodul-Einschub.

Die Spielmodule (auf **SMC** S. 220 -Speicherkarten) werden, ähnlich wie beim GBA SP, in einen Einschub an der Oberseite gesteckt. Einschalten, los geht's. Und schon wird der erste positive Eindruck relativiert. Die Güte des Bildes entspricht nicht seiner Größe. Im Gegenteil: Laut Gutachten des Testinstituts Innovationstechnik Bremen ist sie schlechter als die des GBA SP – in COMPUTERBILD-SPIELE-Noten ausgedrückt: um 0,2 Stufen. Sehr starke Reflexionen, hohe Qualitätsschwankungen abhängig vom Blickwinkel und das Fehlen einer Bildschirmbeleuchtung sind die gröbsten Macken. Allerdings soll noch im November eine Version mit Hintergrundbeleuchtung nachgeschoben werden (für 179 Euro).

Auch wo wenig Licht ist, gibt's zuweilen viel Schatten: Die Verarbeitung des GP 32 ist im Vergleich mit dem GBA schlicht von gestern. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Tester rügten vor allem das schwammige Griffgefühl des **Mini-Steuerknüppels** (**Ministick**) S. 220. Und das Testinstitut Fujitsu-Siemens attestierte dem Gerät zwar insgesamt „gute" Robustheit, aber den Falltest quittierte das Gerät mit einem Totalausfall der Lautsprecher und Funktionsstörungen der Tasten – Teilnote „ungenügend".

Wer seinen GP 32 nicht fallen lässt, kann sich über eine ordentliche Ausstattung freuen: Das mitgelieferte **USB** S. 220 -Anschlusskabel ermöglicht es, Musik, Filme, Texte und Bilder vom PC auf den GP 32 zu überspielen. Schade nur, dass die dafür notwendige SMC-Speicherkarte nicht im Lieferumfang ist.

Zum noch nicht als sicher geltenden Verkaufsstart sollen laut Gamepark 14 Spiele erhältlich sein – eine eher dürftige Grundausstattung. Aber: Der GP 32 akzeptiert **Emulatoren** S. 220 von älteren Spielen, die Sie im Internet finden können. Und damit wird die Auswahl ziemlich groß.

Fazit: Frech alleine reicht nicht, wenn Mängel in Verarbeitungs- und Bildqualität die Gesamtnote auf „befriedigend" drücken. Da bleiben noch einige Ansatzpunkte für gezielte Modellpflege. Noch eine Anmerkung: COMPUTERBILD-SPIELE lag bis Redaktionsschluss kein deutsches Handbuch für den GP 32 vor, was darauf hindeutet, dass der Verkaufsstart 2003 noch nicht gesichert ist.

Testergebnisse im Detail

MODELL		GP 32	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Gamepark[2]	Note
SERVICE			
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Reparatur beim Hersteller	5,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040-37686259 (0,122 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.gp32europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	040-376860 (0,122 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	040-37686213 (0,122 €/Min.)	0,00
Service **insgesamt**	**7,00%**		**3,42**
INSTALLATION (INBETRIEBNAHME, ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr einfach	**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	unverständlich (Englisch)[3]	**5,00**
AUSSTATTUNG			
Bedienelemente (Anzahl, überprüft)	3%	wenige (6)	4,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel (überprüft)	2%	vorhanden	1,00
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	1,00
Buchse zum Anschluss einer weiteren Konsole (überprüft)	2%	ja	1,00
Ausstattung **insgesamt**	**15%**		**3,27**
BEDIENUNG			
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	4%	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	3%	akzeptabel	3,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	3%	akzeptabel	3,00
Bedienung **insgesamt**	**10%**		**3,00**
BILDQUALITÄT			
Bildauflösung (überprüft)	6%	sehr gering (320 x 240 Bildpunkte)	5,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	5%	stark verfälscht (sehr geringe Farbsättigung)	5,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	4%	sehr hoch (sehr starke Reflexionen und starke Blickwinkelabhängigkeit)	5,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	4%	gering (geringer Kontrast, geringe Helligkeit)	4,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	verfälscht (akzeptabler Zeichenkontrast, sehr kleine, schlecht lesbare Schrift)	3,50
Grafikwiedergabe (Standbild, überprüft)	5%	stark verfälscht (sehr grobe Darstellung)	5,00
Szenenwiedergabe (bewegtes Bild, überprüft)	5%	Spielfiguren, Objekte und Umgebungen stark verfälscht (sehr grobe Bewegungsdarstellung)	5,00
Bildqualität **insgesamt**	**31%**		**4,77**
TONQUALITÄT			
Klang (subjektiver Hörtest)	8%	stark verfälscht (viel zu viel Hochton)	5,49
Tonqualität **insgesamt**	**8%**		**5,49**
ROBUSTHEIT			
Falltest (überprüft)	5%	nicht bestanden (Lautsprecher defekt, Bedientasten reagieren nur gelegentlich)	6,00
Verschleißtest (überprüft)	6%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	3%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	3%	bestanden	1,00
Robustheit **insgesamt**	**17%**		**2,47**
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR			
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	2%	nicht mitgeliefert	6,00
mitgelieferte Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00
mitgeliefertes Zubehör **insgesamt**	**4%**		**6,00**
SONSTIGES			
Gewicht (gemessen)	2%	normal (163 Gramm)	3,00
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	1%	sehr gering (0,368 Watt / 0 Watt)	1,00
Spieldauer (gemessen)	1%	gering (249 Minuten)	3,62
Lieferumfang (überprüft)	0%	**USB** S. XXX -Anschlusskabel, Programme „GP32 Manager", „Movie Player", „Image Viewer", „MP3 Player" und „Text Viewer"	0,00
erhältliches Zubehör	0%	„Gamepark GP Link" zur drahtlosen Vernetzung von maximal vier GP32, **SMC** S. XXX -Speicherkarten	0,00
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	14 Titel zum Verkaufsstart Mitte November	0,00
Bemerkungen	0%	kann Videos und Musik (im **MP3** S. XXX -Format) abspielen sowie Bilder und Texte wiedergeben	0,00
Sonstiges **insgesamt**	**4%**		**2,66**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,83**
AUFWERTUNG		MP3-Spieler eingebaut	**-0,30**
		großes Spieleangebot bei Nutzung von **Emulatoren** S. XXX	**-0,20**
ABWERTUNG		SMC-Speicherkarte fehlt	**+0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,43**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		**149,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**[4]	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,43 x 149,00 = 511,07 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [3]zum Verkaufsstart auf Deutsch [4]Verkaufsstart erst Mitte November

[2]spricht „Gämpark"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GOLDENER COMPUTER 2003

Anno glänzt jetzt in Gold



Goldiges Duo: Barbara Schöneberger und Oliver Kalkofe führten mit viel Witz durchs Programm.





Adi Boiko (rechts), Geschäftsführer der Firma Sunflowers, nimmt von Harald Kuppek, dem früheren Chefredakteur und jetzigen Herausgeber der Zeitschrift COMPUTERBILD-SPIELE, den Goldenen Computer für „Anno 1503“ entgegen.

Neue Welten entdecken und besiedeln – das ist goldrichtig, fanden die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE. Sie wählten „Anno 1503“ zum besten Computerspiel des Jahres

Auf einer großen Galaveranstaltung am 22. Oktober in Berlin wurden die Sieger der Leserwahl zum „Goldenen Computer 2003“ geehrt. Gemeinsam hatten die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE und COMPUTERBILD die besten Produkte aus sechs Kategorien bestimmt. Mehr als 250 geladene Gäste aus Medien, Wirtschaft und Politik, darunter Bundesinnenminister Otto Schily, waren erschienen, um an der feierlichen Preisverleihung im Berliner Verlagshaus der Axel Springer AG teilzunehmen. Barbara Schöneberger („Blondes Gift“) und Oliver Kalkofe („Kalkofes Mattscheibe“) führten als Moderatoren mit Witz und Humor durch die Veranstaltung.

Frank Surholt (39), neuer Chefredakteur von COMPUTERBILD-SPIELE und Herausgeber Harald Kuppek gratulierten Adi Boiko von der Firma Sunflowers zum ersten Platz bei der Leserwahl. Ein Drittel aller Teilnehmer hatte „Anno 1503“ zum besten Spiel des Jahres 2003 gewählt. Auf den Plätzen 2 und 3 landeten die Spiele „Grand Theft Auto – Vice City“ (deutsche Version) und „Splinter Cell“.

Aber nicht nur die Spiele-Hersteller, sondern auch die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE und COMPUTERBILD konnten beim Goldenen Computer gewinnen. Unter allen Einsendern wurden Preise im Gesamtwert von über 250 000 Euro verlost. So durfte Andreas Saworski aus Wilhelmshaven mit einem Luxus-Geländewagen VW Touareg im Wert von rund 44 000 Euro nach Hause fahren. Und COMPUTERBILD-SPIELE-Leser Jannik Lengfeld (13) konnte gar nicht glauben, dass er ein 600-Watt-Lautsprecher-Set im Wert von 8000 Euro gewonnen hatte. Bei der Übergabe versprach der Schüler mit einem verschmitzten Harry-Potter-Lächeln: „Richtig aufdrehen werde ich es aber nur, wenn unsere Nachbarn nicht zu Hause sind“. Alle weiteren Gewinner werden, wie immer, schriftlich benachrichtigt.



Von links: Chefredakteur Frank Surholt, Manfred Gerdes (Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland) und COMPUTERBILD-SPIELE-Verlagsleiter Erik Peper.



Bundesinnenminister Otto Schily, der als Festredner eingeladen war, im Gespräch mit Dr. Mathias Döpfner, dem Vorstandsvorsitzenden der Axel Springer AG.



Erik Standop (CDV), Tanja Deilecke und Claudia Nimmesgern (beide Borgmeier Media Communication) im Gespräch mit COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Kai Lewendoski.



Fachsimpeln über Computerspiele: Chefredakteur Frank Surholt , Dr. Andreas Wiele (Zeitschriften-Vorstand Axel Springer AG), Aufsichtsrat Axel Sven Springer und Hermann Achilles vom Verband Unterhaltungssoftware Deutschland.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Logitech

Mächtig Mäuse gemacht: Die Firma Logitech hat allen Anlass zum Feiern: Laut eigenen Angaben hat das Unternehmen seit 1982 weltweit 500 Millionen Computer-Mäuse verkauft. Würde man die aneinanderreihen, so er-gäbe das eine gigantische Kette von 62 000 Kilometern Länge – das entspricht eineinhalb Erdumrundungen. Derzeit produziert Logitech durchschnittlich 270 000 PC-Mäuse am Tag.

Verlierer

Half-Life 2

Datenklau beim Hersteller Valve: Das zum Jahresende erwartete und von Fans herbeigesehnte Actionspiel „Half-Life 2" ist einem Hacker-Angriff zum Opfer gefallen. Unbekannte sind per Internet ins Hausnetz des Entwicklers „eingestiegen" und haben ein Drittel der wichtigsten Programmdaten gestohlen. Um die wieder herzustellen beziehungsweise gegen künftige Angriffe abzusichern, benötigt Valve gute vier Monate. Deshalb wird „Half-Life 2" nicht, wie ursprünglich geplant, zu Weihnachten, sondern frühestens im April 2004 erscheinen.

IN

- Verregnete Herbst-Sonntage mit Keksen, Kakao und Gameboy im Bett verbringen – kuscheliger geht's kaum
- Dem Partner kleine Zettel mit Liebesbotschaften auf den Bildschirmrand kleben – lässt Herzen höher schlagen
- Zusätzlichen Arbeitsspeicher in den PC einbauen – weil dann die Bilder erst so richtig laufen lernen

OUT

- Bekannte, die nie zu sprechen sind, wenn man am Computer Hilfe braucht – wie wär's denn mal mit einem Freundschaftsdienst?
- Krank zu Hause mit Gipsarm – da hat man schon mal Zeit und kann nicht spielen
- Leute, die Viren verschicken – wie wäre es zur Abwechslung mit „Geschenken", die Spaß machen?

Milka, was geht ab?

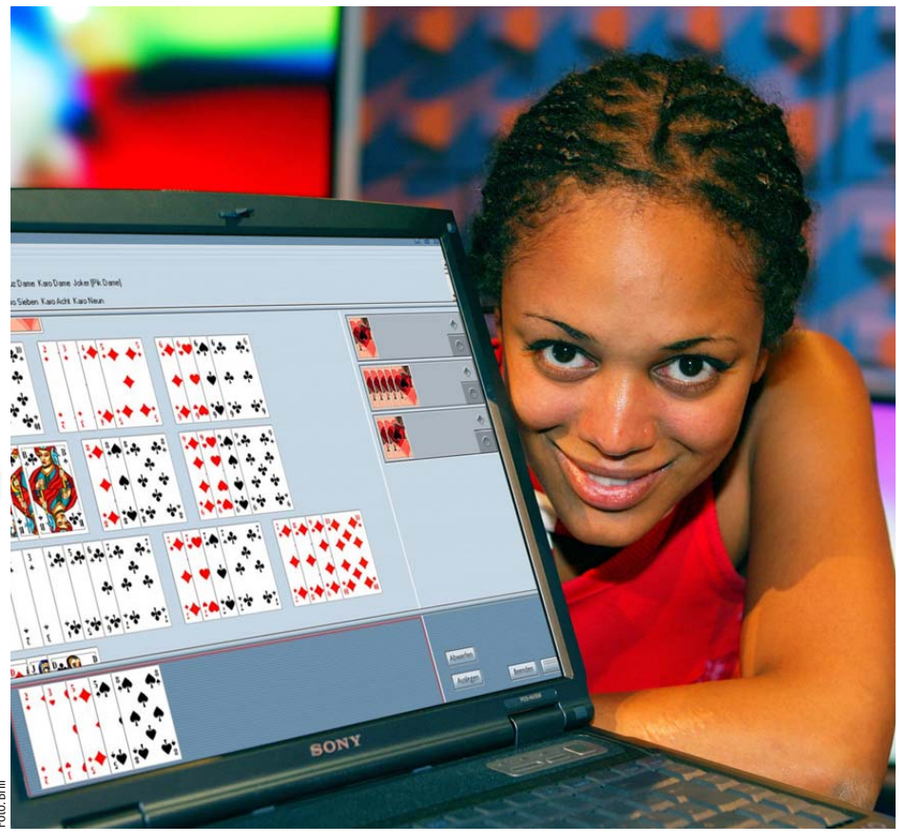


Foto: Brill

Herz ist Trumpf: Moderatorin Milka (23) hat gute Karten – beim Musiksender Viva und am Computer.

Unwiderstehliches Lächeln, große, braune Augen, quirlige Erscheinung – Milka (23) flimmert seit Sommer 1999 bei Viva als Videojockey über den Bildschirm. Damals sprang sie ins kalte Wasser und plauderte einfach, wie ihr der Schnabel gewachsen war. „Uns sind natürlich echte Pannen passiert." Heute moderiert sie außer der Sendung „Interaktiv" auch „Was geht ab?".

Und was geht bei Milka, die mit vollem Namen Milka Loff Fernandes heißt, in Sachen Computer und Spiele ab? „Früher hatte ich einen Gameboy, den mein Bruder und ich dauernd traktierten. Ich sag' nur: ‚Super Mario'!" Zu komplizierte Spiele mag die gebürtige Hamburgerin überhaupt nicht: „Kein Spiel der Welt würde mich jemals dazu bringen, die Spielregeln durchzulesen." Zur Entspannung darf's an ihrem PC dann auch gern mal ein Kartenspiel sein: „Ich spiele gerne eine Patience. Den Tick habe ich von meinem Vater. Der macht das ständig. Ansonsten finde ich ‚Street Fighter' auf der Playstation super zum Abreagieren."

Gegen den Strom

Spieler können Geld sparen, denn: „Aus" heißt selten wirklich „aus". Computer, Monitore, Drucker, Fernseher – nach dem Ausschalten verharren viele Geräte im so genannten Bereitschaftsbetrieb (Standby) und verbrauchen immer noch Strom. Das erkennen Sie an weiter glimmenden Leuchtdioden oder daran, dass die Apparate auch eine Stunde nach dem Abschalten noch Wärme abgeben. Das muss nicht sein, denn unnötiger Stromverbrauch belastet nicht nur die Umwelt, sondern auch Ihren Geldbeutel. Beispiel: ein PC, der 20 Stunden am Tag im Bereitschaftsmodus läuft, verbraucht über das Jahr gesehen – 30 Tage Urlaub abgerechnet – 100 500 Watt. Umgerechnet in Geld sind das rund 15 Euro. Ein Röhrenmonitor „verheizt" im gleichen Zeitraum fünf Euro, ein TV-Gerät sogar zehn. Wer keine Lust hat, so viel Geld zum Fenster rauszuwerfen, trennt die elektronischen Verbraucher komplett vom Stromnetz. Tipp: schaltbare Steckdosenleisten – mit nur einem Knopfdruck sind gleich mehrere Geräte lahm gelegt. Weitere Informationen für Energiesparfüchse gibt es im Internet unter www.initiative-energieeffizienz.de oder am kostenlosen, rund um die Uhr besetzten Infotelefon 0800-0736734.

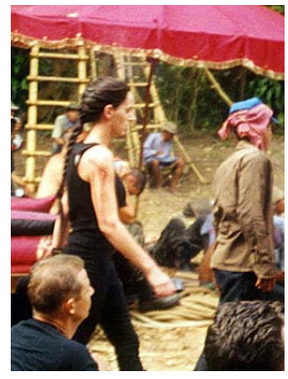


Spar-Dose: Steckerleiste zum Ausschalten.

Lara Crofts seltsamer Geschmack

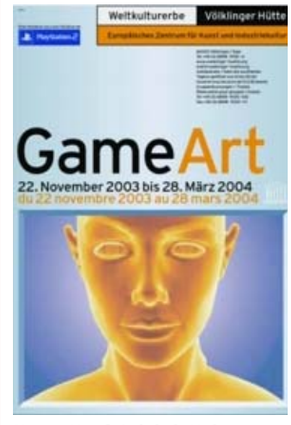
Was verbindet man mit Computerspielen? Action, Spaß und gute Laune. Achtung, Warnhinweis: Spiel-Verfilmungen können dagegen zu ungewöhnlichen Ernährungsgewohnheiten führen: „Ich habe Kakerlaken, Bienenlarven und Grillen gegessen", berichtet Lara-Croft-Darstellerin Angelina Jolie (28). „Man kann sie gefüllt mit Erdnüssen oder mit den Eingeweiden essen. Ich mag das. Sie sind wirklich sehr fleischig und enthalten viel Protein."

In Versuchung, von den meist eher ungeliebten Küchenschaben und anderen Krabbeltierchen zu naschen, kam die Schmollmund-Schönheit in Kambodscha. Dort fand ein Großteil der Dreharbeiten zum ersten „Tomb-Raider"-Kinofilm statt.



Schaben-Freude: Schauspielerin Angelina Jolie (28) beim „Tomb-Raider"-Dreh in Kambodscha.

Beitrag zur Spielkultur



Kunst-Kopf: Spiel als Kulturgut.

„Videospielen als Kulturgut" ist das Thema der Ausstellung Game Art in der Völklinger Hütte im Saarland. Die Ausstellungsstücke sollen zu einer Diskussion über die Rolle von Videospielen in der Gesellschaft anregen. Vom 22. November 2003 bis 28. März 2004 können Sie sich dort interaktive Computerkunst, Fotografie und Videokunst zum Thema Spiele anschauen. Der Eintritt kostet 7,50 Euro. Weitere Informationen finden Sie im Internet auf der Seite www.voelklinger-huette.de.

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	 Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Action	gut	11/2003	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
2	Fluch der Karibik	Rollenspiel	gut	10/2003	Ubi Soft	6 Jahren
3	Flight Simulator 2004	Simulation	gut	10/2003	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
4	World Racing	Rennspiel	gut	11/2003	TDK Mediactive	ohne Altersbeschränkung
5	Command & Conquer – Generäle	Strategie	gut	11/2003	Electronic Arts	16 Jahren
6	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
7	Medal of Honor – Allied Assault	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
8	Zoo Tycoon – Complete Edition	Aufbauspiel	Hauptspiel getestet	1/2002	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
9	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	7/2003	Take 2	16 Jahren
10	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
11	Homeworld 2	Strategie	gut	12/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
12	You Don't Know Jack 4	Quizspiel	gut	11/2003	Take 2	ohne Altersbeschränkung
13	Tron 2.0	Action	gut	10/2003	THQ	12 Jahren
14	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
15	Vietcong	Action	– [1]		Take 2	16 Jahren
16	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Action	gut	5/2003	Ubi Soft	16 Jahren
17	Freelancer	Action	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
18	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Abenteuer	mangelhaft	9/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
19	Midnight Club 2	Rennspiel	PS-2-, Xbox-Version getestet	7/8/2003	Take 2	12 Jahren
20	Rise of Nations	Strategie	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren

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

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Beyblade	Action	ausreichend	10/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
3	One Piece – Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
4	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
6	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
7	Metal Slug X	Action	gut	10/2003	Avalon	12 Jahren
8	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	Cube-Version getestet	1/2002	Atari	6 Jahren
10	NBA Live 2003	Sportspiel	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	1/2003	Take 2	16 Jahren
2	Dark Chronicle	Rollenspiel	gut	10/2003	Sony	6 Jahren
3	Soul Calibur 2	Prügelspiel	Cube-Version getestet	10/2003	Nintendo	16 Jahren
4	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Abenteuer	befriedigend	9/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
5	Eye Toy – Spiel und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren
6	SOCOM US Navy Seals	Action	gut	7/2003	Sony	16 Jahren
7	Colin MC Rae Rally 04	Rennspiel	Xbox-Version getestet	10/2003	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
8	Resident Evil – Dead Aim	Abenteuer	gut	9/2003	Capcom	16 Jahren
9	Formel Eins 2003	Rennspiel	gut	8/2003	Sony	6 Jahren
10	Chaos Legion	Action	gut	11/2003	Capcom	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

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

[2] Läuft auch auf Gameboy

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Soul Calibur 2	Prügelspiel	sehr gut	10/2003	Nintendo	16 Jahren
2	Star Wars – Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Action	PC-Version getestet	6/2002	Activision	16 Jahren
3	Resident Evil Zero	Action	gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
4	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Abenteuer	sehr gut	6/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	WWE Wrestlemania XIX	Sportspiel	–		THQ	16 Jahren
7	P.N. 03	Action	gut	11/2003	Capcom	12 Jahren
8	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Geschicklichkeitsspiel	gut	9/2003	Vivendi Universal	6 Jahren
9	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Geschicklichkeitsspiel	PS-2-Version getestet	4/2002	Vivendi Universal	6 Jahren
10	Die Hard Vendetta	Actionspiel	gut	9/2003	Vivendi Universal	16 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Golden Sun – The Lost Age	Rollenspiel	gut	10/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
5	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Donkey Kong Country	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Tetris Worlds	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2002	THQ	ohne Altersbeschränkung
9	Fila Decathlon	Sportspiel	gut	11/2003	THQ	ohne Altersbeschränkung
10	Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Star Wars – Knights of The Old Republic	Rollenspiel	sehr gut	11/2003	Electronic Arts	12 Jahren
2	Tom Clancy's Ghost Recon – Island Thunder	Action	–		Ubi Soft	16 Jahren
3	Fluch der Karibik	Rollenspiel	PC-Version getestet	10/2003	Ubi Soft	6 Jahren
4	Soul Calibur 2	Prügelspiel	Cube-Version getestet	10/2003	Electronic Arts	16 Jahren
5	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	sehr gut	10/2003	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
6	Soldiers of Fortune 2 – Double Helix	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
7	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
8	Baldur's Gate – Dark Alliance	Rollenspiel	gut	6/2003	Vivendi Universal	16 Jahren
9	Shen Mue 2	Action	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
10	Star Wars – Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Action	PC-Version getestet	6/2002	Activision	16 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE HANDY-SPIELE



Tony Hawk's Pro Skater

Mann über Board

Sportspiel für N-Gage | Tony Hawk ist der berühmteste Skateboardfahrer der Welt. Sein Name prangte bereits auf 30 (!) Computer- und Videospielen. Nach den großen Konsolen-Erfolgen kommt der Sportler jetzt ganz klein raus: auf dem 3,49 mal 4,12 Zentimeter messenden Bildschirm des Nokia N-Gage. Im Karriere-Modus schlüpfen Sie in Tonys vernarbte Haut und sausen auf dem Skateboard durch unterschiedliche Arenen. In jeder Umgebung gilt es, Aufgaben zu erfüllen: versteckte Buchstaben aufspüren, eine festgelegte Anzahl von Spezialtricks hinlegen oder Holzkisten zerschmettern. Gutes Fahren wird belohnt – mit neuen Spielstufen und verbesserten Ausrüstungsgegenständen. Während die fetzige Musik vom Start weg begeistert, muss man sich an die Steuerung erst gewöhnen. Danach möchte man das rasante Sportspiel jedoch nicht mehr aus der Hand legen.

Läuft mit: Nokia N-Gage
Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Activision, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-306948,
www.n-gage.com



Sprungkraft: Wer den Dreh raus hat, landet jetzt wieder auf den Füßen.



Schleifspur: Auf dem Geländer ist Gleichgewichtssinn gefragt.



Brettsprung: Meister drehen sich hier mehrmals in der Luft.

Gefährliche Stunts, unmenschliche Verrenkungen, atemberaubende Geschwindigkeit: „Tony Hawk's Pro Skater" ist eines der besten Spiele für Nokia N-Gage.

Tomb Raider – Starring Lara Croft

Extra (Aben)teuer auf dem Handy



Wenn Lara aufkreuzt, sind selbst ihre Gegner Feuer und Flamme.



Ein falscher Tastendruck, und Lara springt über die Klinge.

Actionspiel für N-Gage | Diese Abenteuer von Lara Croft sind keineswegs neu – sie basieren auf dem ersten „Tomb Raider" für Playstation aus dem Jahre 1996. Auf dem Spielefriedhof ausgebuddelt und für N-Gage wiederbelebt, irrt die Heldin nun ein weiteres Mal durch Labyrinthe, sucht nach Schlüsseln und bekämpft mitunter mies gelaunte Widersacher. Lara und die räumliche Umgebung wurden wunderschön umgesetzt. Richtiger Spielspaß kommt trotzdem nicht auf. Das liegt teilweise an der faden akustischen Untermalung – hauptsächlich aber an der viel zu komplizierten Spielsteuerung. Zu wenig Leistung für 49 Euro Preisempfehlung.

Läuft mit: Nokia N-Gage
Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Eidos Interactive, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040-30633400,
www.n-gage.com

Sonic N

Blaumann



Ringe frei: Wird Sonic verwundet, verliert er wertvolle Punkte.



Hochkant: Per Tastendruck wird die Spiel-Ansicht gewechselt.

Actionspiel für N-Gage | Der blaue Igel Sonic jagt in diesem Spiel durch alle Jahreszeiten, um Schätze zu sammeln und seinen Erzfeind Dr. Robotnik zu besiegen. Wer vorausschauend spielen will, muss dafür leider die sehr winzige Queransicht wählen.

Läuft mit: Nokia N-Gage
Preis laut Hersteller: 39 Euro
Infos bei: Atari, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt, Tel. 069/24449100,
www.n-gage.com

Super Monkey Ball

Alles Banane

Geschicklichkeitsspiel für N-Gage | Das Spielprinzip von „Super Monkey Ball" ist simpel: Ein Ball muss geradewegs ins Ziel bugsiert werden. Im Ball befindet sich ein Äffchen. Doch das ist Nebensache. Hauptsache, Sie kullern nicht von den engen Pfaden herunter und sammeln unterwegs möglichst viele Bananen. Eine runde Sache.

Läuft mit: Nokia N-Gage
Preis laut Hersteller: 39 Euro
Infos bei: Atari, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt, Tel. 069/24449100,
www.n-gage.com



Endspurt im „Rollen"-Spiel – Bananen sammeln nicht vergessen.



Im Affenzahn vom Feld gerollt? Der Absturz folgt auf dem Fuße!

Puzzle Bobble VS

Blasenbildung

Denk- und Knobelspiel für N-Gage | Sie schleudern mit einer Kanone bunte Blasen in die Luft, die an der Decke und anderen Blasen haften bleiben. Drei oder mehr gleichfarbige Kreise verschwinden. „Puzzle Bobble" spielen Sie gegen das Gerät oder gegen einen Freund. Der benötigt dann allerdings ein eigenes N-Gage und ein eigenes Spiel.

Läuft mit: Nokia N-Gage
Preis laut Hersteller: 39 Euro
Infos bei: Eidos Interactive, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040-30633400,
www.n-gage.com



Zu Spielbeginn liegen beide Kontrahenten noch gleichauf .



Letztlich siegt der grüne Spieler – er hält sein Feld vom Unrat frei.

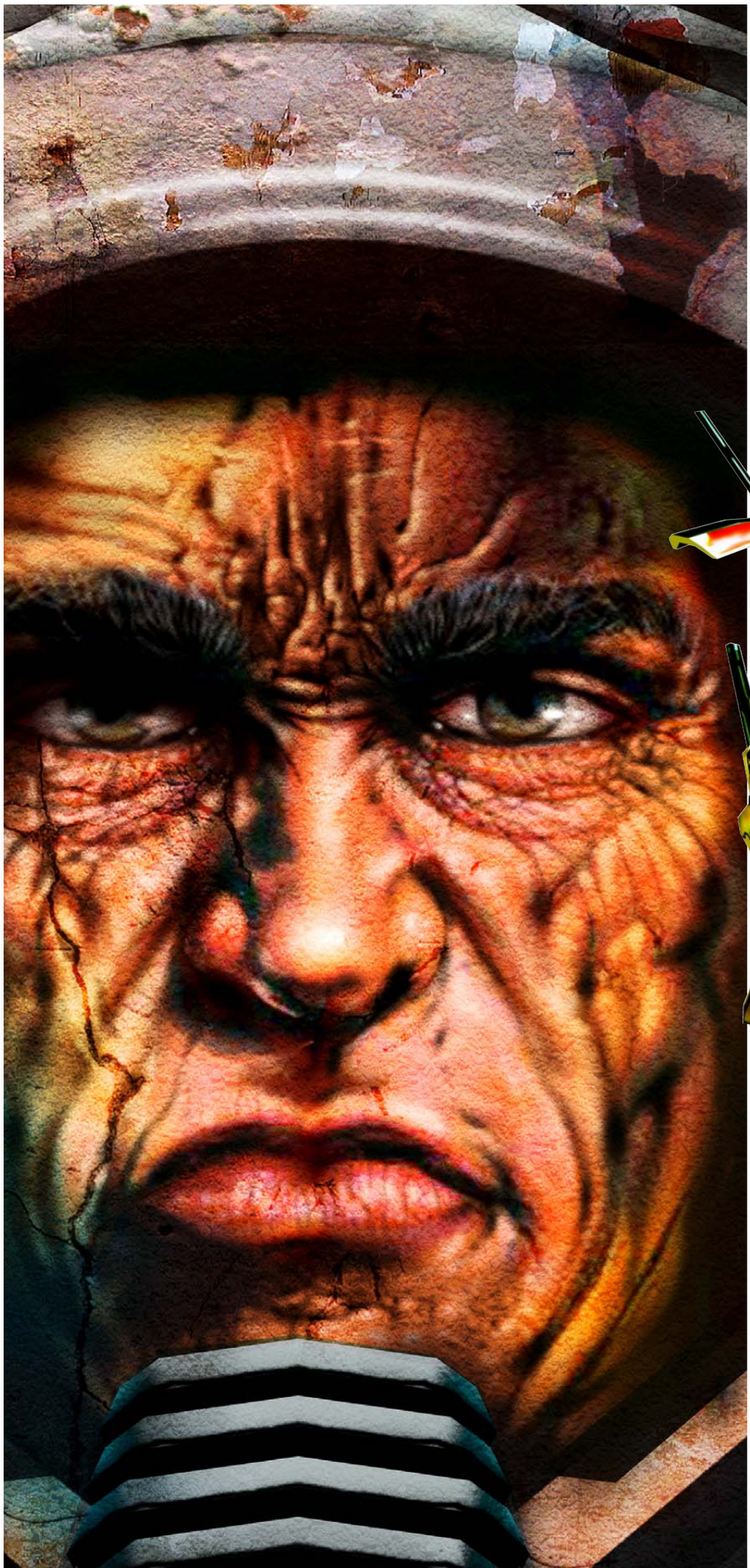
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Breed

Die Herrschaft der Bio-Robots



Lange mussten die Fans auf das PC-Spiel „Breed“ warten. COMPUTERBILD-SPIELE konnte nun einen Blick auf das fast fertige Produkt werfen. Unser erster Eindruck: Da wird etwas Interessantes ausgebrütet

Anfangs sah für die Menschheit alles so gut aus. Das jahrzehntelang geplante Projekt „Aufbruch zu den Sternen“ war endlich gelungen. Die Besiedlung fremder Planeten lief glatt, wie in einem Computerspiel, und alle waren glücklich, und wenn sie nicht gestorben sind … Nun ja, sie sind aber gestorben. Nicht alle, aber fast alle. Denn plötzlich tauchten die „Breed“ auf.

Das Wort Breed („Brut“) klingt zwar in diesem Zusammenhang irgendwie widerwärtig, aber wer jetzt grüne Tentakel-Monster vermutet, liegt falsch. Es sind Zwitterwesen aus Fleisch und Metall, so genannte „Cyborgs“ also. Die Eindringlinge machten zunächst die Außenstation der Erde im Besalius-System platt. Viel zu spät bemerkten die Kommandeure der flugs herbeigeeilten Verteidigungsflotte, dass dieser Angriff nur ein plumpes Ablenkungsmanöver war. In Wirklichkeit hatten es die Roboter mit Fleischfüllung auf die Heimat der Menschen abgesehen: auf die Erde. Der ungeschützte blaue Planet erwies sich als leichte Beute, und als das letzte Schlachtschiff der Menschen aus den Tiefen des Raums nach Hause zurückkehrt, herrschen hier die Breed.

Hier kommen Sie ins Spiel – als Mitglied eines Teams aus genetisch hochgezüchteten Kämpfern, die im Bedarfsfall auch schnell „nachbestellt“ werden können. Jeder in dieser Kommandoeinheit hat eine spezielle Aufgabe. Es gibt einen Kameraden mit heilenden Händen, ein anderer hat den besonders ruhigen Zeigefinger am Abzug und



Rotes Tuch: Die roten Breed sind gefährlicher als ihre blauen Kameraden.



Tolle Bilderflut: Das Wasser steht Ihnen noch nicht bis zum Hals, aber ein Badeausflug ist es auch nicht. Doch die Spiegelung sieht gut aus.



Trumm in den Trümmern: Das einst so stolze Landungsschiff ist Schrott. Kein Besatzungsmitglied hat den Abschuss des Kreuzers überlebt.

ist daher Scharfschütze, ein dritter ballert auf alles, was sich bewegt, und der vierte sagt dem Trio infernale, was zu tun ist. Diese ehrenvolle Aufgabe fällt Ihnen zu. Zusammen bilden die vier ein unschlagbares Team – na ja, ein fast unschlagbares.

Sie werden mit Ihren Leuten auf der Erde abgesetzt und sollen nach und nach die Bastionen der Breed schleifen. Sie tasten sich vor, bekämpfen die Eroberer mit Feuerstößen aus Ihren automatischen Waffen oder setzen Breed-Roboter an Geschützen gezielt per Fernschuss außer Gefecht. Praktisch ist, dass der Spieler sich in jedes Teammitglied „einloggen", also mal diese, mal jene Rolle spielen und die Waffen und Fähigkeiten der jeweiligen Figur einsetzen kann.

Das Arsenal umfasst „Klassiker" von der Maschinenpistole über Scharfschützengewehr und Schrotflinte bis zu Raketen- und Granatwerfern, aber auch neumodisches Gerät, wie den Plasmawerfer. Dazu kommen Waffen, die Sie besiegten Breed kurzerhand abgeknöpft haben.

Die Gegner sind flink und akrobatisch auf Zack, geben also kein gutes Ziel ab. Umgekehrt spüren sie Ihre



Feuer auf die Bruts-Brüder: Schon beim Anflug verpassen Sie dem Breed-Schiff ein paar Willkommensgrüße aus der Bordkanone.



Scharfe Schützin: Mit ihrem Supergewehr nimmt die Dame auch entfernte Gegner zielsicher aufs Korn.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Eine verhängnisvolle Fähre: Mit lautem Knall explodiert ein Schützenwagen auf dem Raumschiffdeck. Haben Sie etwa falsch gezielt?



Ciao, Bello: Aus allen Rohren feuert Ihr Team auf den üblen Elektrohund, der kurz aufjault und dann alle Viere von sich streckt.



Jenseits von Eden: Was einst Urlaubsparadies war, ist jetzt die Breed-Insel. Die Invasoren haben sogar das Fünf-Sterne-Hotel abgerissen.



Väterchen Frust: Das Schneegestöber verbreitet alles andere als weihnachtliche Stimmung. Denn was da oben fliegt, ist der Feind.



All, gemein: Über den Wolken ist nichts friedlich, sondern alles feindlich. Die Breed sind auch im Orbit.

Nähe und brechen urplötzlich aus Verstecken hervor, um ohne Vorwarnung auf Ihr Team zu feuern. Blaue Breed sind übrigens von niedrigem Rang und leicht zu besiegen, doch die Roten sind ziemlich harte Brocken. Außer Kanonen, Panzern und Kampfjets haben die Eindringlinge auch noch ein unfreundliches „Haustier" mitgebracht – eine Art Elektro-Pinscher, der Ihnen beim Kämpfen vor die Füße läuft und schwer zu treffen ist.

Über den Landschaften im Spiel hat sich Endzeitstimmung ausgebreitet. Ein paar Palmen wedeln verloren herum, ansonsten dominieren überall verbrannter oder verschneiter Boden, stilles und tiefes, aber fischfreies Wasser – eine perfekt getroffene trostlose Szenerie, wie sie nach einer echten Invasion aus dem All nicht schlimmer aussehen könnte. Dazwischen stehen überall die Türme der Breed, Standbilder einer kalten Zukunftsarchitektur, von denen meist nichts Gutes kommt.

Das Spiel umfasst 18 Aufgaben, die Sie meist mit einem Teil Ihres kleinen Trupps in Angriff nehmen. Oft führt nicht nur ein einziger Weg zum Erfolg, sondern Sie können selbst die Taktik bestimmen, mit der Sie Ihre Gegner matt setzen. Heißblütige Draufgängertypen dürfen drauflos stürmen, coole Kopfmenschen wenden clevere Kniffe an, um die Invasoren auszutricksen.

Breed ist Action pur mit einer spannenden Geschichte und einer faszinierenden Flotte von Flug- und Fahrzeugen, in denen Sie riesige, räumlich dargestellte Umgebungen (un)sicher machen. Die Bedienung wirkt einfach und orientiert sich am üblichen Standard für Spiele dieses Typs.



Und die Größe spielt doch eine Rolle: Dieser transportable Mörser sieht jedenfalls brandgefährlich aus.

Natürlich wird das fertige Produkt auch einen Mehr-Spieler-Modus mitbringen, der für moderne Actiontitel längst Pflicht ist. Ob Breed tatsächlich zum „Halo'-Killer" wird, wie es in der Szene heißt, wird sich zeigen. Optisch und akustisch ist das Spiel trotz der langen Startverzögerung noch auf der Höhe der Zeit. Zu lange sollte der Karlsruher Hersteller CDV mit der Veröffentlichung aber nicht mehr warten, da der Vorsprung durch Technik verdammt schnell schmelzen kann. Kurz vor Redaktionsschluss wurde aber bekannt, dass Breed erst im nächsten Jahr kommt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Der Schatten ist zurück

Ein huschender Schatten, ein leises Geräusch. Agent Sam Fisher ist zurück. Seine Aufträge werden immer brisanter – aber er kämpft nicht mehr ganz allein …

Die schlechte Nachricht aus der Geheimdienstzentrale vorweg: „Pandora Tomorrow" erscheint nicht vor März 2004. Aber das Spiel hat es in sich. Den NSA-Spezialagenten im Dienste des Sondereinsatzkommandos Third Echelon erwartet ein Abenteuer, das noch viel düsterer und gefährlicher ist als alle früheren Einsätze. Es wird Sam Fisher auf der Jagd nach Terroristen und Verbrechern rund um die Welt führen. COMPUTERBILD-SPIELE kam „nur" bis Paris, um einen ersten Blick auf die Xbox- und Playstation-2-Version zu werfen.

Der erste Eindruck: im Prinzip alles wie gehabt, aber im Effekt viel besser. Sams erste Geheimoperation galt bereits als grafische Leistung erster Güte. Aber die anspruchsvolle Vorgabe lässt sich tatsächlich noch toppen. Wenn Sie Sam Fisher in den indonesischen Regenwald oder auch nur auf einer Nerven zerfetzenden Zugfahrt von Paris nach Nizza begleiten, werden Sie sich fühlen wie in einem erstklassigen Film. Mit einem nicht unerheblichen Vorteil – Sie dürfen selbst mitmachen und sich durch riesige Spielstufen kämpfen, die um den Faktor vier gewachsen sind.

Das alles, ohne sich einsam zu fühlen, denn der eigentliche Hammer der neuen „Splinter-Cell"-Folge ist ein ausgefeilter Mehr-Spieler-Modus in der Tradition des guten, alten Schulhofspiels „Verstecken und Fangen". Bis zu vier Spieler, verteilt auf ein Spion- und ein Söldner-Team, lauern einander auf. Beide Duos werden sich perfekt untereinander verständigen können, denn das fertige Spiel wird für die Kommunikation per Headset (Kopfhörer mit Mikrofon) programmiert sein.

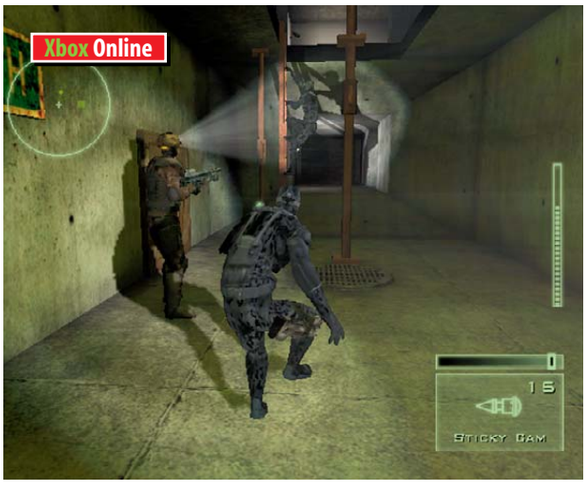
Typische Aufgabenstellung: Während die Spione verdeckt und nur mit einem Elektroschockgewehr bewaffnet in Gebäude eindringen, verteidigen die bis an die Zähne bewaffneten Söldner dessen Computersysteme. Im Interesse eines ausbalancierten Kräfteverhältnisses sind die Söldner weder körperlich in der Lage, sich unauffällig zu benehmen, noch im Besitz passender Ausrüstung, die das Versteckspiel erleichtern würde.

Die Haudegen lösen ihre Probleme eher mit Waffengewalt, leuchten das Schussfeld aus oder entdecken verborgene Spione dank technischer Hilfsmittel auch bei völliger Dunkelheit. Setzt zum Beispiel ein Spion eines seiner elektrischen Geräte ein, so sind die Wachen in der Lage, dessen schwache Strahlung mithilfe einer Spezialbrille zu lokalisieren.

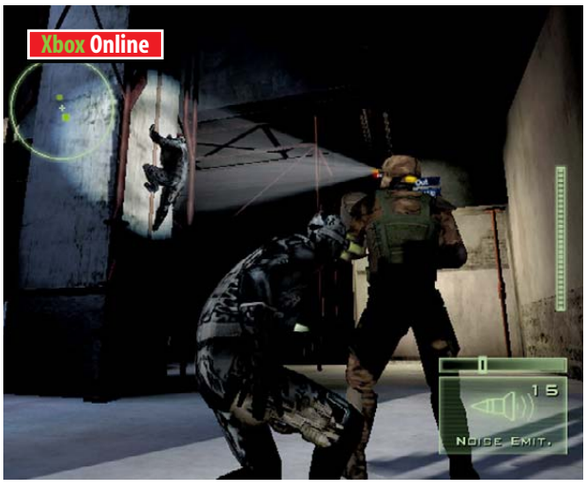
An Kleinigkeiten, auch im Einzelspieler-Modus, wurde ebenfalls kräftig gefeilt. So steht zum Beispiel das Aussehen von Sams künftiger Tarnkleidung noch nicht endgültig fest, aber eins ist sicher: Sam wird immer jene Klamotten tragen, die ihn in der jeweiligen Umgebung am besten „verschwinden lassen". Und natürlich wird Mr. Fisher mit neuem „Spielzeug" ausgerüstet. So verfügt sein berühmtes optisches Kabel, mit dem er durch Türritzen und Schlüssellöcher spionieren kann, künftig auch über Infrarot- und Wärmeoptik. Damit dürfte ihm kein noch so gut verborgener Wachposten mehr entgehen. Und wo früher die nachlässige Zielgenauigkeit von Sams Waffe unangenehm auffiel, sorgt jetzt ein zuschaltbares Laserzielsystem für Präzision. Damit nimmt der Dunkelmann jeden Gegner exakt ins Vsisier, doch verrät der rote Markierungspunkt Widersachern auch seine Anwesenheit.

Der ewige Einzelkämpfer wird sich in Zukunft intensiver mit der Umgebung, mit Kollegen und Informanten auseinander setzen müssen. Gut so, denn die Intelligenz der vom Computer gesteuerten Terroristen hat kräftig zugelegt. Die schweren Jungs nehmen – wenn es die Lage erfordert – auch schon mal aus eigenem Antrieb Zivilisten als Geiseln. Meist genau dann, wenn Sie nicht damit rechnen.

Bekannte Figuren, wie Sams Einsatzleiter Lambert, treffen im nächsten Abenteuer auf neue Gegenspieler, etwa den indonesischen Terroristen Suhadi Sadono. Der ist natürlich skrupelloser, klüger, gemeiner, aber auch charismatischer als alle Bösewichter zuvor. Man darf also gespannt darauf sein, was Mister Fisher sich alles einfallen lässt, um den Fiesling zur Strecke zu bringen, bevor der die Büchse der Pandora öffnen und die Welt ins Chaos stürzen kann.



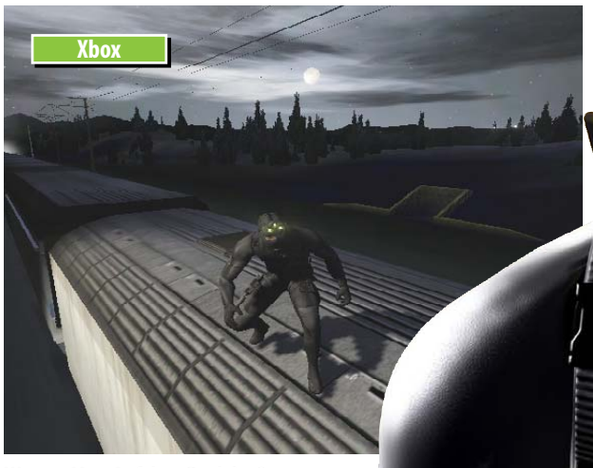
Im Duett zum Duell: Bis zu vier Teilnehmer können, gleichmäßig auf Spion- und Söldner-Teams verteilt, gegeneinander spielen.



Licht aus, Spot an: Der Söldner hat einen Spion im Visier. Das wird spannend, denn die Jungs schießen fern, schnell, gut.



Eisenbahn-Anhänger: Als blinder Passagier an der Regenrinne hat Sam Fisher alle Mühe, nicht entdeckt zu werden.



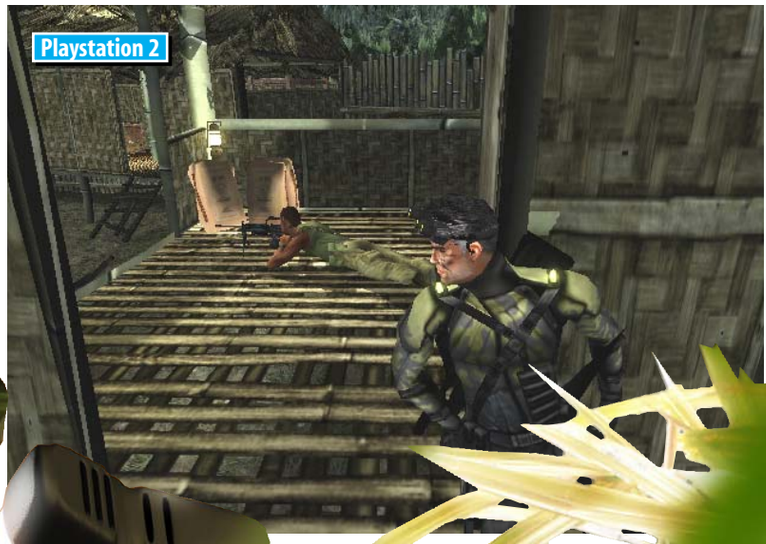
Wagen-Mut: Auf dem Dach ist Sam erst mal sicher – doch der nächste Tunnel kommt bestimmt.



Ein Schuss Waldmeister: Mit neuer Tarnkleidung passt sich Sam dem indonesischen Dschungel an. Auch die sonstige Ausrüstung ist vom Feinsten – Terroristenchef Suhadi Sadono sollte sich warm anziehen.



Hier ist etwas im Busch: In den Wäldern Indonesiens gibt sich Sam Fisher naturverbunden. Waren bisher Gebäude sein bevorzugtes Terrain, so muss er sich jetzt auch durch knietiefes Grasland vorkämpfen.



Wir blicken nach vorn: Im gut bewachten Lager der Terroristen wird der Agent schon erwartet. Doch weil Sam so perfekt schleichen kann, zielt der Wachtposten leider in die falsche Richtung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Deutsche Truppen sind vor einem Bauernhof in heftige Kämpfe verwickelt. Auch die Häuser des Anwesens geraten unter Beschuss.



Ein deutscher Bomber wirft seine tödliche Last über den gegnerischen Verbänden ab und hinterlässt gewaltige Einschläge.



Amerikanische Fallschirmspringer versuchen eine Stadt einzunehmen. Die deutschen Verteidiger verwickeln die US-Soldaten in einen harten Häuserkampf.



Hans von Gröbel aus Leipzig. Der Spieler schlüpft in die Rolle des deutschen Offiziers. Klar, dass Hans so aussieht, wie deutsche Soldaten in US-Kriegsfilmen immer aussehen.



Ein Verband von Sherman-Panzern der US-Armee feuert aus allen Rohren auf deutsche Stellungen.

Codename: Panzers

Strategie in 3D

Das Thema „Krieg" in Computerspielen ist nicht neu, und nicht jeder mag es. Über die Optik des fürs Frühjahr 2004 geplanten „Codename: Panzers" dürfte es aber keine Diskussion geben, denn die hat eine neue Qualität erreicht

Die Firma, die das neue PC-Spiel entwickelt hat, heißt „Stormregion", kommt aus Ungarn – und hat sich viel vorgenommen. „Codename: Panzers" ist nicht der erste Streich des Teams aus Südosteuropa. Der hieß „Swine" und handelte vom Kampf zwischen Hasen und Schweinen in einem Paralleluniversum. Damals ging es also auch schon um „Krieg", aber das Spiel war leidlich komisch – wenn auch ansonsten nicht gerade eine Sensation. Die will man diesmal nachholen.

Dabei lesen sich die Eckdaten der Geschichte nicht wirklich sensationell: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kriegshelden im Dienste einer der „üblichen" Parteien – Deutsche, Russen und Alliierte. Dass Sie, wenn Sie sich für den Part des deutschen Haudegens entscheiden, Hans heißen und in Leipzig geboren sind … Schwamm drüber, es muss ja nicht alles originell sein.

Die Story bleibt also im gewohnten Rahmen. Die Optik nicht, und genau da offenbart sich das gewaltige Potenzial des Spiels: Sämtliche Schlachten und Scharmützel werden in räumlicher Darstellung vorgeführt. Der Hobby-Feldherr kann seinen Blick aufs Gefechtsfeld, etwas Mausakrobatik vorausgesetzt, völlig frei wählen. Und muss sich dabei schon sehr bewusst auf die Lagebeobachtung konzentrieren, um nicht von der unglaublichen Detailwiedergabe abgelenkt zu werden. Da bewegen sich Äste im Wind, aus den Ruinen zerstörter Häuser steigt Rauch auf, und Wasser glitzert in der Sonne. Alles kommt klar und scharf rüber, kein Grauschleier trübt Ihre „Kampfmoral".

Und: Die Geschichte des Zweiten Weltkriegs wird nicht neu geschrieben, mit akribischer Detailtreue zeichneten die Entwickler auch das Geschehen nach. Dass die in Spielen dieses Typs wohl unvermeidliche Landung der alliierten Truppen in der Normandie nicht fehlen darf, versteht sich fast von selbst. Aber auch die meisten anderen der geplanten 30 Aufgaben basieren auf historisch verbürgten Tatsachen – frei erfundene Gefechte dienen eher dem Zweck, Ihnen individuellen „Spielraum" zu verschaffen.

Der Ton unterstützt die dreidimensionale Wirkung mit beängstigender Realitätsnähe. Ob MG-Feuer, Explosionen, Motorendröhnen und Kettenrasseln der Panzer – je näher Sie am Brennpunkt der Ereignisse sind, desto bedrohlicher wird die Lärmkulisse. An Geräuschquellen ist alles Kriegsgerät vertreten, das in Veteranen auch heute noch beklemmende Erinnerungen weckt, von den schweren Panzern der Typen Königstiger und Sherman bis zum demoralisierend heulenden russischen Raketenwerfer, der berüchtigten Stalinorgel.

Die Entwickler versprechen über 100 bis ins Kleinste gestaltete Einheiten, die mit ihren 50 Fahrzeugtypen unter „realistischen" Bedingungen an die Front ziehen: Sicht- und Schussweiten sind von Wetter und Landschaftsformation abhängig. Plausibles Beispiel: Wer im dichten Nebel aus einer Senke feuert, hat schlechte Karten. Bei klarer Sicht von einer Anhöhe schießt man eben besser. Und wer gut getarnt ist, gibt ein schlechteres Ziel ab. Alles Selbstverständlichkeiten, sollte man meinen, doch viele Strategiespiele tun sich damit immer noch ziemlich schwer.

Auch mit dem so genannten „Schadensmodell" gaben sich die Programmierer alle Mühe. Hier wird genau berechnet, in welchem Winkel und aus welcher Entfernung welcher Geschosstyp in welche Fahrzeugbauart einschlägt. Die Höhe des angerichteten Schadens entspricht dann exakt dem Wert, den all diese Vorgaben erwarten lassen. Sogar die Materialstärke der Panzerungen orientiert sich an den historischen technischen Daten. Und wer den Lufteinlass hinten am Kampfwagen trifft, zieht das Vehikel mit großer Wahrscheinlichkeit spektakulär aus dem Verkehr.

Vorläufiger Eindruck: Wer kein Freund von Kriegsspielen ist, wird auch „Codename: Panzers" nicht mögen. Aber wer Interesse an Schlachten hat, die die Welt veränderten, wird an diesem ausgefeilten Spiel nicht vorbeikommen. Und wenn Sie dann angesichts der geradezu filmreifen Präsentation zu dem Schluss kommen, Krieg sei eine beängstigende Vorstellung – dann hätte das Spiel gleich noch einen Zweck erfüllt. ■



Alexander Wladimirow, Leutnant der russischen Armee, ist einer der Gegenspieler des Deutschen. Als Kind fuhr er Traktor, jetzt befehligt er eine Panzereinheit.



Chicago 1930

Gelichter der Großstadt

Nach Cowboys und Robin Hood hat sich die deutsche Entwicklungsfirma Spellbound ein buchstäblich heißes Pflaster vorgeknöpft: die spannende Chicagoer Unterwelt im Jahre 1930

Gleich zu Beginn des PC-Spiels stehen Sie vor der alles entscheidenden Lebensfrage: Gut oder Böse. Werden Sie einer von den Guten, das ist in diesem Fall das FBI, oder starten Sie eine Gangsterlaufbahn als Mafia-Pate? Als Nächstes suchen Sie sich auf einem Stadtplan Aufgaben aus, trainieren zwischendurch im Hauptquartier Ihre Leute, schleichen durch Wolkenkratzer und benutzen angemessenes Werkzeug, wie Knüppel oder Chloroform, um Gegner unsanft ins Reich der Träume zu schicken.

Wenn Sie als Mafioso agieren, müssen Sie Ihren Einfluss auf die gesamte Stadt ausdehnen, als Ordnungshüter haben Sie den Auftrag, die bösen Jungs dingfest zu machen. Wer sich dem Gesetz verschrieben hat, muss sich auch daran halten und darf nur in Notwehr schießen. Wer dagegen den kriminellen Weg einschlägt, dem ist nichts heilig.

Pro Seite wird es zehn Aufgaben geben. Dabei haben Sie in Ihrem Team Männer mit bestimmten Spezialfähigkeiten, zum Beispiel in den Disziplinen Werfen, Schießen oder Nahkampf. Mit der Zeit werden Ihre Leute kräftig an Erfahrung gewinnen und ihre Talente massiv ausbauen.

Den Sprung zur räumlichen Darstellung der Spielszenerie hat die Entwicklungsschmiede Spellbound diesmal noch nicht gewagt. Die Unterwelt Chicagos präsentiert sich dem Betrachter von schräg oben. Der Fachmann nennt diese Ansicht übrigens „isometrische Perspektive".

Die Steuerung ist simpel und eingängig. Per Mausklick dirigieren Sie Ihre Figuren. Menüs sind knapp gehalten, und das ist für Einsteiger nur von Vorteil.

Ohne originelle Idee verlässt kein Spiel das Spellbound-Studio am Rhein. Diesmal ist es eine Zeitlupenfunktion, die ziemlich deutlich an den Hollywood-Kassenschlager „Matrix" erinnert. Nutzen des Effekts: Heben Sie etwa als Cop per Razzia eine Spelunke aus, so können Sie den Zeitablauf bremsen und haben mehr Ruhe, um die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Die Atmosphäre profitiert von perfekt passender 30er-Jahre-Musik, alle Szenarien sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Mal sehen, ob das fertige Produkt hält, was die vorliegende Rohversion verspricht: Ab 12. November soll das „Räuber-und-Gendarm-Spiel" zu haben sein.



Schlag ins Kontor: Gegnerische Gangsterbanden liefern sich einen Stellungskrieg im Lagerhaus.



Immer an der Wand lang: Um nicht entdeckt zu werden, balancieren Mafiosi auf dem Sims vor der oberen Etage. Kein Job für Leute mit Höhenangst.



Die Polizei ist am Zug: Wetten, dass die Ordnungshüter keine Fahrkarten kontrollieren?

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“.

Spellforce – Order of the Dawn

Strategiespiel für PC | Nach dem großen Krieg der Magier liegt die Welt in Trümmern. Sind Sie der Held, der alles zum Guten wendet?

Die Welt Eo ist zerrissen: Fragmente des einst blühenden Reiches schweben als kleine Inseln im leeren Raum – das Böse treibt sein Unwesen und versucht, gegen die guten Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge vorzugehen. Es besteht Bedarf für einen Helden, der dagegen kämpft. Eine Rolle für Sie …

„Spellforce“ vereinigt Strategie- mit Rollenspiel-Elementen. Sie bauen als Feldherr eine Siedlung auf und sorgen für Soldaten, erwerben im Kampf Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Spielfigur aufwerten, um neue Fähigkeiten und Zaubersprüche zu gewinnen. Die Aufgabenstellung ist meist bewusst simpel. Kostprobe: Besiegen Sie Ihren Gegner, um die Insel zu befreien. Wie es sich für ein Strategiespiel gehört, gibt es nicht nur normale Soldaten, Sie können durch Forschung die verschiedensten Kreaturen und Elitetruppen in die Schlacht schicken – und im Rollenspielsektor jede Menge Zaubersprüche lernen, die Ihren Feinden dann kräftig Feuer unterm Hintern machen.

Die Steuerung des Spiels ist einer der größten Pluspunkte: Ein komplexer Strategie-/Rollenspielmix mit so einfacher Bedienung – das muss den Entwicklern erst mal einer nachmachen. Wo man sich sonst manchmal die Finger wundklickt, reicht hier eine Drehung am Mausrad oder ein einfacher Klick aufs entsprechende Symbol, schon läuft alles wie geschmiert. Klasse!

Urteil: Gute Story, fast freier Spielverlauf, Unmengen an Einheiten, Gebäuden, Zaubern und Waffen sowie eine sehr hübsche Grafik und die sehr leichte Bedienbarkeit lassen eigentlich nur den Schluss zu, dass mit „Spellforce“ Ende November ein brandheißer Anwärter auf den Titel „Topspiel“ in den Handel kommt. Die vorab veröffentlichte Demo-Version machte jedenfalls sehr schnell Lust auf mehr – und einen „sehr guten“ ersten Eindruck.



Die lieben Kleinen: Zwerge, eine der drei guten Rassen in „Spellforce“.



Manche mögen’s heiß: Dämonen sorgen in der Welt von Eo für einen Mordsbrand.

Spellforce – Order of the Dawn[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Big Ben Interactive
Telefon	0700-22787767
Im Handel ab	Ende November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

[1] sprich: „Spellfoß – Order off se Dohn“

Schönheit im Ganzen und im Detail: Eindrücke aus „Spellforce“.

Africa Korps

Strategiespiel für PC | Treten Sie in Feldmarschall Rommels Fußstapfen. Durch brennend heißen Wüstensand

Zweiter Weltkrieg, Nordafrika 1940. Die Wüstenschlacht zwischen Alliierten und den Achsenmächten um die Vorherrschaft auf dem afrikanischen Kontinent beginnt. Die historische militärische Auseinandersetzung liefert den Hintergrund für das Echtzeit-Strategiespiel „Africa Korps".

Darin spielen Sie entweder die Rolle des deutschen „Wüstenfuches" Rommel oder die seines alliierten Gegenspielers, des britischen Generals Montgomery. Für jede der beiden Alternativen gibt es zwei umfangreiche Feldzüge mit jeweils zehn Einsätzen, die Sie mit über 25 Einheiten bewältigen. Alle sind historisch korrekt den damaligen Fahrzeugen und Waffengattungen nachempfunden. Also können Sie neben unterschiedlich spezialisierten Infanterietruppen auch diverse Panzertypen und Artilleriegeschütze einsetzen oder sogar Luftunterstützung anfordern, um verschanzte Gegner zu zermürben. Auch der Ablauf der Schlachten orientiert sich eng an den überlieferten Gegebenheiten. Lediglich die Zahl der auf einzelnen Schauplätzen kämpfenden Einheiten wurde etwas reduziert. Ansonsten dienen Abweichungen vom Original vor allem der angestrebten Spieltiefe. So können Sie etwa als deutscher Kommandeur auf den stärksten deutschen Panzer des Zweiten Weltkriegs, den „Königstiger", zurückgreifen, obwohl sich dieser Typ nachweislich nie durch den Wüstensand gequält hat.

Drei Mehr-Spieler-Varianten erlauben maximal vier Teilnehmern spannendes strategisches Kräftemessen im **Netzwerk** S. 220 oder Internet.

Urteil: Sand, soweit das Auge reicht. Wüstenlandschaften sind nun mal eintönig anzusehen, auch wenn Panzerkolonnen ihre Kettenspuren in die Dünen walzen. Doch bis ins letzte Detail ihren Vorbildern nachempfundene Einheiten und Fahrzeuge beweisen, dass die Programmierer ganze Arbeit geleistet haben. Und weil auch die Geschichte stimmt, dürften Hobbystrategen „gut" durch die Wüste kommen.



Die Wüste bebt: Britische Einheiten pflügen mit ihrer Panzerkolonne durch den endlosen Sand.



Nicht in den Sand gesetzt: Die Darstellung der Fahrzeuge ist perfekt.

Africa Korps[1]

[1] sprich: „Afrika Kohr"

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Pointsoft
Telefon	02421/4079513
Im Handel ab	Januar 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	54,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Uru – Ages beyond Myst

Abenteuerspiel für PC |
Die rätselhafte Saga geht weiter. Und bleibt, wie sie immer war: mysteriös

Die Myst-Saga gilt mit rund zwölf Millionen verkauften Exemplaren in zehn Jahren als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten. Mitte November erscheint „Uru – Ages beyond Myst", die lang erwartete Fortsetzung der Reihe. Mit komplett neu entwickelter Technik sowie vollkommen neuen Spielelementen. Doch keine Angst, auch die Fortsetzung ist und bleibt ein typisches Myst-Spiel. Natürlich dreht sich wieder alles um das Knacken anspruchsvoller Rätsel und die Lösung kniffliger Denksportaufgaben in einer grafisch atemberaubenden Welt.

Und die ist jetzt endlich komplett dreidimensional gestaltet und begehbar, denn erstmals steuern Sie bei Ihren Nachforschungen eine Spielfigur. Wie diese Spielfigur aussieht, bestimmen Sie sogar selbst, denn zu Spielbeginn dürfen (oder müssen) Sie Ihr Computer-Ego selbst gestalten. Anschließend findet sich Ihr Geschöpf in New Mexico wieder und soll dort die Geschichte des mysteriösen Volks der D'ni erforschen, die vor 10 000 Jahren ein unterirdisches Imperium gründeten und vor ihrem Untergang in der Lage waren, mithilfe so genannter „Bücher" ferne Welten zu bereisen.

Ein musikalischer Leckerbissen: Der bekannte britische Musiker Peter Gabriel, einst Frontmann der Band Genesis, hat den Song „Burn You Up, Burn You Down" beigesteuert und wird für die geplante nächste Fortsetzung des Spiels sogar exklusiv ein Stück komponieren.

Urteil: Nie war Rätseln schöner, nie „interaktiver". Fans der Myst-Serie werden sich nicht groß umstellen müssen – da weiß man, was man hat. Doch mit den Möglichkeiten des Internets eröffnet sich im Myst-Rätseluniversum eine vollkommen neue Spielwelt. Voraussichtlich ab März nächsten Jahres wird „Uru-Live" starten, ein spezieller Internet-Service zum Spiel. Geplant sind neue Spielinhalte zum Herunterladen für Einzelspieler, aber auch die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern per Text-Chat zu unterhalten, Bildnachrichten auszutauschen und gemeinsam Lösungen zu suchen. Und wer nicht nur alleine rätseln will, wird die Möglichkeit haben, eine Mehr-Spieler-Welt kennenzulernen. Im ausführlichen Test, schon in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE, werden Sie erfahren, ob sich der „sehr gute" erste Eindruck bestätigt.



Wie gewohnt: Das neue „Myst"-Abenteuer wird viele Anhänger finden.



Das Mysterium kehrt zrück: Wie in allen Spielen der „Myst"-Reihe gibt es prächtig gestaltete Landschaften voller versteckter Rätsel.

Uru – Ages beyond Myst[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	13. November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch nicht bekannt
Altersempfehlung	ohne Altersbeschränkung
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Macintosh

Prognose:



sehr gut

[1] sprich: „Uru - Ätdschi bijond Must"

Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs

Actionspiel für PC |
Bereiten Sie sich auf die letzte Konfrontation zwischen Gut und Böse vor

Sauron, der dunkle Herrscher, unterdrückt die einst friedliche Welt von Mittelerde. Das lässt sich ändern. Wählen Sie also eine Spielfigur und treten Sie an, den Bösewicht zu besiegen: Zur Wahl stehen die aus Roman und Film bekannten Helden Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam und Frodo. Ihre Aufgabe: Zerstören Sie den „Einen Ring". Je nachdem, in welche Rolle Sie schlüpfen, fallen Ihre Aufgaben unterschiedlich aus. Als Magier Gandalf verteidigen Sie beispielsweise die „Weiße Stadt" Minas Tirith gegen Heerscharen von Orks. Oder Sie führen mit Hilfe von Aragorn, Legolas oder Gimli die Armee der Toten an. Mit den beiden Hobbits Frodo und Sam müssen Sie sich einen Weg nach Mordor bahnen. Denn dort müssen die beiden den Ring in das ewige Feuer der Schicksalsklüfte werfen.

Egal, für welchen Helden Sie sich entscheiden: Immer geht es handfest zur Sache. In zwölf grafisch geradezu atemberaubenden Kulissen, die auf den Szenenbildern des im Dezember startenden Kinofilms basieren, kämpfen Sie, was das Schwert oder der Magierstab hergeben. Geschicktes Tastendrücken löst komplizierte Kampfkombinationen aus, die dem Gegner besonders viel Schaden zufügen. Da überlebt nur, wer flinke Finger hat. Besonders ausgefeilte Aktionen werden belohnt – die Spielfigur kann dann nach und nach neue Techniken anwenden.

Manchmal müssen Sie auch zu ungewöhnlichen Waffen greifen. Wenn Sie etwa einen zufällig in der Nähe herumliegenden Felsblock auf eine Handvoll Orks schleudern, dann kommen die bestimmt nicht nur mit einem Brummschädel davon. Bei besonders hohem Feindaufkommen – bis zu 40 Orks gleichzeitig sind keine Seltenheit – ist es hilfreich, ein Katapult zu haben, das Steine gleich serienweise verschießt. Manchmal geraten Sie auch in scheinbare Sackgassen oder sehen sich schier unüberwindbaren Abgründen gegenüber, so etwa auf dem „Pfad der Toten". An solchen Stellen müssen Sie dann beispielsweise mit vereinten Kräften ein Felsmassiv zum Einsturz bringen, um den Weg frei zu machen.

Gerade solche Spielpassagen machen noch mehr Spaß, wenn Sie sich zu zweit per „Kooperationsmodus" ins große Abenteuer stürzen.

Urteil: Das Spiel profitiert natürlich schon im Vorfeld von seinem guten Namen. Aber der ist nicht Schall und Rauch, sondern wird mit viel Leben gefüllt. Und das Auge darf auch mitspielen. Alles in allem „sehr gute" Voraussetzungen für einen Superhit.



Die große Flatter: Ein Ringgeist greift die Burg an. Gandalf und seine Helfer müssen das fliegende Ungeheuer möglichst schnell abschießen.



Beruf: Zauberer. Gandalf hat jeden Stab im Griff.

Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	14. November 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/nicht bekannt
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	Pentium 4/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	54,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2, Gamecube, Xbox, Gameboy Advance

Prognose:



sehr gut

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
Ghosthunter	PS 2	26. November 2003
War of Ring	PC	21. November 2003
ACTION		
XIII	PS 2 Cube	20. November 2003
Batman – Rise of Sin Tzu	PS 2 Xbox Cube	13./13./20. November 2003
Battle Star Galactica	PS 2 Xbox	28. November 2003
Beyblade	GBA	13. November 2003
Beyblade – Super Tournament Battle	Cube	27. November 2003
Beyond Good & Evil	PC PS 2	20. November 2003
Castlevania	PS 2	Januar 2004
Crouching Tiger, Hidden Dragon	GBA	20. November 2003
Deadman's Hand	Xbox	13. November 2003
Deus Ex – Invisible War	PC Xbox	1. Quartal 2004
Far Cry	PC	November 2003
Harry Potter und der Stein der Weisen	PS 2 Xbox Cube	28. November 2003
James Bond 007 – Alles oder Nichts	PS 2 Xbox Cube GBA	28. November 2003
Judge Dredd	Cube	28. November 2003
Legacy of Kain – Defiance	PC PS 2 Xbox	Ende 2003
Medal of Honor – Rising Sun	PS 2 Xbox Cube	21. November 2003
Metal Arms – Glitch in the System	PS 2 Xbox Cube	21. November 2003
Power Rangers – Ninja Storm	GBA	Mitte November 2003
Prince of Persia – The Sands of Time	PC	4. Dezember 2003
Prince of Persia – The Sands of Time	PS 2 GBA	20./13. November 2003
Swat GST	PS 2	5. Dezember 2003
Swat GST	Xbox	28. November 2003
The Hobbit	PC PS 2 Xbox Cube GBA	21. November 2003
Terminator 3 – Krieg der Maschinen	PC	13. November 2003
Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	PS 2 Xbox GBA	13. November 2003
Tiger & Dragon	PS 2	20. November 2003
Tom Clancy's Ghost Recon – Jungle Storm	PS 2	4. Dezember 2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Xbox	13. November 2003
Unreal 2 – The Awakening	Xbox	1. Dezember 2003
Unreal Tournament 2004	PC	20. November 2003
Whiplash	PS 2 Xbox	Ende 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Loony Tunes Back in Action	PS 2 Cube GBA	21. November 2003
Ratchet & Clank 2	PS 2	19. November 2003
Spyro 3 – Attack of Rhynocs	GBA	14. November 2003
KARTENSPIEL		
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	PC	28. November 2003
MANAGERSPIEL		
Fußball Manager 2004	PC PS 2 Xbox	21. November 2003
MUSIKSPIEL		
Eye Toy – Groove	PS 2	November 2003
ONLINESPIELE		
Everquest Online Adventures	PS 2	November 2003
Hardware Online Arena	PS 2	November 2003
PRÜGELSPIELE		
Bloody Roar 3	PS 2	28. November 2003
Bloody Roar Extreme	Xbox	28. November 2003
RENNSPIELE		
Crash Nitro Kart	PS 2 Xbox	21. November 2003
Crash Nitro Kart	Cube GBA	5. Dezember 2003
Destruction Derby Arenas	PS 2	12. November 2003
Hot Wheels Highway 35 World Race	PS 2 Cube	Mitte November 2003
MX Unleashed	PS 2 Xbox	Mitte Januar 2004
Need for Speed – Porsche Unleashed	GBA	1. Quartal 2004
Need for Speed Underground	PC PS 2 Xbox Cube	28. November 2003
Need for Speed Underground	GBA	19. Dezember 2003
R.P.M. Tuning	PS 2	12. November 2003
The Simpsons – Hit & Run	PC	21. November 2003
WRC 3 – FIA World Rally Championship	PS 2	12. November 2003
ROLLENSPIEL		
Hunter the Reckoning – Redeemer	Xbox	28. November 2003
SIMULATIONEN		
Harvest Moon – A Wonderful Live	Cube	1. Quartal 2004
Harvest Moon – Friends of the Mineral Town	GBA	1. Quartal 2004
Lock On	PC	4. Dezember 2003
SPORTSPIELE		
Backyard Wrestling – Don't Try This at Home!	PS 2 Xbox	Ende 2003
Tony Hawk's Underground	PS 2 Xbox Cube GBA	13. November 2003
WWE Smack Down! Here Comes the Pain	PS 2	Mitte November 2003
STRATEGIESPIELE		
Chicago 1930	PC	12. November 2003
Civilization 3 – Conquests	PC	27. November 2003
Lords of Everquest	PC	4. Dezember 2003
Secret Weapons over Normandy	PC PS 2 Xbox	20. November 2003
Warlords 4 – Heroes of Etheria	PC	20. November 2003

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

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. 246, Grafik- und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Alle Spiele werden auf den **Betriebssystemen** S. 246 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. 246 oder auch 3.06 **Gigahertz (GHz)** S. 246 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

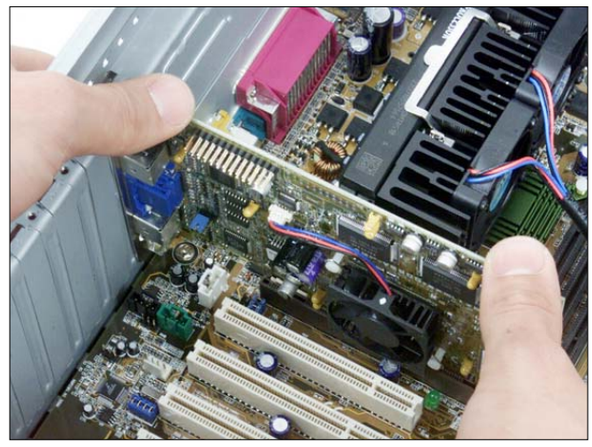
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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. 246 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. 246 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. 246 bei einer **Farbtiefe** S. 246 von 32 **Bit** S. 246. 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.

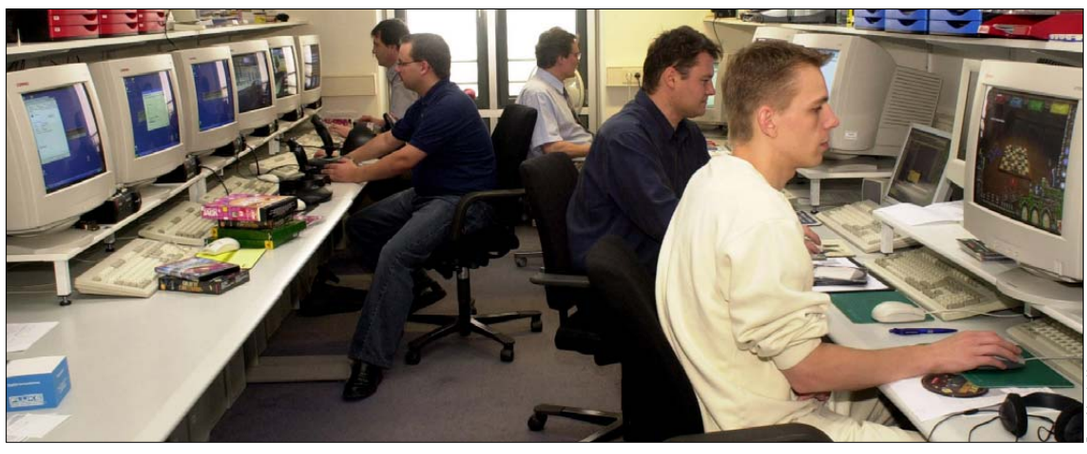


Foto: Martin Hangen

Rechen-Zentrum: Mit 25 Computern wird getestet, ob die Spiele die technischen Anforderungen erfüllen.

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 ackiger Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Je mehr Feinheiten das Spiel zeigt, desto besser ist die Note.

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

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

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

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

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

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

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

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

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%**	
	FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	⓰
	FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		⓱
	Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		
	Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	
	Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	
	Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	
	Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	
	Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	
	Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	
	Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	
	Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	
	Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	
	Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	
	AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	
	AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	
	AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	
	AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	
	AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	
	Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	
	Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	
	Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	
	Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	
	Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	
	Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	
	Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	
	Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	
	Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	
	Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	
	Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**	
	FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	⓲
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)		
	Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	
	Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	⓳
	Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	⓴
	Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	
	Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**	
	SONSTIGES		
	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	㉑
	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	㉒
	Nutzbare Steuergeräte	1%	㉓
	Sprache (überprüft)	3%	
⓯	Kopierschutz	0%	
	Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	
	Sonstiges insgesamt	**9%**	
	ZWISCHENNOTE	**100%**	
	Auf-/Abwertung		㉔
	TESTERGEBNIS		
	PREIS/LEISTUNG		
	Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		
	Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im vergangenen Monat fand*)		
	Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		

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

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

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

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

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

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

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

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

㉑ Spielvariations-Möglichkeiten
Dieser Prüfpunkt gibt zum Beispiel an, wie groß die Spielwelt ist. Außerdem fließt bei Abenteuerspielen die Anzahl der zu lösenden Rätselaufgaben mit in die Note ein.

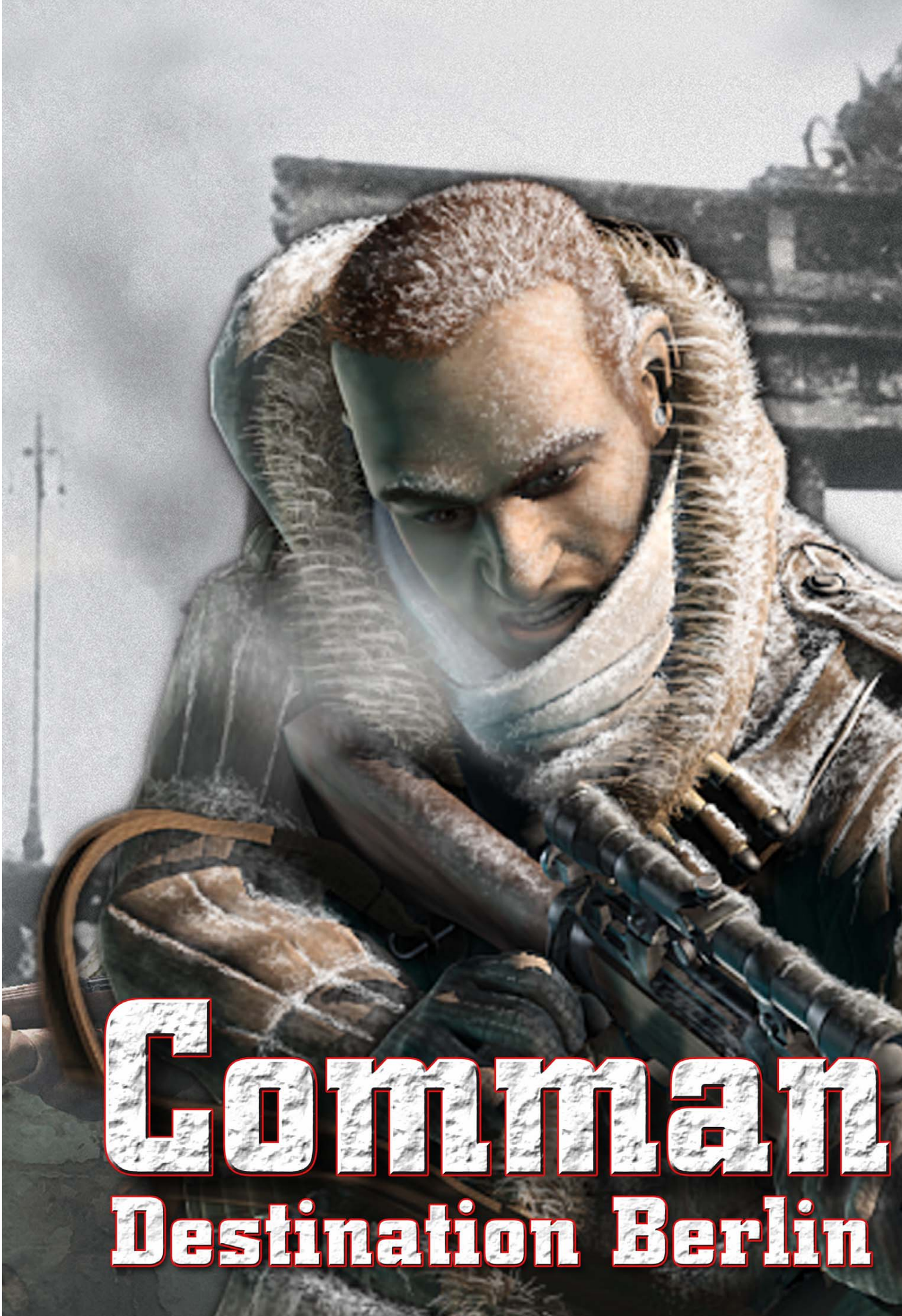
㉒ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

㉓ Nutzbare Steuergeräte

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

㉔ Auf-/Abwertung
Positive oder negative Besonderheiten bewertet COMPUTERBILD-SPIELE unter diesem Punkt. Beispiel: Können Sie die Tastaturbelegung nicht frei wählen, gibt es eine Abwertung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Comman

Destination Berlin



Strategiespiel für PC |

Die sechs härtesten Männer der Alliierten auf Himmelfahrtskommando hinter feindlichen Linien. Sind Sie dabei?

Spieletricks siehe Seite 144

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

„Commandos 3 – Destination Berlin" spielt im Europa der frühen 40er-Jahre: Der Zweite Weltkrieg tobt. Auf Seiten der Alliierten sammeln sich ein paar tapfere Männer, die den Nazi-Terror beenden wollen, den Tod nicht fürchten und auch unter größter Anspannung eiskalt bleiben – die Commando-Einheiten.

Diese frühen Spezialagenten-Teams kommen überall dort zum Einsatz, wo reguläre Truppen nur unter größten Verlusten – oder möglicherweise auch gar nicht – hingelangen. Sie agieren versteckt unter strengster Geheimhaltung und sollen für den Gegner unsichtbar bleiben.

Eines dieser Kommandos, mit sechs der ausgebufftesten Profis überhaupt, hört jetzt auf Ihren Befehl. Und Sie führen Ihre Männer an etliche Kriegsschauplätze: nach Stalingrad, an den Strand der Normandie, und sogar ins finstere Machtzentrum des Gegners, nach Berlin.

So unterschiedlich die Aufträge auch sein mögen, eines bleibt doch immer gleich: Fast jeder Fehler ist ohne Schrecksekunde tödlich und die Übermacht meist erdrückend. Was sind

SPIELVERLAUF



1 Der erste Einsatzbefehl ist da: Ihre Männer werden im russischen Stalingrad gebraucht, um den Vormarsch der Nazis zu stoppen und Kameraden zu retten.



2 Der Scharfschütze hat sich bereits in liegende Position begeben, um bessere Deckung zu haben: Ein deutscher Scharfschütze macht die Gegend unsicher.



3 Kurze Zeit später hat der feindliche Soldat seinen letzten Schuss abgefeuert. Im Duell Mann gegen Mann war Ihr Schütze der schnellere am Abzug.



4 Ihre Freude nach dem Sieg währt nicht lange: Fallschirmverbände der Deutschen landen und greifen sofort den Stützpunkt eines US-Generals an.



5 Ihre Männer sollen den General schützen. Mit einem Gewehr bewacht der Green Beret eine Brücke, den einzigen Zugang der Deutschen in die Stadt.



6 Ein schweres Geschütz ist ohne Besatzung nicht gefährlich – und um die hat sich der Scharfschütze gekümmert. Nun können Ihre Männer vorrücken.



7 Unter großen Mühen erreichen die drei Soldaten das Flugzeug des Generals – und werden gefangen genommen. Der General ist ein Überläufer!



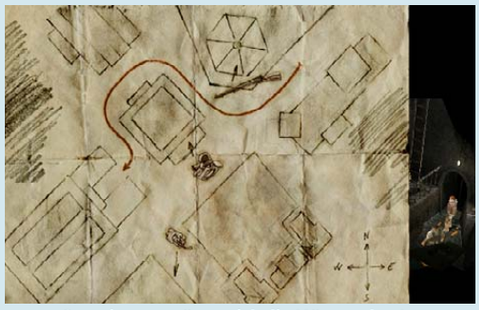
8 Die Commandos erwachen in einem Gefängnis und sind entsetzt: Der General ist ein Verräter. Für die Commandos keine Frage: Der Mann muss sterben!



9 Später, in der Kanalisation unter Berlin, treffen Ihre Jungs einen alten Freund: den Spion. Zusammen planen sie, den General aus dem Verkehr zu ziehen.



10 Vor diesem schwer bewachten Gebäude wird der Verräter bald mit einer gepanzerten Limousine auftauchen. Dort muss das Attentat gelingen.



11 Gemeinsam prägen sich die Männer den Lageplan ein und wägen die Möglichkeiten ab: Scharfschütze, Spion oder Pionier: Wer soll den General töten?



12 Der beste Weg zum Ziel führt durch ein Haus. Leider sind jede Menge deutsche Soldaten dort postiert. Viel Arbeit für den Green Beret.



13 Der Pionier besorgt sich Sprengstoff auf einer nahen Baustelle. Vorher hat er die Wachen mit Betäubungsgas zu einer Zwangspause verholfen.



14 Im Schutz der Kanzel haben sich die Commandos versammelt, um den Verräter zu erwischen. Besonders gute Deckung haben sie hier aber nicht.



15 Der General hat seinen Verrat mit dem Leben bezahlt. Doch Ihre Männer sind von Feinden umringt. Werden Sie tatsächlich aus Berlin entkommen?

das für Leute, die sich auf so ein Risiko einlassen?

Da wäre zuerst der Green Beret. Er ist der Kraftprotz der Truppe, kann Türen eintreten, schnell rennen und ist einer der besten Messerkämpfer der Armee. Der Scharfschütze hingegen kämpft lieber aus der sicheren Deckung. Dank seines Zielfernrohrs schießt er auf hundert Meter Entfernung einer Fliege die Zigarette aus dem Mund. Der Taucher ist der Spezialist für Wasser- oder Unterwasser-Einsätze und kann mit dem Messer auch aus der Distanz töten. Wenn es um Explosionen geht, darf natürlich der Pionier nicht fehlen, er kann mit allen Stoffen umgehen, die große Löcher in Böden und Wände reißen. Um in ein feindliches Lager zu kommen, ist der Spion unersetzbar. Er kann, getarnt mit einer gestohlenen Offiziersuniform des Gegners, Wachmänner so lange strammstehen lassen, bis das restliche Team sich eingeschlichen hat. Mit seiner Spritze kann der Spion Gegner absolut lautlos betäuben oder – wenn er mehrfach „zusticht" – auch töten. Und wenn es um Türen und Schlösser geht, ist der Dieb die Allzweckwaffe: Er knackt jeden Safe, quetscht sich durch kleinste Öffnungen und tötet seine Gegner lautlos mit einer Klaviersaite.

Mit diesen sechs Männern müssen Sie Ihre Aufträge schaffen – wenn Sie Glück haben. Denn oftmals steht Ihnen gar nicht der ganze Spezialistentrupp zur Verfügung. So müssen Sie beispielsweise in Stalingrad einen brandgefährlichen Scharfschützen aus dem Verkehr ziehen und haben dafür – na klar – lediglich Ihren eigenen Scharfschützen zur Verfügung. Und sonst niemanden.

Damit Ihre Jobs trotzdem zu bewältigen sind, haben Sie aber ein paar nützliche Hilfen. So können Sie sich das Sichtfeld einzelner Gegner zeigen lassen, um zu überprüfen, in welchem Gebiet die Leute einen Ihrer Männer entdecken würden – und in welchem nicht. Auch mit Zigarettenpackungen oder Störsendern als Köder können Sie besonders ungünstig postierte Wachen in die Falle locken.

Aber: Selbst mit den vielen Möglichkeiten Ihrer hochspezialisierten Kämpfer bleiben die Aufträge verdammt schwer und sind für absolute Neulinge in der Commandos-Welt nicht geeignet. Die Entwickler haben das Spiel im Ver-

SPIELDETAILS



Im Inventar sehen Sie, was Ihre Männer bei sich tragen.


Spritze gefällig? Das Symbol zeigt: Der Spion greift an.


In herumliegenden Kisten findet sich oft neue Ausrüstung.


Ein Blick durchs Schlüsselloch offenbart so manches.

Der Pionier: Ein Bombentyp! Volle Deckung!

Der Taucher: Unter Wasser absolut tödlich.

Der Dieb: Knackt Schlösser wie Nüsse.

Der Green Beret: Eine Kampfmaschine, die keine Gnade kennt.

Der Scharfschütze: Jeder Schuss sitzt.

Der Spion: Seine Waffe ist völlig lautlos.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Commandos 3 Destination Berlin

FORTSETZUNG

gleich zu seinen Vorgängern noch ein wenig actionlastiger gemacht – was für den Spieler bedeutet, dass er absolut virtuos mit der Steuerung umgehen muss, um zu überleben.

BEDIENUNG

Man kann nicht sagen, dass die Steuerung schlecht sei, aber bei einem derart komplexen Spiel dauert es dennoch eine ganze Weile, bis wenigstens die wichtigsten Befehle so sitzen, dass Sie sie auch unter Zeitdruck richtig erteilen. Laufen nämlich zehn bis zwanzig Gegner auf Sie zu, dann haben Sie keine Zeit mehr, noch nachzusehen, wie man eigentlich Granaten benutzt – das muss in Sekundenbruchteilen passieren. Daher kann man der Bedienung des Spiels auch eigentlich keinen Vorwurf machen: Nicht die Steuerung ist so schwer, sondern das Spiel an sich.

URTEIL

„Commandos 3 – Destination Berlin" ist eine zweischneidige Angelegenheit. Da wäre zum einen die Spielidee selbst: Zweiter Weltkrieg, Eliteeinheiten, Soldaten töten. Definitiv geht kein Auftrag ohne Tod und Blutvergießen über die Bühne. Die Grundidee das Spiels – wenige Spezialisten besiegen durch kluges Vorgehen und gekonntes Zusammenspiel eine große Übermacht – ist nun einmal kein friedliches Thema, da gibt's keine Diskussion. Wer also Gewalt in Spielen grundsätzlich ablehnt, sollte auch um Commandos 3 einen großen Bogen machen. Erfreulicherweise kommt das Spiel optisch allerdings weitgehend ohne blutige Darstellungen der Kriegsschrecken aus. Und wer die Spielidee schätzt und beispielsweise der Herausforderung etwas abgewinnen kann, durch Nachdenken und Ausprobieren einen scheinbar übermächtigen Wachposten auf dem Turm zu besiegen, der könnte an Commandos 3 durchaus Gefallen finden.

Überhaupt: Einen zu Beginn unmöglich lösbar scheinenden Commandos-Auftrag erledigt zu haben, gehört sicher zu den interessantesten Momenten eines Strategiespiels. Denn so ein Erfolg verlangt den grauen Zellen viel Einsatz ab. Leider bedeutet es auch, dass Gelegenheitsspieler oder Neulinge bei diesem Strategie-/Taktik-Kracher sehr lange keine Sonne sehen, selbst wenn sie das gute Tutorial durchgespielt haben.

Der dritte Teil setzt das Konzept der Reihe konsequent fort. Wer schon den ersten zu schwierig fand, wird sich hier angesichts neuer Möglichkeiten und deutlich mehr Actionelementen noch viel schwerer tun. Aber den eingefleischten Fans kann die Redaktion versichern: Sie bekommen genau das, was Sie haben wollen.

Für alte Strategie- und Taktikhasen sowieso, aber auch für Unerfahrene mit hoher Frustresistenz und viel Geduld ist Commandos 3 – Destination Berlin jedenfalls eine „gute" Sache.



Elite-Soldaten im Einsatz: Der Pionier legt Minen aus, der Green Beret hält dabei Wache.

[1] sprich: „Destinalschen"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Commandos 3 – Destination[1] Berlin

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,24 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz Tutorials immer noch sehr schwer.	4,50
Langzeitspaß	5%	Wer einmal vom Commandos-Virus befallen ist, hört so schnell nicht auf.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Aus nächster Nähe nicht toll, sonst o.k.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Spielfiguren laufen und kämpfen flüssig.	2,00
Musik	2%	Dramatische Klänge, passend zum Thema.	1,50
Geräusche	3%	Nicht immer ganz realistisch – was in diesem Fall durchaus angebracht ist.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Ständige Wiederholungen können nerven.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Kurze, knappe Einführungstexte – gut.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur haben Sie Ihre Männer ordentlich im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Der Zweite Weltkrieg als Hintergrund ist sicher nicht jedermanns Sache.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,47**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidos.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1841 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,6758 Megabyte	2,92
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,87**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl** voreingestellt	**Bildpunktezahl** mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet					
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%**			**4,20**
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%	sechs Charaktere, zwölf Aufträge		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%	nicht bekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,48**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut	2,48
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	41,79 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,48 x 44,99 = 111,58 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

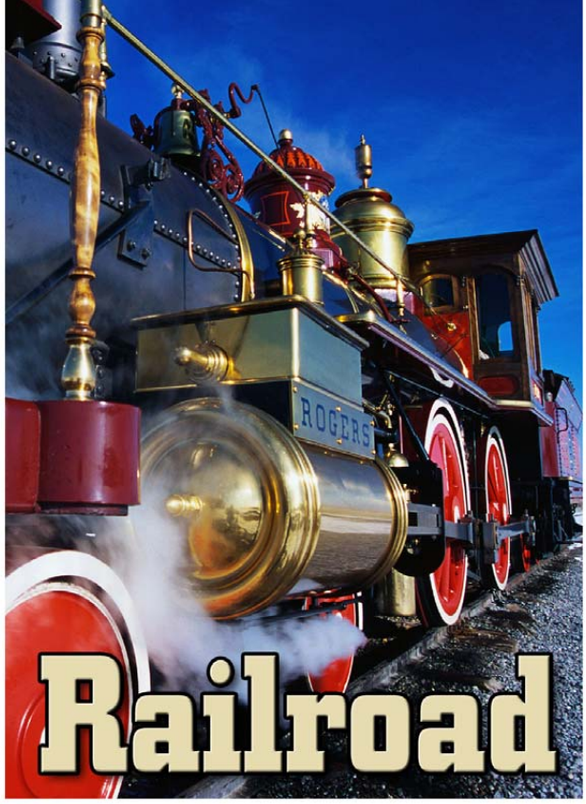


Foto: Corbis

Railroad Tycoon 3

Managerspiel für PC | Als Chef des eigenen Bahnunternehmens erobern Sie die Welt in vollen Zügen

INSTALLATION

Sollten Sie beim Installieren aus dem Gleis geraten, dann weichen Sie aus auf Seite 200.

INHALT

Die Ostküste Amerikas im Jahre 1840. Damals lief das Leben in ruhigeren Bahnen. Güter wurden umständlich verschifft. Transporte ins Landesinnere dauerten mitunter Wochen. Dann kam die Eisenbahn. Und mit ihr eine Revolution des Transportwesens.

„Ganz schön lange her", denken Sie sich jetzt wahrscheinlich. Und Recht haben Sie. Allerdings wird heute die Geschichte wieder aktuell. Mit „Railroad Tycoon 3", dem neuesten Ableger der beliebten Computerspiel-Reihe.

Ihr erster Auftrag entführt Sie ins Amerika der Vergangenheit. Hier sollen Sie die geschichtsträchtige Gleisverbindung zwischen Boston und Buffalo legen. Im Idealfall erledigen Sie das innerhalb von sechzehn Jahren. Freilich mit der Einschränkung, dass die Monate im Spiel in Sekunden verfliegen.

Bei einem Startgeld von etwa einer Million Dollar ist an eine Direktverbindung zwischen den beiden Städten nicht zu denken. Stattdessen müssen Sie sich – immer den Profit vor Augen – Zug um Zug gen Westen kämpfen. Also erstellen Sie zuerst eine Verbindung zwischen Boston und Providence, arbeiten sich dann nach Hartford vor und erschließen die Strecke stückchenweise mit den laufenden Einnahmen. Eine unwegsame Berglandschaft und mehrere Flüsse stellen sich Ihnen dabei in den Weg.

Meistern Sie die Aufgabe, so werden Sie schon kurz darauf mit einer neuen Herausforderung belohnt. Insgesamt 16 Szenarien stehen zur Verfügung. Mal soll Kaffee aus Mexiko importiert werden, mal geht es um den Transport von Munition für den Zweiten Weltkrieg. Später dürfen Sie sich daran versuchen, die Eisenbahn im Deutschland des Jahres 1848 voranzubringen. Oder Sie bezwingen die Alpen und legen Schienen zwischen München und Mailand.

Allerdings gilt es nicht nur historische Herausforderungen zu meistern. Gegen Ende des Spiels kehren Sie zurück aus der Vergangenheit und landen im Jahr 2025. Nach der globalen Erwärmung und dem Abschmelzen der Pole entstehen neue Landstriche. Auch Europa verändert sich. Mit ultramodernen Hochgeschwindigkeitszügen sorgen Sie dort für die nötigen Verbindungen.

Ganz egal, in welchem Jahrhundert Sie antreten: Ihre Aufgaben beschränken sich nicht nur auf die Streckenplanung. Sie entscheiden auch darüber, welche der 58 Lokomoti-

SPIELVERLAUF



1 Deutschland 1848. Ihr Ziel ist, mehrere deutsche Staaten zu verbinden. Sie starten mit einer regionalen Verbindung von Hannover aus.



2 Sind Bahnhöfe errichtet und Gleise verlegt, dann bestimmen Sie, welche Ladung mit wie vielen Waggons transportiert werden soll.



3 Da Sie zu Beginn nur die Rechte für Fahrten rund um Hannover halten, kaufen Sie nach und nach teure Lizenzen für die Nachbarstaaten.



4 Mit der für damalige Verhältnisse flinken Beuth-Lok (44 Meilen pro Stunde) befahren Sie inzwischen die Route Oldenburg – Bremen.



5 Bremen entwickelt sich zum wichtigen Knotenpunkt. Die Verbindungen nach Bremerhaven, Hamburg, Hannover, Osnabrück und Oldenburg werden von mehreren Zügen befahren. Norddeutschland sorgt damit für einen Großteil der Einkünfte und sichert damit weitere Investitionen.



6 Anschließend „erobern" Sie Hessen. Der (etwas amerikanisch anmutende) Expresszug Frankfurt – Gießen ist bei Fahrgästen beliebt.



	1864	1863	1862
Expresserträge	$6.929K	$5.940K	$5.659K
Frachterträge	$1.838K	$1.650K	$1.984K
Industrie-Gewinne	$407K	$177K	$0K
Verschiedene Erträge	$0K	$0K	$0K
Gesamtertrag	$9.174K	$7.767K	$7.643K
Gleiswartung	-$459K	-$418K	-$402K
Bahnhofswartung	-$447K	-$411K	-$389K
Zugwartung	-$349K	-$327K	-$297K
Brennstoff	-$216K	-$192K	-$186K
Zinsen	-$692K	-$661K	-$677K
Gemeinkosten	-$1.491K	-$1.380K	-$1.202K
Gehälter	-$44K	-$43K	-$42K
Verschiedene Kosten	-$110K	-$80K	-$72K
Gesamtausgaben	-$3.809K	-$3.512K	-$3.268K
Nettogewinn	$5.365K	$4.255K	$4.375K

7 Die Bilanz Ende 1864 kann sich sehen lassen. Wenn Sie so weitermachen, sind Sie in wenigen Jahren ein gemachter „Railroad Tycoon".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Railroad Tycoon 3 FORTSETZUNG

ven Sie wo einsetzen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile. Manche sind beliebt bei Passagieren, manche kommen gut mit Steigungen zurecht, wieder andere sind kaum anfällig für Störungen (siehe Spieldetails).

Nicht weniger wichtig ist die Entscheidung, welche Waren auf welchen Strecken transportiert werden sollen. Zur Planung müssen Sie das Verhältnis von Angebot und Nachfrage in verschiedenen Städten vergleichen.

Behalten Sie darüber hinaus auch noch die Geldmärkte im Auge. Wird das Kapital mal knapp, gehen Sie an die Börse oder geben Anleihen aus. Ist Ihr Unternehmen stark genug, so können Sie später mit Kontrahenten fusionieren oder sie sogar in einer feindlichen Übernahme schlucken.

BEDIENUNG

Zu Beginn des Spiels macht Sie ein Lernauftrag mit den wichtigsten Funktionen der Bedienoberfläche vertraut. So haben Sie nach zehn Minuten raus, wie Sie mit ein paar Mausklicks Gleise verlegen und Züge auf Reisen schicken. Trotzdem reicht das nicht aus, um alle Möglichkeiten und Funktionen des komplexen Spiels kennen zu lernen. An der rund 100 Seiten starken Anleitung kommt man also nicht immer ganz vorbei.

Wer bereits einen der beiden Vorgänger gespielt hat, wird auch mit der Neuerscheinung keine Probleme haben. Zumal die Bedienung – trotz erweiterter Spieltiefe – insgesamt noch vereinfacht wurde. So ist es nun möglich, die Warenwirtschaft komplett zu automatisieren. Statt sich selbst um Angebot und Nachfrage zu kümmern, überlassen Sie diese zeitaufwendige Arbeit einfach dem Computer.

Lediglich das Verlegen der Gleise auf unebenem Terrain kann einem im späteren Verlauf noch auf die Nerven gehen. Denn nicht immer werden Kurven, Tunnel und Brücken so gebaut, wie es am sinnvollsten wäre.

URTEIL

Der dritte Teil des beliebten Eisenbahn-Spiels hebt sich deutlich von den ersten beiden ab. Und das durchweg positiv. Endlich kann man Tunnel bauen. Das ist zwar teuer, auf lange Sicht wegen der kürzeren Transportwege aber eine sinnvolle Alternative zur Kletterpartie über die Berge. Reiche Manager können darüber hinaus Fabriken kaufen und am Handel mit den hergestellten Gütern zusätzlich verdienen.

Am deutlichsten fällt jedoch die überarbeitete Grafik auf: Umgebung und Züge werden detailliert dargestellt – fast wie auf einer Modellbahn zum Anfassen. Die Kamera kann nach Belieben gedreht, geneigt und ans Geschehen herangefahren werden.

Zusammengefasst: Railroad Tycoon 3 ist also leichter zu bedienen, hübscher anzusehen und macht einfach mehr Spaß. Selbst wer sich nicht so sehr für die Eisenbahn interessiert, kommt bei diesem Spiel „gut" zum Zug.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- T: Zugliste zeigen
- S: Bahnhofsliste zeigen
- K: Börsenmenü aufrufen
- F: Stadt suchen

SPIELDETAILS



Consolidation (1865): sehr sparsam, aber schnell – 60 Meilen in der Stunde.



Stirling (1870): Bei Fahrgästen sehr beliebte Dampflok – für stolze 140 000 Dollar Neupreis.



2-D-2 (1904): Die erste Elektrolok im Spiel kostet 50 000 Dollar und ist sehr zuverlässig.



E-88 (2012): Der Zug von morgen ist mit unglaublichen 300 Meilen pro Stunde unterwegs.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Railroad Tycoon[1] 3

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.01
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1]sprich: „Rällrohd Talkuhn"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Lernauftrag nicht zu schwer.	2,50
Langzeitspaß	5%	Auch nach vielen Tagen Spielzeit werden die Eisenbahnen am Bildschirm Sie fesseln.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Authentisch und detailreich.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Hübsch anzusehen, jedoch nicht ganz perfekt.	2,00
Musik	2%	Passend, aber zu aufdringlich.	3,00
Geräusche	3%	Es kann nicht echter klingen, wenn Lokomotiven Rauch in die Luft schnauben.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sehr gelungene, witzige Kommentare.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Erstklassige Texte und Auftragsbeschreibungen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nach kurzer Einarbeitung wird das Abenteuer Eisenbahn spielend mit der Maus gemeistert.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Obwohl die Städte nicht gerade realistisch wirken, fühlt man sich mitten im Geschehen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,87**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.railroadtycoon.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 (1188 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	13,3067 Megabyte	4,65
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,24**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	24 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%	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%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**			**2,60**
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%	16 Aufträge, 58 Lokomotiven, 150 Gebäude		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%	SafeDisk 2		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/vier		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,88**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut	1,88
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	46,80 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,88 x 49,95 = 93,91 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Einst waren die Griechen Verbündete Ihrer Atlanter. Doch weil das Volk von Atlantis zur Zeit Titanen anbetet, greift Griechenland an.



2 Sie können in diesem Fall zwar kein Dorfzentrum gründen, wohl aber Schatzkammern erobern, die Rohstoffe abwerfen.



3 Sie haben die erste griechische Schatzkammer in Ihren Besitz gebracht. Doch noch sind Sie weit davon entfernt, der gegnerischen Wirtschaft das Genick zu brechen. Viele Schatzkammern sind noch immer fest in der Hand der Griechen – das müssen Sie unbedingt ändern, um zu siegen.



4 Doch so manches Preziosenlager ist besser verteidigt als Fort Knox: Die Griechen stürmen in großer Zahl auf Ihre Männer los.



5 Durch einen geheimen Zugang gelangt Ihr Heer in eine Höhle, in der die Griechen Geschenke der Götter verstecken: Reliquien.



6 Gegen diese gigantischen Krieger haben Ihre Männer fast keine Chance. Unter großen Opfern besiegen sie die bronzenen Riesen trotzdem.



7 Der gegnerische General ist gefallen, Sie haben Ihr Ziel erreicht. Doch eine gewonnene Schlacht ist noch kein Sieg – der Krieg geht weiter.

Age of M

THE TITANS

Ergänzungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Ein altes griechisches Göttergeschlecht ist wieder da – und zwar mit bösen Absichten. Können Sie die Titanen besiegen?

INSTALLATION

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

INHALT

Zeus, Oberboss der griechischen Götter, hat einst seinen Vater Kronos besiegt – und mit ihm die anderen grausamen Titanen. Doch da Zeus es nicht fertigbrachte, ihn zu töten, hat er den Herrn Papa lediglich zur Verbannung in die Unterwelt geschickt. Eben dort wird es Kronos nun langweilig, und er schmiedet finstere Pläne zur Wiedererlangung der Weltherrschaft. Zunächst schleicht er sich als Berater bei den Atlantern ein. Natürlich nur, um den ahnungslosen und friedliebenden Menschen in Atlantis einen Krieg aufzuschwatzen, der sie gegen ihre ehemaligen Verbündeten, die Griechen, Ägypter und Nordmänner, ins Feld führt. Bevor der Irrtum schließlich entdeckt und der Schurke Kronos enttarnt wird, müssen die Atlanter etliche Schlachten schlagen und Siege erringen. Und das war nur das Vorgeplänkel, denn Götter, die man abgesetzt hat, können mächtig böse werden.

Viel hat sich nicht geändert, in der Spielwelt von „Age of Mythology“, aber das ist angesichts eines so guten Hauptspiels auch weder einfach noch unbedingt nötig. Immerhin gibt es mit den Atlantern ein neues Volk, dazu interessante, frische Ideen. So können Sie zum Beispiel aus jeder Einheit einen Helden machen, wenn Sie über die nötigen Rohstoffe verfügen. Neue mythische Einheiten, wie Satyre, Riesenquallen oder Androiden, sorgen für weiteren Spielspaß – und die Titanenpforte, die einem Volk einen riesigen Kämpfer beschert, dürfte sich besonders im Mehr-Spieler-Modus großer Beliebtheit erfreuen. Die neue, umfangreiche Kampagne (Feldzug) wartet mit gut durchdachten und interessanten Aufgaben auf. So müssen Sie beispielsweise 15 Minuten lang einem Titanen-Ansturm standhalten oder auf dem Olymp Tempel plündern.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Spiels hat sich nicht verändert und ist von zahlreichen Klassikern dieses Typs, wie „Age of Empires“, hinreichend bekannt. Mit einer Mischung aus viel Maus und wenig Tastatur leiten Sie Ihre Armeen problemlos durch die Schlachten.

URTEIL

Fans des Hauptspiels können sich freuen: „Age of Mythology – The Titans“ ist eine gelungene Ergänzung mit sinnvollen Neuerungen. Spielspaß ist garantiert, egal, ob Sie gegen den Computer antreten oder sich mit anderen Spielern messen. Die Titanen-Kampagne überzeugt mit originellen Aufgaben und sorgt für Dauermotivation. Kurzum: Der Auftritt der alten Götter ist gar nicht angestaubt – sondern einfach „gut“.



Titan Atlas trägt der Sage nach die ganze Welt auf seinen Schultern.

ythology

[1]sprich: „Äidsch off Mußolledschi – Se Taitans"

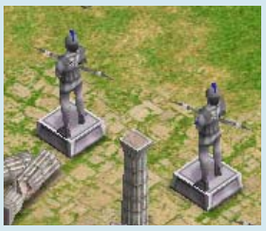


Thea sieht toll aus – und sorgt für neue Einheiten.

SPIELDETAILS



Ein Gebäude nach dem Angriff – nichts als Schutt und Asche.



Steinerne Wächter schützen bestimmte Orte im Spiel.



Wird Ihr Heer von Gebäuden verdeckt, erscheint es blau.



Zyklopen – nur ein Beispiel für die vielen mythischen Gegner.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Age of Mythology – The Titans[1]

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,12 €/Min.) Fax 01805-251191 (0,12 €/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%	Für eine Zusatz-CD-ROM recht einfach.	2,00
Langzeitspaß		5%	Sehr unterschiedliche Aufgaben sorgen für Dauerspannung.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Einheiten sind leicht zu unterscheiden.	2,00
Bewegungsabläufe		3%	Winzige Figuren bewegen sich realistisch.	2,00
Musik		2%	Sehr stimmungsvoll und nie nervend.	1,50
Geräusche		3%	Kampflärm und Monstergrölen – kommt alles sehr gut rüber.	1,50
Stimmen/Kommentare		2%	Profis am Mikro, nichts zu bemängeln.	1,00
Texte/Untertitel		2%	Kurz, knapp und völlig ausreichend. Gut so.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit viel Maus und wenig Tastatur richtig gut spielbar.	1,50
Faszination der Spielwelt		18%	Geschichte mit Fantasy zu mischen, bringt wieder viel Spaß.	1,50
Spielspaß insgesamt		**50%**		**1,61**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.microsoft.com/germany)	6,00
Service insgesamt		**3%**		**3,31**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	ja (410 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	1,5078 Megabyte	2,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5,4%**		**1,69**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	etwas knapp	**4,00**
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	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
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	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%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
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	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**			**2,40**

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%	ein neues Volk, Titanen als Einheiten	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	safedisc v 2.7	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,69**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,69
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	24,85 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,69 x 29,00 = 49,01 = ausreichend

* ermittelt bei über 120 Händlern

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

SPIELVERLAUF



1 Der Typ, der da so blasiert dreinschaut, ist übrigens Ihr Partner. Das kann kein gutes Ende nehmen. Aber er sagt Ihnen, wo es langgeht.



2 Mit Mühe und einigen Treffern auf dem Pelz erreichen Sie den Turm. Von da oben durchs Visier sieht die Welt schon „freundlicher" aus.



3 Nicht nur Ihre Mitmenschen, auch die Tierwelt legt sich mit Ihnen an. Hier etwa tobt ein Alien-Dino auf Sie zu. Und er will ganz bestimmt nicht spielen. Die messerscharfen Zähne des Urviechs sind durchaus ein bisschen gefährlich. Mit Tierschützermentalität kommen Sie hier nicht weiter …



4 Geheimnisvolle Gebäude warten auf Ihren Besuch. Aber Vorsicht, da gibt's schießwütige Wachen, und die mögen keine Fremden.



5 Da trifft es sich gut, dass Sie keine feindlichen Wachen mögen. Der letzte Aufrechte des Trios muss nachladen. Dumm gelaufen …



6 Die Bauten in dieser Gegend sind besser gesichert als Fort Knox. Sich durch ganze Wachbataillone zu kämpfen, artet in Arbeit aus.



7 Wo Menschen versagen, helfen Maschinen. Oder? Leicht macht's Ihnen der schwer bewaffnete Kampfroboter jedenfalls nicht.



Actionspiel für PC | **Sie sind Logan, Weltraumsöldner. Ihr Leben ist ein einziger Kampf**

INSTALLATION

Sollten Sie schon beim Installieren des Spiels zu kämpfen haben, dann absolvieren Sie das Training auf Seite 200.

INHALT

Ptock … Ptock. Die Landschaft färbt sich vor Ihren Augen rot. Ptock. Jeder Treffer des Scharfschützen verursacht ein hässliches Geräusch. Keuchend werfen Sie sich hinter einen Felsen. „Tu doch endlich etwas gegen diesen Kerl auf dem Turm", gellt die Stimme Ihres Partners immer wieder in Ihrem Helm. Würden Sie ja auch, wenn's denn ginge. Aber mit dem Automatikgewehr? Keine Chance. Jetzt heißt es erst mal durchschnaufen und die Schäden an Ihrer künstlichen Haut flicken.

Sie sind Logan, ein Söldner, und sollen zusammen mit Ihrem Partner geheime Dokumente auf einem gottverlassenen Planeten klauen. Nicht legal, aber lukrativ. Für Geld machen Sie (fast) alles. Im Moment sieht es wieder mal nicht so gut aus. Ihr Partner schreit hysterisch herum. Die Munition ist fast alle – und dann ist da noch der Typ auf dem Turm. Sie stecken den Kopf aus der Deckung – ptock. Mist. Sie robben schnell weiter von Stein zu Stein und pirschen sich an den Turm heran. Dann ein kurzer Zweikampf – und Sie sind allein oben auf der Plattform, nehmen nun Ihrerseits von dort Gegner aufs Korn.

Einsätze wie dieser sind nichts Besonderes für Sie in Logans Rolle. Immer haben Sie es mit vielen gefährlichen und hellhörigen Gegnern zu tun. Dass Sie gleich zu Beginn Ihres neuen Lebens als bezahlter Soldat auch noch von Ihrem Kumpel reingelegt werden – na ja, das passiert eben.

Das Leben hat aber auch schöne Seiten. Nach vier mageren Jahren Dienst in einer Aufklärungs-Eliteeinheit lernen Sie die hübsche Carrie kennen. Sie sieht in ihrem hautengen gelben Anzug toll aus – und ist knallhart. Zusammen sind Sie ein Traumteam, das keine Gefahr scheut. Und davon gibt's reichlich, wenn Sie Ihrem Job nachgehen und gestohlene Computerchips wieder beschaffen oder Piraten in einer geheimen Sendestation aufmischen.

In 14 Einsätzen geht's durch alle Landschaftstypen, die fremde Planeten eben so hergeben: Hügel, Wälder, Wasserflächen. Abstecher in unterirdische Fabriken oder Bunker inklusive. Für derlei heikle Ausflüge ist der Söldner mit Implantaten ausgestattet, die ihn zu einem halben Roboter machen. Die technischen Hilfsmit-

SPIELDETAILS



Damit Sie sich nicht verlaufen: Eine Minikarte hilft weiter.



Grün: Munition im grünen Bereich. Rot: Gesundheit o.k.



tel verbessern sein Zielvermögen und machen ihn selbst widerstandsfähiger gegen Schüsse. Aber: Jedes Implantat lässt sich immer nur für kurze Zeit einsetzen, bevor es sich überlädt und seinem Träger Schaden zufügt. Auch die Bewaffnung hält sich in Grenzen. Logan kann nicht mehr als eines seiner diversen großen Gewehre, ein paar Handgranaten, ein Fernglas und einige Erste-Hilfe-Pakete im Rucksack verstauen. Fehlt etwas, so muss er besiegte Gegner durchsuchen und sein Arsenal aus deren Gepäck wieder auffüllen.

BEDIENUNG

„Chrome" bedient sich der Standardsteuerung für Actionspiele, das heißt, Sie geben Logan per Tastatur die Richtung vor, während Sie mit der Maus Blickwinkel und Waffe steuern. Keine Mängel, nur die langen Ladezeiten beim Start einer Aufgabe stören.

URTEIL

Chrome besticht mit sensationeller Umgebungsdarstellung. Die Größe beeindruckt, jedes Detail überzeugt. Gräser und Sträucher, die sich im Wind wiegen, ein Traumhimmel, zart gekräuseltes Wasser – die Illusion eines schönen Sonntagsspaziergangs in der Natur wäre perfekt, wenn – ja, wenn es nicht ständig irgendein übler Zeitgenosse auf Sie abgesehen hätte.

Logans Geschichte ist logisch und spannend, die Stimmen kraftvoll, die Waffen glaubwürdig. Eigentlich ein Klasse-Spiel, wäre da nicht der Schwierigkeitsgrad. Der ist schon auf Stufe „normal" derart gnadenlos, dass Sie nach jedem besiegten Gegner Ihren Spielstand abspeichern sollten. Das aber ist wiederum schlecht für den Spielfluss. Böse gesagt: Es gibt gar keinen. Frustrierend auch, dass Sie ständig gegen weit entfernte Gegner kämpfen müssen, ohne die passende Waffe zur Hand zur haben. Das heißt: anschleichen, bis Sie nah genug dran sind – und dabei das Speichern nicht vergessen. Tipp für den Hersteller: runter mit der Schwierigkeit, dann klappt's auch mit dem Spielspaß – und das Ganze wäre vielleicht noch besser als „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- R: Nachladen
- E: Objekt benutzen
- F: Aktion auslösen
- I: Inventar

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Chrome

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 1.1.0.0de
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.chromethegame.com

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es wird viel zu schnell viel zu schwer.	5,00
Langzeitspaß	5%	Riesige Landschaften, viele Gegner, hammerharter Schwierigkeitsgrad.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ein Fest für die Augen.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Ohne Ecken und Kanten.	1,50
Musik	2%	Fetzig und schrill, aber passend.	2,00
Geräusche	3%	Schüsse, Schreie, Motoren – eine beeindruckende Geräuschkulisse untermalt das Spiel.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Rau, aber herzlich – Söldnersprache eben.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Gut verständlich und lesbar.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Kombination Maus und Tastatur kommen Sie durch jeden Kampf.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine grandiose Spielwelt, glaubwürdige Figuren, interessante Story.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,19**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.chromethegame.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,97**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1724 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	13,2188 Megabyte	4,64
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,15**
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	unspielbar	4,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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	ruckelt	2,00
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%**			**3,36**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	14 große Aufgaben, Mehr-Spieler-Modus		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%	Securom neu		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/32		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,14**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,14
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	38,76 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,14 x 44,99 = 96,28 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Terratec Integra 1: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung

Conflict Desert Storm

Actionspiel für PC | Von wegen Platz in der Sonne – in der irakischen Wüste ist es nur heiß. In jeder Hinsicht

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

Schauplatz Irak, kurz nach dem Ausbruch des Golfkriegs 1991. Vier Männer einer Spezialeinheit erhalten eine äußerst haarige Order: Sie sollen hinter die feindlichen Linien gehen und dort Geheimaufträge erledigen, die den Ausgang des Krieges entscheiden sollen. „Conflict Desert Storm 2" beginnt dort, wo der erste Teil endete, und setzt die Geschichte des Sondereinsatzkommandos unter Captain Bradley nahtlos fort. Natürlich sind auch Scharfschütze Foley, Ingenieur und Sprengstoffexperte Jones sowie Waffenexperte Connors wieder dabei.

Hier erwartet Sie in zehn aufregenden Einsätzen das übliche Geschäft einer Spezialeinheit, die rund 300 Kilometer hinter den feindlichen Linien operiert. So führt Ihr erster Auftrag Sie weit in irakisches Gebiet, wo Sie nach den Vermissten einer anderen Spezialeinheit suchen sollen. Klar, dass Ihnen die Irakis den Job nicht leicht machen. Also müssen Sie sich erst durch ein Barackenlager voller Gegner kämpfen, bevor Sie in den dunklen, gut bewachten Gassen einer Stadt Ihre Kollegen ausfindig machen.

Jeder Einsatz besteht aus mehreren spannungsgeladenen Etappenzielen, die sich häufig

SPIELVERLAUF



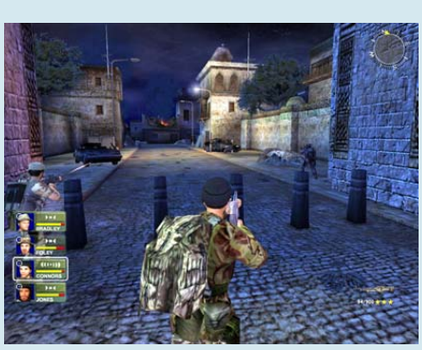
1 Mit dem Geländewagen fährt Ihr Team zum ersten Einsatz. Dank Hubschrauberunterstützung sind die Panzer am Wegrand kein Problem.



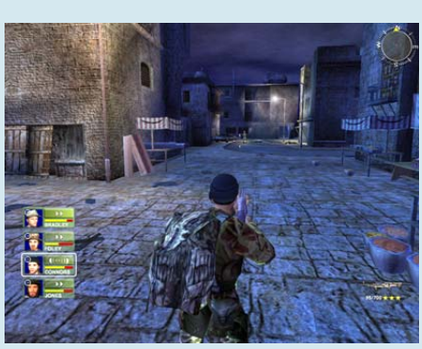
2 Haben Sie das Lager der Iraker erreicht, müssen Sie das Gelände sichern und die feindlichen Luftabwehrstellungen ausschalten.



3 Wenn Sie das erste Lager unter Ihre Kontrolle gebracht haben, fahren Sie mit dem Mannschaftswagen weiter zur nächsten Stadt. Doch das Tor zu dieser Ortschaft ist mit Scharfschützen und Abwehrstellungen gut gesichert. Also müssen Sie sich erst den Weg freischießen – aber vorsichtig.



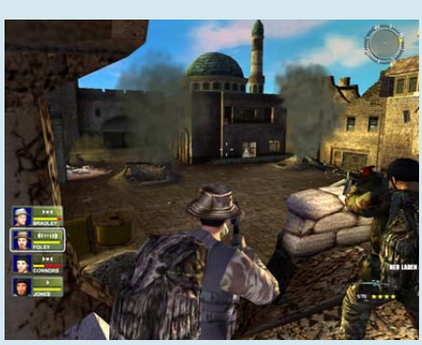
4 Auch in der Stadt dürfen Sie nicht einfach drauflos ballern, da hier auch Zivilisten heraumlaufen, die Sie nicht treffen dürfen.



5 Hinter jeder Ecke kann ein Gegner lauern. Gehen Sie also äußerst umsichtig vor, lassen Sie sich von Ihren Leuten Deckung geben.



6 Wenn Sie in diesem Einsatz den Sammelpunkt erreicht haben, startet ein kurzes Video, und ein anderes Team holt Sie dort ab.



7 In Ihrem zweiten Einsatz geht es schon härter zur Sache. Während zwei Mann den Platz überwachen, versuchen Sie ihn zu überqueren.

Conflict Desert Storm 2 — FORTSETZUNG



Das bereits aus dem ersten Teil bekannte Spezialistenquartett sorgt auch in der Fortsetzung für reichlich Action und Spannung.

während der laufenden Operation ändern. So müssen Sie sich zum Beispiel geschickt durch Straßenzüge kämpfen, Panzer oder Flugabwehrstellungen sprengen, Kommunikationsanlagen sabotieren, unbemerkt in Gebäude eindringen und sogar Angriffe mit Chemiewaffen verhindern. Wohlgemerkt, von jetzt auf gleich. Da heißt es schnell reagieren, damit sich die Männer Ihres Teams auf die veränderte Situation einstellen und entsprechend arbeiten können. Versierte Spieler werden die Irak-Einsätze in rund 20 Stunden absolvieren – und dann schmerzlich einen Mehr-Spieler-Modus vermissen.

BEDIENUNG

Erfahrene PC-Spieler werden anhand der Steuerung sofort die Herkunft des Spiels als Konsolentitel erkennen. Es wird zwar die für Actionspiele übliche Mischung aus Maus und Tastatur angewandt, und die Tastenbelegung lässt sich frei wählen, doch bleibt sie wegen der Verteilung auf viele Tasten äußerst umständlich. Ungewohnt für PC-Spieler und ziemlich ärgerlich ist das Speichersystem, das die Anlage von nur zwei Spielständen pro Feldzug erlaubt. Dieser Umstand steigert zwar die Spieldauer, nervt aber gewaltig, da zwangsläufig ganze Passagen mehrmals gespielt werden müssen, bis man sie geschafft hat.

URTEIL

Die Fortsetzung Conflict Desert Storm 2 ist als solche nicht sofort zu erkennen, denn bis auf leichte Verbesserungen in Sachen Grafik und Sound sowie den Einsatz neuer Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände ist alles beim Alten geblieben.

Vollkommen unnötig sind die diversen kleinen Grafikfehler und die deutlichen Intelligenzdefizite der vom Computer gesteuerten Figuren. So kann es vorkommen, dass Gegner durch Wände schießen und Ihre Jungs einander Granaten vor die Füße werfen. Schade drum. Trotzdem – wer seine Gegner in die Wüste schicken will, hat hier eine „gute" Gelegenheit dazu.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
[ ]: Stehen, knien, liegen
[W]: Vorwärts bewegen
[S]: Rückwärts bewegen
[A]: Nach links bewegen
[D]: Nach rechts bewegen

SPIELDETAILS



Ihr Team im Überblick. Der Balken (Kreis) zeigt den Gesundheitsstatus der Männer.



Ihr Scharfschütze kann auch weit entfernte Ziele treffen.



Eingesammelte Medizinpakete frischen Ihre Gesundheit auf.



Aus diesem Auswahlmenü rufen Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände und Waffen ab.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Conflict Desert Storm 2

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

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Playstation 2, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Anfänger gehen vorm Einsatz zur Ausbildung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Erfahrene Spieler haben das Spiel nach einem Wochenende geschafft.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Grafik, leider mit kleinen Fehlern.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Ihr Team geht überzeugend realistisch vor.	2,00
Musik	2%	Dezente, passende Musik im Hintergrund.	2,50
Geräusche	3%	Krachende Explosionen und knatterndes MG-Feuer – beängstigend „echt".	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Kurze, kernige Befehlszurufe.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze Texte informieren über Einsatzziele.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Eine umständliche Steuerung verrät die Abstammung Konsolenspiel.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	In den zehn Einsätzen ist Spannung von Anfang bis Ende garantiert.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,28**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.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 (1350 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2275 Megabyte	1,48
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,42**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	14 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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%**			**4,68**
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%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	10 Einsätze, kein Mehrspielermodus		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	SecuRom *new* V. 4.84.84.0099		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,56**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,30**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut	2,30
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	43,90 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,30 x 49,95 = 114,89 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Eine der neuen Aufgaben: Als junger Mann werden Sie in „Schnitzeljagd" in eine aufregende Schatzsuche verwickelt.



2 Sie sollen den Indianern Rum bringen und Zucker bei ihnen abholen. Dabei stoßen Sie auf Statuen mit geheimnisvollen Inschriften.



3 Die Spur führt nach Osten – zur Insel Haithabu. Der dortige Medizinmann glaubt, sich an Statuen im Landesinnern erinnern zu können. Sie müssen es natürlich genau wissen und machen sich auf den Weg. Tatsächlich werden Sie fündig und entdecken weitere seltsame Inschriften.



4 Der nächste Hinweis liegt in einem Tal, das nur mit einem kleinen Boot erreichbar ist. Gut, dass die Indianer Ihnen eines schenken.



5 Die nächste Insel wird von einer Riesenspinne bewohnt, die jeden Eindringling sofort angreift. Sie müssen sich sehr beeilen.



6 Heiliges Wasser für einen Stamm zu holen, kann gefährlich werden – wenn plötzlich die Gerippe der Ahnen hinter Ihnen herwanken.



7 Ein Vulkan wurde mit Heiligem Wasser besänftigt – und Sie können die nächste Inschrift entziffern. Doch der Weg ist noch lang.



ANNO 1503

Schätze, Monster & Piraten

Ergänzungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Mehr Karten, mehr Gebäude, mehr Bedienungskomfort: Anno 1503 legt nach

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

Die Leser haben entschieden: „Anno 1503" wurde in Berlin als „bestes Spiel" mit dem „Goldenen Computer" von COMPUTERBILD-SPIELE ausgezeichnet (siehe Seite 12). Was liegt da näher, als eine Zusatz-CD-ROM auf den Markt zu bringen, die der großen Fangemeinde neues „Futter" bietet?

„Schätze, Monster und Piraten" entführt den wackeren Seemann in zwölf neue, teilweise recht knifflige Aufträge, bringt drei neue Endlosspiel-Varianten von kinderleicht bis immens schwer mit – und verwöhnt den erfahrenen Spieler mit neuen Möglichkeiten, das Spiel noch besser und einfacher als bisher zu steuern.

So können Sie jetzt beispielsweise mit einem Klick Felder von Farmen und Plantagen anlegen, die Sie früher manchmal recht mühsam einzeln anpflanzen mussten. Ohnehin braucht sich keiner mehr um jeden Preis abzurackern: Schiffe manövrierunfähig schießen, entern und dann die geladenen Waren klauen ist jetzt ein selbstverständlicher Weg zum wirtschaftlichen Aufstieg.

Die vielleicht wichtigste Neuerung aber ist die Statistik: Sie können sich jetzt genau ansehen, wie viele Tonnen einer Ware Sie besitzen, wie viel produziert wird, ob die bestehenden Produktionsketten ausreichende Mengen eines Gutes



SPIELDETAILS



Kein Indianerstamm ohne Marterpfahl – samt Opfer.



Komm auf die Schaukel: Die Araber sind verspielt.



Klein, aber unverkennbar: ein Elefant auf Nahrungssuche.



Stolze Krieger zu Pferde sollten Sie nicht zum Feind haben.

herstellen, oder ob schnellstens nachgebessert werden muss.

Ein paar neue Gebäudearten ergänzen die bisherige Baupalette außerdem sinnvoll, darunter etwa ein Amtsgericht, das gegen Diebe vorgeht.

Dass auch die neuen Karten, Szenarien genannt, einiges zu bieten haben, versteht sich da fast von selbst. Schatzsuche, Kämpfe gegen Monster und anspruchsvolle Siedlungsaufträge wechseln sich im frischen Dutzend ab und können einander das Wasser reichen. Einziger Haken: Schnell mal eben ein Szenario durchspielen, können Sie – natürlich – wieder vergessen. Anno ist eben nichts für „ein schnelles Viertelstündchen". Fans wissen das aber.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Spiels hat sich kaum verändert, wo es Neues gibt, sind es Veränderungen zum Guten.

URTEIL

Wo Anno draufsteht, ist jede Menge Spielspaß drin – das hat sich ein weiteres Mal bewahrheitet. Die Ergänzungs-CD-ROM kann sich inhaltlich absolut sehen lassen und dürfte die zahlreichen Fans des Aufbauspiels begeistern. Mehr verschiedene Wohnhäuser pro Ausbaustufe lassen die Städte von Anno-Land jetzt noch bunter und unterschiedlicher aussehen. Der Statistik-Teil ist schlicht großartig, und neue Kreaturen sorgen für eine stärkere Fantasy-Anmutung im Spiel.

Vor allem die verbesserte Steuerung in Kleinigkeiten deutet darauf hin, dass hier wirklich liebevoll und akribisch nach Möglichkeiten gesucht wurde, das Gesamtprodukt noch einmal aufzuwerten. Das ist eindrucksvoll gelungen und hat die Note „gut" deshalb allemal verdient. Also: Leinen los, Segel setzen – auf zu neuen Ufern!



Schätze finden – eine der neuen Spielideen im Zusatzpaket für alle Anno-Fans.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anno 1503 – Monster, Schätze & Piraten

Hersteller: Sunflowers
Info: Tel. 06104-94820 (0,12 €/Min.) Fax 06104-948217 (0,12 €/Min.)
Version: 2.004
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%	Die Tutorials des Hauptspiels helfen weiter.	2,00
Langzeitspaß	5%	Anno und kein Ende: Die Endloskarten tragen ihren Namen zu Recht.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grafisch ist das Spiel eine Augenweide.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Tätigkeiten Ihrer Siedler nur angedeutet.	2,50
Musik	2%	Schöne Melodien erzeugen Stimmung.	1,50
Geräusche	3%	Holzfäller, Schafe, Kanonen: Alles klingt gut.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Sprecher machen ihre Sache gut.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Gesprochenen Text gibt's auch zum Mitlesen.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur lässt sich Anno sehr gut spielen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Zusatz-CD-ROM bereichert die ohnehin lebendige Anno-Welt wirklich.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,53**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45547 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.anno1503.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (647 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,7539 Megabyte	3,18
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,94**
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%	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%	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%	zwölf neue Karten, drei neue Endlosspiele	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%	nicht bekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,86
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	17,97 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 19,99 = 37,18 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Ergänzungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Lassen Sie den Verkehr fließen. Dann kommt auch das Stadtleben in Fluss

Spieletricks siehe Seite 158

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

In „Sim City 4" („Spiel des Monats" in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2003, Urteil: „gut") übernehmen Sie das Amt des Bürgermeisters. Sie weisen Wohn-, Gewerbe-, Industriegebiete aus und errichten eine funktionierende Infrastruktur für Ihre Bürger. Doch das komplexe und realistische Spiel hat einen gravierenden Schwachpunkt: die Verkehrspolitik. Mit dem jetzt vorliegenden Zusatzspiel kommt die Stadt in Fahrt.

Bisher waren Ihre Bürger unbelehrbare Autofahrer. Nur widerwillig machten sie vom öffentlichen Nahverkehr Gebrauch. Nun können Sie das Angebot in diesem Bereich viel attraktiver gestalten. Hochbahnen führen, ohne kostbare Fläche zu beanspruchen, mitten durch die Stadt. Öffentliche Parkhäuser an den Bahnstationen machen es den Sims einfacher, vom Auto auf die Schiene umzusteigen. Die neue Routen-Abfrage ermöglicht es Ihnen, die Verkehrsströme zu analysieren. So können Sie genau sehen, welche Wege ausgelastet sind, und wo Sie mehr Kapazitäten schaffen müssen. So lassen sich etwa die Positionen von Haltestellen optimieren. Denn wer will auf dem Weg zur Arbeit schon weite Fußwege auf sich nehmen?

Sie können über 50 neue Gebäude hochziehen, darunter auch Rangierbahnhöfe und Hubschrauberlandeplätze. Zudem müssen Sie sich als Bürgermeister häufiger selbst unters Volk wagen und ins Tagesgeschäft eingreifen – etwa mit dem Polizeiauto Verbrecher jagen.

BEDIENUNG

Dank übersichtlicher Menüs haben Sie die ganze Stadt problemlos mit der Maus im Griff. Nur die Steuerung der Einsätze per Tastatur ist etwas umständlich.

URTEIL

Mit dieser Fülle von neuen Möglichkeiten macht der Bürgermeisterposten gleich doppelt so viel Spaß. Ihren Ideen beim Ausbau eines modernen Verkehrssystems sind nun kaum noch Grenzen gesetzt. Auch gibt es nun auch viel mehr unvorhersehbare Ereignisse, zum Beispiel einen Ufo-Angriff. Zudem wurden die technischen Probleme des Spiels ein wenig entschärft. Der Spielablauf stottert deutlich weniger als bisher, dafür müssen Sie auf ein paar grafische Details verzichten. Also eine ganze Reihe neuer „guter" Ideen.

SPIELDETAILS



Vorsicht: Außerirdische wollen Ihre Bürger entführen.



Die Fahr- und Gehwege der Schüler sind farbig dargestellt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sim City 4 – Rush Hour[1]

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

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

[1] sprich: „Sim Ssitti for – Rasch Auer"

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					
Spieleinstieg		6%	Trotz Hilfefunktionen nicht ganz einfach.		3,00
Langzeitspaß		5%	Das Bürgermeisteramt ist ein Job, der nie langweilig wird.		1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Detailliert, spannend, etwas verspielt.		1,50
Bewegungsabläufe		3%	Quirlig und lebendig wie eine echte Großstadt.		2,00
Musik		2%	Abwechslungsreich und passend zum Spiel.		1,50
Geräusche		3%	Der Verkehrslärm gewinnt durch die zusätzlichen Transportmittel eine neue Qualität.		1,50
Stimmen/Kommentare		2%	Nicht nötig.		1,00
Texte/Untertitel		2%	Recht witzig und sehr informativ.		1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit der Maus haben Sie eine ganze Stadt nahezu problemlos im Griff.		1,50
Faszination der Spielwelt		18%	Hier bauen Sie lebendigere Großstädte als je zuvor – absolut faszinierend.		1,00
Spielspaß insgesamt		**50%**			**1,46**
SERVICE					
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.electronicsarts.de)		1,00
Service insgesamt		**3%**			**3,99**
INSTALLATION					
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (0 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0,0078 Megabyte		1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt		**5,4%**			**2,69**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel		**3,00**
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%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
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%	Maus nicht sichtbar	nicht möglich	5,50
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%	Maus nicht sichtbar	nicht möglich	5,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%**			**4,60**
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%	sieben Regionen, beliebig viele Städte		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		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,22**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,90**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,90**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,90 x 29,99 = 56,98 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ihr Mutterschiff und der Rest der Flotte kommen in einem fremden Sternensystem an. Wird man Sie freundlich empfangen?



2 In Ihren großen Produktionsschiffen stellen Sie Jäger, Bomber und Erzabbauschiffe her, denn Sie müssen für den Ernstfall gerüstet sein.



3 Auch einige Korvetten gehören zu Ihrer Flotte. Die Bevölkerung des Planeten ist Ihnen freundlich gesonnen, aber bald werden Signale der Vaygr gemeldet. Die Weltraum-Nomaden setzen Ihnen erst nach und dann kräftig zu – und versuchen Ihre Verbände zu vernichten.



4 Sie bauen Ihre Flotte weiter aus und sammeln die Flottenteile in der Nähe des Mutterschiffes. Der Angriff wird bald beginnen.



5 Die Vaygr greifen mit schweren Schlachtschiffen an, die Sie nur mit großer Mühe aus dem Verkehr ziehen können.



6 Bald tobt eine gigantische Weltraumschlacht – überall Explosionen, brennende Schiffe und Lichtblitze der Strahlenkanonen.



7 Dann haben Sie es fürs Erste geschafft und eine wichtige Produktionsplattform gesichert. Aber der Krieg geht weiter.

Homewo

Strategiespiel für PC | Erbitterter Kampf im Weltraum – wer regiert denn nun das Universum?

INSTALLATION

Wenn Sie eine große Schlachtflotte kommandieren wollen, sollte die Installation eines Spiels ja eigentlich kein Problem sein. Oder doch? Dann werfen Sie einen Blick auf Seite 200?. Da erklärt die Redaktion genau, wie alles funktio-

INHALT

niert.

Die Hiigaraner waren Verbannte im Weltraum, vertrieben von ihrem Heimatplaneten. Doch dann entdeckten sie eine längst vergessene fremde Technologie und konnten damit ihre Welt Hiigara zurückerobern. Nach langen Jahren des Friedens beginnen urplötzlich die Weltraumnomaden Vaygr die Hiigaraner anzugreifen. Es geht um die Reste einer fremdartigen Raumschiff-Flotte, auf der weitere geheime Technologien vermutet werden.

Aufgabe des Spielers ist es, die Raumschiffe der Hiigaraner zu kommandieren und die Vaygr zu besiegen. Kein leichter Job, denn die Gegner sind kampferprobt und zahlreich. Zuerst rüsten Sie Ihr Mutterschiff aus. Das dürfen Sie später im Kampf nicht verlieren, sonst ist der gesamte Krieg verloren. Und in den sind Sie verdammt schnell verwickelt – die ersten Attacken der Vaygr lassen nicht auf sich warten. Die kriegerischen Nomaden greifen mit Bombern und Jägern an. Sie sind so zahlreich, dass Sie sich zunächst zurückziehen, um eine schlagkräftige Streitmacht aufzubauen. Auch mit Bombern und Jägern. Weitere Waffensysteme müssen Sie zunächst erforschen. Erst dann können Sie Ihre Flotte mit Fregatten, Korvetten und Schlachtschiffen aus einem Angebot von über 30 Schiffstypen ausbauen. Die Versorgung mit Rohstoffen stellen Sie durch die Ausbeutung von Asteroiden sicher. Dazu müssen Sie effektivere Methoden des Abbaus erforschen.

Entscheidend für den Sieg ist, dass Sie lernen, auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld im Weltall zu navigieren. Denn anders als auf einer Planetenoberfläche bewegt sich Ihre Armee nicht nur auf einer Ebene, sondern auch nach oben und unten. Und aus allen Richtungen kommen auch die Angriffe der Kontrahenten. Als Kommandant müssen Sie taktisches Geschick beweisen und stehen zudem stets unter Zeitdruck. In Ihren Einsätzen müssen Sie sich einer Übermacht von Angreifern erwehren und dabei die eigene Aufrüstung im Blick behalten.

Das Spiel besteht aus 15 Einzelspieleraufgaben und zwölf Szenarien für freie Schlachten, die auch im Mehr-Spieler-Modus verwendet werden.

BEDIENUNG

Das Spiel ist sehr komplex und vor allem wegen des räumlichen Schlachtfeldes nicht einfach zu bedienen. Mit etwas Übung kommen Sie aber dank der außerordentlich logisch aufgebauten

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- J : Hypersprung einleiten
- P : Sammelpunkt festlegen
- S : Gewählte Einheit stoppt
- Strg : Angreifen



Mit diesem Basisschiff können Sie Bomber und Jäger produzieren.

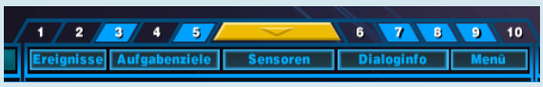


URTEIL

Menüs dennoch gut klar.

„Homeworld 2“ glänzt mit fantastischer Optik. So und nicht anders müssen Schlachten im Weltall aussehen. Musik und Sprecher tragen zur „authentischen“ Atmosphäre bei. Die vielen Möglichkeiten zum Forschen und Produzieren dürften Fans lange bei Laune halten. Der äußerst knackige Schwierigkeitsgrad des Spiels wird durch gute Einführungsaufgaben zwar etwas abgeschliffen, dennoch müssen sich PC-Weltraumstrategen richtig warm anziehen. Gesamteindruck: ein fast perfektes, rundum

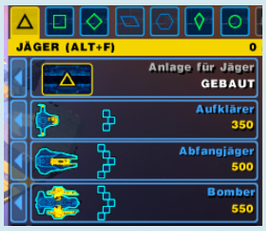
SPIELDETAILS



Mit den Ziffern-Schaltflächen wählen Sie Kampfgruppen aus.



Ihr Befehlsstand: Über diese Symbole geben Sie Kommandos.

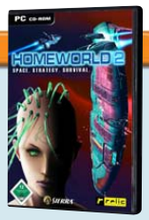


Per Mausklick können Sie mehr Schiffe bauen.



Sie müssen viel forschen, um neue Waffen zu entwickeln.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Homeworld[1]2

[1]sprich: „Hohmworld“

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0774353 (0,12 €/Min.) Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Anfang ist hart, aber dann geht es.	3,00
Langzeitspaß	5%	Lange Aufgaben und viele Szenerien sorgen für andauernden Spaß.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schiffe, Planeten, Sterne: Weltraum in Perfektion.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Agile Jäger, behäbige Kreuzer – das passt.	1,50
Musik	2%	Sphärenklänge sorgen für Atmosphäre.	1,50
Geräusche	3%	Dröhnende Bässe gehen voll durch Mark und Bein.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Sprecher – wie in einem Kinofilm.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Verständlich, knapp und spannend.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommandieren Sie alles und jeden spielend herum.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine grandiose Optik, eine stimmige Geschichte – besser geht's eigentlich nicht.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,66**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.http://www.homeworld2.sierra.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (769 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,74**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	15 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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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	Spiel stürzt ab	4,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
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	Spiel stürzt ab	3,50
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%**				**4,28**

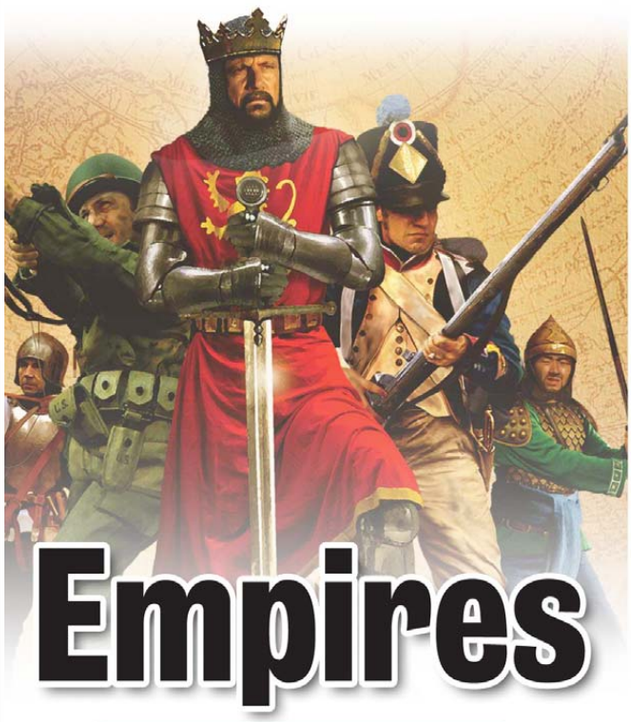
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Aufgaben, 12 Szenarien, Mehr-Spieler-Modus	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%	Securom neu	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,00
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	36,50 € (0s3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,00 x 44,95 = 89,90 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Empires

Die Neuzeit

Strategiespiel für PC | Auf diese Steine können Sie bauen. Spielen Sie 1000 Jahre Geschichte im Schnelldurchlauf

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 200.

INHALT

Fleißig bauen und beherzt erobern: Im Spiel „Empires" dürfen Hobbystrategen „Die Neuzeit" im Schnelldurchlauf erleben. An der Spitze einer Nation Ihrer Wahl leisten Sie zunächst die übliche Knochenarbeit, sammeln emsig Rohstoffe, errichten zügig Gebäude, bauen ein florierendes Wirtschaftszentrum auf und stecken die Einnahmen in die Rüstung. Denn Ihr Ziel sind erfolgreiche Eroberungen. Und zwar nicht zu knapp.

26 Feldzüge in drei Kampagnen aus verschiedenen Epochen stehen auf dem Spielplan. Als Ritter Richard Löwenherz, als chinesischer Admiral Yi oder in der Rolle des legendären US-Generals Patton spielen Sie deren historische Waffengänge nach. Jeder Feldzug besteht aus vielen kleinen Aufgaben, die sich erst im Verlauf des Einsatzes herauskristallisieren. Mit jedem Etappensieg decken Sie nach und nach die Karte auf.

Wer nicht den langen Atem zum langen Marsch hat, darf auch gern ein kurzes Spiel auf Zufallskarten wagen. In diesem Fall führen Sie eine von neun Nationen (darunter das Vereinigte Königreich, China, Korea, Frankreich, Russland, die USA und Deutschland) durch 1000 Jahre – von 950 bis 1950. Die beiden dabei möglichen Spielvarianten heißen „Action" und „Nationenaufbau" und sind, wie die Namen schon andeuten, grundverschieden. Action steht für schnelle, kampfbetonte Spiele. Das lange Jahrtausend

→



Der Zweite Weltkrieg – Bomber über Europa.

SPIELVERLAUF



1 Jede Kampagne startet mit einem kleinen Film. Hier bespricht US-General Patton mit Eisenhower den bevorstehenden Kriegseinsatz.



2 Ein Flottenverband der Amerikaner im Zweiten Weltkrieg begleitet General Pattons Landungsboote sicher an die Küste Nordafrikas.



3 Statt auf deutsche Soldaten stoßen Sie in Marokko zunächst auf Verteidigungsanlagen französischer Streitkräfte. Dann übernehmen Sie das Kommando am Strandabschnitt vor Casablanca und machen den Weg für Verstärkungseinheiten von Bord Ihrer Schiffe frei.



4 Auf dem Vormarsch nach Casablanca versperren Ihnen gut verteidigte Bunkeranlagen den Weg. Da müssen die Bomber ran.



5 Aber erst, wenn Sie die Luftabwehrkanonen zerstört haben, können Ihre Bomber ungehindert die Stellungen angreifen.



6 Nachdem Sie die Verteidigungslinie durchbrochen haben, ist die Eroberung der Stadt Casablanca keine große Hürde mehr.



7 Anschließend ziehen Sie mit Ihren Truppen weiter und lassen Ihren Pionier (Kreis) wichtige Gebäude, wie diese Waffenfabrik, einnehmen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Empires Die Neuzeit FORTSETZUNG

schrumpft am PC zur guten halben Stunde, dann steht der Sieger fest. Tragende Säule des Nationenaufbaus ist dagegen der strategische Aspekt, da kommen Sie mit einer handelsüblichen Mittagspause nicht immer aus.

Selbstverständlich stehen Ihnen stets nur jene Einheiten und Waffen zur Verfügung, die es im gewählten Zeitalter auch tatsächlich gab. Und jede Nation hat ihre historisch verbürgten Eigenheiten. So haben etwa die Chinesen mobile Basislager und setzen längst Schießpulver ein, während das alte Europa noch zum Katapult greift. Und schon im Mittelalter, Jahrhunderte vor BSE-Zeiten, legten die Engländer verseuchte Kuhkadaver als Spezialwaffe aus.

BEDIENUNG

Wer die Echtzeitstrategiespiele der „Age-of …"-Reihe kennt, der kennt auch die Empires-Steuerung. Mit Maus und wenigen Klicks sichern Sie Ihre Hausmacht jederzeit. Erfahrene Spieler werden außerdem die Schnellbefehle per Tastatur zu schätzen wissen.

URTEIL

Die gute Nachricht: Freuen Sie sich auf ansehnliche Grafik, viele neue Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft sowie zahlreiche Detailverbesserungen im Einzelspieler-Modus. Die weniger gute: Echte Neuerungen oder gar bislang nicht gesehene Spielelemente sollten Sie nicht erwarten. Dennoch sind die drei Einzelspieler-Kampagnen abwechslungs- und sogar lehrreich, denn sie vermitteln solide Grundkenntnis von den verschiedenen Epochen, Nationen und deren jeweiligen Kriegskünsten.

Für Mehr-Spieler-Partien per Internet oder Netzwerk ist Empires – Die Neuzeit eine wirklich hochinteressante Alternative zu bekannten Strategiespielen dieser Art. Und eine spannende und „gute" Wahl. ■



Der Tao-Zauberer der Chinesen heilt verwundete Soldaten.

SPIELDETAILS



Dieser Balken informiert über den Status Ihrer Einheiten.



Per Klicks auf solche Symbole erteilen Sie Ihre Befehle.



Das rote Flügelrad heißt: Sie werden angegriffen.



Der Spezialangriff „Taifun" schädigt alle nahen Einheiten.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Empires – Die Neuzeit

Hersteller: Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.) Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Auch Anfänger haben keine Probleme.	1,50
Langzeitspaß	5%	Umfangreiche Feldzüge und Zufallskarten – viel Stoff für jeden Eroberer.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailliert, abwechslungsreich und schön.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Im Gleichschritt, Marsch!	2,00
Musik	2%	Stimmungsvolle, unaufdringliche Musik.	1,50
Geräusche	3%	Jede Einheit, jede Waffe hat ihr eigenes, unverwechelbares Geräusch.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Soldaten bestätigen Ihre Befehle.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze Einleitungstexte vor den Feldzügen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie Ihre Truppen auch in hektischen Situationen gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Realistische Einheiten in historischen Feldzügen – Fans werden begeistert sein.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,76**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activison.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 (833 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,8281 Megabyte	2,68
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,27**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	15 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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**				**3,72**
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%	drei Kampagnen mit 26 Feldzügen			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%	nicht bekannt			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**1,92**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut	1,92
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	44,50 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,92 x 49,99 = 95,98 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pirat Herscher der



Actionspiel für PC | Als Freibeuter verbreiten Sie in der Karibik Untergangsstimmung

INSTALLATION

Die Installation dieses Spiels ist denkbar einfach. Selbst als Anfänger werden Sie das Schiff schon schaukeln. Ansonsten finden Sie Hilfe auf Seite XXX.

INHALT

Ihre Welt, das ist die Karibik des 17. Jahrhunderts. Bei strahlendem Wetter fristen Sie dort Ihr Piratendasein. Im Auftrag reicher Länder schippern Sie mit einem alten Kahn und ein paar Mann Besatzung durch gefährliches Gewässer. Bei welcher Nation Sie sich verpflichten, entscheiden Sie gleich zu Beginn des Spiels. Spanien, Frankreich, Holland und England stehen zur Wahl – und unterscheiden sich nicht nur durch ihre Flaggen. Je nach Stärke der Landesstreitkraft variiert der Schwierigkeitsgrad des Spiels. Anfänger sollten also am besten beim mächtigen Spanien anheuern.

Sobald Sie in einem Heimathafen angelegt haben, gewährt Ihnen der Stadtverwalter eine Audienz. Von ihm erhalten Sie die unterschiedlichsten Aufträge. Etwa, Kurierfahrten zu unternehmen, verlorene Schätze zu suchen, Städte zu annektieren oder Jagd auf andere Freibeuter zu machen. Ein Zeitlimit sorgt in jedem Fall für etwas Hektik.

Als Belohnung für bestandene Aufträge steigen Sie nicht nur im Ansehen um eine Stufe auf, sondern erhalten auch noch ein paar Goldtaler. Ihr neues Vermögen wird eingesetzt, um die Flotte aufzurüsten und um die Mannschaft mit Nahrung und Rum zu versorgen.

Sollte Ihr Kontostand es erfordern, bessern Sie Ihr Gehalt als Händler auf. Mit geschultem Kaufmannsblick suchen Sie dazu in Häfen nach günstigen Waren,

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Abenteuers verpflichten Sie sich einem Land und besuchen dessen Gouverneur. Er hält lukrative Aufträge für Sie bereit.



2 Außerdem lohnt es sich, die Steckbriefe gesuchter Piraten zu studieren. Zerstören Sie deren Schiffe, streichen Sie eine Belohnung ein.



3 Wenn Sie für Spanien in See stechen, legen Sie zu Beginn im Hafen von Port-au-Prince ab. Im Auftrag des Gouverneurs sollen Sie abgelegene Gebiete erkunden, Schätze heben oder feindliche Schiffe entern. Auf diesem Übersichtsbild legen Sie fest, wohin Ihre Flotte schippert.



4 Treffen Sie unterwegs auf andere Schiffe, so können Sie die ignorieren, angreifen oder Informationen mit den Kapitänen austauschen.



5 Beim Anlegen in fremden Häfen sollten Sie immer einen Blick in den Handelsmarkt werfen, günstig einkaufen und teuer verkaufen.



6 Seeschlachten sorgen häufig für Abwechslung. Eines Ihrer Schiffe (unten) nimmt es hier gleich mit zwei Angreifern auf.



7 Genießen Sie hohes Ansehen, so betraut man Sie mit dem Annektieren von Kolonien. Dazu beschießen Sie vom Schiff aus die Stadtkanonen.

SPIELDETAILS



Kanonen zeigen symbolisch eine Beförderung an.



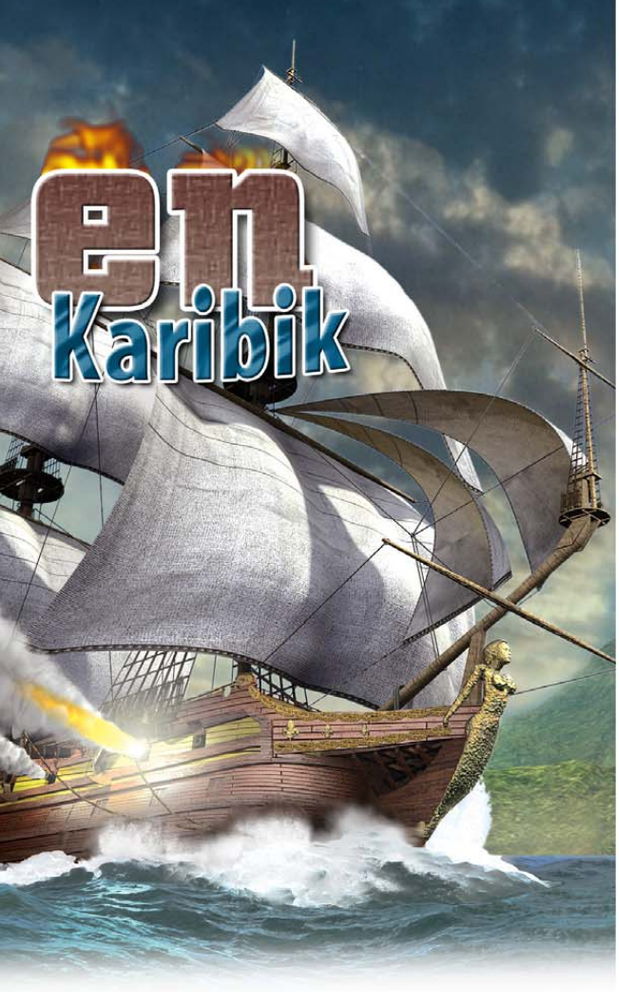
Die Statusanzeige meldet: acht Knoten, 20 Kanonen, 60 Mann.



Alle erkundeten Städte sind als weiße Punkte dargestellt.



Details zu Produktion und Verbrauch erleichtern den Handel.



um die anderswo teurer an den Mann zu bringen. Skrupellose Geschäftemacher machen den größten Profit. Ein Beispiel: Wo Hungersnot herrscht, lassen sich Fisch und Getreide zu horrenden Preisen losschlagen.

Geld spielt in Ihrem Piratenleben allerdings keine gar so große Rolle. Zwar wird es benötigt, um Schiffe zu reparieren, Kanonen zu kaufen oder Munition aufzufüllen. Hauptsächlich sind Sie aber nicht fürs eigene Portemonnaie unterwegs. Aufträge erfüllen und Seeschlachten führen – das ist Ihre Welt. Gekämpft wird dabei meist gegen konkurrierende Piraten.

In der Schlacht sorgen drei Munitionstypen für taktische Vielfalt: Möchten Sie die Mannschaft der gegnerischen Kreuzer dezimieren, setzen Sie Splitterkugeln ein. Wollen Sie die Segel der Angreifer demolieren, so verwenden Sie Kettenkugeln. Auch die ganz normalen, schweren Kanonenkugeln gibt's im Munitionsbunker. Mit diesen Haudrauf-Geschossen laufen Sie allerdings Gefahr, feindliche Schiffe zu versenken. Vorsichtigere Kapitäne entern feindliche Pötte. Die können dann wahlweise der eigenen Flotte angegliedert oder teuer verkauft werden. In jedem Fall steigt durch so ein Erfolgserlebnis die Moral der Mannschaft. Und ganz nebenbei auch noch die eigene Macht.

Theoretisch jedenfalls. Denn auch wenn Ihre Gegner Sie mit mehreren Schiffen attackieren – Sie können sich immer nur mit einem Kreuzer verteidigen. Egal, wie groß Ihre Flotte ist.

BEDIENUNG

Alle Spielmenüs und auch die Schlachten sind komfortabel mit der Maus zu steuern. Die Tastatur benötigen Sie nur dann, wenn Sie sich auf einer endlosen Seereise langweilen. Ein Druck auf die Leertaste erhöht nämlich die Spielgeschwindigkeit. Besonders im späteren Verlauf erweist sich diese Funktion als äußerst nützlich.

URTEIL

„Piraten – Herrscher der Karibik" ist nicht viel mehr als eine abgespeckte Version von „Port Royale" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE Heft 8/2002, Urteil: „befriedigend"). Grafik und Musik unterscheiden sich kaum vom Vorgänger, auch das Spielprinzip ist ähnlich. Allerdings wird jetzt kaum noch Wert auf den Handelsaspekt gelegt. Beim Ableger dreht sich alles ums Kämpfen.

Leider sind es gerade die Seeschlachten, die schon nach kurzer Spielzeit nerven. Immer gleiche Manöver und zu wenig Vielfalt im Kampf machen Gefechte zu einem tristen Erlebnis.

Ein Spiel, das mit Schlagseite im Fahrwasser seines Vorgängers herumschippert, kann man dann eben auch nicht als grandios bezeichnen. Höchstens als „befriedigend".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Piraten – Herrscher der Karibik

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0.0.0
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%	Dank geringer Spieltiefe nicht sehr schwer.	2,00
Langzeitspaß	5%	Das Handeln und Kämpfen wird nach kurzer Zeit Routine und damit ziemlich eintönig.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Städte und Schiffe sind hübsch gezeichnet.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Mit Ausnahme der Schiffe kaum Bewegung.	5,00
Musik	2%	Dezente, passende Hintergrundmusik.	1,50
Geräusche	3%	Kanonen donnern, Glocken läuten bei neuen Nachrichten. Viel mehr ist nicht zu hören.	5,00
Stimmen/Kommentare	2%	Stimmen? Kommentare? Fehlanzeige!	6,00
Texte/Untertitel	2%	Verständliche Auftragsbeschreibungen.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Piraten stechen per Mausklick in See. Auch der Handel klappt damit leicht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Leider keine echte Piratenatmosphäre, sondern eher Monotonie in der Südsee.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,63**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ascaron.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (278 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5508 Megabyte	1,74
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,03**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	24 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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**			**1,76**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Feldzüge, 60 Städte, 12 Schiffstypen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Starforce	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,71**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,71
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	24,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	19,88 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,71 x 24,99 = 67,72 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Nachts sind alle Gegner grau: Im Dunkeln müssen Sie den Weg ins Innere des Feindschiffes finden, um Ihren Kapitän zu befreien.



2 Kanonenfutter: Dazu werden Ihre Kameraden, wenn Sie dieses Mordwerkzeug in Ihrem Sucher nicht vorher in die Luft jagen.



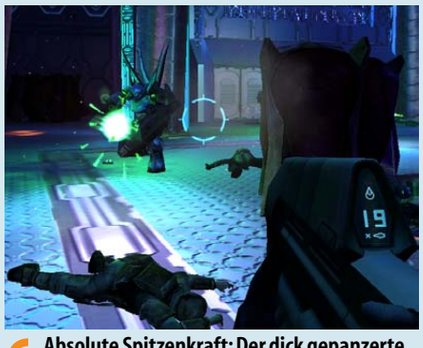
3 Leichen pflastern seinen Weg: Sitzt der Masterchief erstmal selbst an den Abzügen feindlicher Waffentürme, haben die Aliens von der Allianz garantiert nichts mehr zu lachen. Denen bekommt ihre eigene „Medizin" auch nicht. Leider sind die Kanonen nicht zum Mitnehmen geeignet.



4 Der Terminator: Das grelle Mündungsfeuer ist die letzte Lichtquelle, die Ihre Gegner zu sehen bekommen, bevor das Ende naht.



5 Mann aus Stahl: Der Supermann aus dem Gen-Labor hat es geschafft, den Eingang ins feindliche Schiff zu finden – einen Traktorstrahl.



6 Absolute Spitzenkraft: Der dick gepanzerte Jäger gehört zu den gefährlichsten Einheiten der Allianz und ist kaum zu besiegen.



7 Abgehoben: Sie haben den Kapitän befreit und ein Schiff der Allianz gekapert. Nun fliegt Sie der Gerettete persönlich nach Hause.



Actionspiel für PC | **Auf in den Kampf: Sie sind der beste Soldat der Menschheit – aber reicht das fürs Überleben Ihrer Spezies?**

INSTALLATION

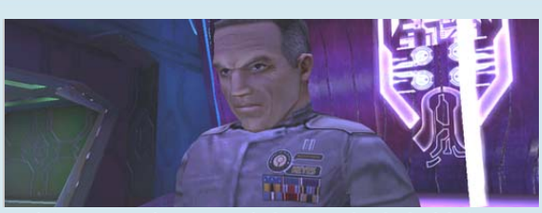
Wie Sie ein Spiel problemlos auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite XXX.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 2552. Die Menschheit hat längst den Weltraum erobert und bewohnt zahlreiche Planeten in der Galaxis. Und seit gut 30 Jahren haben die „Erdlinge" einen absolut tödlichen Gegner: eine Koalition aus religiös verblendeten Außerirdischen, die „Allianz". Dieses Bündnis sieht in der bloßen Existenz der Menschheit eine gotteslästerliche Beleidigung und versucht alles, um diese Schmach zu beseitigen. Fieberhaft wurde deshalb nach neuen Waffen gegen die Bedrohung geforscht – und die gefährlichste davon sind Sie, der „Masterchief", ein genetisch veränderter Supersoldat. Doch auch Sie können nicht allein einen Krieg gewinnen, und folglich steht es momentan schlecht um die Menschen.

Als Ihr Schiff im All attackiert wird, entschließt sich der Kapitän, Sie aus Ihrem Tiefschlaf zu wecken, um wichtige Daten zu retten und der Katastrophe zu entkommen. Als Elitekämpfer schaffen Sie das natürlich, doch damit fangen Ihre Abenteuer auf dem riesigen

SPIELDETAILS



Kapitän Keyes meint es gut mit Ihnen – oder doch nicht?



Roter Kreis bedeutet: Der Schuss würde sitzen.



Ihr Warthog-Jeep bringt Sie schnell zum Einsatzort.



Planeten Halo erst richtig an. Sie müssen Kameraden retten, Stellungen halten und wichtige Informationen aus dem Herzen der feindlichen Zentrale stehlen. Ganz normale Jobs eben für den „Meisterchef“ …

„Halo“ ist ein klassischer so genannter „Shooter“, ein Actionspiel, in dem hauptsächlich geballert wird, bis die Rohre glühen. Nachdem der Titel zum Xbox-Start vor gut anderthalb Jahren erschien, haben sich die Entwickler mit der Umsetzung für den PC ordentlich Zeit gelassen. Und was für die neue Konsole damals fast sensationell war, zeigt heute als Computerspiel doch schon ein paar Rostansätze. Grafisch ist das Spiel zwar gut, aber eben nicht sehr gut. Und auch inhaltlich bewegt sich Halo nicht auf Bahnen, die heute noch als besonders originell durchgehen würden. Anders sieht es da schon bei den Möglichkeiten der Spieler aus: Mit dem Jeep auf fremden Planeten umherzufahren und dabei Gegner unter Feuer zu nehmen, bringt noch immer viel Spaß, zumal das Gefährt nicht sonderlich schwer zu beherrschen ist. Immerhin: Ein paar neue Waffen und noch ein Fahrzeug haben die Entwickler der PC-Version auch spendiert – und das ist gut so.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist leider kein Glücksfall. Das gilt für fast alle PC-Spiele, die von Konsolentiteln abgeleitet wurden. Zwar ist die Bedienung im Prinzip bekannt und bewährt – per Tastendruck laufen, mit der Maus umsehen und schießen –, aber das Spiel reagiert unpräzise bis schwammig auf Ihre Steuerbefehle. Vergleichbare Spiele, die unmittelbar für den PC entwickelt wurden, können das besser.

URTEIL

Ganz schön viel Kritik so weit. Dass Sie trotzdem kein schlechtes Spiel bekommen, liegt in erster Linie am ordentlichen Schwierigkeitsgrad, der fordert, aber nicht überfordert, sowie an den zahlreichen Massenschlachten mit Dutzenden von Gegnern. Dabei gehen dann aber oft auch stärkere Computer in die Knie und die Bilder ruckelnd am Stock. Es war einmal ein Toptitel für Xbox – ein recht „gutes“ PC-Spiel ist es immer noch.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Halo[1]

[1] spricht: „Hälo“

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,12 €/Min.) Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Laufen und schießen ist nicht schwer.	2,00
Langzeitspaß	5%	Etwas mehr Abwechslung hätte nicht unbedingt geschadet.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Masterchief und Gegner sehen gut aus.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Ihr Kämpfer agiert schnell und realistisch.	1,50
Musik	2%	Wie Filmmusik – sehr atmosphärisch.	1,50
Geräusche	3%	Ob sich Waffen der Zukunft so anhören? Na, hoffentlich doch!	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Sprecher sorgen für Top-Qualität.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Wenig Text im Spiel – und man vermisst nichts.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur akzeptabel zu spielen – das ließe sich verbessern.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Welt von Halo: düster, gefährlich, brutal. Wer so etwas mag, findet es klasse.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,29**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.com/germany)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1432 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	45,3867 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,53**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	18 bestanden, 1 nicht bestanden	**1,26**

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	unspielbar	4,00
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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelt	unspielbar	4,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,56**
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%	13 Waffen, hunderte von Gegnern pro Spielstufe		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	safedisc v2.7		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/16		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**2,22**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,30**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,30
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	44,65 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,30 x 49,00 = 112,70 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Fotos: RTL

Sportspiel für PC | **Lassen Sie mal was springen – und wenn's ein Athlet ist**

INSTALLATION

Damit die Installation des Spiels nicht mit einem Absturz endet, sollten Sie das Training auf Seite 200 absolvieren. Dann erzielen Sie bestimmt eine optimale Weite.

INHALT

Riesensatz oder Tiefflug? Diese bange Frage stellen sich Skisprung-Fans auch diesen Winter. Ist Hannawald in Form, kann Schmitt zu alter Stärke zurückfinden, und was machen Ahonen und Malysz? Wenn Sie zu jenen Zeitgenossen zählen, die den Saisonstart des Weltcups Ende November in Finnland kaum erwarten können, dann kann dieses PC-Spiel Ihnen die Zeit bis dahin vertreiben.

Sollten Sie sich aber auf die großen Namen freuen, so erleben Sie gleich die erste Bauchlandung. Eine Lizenz zur Verwendung der echten Sportlernamen hat RTL nicht eingekauft. Also müssen Sie sich mit Fantasienamen begnügen. Abhilfe werden hier wohl wieder Fans schaffen, die auf eigene Faust ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) zusammenstricken und ins Internet stellen, mit dessen Hilfe man die Originalnamen und -marken nachträglich ins Spiel bringen kann. Bis Redaktionsschluss gab es diese Möglichkeit aber nicht.

Immerhin können Sie sich einstweilen damit behelfen, eigene Springer zu „erschaffen" und ihnen die Namen der Prominenz zu verpassen. Eines der verfügbaren Gesichter trägt in der Tat die Züge des früheren Top-Springers Jens Weißflog – auf diesem Umweg schicken Sie den illustren Athleten doch noch auf die Schanze.

Zu Beginn seiner Karriere rüsten Sie den Wintersportler Ihres Vertrauens mit Skiern, einem Anzug, Helm und Handschuhen aus. Das Handwerkszeug gibt's nur gegen Bares, aber Ihr Budget ist anfangs eher begrenzt. Sie müssen den Etat also im Laufe der Saison möglichst durch Preisgelder und Sponsorenverträge aufbessern. Auch die Talente des Springers lassen sich gezielt fördern – Sprungkraft und Fitness ebenso wie Popularität und, nicht zuletzt, Verhandlungsgeschick. Das kann er gut gebrauchen, um lukrative Werbeverträge lockerzumachen.

Genug Theorie. Siege werden in der Praxis eingefahren. Aber nur nach ausgiebigem Training und mit der richtigen Wachsmischung unter den Skiern. Diverse Wachssorten sind im Angebot, belasten aber auch Ihre „Haushaltskasse".

Den Rest kennen Sie aus dem Fernsehen. Aber Selbermachen ist eben doch ein Kapitel für sich. Beim Anlauf auf den Wind achten, den Absprungpunkt richtig treffen, die Skier in der Luft zum perfekten V formen und eine exakte Telemark-Landung hinlegen – das will gelernt sein. Stimmt der Ablauf nicht bis ins Kleinste, so kommen Sie schlecht vom Tisch weg, machen den Zuschauern ein X für ein V vor oder riskieren eine ebenso unsanfte wie hässliche Bauchlandung. Das war's dann mit der Medaillenchance, denn bekanntlich wird nicht nur die Weite gewertet, sondern auch die

SPIELVERLAUF



1 „Basteln" Sie sich den idealen Springer. Groß sollte er sein, nicht zu schwer, gute Sprungkraft und Topfitness mitbringen.



2 Ein banger Blick ins Tal: Auch Topspringern zittern beim Absprung oft die Knie. Aber runter kommen sie immer.



3 Mit rasendem Tempo stürzen Sie sich die steile Schanze hinunter. Das Anlauftempo kann leicht über 80 Kilometer pro Stunde betragen. Die Anlaufgeschwindigkeit ist entscheidend für einen weiten Satz. Wer zu langsam ist, geht auch schnell wieder zu Boden.



4 Diesmal war es noch keine Glanzleistung, auch die Wertungen der Punktrichter präsentieren sich eher durchwachsen.



5 Der nächste Versuch sieht schon viel besser aus. Die Skier zum vollendeten V geformt, jagen Sie elegant und schnell zu Tal.



6 Die Zuschauer jubeln, und Sie wissen: Das hat gepasst. Die Punktrichter geben Super-Noten, und die Weite stimmt auch.



7 Gewonnen: Sie gehen beim Nachwuchs-Wettbewerb von Courchevel in Führung. Aber die schwersten Sprünge kommen noch …

Hier stand im Heft eine Anzeige.

RTL Skispringen 2004 FORTSETZUNG

Haltung. Um in eine höhere der drei im Spiel angebotenen Ligen aufzusteigen, müssen Sie durchhalten und sich mit zähem Einsatz bewähren – immer das hohe Ziel vor Augen, den Weltcup und wichtige Wettbewerbe zu gewinnen.

Der Skizirkus tobt zum Glück nicht auf Fantasiepisten, sondern auf den bekannten Schanzen in Innsbruck, Garmisch-Partenkirchen, Oslo und anderswo. Nicht weniger als 216 Springer zeigen ihre Künste in 28 Sportstätten.

Und was gibt's sonst? Einen Übungsmodus zum Kennenlernen jeder Schanze, Einzelwettbewerbe abseits der großen Karriere, eine Trainerlaufbahn, wenn Sie nicht selbst springen mögen, und ein nettes Sportquiz.

BEDIENUNG

Springen, Fliegen, Landen – alles per Maussteuerung. Es dauert eine Weile, bis Sie den Dreh raus haben, denn: ohne exakte Klicks keine guten Sprünge. Fehler werden genauso gnadenlos bestraft wie auf der echten Schanze. Eine kleine Unachtsamkeit, und der Sprung geht daneben.

URTEIL

Schanzen und Springer sehen, wie gewohnt, gut aus. Die Darstellung des Publikums und der Umgebung hat kräftig zugelegt. Anstelle platter „Pappkameraden" säumen jetzt richtige Zuschauer die Piste. Recht witzige Kommentatoren bringen Würze ins Spiel, ein stimmiges Regelwerk verwöhnt Sport-Puristen, und das umfangreiche Karriere-System sorgt für Langzeitspaß. Was will man mehr? Vielleicht einen etwas humaneren Schwierigkeitsgrad, mit dem auch Anfänger besser klarkommen. Aber auch so ist das Spiel „gut".



Das berühmteste Skispringen der Welt: Neujahr in Garmisch.

SPIELDETAILS



Innerhalb der vorgegebenen Zeit müssen Sie den Sprung starten.



Dieses Symbol zeigt Ihre Balance während des Anlaufs und des Fluges.



Die Haltungsnoten der Kampfrichter tragen wesentlich zur Gesamtwertung bei – und sind in der Realität oft sehr umstritten.



Dieser Balken bedeutet: Absprungstärke. Je länger, desto besser. Rote Lampe heißt: Sie haben den Absprung verpasst.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



RTL Skispringen 2004

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.) Fax 02151-4189418 (0,122 €/Min.)
Version: 1.37
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Übung macht den Meister – wie im Leben.	2,00
Langzeitspaß	5%	Viele Wettbewerbe auf 28 Schanzen werden Sie lange in Atem halten.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Hier kann sich alles sehen lassen.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Skisprünge wie im Fernsehen – fast.	2,50
Musik	2%	Könnte etwas treibender sein, aber passt.	2,50
Geräusche	3%	Stadionansagen, jubelnde Zuschauer – das erinnert schon sehr an echten Skizirkus.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Sprecher kalauern herum. Witzig!	2,00
Texte/Untertitel	2%	Verständlich und gut lesbar.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus machen Sie ohne Probleme große Sprünge.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Bis auf die fehlenden Originalnamen ein gutes Abbild der Skisprung-Welt.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,27**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.skispringen2004.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 (554 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1445 Megabyte	1,38
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,30**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**1,56**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)		
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	28 Schanzen, drei Ligen, Manager-Modus	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,04**
Abwertung		keine echten Sportler-Namen	0,30

TESTERGEBNIS	gut	2,34
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	25,25 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,34 x 29,95 = 70,08 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ergänzungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Ist es wirklich schon so spät? Jetzt schlägt Ihre Stunde

INHALT

Die Stunde der Wahrheit ist gekommen. Wieder stehen sich drei unerbittlich verfeindete Kriegsparteien gegenüber, um auf dem Schlachtfeld den Sieg über ihre Gegner zu erringen. Im Zusatzspiel „Die Stunde Null" für „Commmand & Conquer Generäle" (siehe Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 11/2003) sind es wie im Hauptspiel die Westliche Allianz (WA), der Asiatische Pakt (AP) und die Internationale Befreiungsgruppe (IBG). Sie kämpfen dabei mit allen erdenklichen Mitteln der modernen Kriegsführung um die Vorherrschaft in einer erfundenen Spielwelt, wobei die deutlichen Parallelen zu echten Waffen und Konflikten sicherlich nicht ungewollt sind.

Nutzen Sie also das Gebot der Stunde, um rechtzeitig eine schlagkräftige Armee und ein gutes Verteidigungssystem aufzubauen, denn die Gegner befinden sich bereits im Anmarsch auf Ihre Basis.

Insgesamt warten in der Spielerweiterung 15 neue Einzelspieler-Feldzüge, neun bislang unbekannte Generäle mit neuen Fähigkeiten sowie neun zusätzliche Einheiten (drei pro Partei) und rund 20 Erweiterungen für Ihre Waffensysteme und Gebäude.

Neben den fünf Feldzügen pro Kriegspartei gibt es noch einen neuen Spielmodus: Die „Generals-Herausforderung". Hier stehen sich die neuen Befehlshaber mit ihren speziellen Eigenschaften in neun taktisch verschiedenen und sehr kampfbetonten Einsätzen gegenüber. Und nur wer hier siegreich ist, kann die Gewinner-Generäle im Mehr-Spieler-Modus einsetzen.

URTEIL

Schade, dass der Taktikspaß so schnell vorbei ist. Mehr gibt es eigentlich nicht zu meckern, denn der Hersteller hat mit dem Zusatzprogramm „Die Stunde Null" eine wirklich gelungene Erweiterung für das Hauptspiel vorgelegt. Dafür sorgen nicht nur die diversen neuen Waffen und Generäle, sondern vor allem die vielen kleinen Verbesserungen im Vergleich zum Hauptspiel, zum Beispiel die optimierte Steuerung und die sechs neuen neutralen Gebäude, die ungeahnte taktische Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld erlauben.

So ist gerade das Zusatzspiel dank einer durchgehenden Hintergrundgeschichte und des deutlich verbesserten Spielablaufs für Einzelspieler wesentlich spannender und besser zu spielen. Aber auch Freunde von Mehr-Spieler-Partien können sich auf 25 neue interessante Karten freuen. Besitzer des Hauptspiels bekommen mit dieser Spielerweiterung nicht nur ordentlich Nachschub geliefert, sondern schlicht und einfach eine „gute" Erweiterung.

SPIELDETAILS



Kriegsreporter führen durch die Einzelspielerfeldzüge.



Neue Lasergeschütze (Kreis) helfen Ihnen bei Luftangriffen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Command & Conquer[1] Generäle – Die Stunde Null

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.) Fax 0221-975821111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1] sprich: „Kommahnd änd Konker"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Wer das Hauptspiel hat, kann sofort loslegen.	1,00
Langzeitspaß	5%	Leider zu kurze Einzelspielerfeldzüge, jedoch reichlich Zusatzaufgaben.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Erste Sahne unter Strategiespielen.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Bewegungen lassen sich kaum verbessern.	1,50
Musik	2%	Die stimmige Musik bleibt dezent im Hintergrund.	1,00
Geräusche	3%	Armeen treffen geräuschvoll aufeinander – besser lassen sich Schlachten kaum vertonen.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nachrichtenreporter berichten vom Kriegsverlauf.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Die kurzen, aber präzisen Erläuterungen reichen aus.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Dank verbesserter Steuerungsbefehle geht's noch besser von der Hand.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer sich nicht an Massenvernichtungswaffen und Klischees stört, erhält eines gutes Strategiespiel.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,77**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronic-arts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1255 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	5,0469 Megabyte	3,25
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,25**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	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	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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**				**3,04**
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%	15 Feldzüge, 9 Generals-Herausforderungen			1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit			1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus			3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc v.2.9			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**1,96**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,96**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,96 x 19,99 = 39,18 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das Traumpaar aus Springfield: Blauschopf Marge Simpson und Ihr Mann Homer. Sie erteilt ihm Aufträge, und er rennt gleich los.



2 Nicht immer geht alles glatt, wenn Homer am Steuer eines Wagens sitzt. Diesmal – wie so oft – ist der Unfall aber durchaus gewollt.



3 Im Haus der Familie Simpson. Die kleine Maggie ist in der Küche eingesperrt, damit sie keinen Unfug anstellt. Das können die übrigen Mitglieder der Chaos-Truppe ohnehin gut allein. Homer wartet bereits auf den nächsten Auftrag, der ihn wieder quer durch die Stadt führen wird.



4 Im braunen Kombi hetzt Papa durch ein trostloses Stadtviertel. Die Bewohner tun das einzig Richtige: schnell zur Seite springen.



5 Am Ziel trifft er den steinalten, zwielichtigen Mr. Burns, dem das Atomkraftwerk gehört, in dem Homer seinen Lebensunterhalt verdient.



6 Hier düst Stammhalter Bart Simpson in seinem Raketenauto gegen die Uhr durch die Straßen von Springfield City.



7 Klar, dass sich Bart auch in Bars herumtreibt – hier zum Beispiel bei Moe auf der Suche nach Knallkörpern. Ein Spiel mit dem Feuer …

The Sim

Actionspiel für Playstation 2 | Jetzt zum Mitmachen: Die liebenswertesten Rüpel, seit es Familien gibt

INHALT

Was erwarten Sie, wenn Sie das Wort „Familienserie“ hören? Einen Vater, der Cola trinkend vor dem Fernseher sitzt und auf der Straße Leute anpöbelt? Rotzfreche Kinder, die mit der Polizei Katz und Maus spielen? Oder einen Schuldirektor, der quer durch die Stadt Autorennen fährt? Wenn Sie wider Erwarten mit „Ja“ antworten, dann sind Sie eindeutig ein Kandidat für die Familie Simpson.

Seit etlichen Jahren läuft die US-Zeichentrickserie weltweit erfolgreich im Fernsehen. Mit den braven deutschen „Drombuschs“ hat diese Familie wenig gemein. Vater Homer Simpson etwa flucht wie ein Pferdekutscher, wenn er das rosarote Familienauto durch den Verkehr des Städtchens Springfield lenkt. Er liefert sich dabei wilde Rennen mit dem Schuldirektor Skinner, um eine Hausarbeit von Tochter Lisa noch rechtzeitig zur Schule zu bringen.

Oder er donnert durch die Vorgärten der Nachbarn, um pünktlich beim Atomkraftwerk, seinem Arbeitsplatz, zu sein. Dort hat er dann aber nichts Besseres im Sinn, als alle Überwachungskameras zu demolieren.

Sie, der Spieler, schlüpfen zunächst in Homer Simpsons Rolle und müssen allerlei Aufgaben lösen. Die bestehen zumeist darin, im fahrbaren Untersatz wie ein Wilder durch die Straßen der Stadt zu rasen, Gegenstände aufzusammeln und rechtzeitig irgendwo anders abzuliefern. Manchmal geht es auch zu Fuß weiter, etwa im Atomkraftwerk, wo Homer von Plattform zu Plattform springen muss, oder im Supermarkt, wo er gelegentlich einkaufen geht.

In der Stadt Springfield passieren seltsame Dinge. Überall schwirren wespenähnliche, fliegende Kameras herum. Und auf den Straßen fahren geheimnisvolle Lieferwagen (keine gelben, sondern schwarze), die alle Einwohner der Stadt beunruhigen.

Eine von Homers Aufgaben ist, einen solchen Lieferwagen zu verfolgen. Und wenn er eine der fliegenden Kameras sieht, zerstört er sie per Fußtritt und kassiert dafür Goldmünzen. Die Dukaten liegen ohnehin überall herum, und der Haushaltsvorstand sammelt jede Menge ein, um damit später Fahrzeuge und Kleidung zu kaufen. Wenn Sie eine der sieben Spielstufen abgeschlossen haben, findet die nächste in einem anderen Stadtviertel statt. Dort schlüpfen Sie dann in die Rolle des Sohnes Bart. Im Lauf des Spiels können Sie sich immer mehr Autos freispielen und zahlreiche geheime Orte entdecken. 50 Aufgaben sind zu bewältigen, und dafür stehen nicht weniger als 49 Vehikel im Fuhrpark.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist kinderleicht und wird in einer Einführungsaufgabe sehr gut erklärt.

URTEIL

Die chaotische, schräge Welt der Simpsons ist punktgenau getroffen. Fans werden dieses Spiel ins Herz schließen. In der deutschen Version hören Sie die Original-Synchronsprecher aus dem Fernsehen. Optisch ist die Simpson-Stadt Springfield perfekt nachgebildet, es sind die bekannten Figuren im Spiel, und der typische Humor der Kultserie funktioniert, wie gewohnt – ein rundum gelungener, „guter“ Ableger des TV-Erfolgs.



Idyllische Zähne: Töchterchen Lisa posiert lächelnd auf dem Kofferraum.

psons

Hit & Run



Die Geschichte hat einen Bart. Auf diesen Namen hört Simpson junior – wenn er denn mal hört.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Simpsons – Hit & Run[1]

[1] sprich: „Se Ssimpsens – Hit änd Rann"

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC, Xbox, Gamecube

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Start ins Familienleben fällt leicht.	1,50
Langzeitspaß	5%	Fahren, Rennen, Springen – liest sich zwar dröge, ist aber auch auf die Dauer nett.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alles sieht exakt so aus wie im Fernsehen.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Simpson-Watschelgang ist gut getroffen.	1,50
Musik	2%	Lustiges Gedudel schafft Atmosphäre.	2,00
Geräusche	3%	Motorenbrummen, Explosionen, Bremsenquietschen – so klingt die Straße.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Synchronstimmen aus der TV-Serie.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alles lesbar und verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur sind Sie in Springfield immer auf dem Sprung – perfekt.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel hat die Stimmung der Serie prima eingefangen. Figuren und Szenen könnten kaum besser getroffen sein.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,55**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sierra.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
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	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Spielstufen, 49 Aufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,67**
Auf-/Abwertung			

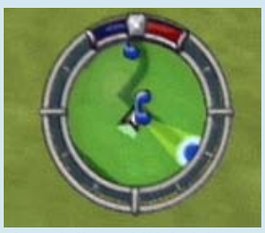
TESTERGEBNIS	gut ←	**1,67**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	54,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	49,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,67 x 54,95 = 91,77 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

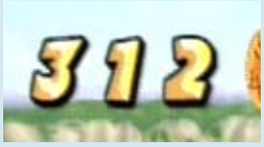
SPIELDETAILS



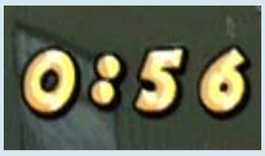
Oben rechts auf dem Bildschirm sehen Sie jene Gestalt, mit der Sie gerade sprechen.



Eine Minikarte hilft bei der Orientierung in der Simpson-Heimstadt Springfield.



Über die Zahl der Goldstücke auf Ihrem Konto werden Sie stets bestens informiert.



Countdown läuft – manche Aufgaben sind in vorgegebener Zeit zu erledigen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

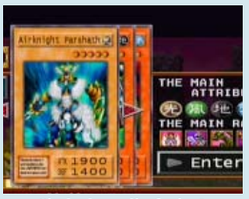


✕: Gas geben/Springen
■: Handbremse/Treten
●: Bremse/Rennen
▲: Aussteigen/Einsteigen
Steuerknüppel: Lenken
R1: Bildausschnitt vergrößern

SPIELVERLAUF



1 Der Druide McMooran begrüßt Sie im England des 15. Jahrhunderts.



2 Sie haben die freie Auswahl aus drei verschiedenen Kartenstapeln.



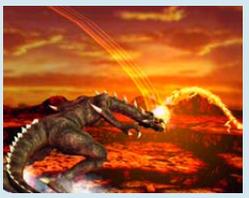
3 Mit den Spielkarten im Gepäck machen Sie sich auf den Weg, England zu erobern. Ihre erste Station ist Tewkesbury, wo bereits eine Dinosaurier-Armee auf Sie wartet.



4 Höchste Zeit, einen Blick in den eigenen Kartenstapel zu werfen. Immerhin haben Sie auch ein paar starke Drachen dabei, die Sie jetzt gut gebrauchen können.



5 Die erste Runde: Leider haben Sie kaum starke Spielkarten auf der Hand.



6 Ihr Drache hat gegen das mächtige feindliche Reptil keine Chance.



7 Sie haben Glück: Mit diesem Zauber lassen Sie einen Wald entstehen.



8 Im Wald sind Ihre Kreaturen, hier der Pegasus, im Vorteil. Der Sieg ist nah.



Kartenspiel für Playstation 2 | **In diesen Rosenkriegen geht's mit Monstern und Magie um die englische Krone**

Im England des 15. Jahrhunderts entbrennt ein blutiger Streit um die Thronfolge. Die Adelshäuser Lancaster und York stehen sich unversöhnlich gegenüber. Simon McMoolan, ein Magier in Diensten Lancasters, holt Sie zu Hilfe, um in den Konflikt einzugreifen. Mit einer Hand voll magischer Karten sollen Sie für die Seite der „Roten Rose" kämpfen. In Kartenduellen treten Sie gegen die Vertreter der „Weißen Rose" an, wie das gegnerische Haus York auch genannt wird.

Die Regeln dieses Kartenspiels sind äußerst komplex. Mit jeder Karte können Sie entweder ein Monster beschwören oder einen Zauber aussprechen. Ist eine Karte auf dem Spielbrett ausgelegt, kann sie wie die Einheit in einem Strategiespiel über die Spielfelder bewegt werden. Treffen zwei gegnerische Karten aufeinander, wird gekämpft: Krieger gegen Dinosaurier, Seeschlangen gegen Roboter. Für den Ausgang dieser Auseinandersetzungen spielt auch die Beschaffenheit der besetzten Felder eine wichtige Rolle. So steigern bestimmte Terraintypen die Kampfstärke einiger Monster und schwächen die anderer. In Gebirgen steigen die Angriffswerte von Drachen etwa um 500 Punkte, während die von Zombies um den gleichen Wert sinken. Schlüssel zum Erfolg ist aber nicht nur eine schlagkräftige Monsterarmee, sondern vor allem der geschickte Einsatz von Fallen und Zaubersprüchen. Damit können auch die mächtigsten Krieger schachmatt gesetzt werden.

Kopf Ihrer Monsterarmee ist der „Leader" (Anführer). Wird diese Karte angegriffen, so kostet das unmittelbar Lebenspunkte. Jeder Leader verfügt über besondere Fähigkeiten, etwa das Aufdecken verborgener Karten auf angrenzenden Feldern.

Für gewonnene Duelle erhalten Sie eine Rose vom Gegner. Wenn Sie alle dornigen Blumen eingesackt haben, dann ist der Rosenkrieg zu Ihren Gunsten entschieden.

Urteil: Im Vergleich zu den älteren „Yu-Gi-Oh!"-Spielen (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 6/2003) hat dieser Teil deutlich komplexere Spielregeln und eine interessantere Geschichte zu bieten. Schade nur, dass alle Texte in Englisch sind, denn auch mit Übersetzung wäre dieses Kartenspiel schon kompliziert genug. Wer sich trotzdem in die schwierige Materie einarbeitet, wird mit einem unglaublich abwechslungsreichen Spielverlauf belohnt. Jedes Duell ist anders und hat neue Überraschungen zu bieten. Die Grafik kann sich durchaus sehen lassen, ist aber nicht wirklich spektakulär. Testurteil: „befriedigend".

SPIELDETAILS

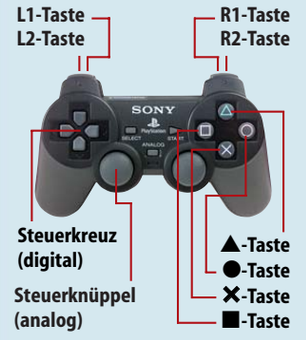


Zu Spielbeginn dürfen Sie entscheiden, für welches der beiden Königshäuser Sie kämpfen wollen.



Bestimmte Spielkarten können zu einem besonders starken Monster kombiniert werden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Karten auswählen
■ : Karten ablegen
● : Befehl zurücknehmen
▲ : Kartendetails anzeigen

TESTERGEBNIS

Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses[1]



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

[1] sprich: „Se Dju-elists off se Roses"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,53
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	3,78
ZWISCHENNOTE	100%	2,60
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,60
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 54,99 €
(www.amazon.de, München, Tel. 0180-5354990)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,60 x 59,95 = 155,87 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Spiel noch schnell ein Gruppenfoto nebst Team-Aufstellung.



2 Holland macht von Anfang an Druck und ist nur durch Halten zu stoppen.



3 Dem deutschen Angriff gelingt ein Konter, doch der Stürmer ist selbst so überrascht, dass er nervös und bedrängt über den Ball tritt. Das Publikum pfeift ihn aus.



4 Doch der holländische Abwehrspieler hat den Unglücksraben übereifrig gerempelt. Der Unparteiische zögert nicht lange und entscheidet sofort auf Elfmeter.



5 Deutschland will das 1:0 unbedingt halten und wird selbst grob – rote Karte!



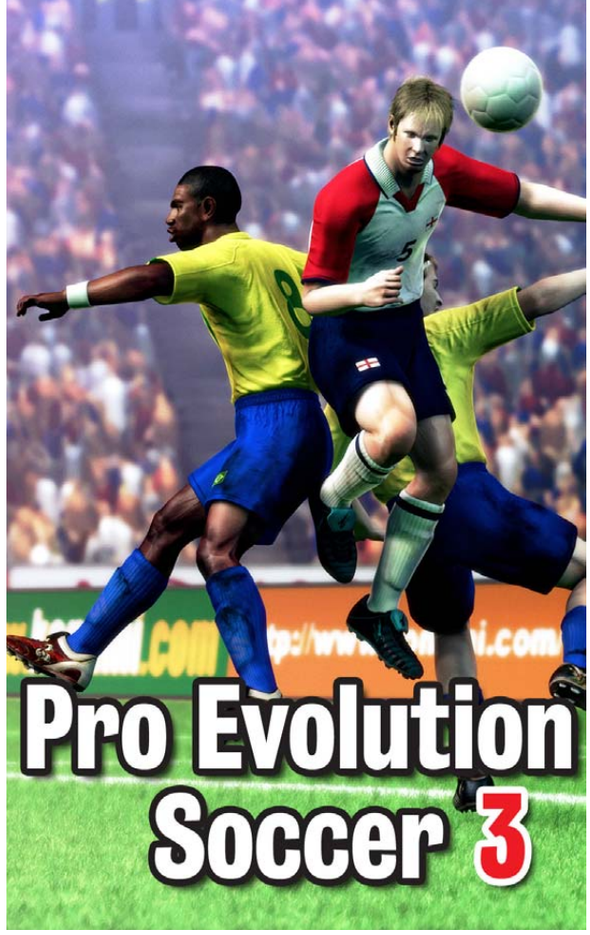
6 Doch der Platzverweis scheint zu motivieren. Deutschland trifft zum 2:0.



7 Holland setzt alles auf eine Karte und wechselt kurz vor Schluss aus.



8 Der Neue ist frisch und spielt die Abwehr aus. Doch das Ergebnis bleibt.



Fußballspiel für Playstation 2 | **Hacke, Spitze, Tor!**

Stehen Sie im Abseits, oder sind Sie gut in Schuss?

Fußball ist eine Wissenschaft für sich, verursacht Emotionen, legt Nerven blank. Vergessen Sie die Experten Völler, Netzer und Breitner, übernehmen Sie selbst die Kontrolle. Ob Freundschaftsspiel, Liga oder Pokal-Turnier, vor dem Erfolg stehen Training und Niederlagen.

65 Nationalmannschaften und 65 Teams aus internationalen Ligen können Sie auf das Grün schicken, einige müssen jedoch zunächst freigespielt werden. Leider tragen einige Mannschaften und Spieler nicht die Originalnamen. Für den Fußballfan kann es durchaus eine Spaßbremse sein, wenn im deutschen Tor „Kalm" steht oder Borussia Dortmund als „Westfalen" gelistet ist. Sämtliche Namen lassen sich zwar von Hand korrigieren, mittels Spieletastatur (Gamepad) ist das aber mehr als mühsam.

Im Meister-Liga-Modus können Sie ein eigenes Team zusammenstellen und nicht nur spielen, sondern in geringem Umfang auch managen. Sie führen beispielsweise Transfer-Verhandlungen und bestimmen den Trainingsplan, um sich von der zweiten in die erste Liga hochzuarbeiten und dort schließlich Meister zu werden.

Unabhängig vom Spielmodus bekommen Sie für absolvierte Partien so genannte PES-Punkte. Die können Sie im „PES-Shop" nicht nur gegen neue Teams, sondern auch gegen zusätzliche Stadien, Trikots und sogar Schuhe und Frisuren für die Spieler einlösen.

Urteil: Konami macht Ernst. „Pro Evolution Soccer 3" spielt sich so realistisch wie kein Fußball-Spiel zuvor. Deshalb werden Gelegenheits-Kicker auch kaum Freude haben. Nur wenn auch Sie es ernst meinen und viel Zeit haben, sollten Sie den Rasen betreten. Denn am Anfang steht Demut. Es braucht Zeit, bis Sie das richtige Gefühl für Torschüsse, „tödliche" Pässe, Lupfer, Flanken und Kopfbälle raus haben. Auch Dribblings, Täuschungsmanöver, Grätschen und Trikotzupfen lernen Sie nicht von heute auf morgen.

Selbst nach Wochen und Monaten werden Sie neue Facetten entdecken und Ihr Spiel verbessern. Bei Bedarf nehmen Sie auch Einfluss auf die Aufstellung und taktische Ausrichtung des Teams. Spielen Sie zum Beispiel auf Abseitsfalle, oder konzentrieren Sie sich auf eine dichte Abwehr und schnelle Konter. Wenn Sie bereit sind, vom Computer und menschlichen Spielpartnern zu lernen, werden Sie Spiele erleben, die an Spannung und Abwechslung kaum zu überbieten sind. Da nimmt man dann auch die falschen Namen einiger Mannschaften und Sportler in Kauf, und widmet sich einfach einer „guten" Partie.

SPIELDETAILS



Die eingeblendete gelbe Linie in der Wiederholung zeigt es deutlich: Holland steht im Abseits (Kreis).



Deutschland foult, doch der Gegner kann den Ball noch abspielen. Der Schiri lässt Vorteil gelten (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Pass
■ : Torschuss
● : Flanke
▲ : „Tödlicher" Pass in den Lauf

TESTERGEBNIS

Pro Evolution Soccer[1] 3



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

[1]sprich: „Pro lweluhschen Socker"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,74
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,68
ABWERTUNGEN		+ 0,25
TESTERGEBNIS	gut	1,93
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 49,45 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,93 x 59,99 = 115,78 = ausreichend

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

Anstoß Action



Ideal zum Kombinieren mit dem Fußball-Manager „Anstoß 3“ aus Heft 11/2003

Sportspiel für PC | Der Kick mit dem Kick: Suchen Sie sich Ihre Mannschaft aus, und schießen das Runde ins Eckige

Aus 17000 Spielern sowie mehreren hundert Vereinen und Ländermannschaften stellen Sie ihre Fantasie-Mannschaft zusammen. Und dann treten Sie in Aktion. Passen und Schießen, Decken und Grätschen. Nach dem Anstoß geht's rund, egal ob im Freundschaftsspiel oder in der Meisterschaft. Und so ganz nebenbei bestimmen Sie Taktik und Aufstellung – treten Sie also in die Fußstapfen der ganz Großen.



Zwei Deutsche in den grünen Auswärtstrikots sehen sich einer Überzahl englischer Spieler gegenüber.



Noch hat der Engländer den Ball, aber wie so oft wird er ihn verlieren – und seine Mannschaft das Spiel.



Dicht dran am Klassiker England gegen Deutschland: Durchs Netz verfolgen Sie den deutschen 1:0-Erfolg.

Probierversion (Demo)

Midnight Club 2

Rennspiel für PC |

Rein in die Karre, raus auf die Straße: Mit durchgetretenem Gaspedal flüchten Sie vor der Polizei

Ob in Los Angeles, Paris oder Tokio – sie düsen durch die Straßen und ignorieren sämtliche Verkehrsregeln. Also hängen Ihnen die Ordnungshüter, die Ihren Fahrstil gar nicht gerne sehen, ständig am Auspuff. Macht aber gar nichts – Augen auf und durch, mit Vollgas und 250 Sachen geht's zum nächsten Kontrollpunkt. Viel Spaß dabei.



Cool und schnell – so sehen Siegertypen in „Midnight Club 2“ aus.




CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE

Actionspiel für Xbox |
Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten – ein absolut filmreifes, himmlisches Spektakel

INHALT

Nathan Zachary, seines Zeichens Glücksritter, hat seinen besten Freund verloren. Noch bevor Nathan mit seiner Flugmaschine dem Hilferuf des Kumpels folgen konnte, wurde der das Opfer eines unbekannten Attentäters. Aber was macht ein aufrechter Glücksritter in den 30er-Jahren? Er sorgt für Recht und Ordnung, besonders, wenn er persönlich betroffen ist. Den selbst ernannten Ordnungshütern dient ein riesiger Zeppelin als Basis. Von hier aus startet Nathan mit seinen abenteuerlichen Flugzeugen, um die Gegend zu erkunden oder Übergriffe auf unschuldige Zeitgenossen abzuwehren.

Wer startet? Natürlich Sie. Als verwegenes Flieger-Ass voller Rachedurst heften Sie sich an die Fährte des feigen Mörders. Doch der Spitzbube hat sich abgesichert. Eine Armada von Schutztruppen in abenteuerlichen Fluggeräten macht Ihnen das Leben am Himmel zur Hölle. Steckt etwa die berüchtigte Gang „El Muertos“ hinter dem Anschlag? Finden Sie es heraus. Zwischen den Lufteinsätzen können Sie in jeder Spiel-

SPIELVERLAUF



1 Die Sonne über Seahaven geht auf, und Nathan startet zun Erkundungsflug über die Inselgruppe. Fantastische Sicht. Und sonst?



2 Natürlich nur Ärger in Gestalt eines angriffslustigen Luftpiraten. Nathan nimmt die Verfolgung auf und feuert aus allen Rohren.



3 So viel zum Thema „lästige Flieger“. Nach getaner Arbeit taucht Nathan im Sturzflug tief in den Krater der Hauptinsel ab. Hier ist eine kleine Siedlung enstanden, die toll aussieht und nützliche Servicebetriebe beherbergt: Die Reparaturstation beseitigt Schäden am Flugzeug. Weiter geht's.



4 Für den Kampf gegen einen riesigen Zeppelin hat Nathan die Maschine gewechselt. Mit voller Kraft gibt er der Zigarre Feuer.



5 Nach nur wenigen Salven sinkt das kolossale Luftschiff brennend zu Boden. Jetzt muss Nathan noch ein paar Luftpiraten diszplinieren.



6 Der erste Freibeuter fliegt Nathan direkt vor die Nase und hat praktisch keine Chance. Der Held der Lüfte jagt ihm ein paar Raketen nach.



7 Geschafft! Mit einer neuen Maschine, die er den Piraten abgeknöpft hat, fliegt Nathan weiteren, spannenden Abenteuern entgegen.

CRIMSON SKIES – HIGH ROAD TO REVENGE

FORTSETZUNG

stufe den Bewohnern nützliche Informationen entlocken.

Meist müssen Sie Ihren Zeitgenossen erst mal einen Gefallen tun, um sie zum Reden zu bringen. Was man da von Ihnen fordert, artet in knifflige Arbeit aus: Befreien Sie den Hilfssheriff aus dem Lager der Banditen, klauen Sie einen Gyrocopter oder beschützen Sie einen Zug, damit er heil ans Ziel kommt. Was soll's, das sind die richtigen Jobs für einen kernigen Typen mit seinen zehn Flugapparaten. Die abgedrehten Maschinen haben alle so ihre ganz speziellen Tücken. Nicht jede taugt für jeden Einsatz. Wer sich die richtige Kiste greift und seine Aufgaben erfüllt, wird mit Orden und Ehrenzeichen belohnt. Und Bares gibt's auch. Haben Sie genug Geld gescheffelt, dann können Sie das in Ihre Fliegerflotte stecken. Geschwindigkeit, Stabilität, Waffensysteme – es gibt nichts, was sich nicht verbessern ließe. Ziel suchende Raketen oder Spezialkanonen sind doch der Stoff, aus dem Ihre Vergeltungsträume gestrickt sind, oder?

Die spannende Geschichte entführt Sie in drei grundverschiedene Gegenden. Bekämpfen Sie zu Beginn des Spiels riesige Kriegszeppeline im Seehafen einer Inselgruppe vulkanischen Ursprungs, so katapultiert Sie der nächste Trip in die Wüste Arixos, die mit zerklüfteten Canyons und heißen Wüstenstürmen eindeutig an – wer hätte das gedacht – den US-Bundesstaat Arizona erinnert. Und schließlich wartet eine riesige Großstadt mit hohen Wolkenkratzern darauf, dass Sie Ihren Slalomflugkünsten freien Lauf lassen.

Doch vor jeden Abflug in eine neue Spielwelt haben die Götter den Luftkampf gegen einen besonders dicken Endgegner gesetzt. Oder wie würden Sie einen Zeppelin nennen, der sich urplötzlich in eine metallische Riesenspinne verwandelt? In solchen Situationen erweist es sich als hilfreich, dass Sie Ihre fliegenden Kisten mit nur wenigen Handgriffen sehr gut in der Gewalt haben.

BEDIENUNG

Der Besuch einer Flugschule erübrigt sich, hier kann jeder Spieler sofort voll durchstarten und atemberaubende Flugmanöver hinlegen. Mit den beiden **Mini-Steuerknüppeln** (**Ministicks**) S.XXX fliegen Sie die tollsten Kapriolen. Per Druck auf die **R1**-Taste gibt's Saures aus der Bordkanone, und mit der **L1**-Taste jagen Sie Ihren Gegnern Ziel suchende Raketen auf den Pelz. Beschleunigt wird mit **Y**, für die Vollbremsung reicht ein Druck auf **B**.

URTEIL

Das Spiel verbreitet die Stimmung eines klassischen Hollywood-Films. Nicht mehr und nicht weniger. Dank völlig problemloser Steuerung bleibt Ihnen sogar genug Zeit, die wunderschön und realistisch gestaltete Spielwelt auf sich wirken zu lassen – ganz zu schweigen von den wahrhaft gigantisch inszenierten Zwischenfällen, wie Explosionen, Tornados und beeiindruckenden Gewitterstürmen.

Teilnehmer am Online-Dienst Xbox-Live dürfen sich sogar auf heiße Schlachten in dicker Luft mit bis zu 16 Spielern freuen. Doch auch allein als Einzelkämpfer Nathan Zachary werden Sie sich wirklich fühlen wie ein wahrhaftiger Glücksritter – nämlich „sehr gut". ■



Nathan Zachary hat Glück – im Spiel, in der Liebe und in der Luft.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crimson Skies – High Road to Revenge[1]

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

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01802-51191 (0,12 €/Min.)

[1]sprich: „Krimsen Skais – Hai Rohd tu Riwensch"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank einfacher Steuerung kein Problem.	1,50
Langzeitspaß	5%	Mit dem Hauptspiel sind Sie etwa 20 Stunden beschäftigt. Dann wird Xbox-Live gespielt …	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert und realistisch.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Absolut nachvollziehbar.	1,00
Musik	2%	Tolle, dynamische Musik treibt Sie an.	1,50
Geräusche	3%	Knatternde Motoren und pfeifende Raketen lassen Stimmung aufkommen.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Figuren sprechen mit Ihnen.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Wer mag, kann Texte einblenden.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie Ihr Fluggerät perfekt im Griff. Einfacher geht's kaum.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Als Glücksritter sorgen Sie in den 30er-Jahren für Recht und Ordnung – mithilfe abenteuerlicher Flugmaschinen. Klasse!	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,33**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**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%	3 große Spielstufen, 10 Flugzeuge	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,41**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**sehr gut** ← **1,41**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,90 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,41 x 59,90 = 84,46 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



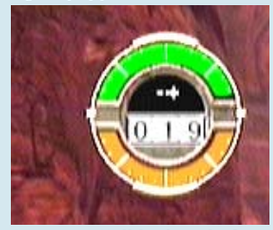
Mit ein bisschen Geld lässt sich Ihr Flugzeug …



… optisch und technisch kräftig aufpeppen.



Das Radar zeigt präzise die Positionen Ihrer Gegner.



Der grüne Halbkreis steht für verbleibende Schildenergie.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1-Taste: Raketen abfeuern
R1-Taste: Gewehre abfeuern
Y-Taste: Beschleunigen
B-Taste: Abbremsen
X-Taste: Aktion auslösen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auf der Suche nach Vampiren trifft Jägerin Buffy die Holzpuppe Sid.



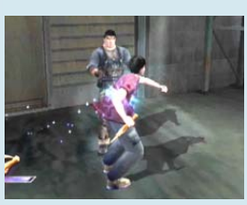
2 Buffys Gegner sind selten taufrisch, aber oft trotzdem harte Brocken.



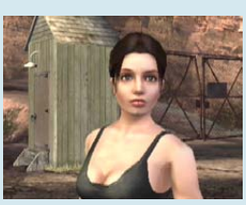
3 Inzwischen suchen Willow und Tara, die beiden Hexen, per Zauberspruch nach dem bösen Vampir Kakistos, der eigentlich tot sein müsste. Die Magie bleibt erfolglos.



4 Ethan Rayne, Bösewicht und „alter Freund" von Buffys Mentor Giles, taucht plötzlich auf und entführt Willows Lebensgefährtin Tara. Willow verfolgt den Fiesling sofort.



5 Für Xander bleibt nur noch der Helden-Job: Er muss Gefangene befreien.



6 Später im Spiel: Ex-Fiesling, Jägerin und Vollzeit-Luder Faith tritt auf.



7 Der gute Vampir Spike macht „Kollegen" per Holzpflock zur Staubwolke.



8 Willow mag's heiß. Mit Feuerbällen schickt sie die Blutsauger ins Jenseits.



Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds

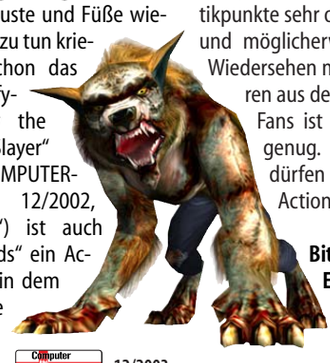
Actionspiel für Xbox | Ein Fall für Buffy und Co.: Mit Pfiff und Biss gegen die Weltuntergangspläne des Urbösen

Nach sieben Staffeln war es vorbei: Die niedlichste Vampirjägerin der Fernsehgeschichte nahm endgültig Abschied vom TV-Serienheldentum. Aber nicht vom Bildschirm: Mit „Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds" gibt's als letzten Nachschlag für trauernde Fans noch ein Abenteuer mit Buffy und ihrem Team. Alte, längst tot geglaubte Feinde tauchen in Buffys Heimatstadt Sunnydale auf und verbreiten Angst und Schrecken. Die inhaftierte, einst böse Jägerin Faith erscheint auf der Bildfläche, und mit dem Hexenmeister Ethan Rayne gibt sich ein echter Fiesling aus der Serie die Ehre: Klar, dass Buffy, Willow, Xander, Faith und Spike eingreifen müssen.

Im Lauf des Abenteuers, das irgendwo in der fünften Staffel der TV-Serie angesiedelt ist, stellt sich heraus, dass Ethan Rayne das Urböse zu einem Duell herausgefordert hat – Buffy und ihre Freunde müssen sich als Schachfiguren missbrauchen lassen und beim Duell mitmachen, wenn sie Schlimmes verhindern wollen. Logisch, dass dabei jede Menge Holzpflöcke in Vampir-Brustkörbe geschlagen werden und auch Fäuste und Füße wieder reichlich zu tun kriegen. Wie schon das erste Buffy-Spiel „Buffy the Vampire Slayer" (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 12/2002, Urteil: „gut") ist auch „Chaos Bleeds" ein Actionkracher, in dem jede Menge geprügelt wird, während Rätsel nur eine untergeordnete Rolle spielen. Neu ist, dass Sie nicht nur als Buffy agieren dürfen, sondern auch als Xander, Willow, Faith, Spike und Holzpuppe Sid, einer Figur aus der allerersten TV-Staffel. Willow kommt dabei eine Sonderrolle zu, denn der zierliche Rotschopf gebraucht seine Hände weniger zum Hauen, aber um so mehr dafür, Feuerbälle oder Schallwellen-Angriffe zu zaubern.

Urteil: Leider kann die Qualität des zweiten Buffy-Spiels nicht ganz mit der des ersten Teils Schritt halten. Zwar ist die Grafik minimal besser, und auch die komplett mit den Originalsynchronstimmen aus der Serie gesprochene deutsche Version macht Freude, doch hat sich mit der hakeligen, häufig klemmenden Kamera ein böser Schnitzer ins Spiel geschlichen. Auch die Länge des ersten Teils erreicht dieser Nachzieher nicht: Geübte Spieler dürften Chaos Bleeds an einem Wochenende durchgespielt haben – etwas dünn für einen teuren, neuen Titel.

Wer sich daran aber nicht stört, bekommt ein trotz der Kritikpunkte sehr ordentliches Spiel und möglicherweise das letzte Wiedersehen mit den Charakteren aus der Serie. Für Buffy-Fans ist das Empfehlung genug. Alle anderen dürfen sich auf „gute" Action freuen.



Bitte nicht füttern! Ein Werwolf hat immer Hunger.

SPIELDETAILS



Der leichte Blauschimmer zeigt: Hier liegt ein wichtiger oder nützlicher Gegenstand zum Einsammeln.



Wer einen Gegner besiegt, erhält zur Belohnung Lebensenergie (lila) oder Kampfenergie (blau).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



X-Taste: Schlagen

A-Taste: Treten

Y-Taste: Aktion auslösen

Schwarze Taste: Monster pfählen

TESTERGEBNIS

Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds[1]



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

[1] sprich: „Baffi se Wämpaier Slaier – Käios Blihds"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,90
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,88
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,88
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 53,99 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,88 x 53,99 = 101,50 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das Einsatzkommando entert den schweren Raumkreuzer Ozymandia.



2 Kaum an Bord, muss Patrick von der Schusswaffe Gebrauch machen.



3 Doch das war erst der Anfang: In den anderen Räumen des Raumschiffs kommt es zur Konfrontation mit ganzen Rudeln blutrünstiger Dinosaurier.



4 Und das ist noch nicht das Ende: Patrick blickt in das riesige Maul einer Monsterechse. Das wird ein harter Kampf, der Patricks akrobatische Fähigkeiten fordert.



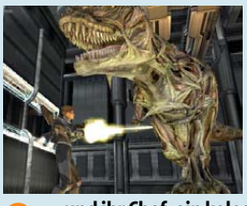
5 Das kostet Mühe, doch schließlich ist das gewaltige Ungetüm besiegt.



6 In der Heilstation erholt sich der Dino-Jäger von seinen Strapazen.



7 Auf dem Übergang zur nächsten Sektion warten weitere Bestien …



8 … und ihr Chef, ein kolossaler T. Rex. Hoffentlich kriegt Patrick nicht die Krise.



Dino Crisis 3

Actionspiel für Xbox | **Im Weltraum sind die Dinos los, und Sie sind als Dompteur gefragt**

Der Sternenkreuzer Ozymandia galt 300 Jahre lang als verschollen. Jetzt ist das riesige Raumschiff wieder aufgetaucht – mit direktem Kurs auf die Erde. Eine Spezialeinheit wird an Bord des Schiffes geschickt, um das Innere zu untersuchen. Einsatzleiter Patrick und seine Kollegin Sonya trauen beim Betreten des schwebenden Kolosses jedoch kaum ihren Augen: Das gesamte Schiff scheint nun mit äußerst aggressiven Dinosauriern bevölkert zu sein, die sich gierig auf die neue Beute stürzen. Doch Patrick und Sonya sind den Angriffen der Urzeitviecher nicht schutzlos ausgeliefert. Außer einem Jet-Pack, mit dem sie in der Lage sind, schnell auszuweichen oder kurze Zeit über Abgründen zu schweben, führen sie schlagkräftige Waffen mit sich. Die lassen sich im Laufe des Spiels mit kleinen Sonden aufrüsten, die Feinde selbsttätig angreifen. Dennoch ist der Aufenthalt auf der Ozymandia kein Zuckerschlecken: In jedem neuen Raum, den Patrick betritt, wimmelt es nur so von gefährlichen Echsen. Von Zeit zu Zeit muss Patrick auch seinen Kopf anstrengen, Rätsel und schwierige Puzzles lösen, um weiterzukommen.

Die Steuerung der Spielfigur ist einfach zu erlernen und hilft Ihnen, sich in dramatischen Kämpfen durch blitzschnelle Manöver mit dem Jet-Pack aus der Affäre zu ziehen. Ein Druck auf die **L**-Taste, und Patrick weicht schnell nach links aus. Mit **R** geht's in die andere Richtung, und ein Druck auf die **A**-Taste heißt: Feuer frei!

Leider wird das Spielvergnügen sehr von der unglaublich schlechten Kameraführung getrübt: Sie sehen praktisch niemals die Angreifer, auf die Sie feuern. Und muss Ihre Spielfigur ein paar Plattformen überspringen, dann gerät das aufgrund der miesen Kameraperspektive zur reinen Glückssache. Das ist wohl die schlechteste Kameraführung, die der COMPUTER-BILD-SPIELE-Redaktion jemals untergekommen ist – das reinste Blinde-Kuh-Spiel!

Die Grafik in den Räumen der Ozymandia ist zwar ziemlich schick, doch leider wurde nicht an Abwechslung gedacht – ein Raum sieht aus wie jeder andere. Und das müssen Sie sich als Spieler dann neun Stunden lang antun. Auch bei der Auswahl der Dinos spielt Abwechslung kaum eine Rolle: Nur drei verschiedene Echsenarten haben es an Bord des Raumschiffs geschafft. Da wäre sicherlich mehr drin gewesen.

Urteil: An sich ist „Dino Crisis 3" ein gutes Actionspiel mit gelungener, wenn auch nicht besonders abwechslungsreicher Grafik. Die Kämpfe mit den Hauptgegnern sehen wirklich klasse aus – sofern Sie aus der seltsamen Kameraperspektive überhaupt etwas zu sehen bekommen. Dieser Umstand schlägt sich heftig auf die Bewertung des Spiels nieder, denn mehr als „befriedigend" ist für ein Spiel, bei dem man zu wenig sieht, einfach nicht drin.

SPIELDETAILS



Die gewählte Waffe und die verbleibende Munition werden am linken oberen Bildrand gezeigt.



Das Einsatzteam Patrick und Sonya in einem der zahlreichen wunderschönen Zwischenfilme.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Jet-Düsen rechts

L1-Taste: Jet- Düsen links

A-Taste: Feuern

Schwarze Taste: Waffe wechseln

TESTERGEBNIS

Dino Crisis[1] 3



Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,24 €/Min.)
Fax 040- 69656222 (0,122 €/Min.)

[1] spricht: „Daino Krasis"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,93
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,44
ZWISCHENNOTE	100%	2,57
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,57**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 52,30 €
(Os3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,57 x 59,90 = 153,94 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels schaffen Sie sich einen eigenen Tennisspieler.



2 Danach suchen Sie sich auf der Weltkarte das erste Halbprofi-Turnier aus.



3 Das Spiel beginnt: Setzen Sie Ihren Gegner am besten mit einem gut platzierten Aufschlag ins Eck unter Druck.



4 Das sah nicht sehr gut aus – Ihr Spieler ist am Boden zerstört.



5 Sie entscheiden sich für ein paar Stunden Vorhandtraining. Ob's hilft?

Top Spin

Sportspiel für Xbox | **Machen Sie als Tennisstar Karriere – denn hier regiert der Filz**

Johlende Zuschauer, Aufschläge mit 250 km/h, aufgebrachte Spieler, die schon mal ihren Schläger in den Boden rammen. Das ist „Top Spin". Hier durchleben Sie die komplette Karriere eines Tennisspielers, dürfen sich in vielen harten Turnieren an die Spitze der Weltrangliste kämpfen. Und das ist wörtlich zu nehmen: Wer den Online-Dienst Xbox-Live abonniert hat, findet seinen Namen in einer Weltrangliste wieder. Zunächst geben Sie Ihrem Statthalter auf dem Center Court ein „Gesicht". Die Möglichkeiten zum Basteln des Spielers Ihres Vertrauens sind schier unbegrenzt, Sie können den neuen Star am Tennishimmel sogar Ihrem eigenen Äußeren nachempfinden. Dann geht's ab in die Tennisschule, grundlegende Schlagvarianten lernen: Per **A**-Taste schlagen Sie einen sicheren Ball, mit **X** schneiden Sie den Ball an, und ein Druck auf **B** verleiht ihm Top Spin (Drall). Besondere Würze bringt die **R1**-Taste ins Spiel: Kurzer Druck, und Sie haben die Chance zum vernichtenden Zauberschlag: Zunächst sehen Sie einen Balken, der sich in einem kleinen Kasten sehr schnell auf und ab bewegt. Gelingt es Ihnen, den Balken in der Mitte zu stoppen, so drischt Ihr Spieler den Ball fast unhaltbar übers Netz.

Urteil: Top Spin ist ein wirklich faszinierendes Sportspiel. Zwar kann jeder sofort loslegen und ein paar gute Bälle platzieren, doch gefürchtete Tricks gelingen nur Spielern, die sich über Wochen alle Feinheiten der ausgeklügelten Steuerung antrainiert haben. Aber dann gibt's Spitzentennis in perfekt gestalteter Umgebung mit Spielerbewegungen, die den Talenten der Meister ihres Fachs äußerst realistisch und detailgetreu nachempfunden wurden. Auch für Promi-Jäger ist gesorgt: Im Laufe Ihrer Karriere treffen Sie auf so illustre Superstars wie Anna Kournikova und den Weltranglistenersten Lleyton Hewitt. Wer Tennis mag, wird Top Spin lieben. „Sehr gut".

TESTERGEBNIS

Top Spin



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01802-51191 (0,12 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,06
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,27
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,27
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,27 x 59,90 = 76,07 = befriedigend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Taste: Normaler Schlag
B-Taste: Drall
X-Taste: Ball anschneiden
Y-Taste: Lob
R1-Taste: Risikoschlag
L1-Taste: Stoppball

SPIELVERLAUF



1 Welcher Kämpfer darf's denn sein? Wählen Sie eine Spielfigur aus.



2 Mal sehen, ob es der Richtige war. Die Gegner treten in den Ring.



3 In späteren Spielrunden werden die Gegner immer stärker. Auch Frauen kommen hier gewaltig.



4 Von wegen schwaches Geschlecht – die Kampfamazone hat gesiegt.



5 Noch einmal mit Gefühl: Wird hier der Kampf um das „Soul Edge" entschieden?

Soul Calibur 2

Prügelspiel für Xbox | **Schmiede das Schwert, so lange es heiß ist. Der Kampf ums „Soul Edge" beginnt**

In einer fiktiven Welt des 16. Jahrhunderts treten 21 Kämpfer gegeneinander an, um ihre Schwerter sprechen zu lassen. Trophäe des Siegers und Objekt der Begierde ist das sagenumwobene „Soul Edge", ein Schwert, das Kräfte ungeahnten Ausmaßes in sich tragen soll.

Im klassischen „Arcade-Modus" trifft der Spieler auf höchst unterschiedliche Angreifer, derer er sich nur mit ausgeklügelten Kampftechniken erwehren kann. Dabei muss der Kämpfer nicht nur auf die schnellen Schlagabfolgen seines Gegners achten, sondern auch die Umgebung im Blick behalten. Denn die Kampfarenen befinden sich meist auf einem Hochplateau oder schweben sogar völlig frei – wer vorzeitig aus dem Ring fliegt, stürzt ins Nichts. Belohnt wird, wer bis zum Ende durchhält: Eine spektakuläre Sequenz wartet auf den siegreichen Kämpfer. Und freigeschaltete Figuren wecken Lust auf ein weiteres Spiel. Wer dann noch nicht genug hat oder nicht alleine spielen will, kann sich in sieben weiteren Variationen austoben, etwa im „Überlebenskampf". Hier muss sich der Spieler nach und nach 50 Widersacher vorknöpfen und alle überleben. Was aber das Spiel von anderen „Prüglern" unterscheidet, ist der Modus „Waffenmeister". Hier reist der Spieler von einem Schauplatz zum nächsten, um immer stärker werdende Kontrahenten auszuschalten. Dabei ist mal die Uhr der ärgste Widersacher, oder starke Winde drohen, den Krieger aus der Arena zu fegen. Pro gewonnener Runde gibt es Goldstücke, die Sie in den Kauf besserer Waffen stecken können.

Urteil: Die Bewegungsabläufe sind so geschmeidig wie in keinem anderen Prügelspiel, die Kampfvariationsmöglichkeiten nahezu endlos – und das vor ausgesprochen hübscher Kulisse. Leider läuft's nicht mit Xbox Live. Aber: Originelle Spielmodi, wie „Waffenmeister", heben das Spiel weit aus dem üblichen Einerlei seiner Gattung heraus – das verdient die Note „gut".

TESTERGEBNIS

Soul Calibur[1] 2



[1]sprich: „Ssohl Källiber"

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, Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,26
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%	2,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,68
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,68
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 50,55 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,68 x 59,99 = 100,78 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Taste: Menüoption bestätigen
B-Taste: Tritt
X-Taste: Horizontaler Angriff
Y-Taste: Vertikaler Angriff
R-Taste: Spezialattacke
L-Taste: Deckung

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



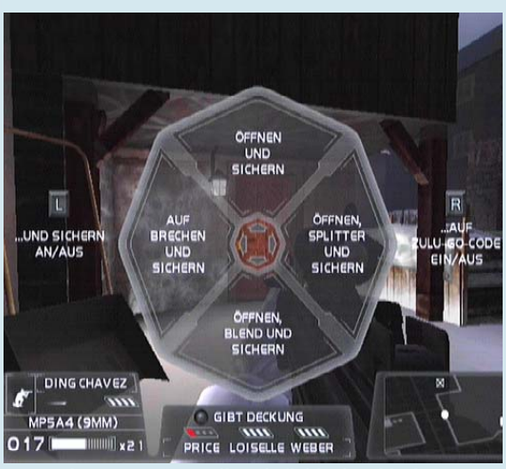
1 Zu Beginn jedes Einsatzes wird Ihr Team über die Einzelheiten informiert.



2 Im Zielgebiet angekommen, geben Sie den Befehl „vorstoßen“ (Kreis).



3 Ihre Teamkollegen nehmen daraufhin die Beine in die Hand und laufen zu dem von Ihnen bestimmten Punkt. Sie sondieren die Umgebung und rücken nach.



4 An der ersten Tür erteilen Sie (leider in schlechtem Deutsch) die Order „Öffnen, blend und sichern“. Ihre Kameraden öffnen die Tür und werfen eine Blendgranate.



5 Tür wieder zu, kurz die Blendwirkung abwarten, dann nichts wie rein.



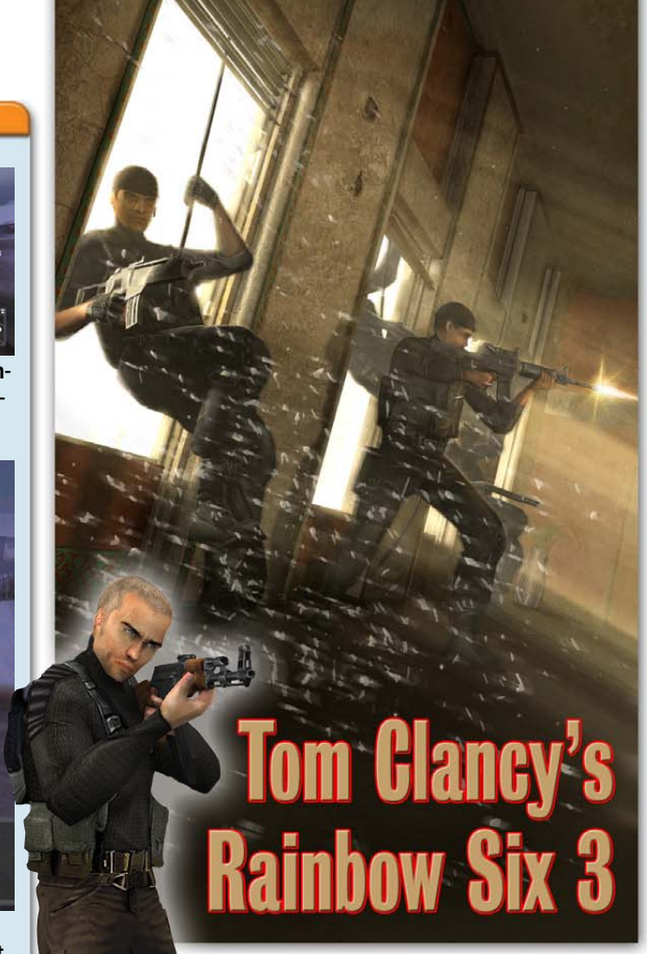
6 Im Raum dahinter ist es jetzt wieder dunkel. Also: Nachtsichtgerät raus!



7 Hinter der nächsten Tür lauern ein paar Terroristen. Kein Problem für Sie.



8 An der Rückseite des Hauses stellen Sie den Anführer der Terror-Bande.



Tom Clancy's Rainbow Six 3

Actionspiel für Xbox | Terroristen bedrohen die Menschheit. Legen Sie ihnen das schmutzige Handwerk

In naher Zukunft werden terroristische Gruppen zum Dauerproblem. Geiselnahmen und feige Bombenanschläge sind an der Tagesordnung. Glücklicherweise gibt es eine Spezialeinheit, die den bösen Buben einheizt und dafür sorgt, dass nicht jeder finstere Plan in die Tat umgesetzt wird. Als Einsatzleiter Ding Chavez sind Sie persönlich für den Erfolg und das Überleben der Anti-Terror-Truppe verantwortlich. Auch Ihre Kameraden – Eddie Price, Louis Louiselle und der deutsche Dieter Weber – geben alles, um jeden Job zu bewältigen und das Team zusammenzuhalten.

Ein hoch motiviertes Quartett also, das da gegen den allgegenwärtigen Terror ankämpft. Sie wissen ja: Das Böse ist immer und überall. Folglich kommen Sie viel in der Welt herum, sichern mal das Leben von Geiseln, die in der Kirche eines schweizerischen Bergdorfes gefangen gehalten werden, oder beenden beherzt einen Gefangenenaufstand im Hochsicherheitsknast, bevor er sich zum Flächenbrand ausweitet. Meist haben Sie es dabei mit einer Überzahl schwer bewaffneter Terroristen zu tun. Da hilft nur taktisch kluges Vorgehen und extrem leises Anschleichen.

Sie leiten Ihr Team mit Anweisungen per Headset (Kopfhörer/Mikro). Das trägt nicht nur zur authentischen Atmosphäre bei, sondern erweist sich in der Praxis auch als äußerst nützlich. Ein Beispiel: Sie haben eine Tür im Visier und wissen nicht, wer oder was sich dahinter verbirgt. Auf den (in fehlerhaftem Deutsch) gesprochenen Befehl „Öffnen, blend und sichern“ machen die Kollegen die Tür einen Spalt breit auf, werfen eine Blendgranate in den Raum, stürmen und sichern die Bude. Wer kein Headset hat, kann Anweisungen ebenso einfach und problemlos auch per Spieletastatur erteilen.

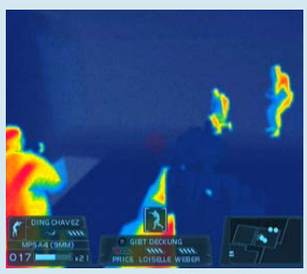
14 Einzelspielereinsätze entpuppen sich als Weltreise von London über die Cayman-Inseln bis nach Rio de Janeiro. Für Abwechslung ist also gesorgt. Und wer den Online-Dienst Xbox-Live abonniert hat, darf sich auf spannende Partien mit bis zu 16 Spielern freuen.

Urteil: Das schon etwas angegraute Thema wurde geschickt aufgefrischt. Das Spiel beeindruckt mit imposanten Licht- und Schatteneffekten und ist actionlastiger als frühere „Rainbow-Six“-Titel. Ermüdende, stundenlange Planung auf irreführenden Einsatzkarten war gestern. Heute geht's gleich in die Vollen. Noch spannender, noch besser – eben „sehr gut“.

SPIELDETAILS



Ist die Umgebung zu dunkel für einen erfolgreichen Einsatz, so aktivieren Sie das Nachtsichtgerät …



… oder nutzen die Wärmebildkamera, um versteckte Gegner rechtzeitig enttarnen zu können.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Feuern

A-Taste: Befehl erteilen

Y-Taste: Nachtsicht einschalten

B-Taste: Wärmebild aktivieren

TESTERGEBNIS

Tom Clancy's Rainbow Six[1] 3



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-33850 (0,122 €/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,34
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,41
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**sehr gut**	**1,41**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,41 x 59,90 = 84,46 = befriedigend

[1] sprich: „Tom Klanzis Rainboh Six“

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Als Zwergenkleriker nehmen Sie den harten Kampf gegen das Böse auf.



2 Die ersten Gegner: riesige Spinnen – Furcht einflößend, aber eher harmlos.



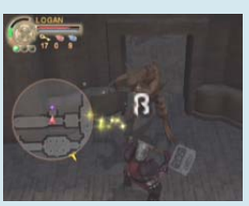
3 Der gigantische Landhai ist da schon ein anderes Kaliber: so dick gepanzert, dass Ihre Waffe wenig ausrichtet. Den bringen Sie nur mit List und guten Nerven zur Strecke.



4 Im Sumpf vor dem Schloss haben sich Hobgoblin-Schamanen versammelt, um Sie aufzuhalten. Aber ein dickköpfiger Zwerg ist auch mit Magie nicht leicht zu besiegen.



5 Im Schloss gibt es einen Laden, in dem Sie sich besser ausrüsten können.



6 Unter dem Schloss leben Monster, die eisigen Atem ausstoßen.



7 Geschafft! Ein Gegenstand, den Sie finden sollten, liegt vor Ihnen.



8 Mit Schuppenpanzer und Metallhelm ist Ihr Zwerg härter im Nehmen.



Rollenspiel für Xbox | Das Böse ist überall. Greifen Sie zu Streithammer oder Zauberstab, und ändern Sie das

Ein böser Magier ist Jahrhunderte nach seiner Niederlage wieder aufgetaucht und bedroht alles Leben im Fantasyreich. Vier Helden haben ihn damals besiegt – und diese vier Helden stehen Ihnen jetzt zur Wahl, um den Fiesling noch einmal zu schlagen. Sie können sich als Priester, Kämpfer, Schurke oder Magier auf den Weg machen. Zwischen Ihnen und dem Erzfeind stehen allerdings einige tausend Monster, wie Goblins, Riesen, Schlangenwesen und viele andere mehr, die Sie an Ihrem Auftrag hindern wollen.

Damit Sie trotzdem eine Chance haben, verfügt jeder Held über besondere Fähigkeiten: Der Priester (im Spiel Kleriker genannt) kann heilen, Untote vertreiben und göttliche Kraft abrufen, während der Kämpfer besonders gut mit Waffen umgehen kann. Der Schurke ist ein Meister mit Pfeil und Bogen, und die Magierin wirft Feuerbälle und Blitze auf die Gegner.

Wen Sie spielen, ist also Geschmackssache – gefährlich sind alle. Das gilt aber auch für die Gegner: Je länger die Reise dauert, desto stärker werden sie. Aber auch Ihr Held legt zu – dank Erfahrungspunkten, die er durch Kämpfe erringt, steigt er irgendwann um eine Stufe auf und darf dann seine Fähigkeiten verbessern. Außerdem sind etliche Schatztruhen auf der Reise dazu da, den Helden mit besserer Ausrüstung, Heiltränken und anderen nützlichen Dingen zu versorgen, um das Vorankommen ein wenig zu erleichtern. Hin und wieder wartet sogar ein Händler am Wegesrand, bei dem Sie mit Ihrem erbeuteten Gold einkaufen und unnützen Plunder loswerden können.

Erfreulicherweise geht das alles leicht von der Hand, da die Steuerung per Spieletastatur absolut gelungen ist. Nach wenigen Minuten wissen Sie bereits sehr gut, wie Sie mit Ihrer Figur kämpfen und zaubern können. Und auch das gut gemachte „Nachtanken“ von Lebens- und Zauberenergie mit einem Knopfdruck dürfte Ihnen so manches Mal Ihr Heldenleben retten.

Urteil: Wer Spiele wie „Diablo 2“ oder „Baldur's Gate – Dark Alliance“ mag, macht mit „Dungeons & Dragons Heroes“ garantiert keinen Fehler. Die Ähnlichkeiten mit Dark Alliance sind nämlich frappierend, sowohl spielerisch wie auch grafisch. Gott sei Dank auch in Sachen Qualität: Dank opulenter Optik, interessanter Story, hervorragender Bedienbarkeit und der Möglichkeit, mit maximal vier Teilnehmern gleichzeitig die Helden zu spielen, ist Heroes ein Top-Titel für Freunde actionlastiger Rollenspiele. Ein wirklich „gutes“ Angebot.



Der Zwerg haut im Spiel kräftig zu.

SPIELDETAILS



Der menschliche Kämpfer hat vor allem eines reichlich: Stärke – sein wichtigstes Attribut.



Die Elfen-Magierin verfügt bereits zu Beginn über eine Handvoll Zaubersprüche für den Kampf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



X-Taste: Zuschlagen

B-Taste: Fernkampf

Y-Taste: Zaubern

Schwarze Taste: Trank nehmen

TESTERGEBNIS

Dungeons & Dragons Heroes[1]



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

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

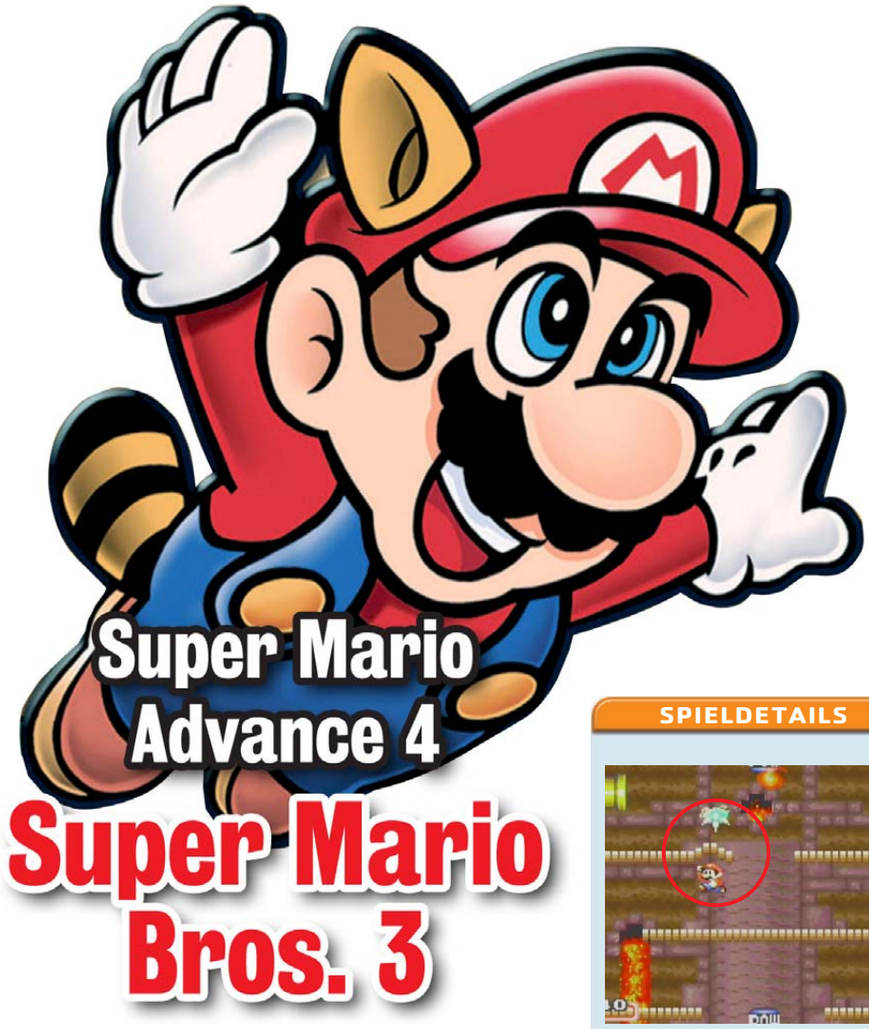
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,71
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	1,71
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS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

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,71 x 59,99 = 102,58 = ausreichend

[1] sprich: „Dannschens änd Drägens Hihrohs“

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | **Sieben Könige wurden in Tiere verwandelt – ein Fall für Mario**

In seinem „neuesten" Abenteuer für Gameboy Advance muss Mario den Haussegen in den sieben Königreichen der Pilz-Welt wieder herstellen, indem er die gestohlenen Zauberstäbe zurückholt.

„Super Mario Bros.3" ist die Umsetzung eines Klassikers von 1988, der damals für Nintendos erste Heimkonsole konzipiert war. Dezente Verbesserungen in Optik und Ton sowie eine neue Fähigkeit sind keine schwer wiegenden Veränderungen. Um so erstaunlicher, dass dieser alte Titel aktuellen GBA-Spielen in vielerlei Hinsicht noch immer überlegen ist. Die Gestaltung der einzelnen Spielabschnitte ist abwechslungsreich und sehr durchdacht. Auch die Gegner wurden nicht wahllos und im Übermaß platziert, sondern dienen bewusst als Hindernis oder sogar als Hilfe. So kann Mario etwa auf Schildkröten springen. Die landen dann zunächst auf dem eigenen Rücken und lassen sich anschließend wegstoßen oder aufnehmen und als Waffe einsetzen. Bestimmte Mauern lassen sich mit diesen Waffen zerstören. So finden Sie neue Wege im Spiel.

Die im Spiel verteilten Fragezeichen spucken hilfreiche Objekte aus. Münzen zum Beispiel, von denen je 100 ein zusätzliches Leben bescheren. Ein Pilz verwandelt den Helden sofort in Super-Mario, und mit dem Froschkostüm verbessert er seine Schwimm-Fähigkeiten.

Mario und sein Bruder Luigi können auch als Team starten. Die beiden wechseln sich ab, sobald ein Zwischenziel erreicht ist oder eine der beiden Figuren ein Leben verliert. Eigentlich ist diese Variante als Zwei-Spieler-Modus gedacht, bei dem die Spieler den GBA abwechselnd bedienen. Aber auch alleine können Sie von den unterschiedlichen Helden profitieren, denn Mario läuft zwar schneller, doch Luigi kann höher springen.

Die einzelnen Spielabschnitte sind in der Regel nicht auf Anhieb zu meistern, denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch. Andererseits sind die Abschnitte kurz gehalten, so dass Sie keine längeren Passagen mehrfach probieren müssen.

Als Bonus befindet sich, wie auch schon bei den anderen Teilen der Reihe „Super Mario Advance", das kleine Spiel „Mario Bros." als zweiter Titel auf dem Modul.

Urteil: Super Mario Bros. 3 hat selbst nach 15 Jahren nichts von seinem Charme eingebüßt und ist auch spielerisch noch immer erste Liga. Wenn Sie also einen Ausflug in die Videospiel-Vergangenheit wagen wollen, ohne auf Qualität der Gegenwart zu verzichten, oder einfach auf der Suche nach einem fordernden Spiel sind, dann werden Sie hier „gut" unterhalten.

SPIELVERLAUF



1 Oh weh – die sieben Kinder des bösen Bowser verzaubern die Könige.



2 Die Prinzessin bittet Mario und seinen Bruder Luigi um Hilfe.



3 Keine Frage, der umtriebige Klempner macht sich sofort auf den Weg. Sammelt er den Pilz ein, dann kommt er groß raus – als fast unschlagbarer Super Mario!



4 Von allen guten Geistern verlassen: In grauen Gewölben muss Mario vor allem auf die Gespenster Acht geben. Dreht er ihnen den Rücken zu, kommen sie sofort näher.



5 Zwischendurch warten immer wieder kleine Gewinnspiele auf Mario.



6 Am Ende jeder Spielwelt muss Mario über ein fliegendes Schiff laufen …



7 … in dessen Innern einer der Boss-Gegner auf ihn wartet. Drei Mal muss er den Bösewichtern auf den Kopf springen, damit die den Zauberstab wieder rausrücken.

SPIELDETAILS

Im Mini-Spiel „Mario Bros." springt der kleine Held seine Gegner von unten an (Kreis) statt von oben.



Der Schwanz des Biberkostüms (Kreis) dient zum Fliegen und zum kräftigen Zuschlagen.

TESTERGEBNIS

Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,34
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	1,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,17
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,17
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

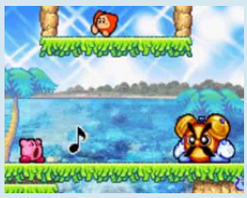
Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,17 x 39,99 = 86,78 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Kirby saugt, zieht sich die Note rein und spuckt sie dem Wecker ins Gesicht.



2 Kirby ist auch wandlungsfähig. Als Rad dreht er voll auf (Kreis).

3 Am Ende jeder Spielwelt wartet ein Boss-Gegner. Bis dahin sollte Kirby Spezialtechniken gelernt haben, etwa Laserfeuer.





4 Wo geht's lang? Eine der beiden Sternentüren führt weiter. Aber welche?



5 Hinter mancher Tür verbirgt sich nur ein Extraraum zum Punktesammeln.

Kirby – Nightmare in Dream Land

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | **Nur geträumt? Nein. Retten Sie die Bewohner von Dream Land**

Als kleine, flauschige, rosa Knautschkugel sieht Kirby nicht unbedingt wie ein echter Superheld aus. Doch der Schein trügt. Er hat schon viele Abenteuer bestanden, und sein neuestes für Gameboy Advance führt ihn zurück auf einen alten Pfad. „Kirby – Nightmare in Dream Land" ist die Neuauflage des Spiels „Kirby's Adventure", das bereits vor knapp zehn Jahren auf der ersten Nintendo-Heimkonsole NES Furore machte. Doch der Titel wurde in einigen Punkten überarbeitet. Zum einen wurden Grafik und Ton der höheren Leistungsfähigkeit des Gameboy Advance angepasst. Zum anderen gibt es nun einige neue Mini-Spiele und die Möglichkeit, per **Link-Kabel** S.XXX bis zu vier Gameboys für Mehr-Spieler-Spaß zu koppeln. Für Mini-Spiele im Quartett brauchen Sie sogar nur ein Spielmodul – für das Hauptspiel allerdings doch vier Stück.

Und darum geht's: Finden Sie die sieben Teile des Sternenstabs. Zu diesem Zweck lassen Sie Kirby über etliche Plattformen laufen und hüpfen, durch Gewässer tauchen und durch die Lüfte schweben. Kirby kann nämlich die Luft anhalten und schwillt dann zu einem prallen Ballon, der gemächlich über dem Boden treibt. Aber der knuddelige Geselle in Quietschpink hat noch mehr drauf. Er kann seine Gegner beherzt einatmen und dann entweder als Geschoss ausspucken – oder gleich verschlucken. Von einigen Gegnern übernimmt er sogar ansatzweise deren Aussehen und Fähigkeiten. So kann er dann beispielsweise wie ein bekannter Prinz mit dem Regenschirm zuschlagen. Oder Laserstrahlen verschießen oder besonders hoch springen.

Urteil: Das Spiel präsentiert sich mit einem ganz beachtlichem Variantenreichtum. Und das bei eher niedrigem Schwierigkeitsgrad, der auch Anfängern keine Rätsel aufgibt. Wenn das nicht „gut" ist, was dann?

TESTERGEBNIS

Kirby – Nightmare in Dream Land[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%	2,32
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,18
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,18
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,18 x 39,99 = 87,18 = befriedigend

[1]sprich: „Körbi – Naitmähr in Drihm Länd"

SPIELDETAIL

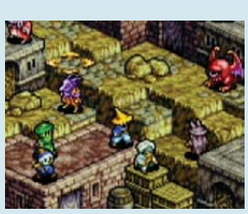


Durch diese Blöcke kommt Kirby nur per „Supersprung".

SPIELVERLAUF



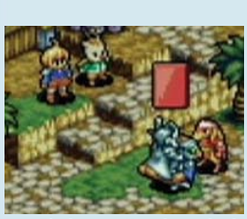
1 Grundfunktionen werden im Rahmen einer Schneeballschlacht erklärt.



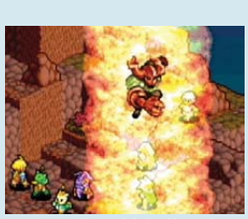
2 Und schon reisen die kleinen Freunde in die „zauberhafte" Stadt Ivalice.

3 Marche, Chef der kleinen „Bande", vor seinem ersten Gegner, einem Ritter. Nur Mut, der Blechhüne ist zu knacken!





4 Ein harter Brocken, doch schließlich ist der Ritter angeschlagen und flüchtet.



5 Marche schickt ihm den Feuerdämon Ifrit hinterher. Der schlägt ein!

Final Fantasy Tactics Advance

Strategiespiel für Gameboy Advance | **Krieg der Knöpfe in einer geheimnisvollen Zauberwelt**

Das Abenteuer beginnt, als der kleine Marche und seine Freunde ein magisches Buch finden. Es entführt die freche Bande in eine Fantasiewelt voller Ritter, Monster und Magier. In der Stadt Ivalice können Marche und seine Freunde sich in diversen Kneipen Aufträge besorgen, die ihnen ein paar Münzen einbringen. Und mit der leidlich gefüllten Kriegskasse geht's unter Aufsicht eines unparteiischen Schiedsrichters auf in den Kampf gegen fremde Mächte.

Den Schauplatz der Duelle sehen Sie stets schräg von oben. Die Spielfigur, die Sie von der letzten Kneipe aus in den Kampf geschickt haben, führen Sie Zug um Zug über das Spielfeld. Steht sie einem Gegner gegenüber, so kommen die Anweisungen des Schiedsrichters ins Spiel, denn in fast jedem Kampfgebiet herrschen andere Regeln. So dürfen Sie zum Beispiel manchmal das Schwert nicht einsetzen, dann wieder gilt Zauberverbot, ein anderes Mal darf Ihr kleiner Held keine heilenden Tränke zu sich nehmen. Die Kämpfe werden rundenbasiert ausgetragen: Ihr kleiner Haudegen und sein Gegner greifen abwechselnd an und versuchen einander mit geschickt angebrachten Schlägen oder Zaubersprüchen möglichst viele Lebenspunkte zu rauben. Haben Sie eine Spielebene gewonnen, so winken – ähnlich wie in einem Rollenspiel – Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihrer Figuren aufbessern können.

Urteil: Das Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen begeistert von der ersten Minute an. Liebevoll gestaltete Figuren und angenehme Begleitmusik schaffen eine zauberhafte Atmosphäre. In der Hektik des Gefechtes ist es allerdings nicht immer ganz einfach, sich in den vielen Menüs zurechtzufinden. Trotzdem verbirgt sich hinter der kindlichen Aufmachung des Spiels ein hartes, komplexes und sehr anspruchsvolles Strategiespiel, das Sie rund 50 Stunden bei „guter" Laune halten wird.

TESTERGEBNIS

Final Fantasy Tactics Advance[2]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,39
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,62
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,62
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,62 x 39,99 = 64,78 = befriedigend

[2]sprich: „Fainall Fäntasi Täcktiks Addwahnz"

SPIELDETAIL



Die blauen Felder zeigen, wie weit Ihre Spielfigur laufen darf.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Grundkurs: Erst geht's allein auf die Strecke, um ihre Tücken kennenzulernen. Nicht von der wilden Umgebung irre machen lassen!



2 Aufbruch: Schon nach kurzer Zeit können Sie große Sprünge machen und zur verwegenen Schussfahrt vom Vulkan ansetzen.



3 Wo gefahren wird, lauern Gefahren: Bananenschalen auf eisglatter Fahrbahn – guten Rutsch! Umkurven Sie unbedingt die schwer zu erkennenden roten Fragezeichen-Boxen (Kreis) weiträumig. Denn da sind keine nützlichen Extras drin, wie in den bunten, sondern die Garantie für einen Unfall.



4 Wüste Abfahrt: Die körnige Piste steckt voller kerniger Tücken. Ein großer Wurm sorgt für einen verheerenden Sandstrudel.



5 Aus Freude am Heizen: ein wilder Drift mit Turbo-Power. Wenn die Reifen Funken sprühen, machen Sie alles richtig.



6 Extra-Drive: Die bissige Kugel (Kreis) räumt andere Fahrer kurzzeitig von der Strecke und macht Ihnen so die Bahn frei.



7 Auto-Quartett: Im hektischen Mehr-Spieler-Wettkampf ist der Bildschirm viergeteilt. Da brauchen Sie schon volle Konzentration.

Mario

Rennspiel für Gamecube | Heiße Räder: Nintendos Superhelden liefern sich abgefahrene Rennen in verwegenen Karts

INHALT

Von Zeit zu Zeit treffen sich Nintendos Superhelden zu einem abgedrehten Kart-Rennen. Klar – um sich von ihren Abenteuern zu erholen und ein wenig zu entspannen, müssen die Haudegen Kraft tanken. Und Sprit. Das war schon immer so – die Volldampf-Freizeit gab's für Gameboy Advance und die längst ins Museum gestellten Nintendo-Heimkonsolen. Jetzt ist der Gamecube Treff des Bleifuß-Ensembles – und die Jungs und Mädels sind so gut wie nie zuvor.

Einzelkampf ist out, die Fahrer rasen im Duett. Einer lenkt, der andere denkt und sammelt auf der Straße herumliegende Extras auf. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft? Von wegen. Die aufgelesenen Objekte sind üble Kampfmittel im Streit um einen Spitzenplatz. Gerne genommen: grüne Schildkrötenpanzer als Wurfgeschoss, um den Vordermann von der Bahn zu kegeln. Aber Vorsicht! Wer daneben wirft, riskiert einen Abpraller von der Streckenbegrenzung und wird im schlimmsten Fall selbst aus dem Sitz gehauen. Rote Schildkrötenpanzer dagegen sind pflegeleicht. Wie Ziel suchende Raketen heften sich die Dinger automatisch an den Auspuff des Vordermanns. Pilze sorgen für kurzzeitigen Turboschub, ein Blitz macht alle Gegner vorübergehend klitzeklein. Und entsprechend langsam. So ein lahmer Zwerg kommt dann schon mal unter die Räder. Was können Sie gerade am besten gebrauchen? Danach fragt keiner. Planen ist nicht. Auf der Straße liegen nämlich nur Kisten mit Fragezeichen. Welches Extra in welcher Kiste steckt, erfahren Sie erst, wenn der Karton an Bord ist.

Auf Knopfdruck können Fahrer und Beifahrer mitten im Rennen die Posten wechseln. Das ist sinnvoll, wenn Sie just das Objekt einsetzen wollen, das der Fahrer verkrampft festhält. Oder wenn Sie ein Extra aufsammeln möchten, der Beifahrer aber schon alle Hände voll zu tun hat.

Das Ganze tobt auf 16 Strecken voller Überraschungen. Vier Rennkurse sind versteckt und werden erst gegen Topleistungen freigegeben. Die erzielen Sie, indem Sie alleine auf den Pisten Ihrer Wahl Bestzeiten einfahren, oder nach dem bewährten Modell Schumi: im Grand Prix gegen alle auf vier Kursen hintereinander. Für die besten Platzierungen gibt's Punkte.

Drei Hubraumklassen säumen Ihre Karriere. Mit jeder wächst das Tempo – und die Gerissenheit der Gegner. Die 50-Kubikzentimeter-Klasse ist der ideale Einstieg, hier können sich auch Anfänger problemlos warm fahren. In der 100er-Liga müssen Sie



Mario und Luigi – zwei schnelle Brüder auf ihrem Star-Trecker.

Kart DOUBLE DASH!!

sich schon etwas mehr anstrengen, und die 150er-Riege fordert den Rennprofi.

Die Mehr-Spieler-Modi überzeugen durch großen Variantenreichtum. Was darf's sein? Kleiner Wettkampf zwischen zwei „regulären" Rennen gefällig? Vier Arenen bilden die ideale Kulisse, um Kontrahenten mit Bomben zu bewerfen oder anderweitig zu quälen. Bis zu vier Spieler können am geteilten Bildschirm gegeneinander antreten oder sich im gemischten Doppel vergnügen. Dann übernimmt einer das Steuer, der andere hantiert mit den Extras. Richtig interessant wird es, wenn Sie weder Kosten noch Mühe scheuen und zwei Gamecubes mit einem handelsüblichen **LAN-Kabel** S.XXX verbinden. Dann brauchen Sie noch zwei **Breitbandadapter** S.XXX, zwei Spiele und zwei Fernseher – fertig ist der Rennzirkus für zwei bis acht Spieler. Mittels **Hub** S.XXX lassen sich sogar acht Gamecubes verknüpfen. Weitere Voraussetzungen – Sie wissen schon: acht Spiele, acht TV-Geräte und natürlich acht Kabel …

Dann können bis zu 16 Teilnehmer Zweierteams bilden.

Die Präsentation ist bunt und folgt dem klassischen Nintendo-Stil. Wie von Mario und seinen Freunden gewohnt, wirken Figuren und Umgebung wie aus einem Comic entsprungen. Und das ist gut so, wenn, wie hier, mit viel Liebe an kleinsten Details gefeilt wurde.

BEDIENUNG

Wie muss die Lenkung eines Karts sein? Direkt. Und genauso ist es: Die fahrbaren Untersätze reagieren präzise auf jedes Manöver, und die Belegung der Tasten ist klug gewählt.

URTEIL

Ob alleine, im Quartett oder im 16er-Club, ob jung oder alt, Anfänger oder Profi, „Mario Kart Double Dash!!" ist Spielspaß pur. Eine tolle Idee, wunderschöne kleine Bosheiten, ausgeklügelte Strecken, eine absolut perfekte Steuerung und Figuren mit dem typischen Nintendo-Comic-Charme – das ist grandios oder, in die trockene Schulnote übersetzt: „sehr gut". ■



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mario Kart Double Dash[1]!!

[1] spricht: „Dabbel Däsch"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Auch Anfänger kommen schnell in Fahrt.	1,00
Langzeitspaß	5%	Spielspaß ohne Ende – vor allem die Mehr-Spieler-Varianten fesseln ans Steuer.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nintendo-Comic-Stil in Bestform.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Absolut flüssig und voller Abwechslung.	1,00
Musik	2%	Gute-Laune-Musik drückt auf die Tube.	1,50
Geräusche	3%	Motorenlärm, Reifenquietschen, Explosionsdonner – alles in sattem Sound.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht viele, aber sehr witzige Kommentare.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Alles verständlich übersetzt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Der analoge Ministick der Spieletastatur ermöglicht präziseste Manöver.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Strecken sind klug entworfen. Selbst nach vielen Runden lassen sich noch Sekundenbruchteile herausfahren.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,12**
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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Kurse, viele Extras und Mehr-Spieler-Modi	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,35**
Auf-/Abwertung			

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

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



LAN-Modus: Fahrer werden automatisch eingeteilt.



Diddy Kong und Yoshi auf einer abgedrehten Traumstrecke.



Hier ist Yoshi zu Hause – und das sieht man dem Kurs an.



Mit diesem Prämien-Kart legen Sie noch einen Zahn zu.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Gas geben
B : Bremsen
X oder **Y :** Extra auslösen
L oder **R :** Driften
Z : Fahrer wechseln

SPIELVERLAUF



1 Stoppen Sie gleich im ersten Auftrag den Versuch des Imperiums, Yavin 4 zu besetzen. Sonst endet die Rebellion, bevor sie beginnt!



2 Bloß nicht den Kopf in den Schnee stecken! Wenn Sie über dem Eisplaneten Hoth abgeschossen werden, schlagen Sie sich zu Fuß durch.



3 Später dürfen Sie auch einen erbeuteten AT-ST-Kampfroboter steuern, um eine Basis des Imperiums zu stürmen. Aber gehen Sie dabei umsichtig zu Werke, der Gegner fährt alles auf, was er hat: Kampfroboter, TIE-Fighter und die berüchtigten Sturmtruppen (Kreis).



4 Auf einem 74-Z-Landgleiter müssen Sie mit Affenzahn durch den Wald rasen und dabei kräftig Schüsse und Schläge austeilen.



5 Während Sie sich per Lichtschwert (Kreis) verteidigen, müssen Sie versuchen, dem Hauptschiff im Hintergrund näher zu kommen.



6 Wenn es nicht anders geht, sollten Sie große Geschütze auffahren. Diesen Transporter können Sie nur mit Flak-Einsatz stoppen.



7 In einem der Bonus-Aufträge dürfen Sie Solo spielen und mit dem legendären „Rasenden Falken" einen Sternenzerstörer vernichten.



Star Wars Rebel Strike – Rogue Squadron 3

Actionspiel für Gamecube | Rebellen ruhen nie. Kämpfen Sie gegen die dunkle Seite der Macht, um den Krieg der Sterne zu gewinnen



Vor Luke Skywalker liegt ein schwerer Weg. Aber da muss ein wahrer Held nun mal durch.

INHALT

Der Todesstern ist zerstört – Luke Skywalker hat den entscheidenden Torpedo punktgenau platzieren können. Doch es braut sich neues Unheil zusammen, denn das Imperium beabsichtigt zurückzuschlagen. Gerade bereitet es eine Invasion des Rebellen-Stützpunktes auf dem Planeten Yavin 4 vor.

Das aus dem Kino bekannte Szenario nach der Sprengung des Todessterns dient als Einstieg für „Star Wars Rebel Strike – Rogue Squadron 3". In 14 Aufträgen vertreten Sie als Luke Skywalker oder sein Kollege Wedge Antiles die Interessen der Rebellen. Die meisten Aufträge sind in drei Abschnitte unterteilt. Überwiegend werden Sie in furiose Luftschlachten mit feindlichen Raumschiffen verwickelt, doch mitunter sind Sie auch auf Schusters Rappen unterwegs. Dann müssen Sie Heerscharen von imperialen Sturmtruppen mit der Handfeuerwaffe und Gra-



naten begegnen, das Lichtschwert einsetzen oder in Geschicklichkeitspassagen zielsicher springen. Aber Sie kapern auch gegnerische Fahrzeuge, wie den legendären Kampfroboter AT-ST, und heizen den Widersachern damit gehörig ein.

Es gibt stets mehrere Wege, einen Auftrag zu erfüllen. Sie können Ihrer Staffel sogar Befehle wie „Angriff" oder „Formieren" erteilen. Wenn Sie sich besonders geschickt anstellen und vorgegebene Werte einhalten, etwa Zeiten oder Treffer- und Verlustquoten, werden Sie sogar mit einer Medaille in Bronze, Silber oder Gold ausgezeichnet. Die Orden ermöglichen Ihnen, bis zu fünf Bonusaufträge freizuschalten. Außerdem sind in der Umgebung Extras versteckt, die Ihre Fähigkeiten verbessern. Sobald Sie eines der Extras, zum Beispiel die Ziel suchende Rakete oder ein stärkeres Schutzschild, eingesammelt und den aktuellen Auftrag erfolgreich abgeschlossen haben, steht Ihnen die entsprechende Aufwertung automatisch zur Verfügung und stärkt Sie für weitere Einsätze.

Mit viel Aufwand sind diverse Zwei-Spieler-Varianten in Szene gesetzt. Sie können in einigen Aufträgen „Duelle" spielen, indem Sie Wettrennen veranstalten, gegeneinander kämpfen oder versuchen, mehr Gegner zu treffen als Ihr Mitspieler. Darüber hinaus haben die Entwickler den kompletten Vorgänger „Star Wars Rogue Leader – Rogue Squadron 2" (Test in COMPUTERBILD-Spiele 2/2002) als Zwei-Spieler-Version auf der Scheibe untergebracht.

BEDIENUNG

In den meisten Aufträgen sind sämtliche Tasten der Spieletastatur (Gamepad) belegt. Anfänger sollten daher unbedingt vorab die umfangreichen Trainingsaufgaben absolvieren, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Danach sollten Sie keine Schwierigkeiten mehr haben, die Rebellen in den Kampf gegen die dunkle Seite der Macht zu führen. Lediglich die Sprungpassagen wirken etwas zu schwammig.

URTEIL

Ein gigantisches Spektakel. Die Präsentation stellt alles in den Schatten, was Sie bisher an Spielen für Gamecube gesehen haben. Die detailverliebte Grafik bietet aufwendigste Lichteffekte und wirkt mit der Original-Sound-Kulisse aus den Filmen und der stimmungsvollen Musik wie aus einem Guss. Das gesamte Spiel erinnert an einen Action-Film, an dem Sie aktiv teilhaben. Die automatische Kameraführung und Zielerfassung während der Handfeuergefechte machen es Ihnen manchmal zwar zu einfach, sorgen aber für viel Tempo und Dynamik. Während es beim Vorgänger einen überzogen harten Schwierigkeitsgrad zu beklagen gab, ist die Macht nun auch mit den Anfängern. Und die Zwei-Spieler-Modi, vor allem die entsprechende Version des Vorgängers als Zugabe, haben Klasse. Dazu noch zwei freispielbare Star-Wars-Klassiker von 1983 und 1985. Fazit: Die Rebellen machen ihre Sache „sehr gut".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Rebel Strike – Rogue Squadron[1] 3

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

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

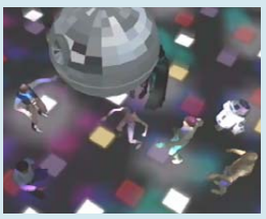
[1]sprich: „Star Wohrs Rebbel Strraik – Rohg Squodren"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es gibt ein ausführliches Training.	1,00
Langzeitspaß	5%	Zwei-Spieler-Variante komplett anders. Und die Jagd nach Orden fordert enorm.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Phänomenale Optik – Spitzenklasse.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Flüssige Bewegungen, meist ruckelfrei.	1,50
Musik	2%	Gekonnt ergänzte Originalstücke.	1,00
Geräusche	3%	Jede Turbine, jeder Laser hat den echten Film-Ton aus der richtigen Ecke.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Stimmungsvoll, hilfreich, reichlich.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Tadellos und abschaltbar.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Raumschiffe lassen sich perfekt steuern – andere Fortbewegungsarten nicht ganz so.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Star Wars vom Feinsten: sensationelle Präsentation, eine logisch aufgebaute Geschichte und Action ohne Ende.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,08**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Abschnitte plus Bonus, Mehr-Spieler-Modus	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%**		**1,43**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	sehr gut ←	1,43
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,43 x 59,99 = 85,79 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

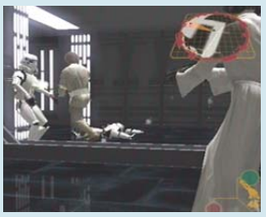
SPIELDETAILS



Netter Spielstart: Tanz unter der Todesstern-Disco-Kugel.



Doppelte Freude: Zwei-Spieler-Spaß am geteilten Bild.

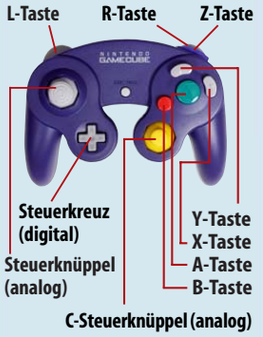


Wie im Kino: perfekte automatische Kameraführung.



Zugabe: Zwei klassische Star-Wars-Automatenspiele.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R : Beschleunigen
L : Bremsen
A : Hauptwaffe abfeuern
B : Zweitwaffe abfeuern
Digitales Steuerkreuz: Befehle an Staffel erteilen

F-Zero GX

Rennspiel für Gamecube | **Formel 1 war gestern! Fahren Sie lieber Raumgleiter. Das geht viel besser ab**

Die Antigravitations-Gleiter in „F-Zero GX“ schweben knapp über der Rennstrecke und erreichen Geschwindigkeiten bis zu 2000 km/h. Die halsbrecherischen Strecken mit extremen Spurverengungen, kurvenreichen Röhren und überaus gefährlichen Sprungpassagen verlangen daher ständig Ihre volle Konzentration. Zumal das Fahrerfeld mit 30 Teilnehmern nicht gerade klein, aber die Gefahr verheerender Kollisionen sehr groß ist.

Sie kämpfen in vier Grand-Prix-Turnieren auf je fünf von 20 Kursen (Anfangs nur 15) um die Punktränge. Drei Runden pro Rennen. Ab der zweiten Runde können Sie Ihren Turbo zünden, wann immer Sie wollen. Doch Vorsicht, der „Nachbrenner“ verbraucht Energie wie blöde. Ist die alle, explodiert Ihr Gleiter. Wenn Sie über rote Energiefelder fahren, wird jedoch automatisch nachgetankt. Der Einsatz des Turboschubs ist also auch Gegenstand taktisch geprägter Überlegungen.

Im Story-Modus durchlaufen Sie neun Kapitel voller unterschiedlicher Herausforderungen, in der Mehr-Spieler-Variante teilen sich bis zu vier Raser einen Bildschirm. Für gewonnene Turniere und Kapitel gibt es Punkte. Damit können Sie im Shop neue Strecken, Kapitel, Gleiter und Fahrzeugteile erwerben. Aus diesen Teilen können Sie sich einen eigenen Gleiter bauen und mit einem selbst entworfenen Logo schmücken.

Urteil: „F-Zero GX“ treibt Ihnen Schweißperlen auf die Stirn. Und Sie werden keine Zeit haben, die Tropfen während des Rennens abzuwischen. Denn diese wilde Jagd ist wirklich nur etwas für Rennspiel-Profis und ehrgeizige Spieler. Die Rennen werden besonders im Story-Modus dermaßen schwer, dass Sie schlicht besser als perfekt reagieren müssen, um die Kapitel zu gewinnen. Steuerung, Präsentation und Abwechslung bewegen sich jedoch auf so hohem Niveau, dass dieses Spiel einen „guten“ Platz einfährt.

SPIELVERLAUF



1 Vorsicht! Auf den gekachelten Abschnitten ist es rutschig wie im Bad.



2 Wenn's mal etwas schneller gehen soll, zünden Sie den Turbo.



3 Wer individuelle Deko mag, darf in „F-Zero GX“ gern eigene Logos entwerfen und auf seinen Gleiter pappen (Kreis).



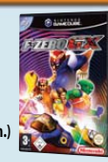
4 Nutzen Sie die Sprung-Chancen, um den Kurs geschickt abzukürzen.



5 In diesem Story-Rennen erschwert Steinschlag die Fahrt erheblich (Kreis).

TESTERGEBNIS

F-Zero GX[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,16
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%	3,14
SONSTIGES	9%	2,78
ZWISCHENNOTE	100%	2,00
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,00**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 51,90 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,00 x 59,99 = 119,98 = ausreichend

[1]spricht: „Eff-Siro Dschi Ex“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Gas geben
B : Bremsen
Y : Turbo zünden
X : Rempeln
L : Leicht links driften
R : Leicht rechts driften
L und R : Stark driften

Viewtiful Joe

Actionspiel für Gamecube | **Die Top-Rolle für Sie: Superheld der abgedrehten Comicwelt**

Endlich hat Joe seine Freundin dazu bewegen können, sich mit ihm seinen Lieblingsfilm im Kino anzusehen: In der letzten Folge der „Abenteuer des Captain Blue“ segnet Joes Superheld jedoch plötzlich das Zeitliche, statt über die bösen Ninjahorden zu siegen – und zu allem Überfluss greift sich ein riesiger schwarzer Roboter durch die Leinwand hindurch Joes Freundin, um sie in die Welt der Comic-Heldenfilme zu entführen. Und noch ehe Joe richtig versteht, was da soeben passiert ist, wird kurzerhand auch er in die Leinwand gesogen.

In der Comicwelt bekommt Joe sogleich Besuch von seinem totgeglaubten Lieblingshelden Captain Blue, der den jungen Mann aus dem Publikum bittet, ihm im Kampf gegen böse Buben beizustehen. Dabei soll ihm der Anzug helfen, den ihm Captain Blue anmisst: Als Abbild seines Helden, aber in Rot, macht sich Joe daran, seine Freundin zu retten und allen bösartigen Zeitgenossen in rasanter Manier zu zeigen, wo der Hammer hängt. Dabei kann er sich allerdings auch auf seine famosen Superkräfte verlassen.

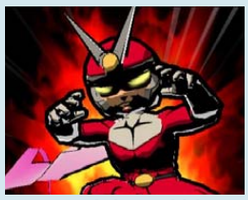
Per **L**-Taste verlangsamen Sie den Zeitablauf, und Joe kann heranfliegenden Geschossen locker ausweichen. Ein Druck auf **R**, und die Zeit wird erheblich beschleunigt. Dann prügelt sich Joe mit solchem Affenzahn durch ganze Horden von Gegnern, dass die Jungs in der Hitze des Gefechts schon mal Feuer fangen. Sein Nahkampfrepertoire erweitert Joe bei Bedarf um eine Spezialattacke: Wenn Sie den Brennpunkt des wilden Geschehens per „Teleobjektiv“ vergrößern, teilt der unfreiwillige Held Joe noch viel besser aus.

Urteil: Von dumpfer Kloppere ist das Spiel weit entfernt. Einfallsreiche Rätsel und ebenso farbenfrohe wie abwechslungsreiche Umgebungen machen „Viewtiful Joe“ zu einem Prachtspiel für Actionfans. Nur der teils selbst für Profis unfaire Schwierigkeitsgrad trübt das „sehr gute“ Ergebnis ein wenig.

SPIELVERLAUF



1 In der Comicwelt gelandet, erhält Joe von Captain Blue Anweisungen …



2 … und einen schicken Anzug, der ihn zum echten Superhelden macht.



3 Schon ist es Zeit, sich den ersten Gegnern zu stellen: Joe schlägt so schnell und hart zu, dass die bösen Buben Feuer fangen.



4 Setzt Joe gar den Turbo-Modus ein, so ist er an mehreren Orten zugleich.



5 Hier wartet ein dicker Brocken auf den Helden wider Willen. Hau rein, Joe!

TESTERGEBNIS

Viewtiful Joe[2]



Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,24 €/Min.)
Fax 040-69656222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,16
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,39
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**sehr gut**	**1,39**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,39 x 59,90 = 83,26 = befriedigend

[2]spricht: „Wjutiful Dschoh“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Springen
B : Treten
X : Schlagen
R-Taste : Turbo-Modus
L-Taste: Zeitlupen-Modus
START: Spielpause

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie sich in die Schlacht gegen die Normannen stürzen, bestimmen Sie einen der vier blaublütigen Sachsen als Ihren Heerführer.



2 Kämpfen ist teuer. Erobern Sie also anfangs nur herrenlose (hellbraune) Gebiete, die ohne Gegenwehr Steuereinnahmen bringen.



3 Blockade-Politik: Haben Sie genug Gold eingetrieben, leisten Sie sich ein Katapult. Nur damit können Sie eine feindliche Burg einnehmen. Je größer das Loch, das Sie mit den Wurfgeschossen in die Mauern reißen, desto leichter können Ihre Leute die Festung überrennen.



4 Wird das Geld knapp, überfallen Sie heimlich eine Burg und flüchten mit der Beute. Doch Vorsicht: Der Widerstand ist heftig.



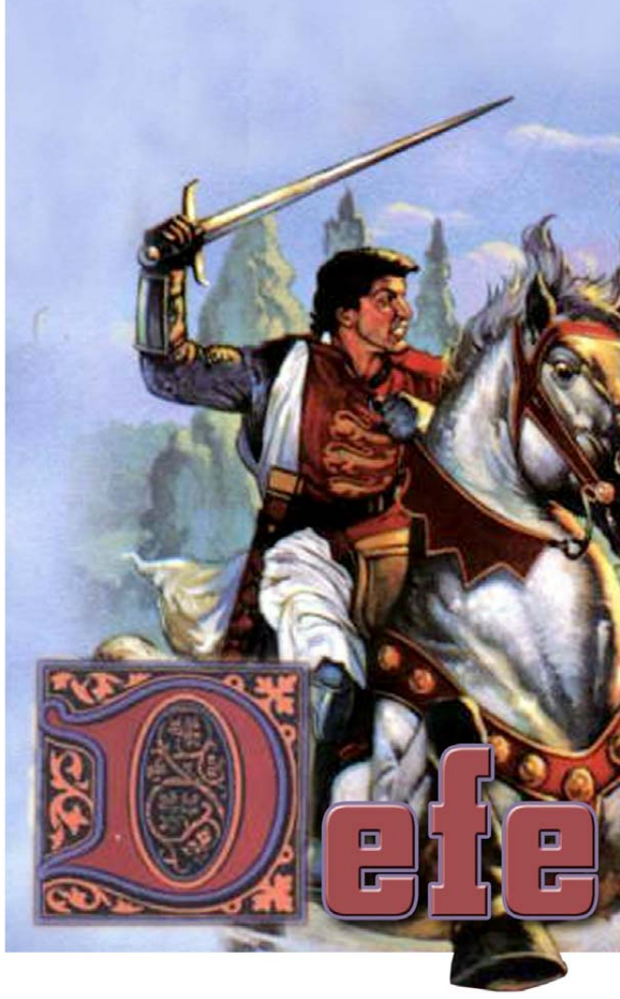
5 Schrumpfen Ihre Truppen, so bitten Sie Robin Hood um Männer. Der tut Ihnen gern den Gefallen, allerdings nur drei Mal pro Spiel.



6 Wer beim Lanzenturnier siegt, gewinnt Ruhm oder Land. Das klappt wegen der unpräzisen Maussteuerung aber nur mit viel Glück.



7 Das ist die Krönung: Haben Sie den letzten Normannen verjagt, dann werden Sie König – mit der wieder aufgetauchten Krone.



Actionspiel für PC |
Für König und Krone vertreiben Sie die bösen Normannen aus dem mittelalterlichen England

INSTALLATION

Das Spiel kann direkt von der CD-ROM laufen, eine Installation auf der Festplatte entfällt also.

INHALT

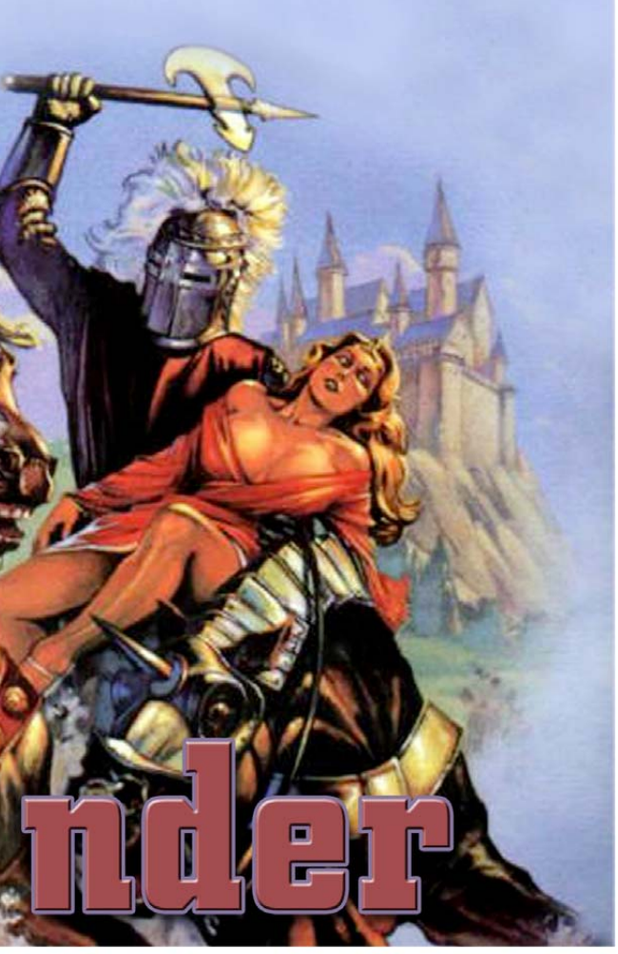
Der englische König ist tot! Hinterrücks gemeuchelt von einem feigen Mörder. Sie erhalten die tragische Nachricht von Ihrem langjährigen Waffenbruder Robin von Locksley, besser bekannt als Robin Hood. Die Neuigkeit trifft Sie wie ein Schlag, denn zur Zeit des Attentats suchten Sie mal wieder auf einem Kreuzzug außer Landes Zerstreuung vom adeligen Alltag.

Kaum heimgekehrt, haben Sie sich gleich beim Rächer der Enterbten in den Sherwood Forrest eingeladen. Und bei einem Tässchen Tee eröffnet Ihnen der Held in Strumpfhosen noch weiteres Ungemach: Ein Nachfolger des gewaltsam verschiedenen Regenten ist nicht in Sicht. Und selbst wenn, wäre eine ordentliche Thronbesteigung mit allen Schikanen ohnehin nicht drin, denn ausgerechnet das wichtigste Zeichen der königlichen Macht – die Krone – ist verschwunden. Schlimmer noch: Die Normannen nutzen das chaotische Machtvakuum und machen sich im angelsächsischen Reich breit. Keine Frage, dass Robin Hood Sie schnell überzeugt, die bösen Nachbarn zu ver- und den königlichen Kopfschmuck wieder aufzutreiben.

Reiferen Spielern könnte diese Geschichte bekannt vorkommen, denn „Defender of the Crown" erschien 1986 schon einmal. Jetzt gibt es den Klassiker also erneut, und zwar in einer digital bearbeiteten Version. Mit aufgepeppter Grafik bietet sie das damalige Originalspiel und eine um mehrere so genannte Herausforderungen erweiterte Variante. Dabei handelt es sich um insgesamt acht Aufträge, die zusätzlich zur Urfassung erledigt werden können.

In jedem Fall wählen Sie anfangs einen von vier blaublütigen Sachsen aus, mit dem Sie in den Kampf ziehen. Keine leichte Aufgabe, denn jeder Kandidat verfügt in den drei entscheidenden Disziplinen Führung, Tjostieren (Turnierkampf) und Schwertkampf über unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Anschließend verschieben Sie auf einer Landkarte die Truppen Ihres Heerführers, um von seiner Heimatburg aus angrenzende Gebiete einzunehmen und schließlich normannisch besetzte Landstriche und Bastionen zu erobern. Je mehr Territorien Sie unter Ihre Herrschaft zwingen, desto mehr Steuergelder fließen in Ihre Kasse. Mit dem Zaster



können Sie dann Ihre Armee mit weiteren Soldaten, standfesten Rittern, Katapulten und sogar neuen Burgen aufrüsten.Werden Gold und Truppen knapp, versuchen Sie sich als Raubritter, schwingen für Ruhm oder Land die Turnierlanze oder erbitten Rat und Tat von Robin Hood.

BEDIENUNG

Die Steuerung per Maus ist mitunter unpraktisch und nervenaufreibend. So wirkt sie im Turnierkampf derart schwammig, dass offenbar der Zufall darüber entscheidet, wer wen per Lanze vom Pferd schubst. Andererseits ist sie so übertrieben präzise, dass das Zielen mit dem Katapult zur echten Millimeterarbeit wird.

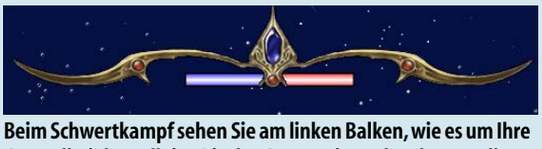
URTEIL

17 Jahre sind eine lange Zeit. Besonders für ein Computerspiel. Und so fällt der ehrwürdige Klassiker Defender of the Crown hoffnungslos hinter moderne Spiele zurück – trotz digitaler Aufbereitung. Denn die entscheidenden Feldzüge spielen sich, wie früher, unsichtbar auf einer simplen Landkarte ab. Spärlich animierte Szenen gibt es nur bei Lanzen-Duell, Raubzug und Burgbelagerung. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad verdirbt schnell den Spaß. Mithin ist Defender of the Crown bestenfalls für hartgesottene Nostalgiker geeignet. Neue Freunde wird das „ausreichend" aufpolierte Spiel wohl kaum gewinnen.

SPIELDETAILS



Ein Reitersoldat zeigt auf der Karte die Position Ihrer Truppen. Eroberte Gebiete nehmen „Ihre" Farben an.



Beim Schwertkampf sehen Sie am linken Balken, wie es um Ihre Gesundheit bestellt ist. Die des Gegners ist rechts dargestellt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Defender of the Crown[1]

Hersteller: Novitas
Info: Tel. 0700-06684827 (0,122 €/Min.) Fax 0531-2153411 (0,12 €/Min.)
Version: 8.0.0.178
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1] sprich: „Difender off se Kraun"

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					
Spieleinstieg		6%	Zumindest für Anfänger zu schwer geraten.		5,00
Langzeitspaß		5%	Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades hält die Freude nicht lange vor.		5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Genügt heutigen Maßstäben nicht.		5,00
Bewegungsabläufe		3%	Selten und ungelenk.		5,00
Musik		2%	Auf Dauer nervende elektronische Fanfaren.		4,50
Geräusche		3%	Die Schlachten sind weitgehend lautlos. Nur anfangs sind kurze Effekte zu hören.		5,00
Stimmen/Kommentare		2%	Gibt es, wenn überhaupt, nur als Texte.		5,00
Texte/Untertitel		2%	Spärlich eingeblendet, dann aber ausführlich.		4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Sie ziehen allein mit der Maus ins Getümmel. Die Steuerung ist teils sehr schwammig.		5,00
Faszination der Spielwelt		18%	Was Mitte der Achtziger noch begeistern konnte, wirkt heute öde.		5,00
Spielspaß insgesamt		**50%**			**4,94**
SERVICE					
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	0700-06684827 (0,122 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.greenpepper.de)		6,00
Service insgesamt		**3%**			**3,32**
INSTALLATION					
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	sehr gering		1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (0 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%**			**1,93**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)		**6,00**
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	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**2,43**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	2 Spielvarianten		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Maus		4,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	keiner		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**3,67**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**3,53**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	ausreichend	3,53
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	6,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,53 x 6,99 = 24,67 = sehr gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Space Invaders
Invasion Day

Actionspiel für Playstation 2 | Terror aus dem All: Kampflustige Außerirdische im Anzug!

Passanten blicken ungläubig nach oben: Scheinbar schwerelos schweben fliegende Untertassen am Himmel über der Stadt. Doch dann: Entsetzen, Panik – Laserstrahlen legen ganze Wolkenkratzer in Schutt und Asche. Die UFOs entlassen außerirdische Monster, die, kaum gelandet, Jagd auf flüchtende Menschen machen. Der unerschrockene Polizist Naji stellt sich mit seinen Männern den Aggressoren in den Weg. Doch die blutrünstigen Besucher reiben das Team komplett auf. Nur Naji kann sich nach einem gezielten Handgranatenwurf in Sicherheit bringen und sinnt fortan auf Rache.

Justin, dem Anführer einer Jugendgang, ergeht es ganz ähnlich. Er verliert seine Kumpels bei dem rührenden Versuch, die Außerirdischen mit einer Eisenstange abzuwehren.

Im allgegenwärtigen Durcheinander flüchtet die Fotografin Ashley auf dem Motorrad vor den Monstern, verliert dabei aber ihren Freund Roy aus den Augen. Auch sie kehrt zurück und will es noch einmal wissen.

Wählen Sie Naji, Justin oder Ashley als Spielfigur. Jede ist mit einer Standard- und einer Spezialwaffe ausgerüstet. Justins Geschosse durchdringen die Außerirdischen. Naji setzt Lichtkugeln ein, die seine Schüsse in Richtung der Gegner ablenken. Ashleys Schallbomben setzen mächtige Druckwellen frei.

In sechs Spielstufen kämpfen Sie sich von den Nebenstraßen der Stadt durch die Kanalisation bis ins Raumschiff der Eindringlinge vor. In jedem Abschnitt bekommen Sie es mit anderen Gegnern zu tun. Auf der Straße lauert etwa eine riesige Fleisch fressende Pflanze, die Blitze verschießt. In der Kanalisation treiben sich Schleimmonster herum, und im Raumschiff schieben mächtige Kampfroboter Patrouillendienst.

Der Kampf gegen Außerirdische ist an das 25 Jahre alte Automatenspiel „Space Invaders" angelehnt und folgt auch dessen „Regeln". Das heißt: Ihre Spielfigur kann sich nicht frei, sondern nur seitlich auf einer Linie bewegen. Mit Seitenschritten und Rollen weichen Sie dem gegnerischen Feuer aus und gehen hinter Barrikaden, zum Beispiel Ölfässern, in Deckung. Mit gezielten Schüssen müssen Sie die immer näher kommenden Außerirdischen abwehren.
Die Steuerung ist einfach, denn außer zu schießen und auszuweichen können Sie nichts tun. Sie sollten aber darauf achten, die kostbaren Superwaffen für die stärksten Gegner aufzuheben und die Seitwärtsrollen richtig einzusetzen.

Urteil: Freunde des klassischen Automatenspiels „Space Invaders" werden sich bestimmt über diese witzige „Neuauflage" freuen. Doch auch hartgesottene Fans dürften schon nach kurzer Spielzeit Abwechslung vermissen. Die Aktionsmöglichkeiten sind einfach zu begrenzt, um länger für Spaß zu sorgen. Zudem verderben die vielen Schreibfehler in Untertiteln und Menüs („Drücken Sie den Start-Taste") jede noch so gute Laune. Als kleine Schlacht mit ekligen Außerirdischen ist dieses Spiel aber ein durchaus „befriedigender" Zeitvertreib.

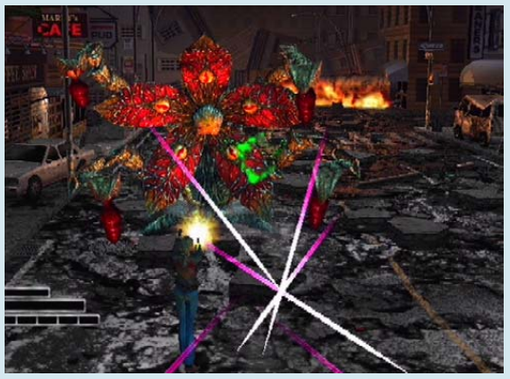
SPIELVERLAUF



1 Ashley schießt sich den Weg durch eine verwüstete Seitengasse frei.



2 Für diesen Koloss muss sich die Fotografin etwas einfallen lassen.



3 Ashley wird ununterbrochen angegriffen. Diese flinke Fleisch fressende Blume besitzt vier Schlangenköpfe, die Laserstrahlen aus ihren Mäulern verschießen.



4 In der Kanalisation treibt ein Schleimmonster sein Unwesen.



5 Im Hangar wartet eine Übermacht gut bewaffneter Alien-Soldaten.



6 Kurz bevor Ashley sich endlich ein Flugzeug schnappen kann, bricht ein Riesenmonster durch die Hallenwand. Diese Krabbe hat einen mörderischen Blick.



7 Mit dem Flieger gelangt die furchtlose Heldin doch noch an Bord des Alien-Mutterschiffes in der Erdumlaufbahn. Dort warten einige besonders fiese Gegner.

SPIELDETAILS



Gang-Mitglied Justin, Fotografin Ashley und der Polizist Naji stehen zum Kampfeinsatz bereit.



Ashleys Spezialwaffe ist eine Schallbombe, die alle Außerirdischen in der Nähe umfegt.

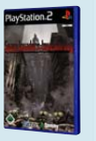
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ● : Standardwaffe feuern
- ■ : Spezialwaffe nutzen
- ▲ : Granate werfen
- L1 : Nach links abrollen
- R1 : Nach rechts abrollen

TESTERGEBNIS

Space Invaders – Invasion Day



Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 0700-22787767 (0,123 €/Min.)
Fax 02271-4985999 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,20
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	4,67
ZWISCHENNOTE	100%	2,75
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,75
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 14,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,75 x 14,99 = 41,22 = gut

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

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 „Herrscher des Olymp: Zeus“ und „Anstoß Action“ finden Sie in der Rubrik „Spieletricks“ im Anschluss an diese Seiten

ALLGEMEINES

So starten Sie

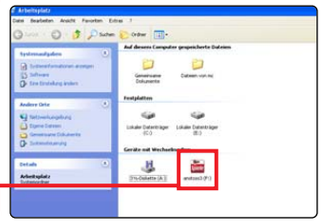
Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

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 auf Start und dann auf Arbeitsplatz.

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



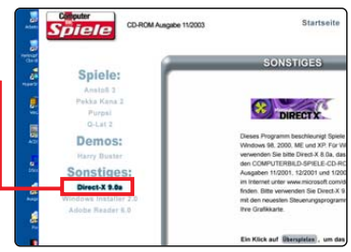


Direct-X 9.0a (läuft erst ab Windows 98)

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0a“ installieren möchten, klicken Sie auf Direct-X 9.0a. Das Programm beschleunigt Spiele unter Windows 98, 2000, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie bitte „Direct-X 8.0a“. Falls es nicht auf Ihrem PC installiert ist, so finden Sie es auf den Heft-CD-ROMs 11 und 12/2001, 1/2002 sowie im Internet unter www.microsoft.com/directx. Achtung: Verwenden Sie Direct-X 9.0a nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) für Ihre Grafikkarte.

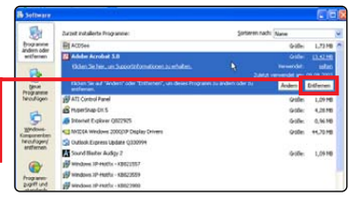
2 Klicken Sie auf Überspielen, auf Ich stimme den Bedingungen des Vertrags zu, dann zwei Mal auf Weiter und anschließend noch auf Fertig stellen.



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, Systemsteuerung, Software, Adobe Reader und dann auf Entfernen. Folgen Sie dann den Anweisungen.

2 Auf Adobe Reader und Überspielen klicken. Klicken Sie zwei Mal auf Weiter, dann auf Weiter, um das Programm im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Zielordner ändern, um ein anderes zu wählen. Dann auf Installieren und Fertigstellen klicken.





Windows Installer 2.0 (nur Windows 95 und 98)

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer“ eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf den Eintrag Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.



PC-Mindestanforderungen

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den 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.

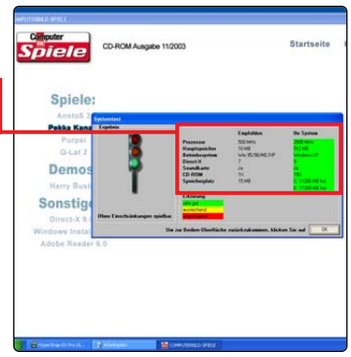
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben 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.





CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Mastaroids

Actionspiel | Als intergalaktischer Saubermann vernichten Sie Trümmer im All – wenn Sie nicht von Aliens abgeschossen werden …

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Mastaroids, dann auf Überspielen, dann auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern…, um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Spielsymbol Mastaroids.



2 Klicken Sie im Hauptmenü auf 1 Player, wenn Sie allein spielen möchten, für mehrere Mitspieler entsprechend eine andere Schaltfläche.

3 Das Spiel beginnt. Sie fliegen ein kleines Raumschiff und sollen die umherfliegenden Asteroiden zerstören. Sie geben mit ↑ Gas, drehen das Schiff mit ← oder → und bringen es mit ↓ per Warpsprung ohne Zeitverlust an einen anderen Ort auf dem Bildschirm. Geschossen wir mit Strg. Nach einer Weile tauchen weitere Objekte auf: Das UFO und die Rakete sollen Sie abschießen, um Punkte zu bekommen, das rote Herz müssen Sie berühren, um ein weiteres Raumschiff zu bekommen. Sind alle Ihre Schiffe zerstört worden, endet eine Partie.



Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie zuerst Esc.

2 Im Hauptmenü klicken Sie dann auf beenden, um das Spiel zu beenden.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, danach auf Mastaroids und Mastaroids entfernen und schließlich auf Ja.

CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Miracle Mini-Golf

Sportspiel | Mit möglichst wenig Schlägen direkt ins Loch – und das auf engstem Raum

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Miracle Mini-Golf, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern…, um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

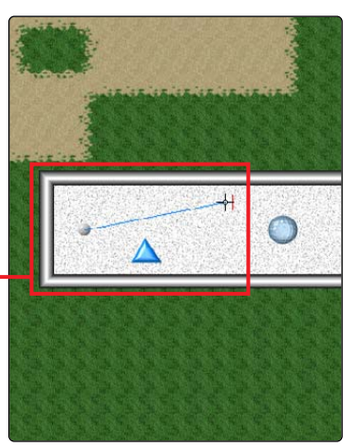
Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf Miracle Mini-Golf, um das Spiel zu beginnen.



2 Im Hauptmenü klicken Sie auf START, im nächsten Menü (Minigolf Wahlmenü) wählen Sie aus, ob Sie eine bestimmte Bahn trainieren möchten, indem Sie die Bahn anklicken, oder ein Turnier mit bis zu vier Spielern starten wollen, indem Sie auf die Spieleranzahl klicken. Dann noch Namen eingeben und auf FERTIG klicken.

3 Die erste Bahn: Sie bewegen den Ball mit der linken Maustaste. Dabei ist die blaue Linie entscheidend: Je länger Sie die ziehen, desto härter wird der Schlag. Mit der rechten Maustaste können Sie Drall geben, den die rote Linie anzeigt. Nach 18 Bahnen ist die Partie vorüber.



Spiel beenden

Durch Druck auf Esc können Sie jederzeit ins Hauptmenü zurück, dort klicken Sie auf ENDE, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf Miracle Mini-Golf, danach auf Miracle Mini-Golf entfernen und auf Ja.



CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Maulwurfjagd

Actionspiel | Halten Sie den Rasen sauber: Mit dem Hämmerchen vertreiben Sie Maulwürfe

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Maulwurfjagd, dann auf Überspielen, dann auf Weiter.

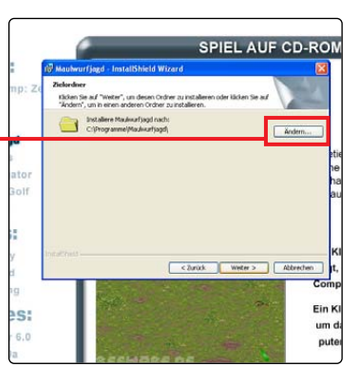


2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern…, um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Spielsymbol Maulwurfjagd auf der Arbeitsoberfläche.



Anleitung und Spieletricks Maulwurfjagd | Fortsetzung

2 Das Spiel beginnt. Sie müssen mit einem Hammer Maulwürfe vertreiben, die sich nach oben buddeln. Sie bewegen den Hammer mit der Maus, per Klick wird geschlagen. Ein Schlag auf den Kopf, und die Tiere fliehen. Haben Sie insgesamt zehn Maulwürfe verfehlt, ist das Spiel zu Ende. Je länger Sie durchhalten, desto mehr Maulwürfe erscheinen gleichzeitig auf dem Spielfeld und verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Dann wird's richtig schwer.

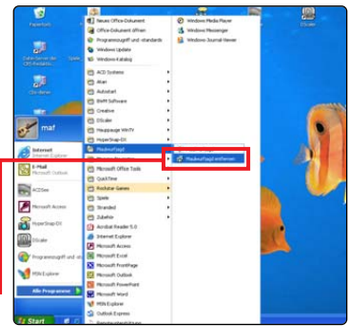


Spiel beenden

Sie können das Spiel jederzeit per Druck auf Esc beenden.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, anschließend auf Maulwurfjagd, danach auf Maulwurfjagd entfernen und schließlich auf Ja.



CD 1 | Anleitung und Spieletricks

World Racing (Demo)

Rennspiel | Geben Sie Gas in den Alpen – im Mercedes-Geländewagen

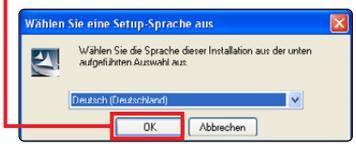
Spiel installieren

1 Klicken Sie auf World Racing und auf Überspielen. Danach wählen Sie im Sprachmenü Deutsch aus (ist bereits eingestellt) und klicken auf OK, dann auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Durchsuchen..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

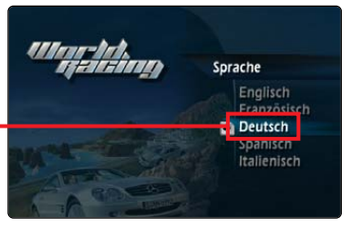




Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf die Zeile World Racing Demo, um das Spiel zu beginnen.

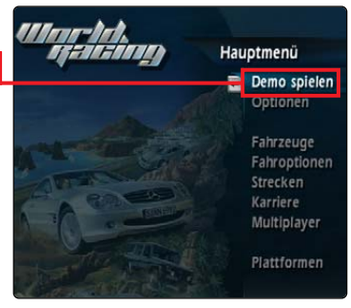
2 Stellen Sie im nächsten Menü die Sprache Ihrer Wahl ein, und drücken Sie ↵.



3 Im Hauptmenü wählen Sie mit ↑ und ↓ Demo spielen aus und drücken dann ↵.

4 Im nächsten Menü wählen Sie Los geht's ... aus und drücken ↵, um ein Rennen zu beginnen.

5 Haben Sie das bestritten, können Sie durch „**Fortfahren**" und wiederum Los geht's ... noch ein Rennen starten. Insgesamt lassen sich vier Rennen fahren, wenn Sie alle freispielen.



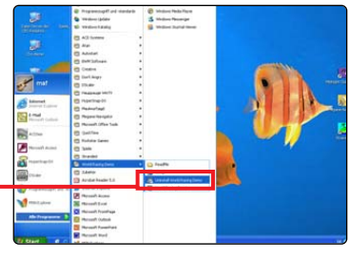


Spiel beenden

Wenn Sie ein Rennen mittendrin beenden wollen, drücken Sie Esc, wählen dann „**Aufgeben**" und drücken ↵ zur Bestätigung Ihrer Entscheidung. Im Hauptmenü klicken Sie auf Beenden, dann auf Spiel verlassen und drücken schließlich erneut ↵.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf World Racing Demo, danach auf Uninstall World Racing Demo und schließlich auf Ja.



CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Floing

Geschicklichkeitsspiel | Schnelles Tennis: Können Sie den Computer schlagen?

Spiel installieren

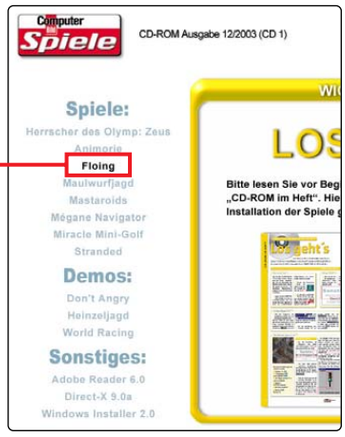
1 Klicken Sie erst auf Floing, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

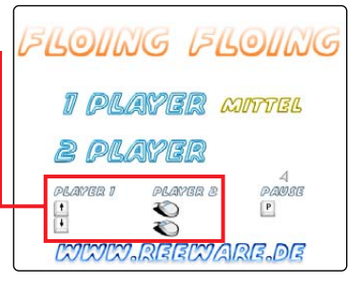
Spiel starten

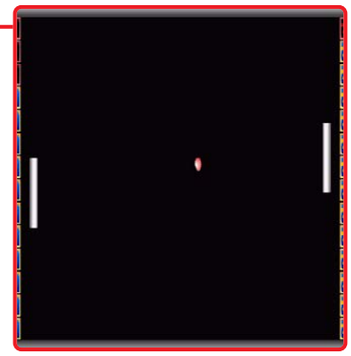
1 Mit einem Doppelklick auf Floing beginnen Sie das Spiel.



2 Sie sehen das Hauptmenü. Hier können Sie entscheiden, ob Sie allein 1 PLAYER oder gegen einen menschlichen Gegner 2 PLAYER spielen möchten, außerdem durch Anklicken den voreingestellten Schwierigkeitsgrad „**Mittel**" ändern. Per Klick auf die Spieleranzahl beginnen Sie eine Partie.

3 Das Spiel: Mit ↑ und ↓ bewegen Sie Ihren Schläger und müssen den eiförmigen Ball zum Gegner schlagen. Schlägt der Ball hinter ihm ein, verliert er einen Punkt, können Sie den Ball nicht erwischen, verlieren Sie einen. Wer zuerst alle Punkte an der Wand hinter sich verloren hat (rot gefärbt), hat auch die Partie verloren.





Spiel beenden

Sie können jederzeit durch Druck auf Esc zu Windows zurückkehren.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf Floing, danach auf Floing entfernen und schließlich auf Ja.

Don't Angry (Demo)

Knobelspiel | Nicht wütend werden – „Mensch, ärgere dich nicht" spielen!

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Don't Angry, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

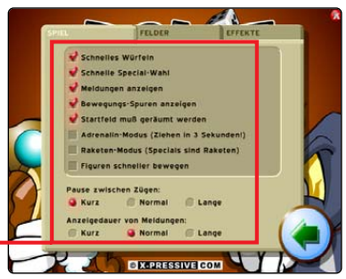
1 Klicken Sie doppelt auf den Eintrag Don't Angry, um das Spiel zu beginnen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster legen Sie durch Anklicken fest, ob Sie in einem FENSTER oder in der gesamten Bildschirmgröße VOLLBILD spielen wollen.

3 Im danach sichtbaren Hauptmenü starten Sie unter SPIELEN! eine Partie, unter OPTIONEN können Sie vorher noch Einstellungen vornehmen.







Bei REGELN können Sie die Spielregeln nachlesen. Die restlichen Knöpfe sind nicht wichtig.

4 Wenn Sie SPIELEN! anklicken, schalten Sie in den nächsten Bildschirm. Hier können Sie unter anderem eine Farbe auswählen, indem Sie dort „Mensch" anklicken, außerdem können Sie Ihre Gegner bestimmen, maximal zwei. Wenn Sie auf klicken, beginnt eine Partie.

5 Anders als beim Würfelspiel-Klassiker finden Sie auf dem Spielbrett Felder mit darin. Landet eine Figur auf einem solchen Feld, so wird ein Menü geöffnet, und eines von verschiedenen Ereignissen tritt ein. Einige sind gut, andere weniger. Überlegen Sie es sich also, ob Sie ein solches Feld betreten, falls Sie eine Alternative haben. Gewonnen hat, wer zuerst seine vier Spielfiguren im Haus untergebracht hat.





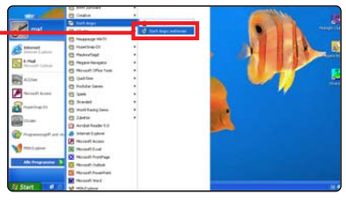


Spiel beenden

Drücken Sie Esc, und Sie sind sofort aus dem Spiel.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf Don't Angry, danach auf Don't Angry entfernen und schließlich auf Ja.



Mégane Navigator

Rennspiel | Wie gut sind Sie als Testfahrer? Finden Sie's heraus

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Mégane Navigator, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf INSTALLIEREN, im neuen Fenster auf Weiter, dann auf „**Ich bin einverstanden**", dann wieder auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Durchsuchen, um ein anderes Verzeichnis auszuwählen. Klicken Sie dann erneut auf Weiter, um die Installation zu beginnen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf den Eintrag Megane-Navigator, um ein Spiel zu beginnen.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf STRECKENLISTE. Wählen Sie in der Liste aus zehn Strecken die aus, die Sie fahren möchten, indem Sie sie anklicken. Klicken Sie dann auf FAHREN.





3 Nun beginnt das Rennen. Sie geben mit Gas, bremsen mit und lenken mit , . Jeder der zehn Kurse hat eine Zeitvorgabe, die Sie unterschreiten sollen. Wenn Sie es schaffen, kommen Sie wieder zur Streckenauswahl – wenn nicht, müssen Sie weiterfahren und es erneut versuchen. Wenn Sie größere Probleme haben sollten, einen Kurs zu schaffen, dann suchen Sie sich einfach einen leichteren aus der Liste aus und probieren den.

Spiel beenden

Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt Esc, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

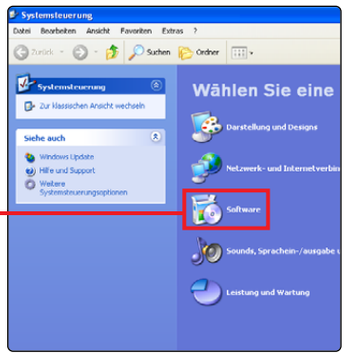
1 Klicken Sie auf Start, auf Systemsteuerung, danach auf Software.

2 In diesem Menü suchen Sie „**Renault Mégane Navigator**" und klicken darauf, dann auf Entfernen.

3 Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf Ja.







CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Animorie

Denk-/Knobelspiel | Wie gut ist Ihr Gedächtnis? Bei dieser „Memory"-Variante können Sie es herausfinden

Spiel installieren

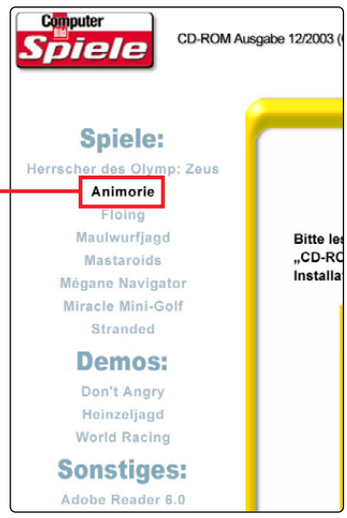
1 Klicken Sie auf Animorie, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Spielsymbol Animorie auf der Arbeitsoberfläche.



2 Damit haben Sie ins Hauptmenü geschaltet. Sie beginnen, indem Sie auf START klicken.

3 Klicken Sie auf eine Karte auf dem Bildschirm, um sie umzudrehen, dann klicken Sie auf eine zweite. Sind beide identisch, so bekommen Sie Punkte, und die Karten verschwinden. Sind sie nicht identisch, dann werden beide Karten wieder umgedreht, und Sie haben eine neue Chance. Eine Partie ist beendet, wenn alle Pärchen gefunden wurden und keine Karte mehr auf dem Spielfeld liegt.



Spiel beenden

1 Mit Esc können Sie jederzeit eine laufende Partie beenden, Sie schalten damit ohne Umschweife wieder ins Hauptmenü des Spiels.

2 Mit einem Klick auf ENDE beenden Sie das Spiel.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf Animorie, danach auf Animorie entfernen und schließlich auf Ja.

CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Stranded

Abenteuerspiel | Gestrandet auf einer einsamen Insel, ohne Werkzeuge und Nahrung – sind Sie der klassische Überlebenstyp?

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Stranded, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

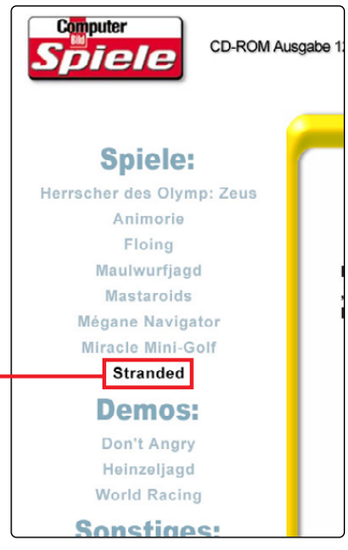
Spiel starten

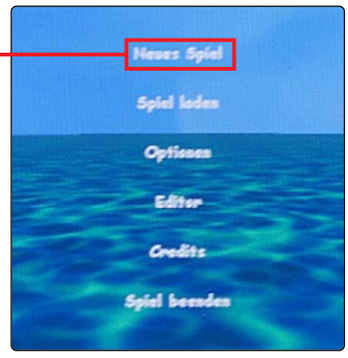
1 Klicken Sie doppelt auf Stranded, um ein Spiel zu beginnen.

2 Im Hauptmenü klicken Sie oben auf Neues Spiel.

3 Sie sind auf einer Insel gestrandet und müssen nun für Ihr Überleben sorgen. Sie bewegen Ihre Figur mit W, A, S, D. Wenn Sie in der Nähe nützlicher Dinge sind, wie zum Beispiel einer Süßwasserquelle, dann können Sie mit der linken Maustaste eine Aktion auslösen, zum Beispiel trinken.

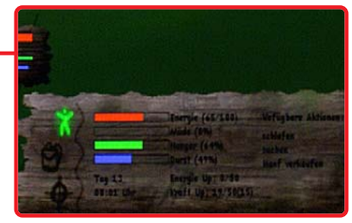
Ihre Figur braucht Wasser, Nahrung und Schlaf, damit es ihr gutgeht. Nahrung finden Sie an den Büschen der Insel: Kleine rote Beeren können gepflückt werden und machen Ihre Figur für kurze Zeit satt. Schlafen muss sie anfangs im Freien.

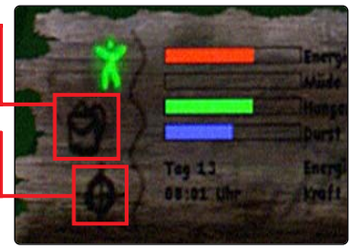






4 Mit der *rechten* Maustaste öffnen Sie ein Menü, in dem Sie Ihre momentanen Werte besser sehen können, außerdem wird hier gezeigt, welche Handlungen Ihrer Figur zur Verfügung stehen. Links sehen Sie neben dem in diesem Bild grün leuchtenden Männchen zwei weitere Symbole: einen Rucksack und ein Fadenkreuz. Wenn Sie auf den Rucksack klicken, können Sie Ihre Habe sehen und ablesen, was Sie damit tun können, zum Beispiel essen oder mit anderen Dingen kombinieren. Unter dem Fadenkreuz verbirgt sich das Menü zum Abspeichern, Spielstand laden und Spiel beenden, außerden können Sie sich hier in aller Ruhe die Steuerung der Texttafel erklären lassen und alle Bildschirm-Anzeigen nachlesen.





5 Sie werden im Lauf eines Spiels entdecken, dass man auf der Insel mehr tun kann als nur essen und schlafen. Was? Das sollen Sie herausfinden, denn das ist der Sinn dieses Spiels. Viel Vergnügen!



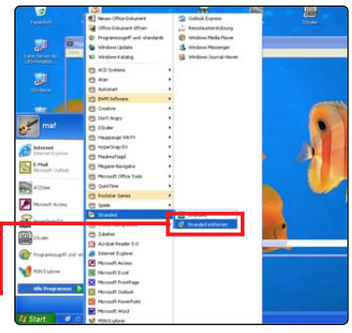
Spiel beenden

1 Klicken Sie zu beliebiger Zeit mit der *rechten* Maustaste.

2 Im nächsten Menü auf das Fadenkreuz klicken, dann im nächsten Menü auf [redacted]. Im Hauptmenü folgt ein Klick auf Spiel beenden und schließlich noch einer auf „Ja".

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, danach auf Stranded, dann auf Stranded entfernen und schließlich auf Ja.



CD 1 | Anleitung und Spieletricks

Heinzeljagd (Demo)

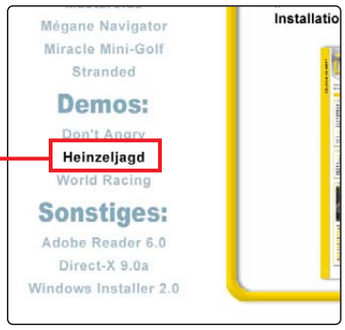
Actionspiel | Rote Wichtel bevölkern die Natur. Räumen Sie mit ihnen auf!

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Heinzeljagd, dann auf Überspielen, danach auf Weiter.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.



Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf den Eintrag Demo Heinzeljagd spielen, um das Spiel zu beginnen.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf den großen Heinzelmann.

3 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf „**OK**".

4 Das Spiel beginnt. Ihre Aufgabe: Heinzelmännchen treffen. Sie schießen mit der linken Maustaste, nachgeladen wird mit der *rechten*. Ist die Zeit abgelaufen, endet eine Partie.





Spiel beenden:

Mit einem Druck auf Esc geht's wieder zum Startbildschirm. Dort klicken Sie unten rechts auf die Tonne, um zu Windows zurückzuschalten.

Spiel entfernen:

Klicken Sie auf Start, auf Alle Programme, dann auf BWM Software, danach auf Demo Heinzeljagd und auf Deinstallation, dann auf Weiter, schließlich auf Ende.



Punkte machen durch Mehrfachtreffer



Wenn Sie mehrere Wichtel mit einem Schuss erwischen, freut sich Ihr Punktekonto. Schießen Sie daher immer auf Gruppen von Heinzelmännchen.

CD 2 | Anleitung und Spieletricks

Midnight Club 2 (Demo)

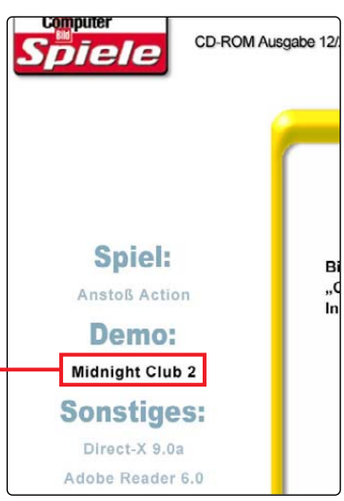
Rennspiel | Heiße Rennen in der Stadt – sind Sie schneller als alle anderen?

Spiel installieren:

1 Klicken Sie auf Midnight Club 2, dann auf Überspielen, danach auf Weiter. Wünschen Sie Deutsch als Sprache während der Installation (ist eingestellt), so klicken Sie auf Weiter.

2 Stimmen Sie per Klick den Lizenzbedingungen zu, und klicken Sie auf Weiter, dann erneut auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis auszuwählen. Klicken Sie auf Installieren. Wünschen Sie ein Symbol des Spiels auf der Windowsoberfläche, so beantworten Sie die Frage nach einer Verknüpfung mit Ja.

3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.



Spiel starten:

1 Klicken Sie doppelt auf den Eintrag Midnight Club 2 Demo.

2 Drücken Sie ↵, wenn Sie diesen Bildschirm sehen.



3 Oben links im Hauptmenü können Sie mit →, ←, ↑, ↓, den Modus, die Stadt, die Renn-Art, Details und Fahrzeug anwählen und auch ändern. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie ↵. Das ausgewählte Rennen beginnt.



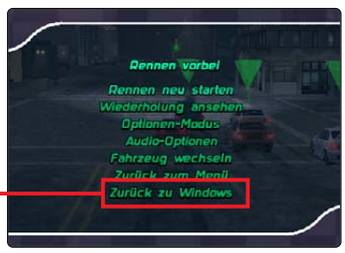
4 Sie lenken den Wagen mit den Tasten ← und →, geben mit ↑ Gas und bremsen mit ↓.



5 Ist das Rennen vorbei, haben Sie, je nach Ausgang, verschiedene Möglichkeiten, unter anderem die, zurück zum Menü zu schalten und ein weiteres Rennen auszusuchen.

Spiel beenden:

Sie können jederzeit mit Esc ins Menü wechseln. Hier können Sie durch Auswählen von Zurück zu Windows und Druck auf ↵ zur Windows-Oberfläche schalten. Mit „**Ja**" bestätigen.



Spiel entfernen:

Klicken Sie erst auf Start, dann auf Alle Programme, anschließend auf Rockstar Games, danach auf Midnight Club 2 Demo, dann auf UnInstall Midnight Club 2 Demo und schließlich auf Ja. Wenn Sie Ihre Fortschritte sichern wollen, klicken Sie im Fragemenü auf Ja, sonst auf Nein.



SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Aufbauspiel für PC | **Als griechischer Herrscher müssen Sie Städte der Antike bauen und mit Leben füllen. Kein Problem, wenn Ihnen Helden und Tricks zur Seite stehen …**

Göttlichen Beistand können Sie immer gebrauchen. Besonders dann, wenn Sie als griechischer Städtebauer ein blühendes Gemeinwesen schaffen sollen. Antike griechische Städte sind nämlich nicht nur ständig von Hunger, Arbeitsosigkeit, Seuchen und Erdbeben bedroht. Auch diverse Ungeheuer, etwa die vielköpfige Hydra, machen Ihren Bürgern das Leben schwer, wenn sie zum Beispiel das einzige Marmorvorkommen besetzt halten.

Aber als Stadtplaner können Sie solche Hürden nehmen, indem Sie einen passenden Helden engagieren, zum Beispiel Herkules, der das Monstrum zurück in die Unterwelt jagt. Wer seine Stadt fleißig ausbaut und gewisse Vorgaben erreicht, etwa eine bestimmte Einwohneranzahl oder eine ausreichende Menge von Wein oder Olivenöl, der darf eine Heldenhalle bauen. Da zieht der antike Kämpfer dann ein und löst jedes ungeheure Problem.

Auch ohne monströse Heimsuchungen wird der Alltag schwer genug: Neue Wohnviertel, mehr Nahrung, mehr Einwohner, neue Straßen – um alles müssen Sie sich selber kümmern. Und wehe, Sie haben Erfolg. Dann lässt der Neid des bösen Nachbarn nicht lange auf sich warten. Er schickt seine Armeen los und überfällt Ihre friedliche Siedlung. Da müssen Sie auch selbst auf eine schlagkräftige Truppe setzen. Natürlich nur zur Verteidigung …

Wenn Sie gut sind, werden Ihre Städte immer größer. Aber Ihre Aufgaben auch.

ANLEITUNG

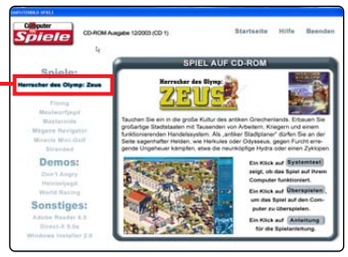
Installieren, starten und entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 66 MHz
- 32 **Megabyte** Arbeitsspeicher S. 220
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 525 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation von „Herrscher des Olymp: Zeus“ vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des Spiels **Herrscher des Olymp: Zeus**.



2 Jedes Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die erfüllt, klicken Sie zunächst auf **Systemtest**.

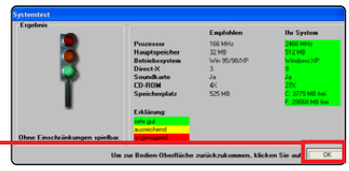
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben der Ampel 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 mindestens 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 jetzt installieren.



5 Klicken Sie dazu auf **Überspielen**, und die Installation von „Herrscher des Olymp: Zeus“ beginnt.



6 Klicken Sie nun auf Ja, um die Lizenzbedingungen zu bestätigen, und klicken Sie anschließend auf Weiter, um die Warnung wegen eventuell geöffneter Programme zu schließen.

7 Jetzt können Sie sich aussuchen, welche Installationsart Sie bevorzugen. Je nachdem, wie viel Platz auf der Festplatte frei ist, haben Sie die Wahl zwischen der „großen“, der „kleinen“ und der „mittleren“ Installation. Platz genug? Dann markieren Sie die „große Installation“ per Mausklick und klicken anschließend zwei Mal auf Weiter.



8 Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Das Spiel hat dem Startmenü automatisch ein Symbol hinzugefügt.



9 Sie können nun entscheiden, ob Sie Ihrem Internet-Zugangsprogramm Lesezeichen hinzufügen möchten, die auf Internet-Seiten zum Spiel verweisen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie erneut auf Weiter. Damit das Installationsprogramm eine Textdatei mit Hinweisen zum Spiel zeigt, klicken Sie dann auf Ja.



10 Jetzt wird eine Textdatei gezeigt, in der sich Hinweise zum Spiel befinden. Sie sollten diesen Text durch-

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Herrscher des Olymp: Zeus

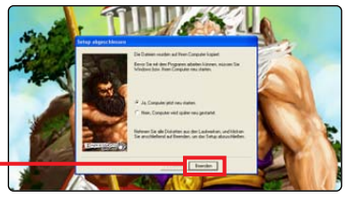
FORTSETZUNG

Installieren, starten und entfernen | Fortsetzung

lesen, weil er Tipps enthält, die vielleicht auch für Sie interessant sind. Sind sie damit fertig, klicken Sie einfach auf ☒.

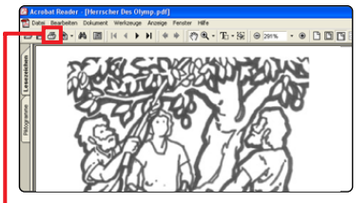


11 Um die Installation endgültig abzuschließen, müssen Sie Ihren Computer neu starten. Sie können entscheiden, ob das sofort geschehen soll oder erst später. Wenn Sie die Wahl getroffen haben, klicken Sie auf Beenden. Wenn Sie ein Spiel in Angriff nehmen möchten, müssen Sie den PC in jedem Fall vorher neu starten.



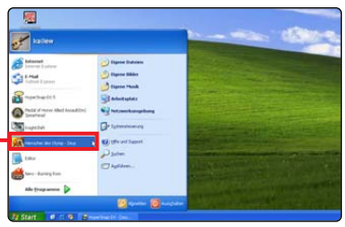
Anleitung lesen

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. Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol 🖶.



Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und anschließend auf Herrscher des Olymp - Zeus.



Das Spiel startet mit einem kurzen Einführungsfilm. Ist der beendet, so können Sie ganz einfach per Mausklick auf Herrscher des Olymp - spielen endlich selbst ins Geschehen eingreifen und sich griechische Städte und Helden „untertan machen". Die Sagenwelt um Monster und Götter ist gut eingefangen, die Wirtschaft jener Zeit gut getroffen.



Sie müssen jetzt nur noch einen Namen eintippen, etwa LAURELIN, mit dem das Spiel Sie „anreden" kann. Fällt Ihnen keiner ein, so können Sie per Klick auf BITTE WÄHLEN SIE EINEN NAMEN eine Liste mit griechischen Namen zeigen lassen und per Mausklick einen auswählen. Wenn Sie Ihren Wunschnamen haben, klicken Sie auf WEITER.



Im folgenden Bildschirm können Sie wählen, ob Sie zunächst Einführungsaufgaben spielen möchten, so genannte TUTORIALS, oder gleich das erste Abenteuer beginnen wollen. Klicken Sie in diesem Fall auf ABENTEUER.



Nun müssen Sie nur noch entscheiden, welches Abenteuer Sie spielen möchten. Es stehen sieben zur Verfügung, die ersten sind die leichteren. Klicken Sie auf ZEUS UND EUROPA und dann auf ABENTEUER STARTEN. Das Spiel beginnt.



Spiel beenden

Drücken Sie jederzeit während des Spielens die Taste Esc. Klicken Sie dann nur noch auf JA, und das Spiel wird sofort beendet.



Spiel entfernen

Um das Spiel wieder von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf Start und ziehen dann den Mauszeiger auf Alle Programme, auf Sierra sowie auf Herrscher des Olymp - Zeus und klicken auf 'Herrscher des Olymp - Zeus' deinstallieren. Klicken Sie dann auf Ja, und bestätigen Sie zwei Mal mit OK, um den Löschvorgang durchzuziehen.



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Kamera steuern



Um den Bildausschnitt zu verändern, bewegen Sie einfach den Mauszeiger an die Ränder des Bildschirms (Pfeile). Der Ausschnitt verschiebt sich in die jeweilige Richtung. Das erreichen Sie auch, indem Sie →, ←, ↑ oder ↓ drücken. Klicken Sie eine beliebige Stelle der Minikarte (rechts) an, wird der entsprechende Ausschnitt gezeigt (roter Rahmen).



Straßen bauen/Bauplätze zuweisen

Straßen

1 Alle Ihre Gebäude müssen Zugang zu einer Straße haben, damit Ihre Einwohner sie nutzen können. Klicken Sie auf das Symbol für Straßenbau, um eine Straße zu errichten.



2 Klicken Sie auf einen Punkt in der Landschaft. Sie können Straßen nur auf planiertem Land bauen, wo es keine Bäume oder Felsen gibt. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Straße per Mausbewegung in die gewünschte Richtung (Pfeil).



3 Am Ende der Straße lassen Sie die Maustaste einfach los, und die Straße wird sofort gebaut. Für den Straßenbau wird je nach Länge eine bestimmte Summe Geld aus der Stadtkasse abgebucht.

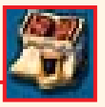


Bauplätze

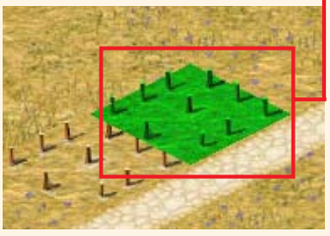
1 Damit Bewohner überhaupt in Ihre Stadt kommen, müssen Sie denen Bauplätze zuweisen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Bevölkerung.



2 Klicken Sie dann auf das Symbol für die einfache Wohnung.



3 Ziehen Sie den Mauszeiger auf einen Punkt an einer Straße. Wenn Sie den Bauplatz zuweisen können, erscheint eine grüne Fläche. Per Mausklick erledigen Sie den Rest.



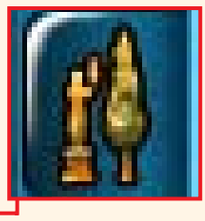
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Herrscher des Olymp: Zeus

FORTSETZUNG

Breite Straßen bauen

1 Wohnungen der gehobenen Klasse können nur an breiten Prachtstraßen oder Alleen gebaut werden. Um eine vorhandene Straße zu einer Prachtstraße auszubauen, klicken Sie auf die Schaltfläche für Ästhetik.



2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für Verschönerung.

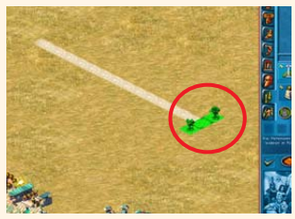


3 Jetzt können Sie eine Allee oder eine Prachtstraße wählen. Klicken Sie dazu auf die entsprechende Schaltfläche.

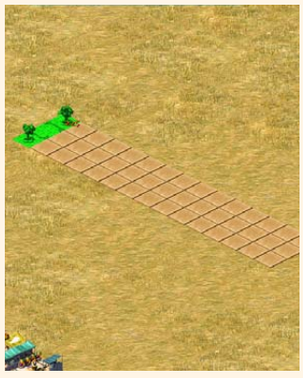


Breite Straßen können nur auf bereits vorhandenen Trassen gebaut werden. Und: Sie müssen ausreichend Platz haben, um eine Straße verbreitern zu können. Für eine Prachtstraße brauchen Sie links und rechts der bestehenden Straße Platz für je ein weiteres Straßenfeld.

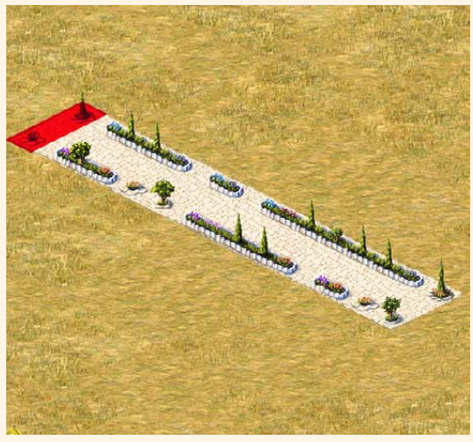
4 Klicken Sie dann auf ein Stück einer vorhandenen Straße, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Maus an der Trasse entlang. Der grüne Bereich (Kreis) zeigt die Breite der späteren, ausgebauten Straße.



5 Lassen Sie am Ende des gewünschten Ausbaustücks die Maustaste wieder los, und die Straße wird sofort gebaut. Natürlich wird Ihrer Stadtkasse je nach Länge des Ausbaus ein bestimmter Betrag vom Konto abgezogen.

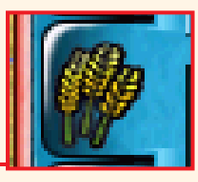


6 Anders als normale Straßen, ist die Prachtstraße mit Blumen geschmückt. Beste Voraussetzungen also, um die Attraktivität eines Wohngebietes zu steigern. Sie können an der Prachtstraße Bauplätze für Häuser gehobenen Anspruchs zuweisen, in denen sich dann Bewohner ansiedeln, die Männer für bewaffnete und berittene Truppen abstellen. Eine Prachtstraße ist die Voraussetzung für das Einberufen einer Berufsarmee (Hopliten).



Wolle erzeugen

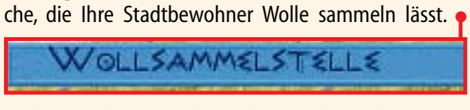
1 Wolle, Olivenöl oder Käse werden auf ähnliche Art und Weise hergestellt. Hier ist die Methode für die Wolle erklärt. Klicken Sie zuerst auf das Symbol für Landwirtschaft.



2 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche für Viehzucht.



3 Sie können nun eine Wollsammelstelle oder eine Ziegenfarm auswählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, die Ihre Stadtbewohner Wolle sammeln lässt.



Wolle wird benötigt, damit die Einwohner ihre Häuser ausbauen. Wolle ist begehrt und ein guter Handelsartikel. Fehlt in Ihrer Stadt Wolle, dauert es meist nicht lange, und die Bewohner suchen wieder das Weite.

4 Klicken Sie nun an einer Straße in der Nähe einer Wiese – zu erkennen an den violetten „Blumen" auf dem Boden – auf einen gewünschten Ort, um dort eine Wollsammelstelle zu errichten. Sie sollten gleich mehrere solcher Sammelstellen bauen.



5 Jetzt fehlen noch die Schafe. Um Schafe einzukaufen, klicken Sie wieder auf die Viehzucht-Schaltfläche.



6 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für Schafe.



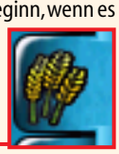
7 Klicken Sie nun an einer beliebigen Stelle auf die Wiese. Pro Mausklick wird ein Schaf erzeugt, das gleich mit dem Grasen anfängt.



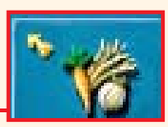
Sie können Schafe nur auf eine Wiese stellen. Die Zahl der Schafe hängt von der Zahl der Wollsammelstellen ab. Pro Sammelstelle können Sie acht Schafe halten. Die Schäfer aus den Sammelstellen fangen nun unverzüglich an, Wolle zu sammeln.

Weizen anbauen

1 Weizen ist eines der wichtigsten Grundnahrungsmittel Ihrer Stadt. Sie sollten am besten zu Beginn, wenn es möglich ist, eine Reihe von Weizenfarmen errichten. Klicken Sie auf die Schaltfläche für Landwirtschaft.



2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für Farmen.



3 Klicken Sie nun auf die Schaltfläche für die Weizenfarm.



Auch die Weizenfarm kann nur auf einer Wiese errichtet werden. Suchen Sie eine passende Stelle aus.

4 Klicken Sie auf den Ort, an dem die Farm errichtet werden soll. Wie alle anderen Gebäude, braucht diese Farm Zugang zu einer Straße. Steht die Farm und sind genügend Arbeitskräfte vorhanden, so wird die Weizenproduktion sofort gestartet. Einmal pro Jahr wird Weizen geerntet.



Lager verwalten

1 Um immer ein ausreichendes Warenangebot zu haben, müssen Sie unbedingt Lagerhäuser bauen. Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Vertrieb.



2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für das Lagerhaus.



In Lagerhäusern können und müssen Waren eingelagert werden, damit Sie für schlechte Zeiten gerüstet sind. Manchmal ist es auch notwendig, Tribute zu zahlen oder Waren an Kolonien zu verschicken. Dann ist es hilfreich, genug auf Lager zu haben.

3 Klicken Sie nun auf den Platz in Ihrer Stadt, an dem das Lagerhaus errichtet werden soll.

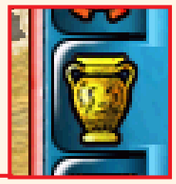


4 Ein Lagerhaus kann bestimmte Mengen von Waren aufnehmen. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Lager, um es zu verwalten. Sie können die Mengen pro Warenart per Klick auf die Pfeile in der Spalte 1 senken oder erhöhen. Wenn Sie auf den Begriff in der Spalte 2 klicken, können Sie wählen, ob Sie eine Ware annehmen oder verweigern.



Waren verkaufen

1 Damit die Bewohner Ihrer Stadt immer genug zu essen haben, müssen Sie die Verteilung der Nahrung über einen Marktplatz, Agora genannt, organisieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche für Vertrieb.



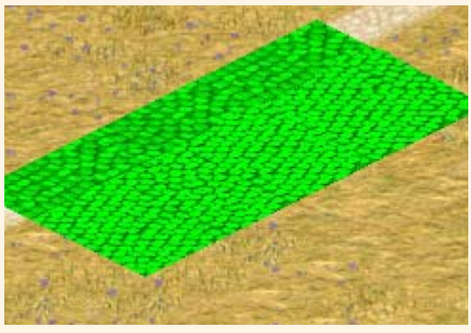
2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für Agoras. Sie sollten mit dem Bau von Agoras nicht sparen, denn die Lebensmittelhändler, die die Stadtviertel beliefern, laufen nicht gerne weite Wege. Es ist nicht verkehrt, für zehn bis zwanzig Häuser eine Agora anzulegen.



3 Wählen Sie nun die Art der Agora aus, die errichtet werden soll. Es stehen zwei Arten zur Wahl. Auf der einfachen Agora finden drei Geschäfte Platz, auf der großen sind es sechs. Sie können Agoras nur auf schon bestehenden Straßen errichten. Sie sollten also bei der Stadtplanung darauf achten, dass Sie ausreichend Platz für Agoras lassen, damit die Bewohner mit Nahrung versorgt werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die einfache Agora, wenn Sie eine geeignete Straße für den Bau gefunden haben.



4 Klicken Sie auf das Straßenstück, an dem die Agora errichtet werden soll. Ist ausreichend Platz vorhanden, so erscheint die Baufläche grün.



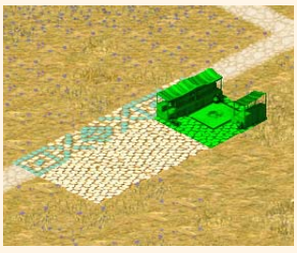
5 Um einen Händler in die Agora einziehen zu lassen, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche für Agoras.



6 Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Händlern, darunter der Lebensmittelhändlerin oder dem Ölhändler. Zu Beginn des Spiels ist vor allem die Lebensmittelhändlerin wichtig. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche.



7 Klicken Sie dann auf die Agora, um den Händler dort einziehen zu lassen. Sie können von jeder Händlerart nur einen Laden pro Agora einrichten.



8 Um die Versorgung mit Lebensmitteln regelmäßig sicherzustellen, sollten Sie in der Nähe der Agora ein Silo bauen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Silo.



9 Das Silo errichten Sie am besten direkt neben der Agora, denn vom Silo holt die Lebensmittelhändlerin ihre Waren.



10 Bauen Sie in der Nähe der Agora Lager mit den angebotenen Waren, da der Einkaufsradius der Händler begrenzt ist.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

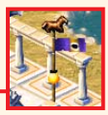
Herrscher des Olymp: Zeus FORTSETZUNG

Kämpfen

1 Manchmal ist es nötig zu kämpfen. Sie werden angegriffen, oder es ist Ihre Aufgabe, eine Stadt zu erobern. Es gibt zwei Arten von Soldaten: die Bürgerwehr und die Hopliten. Für beide Arten brauchen Sie einen Palast. Die Bürgerwehr wird automatisch aufgestellt, die Hopliten werden nur ausgebildet, wenn Sie in Ihrer Stadt Häuser gehobenen Anspruchs haben.



2 Neben dem Palast sehen Sie Fahnen mit Symbolen. Jede Fahne steht für eine Einheit Soldaten.



3 Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie auf das untere Ende der Fahne und dann auf den Einsatzort. Die Fahne erscheint dort als Zielmarkierung. Sie können jeden beliebigen Ort in Ihrer Stadt auswählen.



4 Wenn Sie den Einsatzort festgelegt haben, müssen Sie die Soldaten noch zu den Waffen rufen. Das tun Sie, indem Sie auf den Knopf für die Einberufung klicken. Die Einheit wird dann zusammengerufen und bleibt so lange zusammen, bis Sie die Männer wieder entlassen. Das Einberufen dauert eine Weile, daher sollten Sie bei angekündigten Angriffen den Befehl etwas früher geben. Die einberufenen Männer fallen als Arbeitskräfte aus.



5 Sobald Sie den Einberufungsbefehl erteilt haben, kommen die Männer zur Fahne geeilt und sind ohne Umschweife kampfbereit.



6 Damit die Soldaten nicht zu lange auf dem Arbeitsmarkt fehlen, sollten Sie sie nur für kurze Zeit einberufen lassen. Sind die Kämpfe beendet, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um die Soldaten wieder nach Hause zu schicken.

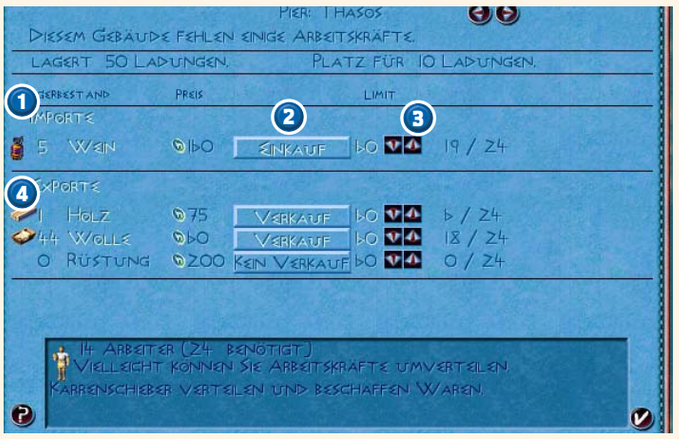


Handel treiben

1 Meist können Sie nicht alle benötigten Waren selbst herstellen. Sie müssen Handel treiben, beispielsweise mithilfe eines Handelskais, wie er in diesem Bild gezeigt wird. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf.



2 In der Zeile 1 können Sie sehen, welche Waren Sie von dem jeweiligen Partner importieren können. Bei 2 legen Sie fest, ob es einen Einkauf dieser Waren gibt, und mit 3 bestimmen Sie die Menge. In der Zeile 4 verwalten Sie die Exporte, also Ihre Warenverkäufe. Sobald Sie Waren ein- oder verkaufen, wird die Handelsstation mit Waren aus Ihrer Stadt gefüllt. Karawanen bringen Waren von Ihrem Partner und holen Ihre Waren ab.



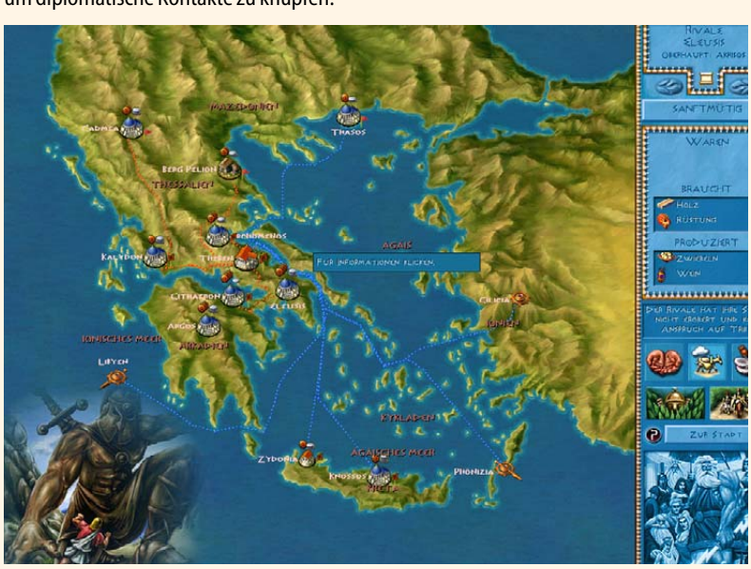
Diplomatie

1 Um mit Städten Kontakt aufzunehmen, klicken Sie auf die Welt-Schaltfläche.



2 Dann sehen Sie eine Karte (Bild unten), auf der alle bekannten Städte und Handelswege eingezeichnet sind. Wenn Sie auf eine Stadt klicken, können Sie rechts Einzelheiten über den Ort erfahren – wie man Ihnen dort gesonnen ist, welche Waren hergestellt werden und wie der Name des Stadtoberhauptes lautet. Wenn Truppen unterwegs sind, können Sie das ebenfalls auf dieser Karte sehen. Klicken Sie beispielsweise auf Eleusis, um diplomatische Kontakte zu knüpfen.





3 Sie können nun wählen, was Sie von Eleusis wollen. Per Klick auf 1 können Sie eine Forderung stellen, mit 2 eine Forderung erfüllen oder mit 3 ein Geschenk machen. Wenn Sie auf 4 klicken, können Sie versuchen, die Stadt zu plündern und mit 5 eine Eroberung zu starten. Hinweis: Geschenke können sehr nützlich sein, um die Sympathie einer Stadt zu gewinnen.

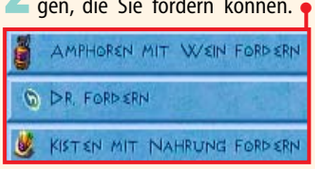


Forderungen stellen

1 Wollen Sie Waren oder Geld fordern, klicken Sie auf das Forderungs-Symbol.



2 Es erscheint eine Liste mit Dingen, die Sie fordern können.



Sind Sie militärisch überlegen, wird Eleusis Ihre Forderung erfüllen.

Geschenke machen

1 Wollen Sie Eleusis als Verbündeten gewinnen, so können Sie es mit Geschenken versuchen. Klicken Sie auf die Geschenk-Schaltfläche.



2 Eine Liste mit möglichen Geschenken erscheint. Wählen Sie jenes aus, das die Stadt am dringendsten benötigt.



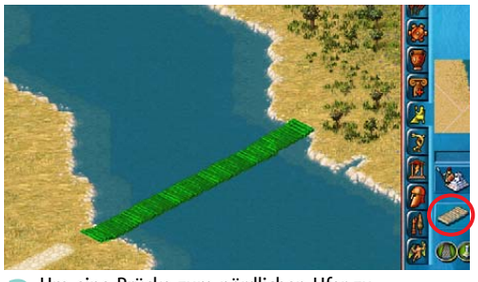
Theben: Die erste Stadt



1 Theben liegt am Treffpunkt zweier Flüsse. Im Westen wird die Stadt errichtet, im Norden ist fruchtbares Land, und im Osten liegen Marmorvorkommen.



2 Beim Marmor allerdings hat die vielköpfige Hydra Posten bezogen und verhindert, dass Sie den weißen Stein abbauen. Hier kann nur Herkules helfen.



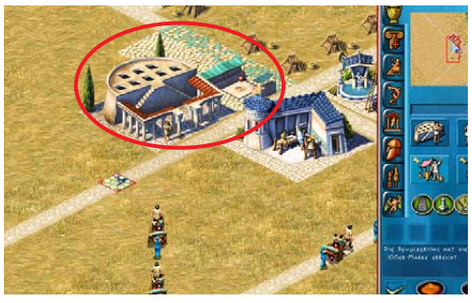
3 Um eine Brücke zum nördlichen Ufer zu bauen, klicken Sie auf  und auf das Brückensymbol (Kreis). An einer passenden Stelle erscheint eine grüne Brücke.



4 Im Westen bauen Sie dann Straßen und weisen Land als Bauplatz aus. Errichten Sie einige Brunnen, Architektenbüros und eine Klinik sowie eine Wachstation.



5 Im Norden am anderen Flussufer bauen Sie an eine Straße einige Weizenfarmen. Hier soll Nahrung für die ersten Bewohner Ihrer Stadt angebaut werden.



6 Bauen Sie eine Agora und ein Silo (Kreis). Siedeln Sie in der Agora einen Lebensmittelhändler an. Es dauert nicht lange, und die ersten Bewohner kommen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Herrscher des Olymp: Zeus FORTSETZUNG

Theben: Die erste Stadt | Fortsetzung



7 Bauen Sie dann zwischen die Häuser einige Parks (Kreis), um das Wohngebiet attraktiver zu machen. Dadurch werden noch mehr Bewohner angelockt.



8 Die Menschen fühlen sich in der Stadt nur wohl, wenn es auch Kulturelles gibt. Bauen Sie beispielsweise in der Nähe des Wohngebietes ein Theater (Kreis).



9 Sie werden ziemlich bald von einer Invasion aus Cithaeron bedroht. Da Sie noch keine Armee haben, sollten Sie sich mit 900 Drachmen freikaufen.



10 Sie können mit anderen Städten Handel treiben und wichtige Waren einführen. Errichten Sie dazu alle möglichen Handelsposten.



11 Auf dem fruchtbaren Land im Norden sollten Sie jetzt einige Wollsammelstellen bauen und Schafe auf die Wiese stellen. Denn Wolle können Sie verkaufen.



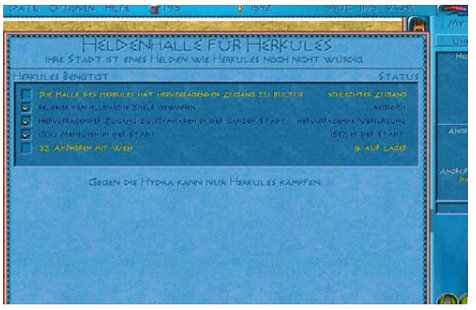
12 Neben den Wollsammelstellen bauen Sie einige Landarbeiterunterkünfte und legen eine Olivenbaumplantage an. In der Stadt bauen Sie Ölpressen.



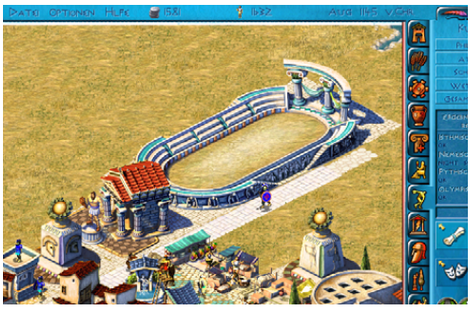
13 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie sehen, dass die Bewohner die Häuser immer weiter ausbauen und dass immer mehr Menschen kommen.



14 Den Marmor bewacht immer noch die Hydra. Bauen Sie die Heldenhalle des Herkules (Kreis), damit der edle Recke zu Hilfe gerufen werden kann.



15 Nach einem Klick mit der *rechten* Maustaste auf die Halle können Sie sehen, welche Bedingungen zu erfüllen sind, bevor der Held gerufen werden kann.



16 Bauen Sie am besten direkt neben die Herkules-Halle ein Stadion, denn Herkules liebt den Sport. Damit verbessert sich der Zugang zur Kultur.



17 Die Handelsstation dient dazu, Wolle zu verkaufen, um die Stadftfinanzen aufzubessern. Das Schiff holt und bringt die Waren.



18 Nachdem Sie Herkules gerufen haben, „nimmt" der Held sich des Problems Hydra an und zieht das Monster ohne Probleme aus dem Verkehr.



19 Jetzt können Sie endlich Marmor abbauen. Errichten Sie zunächst eine Brücke vom nördlichen zum östlichen Teil der Stadt.



20 Bauen Sie eine Straße zum Marmor-Steinbruch. Sie müssen dazu allerdings einige Waldstücke, die im Weg stehen, teilweise roden.



21 Jetzt können Sie beim Marmor einige Steinmetze ansiedeln, die sofort damit beginnen, das „weiße Gold" abzubauen. Die Stadt kann nun weiter wachsen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Fußballspiel für PC | Kicken wie die Fußballprofis – das macht Spaß. Noch besser: Wer „Anstoß 3" hat (CD-ROM in Heft 11/2003), kann erst managen und dann spielen

Bei der Fußball-Management-Simulation „Anstoß 3" (Spiel in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2003) übernahmen Sie die Organisation Ihres Vereins – vom Training bis zur Finanzplanung. Mit „Anstoß Action" geht's auf dem Platz zur Sache. Der Bürojob hat Pause, jetzt sind Rennen und Grätschen, Passen und Schießen angesagt. Das ist Ihnen zu einseitig? Kein Problem, denn Sie können beide Spiele verbinden. Wenn Sie erst „Anstoß 3" installieren und dann „Anstoß - Action", dann haben Sie „Anstoß 3 Action", ein Spiel, wie es kompletter nicht sein kann: Jetzt schicken Sie Ihre Mannschaft zum Training, sehen sich auf dem Transfermarkt nach neuen Spieler um oder verkaufen andere Kicker Gewinn bringend. Nebenbei kümmern Sie sich auch noch um den Verkauf von Bratwürsten und Souvenirs im Stadion sowie um den Ausbau der Arena. Und zur Entspannung kicken sie am Wochenende auch noch aktiv mit. Vereinsmanager und Ballkünstler in einer Person – das hat nicht mal Uli Honeß geschafft. Lesen Sie hier, wie's geht:

ANLEITUNG

Installieren, starten und entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-II 350 MHz
- 64 Megabyte Arbeitsspeicher S.220
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 320 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation von „Anstoß Action" vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel **Anstoß Action**.

2 Jedes Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den PC. Um herauszufinden, ob Ihr PC alle erfüllt, klicken Sie auf **Systemtest**.

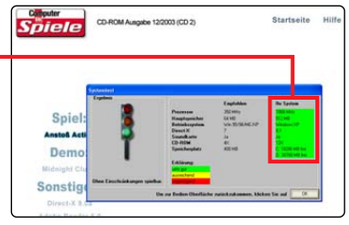
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben der Ampel sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten Seite die Werte Ihres Computers.

Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens 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, 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 „Anstoß Action" jetzt installieren.

5 Klicken Sie zu diesem Zweck auf **Überspielen**.

6 Klicken Sie anschließend auf **Installieren**.

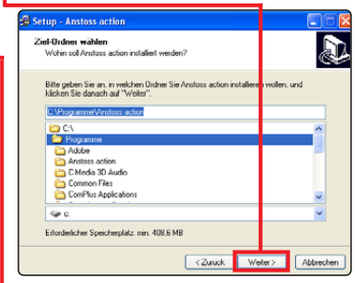


7 Sehen Sie daraufhin eine Fehlermeldung, so ist die unerheblich. Blenden Sie die Nachricht einfach aus – mit einem Klick auf **OK**.

8 Klicken Sie im folgenden Fenster auf die Schaltfläche **Ja**.



9 Klicken Sie dann drei Mal auf die Schaltfläche **Weiter**, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, und klicken Sie anschließend auf **Installieren**.



10 Ist die Installation abgeschlossen, so klicken Sie auf die Zeile **Fertigstellen**.

11 Auf dem Bildschirm sehen Sie dann eine „Lies-mich"-Datei. Lesen Sie deren Text aufmerksam durch, und schließen Sie die Datei dann mit einem Klick auf .



Anleitung lesen

Um die Anleitung zu lesen, müssen Sie den „Adobe Reader" (oder seinen Vorgänger „Acrobat Reader") installiert haben. Den finden Sie auf der Heft-CD-ROM, die Installationstipps dazu auf den „Gelben Seiten" im Heft. Klicken Sie auf **Anleitung**.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anstoß Action — FORTSETZUNG

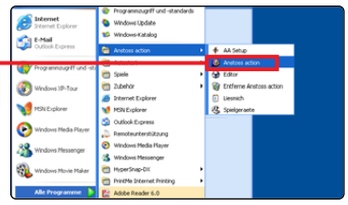
Installieren, starten und entfernen | Fortsetzung

Jetzt wird die Anleitung geladen. Die können Sie per Druck auf ↑ und ↓ oder per Klicks auf auf ▲ und ▼ lesen. Falls Sie das Handbuch ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf 🖶.

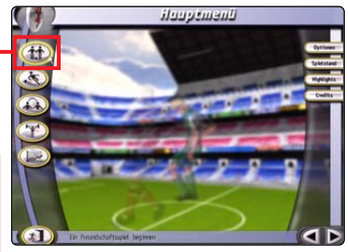


Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, dann auf Alle Programme, anschließend auf Anstoss action.



2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf das Symbol.



3 Im darauf folgenden Menü können Sie die Länder und die Mannschaften, mit denen Sie spielen wollen, auswählen. Klicken Sie zum Beispiel auf Deutschland.

4 Im daraufhin geöffneten Menü müssen Sie das gewünschte Land noch ein Mal festlegen. Wenn Sie den Mauszeiger auf den Schieberegler rechts ziehen, können Sie bei gedrückter Maustaste den Knopf per Mausbewegung auf- und abwärts bewegen. Sie sehen die zur Wahl stehenden Länder. Klicken Sie auf Deutschland.



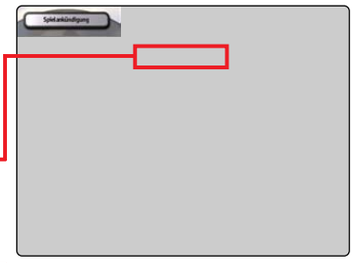
5 Entsprechend gehen Sie auch bei der Auswahl des Vereins vor.

6 Jetzt müssen Sie noch einen Spielernamen eingeben. Klicken Sie dazu ins Feld Name Spieler 1, und tippen Sie dann einen (Fantasie-) Namen Ihrer Wahl ein.



7 Sind Sie mit allen Eingaben zufrieden, so klicken Sie auf das Symbol unten rechts.

8 Im daraufhin geöffneten folgenden Menü Spielankündigung übernehmen Sie mit einem Klick auf die vorgegebenen Einstellungen.



9 Im Menü Steuerungsauswahl wählen Sie die links aufgeführte Mannschaft mit einem Druck auf die Taste ← aus.

10 Starten Sie die Begegnung jetzt mit einem Mausklick auf das Symbol.



Spiel beenden

1 Sie können das Spiel Anstoß Action jederzeit beenden, indem Sie zunächst auf und dann auf klicken.

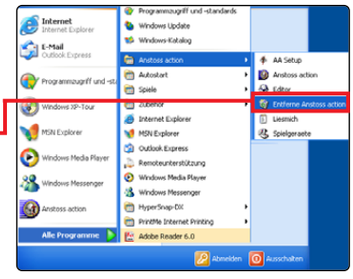
2 Bekräftigen Sie Ihren Wunsch dann noch mit einem Klick auf Ja.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst unter Windows auf Start, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf die Menüpunkte Alle Programme, Anstoss action, und klicken Sie anschließend auf Entferne Anstoss action.

2 Bekräftigen Sie anschließend Ihre Entscheidung per Klicks auf Ja und OK – das Spiel wird daraufhin von der Festplatte gelöscht.



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spieletastatur

Am meisten Spaß macht Anstoß Action mit einer Spieletastatur (Gamepad). Damit Sie genau sehen können, welche Tasten in den folgenden „Spieltipps" gemeint sind, zeigt Ihnen die Redaktion hier die Positionen der Knöpfe auf der Spieletastatur am Beispiel des „Microsoft Sidewinder Gamepad" (rechts). Die untere Tastenreihe (❶ bis ❸) ist mit den Buchstaben **A**, **B** und **C** beschriftet Die oberen Tasten ❹ bis ❻ tragen die Buchstaben **X**, **Y** und **Z**.

Wichtige Tasten bei Ballbesitz: Langer Pass ❶, Pass ❷, Schuss ❸, Flanke ❹.
Ist der Gegner in Ballbesitz: Spieler wechseln ❷, Zweikampf ❶, Tackling ❸, Blutgrätsche ❻.



SPIELTIPPS

Ballbesitz



Guter Pass: Der grüne Pfeil zeigt Ihnen an, dass in Ihrer Laufrichtung ein Mitspieler steht. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Pass beim Gegner landet, ist gering.



Alternativer Pass: Der blaue Pfeil zeigt, dass sich in Ihrer Laufrichtung kein freier Mitspieler befindet, und gibt für einen sicheren Pass eine andere Richtung an.



Gewagter Pass: Der rote Pfeil zeigt, dass sich ein anspielbarer Mitspieler in Laufrichtung befindet, der Pass jedoch vom Gegenspieler abgefangen werden kann.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

AnstoßAction FORTSETZUNG

Ballbesitz | Fortsetzung



Sprinten: Solange Sie die Taste 6 gedrückt halten, sprintet Ihr aktiver Spieler. Der farbige Balken zeigt, wie lange der Spieler sprinten kann. Ist die grüne Farbe aus dem Balken verschwunden, so läuft er mit Normalgeschwindigkeit weiter und erholt sich erst nach einiger Zeit. Ist der Balken wieder grün, ist der Spieler wieder fit.



Abschlag: Der Pfeil symbolisiert die mögliche Flugkurve des Balles. Beim Abschlag hat der Torwart die Möglichkeit, den Adressaten zu wechseln. Mit einem Druck auf 2 wechselt der Spieler, zu dem der Abschlag fliegen soll. Mit einem Druck auf 3 führt der Keeper den Abschlag aus.



Torschuss: das Nonplusultra des Fußballs. Wenn Sie Ihre Gegner ausgetrickst oder mit Kombinationen überlistet haben, dann drücken Sie auf 3 und ballern aus vollem Lauf. Aber Achtung: Wenn Sie vom Gegner verfolgt werden, dann nicht zu lange warten, sonst grätscht der Verteidiger Ihnen den Ball ab.



Direkter Freistoß: An der Strafraumgrenze sollten Sie den Torschuss wagen – vor allem, wenn der Ball, wie hier, ruht. Mit dem Steuerkreuz der Spieletastatur können Sie die Richtung des Schusses verändern, nach einem Druck auf 3 fliegt der Ball hoffentlich ins Tor.



Flanke: Das Tor ist zu weit weg. Also wählen Sie mit Taste 4 eine Flanke. Der gelbe Pfeil über Ihrem Mitspieler symbolisiert die beste Anspielmöglichkeit, sie können mit dem Steuerkreuz der Spieletastatur aber auch die Richtung der Flanke verändern.



Ecke: Standardsituationen, wie eine Ecke, beschwören Gefahr für die Verteidiger herauf. Mit Taste 3 bringen Sie die Ecke hinein. Bei gedrückter Taste 3 können Sie dann sogar die Flugbahn des Balls verändern, was die Verteidigung zusätzlich verwirrt.

Extra-Tipp

Finte: Wenn sich die Verteidiger auf Ihre Stürmer eingestellt haben, dann hilft häufig nur noch ein toller Trick, hier Finte genannt. Nache einem Druck auf 6 legt Ihr Spieler einen Spezial-Trick hin, lässt die Verteidiger alt aussehen. Aber nicht übertreiben, denn allzu lange lässt sich der Gegner nicht verkohlen.

Gegner in Ballbesitz



Zweikampf: Für den erfolgreichen Defensiv-Zweikampf ist es besonders wichtig, dass Sie mit Ihrem Verteidiger dicht genug an den Gegenspieler in Ballbesitz herankommen. Wenn Sie also mit Ihrem Spieler in der Nähe des Gegners sind, drücken Sie 1, um in Ballbesitz zu kommen. Dies ist die fairste Möglichkeit, den Ball zu erobern. Deswegen wird der Zweikampf Ihren Gegnern in der Regel auch keinen Freistoß einbringen. Allerdings klappt es dann auch nicht immer, den Ball zu bekommen.



Grätsche: Die Grätsche erhöht die Chance, an den Ball zu kommen. Außerdem müssen Sie auch nicht so nah am Gegenspieler sein wie beim Zweikampf. Wollen Sie an den Ball, so drücken Sie die Taste 3 und grätschen damit. Allerdings ist auch die Gefahr höher, einen Freistoß zu verursachen, als im normalen Zweikampf. Vor allem die Grätsche von hinten (siehe oben) ahnden Schiedsrichter gerne mit einem Freistoß, manchmal sogar mit Verwarnungen, also gelben Karten.



Blutgrätsche: Das ist die wohl rabiateste Methode, in Ballbesitz zu kommen. Mit ziemlicher Sicherheit erobern sie mit der Blutgrätsche zwar den Ball, doch mit ähnlicher Verlässlichkeit wird der Unparteiische diese Aktion nicht ungestraft durchgehen lassen. Außerdem nehmen Sie eine Verletzung des Gegners billigend in Kauf. Sollten Sie dennoch von diesem taktischen Mittel Gebrauch machen wollen, dann laufen Sie auf Ihren Gegenspieler zu, drücken die Taste 6 und lassen Ihren Kontrahenten „über die Klinge springen".



Spieler wählen: Sowohl bei Standardsituationen, als auch im Spiel, wenn der Gegner in Ballbesitz ist, können Sie Ihren jeweils aktiven Spieler wechseln, und zwar mit einem Druck auf Taste 2. Der Computer weist Ihnen dann automatisch denjenigen Spieler zu, der am günstigsten zum gegnerischen Spieler postiert ist. Bei einer Ecke ist es ratsam, Spieler im Strafraum zu aktivieren, denn der vordere Spieler wird in der Regel nicht angeschossen und greift deswegen auch nicht ins Spiel ein. Ausgewählte Spieler werden durch die vier gelben Felder zu ihren Füßen symbolisiert.

Extra-Tipp

Elfmeter: Nur keine Angst, der Tormann hat beim Elfmeter eine Chance. Sie ist nicht all zu groß, dennoch können Sie sie nutzen. Wenn also auf Strafstoß gegen Sie entschieden wird, so überlegen Sie sich eine Ecke, drücken die entsprechende Pfeilrichtung des Steuerkreuzes und halten den Ball – vielleicht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anstoß Action FORTSETZUNG

Anstoß 3 Action installieren, starten und entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-II 350 MHz
- 64 **Megabyte** Arbeitsspeicher
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 620 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Anstoß Action und Anstoß 3 verbinden

1 Sollten auf Ihrem Rechner bereits „Anstoß 3" installiert sein, so haben Sie bei der Installation von „Anstoß Action" die Möglichkeit, auch „Anstoß 3 Action" zu installieren. Wie Sie den Systemtest vornehmen, können Sie auf der ersten Seite dieses Beitrags nachlesen. Um die Installation von Anstoß 3 vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des Spiels **Anstoß Action**.



2 Klicken Sie dann auf **Überspielen**.

3 Klicken Sie anschließend auf A3 action.



4 Sehen Sie daraufhin eine Fehlermeldung, so klicken Sie einfach auf OK. Die Mitteilung warnt vor Problemen mit kopiergeschützten CD-ROMs, doch auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM ist kein Kopierschutz.

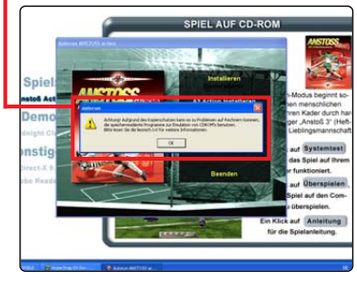
5 Klicken Sie anschließend zwei Mal auf Ja.

6 Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Verzeichnis zu installieren, und klicken Sie dann auf Installieren.

7 Ist die Installation abgeschlossen, so klicken Sie auf Fertigstellen.

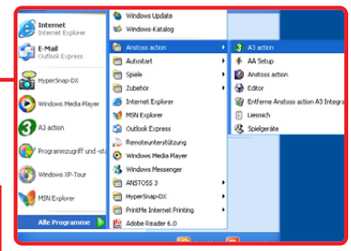
8 Daraufhin sehen Sie eine „Liesmich"-Datei. Lesen Sie deren Text aufmerksam durch, und schließen Sie die Datei mit einem Klick auf ✕.





Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programm, Anstoss action, und klicken Sie auf A3 action.



2 Im geöffneten Startmenü brauchen Sie nur mit der Maus auf das lachende Fußballmännchen zu klicken, weil die Option Neues Spiel beginnen bereits eingestellt ist. Grundsätzlich steuern Sie das Spiel per Maus. Ein Klick auf das lachende Fußballmännchen bestätigt Ihre Eingaben.



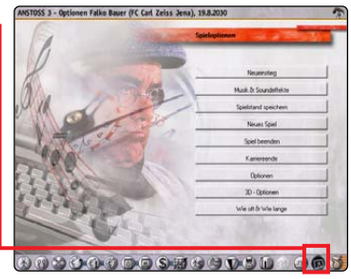
3 Im folgenden Menü klicken Sie auf ein Land, in dem Sie arbeiten und trainieren wollen, wählen anschließend mit einem Mausklick den Spielmodus • Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn aus und bestätigen Ihre Wahl wieder per Klick auf das Männchen. Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie, ob Sie allein oder mit bis zu drei Freunden spielen. Die weiteren Einstellungen zu Spielbeginn sind in den Spieletricks zu Anstoß 3 in Heft 11/2003 im Kapitel „Die wichtigsten Befehle" beschrieben.



Spiel beenden

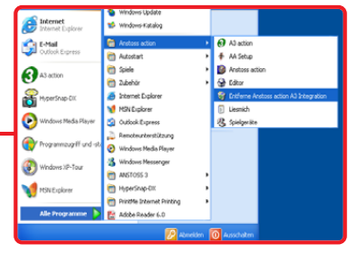
Möchten Sie das Spiel beenden, so klicken Sie einfach in der unteren Menüleiste des Spielbildschirms auf das Symbol „Optionen" und anschließend auf die Schaltfläche Spiel beenden.

Dann bekräftigen Sie Ihre Wahl per Klick auf das lachende Fußballmännchen. Den folgenden Abspann können Sie jederzeit mit Esc abbrechen.



Spiel entfernen

Klicken Sie unter Windows zunächst auf Start, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf die Menüpunkte Alle Programm und Anstoss action, und klicken Sie danach auf Entferne Anstoss action A3 Integration. Bekräftigen Sie anschließend Ihre Entscheidung mit je einem Klick auf Ja und OK – das Spiel ist damit gelöscht.



Anstoß 3 Action spielen

„Jetzt geht's los" singen nicht nur die Fans im Stadion – auch Sie als Manager und Spieler sind mittendrin. Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und beginnen Sie eine Managerkarriere mit dem Verein ihrer Wahl. Trainieren, kaufen, verkaufen – alles wie bei Anstoß 3. Am Spieltag können Sie dann direkt ins Geschehen auf dem Rasen eingreifen. So binden Sie „Anstoß Action" ein:

Vor Ihrem jeweiligen Einsatz sehen Sie den Bildschirm „Letzte Informationen zum Spiel". Hier erfahren Sie alles über den Gegner. Klicken Sie nach der Lektüre auf das Männchen in der rechten unteren Ecke. Im nächsten Bildschirm müssen Sie die Steuerung festlegen. Drücken Sie dazu auf dem Steuerkreuz der Spieletastatur rechts, um Ihren Verein, in diesem Fall den 1. FV München, per Spieletastatur zu steuern. Bestätigen Sie wieder mit einem Klick auf das Männchen unten rechts. Jetzt treten Sie mit Ihrer selbst aufgestellten Mannschaft in Aktion. Lesen Sie dazu Spieltipps auf den vorangegangenen Seiten. Nach dem Spiel sehen Sie eine ausführliche Statistik. Reagieren Sie im Management- und Trainingsalltag auf deren Informationen.

Echte Spielernamen gibt es in „Anstoß Action" nicht, nur in „Anstoß 3" und „Anstoß 3 Action". Wie Sie die Spielernamen ändern, lesen Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2003 auf Seite 113.



Vor jedem Einsatz Ihrer Mannschaft müssen Sie das bevorzugte Steuergerät, im Beispielfall also die Spieletastatur (Gamepad), auswählen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Commandos 3
Destination Berlin

Strategiespiel für PC | Bei einem so schweren Spiel kann Hilfe nicht schaden: COMPUTERBILD-SPIELE erklärt hier, wie Sie die Stalingrad-Aufträge überleben

Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die STRG-Taste



Um auch während einer Bewegung des Commandos schussbereit zu sein, drücken Sie Strg. Nun können Sie zum Beispiel kriechen und dabei sofort schießen, falls nötig. Das ist oft extrem wichtig.

Blickwinkel einstellen

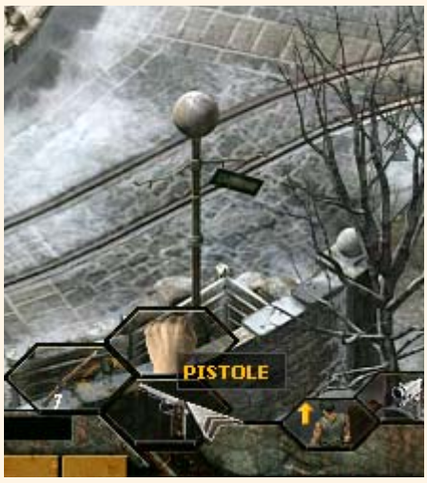


Sie können den Blickwinkel in vier Richtungen ändern. Drücken Sie dazu Alt und die linke oder *rechte* Maustaste, je nachdem, wohin Sie ihn drehen wollen.



Das kann dann besonders sinnvoll sein, wenn Ihnen die ursprüngliche Sicht keinen Überblick verschaffte. Hier wird nach der Drehung eine Kiste (Kreis) sichtbar.

Ausrüstung auswählen



Um Ausrüstung zu wählen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf ein Symbol, hier das Waffensymbol. Das daraufhin geöffnete Menü zeigt Ihnen alle verfügbaren Waffen (hier Gewehr und Faust).

Charakter aussuchen

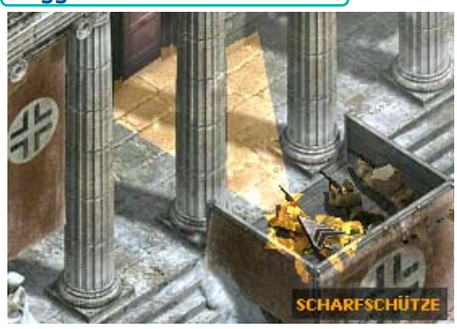


Welcher Ihrer sechs Kämpfer aktuell aktiv ist, sehen Sie am Porträt unten links. Ihre Männer sind per Druck auf die Tasten 1 bis 6 direkt wählbar.



Einmaliger Druck auf die Zahlentaste aktiviert den Soldaten nur, zweimaliger sorgt dafür, dass auch die Kamera sofort zu seinem Standort wechselt.

Aggressiven Modus nutzen



Wenn Sie Ihre Männer in den aggressiven Modus versetzen ([A] drücken), schießen die danach selbstständig auf alle Gegner, die in ihren Sichtkegel eindringen.

Zigarettenschachtel nutzen



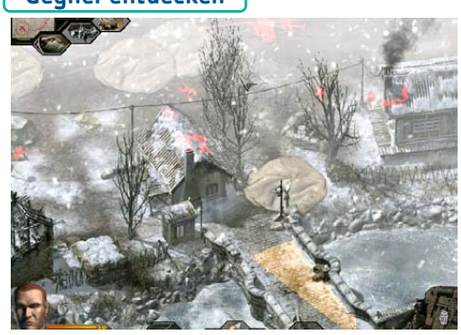
Mit Zigarettenschachteln locken Sie Gegner an Stellen auf der Karte, wo sie von Ihren Männern überwältigt werden können, ohne dass es ein anderer sieht.

Uniformen einsetzen



Ihre Commandos können gegnerische Uniformen nutzen, um aus der Entfernung Wachen zu täuschen. Offiziere und Gestapo-Männer erkennen Sie allerdings.

Gegner entdecken

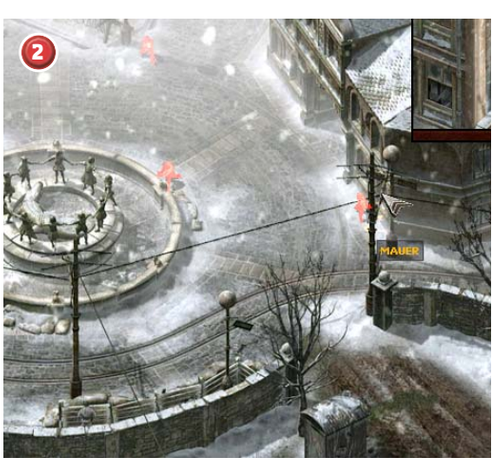


Oft sind gegnerische Soldaten nicht auf den ersten Blick zu entdecken. Wenn Sie [F5] drücken, werden alle Gegner in Sichtweite rot gefärbt. Nutzen Sie das aus!

1. Auftrag

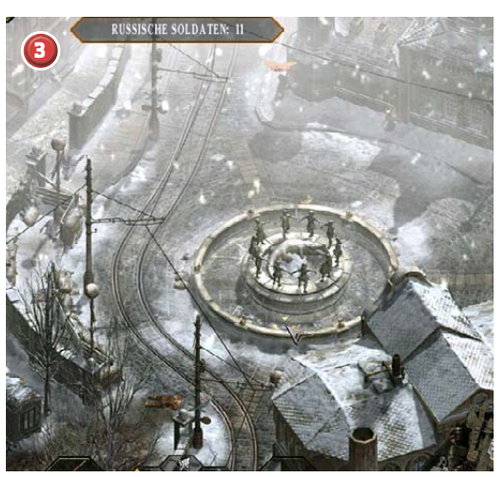
Eliminieren Sie den Scharfschützen

Sie müssen in dieser Aufgabe einen Scharfschützen erwischen, bevor er Sie erwischt. Sie starten oberhalb des Platzes 1. Den Scharfschützen an die Ecke laufen lassen, dort hinlegen und in Richtung Platz kriechen. Der Scharfschütze des Gegners wird jetzt den Platz wechseln und näher auf Ihren zulaufen, dabei auch weiterhin die russischen Soldaten töten. Bevor Sie sich um ihn kümmern können, müssen Sie noch drei Gegner auf dem Brunnenplatz töten 2. Das geht am besten aus gesicherter Deckung nahe der Mauer mit dem Scharfschützengewehr. Dann auf den Platz krie-



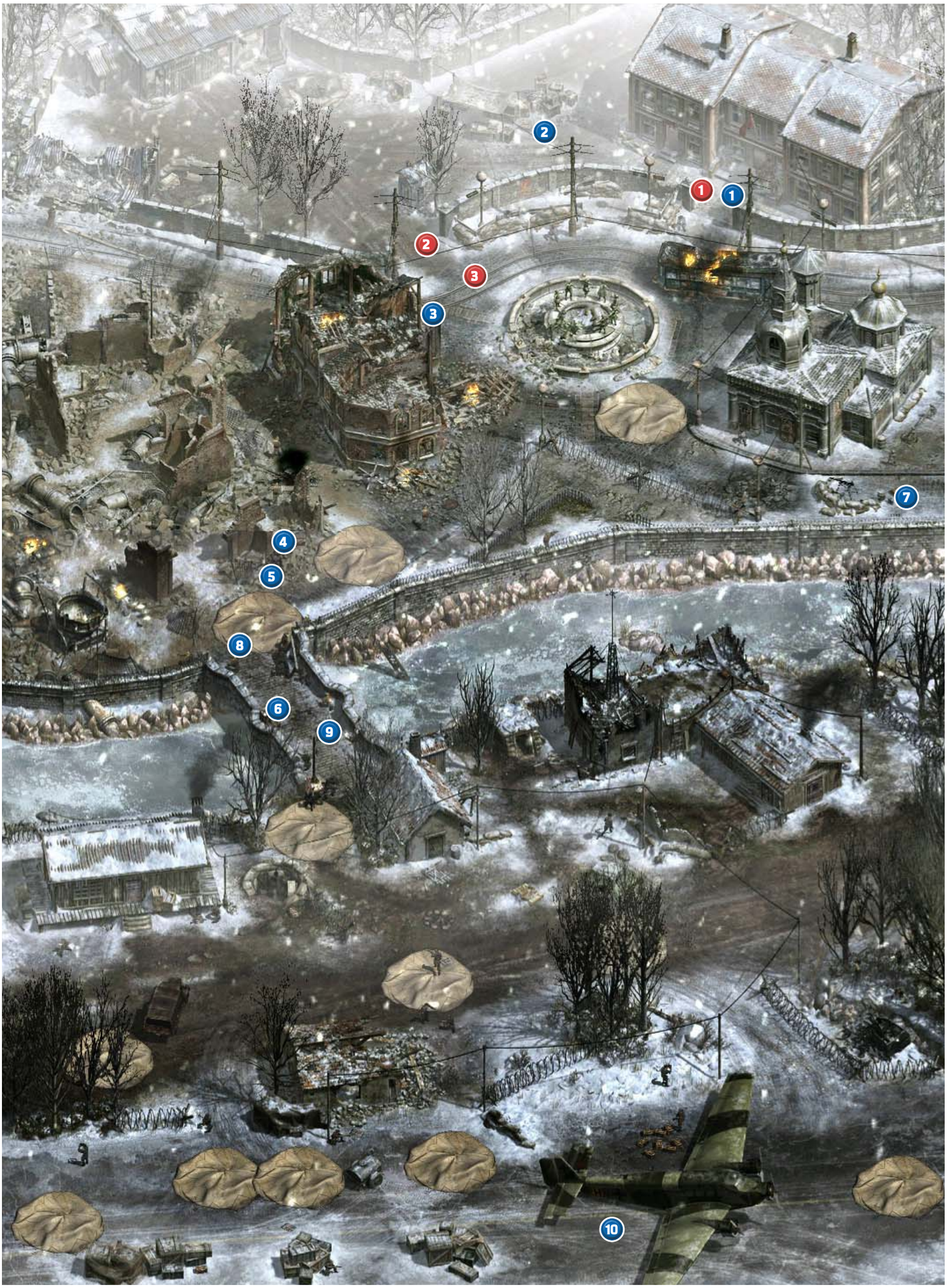
chen und am Brunnen Deckung suchen. Der deutsche Scharfschütze wird sich erheben und in die Richtung Ihres Mannes laufen. Das ist der Moment, in dem Sie ihn erwischen können 3. Danach können Sie sich in Ruhe ansehen, was weiter passiert, bis der nächste Auftrag beginnt.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Übersichtskarte: Auftrag 1 (rote Zahlen) und 2 (blaue Zahlen)

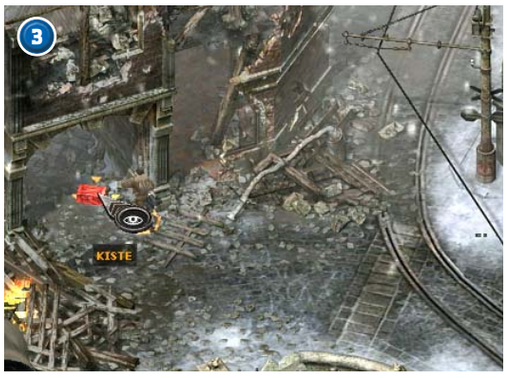


Beschützen Sie den General

Geschwindigkeit ist hier der halbe Sieg. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie Ihren Job recht einfach erledigen 1. Wählen Sie zuerst den Green Beret, und lassen Sie ihn den Pionier untersuchen. Daraufhin wird das Inventar-Menü geöffnet. Geben Sie dem Pionier die Handgranaten des Green Beret. Wählen Sie den Pionier an, lassen Sie ihn zur Kiste laufen und die Ausrüstung herausholen 2.



Dann weiter zur nächsten Kiste in der Ruine am Brunnenplatz 3.



Nun in Richtung Brücke laufen und die Wachen dort mit einer Granate ausschalten 4.



Die Kiste plündern und in sicherer Deckung auf den nächsten Schwung feindlicher Soldaten warten. Mit weiteren Granaten und Molotov-Cocktails verteidigen Sie sich an dieser Stelle gegen 15 bis 20 Soldaten 5.



Dann schnell zur Kiste in der Mitte der Brücke laufen und die Brücke danach verminen 6.



Jetzt sammeln Sie die Waffen der gefallenen Gegner ein, besonders die Gewehre sind noch sehr nützlich. Dann legen Sie den Pionier rechts neben der Brücke mit einem Gewehr auf die Lauer und stellen aggressiven Modus ein. Er wird jetzt auf jeden Gegner schießen, der in sein Blickfeld läuft. Nun holen Sie den Scharfschützen und den Green Beret nach. An der Kirche steht eine weitere Kiste, die der Scharfschütze noch leert 7, dann laufen beide zur Brücke. Legen Sie den Green Beret im aggressiven Modus links an die Brücke, und schicken Sie dann den Scharfschützen auf die Brücke, nachdem er sich von seinen Kameraden vorher alle Granaten und Munition für sein Gewehr geholt hat 8.



Warten Sie, bis sich gegnerische Soldaten nähern, und töten Sie die mit Scharfschützengewehr oder Granaten. Robben Sie langsam über die Brücke, und schießen Sie auf alle Soldaten, die Sie entdecken können 9.



Wenn Sie genug Gegner erwischt haben, beginnt ein weiterer kleiner Film, der die nächsten Schritte des Generals zeigt. Sie sollen ihm in das Flugzeug folgen, das er betritt. Lassen Sie Ihre drei Mann vorsichtig zum Flugzeug kriechen, falls noch Gegner unterwegs sein sollten, und einsteigen 10. Der Auftrag ist damit erledigt.

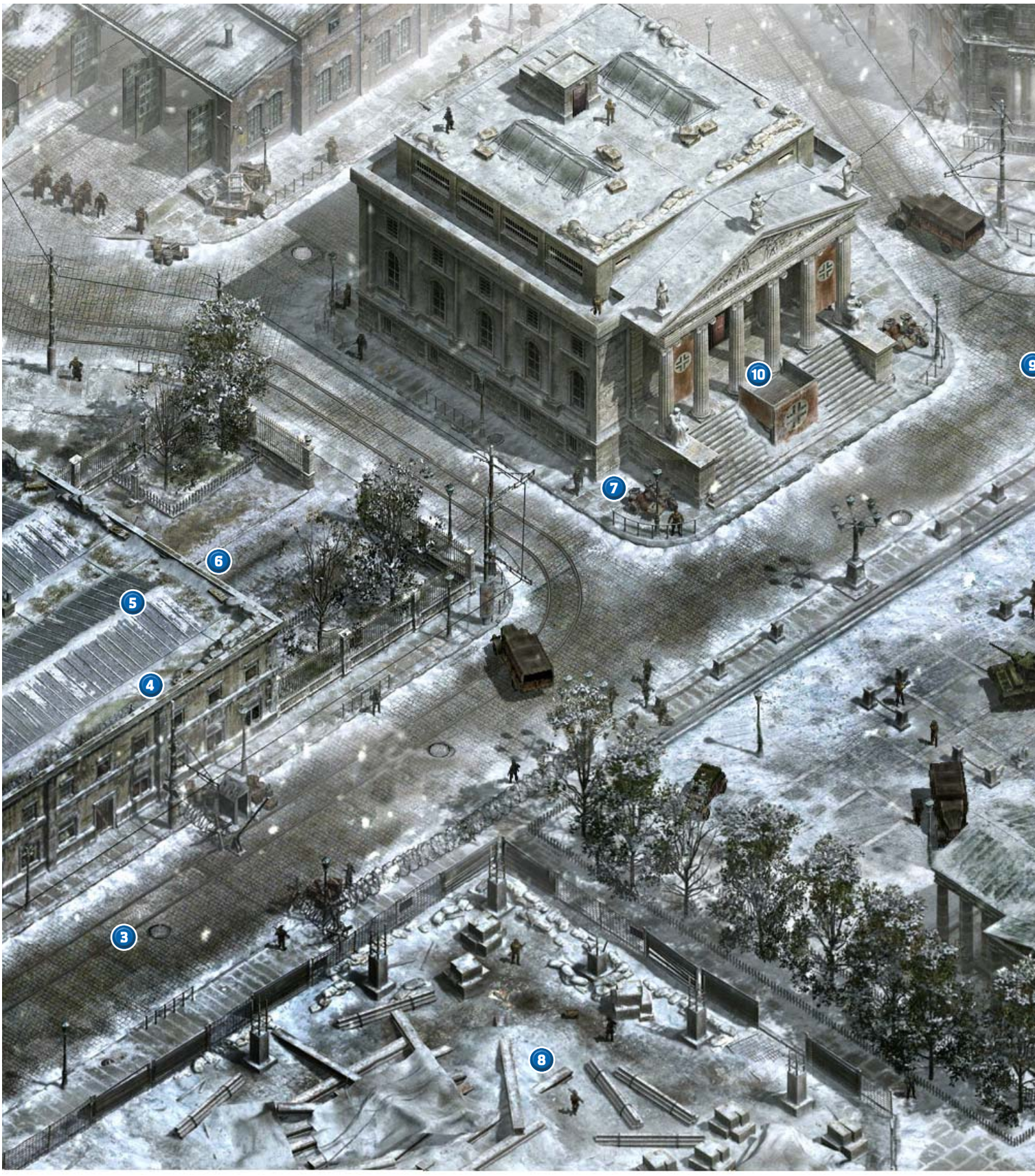


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Commandos 3 Destination Berlin

FORTSETZUNG

Übersichtskarte: 3. Auftrag

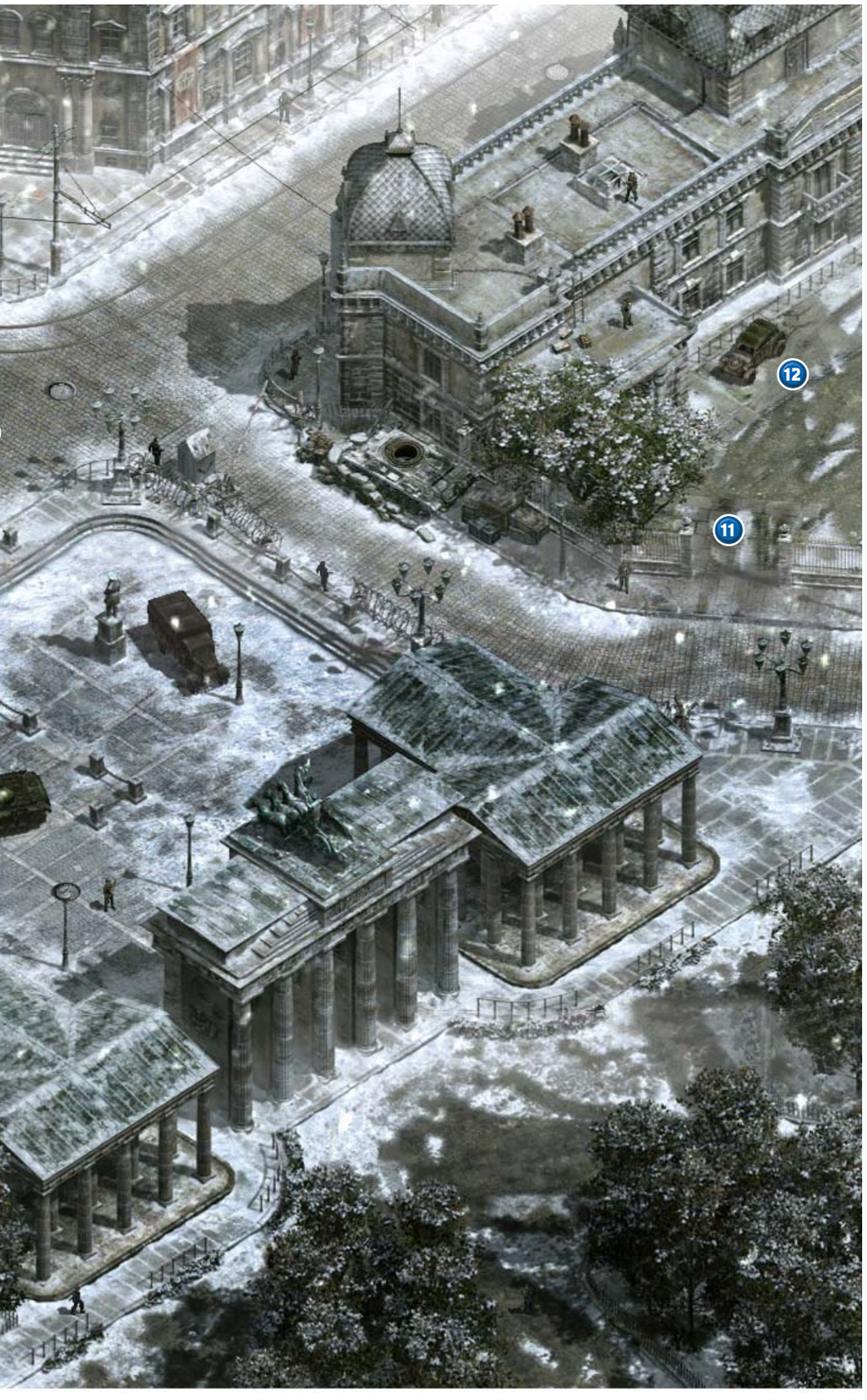


Den Verräter kaltstellen

Zuerst müssen Sie aus dem Gefängnis entkommen. Lassen Sie den Green Beret den Wächter, der hereinkommt, niederschlagen und fesseln. Schnappen Sie sich die Ausrüstung. In der Nachbarzelle befreien Sie dann Ihre Kameraden. Die Wache im Gang ist das nächste Opfer. Verstecken Sie den Mann in einer Zelle 1. Nun schalten Sie den Mann auf dem Hocker aus, wenn sein Gegenüber gerade nicht hinsieht, und schleppen ihn weg. Der letzte Gegner



dürfte jetzt kein Problem mehr sein. Nehmen Sie die Ausrüstung von Gegnern und den Inhalt der Kiste mit. Lassen Sie dann den Green Beret durch die Tür in den Zellentrakt gehen und die nächste Wache niederschlagen. Oft können Sie Gegner niederschlagen und fesseln, das Messer brauchen Sie nur, wenn es sehr schnell gehen muss. Rüsten Sie dann alle Männer mit Waffen und Uniformen aus, lassen Sie den Green Beret in die Kanalisation klettern und die beiden Wachen außer Gefecht setzen 2. Im nächsten Raum treffen Sie den Spion, der ab da zum Team





gehört. Jetzt sehen Sie wieder einen kleinen Film, der Ihnen Ihre trostlose Situation deutlich macht. Lassen Sie den Green Beret die Leiter hochklettern, nachdem Sie ihm eine deutsche Uniform angezogen haben, und aus dem Gully schauen 3. Es dauert eine Weile, bis die Soldaten, die vorhin aufmarschierten, wieder abgerückt sind. Wenn sie verschwunden sind, kann der Green Beret aus seinem Versteck klettern. Die beiden Wachen zu erledigen und ihre sterblichen Überreste in den Gully zu werfen, ist nicht schwer. Setzen Sie zur Not bereits erbeutete Zigaretten ein, um die Wachen anzulocken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Commandos 3 Destination Berlin

FORTSETZUNG

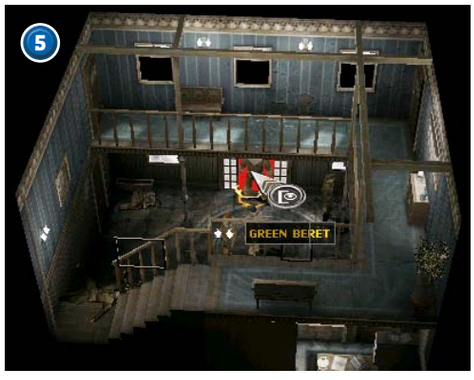
Übersichtskarte: 3. Auftrag | Fortsetzung



Jetzt geht der Green Beret ins Haus und überwältigt dort dessen Bewohner 4.



Einer davon ist ein Offizier. Dessen Uniform wird dem Spion noch gute Dienste leisten. Er sollte sie ruhig sofort anziehen. Der Green Beret schaltet dann in weiteren Räumen die Gegner mit Faust oder Messer aus. Das Treppenhaus wird etwas heikel: Erledigen Sie die Wache mit dem Gewehr – und den alarmierten Wächter im ersten Stock auch, indem Sie ihn mit dem Mauszeiger verfolgen und abdrücken, sobald Sie ihn treffen können 5.



Schicken Sie den Green Beret dann zur Tür hinaus, damit er die dortigen Wachen bewusstlos schlägt 6.



Die Körper tragen Sie schnell ins Haus, bevor die Patrouille sie sieht. Die Kiste im Hof sollten Sie danach unbedingt leerräumen.

Jetzt kommt der Spion ins Spiel. Er muss draußen drei Soldaten betäuben, ohne die Patrouille aufzuscheuchen. Den ersten erledigt er mit der Spritze und trägt den Körper ins Haus. Den zweiten beim Motorrad ebenfalls per Spritze aus dem Verkehr ziehen, dabei auf den dritten Mann achten, der vor dem Gebäude Wache schiebt und hin und her läuft 7.



Den schickenSie auch mit der Spritze schlafen, können den Körper aber in der Kanzel abladen.

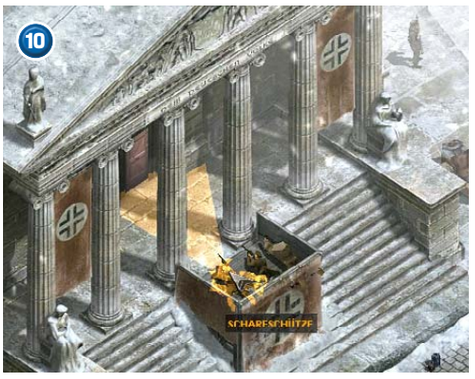
Jetzt lenkt der Spion einen Wachtposten vor der Baustelle ab, der den kleinen Weg bewacht, auf dem Sie keine „Aufsicht" gebrauchen können. Nun holen Sie den Pionier, der eine deutsche Uniform trägt, aus dem Haus und lassen ihn die Wache neben dem Haus ausschalten. Den Körper können Sie im Gully verstecken. Dann den kleinen Weg entlang kriechen und die Wachen auf der Baustelle mit Gasgranaten betäuben. Die Gasmaske aufsetzen, die bewusstlosen Männer fesseln und hinter Kisten blicksicher verstecken 8.



Nun kann der Pionier die Sprengsätze aus der Kiste holen. Ab jetzt läuft ein Countdown – Sie haben noch 15 Minuten Zeit für die Vorbereitung des Attentats. Schicken Sie den Pionier dann auf die Kanzel, und lassen Sie ihn die Wache am Gebäude töten. Den Mann in der Kanzel verstecken. Den Spion auch dorthin holen. Mit dem Pionier im richtigen Moment eine Bombe in die Mitte der Straßenkreuzung legen. Die zweite Bombe legen Sie vor die Treppe, wo sich auch die für Deckung geeignete Kanzel befindet 9.



Jetzt holen Sie alle Männer in die Kanzel (Uniformen nicht vergessen!). Legen Sie alle außer dem Pionier so hin, dass sie die Tür des Hauses im Visier haben, geben Sie ihnen Waffen, und versetzen Sie sie in aggressiven Modus. Nun warten Sie auf den verräterischen General 10.



Sobald sein Auto über der Bombe auf der Straße ist, zünden Sie den Sprengsatz. Der General überlebt, läuft aber auf das Gebäude zu, wo Ihre Männer auf der Lauer liegen. Die zweite Bombe erwischt ihn. Panisch umherlaufende Soldaten kann der Pionier mit Granaten und Molotow-Cocktails töten. Schicken Sie jetzt den Spion zu Ihrem Fluchtauto – einem Kübelwagen. Momentan ist der noch schwer bewacht 11.



Als Offizier kann der Spion die Leiter am Haus hochklettern und aus der Kiste wichtige Ausrüstung holen. Die Wache daneben kann mit der Spritze besiegt werden. Den Körper nah an der Wand verstecken. Den Soldaten am Boden nun auch mit Spritze töten, den Körper gut verstecken. Schalten Sie jetzt die drei Wachen auf der Straße aus – mit Granaten und Spritze sollte das kein Problem sein. Sammeln Sie bei der Kanzel jetzt Uniformen ein, damit alle drei getarnt zum Kübelwagen gehen können. Nicht rennen! Lassen Sie die Männer in den Kübelwagen steigen 12.



Sie haben gewonnen 13!



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Aufbauspiel für PC | **Gleich zwölf neue Aufträge warten im Ergänzungsspiel auf clevere Spieler, die sich der Herausforderung stellen. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Ihnen hier Tipps und Hilfen für die ersten beiden: Schnitzeljagd und Bruderzwist** Spielverlauf siehe Test Seite 60

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

Die Lösungen zu den Szenarien sind im Fall „Schnitzeljagd" bindend – anders kann man die Aufgabe nicht bewältigen. Im Fall von „Bruderzwist" ist es aber lediglich ein möglicher Weg, der aufgezeigt wird. Sie können das Spiel sehr wahrscheinlich auch mit anderen Taktiken für sich entscheiden. Spielstände aus der Zeit vor der Ergänzungs-CD-ROM funktionieren mit dem neuen Spiel nicht. Sie können also nicht in einer „alten" Endlospartie die neuen Möglichkeiten nachträglich einbauen.

Felder anlegen



Wenn Sie eine Farm oder eine Plantage bauen, müssen Sie jetzt nicht mehr mühsam jedes einzelne kleine Feld anlegen, damit dort etwas wächst.



Klicken Sie einfach auf das Symbol mit der Ähre und dem Hammer (Kreis), und die Felder werden automatisch sofort angelegt. Bäume stören dabei nicht.



Denken Sie daran, dass Sie Straßen zu Betrieben nach wie vor von Hand bauen müssen, dafür sorgt diese Automatik-Funktion leider nicht.

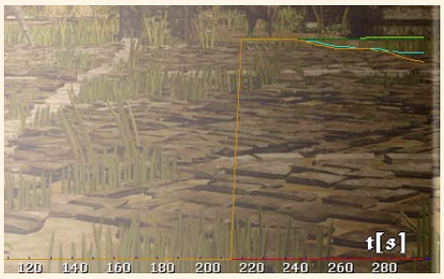
Statistik



Das neue Statistik-Menü gibt Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zur Überprüfung Ihrer Einkünfte und Verbrauchsmengen. Sehen Sie sich also besonders in Endlosspielen und Szenarien, in denen die Wirtschaft eine Rolle spielt, regelmäßig die statistischen Daten an, um nicht böse überrascht zu werden.



Sie können sich beispielweise anzeigen lassen, wie die Produktion eines oder mehrerer von Ihnen vorher ausgewählter Produkte aussieht. Diese Kurve sollte immer nach oben gehen oder stagnieren. Wenn Sie fällt, haben Sie möglicherweise irgendwo Dürre-Katastrophen oder andere Probleme.



Auch die momentan vorhandenen Lagerbestände können Sie sich per Klick als farbige Linien zeigen lassen. Das kann wichtig werden, falls Sie bestimmte Waren nicht oder noch nicht selbst herstellen und sie daher einkaufen müssen. So sehen Sie rechtzeitig, wann es Zeit wird loszusegeln.



In diesem Menü können Sie genau sehen, wie viel Ware produziert (weiß) und wie viel verbraucht wird (gelb). So können Sie augenblicklich reagieren, falls Sie mehr verbrauchen als produzieren, und sofort weitere Betriebe errichten, die diesen Mangel wieder beheben können.

Szenario: Schnitzeljagd



1 In diesem Szenario sollen Sie einen Schatz finden. Dazu müssen Sie die Spuren verfolgen, die auf diversen Inseln zu finden sind. Sie beginnen auf Insel A.



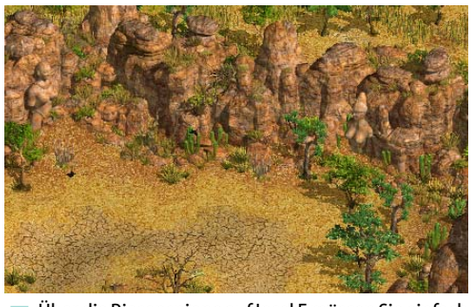
2 Fahren Sie mit dem Schiff zu Insel B, und suchen Sie dort links vom Indianerdorf im Canyon nach den Steinstatuen. Hier gibt es das erste Rätsel.



3 Das nächste Ziel ist die Insel C. Hier finden Sie die Statuen rechts von der Ansiedlung des schwarzen Stammes. Und natürlich den nächsten Hinweis.



4 Insel D: Hier sind die Statuen versteckt am Ufer des Sees, das man nur mit einem Boot erreichen kann. Sie haben aber eines von den Indianern bekommen.



5 Über die Riesenspinne auf Insel E müssen Sie einfach spurten. Der Scout wird zwar verletzt, sollte aber überleben. Die Statuen sind im Inneren der Insel.



6 Ein Heiler auf Insel F gibt Ihnen Medizin gegen das Spinnengift. Die Statuen stehen direkt im Dorf und sind leicht zu finden. Der nächste Hinweis wartet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANNO 1503 – Schätze, Monster & Piraten FORTSETZUNG

Szenario: Schnitzeljagd | Fortsetzung



7 Die Eingeborenen auf Insel G wollen Ihnen erst helfen, wenn Sie heiliges Wasser von der Insel H gebracht haben, um den Vulkan zu besänftigen.



8 Der Brunnen auf Insel H ist also das nächste Ziel. Auch hier gilt: Die Monster verletzen Ihren Scout womöglich, töten ihn aber nicht, wenn Sie schnell sind.



9 Nach der Hilfe erfahren Sie auf Insel G, dass Sie nun zur Insel I fahren müssen. Hier bewachen gefährliche Löwen die Statue im Inselinneren. Jetzt aber schnell!



10 Auf Insel J finden Sie nicht nur Heilung und eine weitere Statue, sondern auch weitere Mitstreiter auf der Schatzsuche. Nehmen Sie alle bis auf einen mit.



11 Die nächste Statue auf Insel K wird von Krokodilen bewacht. Schicken Sie erst Ihre Truppen dorthin, und holen Sie den Scout erst, wenn es sicher ist.



12 Weiter geht's zu Insel L. Hier finden Sie die Statue südlich der Ansiedlung im Dschungel. Der Hinweis führt Sie weiter zur Insel M.



13 Schicken Sie auch auf Insel M erst Ihre Truppen in das Tal der Statuen, dort warten Räuber. Dann schnell mit dem Scout hineinlaufen und Hinweis finden.



14 Nehmen Sie den Kanonier von Insel M an Bord, und fahren Sie zu Insel N. Hier schießt die Kanone eine Felswand in Stücke, hinter der das Ziel liegt.



15 Zuerst bekommen Sie nur eine Weisheit zu sehen, doch dann ist die Freude groß: Ein schwerer Goldschatz liegt dort im Tal. Sie haben gewonnen.

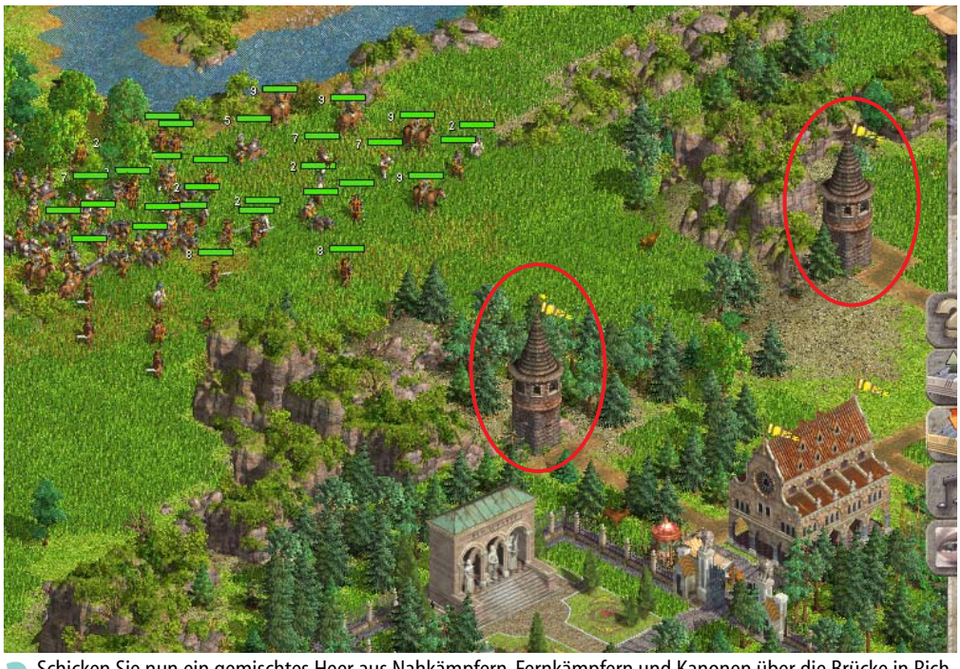
Szenario: Bruderzwist



1 Die Übersichtskarte zeigt an, wo Sie in diesem Szenario aktiv werden müssen. Los geht es auf der großen Hauptinsel A.



2 Ziehen Sie ein großes Heer bei Ihrem Markt an der kleinen Holzbrücke zusammen. Besonders Artillerie sollte reichlich dabei sein.



3 Schicken Sie nun ein gemischtes Heer aus Nahkämpfern, Fernkämpfern und Kanonen über die Brücke in Richtung des Gegners, um die beiden Kanonentürme (Kreise) zu zerstören und Gegenangriffe abzuwehren.

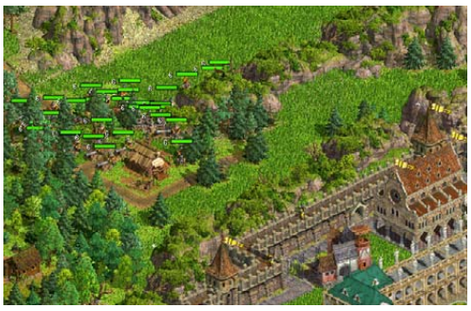
Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANNO 1503 – Schätze, Monster & Piraten FORTSETZUNG

Szenario: Bruderzwist | Fortsetzung



4 Attackieren Sie gegnerische Einheiten weit vor den eigenen Kanonen, lassen Sie sich von denen und den Fernkämpfern zusätzlich Deckung geben.



5 Schicken Sie dann eine Armee aus mindestens 20 Kanonen in sicherem Abstand nach Osten an der Stadtmauer entlang, bis sie die Ostküste erreicht.



6 Von dort können Sie ohne großen Widerstand in die Stadt eindringen, denn zuerst sollen Sie das Schloss zurückerobern. Schießen Sie ein Loch in die Mauer.



7 Ziehen Sie Ihr Heer in den Burghof, und vernichten Sie alle Kanonentürme in der Mauer. Außerdem alle Soldaten auf den Zinnen bekämpfen.



8 Ist das geschafft, zerstören Sie die Märkte des Gegners ober- und unterhalb des Schlosses und lassen von Scouts mit Holz und Werkzeug eigene bauen.



9 Das erste Ziel ist erreicht. Jetzt sollen Sie die beiden Ziergartenanlagen zurückerobern. Ziehen Sie dazu mit Nahkampfeinheiten hinein.



10 Nach kurzem Kampf haben Sie die Musketier-Wachen besiegt und können jetzt die Märkte in der Nähe mit Kanonen beschießen.



11 Wenn ein Markt ersetzt wurde, gehört das Ziergartengelände Ihnen. Nun können Sie sich um das andere kümmern.



12 Besiegen Sie auch hier die drei Musketiere im Garten, ziehen Sie einen Scout mit Baumaterial in die Nähe, und ersetzen Sie den Markt.



13 Auch das zweite Teilziel ist geschafft. Jetzt brauchen Sie nur noch Ihren flüchtigen Bruder mit dem Familienschatz zu finden. Er versteckt sich zwischen den Felsen von Insel B im Süden der Karte. Fahren Sie mit einem Schiff dorthin, und nehmen Sie einen Scout mit, um den Ausreißer zu finden.

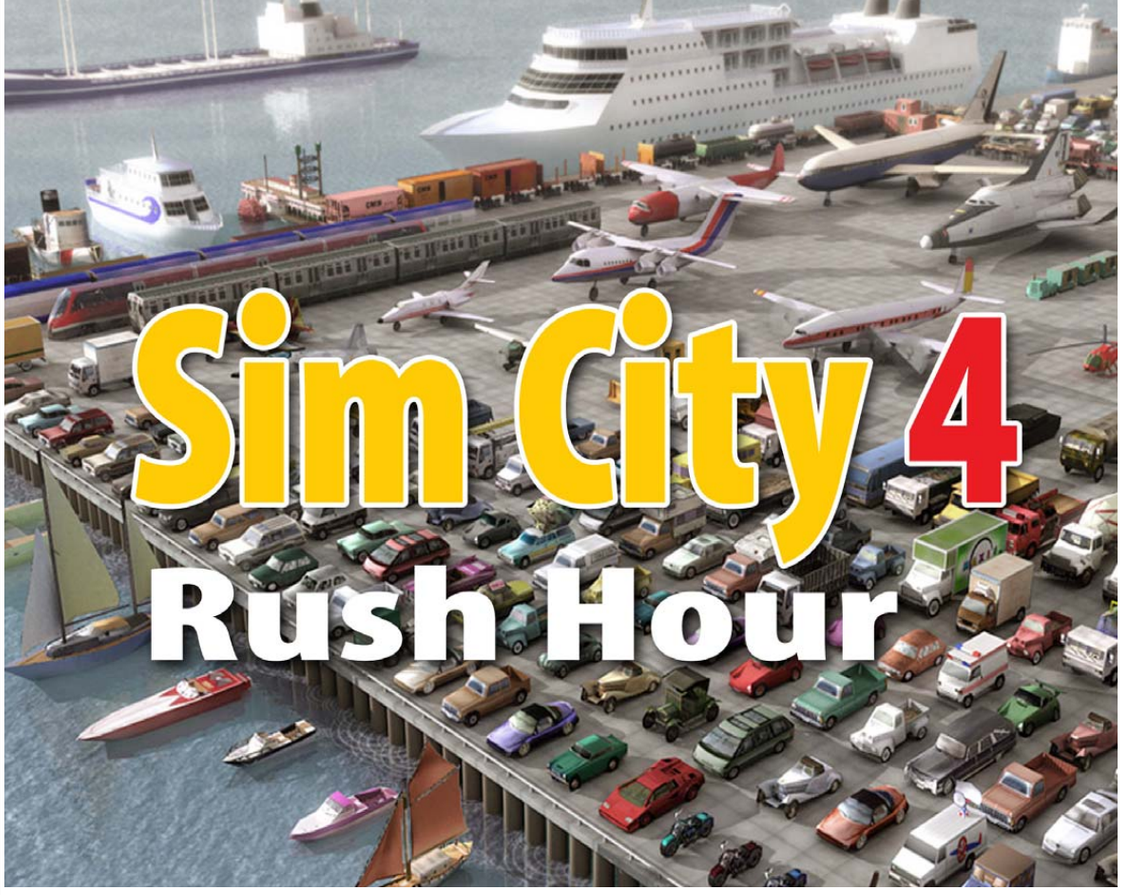


14 Nehmen Sie den Bruder an Bord Ihres Schiffes, und fahren Sie zu Insel C. Hier müssen Sie den Verwandten in die Verbannung entlassen, also absetzen.



15 Der Schlussbildschirm: Sie haben das Szenario gewonnen und können wieder in Ruhe Ihr Reich regieren. Herzlichen Glückwunsch!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ergänzungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Wie Sie in „Sim City 4“ eine moderne Stadt gründen, konnten Sie bereits in den Tricks in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2003 nachlesen. Nun geht es darum, Ihre Metropole interessanter zu gestalten. Schließlich müssen Sie Ihren Bürgern auch etwas bieten. Einige Attraktionen können Sie im Laufe des Spiels kaufen. Aber manchmal gibt es auch einfachere Wege, ans Ziel zu kommen. Manche Gebäude erhalten Sie ausschließlich als Belohnung für besondere Leistungen als Bürgermeister. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Skyline am prächtigsten gestalten

Spielverlauf siehe Test Seite 62

SPIELTIPPS

Bürgermeistervilla

1 Sobald Ihre Stadt mehr als 500 Einwohner hat und Ihre Bürgermeisterbewertung bei über 20 liegt, werden Sie dazu eingeladen, sich hier niederzulassen. Für 1800 Dollar und monatliche Kosten von 30 Dollar bekommen Sie eine stattliche Bürgermeistervilla. Dieses Geld sollten Sie unbedingt übrig haben, denn Ihre Anwesenheit hat allerlei positive Auswirkungen auf Ihre Metropole. Klicken Sie also auf.



2 Wählen Sie als Standort für Ihre Villa einen Bereich mitten in einem großen Wohngebiet. Denn Ihre Präsenz strahlt in einem Umkreis von 48 Feldern über die nähere Nachbarschaft hinaus. Damit wird die Attraktivität der Wohngegend erhöht, und es siedeln sich zahlreiche neue Nachbarn in Ihrer Nähe an. Durch die Wahl Ihres Wohnortes können Sie also unbeliebtere Wohngegenden ohne großen Aufwand aufwerten.



Gebetshaus

1 Ist die Einwohnerzahl auf über 1000 angestiegen, und beträgt Ihre Bürgermeisterbewertung mindestens 40 Punkte, so können Sie völlig kostenfrei ein Gebetshaus errichten. Weitere Gebetshäuser gibt es bei 5000 Einwohnern und 44 Punkten, bei 30 000 Einwohnern und 48 Punkten sowie bei 120 000 Bürgern und mindestens 52 Punkten in der Bewertung. Dieses Angebot müssen Sie annehmen.



2 Mit einem Gebetshaus in der Nähe sind Ihre Bürger glücklicher und zufriedener. Die Kriminalitätsrate in der Nachbarschaft wird zurückgehen. Monatliche Unterhaltungskosten fallen nicht an. Platzieren Sie das Gebäude möglichst zentral, damit viele Ihrer Einwohner diese Einrichtung nutzen können. Die Bürger werden von alleine auf Sie zukommen, wenn Sie weitere Gebetshäuser wünschen. Auch dann sollten Sie zustimmen.

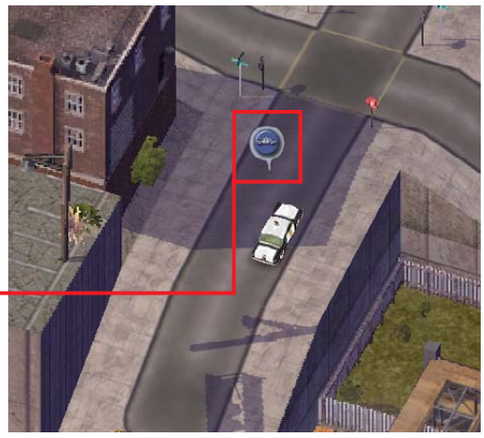


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sim City 4 Rush Hour FORTSETZUNG

Luxus-Polizeistation

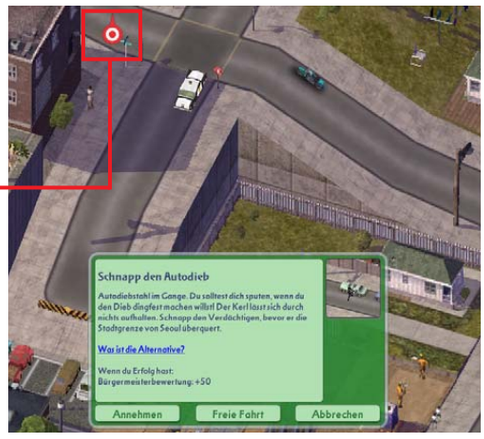
1 Es lohnt sich auch für den Bürgermeister, einen genauen Blick auf das Tagesgeschäft der eigenen Gesetzeshüter zu werfen. Sie können sogar selbst Einsätze hinter dem Lenkrad übernehmen. Klicken Sie dazu auf das blaue Symbol, das über einem der Streifenwagen eingeblendet wird. Schon erhalten Sie Ihren ersten Einsatzbefehl.



2 Aber Vorsicht, Sie sollten nicht jeden Auftrag blind annehmen. Denn es gibt auch einige korrupte Polizisten, die krumme Dinger drehen. Solche Einsätze bringen zwar zusätzliches Geld in die Stadtkasse, wirken sich aber negativ auf Ihre Bürgermeisterbewertung aus. Klicken Sie also auf, um sich einen anderen, legalen Auftrag geben zu lassen.



3 Als Bürgermeister sollten Sie besser auf der richtigen Seite des Gesetzes stehen. Verfolgen Sie daher die Autodiebe. Die Zielscheibe am Bildrand zeigt Ihnen die Position der Gangster. Mit den Pfeiltasten können Sie Ihren Polizeiwagen steuern und hinter den Gaunern herjagen. Schneiden Sie den Verbrechern den Weg ab, und rammen Sie sie.



4 Wenn Sie einige solcher Polizeieinsätze erfolgreich absolviert haben, werden Sie mit einem Luxus-Polizeirevier belohnt. Dieser Hochhauskomplex kann für die Sicherheit in einem großen Bereich der Stadt sorgen. Außerdem ist er mit einem Hubschrauberlandeplatz ausgestattet. So können Sie ab sofort flüchtende Verbrecher auch aus der Luft verfolgen.

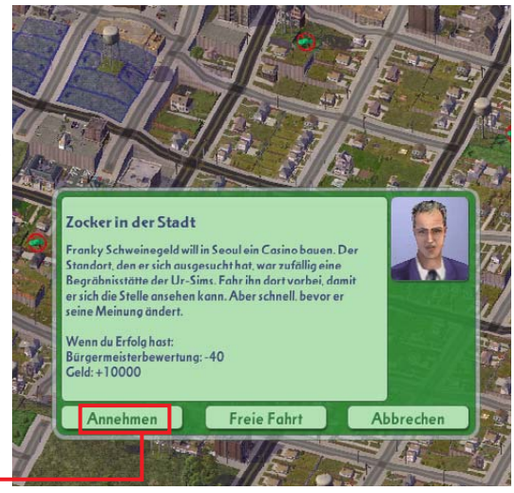


Casino

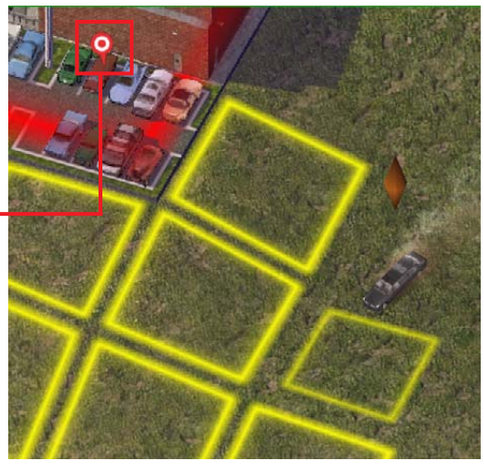
1 Der Zockerkönig Franky Schweinegeld möchte ein neues Spielcasino in Ihrer Stadt eröffnen. Er befindet sich bereits auf einer ersten Spritztour durch sein neues Revier und ist sehr leicht an seinem protzigen schwarzen Luxuswagen zu erkennen. Falls Sie ihn in Ihrer Stadt willkommen heißen wollen, klicken Sie einfach auf den blauen Kreis, der über seinem Wagen schwebt.



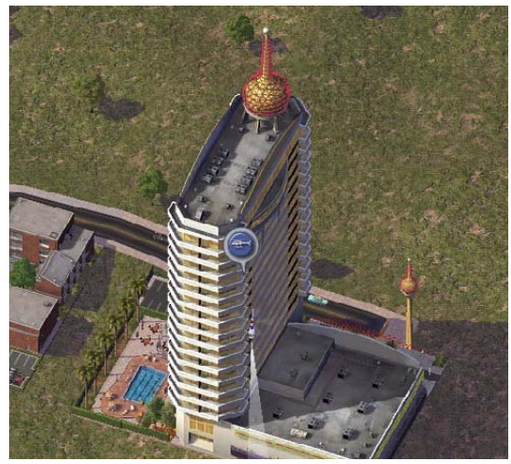
2 Die Nähe zu derart zwielichtigen Persönlichkeiten ist Ihrem Ansehen natürlich nicht unbedingt dienlich. Sie werden 40 Punkte Ihrer Bürgermeisterbewertung verlieren, wenn Sie sich mit Franky einlassen. Im Gegenzug wandern aber auch 10 000 Dollar in die Stadtkasse. Wenn Sie einen sehr guten Ruf bei der Bevölkerung genießen, können Sie diesen Schritt also durchaus wagen. Klicken Sie zu diesem Zweck auf.



3 Kutschieren Sie Franky zu dem favorisierten Baugelände für sein neues Casino. Die Richtung wird wiederum mit einer roten Zielscheibe am Bildrand angegeben. Das Zielgebiet ist durch gelbe Quadrate gekennzeichnet. Überqueren Sie mit dem Wagen alle Quadrate innerhalb des Zeitlimits, um auch diese Aufgabe erfolgreich abzuschließen.



4 Haben Sie Franky rechtzeitig an die richtige Stelle kutschiert, so können Sie ein Casino eröffnen. Vermeiden Sie als Standort die unmittelbare Nähe besserer Wohnviertel. Die Spielhölle bringt Ihnen ein monatliches Einkommen von 300 Dollar. Sie wirkt sich aber auch negativ auf die Nachbarschaft aus. Die Kriminalitätsrate steigt, und der Energieverbrauch nimmt zu.



Oper

1 Als Taxifahrer lernt man die interessantesten Leute kennen. Warum also nicht einmal einen Tag als Chauffeur verbringen? Klicken Sie einfach auf das blaue Symbol über dem Taxi. Und tatsächlich bekommen Sie über die Funkzentrale sofort einen spannenden Auftrag zugeteilt. Ein Wissenschaftler muss schnell zum Flughafen gebracht werden.



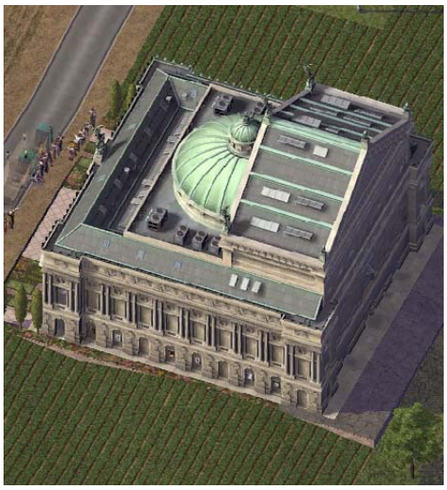
2 Erstes Ziel ist das Haus des Wissenschaftlers. Eine rote Zielscheibe am Bildrand zeigt die richtige Fahrtrichtung. Versuchen Sie auf dem Weg dorthin, nicht zu viele Blechschäden zu verursachen. Denn irgendwann gibt das Taxi den Geist auf. Ihren Zielort erkennen Sie an der roten Umrandung. Halten Sie dort an, damit Ihr Passagier einsteigen kann.



3 Ist der Wissenschaftler zugestiegen, geht es ohne Umschweife in Richtung Flughafen. Der direkte Weg wird wiederum durch eine Zielscheibe am Bildrand gezeigt. Wenn Sie Ihren Fahrgast rechtzeitig und ohne Blessuren an seinem Zielort absetzen, wird er sich Ihnen erkenntlich zeigen: Er schenkt Ihrer Stadt und deren Bewohnern ein Opernhaus.



4 Ein Opernhaus steigert das Ansehen Ihrer Stadt. Sie können es dazu benutzen, eine strukturschwache Wohngegend aufzuwerten. Ist es erst einmal eröffnet, so siedelt sich gerne die vornehmere Gesellschaft in der direkten Nachbarschaft an. Zudem trägt die Oper auch einen Teil zur Bildung der Bevölkerung bei. Dafür sind die monatlichen Unterhaltungskosten von 200 Dollar erträglich.

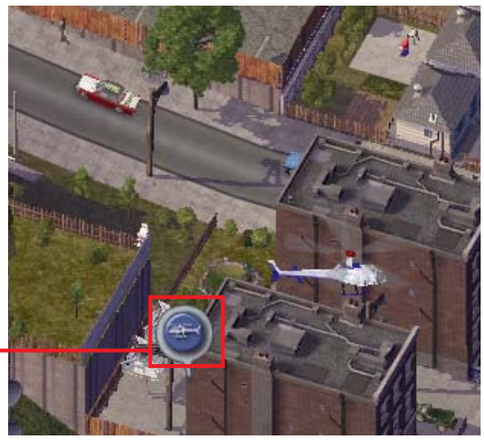


Hier stand im Heft eine Anzeige.

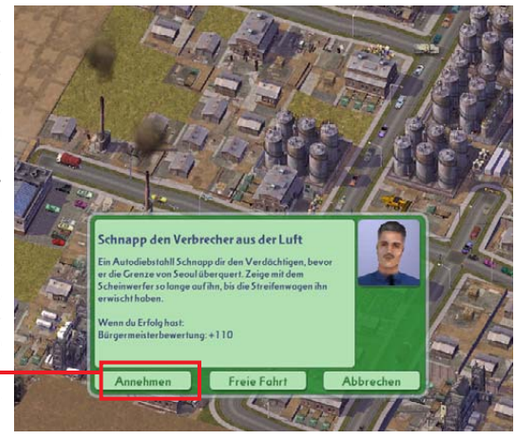
Sim City 4 Rush Hour FORTSETZUNG

Fernsehstudio

1 Haben Sie erst einmal eine Luxus-Polizeistation in Ihrer Stadt eröffnet, dann lohnen sich auch ein paar Einsätze als Hubschrauberpilot zur medienwirksamen Kriminalitätsbekämpfung. Klicken Sie dazu einfach auf das blaue Symbol über dem wartenden Polizeihubschrauber, und schon können Sie zu Ihrem ersten Einsatz aus der Luft starten.



2 Doch zuerst folgt eine kurze Auftragsbeschreibung. Es geht wieder einmal darum, flüchtende Autodiebe zu schnappen. Solche Einsätze sind wichtig für Ihr Ansehen bei der Bevölkerung. Außerdem werden auswärtige Kriminelle davon abgehalten, sich in Ihrer Stadt niederzulassen. Klicken Sie also auf , um diesen Auftrag anzunehmen.



3 Der Helikopter erhebt sich mit E in die Luft. Gesteuert wird er mit den Pfeiltasten. Fliegen Sie in Richtung Zielscheibe, um die Flüchtigen zu stellen. Haben Sie die bösen Buben eingeholt, so richten Sie mit der gedrückten *rechten* Maustaste den Scheinwerferkegel auf sie. Dank Ihrer Hilfe schnappen nach wenigen Sekunden die Handschellen.



4 Aufgrund Ihres heldenhaften Einsatzes bei der Vebrecherjagd will sich ein Fernsehstudio in Ihrer Stadt niederlassen. Das erhöht die Attraktivität und Anziehungskraft der Region enorm. Auch positive Effekte für die Wirtschaft sind spürbar. Direkt nach der Eröffnung des Studios können Sie in der Regel auch einen Radiosender in Ihrer Stadt willkommen heißen.



Friedhof

1 Mit der wachsenden Bevölkerungszahl steigt auch die Notwendigkeit eines Friedhofes. Ein Mitglied Ihres Beraterstabes wird Sie rechtzeitig auf dieses Problem aufmerksam machen. In dem Moment sollten Sie aber sofort handeln. Schließlich kostet die Errichtung Sie keinen müden Cent, und die braven Bürger Ihrer Stadt werden es Ihnen ohne Zweifel danken.



2 Ein Friedhof eignet sich hervorragend, um ein Wohngebiet von einem benachbarten Kraftwerk oder Industriegebiet zu trennen. Die ausgedehnten Parkanlagen reinigen die Luft, was die Lebensqualität in den angrenzenden Vierteln steigert. Achten Sie auch auf eine gute Verkehrsanbindung, denn dieser Ort wird viel besucht. Für Sie fallen keinerlei monatlichen Unterhaltskosten an.



Bürgermeister-Statuen

1 Die größte Ehre, die Ihnen als Stadtoberhaupt zu Teil werden kann, ist die Errichtung einer Statue nach Ihrem Ebenbild. Wenn die Bevölkerung auf über 5000 Einwohner angewachsen ist und Ihre Bürgermeisterbewertung 60 Punkte überschritten hat, wird dieses schmeichelhafte Angebot sicher nicht mehr lange auf sich warten lassen.



2 Sie sollten sich aber über die Kosten einer solchen Sehenswürdigkeit im Klaren sein. So schlägt beispielsweise eine „Pfundige Bürgermeisterstatue“ mit immerhin 59 000 Dollar Baukosten und monatlich weiteren1500 Dollar zu Buche. Dafür erhöht das Denkmal die Attraktivität des Wohnviertels. Denn jeder genießt gerne die Gesellschaft einer solchen Berühmtheit.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Corbis

Managerspiel für PC | **In diesem Eisenbahn-Spiel sind Sie nicht nur Streckenplaner, sondern auch Finanzbeauftragter und Vorstandsvorsitzender einer großen Bahngesellschaft. Lesen Sie diese Tipps, damit Sie sich bei all diesen Aufgaben keine Entgleisungen leisten** Spielverlauf siehe Test Seite 46

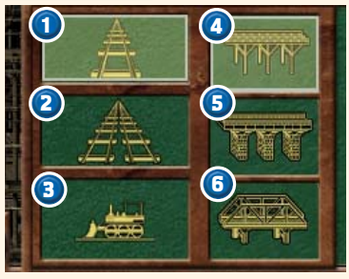
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Menü



1 Übersichtskarte: Weiße Punkte stehen für Städte, schwarze Linien für Ihre Gleise.
2 Menüknöpfe: Dieser Block aus neun Knöpfen verschafft Ihnen Zugang zu allen Untermenüs. Von links nach rechts und von oben nach unten sind dies: Streckenbau, Gebäudebau, Eisenbahnkauf, Gesellschafterübersicht, Bahnhofsübersicht, Zugübersicht, Firmendetails, Börse und Anzeigeoptionen. Die genauen Funktionen der einzelnen Tasten werden Ihnen im Lernauftrag des Spiels erklärt.
3 Untermenü: Sobald Sie auf einen der Menüknöpfe geklickt haben, sehen Sie in diesem Fenster ein Untermenü. Im Beispiel ist es die Zugübersicht, die Ihnen erlaubt, jederzeit alle eingesetzten Lokomotiven und die gezogenen Waggons zu beobachten. Auf einen Blick ist zu erkennen, wie viele Waggons die Lok zieht und in welcher Stadt sie als nächstes hält.
4 Zeit ist Geld: Das aktuelle Datum und Ihren Kontostand sehen Sie hier.
5 Optionen: Das Ordnersymbol ruft das Optionsmenü auf, mit dem Buchsymbol öffnen sich die Statistiken. Dazwischen wird mit den Farbkreisen die Spielgeschwindigkeit bestimmt.

Gleise legen



1 Zu Beginn entscheiden Sie sich zwischen eingleisigen 1 und zweigleisigen 2 Strecken, zwischen 4 Holzbrücken, 5 Steinbrücken und 6 Stahlbrücken. Mit 3 werden Gleise entfernt.



2 Ob und wie oft Tunnel errichtet werden, stellen Sie mit 1 ein. Mit 2 wird das Gleiche für Brücken bestimmt. 3 legt fest, ob Überführungen über bestehende Gleise gebaut werden sollen.

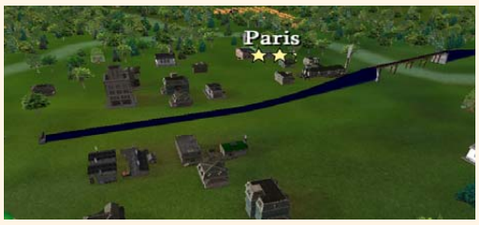


3 Jetzt erst ziehen Sie bei gedrückter Maustaste eine Verbindung zum Zielort. Wird die Strecke grün dargestellt, gibt es unterwegs fast keine Steigung. Legen Sie so stückchenweise die Gesamtstrecke.



4 Wenn Sie im Zielort ankommen, legen Sie die Gleise möglichst mitten durch die Stadt. Zentrale Bahnhöfe haben nämlich ein wesentlich größeres Einzugsgebiet als abgelegene.

Stadtplanung



Größere Orte versprechen größere Einnahmen. Wichtige Städte sind an mindestens zwei gelben Sternen zu erkennen. Metropolen haben vier und mehr Sterne.



Vor der Errichtung eines Bahnhofs wird dessen Einzugsbereich grün markiert. Drei Bahnhofsgrößen stehen Ihnen in diesem Spiel zur Verfügung.

Wartung



Die Versorgungstürme sind nötig, um Wasser- und Bremssandvorräte der Loks aufzufüllen. Die Türme sollten daher entlang jeder Verbindung stehen.



Wartungshallen werden von den Zügen nicht ganz so häufig angefahren. Hier werden Inspektionen durchgeführt und die Ölvorräte aufgefüllt.

Züge einsetzen



1 Per Mausklick wählen Sie aus der Liste einen bestimmten Zug. Preis, Leistung und voraussichtliche Fahrgeschwindigkeit werden im darüber liegenden Fenster gezeigt.

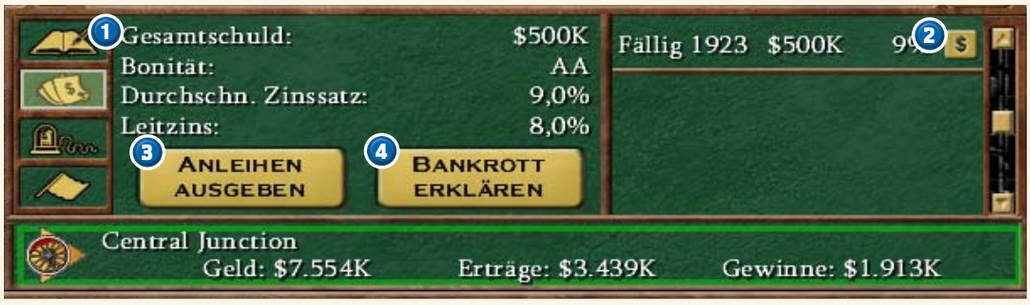


2 Danach legen Sie fest, welche Städte in welcher Reihenfolge angefahren werden sollen. Die Städte bestimmen Sie entweder direkt auf der Landkarte oder per Auswahlliste.



3 Zuletzt bestimmen Sie, wie viele Waggons gezogen werden sollen. Auf starken Steigungen sollten es höchstens fünf sein. Auch die Art der Ladung können Sie hier bestimmen.

Geldmarkt



Um schnell an Geld zu kommen, geben Sie Anleihen aus, was nur bei guter Bonität möglich ist. Unter **1** erfahren Sie, wie es um Ihre Firma bestellt ist. Bei **2** können Anleihen vor Ablauf getilgt werden. Eine neue Anleihe geben Sie per Klick auf **3** aus. Sollten Sie vor dem finanziellen Ruin stehen, können Sie als letzte Möglichkeit auf Schaltfläche **4** klicken.



Ist Ihr Aktienkurs **1** hoch, gewinnen Sie mit **2** Geld durch die Ausgabe von Aktien. Deren Wert steigern Sie, indem Sie per Klick auf **3** Aktien zurückkaufen. Auch das Auszahlen einer hohen Dividende mit Schaltfläche **4** hat diesen Effekt. Sollten Sie über genug Geld verfügen, versuchen Sie per Klick auf **5** eine Fusion mit einer anderen Gesellschaft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

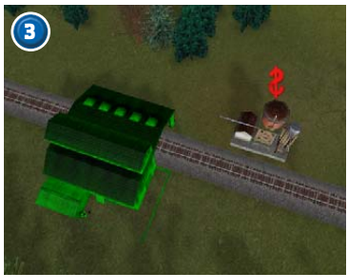
Railroad Tycoon 3 FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Auftrag 1: Go West









Nachdem Sie sich die Auftragsbeschreibung durchgelesen haben, klicken Sie auf die Zeile Neue Gesellschaft gründen und gründen eine neue Firma mit dem größtmöglichen Startkapital. Verbinden Sie danach gleich die beiden Städte Boston und Providence mit einem eingleisigen Streckensystem. Ziehen Sie die Gleise etwas über die Stadt Providence hinaus, damit der Weg später nicht von Neubauten versperrt wird 1. Verpassen Sie den beiden Städten nun jeweils einen mittelgroßen Bahnhof 2. Anschließend richten Sie eine Verbindung ein. Wählen Sie den neuesten Zug mit mindestens zwei und höchstens fünf Wagons beliebiger Ladung. Auf Streckenmitte müssen Sie unbedingt einen Versorgungsturm und eine Wartungshalle postieren 3. Anschließend lassen Sie den Zug rollen, indem Sie die Spielgeschwindigkeit per Klick auf ▶ von Pause auf normal stellen. Ihre Kasse können Sie bei Bedarf auffüllen, indem Sie Anleihen ausgeben. Davon abgesehen, fährt Ihre erste Zugverbindung schon nach kurzer Zeit Gewinne ein. So können Sie die Strecke schon bald nach Hartford und Bridgeport verlängern. Setzen Sie für diesen Abschnitt eine eigene Zugverbindung ein, und vergessen Sie bitte nicht, überall Wartungsgebäude zu installieren. Wieder gehen ein paar Monate ins Land. Sobald genügend Geld vorhanden ist (gerne auch durch weitere Anleihen), verlängern Sie die vorhandene Strecke bis nach New York 4. In der Metropole installieren Sie den größten Bahnhof, um den Einzugsbereich der Station zu erweitern. Natürlich müssen auch hier wieder Zugverbindungen eingerichtet und Wartungsstationen gebaut werden. Im nächsten Schritt „erobern" Sie die Städte Edison und Allentown 5 (Kreise). Sollte sich einer der vom Computer gesteuerten Widersacher bereits in Edison breit gemacht haben, bauen Sie einfach einen eigenen Bahnhof. Dann müssen Sie keine Lizenzgebühren an den Mitbewerber zahlen. Die neue Zugverbindung von New York über Edison nach Allentown bringt ordentlich Geld in die Kasse. Genug Geld, um sich bald um den nächsten Abschnitt zu kümmern. Der verbindet Allentown mit New Castle. Beim Legen der Gleise sollten Sie hügeligem Terrain ausweichen 6. Im Anschluss müssen wie immer Bahnhof und beide Wartungsgebäude her, erst dann wird ein Zug für die neue Route gekauft. Falls nötig, sorgen Sie jetzt wieder mit Anleihen für Geld 7. Die nächste Station heißt Scranton. Hier müssen Sie in einen Tunnel investieren 8. Anschließend geht es weiter nach Binghamton und Elmira 9. In diesem Bereich werden die Strecken immer teurer, weil zum Überwinden der großen Höhenunterschiede auch Brücken nötig sind 10. Mitunter müssen Sie auf die Fortsetzung des Bauvorhabens ein ganzes Jahr warten. Sobald zwischen den schwer zu erreichenden Städten die Züge verkehren, ist ein enormer Anstieg der Einnahmen zu verzeichnen. So kann schon kurze Zeit später Elmira mit Rochester verbunden werden 11. Um neben den Transporteinkünften noch weitere Erträge einzufahren, empfiehlt es sich, im Zubringerort New York ein Hotel zu eröffnen 12. Im Mai 1848 kommt die Meldung herein, dass Ihnen der Goldrausch neue Möglichkeiten bietet. Sie haben die Wahl zwischen drei verschiedenen Optionen. Sollten Sie über 100 000 Dollar verfügen, entscheiden Sie sich am besten für die obere 13. Von Rochester ist es nun nur noch ein Katzensprung zum Zielort Buffalo. Sobald Sie die Gleise dorthin gelegt haben, ist der Auftrag gewonnen.



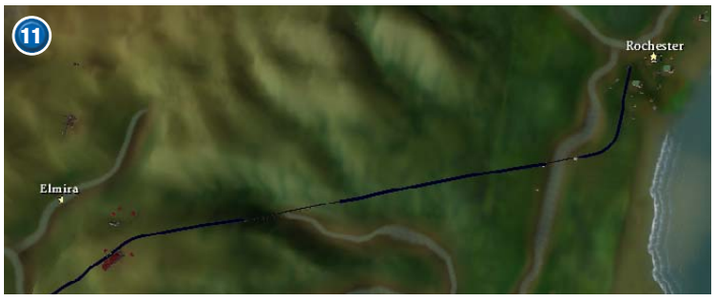




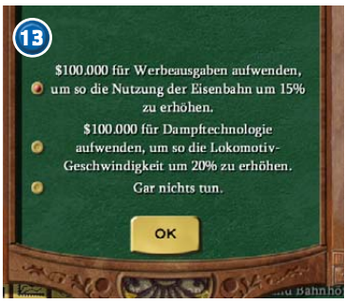






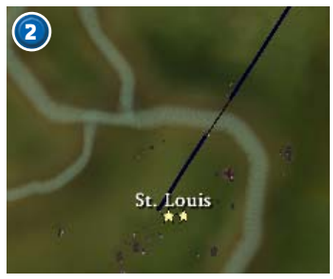






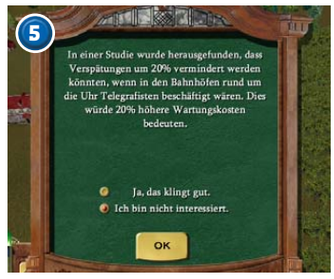
Auftrag 2: Germantown













Auch im zweiten Auftrag sollen Sie zwei Städte miteinander verbinden, und das innerhalb von 30 Spieljahren. Außerdem soll Ihre Firma einen Buchwert von mindestens 10 Millionen Dollar erreichen. Wollen Sie mit der Goldmedaille für besondere Verdienste ausgezeichnet werden, so beträgt der zu erreichende Buchwert 40 Millionen Dollar. Zehn Millionen müssen Sie bis Ende 1880 allein durch Industriegewinne eingenommen haben. Wie zuvor, müssen Sie zunächst auch hier eine neue Gesellschaft gründen. Danach haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Optionen, die Ihnen Ihre Aufgabe erleichtern sollen. Wählen Sie die erste 1, um eine schnellere Lokomotive zu bekommen. Danach machen Sie sich sofort an die Arbeit und legen eine Schienenverbindung zwischen Springfield und St. Louis. Wie immer sollten Sie den direkten Weg nutzen 2, eine Brücke sorgt leider für Mehrkosten. In Springfield reicht ein kleiner Bahnhof, St. Louis erfordert einen großen. Daneben müssen Sie auch an einen Versorgungsturm und eine Wartungshalle denken. Lassen Sie eine Firefly-Lokomotive zwischen den beiden Stationen hin- und herfahren. Die Lok darf zwischen zwei und sieben Waggons beliebiger Ladung ziehen. Sobald die Spielgeschwindigkeit auf den Normalwert gesetzt ist, ziehen Sie nun auch eine Verbindung zwischen Springfield und Danville. Im Zielort reicht dieses Mal ein kleiner Bahnhof. Sollte der aktuelle Kontostand das nicht zulassen, warten Sie ein paar Spielmonate oder geben Anleihen aus. Um keinen zweiten Zug einzusetzen, erweitern Sie einfach den Fahrplan der vorhandenen Firefly um die Station in Danville. In der Nähe von Indianapolis befindet sich eine kleine Obstplantage 3 (Pfeil), die vor dem Bahnanschluss des Städtchens noch keinen großen Wert hat. Um Industriegewinne einzufahren, sollten Sie die Plantage jetzt kaufen. Erst danach legen Sie Schienen nach Indianapolis 4. Ein neuer Zug wird nun auf der Strecke nach Danville eingesetzt. Im Dezember 1852 bekommen Sie das Angebot, die Verspätungen der Züge zu reduzieren, indem Sie höhere Wartungskosten in Kauf nehmen. Lehnen Sie diese Offerte ab 5. Sobald die finanzielle Lage es erlaubt, schließen Sie Fort Wayne an das Schienennetz und den Fahrplan an 6. Aufgrund der großen Entfernung zu Indianapolis empfiehlt es sich, eigens für diesen Streckenabschnitt einen neuen Zug einzusetzen. Da Sie an der Börse mittlerweile sehr hoch gehandelt werden, lohnt sich die Ausgabe weiterer Aktien 7. Mit dem Geld legen Sie Gleise zwischen Fort Wayne und Toledo, setzen auch hier einen eigenen Zug ein. Ihr mittlerweile stark angewachsenes Unternehmen sollte bald über genug Geld verfügen, um auch Detroit zu erreichen. Unter Umständen war ein Computerspieler aber schneller. Sollte das der Fall sein, so verknüpfen Sie Ihr Schienennetz mit dem des Gegners 8. Bauen Sie aber trotzdem einen eigenen Bahnhof, um Lizenzkosten zu sparen. Kurz darauf wird auch London in den Fahrplan aufgenommen und mit Detroit verbunden. Von Toledo schaffen Sie wenig später eine Verbindung nach Cleveland. Damit wäre das wichtigste Spielziel in weniger als 15 Jahren erreicht. Um auch noch die Industriegewinne zu steigern und das Bonusziel zu erreichen, investieren Sie alle Einnahmen in neue Betriebe, zum Beispiel in Brauerei und Destillerie des Örtchens Kolumbus 9. Die Einnahmen können anschließend noch gesteigert werden, wenn der Ort von Cleveland aus über Akron an Ihr Schienennetz angeschlossen wird. Für schnellere Warentransporte sorgt inzwischen auch die Lokomotive American 4-4-0 10. Von nun an gilt: Abwarten, Gewinne einstreichen und damit weitere Fabriken kaufen. Je nach Belieben können Sie bei großen finanziellen Spielräumen auch weitere Zugverbindungen zwischen größeren Städten schaffen. Die Größe der Orte ist an der Anzahl der Sterne unter dem Ortsnamen zu erkennen. Sobald Sie alle Zielbedingungen erfüllt haben, ist auch dieser Auftrag gewonnen.









Hier stand im Heft eine Anzeige.

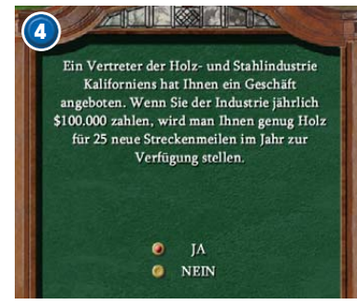
Railroad Tycoon 3 FORTSETZUNG

Auftrag 3: Central Pacific



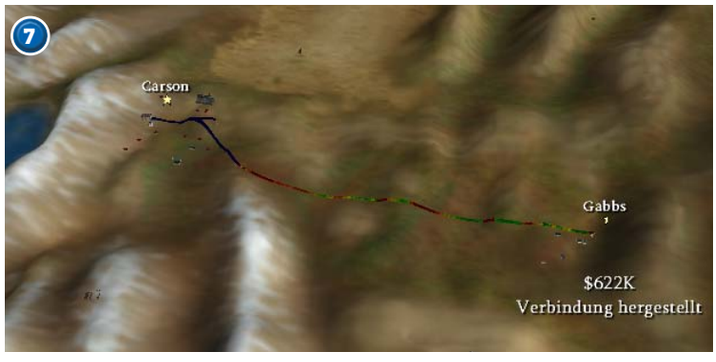


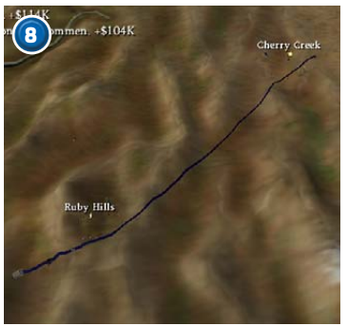
















Ihr wichtigstes Spielziel in diesem Auftrag lautet, die beiden Städte Salt Lake City und Sacramento miteinander zu verbinden. Wollen Sie mit einer Auszeichnung gewinnen, muss Ihre Bahnfirma zusätzlich noch einen Wert von 10 Millionen Dollar haben. Außerdem sollen Sie zehn Waggons mit Truppen zwischen Salt Lake und San Francisco transportieren. Und das alles auf einem sehr begrenzten Schienennetz. Sie starten am besten in Sacramento. Und trotz der recht knappen Ressourcen müssen Sie die Gleise nicht Richtung Zielort, sondern zuerst nach Stockton legen 1. Der nahe gelegene Ort verspricht nämlich schnelle Gewinne. Beide Städte erhalten einen mittleren Bahnhof, auf der Strecke sind, wie immer, Wartungsgebäude zu platzieren. Mit dem schnellsten verfügbaren Zug starten Sie eine Verbindung. Mindestens zwei und höchstens sieben Waggons sollten eingeplant werden 2. Sobald Sie die Spielgeschwindigkeit auf Normal angehoben haben, frischen Sie das Konto auf, indem Sie Anleihen ausgeben. In diesem Auftrag dürfen Sie sich nicht davor scheuen, hohe Schulden zu machen. Nur so gelingt später der nötige, sehr teure Tunnelbau. Ist genügend Geld in der Kasse, verbinden Sie auch noch Stockton über San Jose mit San Francisco 3. Ein zweiter Zug wird extra für diese Strecke eingesetzt. Danach können Sie die Spielgeschwindigkeit bedenkenlos ein wenig beschleunigen. Jetzt muss nämlich erst einmal Geld in die Kasse. Immer dann, wenn Ihnen die Ausgabe weiterer Anleihen erlaubt ist, nutzen Sie auch diese Möglichkeit. Trotz der Kosten machen Sie gleich darauf ein Geschäft mit der Holz- und Stahlindustrie. Sie zahlen 100 000 Dollar jährlich für weitere Streckenmeilen 4. Um die gute Verbindung zwischen San Francisco und Stockton weiter auszunutzen, setzen Sie auf dieser Strecke einen zweiten Zug ein. Außerdem verbinden Sie die Stadt noch mit dem südöstlich davon gelegenen Madera. Der hohen Verkehrsdichte in Stockton werden Sie gerecht, indem Sie den Bahnhofsbereich auf zwei Gleise aufstocken 5. Nach der Ausgabe weiterer Anleihen verbinden Sie Sacramento mit Yuba City und Chico 6. Spätestens im Spieljahr 1865 sollte dann genug Geld erwirtschaftet sein, um einen Tunnel durch die Sierra Nevada Mountains zu finanzieren. So schaffen Sie eine Verbindung zwischen Sacramento und Carson und weiter nach Gabbs 7. Auf dieser Strecke sollten nicht mehr als sechs Waggons von einer Lok gezogen werden. Schnell stellen Sie fest, wie lukrativ dieser Streckenabschnitt ist. So ist es nicht schwer, nach kurzer Zeit auch noch Ruby Hills und Cherry Creek 8 anzuschließen. Eine neue Lokomotive bedient diesen Streckenabschnitt. Bis nach Salt Lake City ist es von hier aus nur noch ein Katzensprung 9. Das letzte Teilstück wird mit dem neuen Consolidation-Zug befahren. Wie überall im Gebirge dürfen dort aber auch nicht mehr als maximal sechs Waggons am Haken hängen. Außerdem müssen Sie besonders im Bergland mehrere Wartungsstationen errichten. Um zusätzlich auch die Bonusaufgaben zu erfüllen, setzen Sie einen eigenen Zug für Truppentransporte ein, der nonstop direkt zwischen Salt Lake City und San Francisco verkehrt 10 (Kreis). Während dieser seinen Auftrag erfüllt, erweitern Sie Ihr Streckennetz über Provo bis nach Fillmore 11. Profit verspricht darüber hinaus eine zweite Zugverbindung zwischen Sacramento und Carson. Damit sich die Züge nicht zu sehr in die Quere kommen, erweitern Sie diesen Streckenabschnitt auch komplett durch den Tunnel auf zweigleisigen Betrieb 12. Jetzt müssen Sie nur noch abwarten und die Spielgeschwindigkeit erhöhen. Sobald die zehn Waggons mit Truppen angekommen sind, haben Sie auch diesen Auftrag erfolgreich abgeschlossen.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses für Playstation 2

Nur etwas Mogelei, und Sie haben das beste Blatt auf der Hand

1 Starten Sie das Playstation-2-Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü den Menüpunkt DECK,



und drücken Sie ✕.

3 Drücken Sie nun auf den rechten Ministick (**R3**), um das Passwort-Menü zu öffnen.



4 Dann können Sie die rechts abgedruckten Passwörter eingeben, um die jeweiligen Karten freizuschalten. Mit ⬆ und ⬇ wird das Zeichen im markierten Feld geändert. Mit ➡ wechseln Sie zum nächsten Feld. Ist die Eingabe komplett, drücken Sie ✕.

Eingabetext	Wirkung
EKJHQ109	Ancient Tree of Enlightenment
JXCB6FU7	Aqua Dragon
GTJXSBJ7	Barrel Dragon
QXNTQPAX	Beast King Of The Swamp
N54T4TY5	Birdface
CZN5GD2X	Blast Sphere
SBYDQM8B	Change of Heart
SRA7L5YR	Crush Card
UMJ10MQB	Dark Hole
81EZCH8B	Dragonseeker
Y34PN1SV	Earthshaker
E5G3NRAD	Elf's Light
37689434	Exodia's Head
YF07QVEZ	Fairy King Trusdale
NVE7A3EZ	Fairy's Gift
92886423	Goblin Fan
0HNFG9WX	Gravity Bind

Eingabetext	Wirkung
YBJMCD6Z	Greenkappa
8HJHQPNP	Harpy's Feather Sweep
S14FGKQ10	Horn of the Unicorn
A5CF6HSH	Left Arm of Exodia
GME1S3UM	Magician of Faith
86985631	Meteor Dragon
69YDQM85	Mimicat
53297534	Mirror Wall
N1NDJMQ3	Mystical Capture Chains
S5S7NKNH	Robotic Knight
8TETQHE1	Royal Decree
2H4D85J7	Seiyaryu
UMQ3WZUZ	Serpentine Princess
73153736	Slate Warrior
CZ81UVGR	Swordsman from a Foreign Land
AH0PSHEB	Swordstalker
054TC727	Tactical Warrior

Fluch der Karibik für Xbox

Alles klar zum Entern: mit einer ganzen Schatzkiste voller Tricks auf großer Kaperfahrt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während eines laufenden Spiels müssen Sie die Tastenfolgen aus der Tabelle rechts schnell eintippen, um die jeweiligen geheimen Tricks zu starten. Dabei sollte sich der Pirat an Land befinden.

3 Eine kurze Meldung am oberen Bildrand bestätigt Ihnen, dass bei der Eingabe des Trick-Codes auch alles geklappt hat.



Eingabe	Wirkung
AXYBYBXBBA	Sie erhalten zusätzlich 100 000 Goldstücke.
AYXXYYBYXA	Ihre Spielfigur wird unverletzlich.
ABYXYBBYBA	Sie bekommen 50 Fähigkeitspunkte.
AXYXYBBYBA	Ihr Pirat genießt einen neutralen Ruf.
AYXXXBBYXA	Zufallskämpfe auf der Weltkarte deaktivieren und wieder aktivieren.

The Incredible Hulk für Gameboy Advance

So trickst das grüne Monster eine ganze Armee aus: Hulk setzt zum großen Sprung an

1 Starten Sie das Gameboy-Advance-Spiel, wie gewohnt.

2 Unterbrechen Sie ein laufendes Spiel mit einem Druck auf **Start**.

3 Drücken Sie im darauf folgenden Pause-Menü diese Tastenfolge: ⬇,➡,⬇,➡,⬅,⬅,⬆. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie dann diese Meldung.



4 Diesen Trick können Sie jederzeit wiederholen, um die aktuelle Spielstufe zu überspringen und direkt in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Auf diese Weise ersparen Sie sich jede Menge Ärger mit dem Militär.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims für Gamecube

Sehen Sie alles mit den Augen Ihrer Schützlinge. Oder spendieren Sie ihnen kostenlose Möbel

1 Legen Sie die Spiel-Mini-CD in den Gamecube, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, drücken Sie im Start-Bildschirm die **Start**-Taste, um das Hauptmenü zu öffnen.

3 Um das Eingabemenü für die Cheats aufzurufen, drücken Sie, während das Hauptmenü zu sehen ist, gleichzeitig die Tasten **L** und **R**.

4 Anschließend markieren Sie im daraufhin geöffneten Cheat-Menü mit ↑ den Eintrag Löschen und drücken **A**.

5 Wählen Sie dann mit ←, →, ↑ und ↓ der Reihe nach die Buchstaben der Cheats aus der Tabelle rechts. Drücken Sie nach jedem Buchstaben **A**.

6 Ist die Eingabe des Cheats komplett, markieren Sie Fertig und drücken **A**.



Hinweise für die Cheats

Haben Sie zum Beispiel MIDAS eingegeben, so starten Sie dann im Hauptmenü ein neues Spiel, etwa Ein Leben von A bis Z. Sobald das Spiel gestartet ist, legen Sie sich zu der Dame in den Whirlpool und warten bis zur ersten Meldung, die Sie mit **A** zur Kenntnis nehmen. Dann drücken Sie **Start**, um das Pausenmenü zu öffnen. Wählen Sie →, und beenden Sie das Spiel ohne zu speichern mit BEENDEN. Wenn Sie nun im Hauptmenü Ein Leben von A bis Z starten, dann sehen Sie unter Bonus, dass alle versteckten Mehr-Spieler-Varianten und Objekte verfügbar sind.

Damit der Cheat PARTY M funktioniert, müssen Sie zunächst den Cheat MIDAS aktivieren. Dann ist im Bonus-Abschnitt von Ein Leben von A bis Z auch der Mehr-Spieler-Modus Das Party-Motel eingetragen.

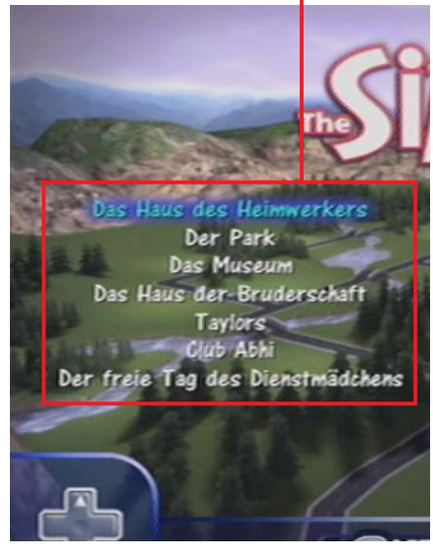
Der Cheat SIMS ist der einzige, der als neuer Eintrag Die Sims spielen sofort im Hauptmenü auftaucht und dort diesen zusätzlichen Spielmodus freigibt.

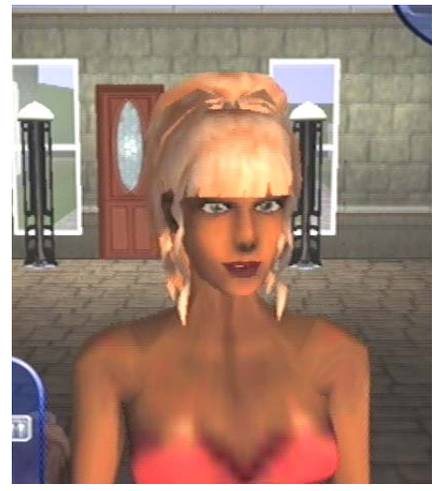
Haben Sie sich für die kostenlosen Möbel-Einkäufe mit dem Cheat FREEALL entschieden, dann bedenken Sie, dass Ihnen zwar kein Geld vom Konto abgezogen wird, Sie beim Kauf aber dennoch die benötigte Summe auf der hohen Kante haben müssen.

Eingabetext	Wirkung
MIDAS	Sämtliche normalen Spielvarianten sind freigeschaltet.
PARTY M	Zusätzlich ist der „Party-Motel"-Zwei-Spieler-Modus freigeschaltet.
SIMS	Das Bonus-Spiel „Die Sims" ist freigeschaltet.
FREEALL	Neue Möbel kosten nichts.
FISH EYE	Mit **A** schalten Sie in die Ich-Perspektive um.

Verwenden Sie den Cheat FISH EYE, so müssen Sie mehrmals **A** drücken, um das Geschehen aus der Perspektive Ihres Sims zu verfolgen. Allerdings können Sie seine Blickrichtung nicht steuern.







Tiefe Einblicke: So präsentiert sich die Sims-Welt aus dem Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

Space Shooter (Version 4.71.410.0) für PC

Mit den folgenden Tricks überstehen Sie die Ballerei durch Zeit und Raum in bester Verfassung

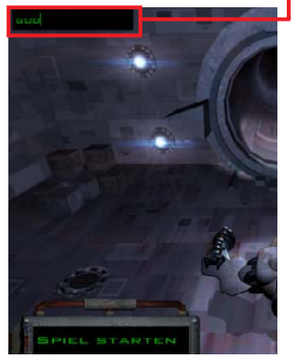
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis das Start-Menü des Spiels geöffnet ist.

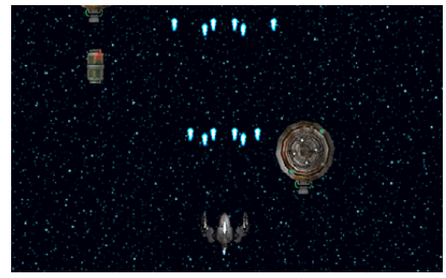


Drücken Sie dann gleichzeitig Strg, ⇧ und ↑.

3 Anschließend wird in der linken oberen Bildschirmecke ein kleines Eingabefeld sichtbar. Tippen Sie einen der nebenstehenden Cheats ein, zum Beispiel GOD, und drücken Sie ↵, um die Eingabe abzuschließen. Fertig.



Eingabe	Wirkung
god	Ihr Raumschiff ist unzerstörbar, kann allerdings keine Bomben abwerfen oder Feuerkraft verstärken.
lifeup	Sie verfügen über einen Bestand von 99 Raumschiffen.
powerup1	Maximale Feuerkraft für Schuss A.
powerup2	Maximale Feuerkraft für Schuss B.
infbomb	Sie verfügen über 99 Bomben.
wc	Der Pilot verlässt das Schiff und eilt zur Toilette.



Heimvorteil: Mit maximal aufgerüsteten Waffen sind Sie den außerirdischen Eindringlingen haushoch überlegen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Futurama für Playstation 2

Die Zukunft beginnt jetzt! COMPUTERBILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie unsterblich werden und alle Spielstufen auswählen können

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins Laufwerk der Playstation ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wählen Sie mit den Tasten ← und → Deutsch als Spiel-Sprache aus und bestätigen Ihre Entscheidung mit einem Druck auf die ✕-Taste.

3 Im anschließend geöffneten Hauptmenü wählen Sie mit den Tasten ↑ und ↓ den Menüpunkt Neues Spiel aus. Die Zeile wird daraufhin lilafarben unterlegt. Bestätigen Sie dann Ihre Wahl mit der ✕-Taste, und das Spiel beginnt.

4 Sobald das Einführungsvideo 1 vorbei ist und Sie Ihre Spielfigur 2 bewegen können, ist es möglich, die Cheats einzugeben. Selbstverständlich funktioniert die Eingabe der Tricks auch, wenn Sie im Hauptmenü unter Spiel laden von einem alten Spielstand aus weiterspielen möchten.

5 Wenn Sie die Tastenfolgen aus der Tabelle oben eingeben, müssen Sie jeweils während des gesamten Vorgangs die Schultertasten **L1** und **L2** der Spieletastatur gedrückt halten. Haben Sie den Cheat richtig eingegeben, so wird danach sofort eine neue Spielstufe geladen, oder der Bildschirm blinkt kurz blau auf, und Sie verfügen über zusätzliche Fähigkeiten, wie Unsterblichkeit oder unendlich viel Munition.

Eingabe	Wirkung
↓,■,▲,↓,■,▲,●,✕,R2,↑,SELECT	Unendlich Gesundheit
↓,■,▲,↓,■,▲,●,✕,R2,→,SELECT	Unendlich Munition
↓,■,▲,↓,■,▲,●,✕,R2,↓,SELECT	Unendlich Leben
↓,■,▲,↓,■,▲,●,✕,R2,←,SELECT	Unendlich Ladung
↓,■,▲,↓,■,▲,●,✕,R2,▲,SELECT	Unsterblichkeit
↓,■,↓,■,▲,●,✕,R2,●,SELECT	Alle Extras
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,↑,SELECT	Planet Xpress
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,→,SELECT	Kanalisation
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,↓,SELECT	U-Bahn
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,←,SELECT	Altes New York
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,▲,SELECT	Rotlichtviertel
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,●,SELECT	Uptown
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↑,✕,SELECT	Neues New York
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,↑,SELECT	Canyon

Eingabe	Wirkung
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,→,SELECT	Minentunnel
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,↓,SELECT	Mine
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,←,SELECT	Schrottplatz 1
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,▲,SELECT	Schrottplatz 2
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,→,●,SELECT	Schrottplatz 3
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↓,↑,SELECT	Marktplatz
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↓,→,SELECT	Linker Flügel
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↓,↓,SELECT	Rechter Flügel
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↓,←,SELECT	Tempelhof
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,↓,▲,SELECT	Innerer Tempel
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,←,↑,SELECT	Bogads Sumpf
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,▲,↑,SELECT	Mutters Hauptquartier Bender
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,▲,→,SELECT	Mutters Hauptquartier Leela
↓,■,▲,↓,■,▲,■,▲,▲,↓,SELECT	Mutters Hauptquartier Fry







Mit dem richtigen Cheat schicken Sie Fry auf eine Tour durchs Rotlichtviertel.

The Great Escape – Gesprengte Ketten für Playstation 2

Treten Sie die Flucht nach vorne an, und schlagen Sie Ihren Bewachern ein Schnippchen, indem Sie die Spielstufen selbst auswählen

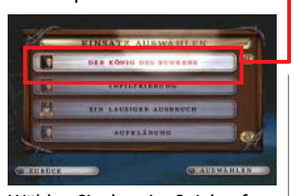
1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wählen Sie mit den Tasten ← und → Deutsch als Spiel-Sprache aus und bestätigen anschließend Ihre Entscheidung mit einem Druck auf die ✕-Taste.



3 Im anschließend geöffneten Hauptmenü geben Sie dann die für den jeweils gewünschten Cheat benötigte Tastenfolge ein (siehe Tabelle rechts).

4 Je nachdem, für welchen Cheat Sie sich entschieden haben, können Sie im Hauptmenü unter dem neuen Menüeintrag THE GREATEST ESCAPE oder LEVEL AUSWAHLEN jetzt eine Spielstufe aussuchen, die Sie spielen möchten.



Wählen Sie dazu im Spielstufenauswahlmenü einfach den gewünschten Einsatz mit ↑ und ↓ aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der ✕-Taste. Haben Sie sich für die Videoauswahl entschieden, startet sofort ein Durchlauf sämtlicher im Spiel enthaltenen Videosequenzen, die Sie jeweils mit der ✕-Taste überspringen können.

Eingabe	Wirkung
■,L2,■,R2,●,R1,●,L1,L2,R2,●,■	Freie Level-Auswahl
L2,L1,■,●,●,R2,R1,■,■,●,L1,R1	Alle Videosequenzen



Ohne selbst zu spielen, können Sie sich in Ruhe die Videos ansehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knightshift (Version 1.0) für PC

Bekommen Sie keinen Ritterschlag? Dann helfen Ihnen die Tricks der Redaktion weiter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Starten Sie ein neues Spiel, eine Aufgabe oder eine Rollenspiel-Karte. Die Tricks funktionieren in jedem Modus.

3 Drücken Sie während des Spielens [↵]. Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie auf halber Höhe eine blinkende Eingabemarke.

4 Tippen Sie den Begriff `knightcheater` ein, um den Trick-Modus zu starten. Drücken Sie [↵], wenn Sie mit dem Tippen fertig sind. Zur Bestätigung sehen Sie folgende Meldung: `KnightCheater() -> 1`.

5 Drücken Sie nun nochmals [↵]. Tippen Sie den gewünschten Text aus der Tabelle rechts ein, und drücken Sie wieder [↵]. Der Trick ist dann sofort aktiviert. Wenn Sie den Trick für den Zauber „Feuerregen" verwenden, müssen Sie auf Ihre Spielfigur aufpassen. Die herabstürzenden Feuerbälle fügen auch Ihrer Figur Schaden zu, nicht nur den Gegnern.



Feuer frei: Mit einem speziellen Trick können Sie einen Feuerregen auslösen.

Eingabetext	Wirkung
milkypower	Die ausgewählte Einheit wird komplett geheilt.
magicglasses	Alle Einheiten auf der Karte werden angezeigt.
beautifulworld	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.
firerain	Der Zauberspruch „Feuerregen" wird ausgelöst.
teleportunit x	Wenn statt **x** der Name einer Einheit angegeben wird, so kann die Einheit mit diesem Trick zu dem Punkt, auf den der Mauszeiger zeigt, teleportiert werden.

World Racing (Version 1.1.2. DEF) für PC

Haben Sie trotz der sprichwörtlichen „eingebauten Vorfahrt" Probleme damit, mit Ihrem Mercedes ein gutes Rennergebnis einzufahren? Dann tricksen Sie doch ein wenig

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Starten Sie ein neues Spiel. Im Menü „Profil anlegen" müssen Sie einen bestimmten Fahrernamen eintippen. Verwenden Sie als Namen einen der Trickbegriffe, und der Trick ist danach für das Spiel aktiviert.

3 Um den Trickbegriff einzutippen, drücken Sie im Profil-Menü [↑], bis `Name` aktiviert ist.

4 Drücken Sie jetzt [↵] und dann [←], bis das Eingabefeld leer ist.

5 Tippen Sie nun den gewünschten Namen ein, etwa `allucanget`, und bestätigen Sie mit [↵].

6 Starten Sie ins Rennen, wie gewohnt – aber mit verbesserten Fähigkeiten oder Autos.



Ein kleiner Trick, und Sie sitzen am Steuer des Klassikers „Silberpfeil".

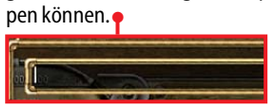
Eingabetext	Wirkung
allucanget	Nahezu alle Wagen und Strecken werden freigeschaltet.
full house	Sie können im Einzelspiel alle Wagen fahren.
miss world	Sie können alle 48 Aufgaben starten.
free ride	Es werden alle 108 Strecken außer den Waypoint-Aufgaben freigeschaltet.
top 10	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 1.
huibuh	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 2.
taxidriver	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 4.
halbzeit	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 5.
no hat!	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 6.
mcrace	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 7.
jiu-jitsu	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 8.
goodzpeed	Sie haben einen Fahrer mit dem Status 9.

No Man's Land (Version 1.0) für PC

Sind Sie beim Cowboy-und-Indianer-Spiel immer auf der Verliererseite? Dagegen helfen ein paar Tricks. Howgh!

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie eine Aufgabe.

2 Drücken Sie während des Spiels [↵]. Sie sehen dann ein Eingabefeld, in das Sie den gewünschten Trickbegriff eintippen können.



3 Tippen Sie das Wort, beispielsweise `bamboozle!`, ein, und drücken Sie dann nochmals [↵]. Der Trick ist aktiviert.



Ahoi! Mit unzerstörbaren Schiffen gewinnen Sie jede Seeschlacht.

Eingabetext	Wirkung
bamboozle!	Ihre Leute, Häuser und Schiffe sind unverwundbar beziehungsweise unzerstörbar. Achtung: Um diesen Trick wieder auszuschalten, müssen Sie den Begriff noch mal eingeben.
wickedwango	Sie erhalten je 10 000 Einheiten Gold, Nahrung und Holz.
backwardsbonus	Sie erhalten 1000 Einheiten Holz.
hoppingbonus	Sie erhalten 1000 Einheiten Nahrung.
goldenmonkey	Sie erhalten 1000 Einheiten Gold.
rainbowring	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.
angelpass	Sie gewinnen die Aufgabe.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fotos: AP, Sven Simon, Friese, M. Häntsch

Deutschlands Medaillengewinner: Daniel Schellhase (20), Andrew Regendantz (17), Dennis Schellhase (20) und Fredrik Keitel (19).



Das Wunder von Seoul

Deutschland ist Weltmeister 2003 in Südkorea geworden. Bei den World Cyber Games triumphierte das deutsche Team gegen die besten Computerspieler der Welt. Allen voran die Fußballer und die Strategen

Die Zwillinge Daniel und Dennis Schellhase (20) aus Gelsenkirchen sind die besten Fußballspieler der Welt. Trotzdem werden sie wohl nie ein Angebot des FC Bayern München bekommen. Denn meisterhaft sind ihre Künste weniger auf dem Bolzplatz als vor dem Bildschirm mit dem Gamepad in der Hand. Ihr Spiel heißt „FIFA Football 2003", und am 18. Oktober wurden sie in dieser Disziplin offizielle Weltmeister bei den World Cyber Games 2003 in Seoul.

Bereits zum vierten Mal trafen sich in der südkoreanischen Hauptstadt die besten Computerspieler der Welt, um gegeneinander anzutreten. In acht Spielen, darunter auch „Warcraft 3 – Reign of Chaos", „Halo" für Xbox und anderen Actionspielen für PC wurde um Medaillen und 350 000 Dollar (300 000 Euro) Preisgeld gekämpft. Dabei wird das Computerspielen im „Land der Morgenstille" als echter Sport angesehen und „E-Sports" genannt. Profispieler werden wie Popstars verehrt und machen Werbung für ihre bevorzugten Computermäuse. Im Fernsehen laufen Übertragungen der Wettkämpfe, und die Ergebnisse werden – wie hier zu Lande die Aktienkurse – als Laufschrift während der Nachrichten eingeblendet. Es ist also kein Zufall, dass als Veranstaltungsgelände der Olympiapark von 1988 dient. Die mehr als 600 Teilnehmer aus 55 Ländern sind in einer Art olympischen Dorfs untergebracht. Dort übernachten sie zu dritt in winzigen Zimmern und treffen sich gemeinsam zum Essen und Training. Darunter sind auch 17 Deutsche. Kaum einer von ihnen ist älter als 20, keiner von ihnen Profispieler. Doch sie gehören zu den Besten der Welt.

Die Brüder Schellhase haben sich täglich mit zwei Stunden Training auf das Turnier vorbereitet. FIFA spielen sie schon seit 1994 und kennen mittlerweile jeden Trick. Beim deutschen



In der riesigen Game Arena mitten im Olympiapark von Seoul spielten Hunderte von Teilnehmern gleichzeitig um den Einzug ins Finale. In den sieben Turniertagen waren 475 Computer im Einsatz.



Jubel bei den deutschen Fans: Die „FIFA-Zwillinge" spielen die Konkurrenz an die Wand.



Die Schellhases trainieren auch mit echten Bällen – zu Hause beim SV Kray 04.

Qualifikationsturnier in Leipzig belegten sie die ersten beiden Plätze. Nebenbei spielen sie auch noch Fußball „im richtigen Leben" – beim Essener Bezirksligisten SV Kray 04. Schalke-Fans sind beide aber nicht, obwohl sie bis zur C-Jugend beim Kult-Verein gekickt haben. Dennis ist Fan von 1860 München, Daniel Anhänger der „roten Teufel" aus Kaiserslautern.

Im Nationenturnier von FIFA 2003 fegen die Zwillinge ihre Gegner reihenweise vom Platz. Das Halbfinale gegen Italien gewinnen sie 5:0, das Endspiel gegen Holland 5:2. Da hilft es auch nichts, dass die Italiener lautstark die heilige Madonna anflehen und die „Oranjes" kurz vor Anpfiff noch ihre ganze Taktik umwerfen und einen Stürmer ins Mittelfeld zurückziehen. Im Einzelturnier kommt es dann zum Brüderduell. Daniel und Dennis sitzen in Plexiglaskabinen auf der Bühne der „Game Arena". Daniel spielt die englische Mannschaft, versucht den Ball zu halten und mit Flanken zum Torerfolg zu kommen. Dennis hat sich für Brasilien entschieden und auf das Konterspiel verlegt. Ein offener Schlagabtausch entbrennt. Nach einem 3:1 und einem 3:6 im Rückspiel steht Dennis als Weltmeister fest. Zusammen sind die beiden nun um 37 000 Dollar reicher. Davon wollen sich die Studenten der Wirtschaftsinformatik ein Auto kaufen. „Vielleicht einen gebrauchten Audi TT", meint Dennis.

Doch Deutschland ist nicht nur im Fußball Weltklasse. Beim Strategiespiel „Age of Mythology" steht Andrew Regendantz (17) aus Würzburg im Finale gegen den Taiwanesen Cheng Chen jr. (22). Andrew ist bereits das vierte Mal dabei und lässt dem kleinen Chinesen keine Chance. Schnell erreicht er im Spiel das dritte Zeitalter und greift mit einer überlegenen Armee an. Nach nur wenigen Minuten ist das erste Spiel vorbei. Im zweiten Match kommt es zu einer spektakulären Seeschlacht, die der Würzburger für sich entscheidet und dafür 20 000 Dollar Preisgeld einstreicht. Pläne mit dem Geld hat er noch nicht, wohl aber welche für seine spielerische Zukunft: „Nächstes Jahr werde ich wahrscheinlich auf ‚Warcraft 3' umsteigen." Schließlich braucht man ja auch neue Herausforderungen.



In „FIFA Football 2003" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2003) laufen die ganz großen Fußball-Stars auf, wie Zidane und Davids.



Daniel Schellhase vor dem Finale gegen seinen Bruder. Die koreanischen Veranstalter konnten die Zwillinge nicht auseinander halten.

Höhepunkt des Turniers aus koreanischer Sicht ist das Finale in „Starcraft – Brood War", das unmittelbar vor der Abschlussfeier in der Cyber-Arena ausgetragen wird. Auch hier ist wieder ein Deutscher dabei: Fredrik Keitel (19) aus Berlin. Der Schüler hat schon über 20 Turniere gewonnen. An manchen Tagen trainiert er bis zu drei Stunden. Nebenbei betreibt er Kampfsport (Anti-Terror-Kampf). Auch seine Starcraft-Strategie ist aggressiv und schnell. Sein Gegner ist der Koreaner Yongbum Lee (19), der nun die Ehre seines Landes verteidigen muss. Denn Starcraft ist Volkssport in Südkorea. Jeder Dritte ist dort diesem klassischen Strategiespiel verfallen. Über 1000 Zuschauer verfolgen denn auch gebannt das Endspiel, das auf drei Matches angelegt ist. Die erste Runde gewinnt Fredrik souverän mit einem Zangenangriff auf die Basis seines Gegners. Stummes Entsetzen macht sich in der Halle breit. Nur auf der Bank der deutschen Mannschaft lauter Jubel und begeistertes Fähnchenschwenken. In der zweiten Runde verpokert sich Fredrik allerdings und verliert. Das dritte Spiel muss entscheiden. Lange Zeit ist für keine Seite ein Vorteil zu erkennen. Doch die zusammengekniffenen Augenbrauen und das rot anlaufende Gesicht des Deutschen verheißen nichts Gutes. Fredrik kämpft, aber nachdem das Spiel einmal gekippt ist, hat er keine Chance mehr. Diese Goldmedaille geht an Südkorea. Das Publikum und die Veranstalter atmen auf und sind ganz aus dem Häuschen. Der Bürger-





Oben: Fredrik Keitel aus Berlin, Kapitän der deutschen Mannschaft, in kämpferischer Pose. Er beschäftigt sich seit drei Jahren wie ein Profi mit „Starcraft – Brood War", manchmal bis zu drei Stunden am Tag. Links: Fredrik beim Endspiel in der Plexiglas-Kabine, die nicht schalldicht war. Das entscheidende dritte Spiel ging an seinen koreanischen Gegner. Fredrik wurde Zweiter und gewann 10 000 Dollar.

meister von Seoul kommt auf die Bühne und gratuliert dem Sieger. Zur Freude aller Zuschauer fordert er Yongbum zu einem Duell heraus, und der lässt sein Stadtoberhaupt natürlich brav gewinnen.

Mit drei goldenen und zwei silbernen Medaillen ist Deutschland die erfolgreichste Nation der World Cyber Games 2003. Kambiz Hashemian, der deutsche Team-Chef, ist stolz auf seine Schützlinge. „Das ist der Durchbruch für E-Sports in Deutschland. Die ganze Welt schaut jetzt auf uns. Vielleicht können wir in zwei Jahren selbst ein solches Turnier veranstalten." Ein paar Verbesserungsvorschläge hat er auch schon auf Lager: „Ich würde mehr Sportspiele und Videospiele, etwa ‚Tekken', mit hinein nehmen. Es muss ja nicht immer nur Action sein." Das würde vielleicht auch ein paar weibliche Spieler anlocken. Denn die blieben bisher leider immer draußen – obwohl bei diesem Turnier laut Regelwerk durchaus Frauen gegen Männer antreten dürften. Doch bisher konnte sich lediglich ein Mal – im Jahr 2001 – eine Japanerin für die World Cyber Games qualifizieren.

Um so begeisterter waren die männlichen Spieler von den Koreanerinnen, die bei der Abschlussfeier in traditionellen Kostümen auf der Bühne tanzten. Nur die deutschen Teilnehmer hatten dafür kaum einen Blick. Überglücklich und von ihrem Erfolg selbst ein bisschen überrascht, hielten sie ihre Medaillen und den Pokal in den Händen. Nächstes Jahr trifft sich die Jugend der Welt dann in San Francisco, um die Könige des E-Sports 2004 zu krönen.



Im Strategiespiel „Starcraft – Brood War" wird um die Rohstoffe auf fremden Planeten gekämpft (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000).



Andrew Regendantz aus Würzburg gewann in „Age of Mythology" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002) die Goldmedaille.



Ein Team-Chef im Glück. Kambiz Hashemian feuert seine Spieler an, indem er die deutsche Fahne schwenkt.

Medaillenspiegel

Rang	Nation	G	S	B
1	Deutschland	3	2	0
2	Taiwan	2	1	1
3	Südkorea	2	0	1
4	Niederlande	1	2	1
5	USA	1	2	0
6	Italien	1	0	1
7	Schweden	1	0	0
7	Bulgarien	1	0	0
9	Spanien	0	1	1
9	Großbritannien	0	1	1
9	Frankreich	0	1	1
12	Kasachstan	0	1	0
12	China	0	1	0
14	Australien	0	0	1
14	Kanada	0	0	1
14	Dänemark	0	0	1
14	Rumänien	0	0	1
14	Russland	0	0	1

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: STEUERKNÜPPEL

Flugbegleitung

Was wünscht Ihnen die Stewardess vor jedem Start? „Einen angenehmen Flug". Wer selbst Pilot spielt, braucht dafür einen guten Steuerknüppel. COMPUTER-BILD-SPIELE begleitet Sie durch die Vielfalt des Angebots. Im Test: acht brandneue Joysticks für PC



Foto: Cinetext

Der Start ist in Flugsimulationen noch eine der leichteren Übungen – einfach Gas geben und den Joystick nach hinten ziehen. Problematisch wird es erst, wenn plötzlich ein Strömungsabriss zu bewältigen ist, oder Sie im Kampfjet einen engen Bogen fliegen wollen, ohne das Flugzeug schräg zu legen, also allein mit dem Seitenruder. Auch die Landung ist oft schwierig, etwa auf Hongkongs altem Flughafen Kai Tak. Der liegt im Zentrum von Kowloon und lässt sich nur aus minimaler Höhe über Häuserschluchten anfliegen. Vor dem Tower müssen Sie mit Ihrer Maschine eine exakte 47-Grad-Kurve zirkeln, um die ins Meer gebaute Landebahn zu erreichen. Für solche und andere komplizierte Manöver brauchen Sie einen guten Steuerknüppel.

Die Auswahl ist groß, lässt sich aber mit etwas Sachkenntnis schnell eingrenzen. Achten Sie auf die Ausstattung: Ein **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.220 für die Rundumsicht ist Pflicht, ebenso ein **Geschwindigkeits-/Schubregler** (**Throttle**) S.220 zum Erhöhen und Verringern des Tempos. Ferner sollte der Steuerknüppel um seine Hochachse drehbar sein. Anders können Sie etwa das genannte Manöver (Kurvenflug nur mit Hilfe des Seitenruders) nicht schnell und einfach fliegen.

Um in Weltraum-Actionspielen angreifende Gegner wirksam abzuwehren, brauchen Sie eine mit dem Zeigefinger bediente Feuertaste im Steuerknüppelkopf. Mindestens vier Bedientasten, die per Steuerungsprogramm (Treiber) frei mit den von Ihnen gewünschten Zusatzfunktionen, zum Beispiel „Fahrwerk ausfahren", belegt werden können, komplettieren die Mindestausstattung. „Logitech Extreme 3D Pro", „X-Tensions XG-230 RF Joystick",„Logitech Attack 3" und „Saitek Cyborg Evo" erfüllen diese Anforderungen oder bieten sogar deutlich mehr – Note „sehr gut" für die vielen Tasten (siehe „Testergebnisse im Detail" auf der folgenden Doppelseite). Als „mangelhaft" bestückt erwies sich lediglich das Modell „Jöllenbeck Speed Link SL-6605 Dragonfly" – der hat zwar sehr viele Tasten, aber Mini-Steuerknüppel, Geschwindigkeits-/Schubregler und Drehbarkeit um die Hochachse sucht man vergebens.

Nicht zwingend notwendig, aber eine feine Sache und heute fast schon selbstverständlich: Rütteleffekt. Der überträgt, wenn das Spiel entsprechend programmiert ist, leichte Vibrationen auf den Steuerknüppel – beispielsweise bei einer missglückten Landung – und fördert so das realistische Fluggefühl. Schade, dass die Hersteller aller acht getesteten Steuerknüppel nicht so viel Realitätssinn aufbringen mochten.

Alle Bedienelemente müssen bequem und ohne große Verrenkungen zu erreichen sein. Beim Cyborg Evo ist das ohne Einschränkungen der Fall. XG-230 RF Joystick, Attack 3, Speed Link SL-6605 Dragonfly und „Saitek ST 90" kriegen in dieser Disziplin nur „ausreichend" die Kurve. Das ist bedauerlich, denn verzwickte Fingerübungen ermüden den aufgewecktesten Hobbypiloten.

Wir reden hier vom Fliegen, und da kommt auch Materialermüdung gar nicht gut. Wie ist es also um die Fertigungsqualität der Joysticks bestellt? Immerhin: Alle Geräte überstanden den Dauertest mit 190000 Vollauslenkungen ohne anschließende Funktionsstörungen. Beim Absturz aus 80 Zentimetern Höhe dagegen gab es zu viel Bruch: Drei Steuerknüppel quittierten den Falltest mit Total- oder Teilausfall, einer trug leichte Blessuren davon, und nur vier nahmen die harte Landung gar nicht übel.

Fazit: Der Flugbegleiter Ihres Vertrauens am Computer heißt Extreme 3D Pro und kommt von Logitech. Umfangreiche Ausstattung, gute Bedienbarkeit und eine sehr robuste Bauweise sind beste Voraussetzungen für einen guten Flug.

MINDESTAUSSTATTUNG EINES STEUERKNÜPPELS

Kaufen Sie nicht den Knüppel im Sack. Damit Flugsimulationen am PC wirklich Spaß machen, sollte ein Joystick wie folgt bestückt sein: Ein Mini-Steuerknüppel (Ministick) 1 zum Wechsel der Blickrichtung im Flug gehört unbedingt dazu. Mindestens vier Bedientasten 2 zur Steuerung verschiedener Flugzeugfunktionen und ein Geschwindigkeits-/Schubregler 3 zum Erhöhen oder Verringern des Tempos müssen ebenfalls an Bord sein.

Gute Joysticks lassen sich nicht nur nach vorn, zurück und seitwärts bewegen, sondern zusätzlich auch noch um die Hochachse drehen. Nur so können Sie alle drei Ruder(gruppen) eines Flugzeugs direkt ansteuern und bequem auch die schwierigsten Flugmanöver – zum Beispiel eine Drehung des Flugzeuges um die Längsachse – nachspielen.



Alles geregelt: die Pflichtausstattung eines Steuerknüppels Punkt für Punkt.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht aktuelle Steuerknüppel (Joysticks) einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils im Testinstitut von Fujitsu Siemens, dem die Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt hat. Die Prüfungen im Einzelnen:

INSTALLATION

Jeder Steuerknüppel muss vor dem ersten Spiel nebst zugehöriger Software installiert werden. Es ist ein Ärgernis, wenn das nur mühsam von der Hand geht oder gar überhaupt nicht klappt. Deshalb prüft die Redaktion sorgfältig, ob die mitgelieferten Anleitungen verständlich und auch für Anfänger leicht nachzuvollziehen sind.

Mit drei Flug- und Autorennspielen wird dann getestet, ob die Steuerknüppel einwandfrei funktionieren und eine exakte Steuerung erlauben.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion beurteilen das Griffgefühl. Wie gut liegen die Steuerknüppel in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffgrate? Auch die Handauflagen der Geräte werden überprüft. Sie sollten so gestaltet sein, dass keine Ermüdungserscheinungen oder gar Schmerzen auftreten. Von großer Bedeutung ist zudem, ob alle Bedienungstasten leicht und schnell zu erreichen sind. Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, etwa den **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.220 oder den **Geschwindigkeits/-Schubregler** (**Throttle**) S.220.

FALLTEST

Alle Steuerknüppel müssen einen Sturz aus 80 Zentimetern Höhe überstehen. Das entspricht dem freien Fall von der Schreibtischkante. Die Bestnote „sehr gut" vergibt die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion nur, wenn anschließend keine Funktionsstörung oder deutliche Beschädigung erkennbar ist.

VERSCHLEISSTEST

Wie lange hält ein Steuerknüppel? Im Laufe seiner durchschnittlichen „Lebenszeit" muss ein solches Spielgerät etwa 190 000 Vollauslenkungen von ganz vorn nach ganz hinten ohne Schaden aushalten. Um die Testgeräte dieser Belastung auszusetzen, hat COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit Siemens-Nixdorf eine 10 000 Euro teure Prüfmaschine entwickelt. Die Spezialvorrichtung benötigt für diesen Test nur eine Woche und kann acht Steuerknüppel gleichzeitig „quälen". Nur für Geräte, die nach dieser harten Woche genauso funktionieren wie zuvor, gibt es in diesem Prüfpunkt die Note „sehr gut".



Fotos: Weber

Auf Biegen und Brechen: 190 000 volle Auslenkungen in einer Woche – da muss ein Knüppel hart sein.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Präzisionsmessgerät wird ermittelt, ob und wie leicht die Steuerknüppel verrutschen. Denn nur ein standfestes Exemplar erlaubt feinfühlige Steuerung. Wenn das Gerät bei starker Seitwärtsbewegung vom Tisch rutscht und deswegen das Flugzeug im Spiel abschmiert, so ist das mehr als ärgerlich. Als solide Basis für die Gleitprüfung dienen zwei Tische – einer mit Kunststoffbeschichtung, einer mit Holzoberfläche.

AUSLENKKRAFT

COMPUTERBILD-SPIELE hat vor dem Test festgelegt, wie hoch der Widerstand sein sollte, den ein Steuerknüppel verschiedenen Auslenkbewegungen entgegensetzt. Ein zu leichtgängiger Steuerknüppel wirkt „schwammig" und lässt kein präzises, feinfühliges Spielen zu. Im Testzentrum von Fujitsu Siemens wird überprüft, welchen Widerstand die Steuerknüppel welcher Bewegung entgegensetzen. Diese Messung erfolgt zwei Mal, nämlich vor und nach dem Dauertest. Gemessen wird bei zehn verschiedenen Steuerknüppel-Auslenkungen.

Schlechte Noten gibt es, wenn ein Gerät zu wenig oder zu viel „Widerstand leistet". Außerdem werden die Testreihen vor und nach dem Dauertest verglichen. Hat sich die Widerstandskraft deutlich verändert, bedeutet das: Der Steuerknüppel hat in der Belastungsprüfung stark gelitten und ist kein guter „Dauerläufer".

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungs-Note ergibt sich aus folgender Formel: Das Testergebnis wird einfach mit dem Preis des Steuerknüppels multipliziert.

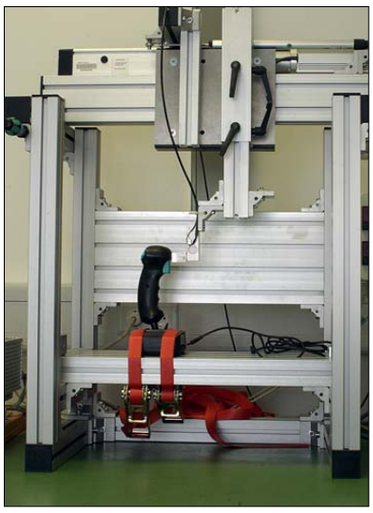
Beispiel: Ein Steuerknüppel kostet 20 Euro und erreicht die Testnote 2,00. Daraus ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 20 x 2,00 = 40. Der rechts stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung von Indexwerten und Preis-/Leistungs-Note entnehmen. Im hier genannten Beispiel wäre die Note „gut".

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**

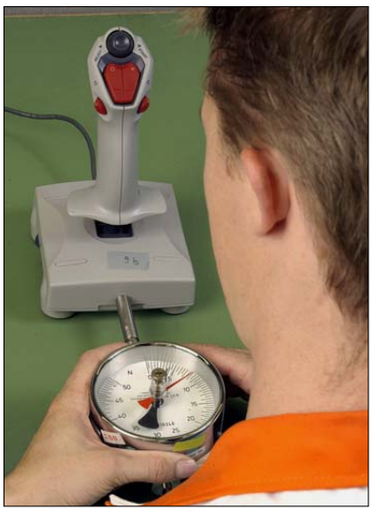
Ausnahmen: Steuerknüppel mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-/Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.



Im Extremfall: Hält der Steuerknüppel einen Absturz von der Tischkante aus?



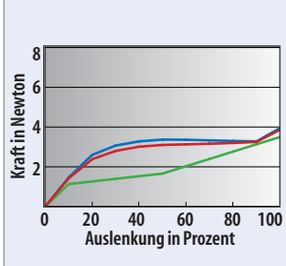
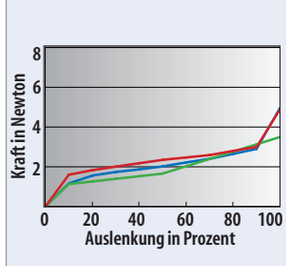
Unter Druck: Eine Maschine misst den Bewegungswiderstand der Joysticks.



Mit beschränkter Haftung: Welche Schubkraft bringt den Joystick ins Rutschen?

Testergebnisse im Detail

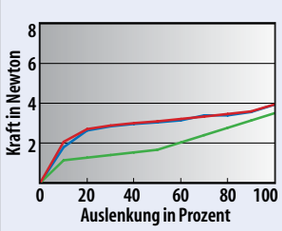
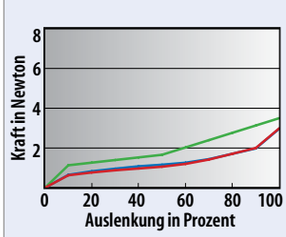
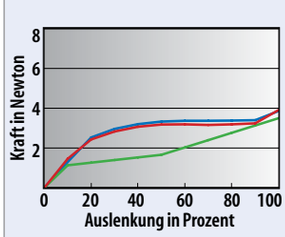
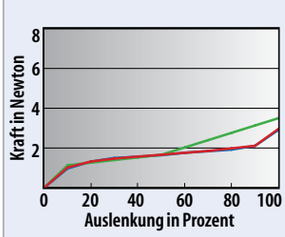
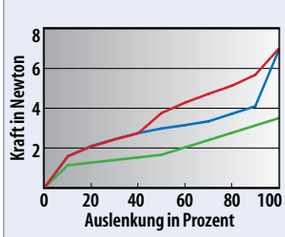
Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1: Extreme[2] 3D Pro		Platz 2: ST 290		Platz 3: XG-230 RF Joystick[3]	
HERSTELLER	Gewichtung	Logitech	Note	Saitek	Note	X-Tensions	Note
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	089-54612710 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96
Online Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	keine (www.x-tensions.net)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	069-92032165 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54612710 (0,122 €/Min.)	0,00	04287-924830 (0,122 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54675741 (0,122 €/Min.)	0,00	04287-9248377 (0,122 €/Min.)	0,00
Service **insgesamt**	**7,00%**		**2,28**		**2,42**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (23,2448 **Megabyte** S. 220)	6,00	nein (4,2434 Megabyte)	6,00	nein (4,2434 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (8,4090 Megabyte)	3,90	ja (4,2434 Megabyte)	3,06	ja (4,2434 Megabyte)	3,06
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Flight Simulator 2004“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „F1 Challenge ‘99 -‘02“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation **insgesamt**	**11,40%**		**1,97**		**1,87**		**1,87**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3,6%	sehr viele (12)	1,00	viele (6)	2,00	sehr viele (8)	1,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S. 220 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler (**Throttle**) S. 220 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Exakte Einstellung des Gerätes (Kalibrierung, überprüft)	3%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerknüppel drehbar (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Griffgefühl (überprüft)	3%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	3%	normal	3,00	gut	2,00	schwierig	4,00
Handauflage (überprüft)	2%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel (Länge, gemessen)	3%	lang (2,05 m)	2,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00	entfällt, da kabellose Übertragung	1,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	4%	viel zu hoch (143,81%)	6,00	hoch (46,4%)	4,00	etwas zu hoch (25,55%)	3,00
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	**USB** S. 220 -Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB (für Empfänger)	0,00
Bedienung **insgesamt**	**34,60%**		**2,50**		**2,81**		**2,16**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Steuerknüppel ohne Funktion)	6,00
Dauertest (gemessen)	15%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	6%	sehr gering (-12,04%)	1,00	sehr gering (9,15%)	1,00	sehr gering (-13,30%)	1,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	6%	viel zu hoch (131,77%)	6,00	hoch (55,89%)	4,00	nahezu ideal (12,25%)	2,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft							
Rutschfestigkeit auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (6 N)	4,00	kaum gegeben (1 N)	6,00	sehr gering (5 N)	5,00
Rutschfestigkeit auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (7 N)	4,00	sehr gering (4 N)	5,00	sehr gering (4 N)	5,00
Kabelbefestigung (überprüft)	2%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	entfällt, da kabellose Übertragung	1,00
Qualität **insgesamt**	**45,00%**		**2,16**		**2,09**		**2,78**
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**2,29**		**2,38**		**2,50**
AUFWERTUNG						kabellose Signalübertragung	-0,20
ABWERTUNG						Batterien nicht mitgeliefert	+0,10
TESTERGEBNIS		gut	**2,29**	gut	**2,38**	gut	**2,40**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend		befriedigend		ausreichend	
Preis (laut Hersteller)		34,99 €		29,99 €		39,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand*)		31,85 € (Comon, Berlin, Tel. 030-47497600)		20,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 06403-702870)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-/Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,29 x 34,99 = 80,13 = befriedigend		2,38 x 29,99 = 71,38 = befriedigend		2,40 x 39,99 = 95,98 = ausreichend	

[2] sprich: „Loddschiteck Extrihm“ [3] sprich: „Extenschens XG-230 RF Dschoi-Stick“

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
Attack[1] 3		**Speed Link SL-6605 Dragonfly[2]**		**Cyborg Evo[3]**		**PC Starfighter Joystick[4]**		**ST 90**	
Logitech	Note	Jöllenbeck	Note	Saitek	Note	Logic 3	Note	Saitek	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	089-54612710 (0,122 €/Min.)	1,98	09157-927350 (0,122 €/Min.)	1,98	089-54612710 (0,122 €/Min.)	1,98
Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.speed-link.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	keine (www.logic3.de)	6,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00
069-92032165 (0,122 €/Min.)	0,00	04287-125113 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54612710 (0,122 €/Min.)	0,00	09157-927350 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54612710 (0,122 €/Min.)	0,00
0041-218635402 (0,122 €/Min.)	0,00	04287-125155 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54675741 (0,122 €/Min.)	0,00	09157-927351 (0,122 €/Min.)	0,00	089-54675741 (0,122 €/Min.)	0,00
	2,28		**2,27**		**2,42**		**2,99**		**2,42**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein (8,4377 Megabyte)	6,00	nein (0,6676 Megabyte)	6,00	nein (17,8053 Megabyte)	6,00	nein (4,2434 Megabyte)	6,00	nein (4,2434 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (8,4377 Megabyte)	3,90	ja (0,6676 Megabyte)	1,82	ja (12,6443 Megabyte)	4,56	ja (4,2434 Megabyte)	3,06	ja (4,2434 Megabyte)	3,06
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	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	ja	1,00
	1,97		**1,71**		**2,05**		**1,87**		**1,87**
etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**4,00**	Englisch	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**
sehr viele (11)	1,00	sehr viele (7)	1,00	sehr viele (12)	1,00	einige (4)	3,00	einige (3)	3,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00
vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	durchschnittlich	3,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00
schwierig	4,00	schwierig	4,00	sehr gut	1,00	gut	2,00	schwierig	4,00
durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
lang (2,06 m)	2,00	lang (2,40 m)	2,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00	durchschnittlich (1,90 m)	3,00	durchschnittlich (1,90 m)	3,00
hoch (57,64%)	4,00	etwas zu niedrig (-33,04%)	3,00	hoch (48,74%)	4,00	nahezu ideal (-9,99%)	2,00	zu hoch (78,08%)	5,00
USB-Anschluss	0,00	Spielgeräte-Anschluss (Gameport)	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00	USB-Anschluss	0,00
	3,23		**3,63**		**2,18**		**2,83**		**3,78**
bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Taste „1" sehr schwergängig)	3,00	nicht bestanden (Taste „5" abgebrochen)	6,00	nicht bestanden (Schubregler abgebrochen)	6,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
sehr gering (-3,88%)	1,00	sehr gering (2,55%)	1,00	sehr gering (4,44%)	1,00	sehr gering (-0,63%)	1,00	gering (-23,75%)	2,00
hoch (53,76%)	4,00	etwas zu niedrig (-30,49%)	3,00	hoch (53,18%)	4,00	nahezu ideal (-10,62%)	2,00	hoch (54,33%)	4,00
									
sehr gering (4 N)	5,00	sehr gering (3 N)	5,00	kaum gegeben (2 N)	6,00	sehr gering (3 N)	5,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
sehr gering (3 N)	5,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr gering (3 N)	5,00	kaum gegeben (2 N)	6,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
	2,02		**2,11**		**3,20**		**2,84**		**2,29**
	2,48		**2,64**		**2,70**		**2,77**		**2,81**
gut ← **2,48**		**befriedigend** ← **2,64**		**befriedigend** ← **2,70**		**befriedigend** ← **2,77**		**befriedigend** ← **2,81**	
befriedigend		**sehr gut**		**ausreichend**		**gut**		**gut**	
24,99 €		9,99 €		39,99 €		19,95 €		19,99 €	
21,85 €		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		15,00 €	
(Comon, Berlin, Tel. 030-47497600)								(Mix Computer, Gießen, Tel. 06403-702870)	
2,48 x 24,99 = 61,98 = befriedigend		2,64 x 9,99 = 26,37 = sehr gut		2,70 x 39,99 = 107,97 = ausreichend		2,77 x 19,95 = 55,26 = gut		2,81 x 19,99 = 56,17 = gut	

[1]sprich: „Lodschiteck Ätäck" [2]sprich: „Spihd Link SL-6605 Drägganflai" [3]sprich: „Seeiborg two" [4]sprich: „Lodds chick 3 Pi-Sai Sstar-Faihter Dschoi-Sstick"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat acht aktuelle Steuerknüppel (Joysticks) für den Computer einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Joysticks sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keiner der zum Test zugelassenen Steuerknüppel durfte mehr als 50 Euro kosten.
- Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion testete ausschließlich Steuerknüppel zum Anschluss an den PC.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden in diesem Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder gar nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die getesteten Steuerknüppel sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die getesteten Steuerknüppel nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Ausgepackt und angepackt: Tests in COMPUTERBILD-SPIELE sind nicht von Pappe.

Platz 1 – Logitech Extreme 3D Pro – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	34,99 €

Pro:
- Sehr robuste Bauweise
- Angenehmes Griffgefühl
- Angenehme Handauflage
- Sehr viele Bedientasten
- Steuerknüppel drehbar
- Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest

Contra:
- Nicht für Linkshänder
- Viel zu hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- Geringe Rutschfestigkeit



Direkt vor dem Steuerknüppel befindet sich am „Extreme 3D Pro" von Logitech der Geschwindigkeits-/Schubregler. Drücken Sie den nach vorn, dann wird das Tempo von Flug- oder Fahrzeugen im Spiel erhöht. Ziehen Sie den Regler zurück, so verringern Sie die Geschwindigkeit wieder.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 2 – Saitek ST 290



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,99 €

Pro:
- Sehr robuste Bauweise
- Für Linkshänder geeignet
- Bedienelemente gut erreichbar
- Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest

Contra:
- Steuerknüppel nicht drehbar
- Hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- Sehr geringe Rutschfestigkeit
- Sehr knappes Handbuch



Seitenwechsel: Die Handauflage des „ST 290" von Saitek lässt sich sowohl rechts (für Rechtshänder) als auch links (für Linkshänder) montieren. Außerdem kann sie in vier Höhenstufen arretiert werden. So erreichen auch Kinderhände die Bedienelemente am Steuerknüppelkopf, ohne bei längerem Spiel zu verkrampfen.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 3 – X-Tensions XG-230 RF Joystick



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	39,99 €

Pro:
- Drahtlose Verbindung zum PC
- Steuerknüppel drehbar
- Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest
- Nahezu idealer Bewegungswiderstand nach Dauertest

Contra:
- Keine Batterien im Paket
- Falltest nicht bestanden
- Nicht für Linkshänder
- Etwas zu hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- Sehr geringe Rutschfestigkeit
- Keine Internet-Hilfe



Der „XG-230 RF Joystick" vom Hersteller X-Tensions überträgt Ihre Befehle nicht durch ein Kabel, sondern per Funk zum Computer. Damit haben Sie genügend Bewegungsfreiheit, ohne ständig am Anschlusskabel zu zerren. Der Empfänger (kleines Bild) wird mit dem **USB** S.XXX-Anschluss des Rechners verbunden.

Infos bei: X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Platz 4 – Logitech Attack 3



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	24,99 €

Pro:
- Sehr robuste Bauweise
- Sehr viele Bedientasten
- Für Linkshänder geeignet
- Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest

Contra:
- Steuerknüppel nicht drehbar
- Mini-Steuerknüppel fehlt
- Hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- Sehr geringe Rutschfestigkeit



Eine sehr geringe Standsicherheit wurde beim „Attack 3" von Logitech gemessen, dem leider die notwendigen Saugfüße fehlen. Die vorhandenen, viel zu harten Gummifüße rutschen auf dem Tisch hin und her. Heftige Flugmanöver mit diesem Joystick können also durchaus schon mal mit einer Bruchlandung enden.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 5 Speed Link SL-6605 Dragonfly[1] Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	9,99 €



Die Firma Jöllenbeck hält an altbewährter Technik fest: Der „Speed Link SL-6605 Dragonfly" wird mit dem Spielgeräte-Anschluss des Computers verbunden. Heutiger Standard ist die Verkabelung mit der **USB** S.XXX -Buchse, vor allem wegen der meist viel simpleren Installation.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊕ Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Mini-Steuerknüppel fehlt
- ⊖ Geschwindigkeits-/Schubregler fehlt
- ⊖ Geringe Rutschfestigkeit

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

[1]Hersteller: Jöllenbeck

Platz 6 Saitek Cyborg Evo



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	39,99 €



Am „Cyborg Evo" von Saitek haben Sie alle Bedienelemente fest im Griff, denn Sie können den Steuerknüppelkopf vertikal und horizontal verstellen, bis er Ihnen „passt". Zudem lässt sich die Handauflage in der Höhe anpassen. Kleineren und größeren Spielerhänden dürfte damit eine jeweils optimale Position möglich sein.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Steuerknüppel drehbar
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊕ Bedienelemente sehr gut erreichbar
- ⊕ Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- ⊖ Sehr geringe Rutschfestigkeit
- ⊖ Handbuch in Englisch

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 7 Logic 3 PC Starfighter Joystick



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	19,95 €



Gut in Schuss: Hinten am Steuerknüppelkopf des „PC Starfighter Joystick" vom britischen Hersteller Logic 3 befindet sich ein Abzugshebel. Der wird mit dem Zeigefinger betätigt – und zwar überaus bequem. In Weltraum-Action-Spielen schießen Sie mit dem Hebel beispielsweise Ihre Bordwaffen ab.

- ⊕ Bedienelemente gut erreichbar
- ⊕ Nahezu idealer Bewegungswiderstand im Neuzustand und nach dem Dauertest
- ⊕ Sehr geringer Verschleiß nach Dauertest
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Nicht für Linkshänder
- ⊖ Sehr geringe Rutschfestigkeit
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg

Platz 8 Saitek ST 90



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	19,99 €



Die drei Standfüße des „Saitek ST 90" lassen sich nach oben klappen. Das sieht witzig aus, weil das ganze Podest an Landegestelle von Film-Raumschiffen erinnert, und ist äußerst praktisch: Mit „eingezogenem Fahrwerk" lässt sich der Joystick Platz sparend transportieren.

- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊕ Geringer Verschleiß nach Dauertest
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Mini-Steuerknüppel fehlt
- ⊖ Rutschfestigkeit kaum vorhanden
- ⊖ Zu hoher Bewegungswiderstand im Neuzustand
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

1. Nicht getestet, weil ...

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat für diesen Vergleichstest nur Steuerknüppel berücksichtigt, die am Computer betrieben werden. Deshalb kam der kürzlich von Logic 3 präsentierte „Flight Stick" für Xbox nicht in Betracht. Das Gerät hat einen **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.220 , mit dem Sie beipielsweise die Blickrichtung im Spiel verändern können. Der an der linken Seite des Joysticks angebrachte Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) im auffälligen „Xbox-Grün" erlaubt es Ihnen, bequem die Geschwindigkeit Ihres Flug- oder Fahrzeuges zu erhöhen beziehungsweise zu verringer. Die Ausstattung umfasst ferner 15 Bedientasten, Steuerkreuz und Rütteleffekt. Eine gute Sache: Damit im Eifer eines hitzigen Luftgefechts nicht gleich die ganze Konsole „Bruch macht", ist im Anschlusskabel eine Kupplung eingebaut, die sofort getrennt wird, wenn Sie zu heftig am Steuerknüppel zerren. Der Flight Stick ist ab sofort im Handel. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt laut Hersteller 29,99 Euro.



Begrünter Mittelstreifen: „Logic 3 Flight Stick" für Xbox.

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

2. Nicht getestet, weil ...

Der neue Steuerknüppel „Speed Link Space Warrior" aus dem Hause Jöllenbeck traf für diesen Test zu spät in der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion ein. Folglich ließ sich nicht mehr rechtzeitig überprüfen, ob damit, wie der Hersteller verspricht, „perfekte Starts und Landungen" möglich sind und Flugmanöver, wie die Drehung um die Längsachse, „zum Kinderspiel" werden. Zur Ausstattung zählen neun Bedientasten, **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.220 und Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle). Der eingebaute Rütteleffekt überträgt leichte Vibrationen auf den Steuerknüppel – beispielsweise während einer missglückten Landung oder bei Strömungsabriss. Der Speed Link Space Warrior wird mit einer freien **USB** S.XXX -Buchse des Computers verbunden. Das Gerät steht ab sofort im Elektronikfachhandel. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt Jöllenbeck mit 39,99 Euro an.



Graues Wunder: Mit dem „Speed Link Space Warrior" wird Kunstflug zum Kinderspiel. Sagt Jöllenbeck.

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

PC AUFRÜSTEN

Ihrem PC geht die Puste aus? Oft genügt der Austausch weniger Bauteile im Computer, damit die Bilder wieder flitzen



Spiele-Sprinter

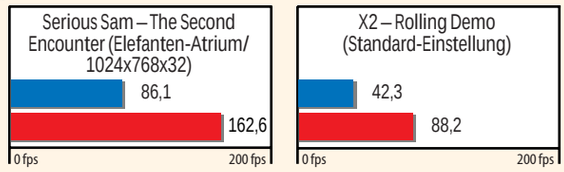
Man kennt das: Der PC ist gerade mal ein, zwei Jahre alt, und schon laufen die neuesten Spiele nicht mehr flüssig. Was tun? Der Neukauf eines Computers ist teuer – nicht jeder ist bereit oder in der Lage, dafür jedes Jahr einen Haufen Geld auszugeben. Zum Glück reicht es meistens aus, einzelne Komponenten des Rechners auszutauschen, damit er wieder zum Super-Sprinter wird.

Dabei sollten Sie vor allem an drei Maßnahmen denken: Zunächst kommt ein Austausch des **Hauptprozessors** (**CPU**) S. 220 in Betracht. Ein schnelleres Exemplar macht dem Rechenknecht gehörig Beine, bringt Sie aber – wenn es die einzige Maßnahme ist – noch nicht unbedingt schneller über die Ziellinie. Erst im Zusammenspiel mit einer neuen, leistungsfähigen Grafikkarte kann der Computer so richtig seine Muskeln spielen lassen. Neue CPU und Grafikkarte sollten der gleichen Leistungsklasse angehören, damit aktuelle Spiele nicht durch den berüchtigten „Flaschenhals" ausgebremst werden. Hinter diesem Schlagwort verbirgt sich das Phänomen, dass langsame Komponenten schnellere Bauteile behindern und damit das Gesamttempo bestimmen. Darüber hinaus sollte der **Arbeitsspeicher** (**RAM**) S. 220 nicht zu knapp bemessen sein. Denn: Muss ein Spiel zu viele Daten auf die Festplatte auslagern, so fangen die Bilder an zu ruckeln. Im wesentlich schnelleren Arbeitsspeicher sind die Spieldaten besser aufgehoben. Mindestens 256 oder besser 512 **Megabyte** S. 220 RAM sollten im Computer stecken. Ganz neu ist der so genannte Dual-Channel-Betrieb (auf Deutsch: Zwei-Kanal-Betrieb). Der verdoppelt die maximale Bandbreite bei der Datenübertragung zum Speicher. Das kommt der Spielgeschwindigkeit zugute. Allerdings muss die **Hauptplatine** S. 220 für diese Arbeitsweise geeignet sein, und Sie brauchen mehrere spezielle Speichermodule gleicher Größe und Ausführung, um das Leistungsplus optimal nutzen zu können.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt anhand des „Athlon XP 2800+", wie Sie einen Hauptprozessor einbauen. Ferner wird der Einbau einer Grafikkarte am Beispiel der „Atlantis Radeon 9800 Pro" von Sapphire erklärt. Zur Abrundung der Tuningmaßnahmen zeigt Ihnen die Redaktion, wie Sie insgesamt 512 Megabyte **DDR-RAM** S. 220 -Speicher „einbauen" – damit Ihr PC wieder schnell aus den Startlöchern kommt.

Benchmark-Ergebnisse

Ein Benchmark-Programm prüft die Geschwindigkeit des Computers, häufig – wie hier – in **fps** S. 220 . Das Ergebnis zeigt, wie erfolgreich der nachfolgend geschilderte Umbau wäre.



Vorher: Athlon XP 1800+, 256 MB RAM, Geforce 3 Ti 500 **Nachher:** Athlon XP 2800+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

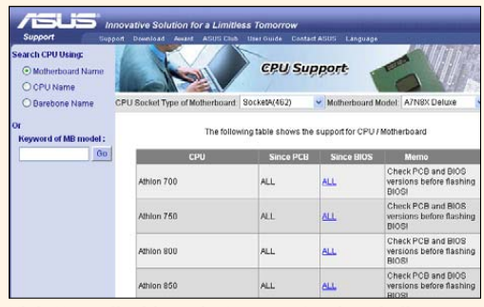
Spielkonfigurationsdateien bearbeiten	Heft	7/2003
So vermeiden Sie Spielabstürze	Heft	8/2003
So richten Sie einen „Dedicated Server" ein	Heft	9/2003
Spiele er- und versteigern bei Ebay	Heft	11/2003
PC optimal aufrüsten	**Heft**	**12/2003**

Wichtige Vorbemerkungen

Lassen Sie bei allen Arbeiten am offenen PC äußerste Sorgfalt walten, ziehen Sie den Netzstecker ab. Leiten Sie durch Anfassen einer Heizung statische Aufladungen ab, bevor Sie Bauteile im Innern des Computers berühren. Beachten Sie, dass in der Regel die Garantie erlischt, wenn Sie Änderungen am Computer vornehmen. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden, die im Verlauf der Umbaumaßnahmen entstehen können. Sie handeln grundsätzlich auf eigenes Risiko. Wer unsicher oder ungeübt ist, überlässt derartige Arbeiten besser einem Händler oder einem anderen Fachmann.

Schauen Sie vor dem Einbau eines neuen **Hauptprozessors** (**CPU**) S. 220 immer zunächst im Handbuch zur **Hauptplatine** S. 220 nach, ob Sie **DIP-Schalter** S. 220 umlegen oder **Jumper** S. 220 umsetzen und/oder die Werte für die neue CPU selbst im **BIOS** S. 220 eintragen müssen. In diesem Fall notieren Sie sich die Werte für externen **Takt** S. 220 (FSB-Takt), **Taktverhältnis** S. 220 (Multiplikator) sowie **Betriebsspannung** S. 220 und stellen alle entsprechend ein. Da moderne Hauptplatinen diese Arbeiten in der Regel automatisch übernehmen, wird im Folgenden nicht weiter darauf eingegangen. Natürlich können Sie auch auf der Internet-Seite des Hauptplatinen-Herstellers nach den benötigten Informationen suchen.

Wichtig: Informieren Sie außerdem darüber, welche CPU zur Hauptplatine Ihres Computers passt (siehe Bild rechts). Die meisten Hauptplatinen können jeweils nur spezielle Prozessortypen aufnehmen. Das gilt auch für den zu verwendenden **Arbeitsspeicher** S. 220 . Wenn Sie den Zwei-Kanal-Betrieb (Dual-Channel) nutzen wollen, prüfen Sie, ob die Hauptplatine überhaupt damit arbeiten kann. Bislang können das nur wenige Typen, etwa solche mit einem „Nforce2"-**Chipsatz** S. 220 von Nvidia. Sie benötigen in diesem Fall zwei Speichermodule von gleicher Größe und gleicher Ausführung. Außerdem brauchen Sie Speicher bestimmter Marken – nicht alle funktionieren in dieser Betriebsart gleichermaßen gut. Eine Übersicht der empfohlenen Speichertypen finden Sie im Internet beim Chipsatzhersteller, für Nforce2-Chipsätze etwa unter www.nvidia.com. Außerdem: Je leistungsfähiger die CPU, desto mehr Wärme gibt sie ab. Investieren Sie daher zusätzlich zum CPU-Kauf so um die 30 Euro in einen passenden, leistungsfähigeren Lüfter.



Viele Hersteller bieten im Internet Servicetabellen an, denen Sie entnehmen können, welcher Hauptprozessor zu welcher Hauptplatine passt.

Beim Kauf einer Grafikkarte sollten Sie darauf achten, dass das Netzteil ausreichend Strom liefern kann. Modelle wie die „Atlantis Radeon 9800 Pro" benötigen mindestens ein 300-Watt-Netzteil im Computer. Vor dem Wechsel der Grafikkarte löschen Sie unbedingt das alte Steuerungsprogramm (Treiber) und installieren einen Standard-Bildschirmtreiber. Sie finden im „Ratgeber" in Heft 8/2002 auf Seite 138 ausführliche Tipps zu diesem Thema. Und: Wenn Sie zum Testen der Leistung **Benchmarks** S. 220 verwenden, dann sollten Sie die Programme nach dem Aufrüsten des Computers neu installieren, um Fehlmessungen zu vermeiden.

BIOS-Update

Einige Hauptplatinen benötigen ein aktuelleres BIOS, damit der neue Hauptprozessor funktioniert

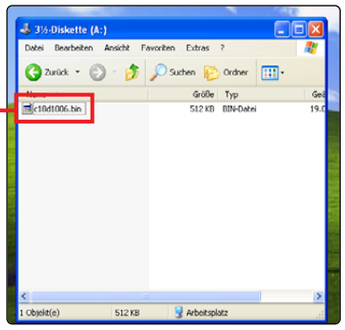
Neues BIOS aus dem Internet laden

Lesen Sie bitte zunächst den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“ auf der vorangegangenen Seite, um festzustellen, ob eine neue BIOS-Version für Sie überhaupt in Frage kommt. Wenn das der Fall ist, laden Sie das neue BIOS aus dem Internet. In diesem Beispiel soll eine BIOS-Aktualisierung (BIOS-Update) für die Hauptplatine „A7N8X Deluxe“ von Asus eingespielt werden. Sie bekommen das BIOS unter www.asuscom.de.



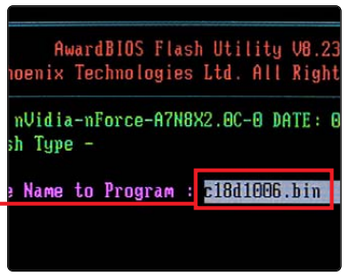
BIOS auf Diskette kopieren

Entpacken Sie die heruntergeladene BIOS-Datei, und überspielen Sie sie auf eine Diskette. Kenntnisse, wie man Dateiarchive entpackt, werden an dieser Stelle vorausgesetzt. In diesem Fall lautet der Name der Datei c18d1006.bin. Notieren Sie sich den Dateinamen.

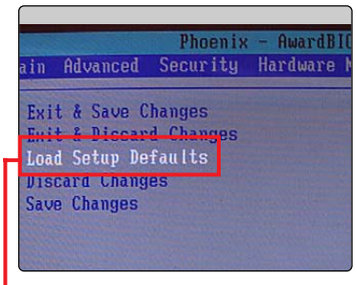


BIOS aktualisieren

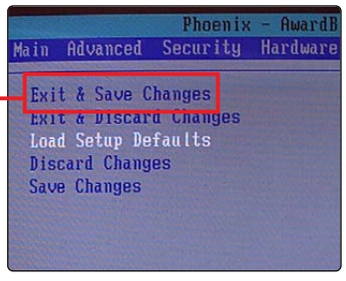
1 Starten Sie den Computer neu. Drücken Sie beim Neustart des Computers gleichzeitig Alt + F2, um das so genannte „Award-Flash“-Programm aufzurufen.



2 Tippen Sie ins Eingabefeld den Namen der BIOS-Datei ein, die Sie aus dem Internet heruntergeladen haben. Tippen Sie in diesem Beispiel also c18d1006.bin ein, und drücken Sie anschließend F1. Daraufhin wird das BIOS aktualisiert. Schalten Sie jetzt keinesfalls den Computer ab. Starten Sie ihn ebensowenig neu, auch wenn einige Zeit scheinbar nichts passiert. Sie würden eine Zerstörung der BIOS-Informationen riskieren. Nach Abschluss der Aktualisierung startet der Computer automatisch neu.



3 Nach dem Neustart drücken Sie Entf, um das BIOS aufzurufen. Wählen Sie hier unter Exit die Option Load Setup Defaults aus, und drücken Sie ↵. Drücken Sie Z und dann ↵, um die Standardeinstellungen aufzurufen.



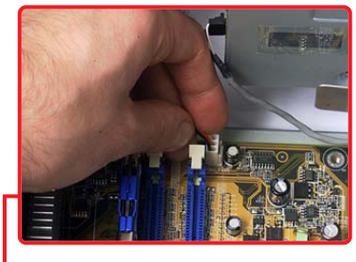
4 Wählen Sie anschließend die Option Exit & Save Changes aus, drücken Sie Z und dann ↵, um die Änderungen zu speichern und den Computer neu zu starten.

Neuen Hauptprozessor einbauen

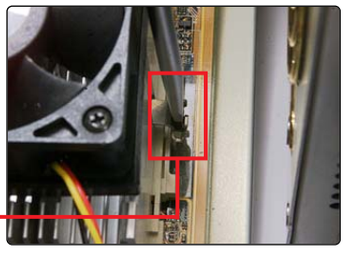
So bauen Sie einen neuen Hauptprozessor (CPU) und einen neuen Lüfter ein. Im Folgenden wird der Einbau eines „Athlon XP 2800“ auf die Hauptplatine „A7N8X Deluxe“ von Asus beschrieben

Alte CPU ausbauen

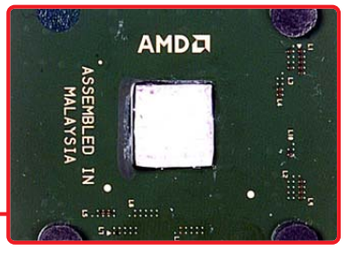
1 Lesen Sie zunächst unbedingt den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“. Schalten Sie dann den PC aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab. Öffnen Sie erst dann das Computergehäuse.



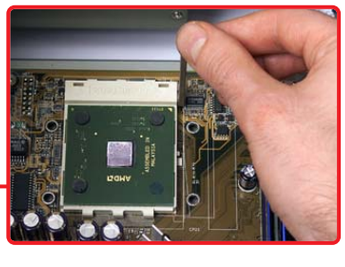
2 Ziehen Sie zunächst das kleine Stromkabel, das vom Lüfter der CPU wegführt, von der Hauptplatine ab.



3 Anschließend muss der Prozessorlüfter entfernt werden. In der Regel ist er mit zwei Klammern am Prozessorsockel befestigt. Drücken Sie mithilfe eines Schraubendrehers die Klammern aus der Halterung.



4 Nun können Sie die andere Klammer vom Haken des Sockels lösen. Heben Sie jetzt den Kühlkörper vorsichtig ab. Darunter kommt der Hauptprozessor zum Vorschein.



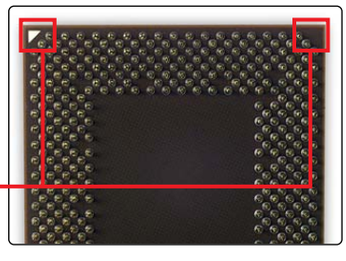
5 Der Prozessor ist noch fest im Sockel verankert. An der Seite befindet sich ein Hebel. Drücken Sie den vorsichtig seitwärts vom Prozessor weg, bis er sich löst, und ziehen Sie ihn dann senkrecht nach oben. Die CPU ist nun gelöst. Ziehen Sie den Prozessor vorsichtig aus dem Sockel.

Neue CPU einbauen

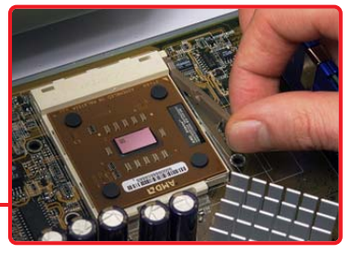
1 Betrachten Sie dann die Unterseite des neuen Kühlkörpers. Ist er – wie hier – mit einem **Wärmeleitpad** S. 220 versehen, so ist der Kühler bereits gebrauchsfertig. Fehlt dagegen ein solches Pad, so müssen Sie die Oberfläche des Prozessorkerns dünn mit (meist mitgelieferter) Wärmeleitpaste bestreichen. Wie so etwas auszusehen hat, sehen Sie unter „Alte CPU ausbauen“ im Bild zu Schritt 4.



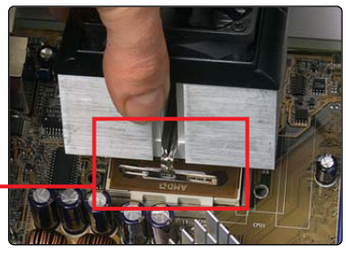
2 Drehen Sie dann die CPU um. Sie sehen, dass an zwei Ecken des Bausteins je ein Kontaktstift fehlt. Auch der Sockel hat eine entsprechende Passform. So wird verhindert, dass Sie den Hauptprozessor falsch herum einsetzen.



3 Setzen Sie jetzt den Prozessor vorsichtig senkrecht in den Sockel ein. Wenden Sie keine Gewalt an, damit Sie die dünnen Stifte nicht verbiegen oder abbrechen. Drücken Sie jetzt den Hebel am Sockel herunter, um die CPU fest zu arretieren. Auch hier gilt: Vorsicht! Verzichten Sie auf Druck. Sie dürfen beim Einrasten der CPU keinen Widerstand spüren.



4 Jetzt muss der neue Lüfter montiert werden. Halten Sie den Kühler so über den Prozessor, dass sich die Klammern über den Halterungen am Sockel befinden, und setzen Sie ihn dann vorsichtig auf die CPU.

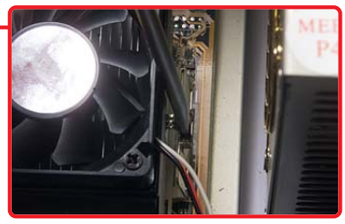


Neuen Hauptprozessor einbauen | Fortsetzung

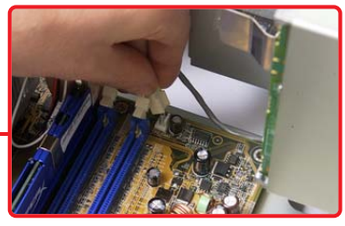
5 Klemmen Sie jetzt die Klammer mit der Seite ohne Ausbuchtung fest, indem Sie die Klammer in die mittlere Sockelhalterung einsetzen.



6 Jetzt muss die zweite Klammer befestigt werden. Nehmen Sie dafür einen Schraubendreher zur Hand, und setzen Sie ihn senkrecht in die Ausbuchtung.

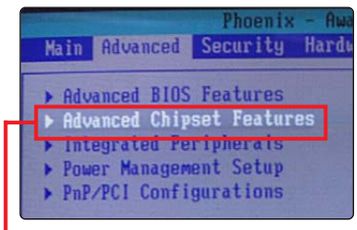


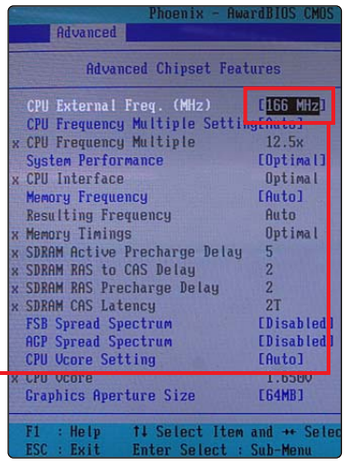
7 Drücken Sie die Klammer herunter, so dass sie in der Sockelhalterung spürbar einrastet. Wenden Sie auch hier keine Gewalt an, damit Sie nicht versehentlich abrutschen und dadurch eventuell die Hauptplatine beschädigen.



8 Überprüfen Sie vorsichtig den festen Sitz des Lüfters. Er darf auf gar keinen Fall wackeln! Schließen Sie jetzt wieder das Stromkabel des Lüfters an der Hauptplatine an. Verbinden Sie den Computer mit dem Stromnetz, und schalten Sie ihn – ausnahmsweise – bei noch offenem Gehäuse ein, um die Funktionsfähigkeit zu überprüfen. Dreht sich der Lüfter? Wenn nicht: **sofort ausschalten!** Die CPU kann sonst in Sekunden durch Überhitzung zerstört werden.

9 Läuft der Lüfter gleichmäßig und auf vollen Touren, so schauen Sie am Bildschirm nach, ob der Prozessortyp beim Start korrekt genannt wird. Ist das nicht der Fall, müssen Sie den richtigen **Frontside-Bus** (**FSB**) S. 220 im BIOS einstellen. Die Angaben dazu finden Sie auf der Verpackung oder im Internet direkt beim Hersteller. Rufen Sie beim Start des Computers mit Entf das BIOS auf, und wählen Sie unter Advanced die Option Advanced Chipset Features. Stellen Sie hier mittels BILD↓ den richtigen FSB ein (externer CPU-Takt mal zwei). Die hier verwendete CPU hat einen FSB von 333 Megahertz, der richtige Wert ist in diesem Fall daher [166 MHz]. Speichern Sie die Änderungen ab, wie im Kasten „BIOS-Update“ in Schritt 4 beschrieben.

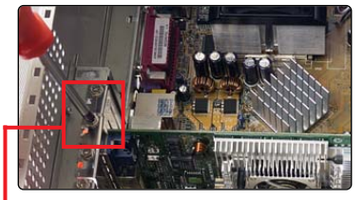




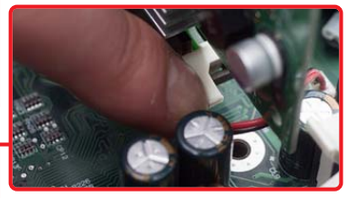
Neue Grafikkarte einbauen

So bauen Sie eine neue Grafikkarte ein. Als Beispiel dient die überaus schnelle „Atlantis Radeon 9800 Pro“

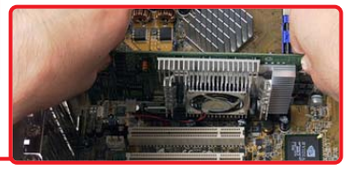
1 Lesen Sie zunächst den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“. Zunächst müssen Sie, bei ausgeschaltetem und vom Stromnetz getrennten Computer, die alte Grafikkarte aus der Halterung lösen. Ziehen Sie das mit der Grafikkarte verbundene Monitorkabel ab, und drehen Sie die Schraube aus dem Blech.



2 Bevor Sie die Karte herausziehen können, müssen Sie gegebenenfalls eine Sperre überwinden, mit der die Karte im **AGP-Steckplatz** S.XXX fixiert ist. Drücken Sie dazu den Hebel rechts vom AGP-Steckplatz nach unten.



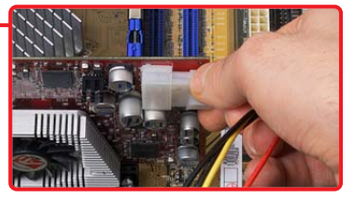
3 Ziehen Sie jetzt die Grafikkarte aus dem Steckplatz heraus.



4 Setzen Sie anschließend vorsichtig die neue Grafikkarte in den AGP-Steckplatz ein.

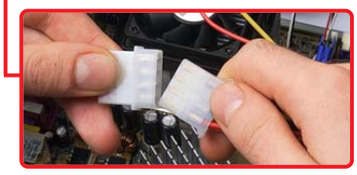


5 Die „Atlantis Radeon 9800 Pro“ benötigt eine zusätzliche Stromversorgung für ihren Lüfter. Verbinden Sie zunächst das mitgelieferte Kabel mit dem Stromanschluss auf der Grafikkarte.



6 Verbinden Sie anschließend den Stromstecker des Kabels mit einer freien Stromanschluss-Buchse des Netzteils Ihres Computers.

7 Verschrauben Sie nun die abgebauten Teile mit dem Computergehäuse, und stecken Sie das Monitorkabel auf. Nach dem Start von Windows installieren Sie die neuen Treiber gemäß dem Handbuch zur Grafikkarte. Prüfen Sie vor allem, ob der Lüfter der Grafikkarte läuft.

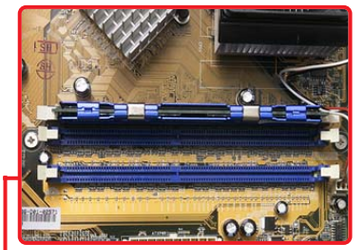


Zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen

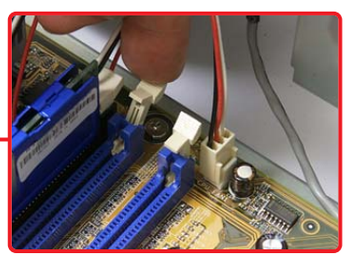
Zum Schluss demonstriert Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE den Einbau zusätzlichen Arbeitsspeichers

1 Erste Regel: Lesen Sie bitte den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“.

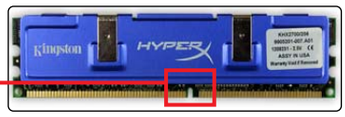
2 Ziehen Sie den Netzstecker vom PC ab, und öffnen Sie das Gehäuse. Die **Speicherbänke** S.XXX befinden sich in der Nähe des Hauptprozessors.



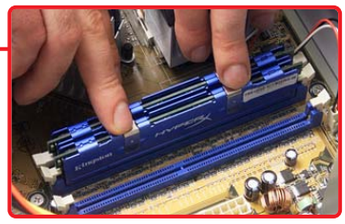
3 Öffnen Sie jetzt eine freie Speicherbank, indem Sie die seitlichen Halterungen nach außen klappen.



4 Achten Sie darauf, dass Sie den Arbeitsspeicher nicht verkehrt herum einsetzen. Kerben an der Unterseite des Speichers helfen dabei. Setzen Sie jetzt den Arbeitsspeicher vorsichtig ein. Die Halterungen schnappen automatisch ein und fixieren den Speicherbaustein.



5 Für den schnellen Zwei-Kanal-Betrieb (Dual Channel) benötigen Sie spezielle Speicher. Außerdem muss die Hauptplatine mit dieser Betriebsform zurechtkommen. Sie erkennen geeignete Steckplätze an der blauen Einfärbung. Stecken Sie in diesem Fall zwei Speichermodule nebeneinander in die Speicherbänke.



6 Danach können Sie das Gehäuse wieder verschließen und den Computer starten, wie gewohnt.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELETHEMEN FÜR WINDOWS XP

Ansichtssache



Langweilt Sie die öde Optik der Windows-Oberfläche? Dann polieren Sie den Startbildschirm doch einfach mit dem Design Ihrer Lieblingsspiele auf

Welcher Spielefan ist schon von der Standardoptik der Windows-XP-Oberfläche begeistert? Motive aus den persönlichen Lieblingsspielen als Hintergrund oder Bildschirmschoner – das wär's doch.

Kein Problem: Etliche Spielehersteller bieten auf ihren Internet-Seiten spezielle Dateien an, die Krieger, Feen oder verwunschene Landschaften auf die Windows-Oberfläche zaubern. Und nicht nur das. Außer einfachen Hintergründen (auf Englisch „Wallpapers" oder „Screens") und Bildschirmschonern (Screensavers) gibt es auch so genannte Desktop-Themes. Das sind „Komplettpakete", die oft Dutzende Bilder, Symbole und Klänge zu einem bestimmten Thema, etwa einem Spiel, enthalten. Jeder Mausklick wird dann von einem passenden Geräusch aus dem Spiel begleitet, und sogar das Arbeitsplatz-Symbol wird entsprechend gestylt.

Das Herunterladen ist meist Minutensache. Dann müssen die Dateien nur noch in den richtigen Ordner verschoben werden.

Nicht immer bieten die offiziellen Seiten der Spielehersteller Themes zum Lieblingsspiel. Aber nicht selten gibt's diesbezügliche Querverweise („Links") auf die Internet-Seiten von Spielefans. Achtung: Prinzipiell besteht bei Privatangeboten immer die Gefahr, sich als Themes getarnte Viren oder so genannte „Dialer", die teure Verbindungsnummern anwählen, einzufangen.

Aber wer alles richtig macht, verzaubert die Arbeitsoberfläche seines Computers zum attraktiven „Märchenland".

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 Spielefans	**Heft 12/2003**
Probierversionen (Demos) aus dem Internet	Heft 1/2004

Bildschirmschoner installieren

So wechseln Sie das Motiv des Standard-Bildschirmschoners gegen eine Alternative aus Ihrem Lieblingsspiel aus, in diesem Beispiel „Neocron"

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse des Herstellers des gewünschten Spiels ein. In diesem Beispiel lautet sie www.cdv.de.



3 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie dann auf das Flaggensymbol für die deutsche Version der CDV-Internet-Seiten.



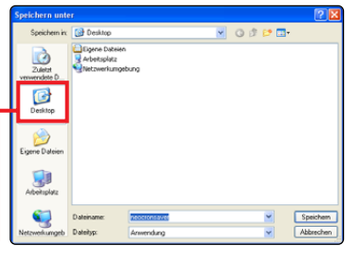
4 Wieder warten Sie ab, bis die folgende Seite geladen ist, und klicken dann oben auf Download.

5 Tippen Sie in das Eingabefeld den Namen des Spiels neocron ein, und klicken Sie danach auf die rechts daneben stehende Schaltfläche Suche.

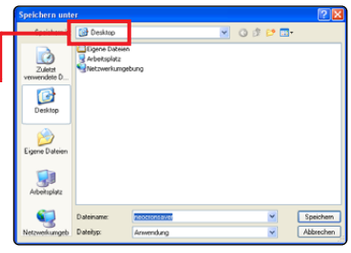


6 Auf der nächsten Seite klicken Sie auf den Eintrag Neocron Screensaver. Der Begriff „Screensaver" entspricht dem deutschen Wort „Bildschirmschoner".

7 Klicken Sie auf der daraufhin geöffneten Seite unter Ergebnis auf den Eintrag Server 1: cdv-neocron.de und dann auf Speichern, um mit dem Herunterladen der Bildschirmschoner-Datei zu beginnen.

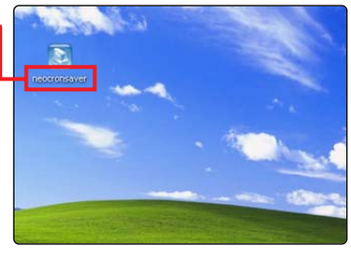


8 Ist der Vorgang abgeschlossen, klicken Sie auf Desktop und dann auf Speichern. Sollte oben in dem Fenster bereits Desktop stehen – wie in diesem Beispiel gezeigt –, so klicken Sie gleich auf Speichern.



9 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

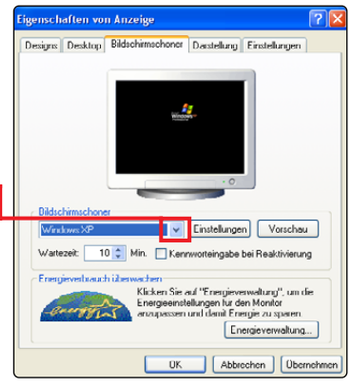
10 Klicken Sie auf der nun komplett sichtbaren Windows-Oberfläche doppelt auf neocronsaver, um mit der Installation des ausgesuchten Bildschirmschoners zu beginnen.



11 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Installieren.

12 Ist der Installationsprozess beendet, klicken Sie auf Beenden.

13 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, mit dessen Hilfe Sie die verschiedenen Bildschirmschoner anwählen können. Um den „Neocron"-Bildschirmschoner zu wählen, klicken Sie unter dem Eintrag Bildschirmschoner auf den blauen Pfeil.



14 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf den Eintrag NeocronScreensaver und dann auf OK. Damit ist der „Neocron"-Bildschirmschoner aktiviert.

15 Um dessen Installationsdatei von der Windows-Oberfläche zu entfernen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des Bildschirms und in der daraufhin geöffneten Liste auf Löschen.



16 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja.

Bildschirmhintergrund einrichten

Ist Ihnen das normale Windows-XP-Hintergrundbild zu langweilig, so tauschen Sie auch das gegen ein Motiv aus einem Spiel aus. Beispiel: das Geschicklichkeitsspiel „Vexx“

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

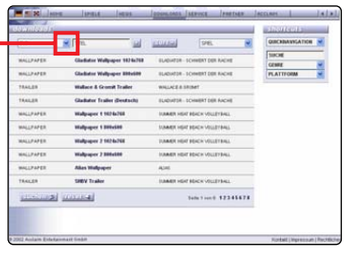
2 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse des Herstellers des gewünschten Spiels ein. In diesem Beispiel lautet sie www.acclaim.de.



3 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie dann auf DOWNLOADS. Falls Sie zunächst die Seite Acclaim Gewinnspiel sehen, so klicken Sie darin auf ✕. Dasselbe gilt, wenn im weiteren Verlauf das Fenster Installation bei Bedarf (Andere) geöffnet werden sollte.

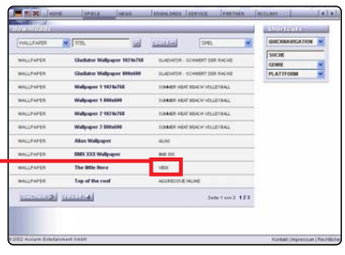


4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf den blauen Pfeil, um eine Auswahlliste zu öffnen.



5 In der Liste klicken Sie auf den Eintrag WALLPAPER, der so viel bedeutet wie „Bildschirmhintergrund“.

6 Anschließend sehen Sie alle Bildschirmhintergründe, die auf dieser Internet-Seite angeboten werden. Steht das gewünschte Spiel, in diesem Beispiel VEXX, in der Aufstellung, so klicken Sie auf den Eintrag links davon, also auf The little Hero.



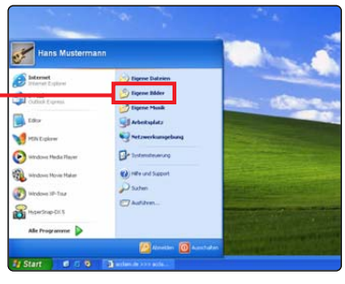
7 Dann wird eine Seite geöffnet, mit deren Hilfe Sie die Datei mit dem Bildschirmhintergrund auf Ihren Computer herunterladen können. Zuvor jedoch legen Sie auf der Festplatte einen neuen Ordner an. Darin speichern Sie später die Datei mit dem Bildschirmhintergrund ab.

Im Interesse einer besseren Übersicht können Sie oben rechts auf klicken, um – wie in diesem Beispiel – das aktuelle Fenster vorübergehend auszublenden.



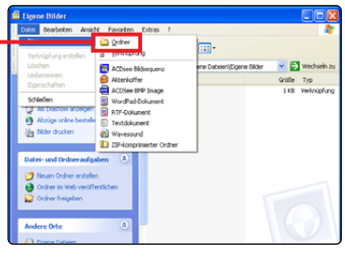
8 Klicken Sie dann unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

9 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf den Eintrag Eigene Bilder.



10 Anschließend klicken Sie im nächsten Fenster auf Datei.

11 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Neu, und klicken Sie in der daraufhin geöffneten Liste auf die Zeile Ordner.



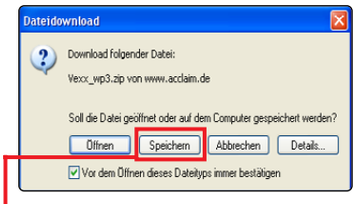
12 Ändern Sie den Namen des neu erstellten Ordners einfach, indem Sie zum Beispiel den Begriff Bildschirmhintergründe eintippen und dann ↵ drücken.

13 Drücken Sie ein weiteres Mal ↵, um den umbenannten Ordner zu öffnen und darin wiederum einen neuen Ordner anzulegen, den Sie nach dem Spiel benennen, also Vexx. Gehen Sie dazu vor wie in den Schritten 10 und 12. Klicken Sie dann auf.

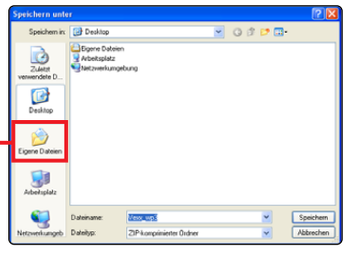


14 Klicken Sie dann unten in der **Task-Leiste** S.220 auf acclaim.de >>> accla..., um die in Schritt 7 ausgeblendete Internet-Seite wieder einzublenden.

15 Anschließend klicken Sie auf download >>>, um das Herunterladen der Bildschirmhintergrund-Datei einzuleiten.



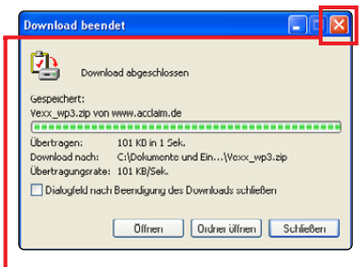
16 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern.



17 Klicken Sie im folgenden Fenster auf Eigene Dateien, um die Datei in dem zuvor eingerichteten Ordner Vexx abzuspeichern.

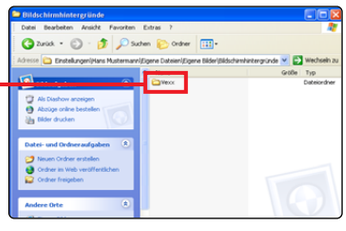
18 Klicken Sie dann in dieser Reihenfolge jeweils doppelt auf die Ordnernamen Eigene Bilder, Bildschirmhintergründe und Vexx.

19 Anschließend klicken Sie auf Speichern. Damit starten Sie das Herunterladen der Dateien mit dem Bildschirmhintergrund.



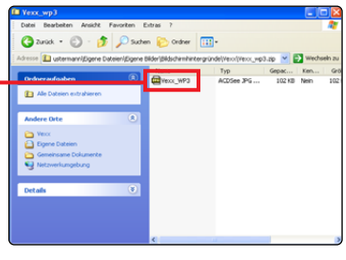
20 Ist der Vorgang beendet, schließen Sie alle geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

21 Nun klicken Sie unten in der Task-Leiste auf Bildschirmhintergründe, um das zuvor in Schritt 13 ausgeblendete Ordnerfenster wieder zu öffnen.

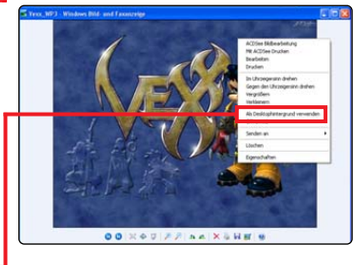


22 Klicken Sie darin doppelt auf den Ordner Vexx.

23 Anschließend klicken Sie doppelt auf den Ordner mit dem Reißverschluss-Symbol Vexx_wp3. Der enthält **komprimierte** S.220 Daten, die per Doppelklick entpackt werden.

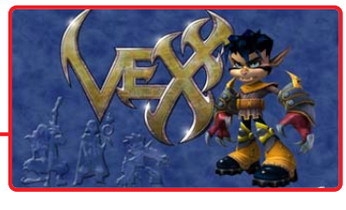


24 Klicken Sie nun doppelt auf die entpackte Datei Vexx_WP3, um das Bild mit dem Hintergrundmotiv zu öffnen.



25 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste in das angezeigte Hintergrundmotiv.

26 Daraufhin wird eine kleine Liste geöffnet. Klicken Sie darin auf Als Desktophintergrund verwenden.



27 Daraufhin wird das Motiv automatisch als Bildschirmhintergrund eingerichtet. Um es in voller Pracht zu sehen, schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

Spielethema einrichten

Wer mehr als nur Bildschirm-Hintergründe oder -schoner will, sollte zu kompletten Angeboten greifen – inklusive Tönen. So etwas gibt es zum Beispiel für das Strategiespiel „Emperor – Battle For Dune“

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse des Herstellers des gewünschten Spiels ein. Im Falle des Spiels „Emperor – Battle For Dune“ ist das www.electronicarts.de. Falls Sie danach aufgefordert werden, den „Macromedia Flash Player“ zu installieren, klicken sie auf Ja.



3 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist, und ziehen Sie den Mauszeiger zunächst auf Downloads. Klicken Sie dann auf den Eintrag SPECIALS.

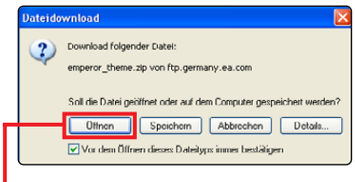


4 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie unten rechts so oft auf den blauen Pfeil, bis Sie eine Liste mit der Überschrift DESKTOP und darin den Eintrag Emperor: sehen. Klicken Sie auf den Eintrag.



5 Eine neue Seite wird geöffnet. Klicken Sie auch dort unten rechts so oft auf den blauen Pfeil, bis das Ende der Seite sichtbar ist.

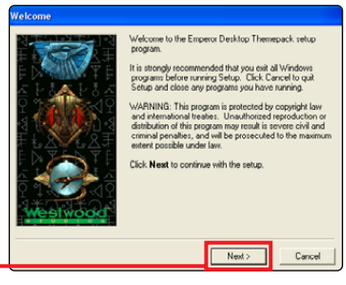
6 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Download, um das Herunterladen des Spielthemas einzuleiten.



7 Im nächsten Fenster Dateidownload klicken Sie doppelt auf Öffnen.

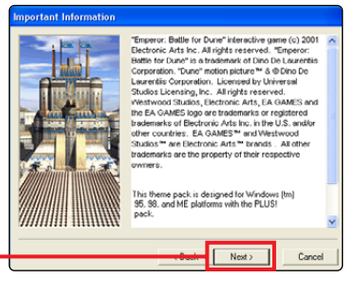
8 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf den Ordner mit dem Namen EMPTHEME11.

Damit starten Sie das Programm, das die Dateien des Spielthemas auf Ihrem Computer installiert.



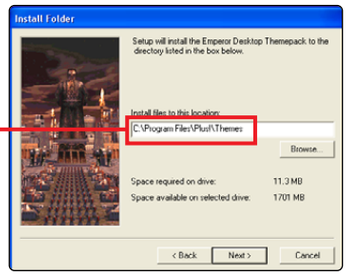
9 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Next >.

10 Im Fenster mit den Lizenzbedingungen klicken Sie auf Accept.

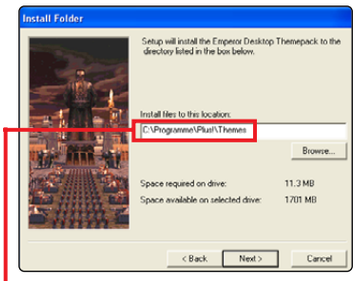


11 Klicken Sie anschließend im Fenster Important Information auf die Schaltfläche Next >.

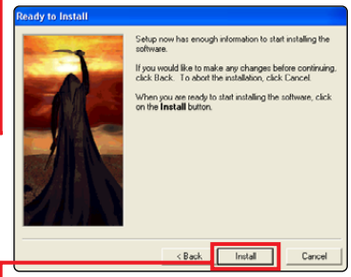
12 Im nächsten Fenster wird das Verzeichnis gezeigt, in dem die Dateien des Spielthemas abgespeichert werden. Achtung: Viele Spielethemen stammen zum Beispiel aus amerikanischer Produktion. Das ist in diesem Fall auch so. Erkennbar ist das an dem so genannten Verzeichnispfad C:\Program Files\Plus!\Themes, der für Computer mit dem amerikanischen Windows-Betriebssystem ausgelegt ist. Auf einem deutschen Computer jedoch führt der Pfad in die Irre, denn die deutsche Windows-Version kennt einen Ordner mit dem Namen C:\Program Files\Plus!\Themes nicht. Damit das Spielthema auch auf einem deutschen Computer funktioniert, müssen Sie den Verzeichnispfad in C:\Programme\Plus!\Themes ändern. Klicken Sie dazu direkt hinter das s des Wortes Files, und drücken Sie so oft ←, bis der Pfad so aussieht: C:\Program\Plus!\Themes.



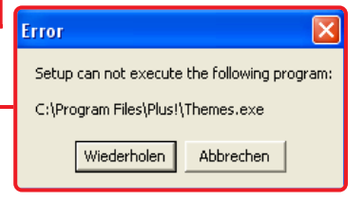
13 Tippen Sie dann unmittelbar hintereinander die Buchstaben m und e ein, so dass der Pfad C:\Programme\Plus!\Themes lautet.



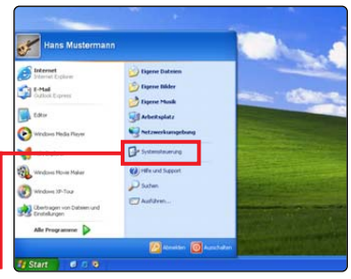
14 Klicken Sie anschließend zwei Mal auf die Schaltfläche Next.



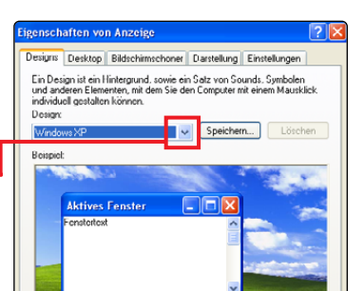
15 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Install, um mit der Installation zu beginnen.



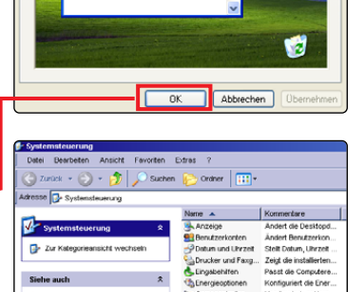
16 Wird anschließend das Fenster Error geöffnet, so schließen Sie es einfach mit einem Klick auf ☒ oben rechts.



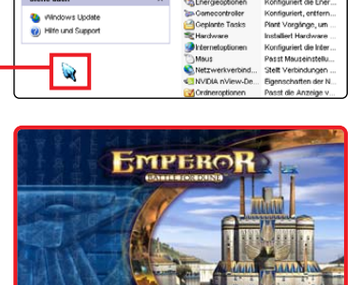
17 Damit ist das Spielthema auf Ihrem Computer installiert. Allerdings ist es noch nicht aktiv. Um das zu ändern, klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.



18 In der rechten Hälfte des daraufhin geöffneten Startmenüs klicken Sie mit der Maus auf den Eintrag Systemsteuerung.



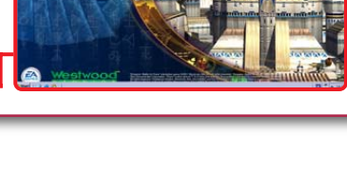
19 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf den Eintrag Anzeige.



20 Im nächsten Fenster klicken Sie auf den blauen Pfeil.

21 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf den Eintrag des heruntergeladenen Spielthemas, in diesem Beispiel also auf die Zeile Emperor - Atreides.

22 Damit ist das Spielthema zwar ausgewählt, aber noch immer nicht aktiviert. Um es einzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche OK.



23 Damit ändert sich augenblicklich die Bildschirmansicht. So sehen Sie zum Beispiel teils neue Ordnersymbole und einen neu gestalteten Mauszeiger. Außerdem werden nun Mausklicks etwa zum Öffnen oder Schließen nicht mehr von den klassischen Windows-Tönen begleitet. Natürlich immer vorausgesetzt, Sie hatten zuvor die entsprechende Tonausgabe eingeschaltet. Zum Ausprobieren schließen Sie nun noch alle geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒. Ab sofort sehen Sie dann einen völlig neuen Bildschirmhintergrund.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Bild für Bild, Schritt für Schritt

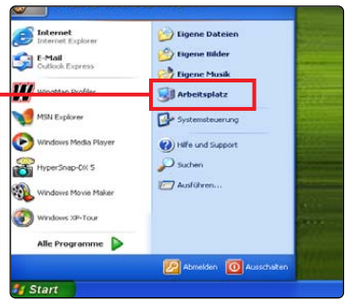
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

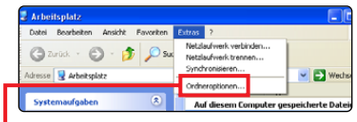
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.

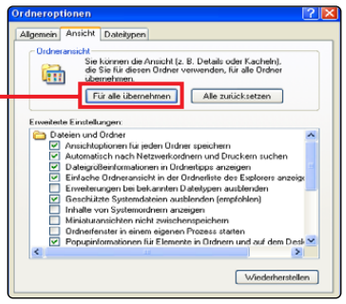




4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen...



5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.

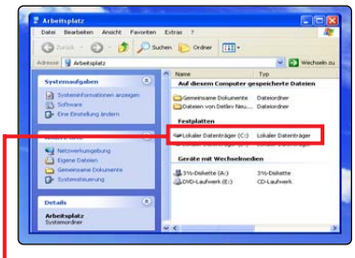


6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

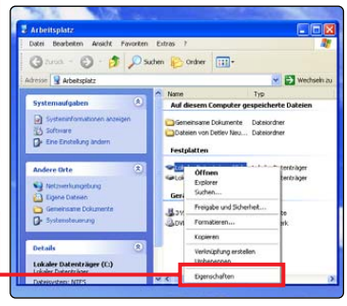
Installation von PC-Spielen

So kommt ein Spiel von der CD-ROM auf die Festplatte Ihres Computers

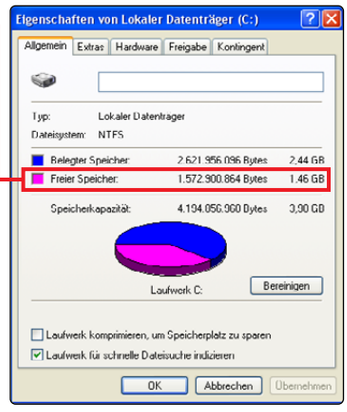
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, und im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.



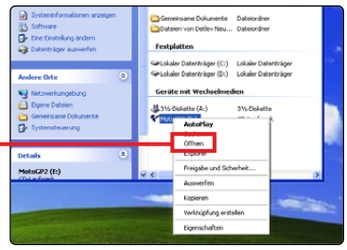
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).



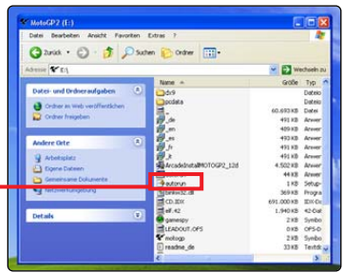
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

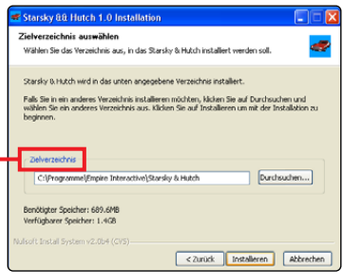
6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD-ROM liegt, in diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.



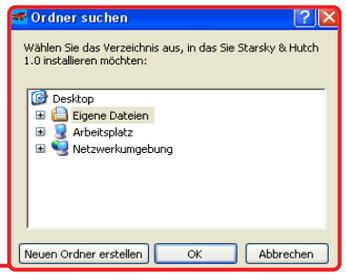
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



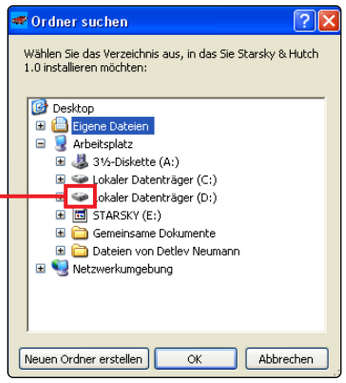
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen bei Schritt 12 weiter.



9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.220 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dafür auf ⊞ vor dem Eintrag Arbeitsplatz.



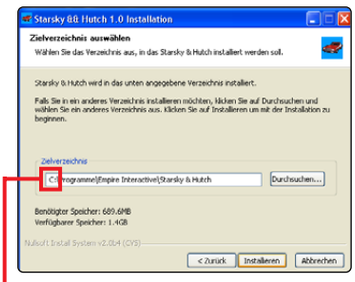
10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, dass Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis eintippen müssen, da das automatisch vor-

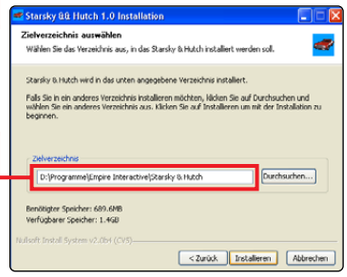


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen | Fortsetzung

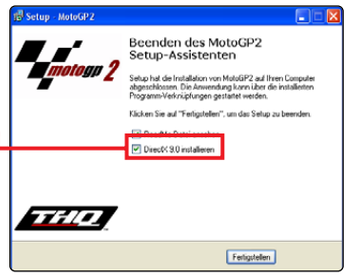
gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Festplatten-Partition ein. Klicken Sie dafür mit der Maus im Eingabefeld vor den bislang eingetragenen Laufwerksbuchstaben C:, drücken Sie auf der Tastatur Entf, und tippen Sie den neuen Buchstaben, etwa D:, ein. Der neue Pfad könnte so aussehen: D:\Programme\Empire Interactive\Starsky &Hutch.

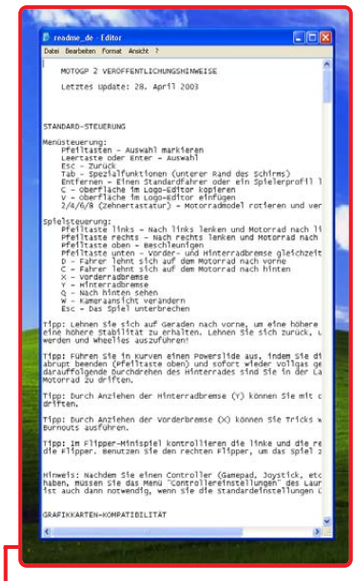




11 Gegebenenfalls müssen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK bestätigen. Werden Sie dann gefragt, ob der gewünschte Programmordner erstellt werden soll, klicken Sie auf Ja.

12 Folgen Sie den Anweisungen des Installations-Programms. Viele Spiele bieten die Installation der Windows-Erweiterung **Direct-X** S.220 an. Sie sollten möglichst immer die neueste Version von Direct-X, mindestens aber die vom Spiel verlangte Version, auf Ihrem PC haben. Sonst kann es zu Problemen kommen. Deshalb werden viele Spiele auch mit einer aktuellen Version von Direct-X ausgeliefert. Um diese zu installieren, müssen Sie in der Regel während der Spiel-Installation ein Häkchen ☑ vor DirectX 9.0 installieren setzen. **Achtung:** Installieren Sie niemals eine ältere Version mit niedriger Versionsnummer über eine neuere Direct-X-Version. Die aktuellste Version finden Sie jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE. Direct-X 9.0 funktioniert nur mit Windows 98, 2000, ME und XP. Verwenden Sie noch Windows 95, müssen Sie eine ältere Direct-X-Version benutzen, etwa Direct-X 8.0a. Die finden Sie auf den Heft-CD-ROMs 11/2001 bis 1/2002 sowie unter www.microsoft.com/directx im Internet.



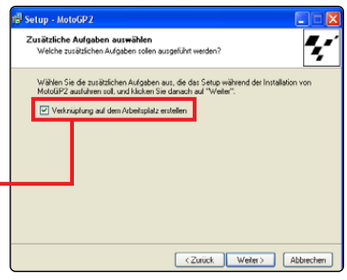


13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.

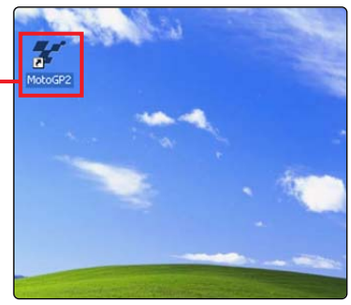


14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten Sie auf eine Registrierung.

Einige Programme bieten Ihnen während oder nach Abschluss der eigentlichen Installation die Erstellung einer Verknüpfung an.



Nach einem Klick auf Weiter legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche an. Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.



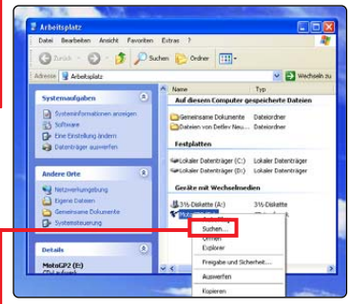
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

Nicht jedem Spiel liegt ein gedrucktes Handbuch bei. Dann sollten Sie die Anleitung aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der Spiele-CD-ROM finden. Um sie zu lesen, benötigen Sie das Programm „Adobe Reader". Die jeweils neueste Version gibt es auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE. Wie Sie den „Adobe Reader" installieren, lesen Sie in der Anleitung zur Heft-CD-ROM. Für Windows 95 und 98 brauchen Sie die Version 5.1 (Heft-CD-ROMs 4 bis 9/2003).

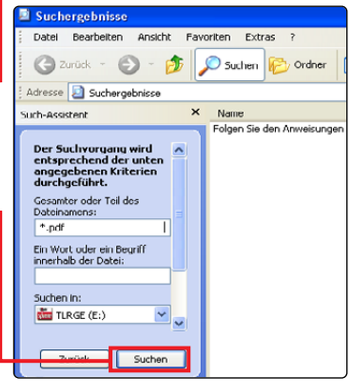


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

2 Um die PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie sie zunächst finden. Klicken Sie dafür auf Start und dann auf Arbeitsplatz.



3 Klicken Sie im folgenden Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die CD-ROM eingelegt ist. In diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Suchen.

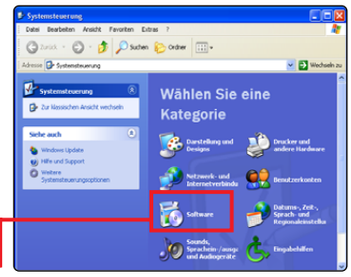


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

5 Wenn der Suchvorgang beendet ist, wird das Ergebnis angezeigt. In diesem Fall lautet es: TR4manual.pdf. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag, startet der „Acrobat Reader" automatisch und öffnet das gewünschte Dokument.

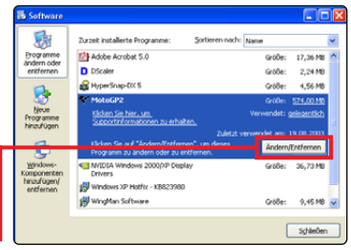
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



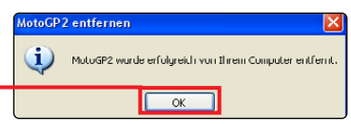
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

3 Im folgenden Fenster klicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie von der Festplatte löschen möchten. In diesem Beispiel ist das MotoGP2. Ist der Name in der Liste nicht zu sehen, klicken Sie so oft auf ▽, bis er sichtbar wird.



4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen.

5 Im folgenden Hinweis-Fenster klicken Sie auf Ja und im nächsten Fenster auf OK. Damit ist das Spiel gelöscht.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	577 086	+ 2,1
GAME STAR	292 564	– 10,4
PC GAMES	238 058	– 8,9
BRAVO SCREEN FUN	169 978	– 11,2
VIDEOGAMES AKTUELL	109 485	–[1]
PC ACTION	100 515	+ 6,6
PC GAMES HARDWARE	94 071	+ 15,6
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	65 846	– 18,1
KIDS ZONE	57 025	– 39,7
GAME PRO	55 527	–[1]
PLAY ZONE	55 344	– 12,1
PLAY THE PLAYSTATION	45 797	+ 0,6

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 3. Quartal 2003 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1] keine Vergleichszahlen verfügbar



Foto: Manfred Freye



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Max Payne 2 im Test

Inhalt: Medal of Honor – Pacific Assault, Far Cry, Pro Evolution Soccer 3, Lords of Everquest, Splinter Cell

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Halo, Komplettlösung für Temple of Elemental Evil, Taktiken zu Empires und Commandos 3

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Letzte Informationen zu Spellforce

Inhalt: Max Payne 2, Call of Duty, Fußball-Manager 2004, Pro Evolution Soccer 3, FIFA 2004

Weitere Themen: Deus Ex 2, Anstoß 4/Edition 03/04, Die Stunde Null, Commandos 3 komplett gelöst

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2003

Titelthema: Cooles Action-Adventure: Jak II – Renegade

Inhalt: 25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Commandos 3, NHL 2004

Weitere Themen: Pro Evolution Soccer 3, Worms 3D, XGRA

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 12/02003

Titelthema: Auf Gangsterjagd: True Crime im Test

Inhalt: Alien-Jagd: Half-Life 2, Leder-Jagd: FIFA 2004, Rätselhaft: Baphomet's Fluch 3

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed – Underground, Call of Duty

CD-ROM: keine
Preis: 1 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Spiele bis zum Abwinken: Den Anfang macht der Comic-Shooter XIII

Inhalt: Wissenswertes zu Half-Life 2 (deutsche Version) mit Stimmen der Entwickler

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu XIII und Half-Life 2 (deutsche Version), Fußball-Manager 2004, Commandos 3, Breed

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Praxis: Die besten Tipps zu Festplatten, DVD- und CD-Laufwerken

Inhalt: Test: Neue Prozessor-Kühler im Härtetest, Praxis: Speichertuning mit maximaler RAM-Leistung

Weitere Themen: So baut man Mäuse, Spezial-Effekte bei Grafikkarten, Online-Auktionen im Internet

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Need for Speed – Underground

Inhalt: 37 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Bionicle, Freestyle Metal X

Weitere Themen: Robin Hood – Defender of the Crown, Rolling

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs – Was taugen Online-Features?

Inhalt: Dino Crisis 3 mit ausführlichem Video, Star Wars – Rebel Strike auf Herz und Nieren geprüft

Weiteres Thema: Berichte von der Tokyo Game Show 2003 mit Neuheiten auf Video

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Syphoon Filter 4 – The Omega Strain

Inhalt: 29 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NHL Hitz Pro, Gladius, XIII

Weitere Themen: Judge Dredd – Dredd vs. Death, SSX 3

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2003

Titelthema: XIII: Jetzt schlägt's 13

Inhalt: 20 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Club Football, SSX 3

Weitere Themen: Bomberman Kart, Energy Airforce, NHL 2004, Time Crisis 3

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

BILD

In der Rubrik „Blieswoods Menschen der Woche“ feiert **BILD** den „Yu-Gi-Oh!“-Erfinder Kazuki Takahashi (42):



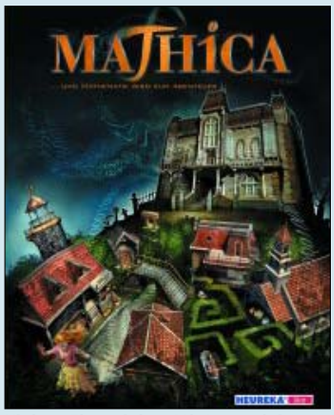
Ein Platz an der Sonne: Mit „Yu-Gi-Oh!“ ist Kazuki Takahashi reich geworden.

„Ein Spiel, eine Sucht, eine Sensation. Ein Karten-Monsterspiel fasziniert Deutschlands Schüler. Der Mann dahinter: Kazuki Takahashi. Sieben Milliarden verkaufte Karten. Einer der reichsten Männer Japans.“

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** berichtet darüber, dass Lernen spannend sein kann, denn es gibt Software gegen Schulfrust:

„Max stopft sich einen Keks in den Mund, kratzt sich am Kopf und denkt fieberhaft nach. Vier Stunden hat er schon am Computer zugebracht. Herausgefunden, wie viele Hände geschüttelt werden müssen, wenn alle Gäste einer Party sich gegenseitig begrüßen, und welche Zahlenfolgen auf dem Display eines Automaten eingetippt werden müssen, damit dieser Schokolade auswirft. Aber nun scheint er in einer Sackgasse gelandet zu sein. Er steht vor einer Geheimtür, die sich nur öffnet, wenn auf der Kirchenorgel



Kleines Einmaleins: Mit Lernspielen, wie „Mathica“, macht Rechnen Spaß.

eine Primzahlen-Melodie gespielt wird. Herrje. Wie war das noch mal mit den Primzahlen? Sie wurden im Mathematik-Unterricht der 5. Klasse besprochen und kurz darauf in einer Schulaufgabe abgefragt. Mehr scheint über die Sommerferien nicht hängen geblieben zu sein. Es hilft alles nichts. Der elfjährige Gymnasiast schiebt die Tastatur auf die Seite, kramt seine alten Schulhefte heraus und blättert wie wild im Schulbuch. Primzahlen. Zahlen, die nur durch sich selbst teilbar sind. Jetzt hämmert er wie wild auf seine Tastatur ein, die Geheimtür öffnet sich, und die eigentliche Mission, nämlich die Suche nach der verlorenen Formel des Ramanujan und die Befreiung der Prinzessin, kann weitergehen. Programme wie ‚Mathica‘ oder ‚Geographicus‘ zeigen: Lernen kann richtig spannend sein.“

FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND

Die Betreiber der Internet-Suchmaschine Lycos wollen das Image ihres Dienstes aufbessern. Spiele helfen dabei – so die **FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND**:

„Lycos öffnet für die Werbung neben herkömmlichen Werbe-Bannern weitere Kanäle. Einen weiteren sieht Lycos im Bereich der Spiele. Surfer können



Spielend finden: Internet-Suchmaschine Lycos bittet zum Spielchen.

sich hier gegenseitig zu einem kurz gehaltenen Spiel in der Form des Moorhuhns auf den Seiten von Lycos einladen. Innerhalb des Spiels bietet Lycos die Platzierung von Produkten an.“

kicker SPORTMAGAZIN

Im Sportmagazin **KICKER** outet sich der Bochumer Fußball-Nationalspieler und Junggeselle Paul Freier (24) als absoluter Spiele-Freak:

„KICKER: ‚Ihr Haus brennt. Welche drei Sachen retten Sie zuerst?‘ Freier: ‚Meinen Gameboy mit dem Donkey-Kong-Spiel und Familienfotos.‘“



Foto: Bongarts

Spielernatur: Bochum-Star Paul Freier liebt seinen Gameboy.

BusinessWeek

Die Wochenmagazin **BUSINESS WEEK** beschäftigt sich mit dem finnischen Konzern Nokia:

„Nokia ist auf dem großen Sprung in die Welt der Spiele. Der weltgrößte Handy-Hersteller fordert mit seinem N-Gage-Gerät die etablierten Unternehmen wie Sony und Nintendo heraus. N-Gage vereint die Telefonfunktion mit einer Spieleplattform. Ob der Sprung in die Unterhaltungswelt gelingt, bleibt abzuwarten.“



Riskantes Engagement: Hat Nokias N-Gage den gewünschten Erfolg?

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL hat eine neue Konsole entdeckt – nur für den chinesischen Markt:

„Die Masse machts, meint Nintendo, und kündigt eine Billig-Spielekonsole für den chinesischen Markt an. Denn Chinesen gibt es massenhaft, nur viel Geld haben sie nicht: Sie bekommen einen Cube-Abkömmling für ganz kleines Geld. ‚Chinesischer Markt, ich komme‘: Super Mario gehört zu den Spieleklassikern, mit denen chinesische Kunden ihre Konsolen ‚betanken‘ sollen. Nintendo setzt im chinesischen Markt auf das Prinzip Aldi: Abgespeckte Versionen der Gamecube-Konsole sollen über die Ladentische gehen – zum Kampfpreis von 498 Yuan. Das sind nach aktuellem Kurs gerade einmal 52 Euro und damit nur wenig mehr als 30 Prozent des Preises, den europäische Daddler auf den Tisch legen müssen.



Ein Riesenmarkt für Klempner: „Super Mario“ soll China erobern.

Der Schritt hat natürlich strategische Gründe. Schon bald, hofft Nintendo, könnte der potenziell riesige chinesische Markt eine ähnliche Größe erreichen wie die Märkte in Japan, den USA oder Europa.“

CyberPsychology & Behavior

Angst vor Spinnen? Dann könnte Ihnen Ihr Psychiater demnächst Computerspiele verordnen, um Ängste abzubauen. Das prophezeien kanadische Wissenschaftler, berichtet die Zeitschrift **CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR**:

„Mit Hilfe von Computerspielen können sich Phobien therapieren lassen. Dabei setzt man auf ein Behandlungskonzept, bei dem die Patienten den Angst auslösenden Reizen in mittlerer Intensität ausgesetzt werden, um sie nach und nach daran zu gewöhnen und ihre Ängste abzubauen. Menschen müssen Phobie-Auslöser nicht unbedingt real vor sich haben, häufig reichen bereits Bilder aus, um Angstzustände hervorzurufen, weswegen sich Computersimulationen eignen würden. Mit Cyberhelm versehene Spiele-PCs können dabei teure Simulationsautomaten ersetzen, die bisher zum Teil in der psychiatrischen Therapie eingesetzt werden.“

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 3. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	577 086	326 511	261 440	169 978	94 248	65 846	55 344
COMPUTER (PC)							
Age of Mythology – The Titans	1,69		86 %		89 % Spielspaß		
Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	1,86						
Autobahn Raser World Challenge	2,73						
Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WWII	2,76	90 % Spielspaß	84 %	Note 2+	85 % Spielspaß		
Beach King Stunt Raser	2,68	64 % Spielspaß	63 %	Note 2-	59 % Spielspaß		
Chrome	2,14	82 % Spielspaß	82 %	Note 2			
Command & Conquer – Generäle	2,28	89 % Spielspaß	85 %		88 % Spielspaß		
C & C – Generäle – Die Stunde Null	1,96	89 % Spielspaß	88 %	Note 2	88 % Spielspaß		
Commandos 3	2,48	78 % Spielspaß	83 %	Note 2-	84 % Spielspaß		
Conflict Desert Storm 2	2,30	75 % Spielspaß	77 %		79 % Spielspaß		
Empires – Die Neuzeit	1,92	86 % Spielspaß			83 % Spielspaß		
Halo	2,30	87 % Spielspaß			85 % Spielspaß		
Homeworld 2	2,00	78 % Spielspaß	84 %	Note 1	84 % Spielspaß		
Knightshift	1,47	69 % Spielspaß	71 %		80 % Spielspaß		
Piraten – Herrscher der Karibik	2,71			Note 2+	80 % Spielspaß		
Railroad Tycoon 3	1,88						
Republic – The Revolution	2,56	63 % Spielspaß	65 %		58 % Spielspaß		
RTL Skispringen 2004	2,34						
Sim City 4 Rush Hour	1,90						
Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	1,78	90 % Spielspaß	90 %	Note 1-	88 % Spielspaß		
World Racing	1,75	82 % Spielspaß	80 %		77 % Spielspaß		
You Don't Know Jack 4	2,48	81 % Spielspaß	83 %				
PLAYSTATION 2							
Chaos Legion	1,85			Note 3+		78 % Spielspaß	74 %
Disney's Extreme Skate Adventure	1,99			Note 2+		83 % Spielspaß	81 %
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,63					72 % Spielspaß	68 %
Jak 2 – Renegade	1,45			Note 1		89 % Spielspaß	91 %
Pro Evolution Soccer 3	1,93						90 %
Splashdown 2 – Rides Gone Wild	2,10			Note 1-		84 % Spielspaß	85 %
The Simpsons – Hit & Run	1,67					78 % Spielspaß	77 %
Yu-Gi-Oh! – Duelists of the Roses	2,60					54 % Spielspaß	
Zone of the Enders – The 2nd Runner	1,91					86 % Spielspaß	87 %
GAMECUBE							
Evolution Snowboarding	3,67						
F-Zero GX	2,00			Note 1			
Mario Kart Double Dash	1,35						
P.N. 03	2,20			Note 2			
Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	1,43						
Super Bust A Move – All Stars	2,19						
Viewtiful Joe	1,39			Note 1			
XBOX							
Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	1,88			Note 2+			
Crimson Skies – High Road to Revenge	1,41						
Dino Crisis 3	2,57						
Dungeons and Dragons Heroes	1,71						
Soul Calibur 2	1,68			Note 1			
Star Wars – Knights of the Old Republic	1,48			Note 1			
Tom Clancy's Rainbow Six 3	1,41						
Top Spin	1,27						
Voodoo Vince	2,18			Note 3+			
GAMEBOY ADVANCE							
Advance Wars 2 – Black Hole Rising	1,67			Note 1			
Digimon Battle Spirit	2,47			Note 4			
Fila Decathlon	2,15						
Final Fantasy Tactics Advance	1,62						
Kirby – Nightmare In Dream Land	2,18						
Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	2,17			Note 1			

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Soul Calibur 2

Die Legende von Seelen und Schwertern lebt – Mit diesem Buch stehen Sie auf der Seite der Sieger





Ein Held von seiner besten Seite: Yoshimitsu – genau beschrieben.

Lösungsbuch | Das Spiel handelt vom ewigen Kampf der Schwerter: „Soul Edge" gegen „Soul Calibur". Weil nicht der Zufall über Sieg und Niederlage entscheidet, sondern ein bisschen Planung nötig ist, hat Piggyback dieses beispielhafte offizielle Lösungsbuch auf den Markt gebracht. Informationen in Hülle und Fülle: Nicht weniger als 3500 Spezialattacken werden vorgestellt, Spielfiguren ausführlich beschrieben. Kostprobe: „Charade kopiert in jeder Kampfrunde 1:1 die Waffen und den Kampfstil eines zufällig gewählten Charakters. Nur aus dem leicht geänderten Äußeren und aus seinen Bewegungen lässt sich schließen, welche Figur er imitiert." Der 246-Seiten-Wälzer ist voller Tipps, Tricks und Taktiken für alle Fälle. Gründliche Informationen über sämtliche Waffen, Karten und geheime Extras erscheinen da schon fast selbstverständlich. Eine so genannte Kampfschule ermöglicht Ihnen optimales Training der anstehenden Aufgaben.

Perfekt wird das Buch durch hochwertige, durchweg farbige Abbildungen und tolle Seitengestaltung. Und damit Sie beim Stöbern in dieser kaum erschöpflichen Fundgrube nicht den Überblick verlieren, hat der Verlag den Umschlag mit einer praktischen Ausklappseite versehen, die Ihnen Tastaturbefehle und Abkürzungen im Überblick serviert.

Soul Calibur 2,
Piggyback,
246 Seiten, 14,99 Euro,
ISBN 1-903511-51-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Dark Chronicle

Lösungsbuch | Der Berliner Verlag Game-Press hilft Ihnen weiter, wenn Sie in der Rolle des Helden Maximilian geheimnisvolle Rätsel nicht lösen oder hinterlistige Gegner nicht besiegen können. Im ersten Kapitel hält das Lösungsbuch Tipps und Tricks zu Extraobjekten bereit („Schauen Sie also einfach mal vor dem Laden von Cedric auf der Straße unter dem Schild"), sagt Ihnen, wie Sie am besten fotografieren oder viele Spielstufen-Punkte sammeln.

Für die ganz harten Nüsse verrät Game-Press sogar die wichtigsten geheimen Tricks (Cheats), mit denen Sie sich die angestrebte Höchstzahl von Bonus- und Angriffspunkten sichern können. Höhepunkt ist aber die ausführliche Komplettlösung („Walk-through"), die nicht die kleinste Frage außer Acht lässt und Ihnen im Kampf gegen böse Buben Schritt für Schritt zur Seite steht.

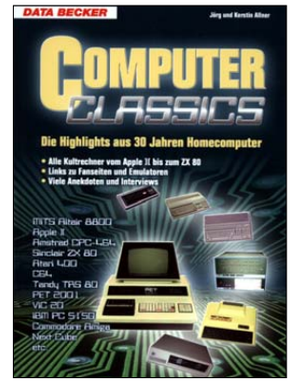
Damit dürfte auch „Griffon", der mächtige Endgegner aus dem siebten Kapitel, kein unüberwindliches Hindernis mehr sein. Kompetenz satt, aber leider allzu schlicht verpackt: Schwarzweiße, viel zu kleine Bilder und sehr simple Gestaltung vermögen niemanden wirklich zu fesseln – das gibt Punktabzug. Aber weil es das kleine Buch zum kleinen Preis gibt, stimmt das Angebot.

Dark Chronicle,
Game-Press,
54 Seiten, 4,95 Euro,
www.game-press.de

Geht so
Auch für Anfänger

Computer Classics

Sachbuch | Am Anfang war das Spiel. Dieses Buch erinnert an die Zeit, als die Heim-Computerei noch in den Kinderschuhen steckte und erste Spielautomaten mit so legendären Titeln wie „Space Invaders" und „Donkey Kong" Furore machten. „Computerspiele haben mehr für die Verbreitung von Computern getan als jede andere Anwendung", heißt es auf Seite 16 im Bericht über den Atari-Klassiker „Pong". Dann folgt eine spannende Zeitreise durch die Computer-Entwicklung von den 70er-Jahren bis heute, von Nintendos „Pac Man" über den Commodore C 64 bis hin zu „Tempomachern" vom Kaliber Power-Mac G4. Die Veröffentlichung aus dem Hause Data Becker ist alles andere als eine nüchterne Chronik, sie vergisst auch die Menschen hinter den Maschinen nicht. Software-König Bill Gates hat ebenso seinen Platz wie Daniel Borel, Chef des „Mäuse-Imperiums" Logitech, oder Heinz Nixdorf, „Elektronikbastler und Pionier der Computerindustrie". Nette Anekdoten sowie Stellungnahmen von Journalisten, Industriellen und Kabarettisten machen den Lesespaß komplett.



Computer Classics,
Data Becker,
258 Seiten, 15,95 Euro,
ISBN 3-8158-2339-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Welt der Spiele

Sachbuch | Dieses Buch aus dem Heinz-Nixdorf-Museumsforum befasst sich in neun Kapiteln kritisch mit Computerspielen und deren Inhalten. Das Ziel ist im weitesten Sinne pädagogisch, denn hier wird massiv für verantwortungsvollen Umgang mit PC-Spielen geworben. Erstmals 1998 veröffentlicht, ist die Abhandlung durchaus noch immer aktuell. Das Autorenteam untersucht die Beziehung zwischen Spielen und anderen Medien, befasst sich mit unsterblichen Klassikern, wie „Pong", „Tetris" oder „Pac-Man", und definiert die verschiedensten Spiele-Typen. Zur Gewalt in Spielen heißt es: „Die Realität ist unvergleichlich brutaler, grausamer und perverser als alle Gewaltinszenierungen in Spielen" und: „Gewaltdarstellungen in Computerspielen sind Ausdruck des Bemühens, unkontrollierte Gewaltakte aus der realen Welt auszugliedern". Diese zwei Beispiele mögen für viele interessante Ansätze stehen, die auch dem unbedarften Leser die Welt der Computerspiele transparent und schlüssig vermitteln. Da sich außerdem auch die Aufmachung sehen lassen kann, ist dieses Werk mehrere Blicke wert. Bestellen können Sie es im Internet unter www.hnf.de oder per Post bei: HNF, Fürstenallee 7, 33102 Paderborn.



Die Welt der Spiele,
Heinz-Nixdorf-Museumsforum,
34 Seiten, 5 Euro,
www.hnf.de

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-9	12,95 Euro
2	Die Sims Megastars (7 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4358-9	14,95 Euro
3	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
4	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4282-5	14,95 Euro
6	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
7	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	9,95 Euro
8	Moorhuhn X	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5040-8	12,95 Euro
9	Rise of Nations	Geht so	
	Sybex	3-8155-5078-5	12,95 Euro
10	Age of Mythology	Empfehlenswert	
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	9,90 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

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.

„Sims 2“ auch für Playstation 2?

Wann kommt „Die Sims 2“ für Playstation 2 heraus?
Anfrage per SMS direkt

Die Sims 2 wurde vom Hersteller Electronic Arts bislang nur als PC-Spiel angekündigt, und zwar für Februar 2004. Über eine eventuelle Variante für Playstation 2 hat Electronic Arts noch nichts verlauten lassen. Für alle Konsolen gibt's allerdings am 19. Dezember dieses Jahres „Die Sims brechen aus“. Erstmals gibt es dann auch ein Sims-Spiel für Gameboy Advance.
Die Redaktion



Grund zum Feiern: Bald gibt's das Konsolenspiel „Die Sims brechen aus“.

Wo ist die Lösung?

Gibt es ein Lösungsbuch zum Spiel „Golden Sun 2 – Die vergessene Epoche“?
Ruben Anders, per SMS direkt



„Golden Sun“: Lösung nur auf Englisch.

Mit beiden Teilen der Golden-Sun-Reihe beschäftigt sich bislang nur ein englischsprachiges Lösungsbuch, das im Prima-Games-Verlag erschienen ist. Das Buch trägt die ISBN-Nummer 0-761541-80-2. Erhältlich ist diese Komplettlösung auch im Internet bei www.amazon.de.
Die Redaktion

Nichts Neues für Gameboy Color

Ich kaufe mir fast jeden Monat COMPUTERBILD-SPIELE. In einigen Ausgaben stand etwas über „Pokémon Saphir“ und „Rubin“ für Gameboy Advance. Wird es die Spiele auch für Gameboy Color geben? **Harry Neufeld, Heppingen**



Nicht für GBC: „Pokémon Rubin“.

Für Gameboy Color sind kaum noch Neuerscheinungen geplant. Auch Pokémon Saphir und Rubin wird es nicht für das ältere Modell geben. *Die Redaktion*

Kartenspieler-Tricks im Heft

In COMPUTERBILD-SPIELE 10/2003 stand, dass für Heft 11 ein Test von „Yu-Gi-Oh“ geplant sei. Ich kann keinen finden.
Anfrage per SMS-direkt

Manchmal kündigen Hersteller Spiele zu einem bestimmten Termin an, liefern aber aus den verschiedensten Gründen doch später. Dann muss der Test natürlich verschoben werden. „Yu-Gi-Oh! – Duelists of the Roses“ für Playstation 2 finden Sie in der vorliegenden Ausgabe 12. Außerdem haben wir für Sie auch noch einige geheime Tricks (Cheats) zum Spiel gefunden. *Die Redaktion*



Gute Karten: „Yu-Gi-Oh! – Duelists of the Roses“. Test in diesem Heft.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

DER SCHNELLE WEG

Neu: SMS direkt an die Redaktion



Doppelt gedrückt hält besser: Neuer SMS-Service der Redaktion.

COMPUTERBILD-SPIELE, Europas größtes Spielemagazin, ermöglicht Ihnen jetzt den direkten, drahtlosen Kontakt mit der Redaktion. Schicken Sie uns einfach eine SMS unter der Kurzwahl **81049**[1]. Nach dem Eintippen der Nummer tippen Sie bitte das Keyword **CBS** und dann eine Leerstelle ein. Dann haben Sie noch 154 Zeichen für Ihre Nachricht zur Verfügung. Die Redaktion freut sich über Lob, Kritik und Anregungen. Wenn Sie eine Antwort auf Ihre Frage erwarten, geben Sie unbedingt ihre E-Mail-Adresse an.

Aus allen SMS wählt die Redaktion einige zur Veröffentlichung im Heft aus. Direkter kann der „Draht“ zu COMPUTERBILD-SPIELE kaum sein.
Die Redaktion

[1] 49 Cent pro SMS

ÄRGER DES MONATS

Leser hängt in „Splinter Cell“ – und keiner weiß weiter

Gerhard L.[2] ist schwer genervt. Er hängt im Spiel „Splinter Cell“ an einer Stelle fest. Alle Versuche, von der Herstellerfirma helfende Tipps zu bekommen, schlugen bisher fehl:

„Ich besitze das Spiel ‚Splinter Cell‘ für Playstation 2 von Ubi Soft. Darin gibt es einen Abschnitt, der in einem Atomkraftwerk spielt und im Lösungsbuch nicht beschrieben wird. Hier komme ich nicht durch eine codegesicherte Tür. Ich habe im Internet auf der Herstellerseite und auf inoffiziellen Seiten nach Hilfe gesucht, fand aber keine. In meiner Not habe ich mich an die Herstellerfirma gewandt, mit der Bitte, mir den Code für die Tür zu geben, oder mir wenigstens mitzuteilen, woher ich den Code im Spiel bekomme. Eine Antwort kam zwar gleich am nächsten Tag, doch die enthielt keine Hilfe. Ich wurde in dem Schreiben lediglich gebeten, auf der Ubi-Soft-Homepage nachzusehen. Das hatte ich ja bereits getan. Ich bin genervt.“

Niels Bogdan von der Herstellerfirma Ubi Soft hat eine Lösung für Herrn L. parat. Der Code lautet: „Input the code – 560627“. Als kleine Entschuldigung schickte das Ubi-Soft-Hilfeteam Herrn L. eine Lösungshilfe („Walkthrough“), so dass es beim Spielen keine weiteren Probleme mehr geben sollte. Gut gelöst, aber warum nicht gleich so?



Späte Erleuchtung: Jetzt weiß Herr L. weiter.

[2] 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

Age of Wonders – Shadow Magic • Version 1.1 vom 11. September 2003 (4,9 MB)
ftp.take2.de/patches/aowsmpatch.exe

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

Battlefield 1942 • Version 1.45 vom 1. September 2003 (50 MB)
publish.electronic-arts.de/publish/page197887187558973.php3?dlid=767

Black & White • Version 1.20 vom 12. Juli 2002 (7,5 MB)
www.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=163

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

Command & Conquer – Generäle
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte • Version 1.0.1.0 vom 11. April 2003 (21 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/Emperor%20of%20China/patches/si_emperor_update_de_10_1010.exe

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Diablo 2 – Gold
kein Spielverbesserungs-Pogramm verfügbar

Die Sims Deluxe • vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

Emergency 2 Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Empire Earth – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Enclave
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fire Department
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Flight Simulator 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fluch der Karibik
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Freelancer • Version 1.1 vom 5. Juni 2003 (1,6 MB)
download.microsoft.com/download/5/4/2/542a372f-d540-468d-a653-2cdced8d1d0d/flpatch.exe

Fußball Manager 2002 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Galactic Civilizations • Version 1.1
www.galciv.com/update.asp

Gothic 2 • Version 1.30 (8 MB)
ds1.jowood.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Grand Theft Auto – Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 19. Mai 2003 (1,9 MB)
ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games (deutsche Version) • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (77 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Homeworld 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Lionheart • Version 1.1 vom 17. September 2003 (1,7 MB)
ftp.interplay.com/pub/patches/Lionheart_1.1_Deutsch.exe

Mafia • Version 1.1 vom 3. April 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-1_ger.exe

Medal of Honor – Allied Assault (deutsche Version)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Midnight Club 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn X • Version 1.1 vom 12. Juni 2003 (1,3 MB)
www.moorhuhnx.de/index2.html

No One Lives Forever 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint • Version 1.91 vom 21. März 2003 (9 MB)
www.codemasters.com/downloads/getfile.php?downloadid=6539

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen • Version 1.4.0.3 vom 17. Juli 2003 (3 MB)
www.ascaron.org/portroyale/PR1_403_german.exe

Project I.G.I. 2 – Covert Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Republic – The Revolution
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rise of Nations • Version 1.02 (8,7 MB)
Spielverbesserungs-Programm lässt sich über Update-Funktion im Spiel herunterladen

Rollercoaster Tycoon 2 • Version 2 vom 21. August 2003 (1,4 MB)
ftp://ftp.download-center.com/pub/download/fr_infogrames_com/patches/fichiers/RCT2/RCT2_patch.zip

Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (8,8 MB)
ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

Team Factor
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield • Version 1.4.1 vom 9. September 2003 (4 MB)
ftp.ubisoft.de/ravenshield/ravenshield_patch_14_141.zip

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2b vom 11. April 2003 (15 MB)
ftp.ubisoft.de/splintercell/sc_emea_patch_1_2b.exe

Tomb Raider – The Angel of Darkness • Version v52 (8,5 MB)
ads.eidosweb.de/adclick.php?bannerid=676

Tron 2.0 • Version 1.1 vom 2. September 2003 (22 MB)
bvinteractive.go.com/TP/TRON-Update_1x1.exe

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 vom 4. Juni 2003 (9 MB)
ftp.take2.de/patches/Tropico2_Patch.exe

Unreal 2 – The Awakening • Version 03.14.03 vom 14. Februar 2003 (0,1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_2_the_awakening/downloads/u2_retail_031403_deu.exe

Vietcong • Version 1.30 vom 16. Juli 2003 (32 MB)
ftp.take2.de/patches/Vietcong_v130.exe

World Racing
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

You Don't Know Jack 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon - Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus Nvidia-Serie • Version 45.23 vom 27. August 2003 (18 MB)
Für Win 95/98/Me: ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME4523.zip

• Version 45.23 vom 27. August 2003 (18 MB)
Win 2000/XP: ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win2KXP4523.zip

ATI Radeon-Serie • Version 3.8 vom 8. Oktober 2003 (25,3MB)
Win 98/Me: www2.ati.com/drivers/wme-catalyst-7-94-030917m-011434c.exe

• Version 3.8 vom 8. Oktober 2003 (25,3 MB)
Win 2000/XP: www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-7-94-030917m-011434c.exe

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (16 MB)
Win 95/98/Me: de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2172

• Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (20 MB)
Win 2000/XP: de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2170

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • Version 44.03 vom 11. Juni 2003 (18 MB)
Win 95/98/Me: ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v4403/win9x_me_4403.exe

• Version 44.71 vom 23. Juli 2003 (19 MB)
Win 2000/XP: ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v4471/win2k_xp_4471.zip

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 45.23 vom 13. August 2003 (19 MB)
Win 95/98/Me: download.nvidia.com/Windows/45.23/45.23_win9x_international.exe
• Version 45.23 vom 13. August 2003 (19 MB)
Win 2000/XP: download.nvidia.com/Windows/45.23/45.23_win2kxp_international_whql.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16.055 vom 18. Oktober 2002 (7 MB)
Win 95/98/Me: ftp://ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_16055.exe

• Version 16.055 vom 28. Februar 2003 (7 MB)
Win XP: ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_XP_16055.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 40.41 vom 28. Februar 2003 (9 MB)
Win 2000/XP: ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe
• Version 30.82 vom 18. September 2002 (8,4 MB)
Win 95/98/Me: ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.93 vom 18. September 2003 (7,4 MB)
Win 2000/XP: ftp.hercules.com/video/exe/AIW_Radeon_Series/Catalyst3.7/3DPRS_2KXP_793.exe

• Version 7.93 vom 18. September 2003 (7,9 MB)
Win 98/Me: ftp.hercules.com/video/exe/AIW_Radeon_Series/Catalyst3.7/3DPRS_9X_793.exe

Leadtek GeForce FX A300 • Version 43.51 vom 13. Mai 2003 (25 MB)
Win 95/98/Me: ftp://ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/030519/W9X_ALL_30513.exe
• Version 44.69 vom 26. August 2003 (26 MB)
Win 2000/XP: ftp://ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/030908/W2K_ALL_30826.exe

Matrox Parhelia, Millennium P650/P750 • Version 1.05.00.107 vom 26. September 2003 (8,9 MB)
Win 2000/XP: www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_10500107.cfm

Matrox G 200/450/550 • Version 5.91.008 vom 29. August 2003 (6,6 MB)
Win 2000/XP: www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_591008.cfm

MSI GF4 MX420 (MS-8878 v1.0) • Version 43.45 vom März 2003 (7,4 MB)
Win 95/98/Me: www.msi-computer.de/download/treiber/nv_win9x_43.45.exe
• Version 43.45 vom März 2003 (9,2 MB)
Win 2000/XP: www.msi-computer.de/download/treiber/nv_w2kxp_43.45.exe

Videologic Vivid! XS • Version 2.00.20.516 vom 5. Juni 2003 (8,2 MB)
Win 95/98/Me: ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs38148w9x.exe
• Version 2.00.20.516 vom 5. Juni 2003 (6,7 MB)
Win XP: ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs38148wxp.exe

Soundkarten

Creative Soundblaster-Live-Serie • Version 3.02.52 vom 28. Februar 2003 (10 MB)
Win 98/Me/2000/XP: http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=1831

Creative Audigy 2• Version 3 vom 9. Mai 2003 (7 MB)
Win 98/Me/2000/XP: 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)
Win 98/Me/2000/XP: ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP: 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)
Win 98/Me/2000/XP: ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/MUSE_ALL/GMSeries_639.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win 98: ftp://ftp.winfast.com.tw/sound_card/6xsound/Driver/020625/98SE/6XSound_WIN98SE.zip

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win XP: ftp://ftp.winfast.com.tw/sound_card/6xsound/Driver/020625/XP/6XSound_WinXp.zip

Terratec EWS88 • Version 5.40 vom 1. September 2003 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP: http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=87

Terratec EWX 24/96 • Version 5.40 vom 29. August 2003 (2,5 MB)
Win 98/Me/2000/XP: http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=50

Terratec Phase 28 • Version 5.21 vom 8. September 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP: supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=372

Terratec Phase 26 USB • Version 5.1 vom 1. September 2003 (2,5 MB)
Win 2000/XP: supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=396

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP: ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

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/Internet
1	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Nintendo	Cube	1,35	49,35 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	37,20 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PS2	1,63	49,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,25 €	6/2003	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 Company	PC	2,11	39,95 €	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	51,35 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Cold Zero – The Last Stand	Koch Media	PC	2,40	17,83 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben	PC	2,60	34,42 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Clocktower 3	CEG	PS2	2,61	54,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Law and Order	Dreamcatcher	PC	2,82	42,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	C.S.I. – Crime Scene Investigation	Ubi Soft	PC	3,21	26,52 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PS2	3,42	50,55 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PC	4,88	43,50 €	9/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Viewtiful Joe	CEG	Cube	1,39	51,50 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Metroid Prime	Nintendo	Cube	1,41	27,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	Xbox	1,41	51,90 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubi Soft	Xbox	1,41	52,49 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Silent Hill 3	Konami	PS2	1,42	49,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Activision	Cube	1,43	52,50 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS2	1,45	51,60 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	51,90 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Jak 2 – Renegade	Sony	PS2	1,45	53,90 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Panzer Dragoon Orta	Atari	Xbox	1,46	51,34 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Virtua Fighter 4 – Evolution	Infogrames	PS2	1,48	53,20 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Splinter Cell	Ubi Soft	Cube	1,50	51,14 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Yager	THQ	Xbox	1,57	53,13 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Primal	Sony	PS2	1,57	53,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	PS2	1,67	49,50 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Hulk	Vivendi	PS2	1,68	45,60 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	47,04 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	26,65 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Activision	PC	1,78	37,10 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
19	Star Trek – Elite Force 2	Activision	PC	1,78	40,10 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Resident Evil – Dead Aim	CEG	PS2	1,81	51,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	26,80 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Chaos Legion	CEG	PS2	1,85	52,20 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Devil May Cry 2	CEG	PS2	1,87	34,80 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
25	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	Xbox	1,88	42,90 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
26	Enclave	Atari	PC	1,90	45,70 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	PS2	1,91	50,60 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
28	Tron 2.0	THQ	PC	1,94	41,60 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
29	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	22,90 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
30	Futurama	Take 2	Xbox	2,02	51,40 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	28,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	Red Faction 2	THQ	Xbox	2,05	34,49 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	Die Hard Vendetta	Vivendi	Cube	2,05	52,30 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Contra – Shattered Soldier	Konami	PS2	2,07	49,90 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Otogi – Myth of Demons	Infogrames	Xbox	2,07	53,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	44,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Metal Slug X	Avalon	PS	2,09	27,60 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Splinter Cell	Ubi Soft	GBA	2,09	40,40 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PC	2,10	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	SOCOM US Navy Seals	Sony	PS2	2,12	73,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PC	2,13	30,80 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
41	Dark Angel	Vivendi	PS2	2,13	46,70 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Chrome	Koch Media	PC	2,14	38,76 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Brute Force	Microsoft	Xbox	2,14	50,10 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Starsky & Hutch	Empire	Xbox	2,16	29,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Voodoo Vince	Microsoft	Xbox	2,18	51,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	P.N.03	CEG	Cube	2,20	50,85 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
48	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	26,00 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
48	Castlevania – Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	39,40 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
48	Enter the Matrix	Atari	Xbox	2,22	48,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
48	Enter the Matrix	Atari	Cube	2,22	48,95 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	Enter the Matrix	Atari	PS2	2,24	49,95 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	27,20 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Enter the Matrix	Atari	PC	2,27	44,05 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
55	Conflict Desert Storm 2	Take 2	PC	2,30	43,90 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
55	Halo	Microsoft	PC	2,30	44,65 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
57	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	Cube	2,31	48,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
58	Red Faction 2	THQ	PC	2,32	18,00 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
59	Wing Commander Prophecy	Take 2	GBA	2,36	31,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Hulk	Vivendi	PC	2,40	34,80 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
61	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	24,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
62	Digimon Battle Spirit	Atari	GBA	2,47	44,80 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
64	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	27,49 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
65	Starsky & Hutch	Empire	PC	2,54	27,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	38,40 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
67	Dino Crisis 3	CEG	Xbox	2,57	52,30 €	12/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
68	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS2	2,59	54,80 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
69	Star Wars – Clone Wars	Electronic Arts	PS2	2,63	26,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
70	Minority Report	Activision	PS2	2,64	27,40 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
71	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	PC	2,71	19,88 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
71	Chaser	Jowood	PC	2,71	30,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
73	Devastation	Ascaron	PC	2,72	20,65 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
74	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WWII	Electronic Arts	PC	2,76	22,50 €	11/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
75	The Revenge of Shinobi	Atari	GBA	2,82	36,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
76	Ikaruga	Atari	Cube	2,86	43,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
77	Will Rock	Ubi Soft	PC	2,91	26,50 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
78	I.G.I.-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	26,95 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
79	Ghostmaster	Vivendi	PC	3,52	37,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
80	Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubi Soft	PS2	3,56	27,10 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
81	Beyblade	Atari	PS	3,76	29,65 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	PC	1,86	17,97 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
1	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	18,79 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi	PC	1,97	34,60 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	36,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,35 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

DENK-/KNOBELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstare	PC	2,75	17,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	PS2	1,93	49,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football	Electronic Arts	GBA	2,05	47,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	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/Internet
1	Eye Toy – Play	Sony	PS2	1,16	53,85 €	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	36,60 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Wario World	Nintendo	Cube	2,01	48,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	52,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi	GBA	2,05	38,28 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA	2,17	39,99 €[1]	12/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
9	Kirby – Nightmare in Dream Land	Nintendo	GBA	2,18	39,99 €[1]	12/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
10	Super Bust A Move – All Stars	Ubi Soft	Cube	2,19	28,20 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Pure Pinball	Koch Media	PC	2,21	25,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Ape Escape 2	Sony	PS2	2,23	52,82 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Casper – Spirit Dimensions	TDK	PS2	2,27	53,50 €	5/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
14	Dragons Lair 3D – Return to the Lair	Ubi Soft	PC	2,42	26,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Sonic Advance 2	Atari	GBA	2,50	42,39 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Sonic Adventure DX Directors Cut	Sega	Cube	2,51	50,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	Spirit – Der wilde Mustang	THQ	GBA	3,05	18,10 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
18	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/Internet
1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition Stairway …	Konami	GBA	2,36	38,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	26,10 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Konami	PS2	2,60	54,99 €	12/2003	Amazon	München	www.amazon.de
4	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	30,80 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	PC	1,88	46,80 €	12/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
2	Master of Orion 3	Atari	PC	2,88	45,70 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Meistertrainer 4 – Championship Manager	Eidos	PC	3,90	41,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Soul Calibur 2	Nintendo	Cube	1,30	47,60 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
2	Soul Calibur 2	Electronic Arts	Xbox	1,68	50,55 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Tenchu – Wrath of Heaven	Activision	PS2	1,74	49,80 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Godzilla Destroy All Monsters Melee	Atari	Xbox	1,89	53,40 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Capcom vs. SNK 2 EO	Capcom	Xbox	1,90	49,78 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	One Piece – Grand Battle	Atari	PS	2,63	28,90 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS2	2,64	52,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

QUIZSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	You Don't Know Jack 4	Take 2	PC	2,48	31,60 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Mario Kart Double Dash	Nintendo	Cube	1,35	51,90 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	Xbox	1,43	50,30 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ	Xbox	1,47	52,99 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Burnout 2	Acclaim	Cube	1,60	52,60 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Midnight Club 2	Take 2	Xbox	1,67	48,26 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Formel Eins 2003	Sony	PS2	1,70	52,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	World Racing	TDK	PC	1,75	40,10 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Midnight Club 2	Take 2	PS2	1,80	49,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	1,80	50,50 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	V-Rally 3	Atari	GBA	1,85	49,35 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	26,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	F-Zero GX	Nintendo	Cube	2,00	51,90 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	DTM Race Driver – Director's Cut	Codemasters	PC	2,01	28,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	53,30 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	V-Rally 3	Atari	Cube	2,17	52,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation2, Xbox

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
16	Stuntman	Atari	GBA	2,18	44,44 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ	GBA	2,25	27,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	F1 Challenge 99 - 02	Electronic Arts	PC	2,31	35,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PC	2,34	27,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	F1 Career Challenge	Electronic Arts	Xbox	2,50	48,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	PC	2,73	18,70 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIELE

1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	Xbox	1,48	49,90 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo	GBA	1,62	39,99 €[1]	12/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
3	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	48,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	Xbox	1,71	53,50 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Baldur's Gate – Dark Alliance	Avalon	Xbox	1,73	49,45 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Dark Chronicle	Sony	PS 2	2,00	54,45 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Pokémon – Rubin und Saphir	Nintendo	GBA	2,06	39,99 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Lost Kingdoms 2	Activision	Cube	2,08	49,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Golden Sun – The Lost Age	Nintendo	GBA	2,24	36,85 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Fluch der Karibik	Ubi Soft	PC	2,26	36,60 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
11	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	Atari	GBA	2,36	44,65 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	Atari	PC	2,44	28,29 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Final Fantasy Origins	Atari	PS	2,75	28,90 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Skies of Arcadia Legends	Atari	Cube	2,82	44,45 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Elixir	Eidos	PC	2,84	17,68 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Digimon World 2003	Atari	PS	3,08	12,20 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

SIMULATIONEN

1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts	PC	1,90	29,80 €	12/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
2	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	47,05 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Die Sims	Electronic Arts	Xbox	2,07	48,94 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Flight Simulator 2004	Microsoft	PC	2,13	60,80 €	10/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
5	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	17,00 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	PC	2,94	28,29 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Enigma – Rising Tide	Pointsoft GmbH	PC	3,21	37,50 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Die Sims – Megastar	Electronic Arts	PC	3,26	25,50 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
9	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	43,70 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

SPIELE-SAMMLUNG

1	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	37,60 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

1	Top Spin	Microsoft	Xbox	1,27	51,90 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Black & Bruised	Vivendi	Cube	1,78	51,20 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Outlaw Golf	TDK	Xbox	1,84	52,43 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft	Xbox	1,86	34,42 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	PS 2	1,89	27,30 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Disneys Extreme Skate Adventure	Activision	PS 2	1,99	33,43 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	39,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	NHL 2K3	Atari	PS 2	2,00	49,95 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	48,85 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Splashdown 2 – Rides Gone Wild	THQ	PS 2	2,10	34,75 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Fila Decathlon	THQ	GBA	2,15	19,99 €	11/2003	Karstadt	Berlin	0208-4951418
12	RTL Skispringen 2004	THQ	PC	2,34	25,25 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Le Tour de France – Centenary Edition	Konami	PS 2	2,46	25,30 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Wakeboarding Unleashed	Activision	Xbox	2,51	51,35 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	52,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Beach King Stunt Raser	Koch Media	PC	2,68	17,49 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Evolution Snowboarding	Konami	Cube	3,67	53,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STRATEGIE

1	Knightshift	Zuxxez	PC	1,47	38,79 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Warcraft 3 – Frozen Throne	Vivendi	PC	1,52	23,85 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo	GBA	1,67	37,30 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	PC	1,69	24,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Praetorians	Eidos	PC	1,78	17,70 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	43,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	No Mans Land	CDV	PC	1,88	44,90 €	10/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Empires – Die Neuzeit	Activision	PC	1,92	44,50 €	12/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
9	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	24,22 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Command & Conquer – Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	PC	1,96	19,99 €[1]	12/2003	Electronic Arts	Köln	01907-54464
11	Homeworld 2	Vivendi	PC	2,00	36,50 €	12/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
12	American Conquest – Fight Back	CDV	PC	2,03	36,20 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Age of Wonders – Shadow Magic	Take 2	PC	2,05	25,75 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts	PC	2,28	35,00 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	O.R.B.	Modern Games	PC	2,33	33,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Command & Conquer – Generals	Electronic Arts	PC	2,41	34,85 €	4/2003	Amazon	München	www.amazon.de
17	Commandos 3	Eidos	PC	2,48	41,79 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Republic – The Revolution	Eidos	PC	2,56	39,82 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Heaven and Hell	CDV	PC	2,60	44,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	Xbox	2,73	50,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	Modern Games	PC	3,07	17,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINESPIELE

1	Dark Age of Camelot – Shrouded Isles	Wanadoo	PC	1,70	24,99 €[1,2]	5/2003	Wanadoo	Glinde	040-710060
2	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	Atari	Cube	1,99	52,43 €[2]	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Planetside	Ubi Soft	PC	2,76	42,49 €[2]	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet

DVD-ROM-LAUFWERKE

1	SD-M1712	Toshiba	2,49	33,00 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	34,30 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	32,50 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	34,30 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
5	XJ-HD166S	Lite-On	2,77	22,99 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
6	DHM-G48	Artec Electronics	3,02	30,96 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
7	DV-5800B	NEC	3,23	29,99 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
8	Starspeed D16 (MS-8216)	MSI Technology	3,38	29,99 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819

FESTPLATTEN

1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	174,00 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	179,00 €	4/2003	Pama	Offenburg	0781-9246260
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	229,00 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	98,90 €	4/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	89,99 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
6	Deskstar 180 GXP 180 GB	Hitachi	2,26	163,00 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
7	WD800JB-00CRA1	Western Digital	2,41	83,00 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
7	ST 3120024 A Barracuda ATA V	Seagate	2,41	105,90 €	4/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
9	Diamond Max 16	Maxtor	2,54	259,24 €	4/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
10	Deskstar 180 GXP 60 GB	Hitachi	2,72	60,99 €	4/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	392,30 €	7/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
2	Winfast A 250 LE TD My Vivo	Leadtek	1,99	159,00 €	2/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
3	Mystify 4200	Terra Tec	2,13	106,00 €	2/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
3	FX 5800 Ultra	MSI Technology	2,13	559,00 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
5	Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Guillemot	2,15	107,77 €	2/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
6	Maya AF GV-R 9000 Pro	Gigabyte	2,19	85,00 €	2/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
7	Geforce 4 TI 4200 Medusa	Albatron	2,27	99,90 €	2/2003	Mira	Hillscheid	02624-945140
7	Pixelview Geforce 4 Ti 4200	Powertech	2,27	115,90 €	2/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
9	Pixelview Geforce 4 MX 440-8x	Powertech	2,35	47,00 €	2/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
10	Mystify 440	Terra Tec	2,44	79,26 €	2/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
11	Verto Geforce 4 Ti 4600	PNY Technologies	2,48	199,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
12	Verto Geforce 4 MX 440	PNY Technologies	2,62	59,90 €	2/2003	Amazon	München	www.amazon.de

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

1	Hercules 3D Prophet 9000	Guillemot	2,58	74,83 €	7/2003	Cosew	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)

1	.Audio 80	Plantronics	2,76	32,45 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	35,60 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	8,90 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	28,90 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	25,50 €	10/2002	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
6	Multi Function Headset 410 Bass	Trust	2,97	25,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
7	Multi Function Headset 210	Trust	3,04	12,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
8	.Audio 60	Plantronics	3,07	28,90 €	10/2002	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
9	SL-8740 Ares	Jöllenbeck	3,11	21,97 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Screen Beat Pro	Logic 3	3,16	19,95 €[1]	10/2002	Logic 3	Happburg	09157-927350
11	SL-8735 Thebe	Jöllenbeck	3,20	19,89 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003
12	Axis-501	Labtec	3,22	18,30 €	10/2002	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
13	Axis-712	Labtec	3,29	57,00 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
14	Multi Function Headset	Trust	3,34	7,67 €[1]	9/2000	Trust	Kleve	02821-58810
15	Gamer Headset	Trust	3,59	9,90 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

1	Inspire 2.1 Digital 2800	Creative Labs	3,44	49,00 €	9/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	33,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	I-Trique 2.1 3300	Creative Labs	3,52	75,72 €	9/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
3	2100	Altec Lansing	3,52	99,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
5	Speed Link SL-8210 Apollo	Jöllenbeck	3,55	39,99 €[1]	9/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
6	A 2.310 Rhythmic Wave	Philips	3,62	49,90 €[1]	9/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
6	Xtreme 1500	Dreamaxtrading	3,62	59,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010
8	XS-440 Argon	X-Tensions	3,68	69,99 €[1]	9/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG“)

1	Inspire 5.1 Digital 5500	Creative Labs	2,41	143,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	251 D	Altec Lansing	2,80	199,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
3	A 5.600 Seismic Power	Philips	2,88	149,90 €[1]	9/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
4	Home Arena 5.1	Terra Tec	2,89	85,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
5	Cinema 6100	Dreamaxtrading	3,23	149,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010
6	Typhoon Acoustic Slim Line 5.1	Anubis	3,26	79,50 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Speed Link SL-8245 Aphrodite	Jöllenbeck	3,47	69,99 €[1]	9/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	Hercules XPS 510	Guillemot	3,53	91,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[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.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SL-3275 Cube Racing Wheel	Jöllenbeck	2,38	77,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003
2	Top Drive Wheel	Logic 3	2,39	34,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	GTZ 500 Wheel	Saitek	2,62	26,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	Thrustmaster Challenge 2	Guillemot	3,06	33,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn Booster 5000	Vidis	3,35	49,00 €	1/2003	Ziegner	Crailsheim	07951-469604

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	2,09	62,92 €	1/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
2	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,83	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
3	R 440 Force Feedback Wheel	Saitek	3,02	75,40 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	FF 380 Force Feedback Racemaster	Trust	3,15	59,95 €[1]	1/2003	Trust	Kleve	02821-58810

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	61,95 €	1/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
3	Thrustmaster Challenge Racing Wheel	Guillemot	2,57	26,34 €	1/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
3	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,57	39,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003
5	RX 500 Racing Wheel	Saitek	3,25	55,00 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Top Drive Force Wheel	Logic 3	3,26	49,95 €[1]	1/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
7	4 Gamers Jaguar Racing Wheel	Big Ben	3,54	42,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Lotus Dual Force Wheel	Gamester	3,63	50,90 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
9	Roadstar Steering Wheel	Sunflex	4,01	24,95 €[1]	1/2003	Sunflex	Iserlohn	02371-93570

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	61,95 €	1/2003	Cosew	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/Internet
1	MX 500	Logitech	1,77	37,70 €	10/2003	Gaficom	Haar	089-43749025
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	22,69 €	10/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
2	MX 300	Logitech	1,83	27,90 €	10/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	15,51 €	10/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	17,50 €[1]	10/2003	Trust	Kleve	02821-58810
6	Optical Mouse Special Edition Red	Microsoft	2,03	27,24 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
7	Touch Force Optical	Saitek	2,09	29,99 €[1]	10/2003	Saitek	München	089-5467570
8	XM-125 Crystal Mouse	X-Tensions	2,10	19,99 €[1]	10/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
9	Primary Optical Mouse	Vivanco	2,14	18,99 €[1]	10/2003	Vivanco	Ahrensburg	04102-231235
10	Typhoon Mini Notebook Mouse	Anubis	2,36	9,99 €[1]	10/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
11	XM-107 Mini Optical USB Mouse	X-Tensions	2,44	24,99 €[1]	10/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
12	Typhoon Optical Office Mouse	Anubis	2,73	14,99 €[1]	10/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	66,70 €	3/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	41,47 €	3/2003	Cosew	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
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	39,00 €	3/2003	Avitos	Linden	01805-606065
6	Cordless Mouse Man Optical	Logitech	1,82	39,70 €	3/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
7	Cordless Optical Mouse	Saitek	1,90	31,15 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Typhoon Stream RF Optical Mouse	Anubis	1,91	21,95 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de
9	Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	2,01	37,70 €	3/2003	Gaficom	Haar	089-43749025
10	XM-172 Mini RF Optical Mouse	X-Tensions	2,44	39,49 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	35,82 €	5/2002	Cosew	Halle	0345-5126001
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	78,90 €	6/2003	Pama	Offenburg	0781-9246260
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	68,00 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	240 B Speedlink DSL Modem	Trust	3,55	57,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065
4	Typhoon ADSL USB Adapter	Anubis	3,73	64,95 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de
5	ADSL Surf USB	Acer	3,79	68,68 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	73,00 €	6/2003	Profiseller	Bindlach	09208-586482
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	59,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	DC-104 ISDN USB Adapter	Sitecom	2,51	59,99 €[1]	6/2003	Sitecom	Freising	08161-787677
4	ISDN 128 Surf Mini USB	Acer	2,59	47,60 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	51,85 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	65,00 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	61,20 €	8/2003	Tauch u. Partner	Verl	05246-709722
3	Aureon 5.1 Fun Games	Terra Tec	2,49	38,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	51,12 €	8/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
6	Typhoon Acoustic Six 5+1	Anubis	2,77	24,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Typhoon Acoustic 4	Anubis	2,96	9,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	514 DX 5.1 Sound Expert Optical	Trust	3,75	49,95 €[1]	8/2003	Trust	Kleve	02821-58810

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	74,65 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	45,17 €	7/2002	Cosew	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	52,87 €	7/2002	Cosew	Halle	0345-5126001
●	Thrustm. 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-96580
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	32,81 €	3/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustm. 2002 Fifa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-96580

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	99,99 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	N-Gage[2]	Nokia	2,41	349,00 €[1]	10/2003	Nokia	Düsseldorf	0234-9840
●	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	129,00 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
●	Gameboy Advance[2]	Nintendo	2,94	98,95 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	GP 32[2,3]	Gamepark	3,43	149,00 €[1]	12/2003	Gamepark	Hamburg	040-376860
●	Pokémon Mini[2]	Nintendo	3,65	19,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	22,88 €	4/2001	Cosew	Halle	0345-5126001
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	29,85 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
1	Speed Link SL-3250 RF Cube Pad	Jöllenbeck	1,56	49,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
3	Soft Touch Controller	Big Ben	1,68	14,99 €[1]	11/2003	Big Ben	Bergheim	02271-498590
4	Gamecube Game Pad	Logic 3	1,82	12,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
5	Brooklyn Junior Pad	Vidis	1,85	14,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400
6	Game Cube Pad GTV 90	Saitek	2,42	14,99 €[1]	11/2003	Saitek	München	089-5467570

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	35,65 €[1]	11/2003	Logitech	Germering	069-92032166
2	850F Vibraforce Feedback Sightfighter	Trust	2,12	24,95 €[1]	11/2003	Trust	Kleve	02821-58810
3	Speed Link SL-6526 Hornet Force Pad	Jöllenbeck	2,13	19,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
4	PC USB Game Pad	Logic 3	2,26	9,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
5	Typhoon Cyber Voyager	Anubis	2,46	29,00 €[1]	11/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
6	P 3000 RF Pad USB	Saitek	2,51	48,45 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Thrustmaster Firestorm Dual Power 3	Guillemot	2,52	29,95 €[1]	11/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-96580
8	Thrustm. Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	4,49	37,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	29,95 €[1]	11/2003	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	45,79 €	11/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
3	Micro Con	Mad Catz	1,94	29,99 €[1]	11/2003	Mad Catz	Burglengenfeld	09471-70170
4	Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	2,21	42,75 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Soft Touch Controller	Big Ben	2,27	12,90 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Speed Link SL-4250 Wireless Erazor Pad	Jöllenbeck	2,30	49,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	PX 4500	Saitek	2,37	16,99 €	11/2003	Data System	Marlow	03821-3909990

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Controller S	Microsoft	1,45	34,88 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	24,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	Xbox Controller	Microsoft	1,62	34,88 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	XS Pad	Big Ben	1,66	18,50 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	XS Gamepad	Saitek	1,83	16,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Cordless Controller for Xbox	Logitech	2,07	53,72 €	11/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
7	Speed Link SL-2250 X-Ray RF Game Pad	Jöllenbeck	2,15	59,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	Xbox Game Pad	Logic 3	2,25	24,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	34,99 €[1]	12/2003	Logitech	Germering	069-92032166
2	ST 290	Saitek	2,38	24,70 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	XG-230 RF Joystick	X-Tensions	2,40	39,99 €[1]	12/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Attack 3	Logitech	2,48	24,99 €[1]	12/2003	Logitech	Germering	069-92032166
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
6	Cyborg Evo	Saitek	2,70	32,95 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Starfighter	Logic 3	2,77	19,95 €[1]	12/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
8	ST 90	Saitek	2,81	19,99 €[1]	12/2003	Saitek	München	089-5467570

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	34,84 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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/Internet
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	44,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	34,83 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge [3] Verkaufsstart: unklar

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port") angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsgewinn zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

Analog
Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. Über ihre analogen Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX"-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers verbunden werden.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Benchmark
Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers.

Betriebsspannung
Elektrische Spannungsquellen entstehen, wenn zwischen zwei Punkten ein Unterschied in der Anzahl der Ladungsträger, so genannter Elektronen, vorhanden ist. Bei einem Pluspol herrscht ein Mangel an Elektronen, während beim Minuspol ein Überschuss vorhanden ist. Diesen Unterschied der Elektronenmenge nennt man elektrische Spannung. Aufgrund von Naturgesetzen versuchen die überschüssigen Elektronen zum Pluspol zu gelangen, um einen Ausgleich dieser Spannung zu schaffen. Dieses „Bestreben" der Elektronen kann ausgenutzt werden, beispielsweise durch den Anschluss einer Lampe. In dem Fall wandern die Elektronen durch die Lampe zum Pol, an dem der Mangel herrscht: Es fließt Strom, und die Lampe brennt. Als Betriebsspannung bezeichnet man die zum Betrieb des Geräts notwendige Höhe der Spannung. Die Betriebsspannung wird in Volt gemessen und angegeben.

Betriebssystem
Das Betriebssystem ist das wichtigste PC-Programm, ohne das kein Computer läuft. Es verarbeitet vom Benutzer eingegebene Daten, verwaltet die gespeicherten Dateien und kontrolliert angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dient es als Basis für Arbeitsprogramme. Die verbreiteten „Windows"-Betriebssysteme erlauben es, den Computer mithilfe einer grafischen Oberfläche fast ausschließlich bequem per Maus zu steuern.

Bildauflösung/Bildpunkt
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).

BIOS
Steht für Basic Input/Output System, also „grundlegendes Ein- und Ausgabeprogramm". Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, gespeichert in einem Baustein auf der **Hauptplatine**. Es startet gleich nach dem Einschalten des Rechners 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 einem Schalter vergleichbar. „Ein" heißt in der Fachsprache „1", „aus" heißt „0". Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen" und „Einsen", lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00", „01", „10" und „11". Heutige Mikroelektronik ermöglicht es, auf einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbarer Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, etwa bewegter Bilder auf dem Monitor.

Breitbandanschluss/-adapter
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss. Mit einem Breitbandadapter kann man eine Spielekonsole mit dem DSL-Anschluss verbinden.

Byte
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz
Steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors**, mit den Erweiterungskarten.

Composite
Composite ist ein Video-Standard mit einem gemeinsamen Kabel für alle Bildinformationen. Fast alle Fernseher und Konsolen haben Composite-Anschlüsse. Das per Composite-Verbindung übertragene Signal ist allerdings schlechter als ein per **Scart**-Kabel übertragenes Bildsignal, das die einzelnen Bildinhalte über getrennte (Kabel-)adern führt und so ein sauberes Bildsignal liefert.

DDR
DDR bedeutet „Double Data Rate" = „doppelte Datenrate" und bezeichnet besonders schnelle **Arbeitsspeicher** (DDR-RAM). Dabei erfolgen nicht, wie früher üblich, pro Taktsignal nur eine, sondern gleich zwei Datenübertragungen.

DIP-Schalter
Kipp- oder Schiebeschalter auf der Hauptplatine, mit denen grundlegende Einstellungen vorgenommen werden können.

Direct-X/Direct-3D
Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version Direct-X 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", 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". 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-Laufwerke
Abspielgeräte für **DVDs**, ähneln denen für CD-ROMs und können ebenfalls in Computer eingebaut werden. DVD-ROM-Laufwerke können auch CD-ROMs lesen. Umgekehrt ist das natürlich nicht der Fall – einfache CD-ROM-Laufwerke können DVDs nicht lesen.

Emulator
Programm, das eine fremde Hardware simuliert. Dadurch ist es beispielsweise möglich, auf einem PC Playstation- oder Gameboy-Spiele abzuspielen.

Farbtiefe
Siehe **Bildauflösung**.

Firewire
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.

Fps
Die Abspielgeschwindigkeit von bewegten Bildern wird in Frames (= Bildern) pro Sekunde (Fps) angegeben. Je mehr „Fps" Computerspiele haben, desto flüssiger läuft das Spiel. Die Angabe gilt auch als Maß für die Spiele-Leistungsfähigkeit eines Computers. Es gelten folgende Standards: Das **NTSC**-System, die Norm für Fernsehübertragungen in den USA und Japan: 30 Fps, für das europäische **PAL**-System: 25 Fps.

Joystick (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.

Frontside-Bus
Der Frontside-Bus gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Hauptprozessor Daten liefert. Je größer der FSB ist, desto schneller können die Daten weitergeleitet werden.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick** (Steuerknüppel).

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also 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 infolgedessen der Datentransport viel Zeit benötigt, 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 deutlich schneller berechnet.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hauptspeicher
Siehe **Arbeitsspeicher**.

Hertz (Hz)
Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

HSCSD
„High Speed Circuit Switched Data". Übertragungsstandard für den Internet-Zugang mit Handys (Übertragungsgeschwindigkeit: 40,2 **Kilobit** pro Sekunde).

Hub
Hub bedeutet übersetzt: „(Rad-)Nabe", „Mittelpunkt" oder „Angelpunkt". Ein **USB**-Hub ist ein kleines Gerät, das aus einem USB-Anschluss mehrere macht, normalerweise vier. Mithilfe eines Hubs kann man also noch mehr USB-Geräte an den Computer anschließen.

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network) 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.

Jumper
Steckbrücken, mit denen man auf der Hauptplatine oder anderen Geräten Einstellungen durch Kurzschließen zweier Kontakte (Pins) vornehmen kann.

Kilobit
1024 **Bit**.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
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 genannte JPG-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter wird aber auch die Bildqualität.

LAN-Kabel
Abkürzung für „Local Area Network": lokal angelegtes **Netzwerk**. „Lokal" bezieht sich in diesem Sinne auf einen gemeinsamen Standort, wie beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum. LAN-Kabel verbinden Computer oder Spielekonsolen in einem Netzwerk miteinander.

Lumen
Lichtstärkeeinheit. Gibt in diesem Fall die Leuchtkraft für Lampen in Projektoren an.

Megabit
1024 **Kilobit**.

Megabyte
1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel
Siehe **Gamepad**.

Modem
Das Modem ist quasi 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
MP3 ist ein weit verbreiteter Standard zur **Komprimierung** von Musik- und anderen Audiodateien. Solche Dateien können im MP3-Format auf rund ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe reduziert und dann auch per Internet verschickt werden – und zwar 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 per **Netzwerk**kabel mit dem PC verbunden.

NTSC
Siehe **PAL**.

Optisch
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

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 Konsolenspiele für den deutschen Markt dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC übertragt Fernseh- und Videosignale mit geringerer **Bildauflösung** (weniger Bildschirmzeilen). Für die Umsetzung gemäß 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". 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
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 und so die Bildqualität verbessert.

Prozessor
Der Prozessor ist ein 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.

RGB
Das RGB-Signal überträgt Bildinformationen getrennt für die Farben Rot, Grün und Blau. Diese Übertragungsart (zum Beispiel zwischen DVD-Spieler und Fernsehgerät) liefert in der Regel die beste Bildqualität.

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 – also langsam – übertragen.

Server
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 Verfü-

Gamepad (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".



gung stellen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken), das Angebot der Online-Spiele-Verwaltung im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer des Netzwerks.

SMC

Digitale Speicherkarte, beispielsweise für digitale Kameras oder Handys.

Speicherbank

Die Speicherbank ist eine Stelle auf der Hauptplatine, in die der **Arbeitsspeicher** eingesteckt werden kann.

Speichertakt

Das Beschreiben und Auslesen von Informationen aus dem **Arbeitsspeicher** (auch RAM genannt) geschieht in bestimmten Zeitabständen – in der Regel mehrere Millionen Mal pro Sekunde. Diese Häufigkeit nennt man **Taktfrequenz**. Je höher dieser Wert ist, desto schneller kann der Arbeitsspeicher Daten liefern oder abspeichern.

Taktfrequenz

Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist also die Prozessorgeschwindigkeit.

Taskleiste

Am unteren Rand des Windows-Bildschirms, in der so genannten Taskleiste, werden die momentan laufenden Programme und geöffneten Fenster gezeigt. Per Mausklick wird das jeweilige Fenster oder Programm wieder groß dargestellt.

TFT

„LCD" ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display". Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können. „TFT" steht für „Thin Film Transistor", übersetzt „Dünn-Film-Transistor". Diese Bildschirmtechnik arbeitet ebenfalls mit Flüssigkeitskristallen und ist eine Weiterentwicklung der LCD-Technik. Sie wird vor allem in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Die Bilddarstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus") 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, die Abkürzung für „Video Graphic Array", ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer **Bildauflösung** von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Das allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde, was sich durch starkes Flimmern des Computerbildschirms 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 somit deutlich bessere (und augenfreundlichere) 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 in Ihren Computer eingebaut ist. Der gleichnamige VGA-Anschluss dient der analogen Übertragung von Bildsignalen, etwa vom Computer zu einem Bildschirm.

Wärmeleitpad

Ein (selbstklebendes) Wärmeleitpad gleicht winzige Unebenheiten zwischen dem (Haupt)-Prozessor und dem Kühlkörper aus und verbessert so die Ableitung der vom Prozessor erzeugten Wärme.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Wichtige Telefonnummern



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 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]	52076	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	040-71006-0	040-71006-28152	01908-46048	01908-46049	T: Mo-Fr 9-19, Sa+So 13-19; S: 8-24 Uhr[5]	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-Sa 10-22 Uhr	01907-71885	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	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Infogrames[3]	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Jowood	63071	Offenbach	069-850960111	069-85096010	0043-36145002	0043-36145002	Mo-Fr 10-17 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 Uhr	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
Rondomedia	41236	Mönchengladbach	02166-618660	02166-6186618	0700-76636362	0700-76636362	Mo - Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.rondomedia.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 ◆ 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 3. Dezember im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Spellforce

Vom unerfahrenen Kämpfer zum mächtigen Zauberer und weisen Strategen? In diesem Mix aus Rollen- und Strategiespiel ist das kein zu hoch gestecktes Ziel. COMPUTERBILD-SPIELE legte sich mit Orks, Zwergen und Elfen an – ausführliche Schlachtenberichte im nächsten Heft.



Prince of Persia

– The Sands of Time

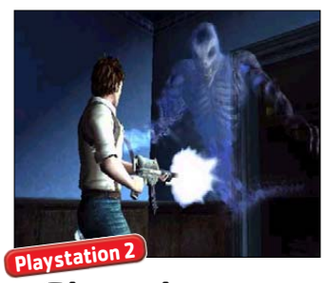
Geschickt war er ja schon immer, aber was er in seinem neuesten Abenteuer alles kann, krönt die Spieleserie: Der arabische Prinz läuft an Wänden entlang und kämpft wie ein Tiger um sein Land. Mehr in Ausgabe 1/2004.



Der Herr der Ringe

– Die Rückkehr des Königs

Noch vor dem Kinostart können die Fans der Bücher und Filme die letzten Abenteuer von Frodo und Co. selbst nachspielen. Alles über die Schlacht um Minas Tirith und den Kampf am Schicksalsberg im nächsten Heft.



Ghosthunter

Polizist Lazarus Jones hat eine ganz besondere Fähigkeit: Er kann Geister sehen. Mit Spezialwaffen bekämpft er die körperlosen Wesen – als Ein-Mann-Team wider Willen, denn seine Partnerin ist verschwunden. Wie sich die Suchaktion gegen die Spukgestalten spielt, steht im nächsten Heft.



Project Gotham Racing 2

Bleifuß und Top-Reflexe: Auch für den zweiten Teil der Serie sollten Sie beides beherrschen, wenn Sie genug Geld für Edelflitzer mit reichlich PS unter der Haube verdienen wollen. Testfahrten in Ausgabe 1/2004.



Findet Nemo

Fische in Not: Im neuen Film-Abenteuer der Pixar-Studios („Toy Story") haben zwei schuppige Freunde unter Wasser jede Menge Probleme zu lösen. Im Spiel dürfen Sie sich mit diesen Schwierigkeiten herumschlagen. Alles über kleine und große Fische in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.

HARDWARE

Rasant in die Kurve

20 Lenkräder für PC und Konsolen stehen auf dem Prüfstand. Griffgefühl, Bedienkomfort, Drehwiderstand: Die Redaktion will es wieder mal genau wissen. Mit welchem Lenkrad Sie herumkurven sollten, steht im nächsten Heft.

PROFI-ECKE

Schnell mit DSL

Mit einer DSL-Leitung sind Sie König im Internet. Schnelles Herunterladen ist dann kein Problem mehr – wenn es unter Windows XP erstmal läuft. Wie Sie es zum Laufen bringen, steht ausführlich in der kommenden Ausgabe.

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.

Herausgeber: Harald Kuppek


Frank Surholt
Chefredakteur


Holger Diezemann
Stellvertretender Chefredakteur


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


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Verantwortlich für den Inhalt: Frank Surholt, Holger Diezemann. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663, Fax 01805/636633 (jeweils € 0,12/Minute innerhalb Deutschlands), E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 1. Januar 2003. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTERBILD-SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich bestelle COMPUTERBILD-SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön die „Touchscreen-Datenbank". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 10000900

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 10000901

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTERBILD-SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-636633 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTERBILD-SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.



Gratis zum Abo eine „Touchscreen-Datenbank"

- **Bequem programmieren und abrufen per Bildschirmberührung**
- **Modernes Aluminiumgehäuse**
- **Taschenrechner und „Schnellfinder"-Telefonbuch**
- **Praktischer Kalender mit Weltzeit**