www.computerbildspiele.de
1/2004
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 01



8 Spiele auf CD-ROM im Heft



Auf in die Schlacht!

- 85 verschiedene Feldzüge
- Wilde Reiter rücken vor
- 16 Nationen
- Kanonen, Säbel und Pistolen
- Kämpfe um Eisen, Gold, Kohle
- Eigene Städte bauen
- Donnernde Seegefechte

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk















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

SPIELETESTS











RATGEBER



SPIELETRICKS



Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTERBILDs neues Baby ist da!



Audio Video Foto Bild

Harald Kuppek, Herausgeber

COMPUTERBILD bekommt Nachwuchs: **AudioVideoFoto-BILD** heißt das jüngste Baby aus der beliebten COMPUTERBILD-Familie. Der Anspruch an das neue Objekt ist groß: Es soll Europas größte Zeitschrift rund ums Thema Unterhaltungselektronik werden. Solch ein Kunststück gelang bereits 1996 der Mutter COMPUTERBILD, die vom Start weg Europas größte Computerzeitschrift wurde. Auch die erste Tochter COMPUTERBILD-SPIELE katapultierte sich sofort auf den Spitzenplatz und ist unangefochten Europas größte Computerspiele-Zeitschrift und zugleich Europas zweitgrößte Computerzeitschrift. Nun also **AudioVideoFoto-BILD**. Der Name klingt zugegeben etwas umständlich. Aber er verrät, welche Themenfelder unser Neuling Ihnen künftig bieten wird. Er ist also ehrlich. So ehrlich wie unsere Tests. Ich darf mit Fug und Recht behaupten, dass **AudioVideoFoto-BILD** die aufwendigsten Tests durchführt. Oder kennen Sie eine andere Zeitschrift, die das alles bietet: Wir messen elektrische Sicherheit, überprüfen, ob die Geräte in Deutschland verkauft werden dürfen (CE-Zeichen), checken Lautsprecher in einem schalltoten Raum, schließen unsere Messgeräte an alle Ein- und Ausgänge an und führen Hörtests mit externen Hörjurys durch, wobei sich die Lautsprecher hinter schalldurchlässigen Vorhängen verbergen.

Natürlich werden wir Ihnen auch die neuesten DVDs („Schwarzenegger – Terminator 3“) sowie aktuelle Musik-CDs („Beatles – Let it be naked“) vorstellen. **AudioVideoFoto-BILD** bietet aber auch jede Menge Wissen. Sie bekommen Tipps und Tricks wie diese: Welches DVD-Tonformat sollte man beim DVD-Genuss auswählen – Dolby Digital, DTS oder Dolby Surround? Wenn Sie endlich erfahren wollen, wie Sie die lästigen schwarzen Balken vom TV-Schirm bannen können, oder wenn Sie Fragen rund um die digitale Fotografie haben, wir liefern Ihnen kompetente Antworten – Monat für Monat, Heft für Heft. Freuen Sie sich! Deutschlands größter Zeitschriftenstart des Jahres 2003 ist erfolgt. Die Kioskverkäufer, Tankstellen, Lebensmittelgeschäfte, Kaufhäuser, Fachgeschäfte, Bäckereien, Buchhandlungen freuen sich auf SIE!











Das alles find



Spiel 1 Vollversion „Cossacks"



Spiel mit dem Feuer: Retten Sie sich vor brandschatzenden Söldnern.



Entscheidungsschlacht: Treiben Sie Piraten in die Meerenge.

Cossacks – European Wars | Schnell installieren und losspielen! Erleben Sie in diesem Strategie-Hit die packendsten Schlachten und Seegefechte

- „Cossacks" enthält 85 Schlachten und Kriege aus der Zeit vom 16. bis zum 18. Jahrhundert, darunter: der Dreißigjährige Krieg, die Englische Revolution und der Spanische Erbfolgekrieg.
- Übernehmen Sie das Kommando über eine von 16 Nationen, zum Beispiel England, Frankreich, Spanien, Österreich, Sachsen, die Türkei.
- Erleben Sie historische Kämpfe im großen Maßstab: bis zu 8000 Soldaten bevölkern einen Kriegsschauplatz.
- Sammeln Sie sechs Ressourcen zum Aufbau Ihres Imperiums: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen und Kohle.
- Investieren Sie in die Techniken der damaligen Zeit, um von Erfindungen und Verbesserungen zu profitieren. Erforschen Sie den Bau von Kampfschiffen und mehrläufigen Kanonen. Bauen Sie Ballons, um das Umfeld zu erkunden.
- Versetzen Sie den Gegner in Angst, indem Sie ihre Militärmacht ausbauen, die in vier Waffengattungen weiterentwickelt werden kann: Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Flotte.
- Die Streitkräfte jeder Nation unterscheiden sich durch spezielle Fähigkeiten und Ausrüstungen voneinander.
- Erleben Sie realistische Landschaften mit originalgetreu nachempfundenen Gebäuden, zum Beispiel dem Schloss Charlottenburg in Berlin.
- Bis zu acht Spieler können im Computer-Netzwerk, per Modem oder via Internet gegeneinander in den Kampf ziehen.
- Stöbern Sie in der umfangreichen, mitgelieferten Enzyklopädie über Kriege und Schlachten des 16., 17. und 18. Jahrhunderts. Erfahren Sie alles über die Techniken und Armeen der verschiedenen Nationen.

en Sie auf der Heft-CD





Überfallen Sie feindliche Städte mit mächtigen Kriegsschiffen.



Packende Kämpfe, große Schlachten: Befehligen Sie eine ganze Armee.

Moorfrosch XS Im neuesten Werk der „Moorhuhn"-Macher spielen Sie einen Frosch. Dessen abenteuerlicher Heimweg führt ihn über eine vielbefahrene Straße und einen gefährlichen Fluss. Steuern Sie die Kröte mit geschickten Hüpfmanövern an allen Gefahren vorbei, und geben Sie ihr unterwegs ein paar Fliegen zu fressen.





Fiat Panda Fun Racer In diesem Spiel liefern Sie sich mit drei anderen Fahrern des neuen Fiat Panda heiße Rennen auf kurvigen Pisten.



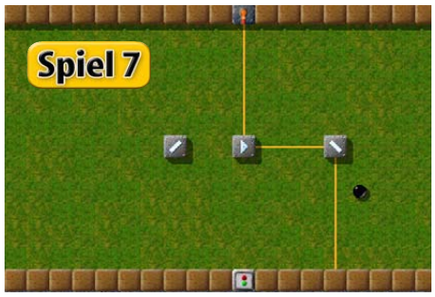
Froggy Castle XS Als tapferer Ritter schießen Sie aufgeblasene Frösche ab. Achten Sie aber darauf, die giftigen Wesen nicht zu berühren.



Höllenjob XS Spielen Sie die Rolle eines Engels oder des Teufels, um im Fegefeuer mit einem Spezialstab verlorene Seelen zu sammeln.



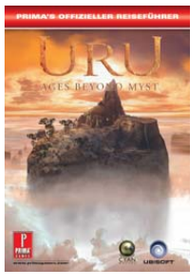
Kochmeister Pfanne XS Als Kochmeister schießen Sie auf alles, was später in Ihrer Pfanne landet: Wild und Geflügel, Obst und Gemüse.



Enigma Memory zum Kugeln: Per Maus steuern Sie eine Kugel und decken so Spielsteine auf. Ziel der Übung: gleichfarbige Paare zu finden.



Freedroid Sie sind Roboter auf einer Raumstation und müssen es dort mit Massen von durchgedrehten Artgenossen aufnehmen.



Lösungsbuch zu „Uru – Ages Beyond Myst"

Das offizielle Lösungsbuch gibt wertvolle Tipps, mit deren Hilfe Sie die vielen Abenteuer meistern. Ein komplettes Kapitel finden Sie auf der Heft-CD-ROM.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Liebe Leser, in den Händen halten Sie die dickste Ausgabe des Jahres: 256 Seiten, prall gefüllt mit aktuellen Spiele-Tests und -Tricks, Neuigkeiten und Anleitungen. Denn jetzt, vor Weihnachten, erscheinen die wichtigsten Spiele des Jahres. Und wir haben sie alle für Sie getestet: Action, Abenteuer, Fußball und Strategie. Und wenn Sie mal nicht zu Hause spielen können, nehmen Sie doch unterwegs einfach Ihr Handy. Denn noch nie gab es so viele attraktive Mobiltelefone und passende Spiele (Seite 22) Im Ressort Ratgeber (ab Seite 222) beantworten wir Ihnen alle Fragen rund ums mobile Spielen. Die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen frohe Weihnachten, ein schönes neues Jahr und viel Spaß beim Spielen!

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: Jacob Mosur

Golf ja, Wein nein: Berg (r.) mit Eggebrecht in dessen Villa in Kalifornien.

Testredakteur Frederic Berg (33), der in Oststeinbek bei Hamburg gerade einen Golf-Kursus als Bester absolviert hat, ist von Vielzahl und landschaftlicher Schönheit kalifornischer Golfplätze angetan. In San Rafael besuchte er den deutschen Hobby-Golfer Julian Eggebrecht (34), der einst in Köln mit der Firma „Factor 5" das Spiel „Indiana Jones" für Super-Nintendo entwickelte und heute mit einer 35-Mann-Truppe „Star-Wars"-Titel für George Lucas entwirft (Seite 200). Eggebrecht bot dem Redakteur edle Weine aus dem nahen Nappa Valley an. Berg, Antialkoholiker, trank lieber Cola.



Foto: Sven Simon

Mit Kray 04 in der Essener Bezirksliga am Ball, am PC in Seoul Weltmeister: die Zwillinge Daniel (l.) und Dennis Schellhase aus Gelsenkirchen.

Die Exklusiv-Reportage, die Redakteur Marco Häntsch (30) von der Computerspiele-Weltmeisterschaft in Korea mitbrachte (Heft 12/2003), stieß in Deutschland auf enormes Echo. BILD mit seinen täglich mehr als 12 Millionen Lesern übernahm Fotos und Bericht von COMPUTERBILD-SPIELE. Deutsche hatten drei Mal Gold und zwei Mal Silber geholt. Unter den Gewinnern waren die Gelsenkirchener Zwillinge Daniel und Dennis Schellhase (20) mit dem PC-Spiel „FIFA Football 2003". Weil sie auch im Nationenturnier großartig fußballerten und die Niederländer im Finale 5:2 besiegten, titelte BILD: „Computer-Fußball-WM – Auch da sind wir besser als Holland".

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele	8
	Neue Hardware	12
	Brandneue Grafikkarte im Test: „Guillemot Hercules 3D Prophet 9800 XT"	14
	Schutz vor Fehlkauf: Auf Systemanforderungen achten	16
	Bunt gemischt	18
	Hitliste der meistverkauften Spiele	20
	Neue Handy-Spiele	22
	Spielberichte: Move2play, Far Cry, Sacred, Driver 3, Deus Ex 2 – Invisble War	26-31
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele	34
	Vorserientests:	
PS 2	**Die Sims brechen aus** Simulation (ab 12.12.)	32
PC	**Secret Weapons over Normandy** Action (im Handel)	32
PS 2	**Terminator 3 – War of the Machines** Action (ab Dez.)	33
PC	**X² – Die Bedrohung** Action (ab 4. Februar 2004)	33

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		36
	Die Testtabelle verständlich erklärt		38
Cube	**1080° Avalanche** Sport (im Handel)		138
PC	**Against Rome** Strategie (im Handel)		80
GBA	**Banjo-Kazooie – Gruntys Rache** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		136
PC	**Baphomets Fluch – Der schlafende Drache** Abenteuer (im Handel)		94
PS 2	**Beyond Good & Evil** Action (im Handel)		104
PC	**Chicago 1930** Strategie (im Handel)		92
PC	**Civilization 3 – Conquests** Strategie (im Handel)		64
Xbox	**Counterstrike** Action (im Handel)		122
PS 2	**Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs** Action (im Handel)	TITELTHEMA	112
GBA	**Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs** Action (im Handel)	TITELTHEMA	134
PC	**Der Planer 3** Simulation (im Handel)		60
PS 2	**Deutschland sucht den Superstar** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		106
PC	**Die Sims – Hokus Pokus** Simulation (im Handel)		82
Cube	**Dragon Ball Z – Budokai** Action (im Handel)		142
PS 2	**Eye Toy – Groove** Action (im Handel)		110
PC	**FIFA Football 2004** Fußballspiel (im Handel)		88
Cube	**FIFA Football 2004** Fußballspiel (im Handel)		142
GBA	**Findet Nemo** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		133
Cube	**Findet Nemo** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)	TITELTHEMA	140
PS 2	**Ghosthunter** Action (ab 5. Dezember 2003)		116
PS 2	**Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft** Sport (im Handel)	TITELTHEMA	108
PC	**Hidden & Dangerous 2** Action (im Handel)		76
PC	**In Memoriam** Online-Rollenspiel (im Handel)		84
Xbox	**Magic the Gathering – Battlegrounds** Action (i. H.)		126
GBA	**Mario & Luigi Superstar Saga** Rollenspiel (im Handel)		133
PS 2	**Mission: Impossible – Operation Surma** Action (ab 4. Dezember 2003)		102
Xbox	**Need for Speed – Underground** Rennspiel (im Handel)	TITELTHEMA	124
GBA	**Pokémon Pinball – Rubin & Saphir** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		132
PS 2	**Prince of Persia – Sands of Time** Action (im Handel)		98
PC	**Pro Evolution Soccer 3** Fußballspiel (im Handel)		66
Xbox	**Project Gotham Racing 2** Rennspiel (im Handel)		118
PS 2	**Ratchet & Clank – Locked and Loaded** Action (i. H.)		116
PC	**Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister** Simulation (i. H.)		74
PC	**Silent Storm** Strategie (im Handel)		72
PC	**Spellforce – The Order of Dawn** Rollenspiel		54
PS 2	**SSX 3** Sport (im Handel)		110
PS 2	**The Italian Job** Rennspiel (im Handel)		102
PC	**The Simpsons – Hit & Run** Action (im Handel)		78
PS 2	**Tony Hawk's Underground** Sport (im Handel)		114
PC	**Ufo Aftermath** Strategie (im Handel)		52
PC	**URU – Ages Beyond Myst** Abenteuer (i. H.)	TITELTHEMA	40
PC	**Vegas Tycoon** Managerspiel (im Handel)		62
PC	**Wer wird Millionär? – Sport Edition** Quizspiel (i. H.)		68
PC	**XIII** Action (im Handel)		48
GBA	**Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters** Strategie (i. H.)		136

GÜNSTIGE SPIELE

PC	**Anno 1602 – Königsedition** Aufbauspiel (im Handel)	144
PS 2	**Der Anschlag** Action (im Handel)	146

SPIELETRICKS

PC	**Cossacks – European Wars**	TITELTHEMA	156
Xbox	**Counterstrike**		177
PC	**Enigma**	TITELTHEMA	149
PC	**Fiat Panda Fun Racer**	TITELTHEMA	152
PC	**Freedroid**	TITELTHEMA	150
PC	**Froggy Castle XS**	TITELTHEMA	153
PC	**Hidden & Dangerous 2**		188
PC	**Höllenjob XS**	TITELTHEMA	154
PC	**Kochmeister Pfanne XS**	TITELTHEMA	153
PC	**Moorfrosch XS**	TITELTHEMA	154
PC	**Spellforce – The Order of Dawn**	TITELTHEMA	182
PC	**URU – Ages Beyond Myst**		164
	140 Geheime Tricks (Cheats) zu 11 Spielen		192

MAGAZIN

	Besuch beim deutschen „Star-Wars"-Macher in Kalifornien	200
	Gewinnspiel	202

HARDWARE

	Vergleichstest: 20 Lenkräder für PC und Konsole	204
	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	205
	Testergebnisse im Detail	206
	Die getesteten Produkte kurz vorgestellt	214

RATGEBER

	Alles Wissenswerte über Handy-Spiele	TITELTHEMA 222
	So installieren Sie ein Spiel	226

PROFI-ECKE

	So richten Sie DSL unter Windows XP ein	218

SERVICE

	Pressespiegel – Für Sie gelesen	230
	Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	232
	Spielebücher-Kritiken	234
	Leserbriefe/COMPUTERBILD-SPIELE hilft	236
	Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	238
	Marktübersicht	240
	Fachbegriffe einfach erklärt	246
	Telefonnummern der Spielehersteller	252

DIE LETZTE SEITE

	Vorschau / Impressum	254
	So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	254

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

CD-ROM IM HEFT

Vollversionen: TITELTHEMEN: **„Cossacks – European Wars", „Freedroid", „Höllenjob XS", „Enigma", „Fiat Panda Fun Racer", „Froggy Castle XS", „Kochmeister Pfanne XS", „Moorfrosch XS"** Sonstiges: **Auszug aus dem offiziellen Lösungsbuch zu „URU – Ages Beyond Myst", „Adobe Reader 6.0", „Direct-X 9.0b", „Microsoft Installer 2.0"**

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	212 - 213
Installations-Anweisungen zu allen Vollversionen	148

Titel: Montage: Martina Langner

Meldungen

Großstadt im Miniformat

Eine Großstadt aufbauen und verwalten – das können Sie jetzt auch unterwegs. Denn „Sim City 2000“ (Test der PC-Version in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2003)



Großstadt im Visier: Von oben regiert es sich am besten.

gibt's nun auch für Nintendos Minikonsole Gameboy Advance. Mit 39,95 Euro Startkapital können alle Häuslebauer sofort loslegen.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-605511, www.thq.de

Agent zum Niedrigpreis

Xbox-Besitzer dürfen sich freuen: Pünktlich zu Weihnachten wurde der Preis des Spiels „Metal Gear Solid 2 – Substance“ gesenkt. Das Actionspiel gibt's ab sofort für 29,99 statt 69,95 Euro. COMPUTERBILD-SPIELE testete das Agenten-Spektakel in Ausgabe 5/2003 und vergab das Urteil „sehr gut“.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com

Ab durch die Mitte

Eine fantastische Reise ins Innere der Erde verspricht das PC-Spiel „Der verborgene Kontinent – Journey to the Center of the World“. Sie begleiten Ariane, eine junge Reporterin, die nach einem



Mit Ariane können Sie Unglaubliches erleben.

Flugzeugabsturz eine geheimnisvolle Höhle entdeckt. Per Mausklick lösen Sie Rätsel und staunen über neue Welten und Zivilisationen im Erdinnern. Kostenpunkt: 39,99 Euro.
Infos bei: BHV GmbH, Tel. 0800-2484685, www.bhv.net



Die beiden sind für manchen Lacher gut. Etwa, wenn sie Gegner in ihrem tragbaren schwarzen Loch einfach verschwinden lassen.



Auch diesem – etwas groß geratenen – Zeitgenossen müssen Sie auf der Suche nach dem Buch der Herrschaft den Kampf ansagen.

Armed & Dangerous

Durchgeknallte Waffen

Actionspiel für PC und Xbox | Ein Tee trinkender Roboter, ein durchgeknallter Maulwurf und ein junger, überaus verwegener Abenteurer – mit diesem Trio sollen Sie sich auf die Suche nach dem Buch der Herrschaft machen. Bis dahin gilt es, 21 Spielstufen auf einem fremden Planeten unbeschadet zu überstehen. In Eislandschaften oder Waldgebieten dürfen Sie dann Ihr ungewöhnliches Waffenarsenal zum Einsatz bringen. Gegner können Sie in Ihrem tragbaren schwarzen Loch verschwinden lassen oder mit der „Hai-End“-Kanone beschießen. Die katapultiert einen gefräßigen Hai auf Ihre Widersacher. Auch nett: die Kuddelmuddel-Bombe – hebelt für kurze Zeit die Schwerkraft aus.

Angekündigt für: Februar 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690, www.activision.de



Eine Frau steht ihren Mann im Kampf gegen das Verbrechen.

Headhunter Redemption

Wir sind Helden

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Zynischer Held oder rebellische Powerfrau – was ist Ihnen lieber? Als Spieler steuern Sie Jack oder Leeza durch eine anarchistische Welt in ferner Zukunft. Ihre Aufgabe ist, den Verbrechen mächtiger Konzerne und übler Waffenschmuggler auf die Spur zu kommen. Im Kampf gegen das Böse setzen Sie Pistolen, Raketenwerfer und Elektroschocker ein. Vor wilden Verfolgungsjagden auf dem Motorrad sollten Sie ebensowenig zurückschrecken, wie vor einem Schleichangriff auf feindlichem Terrain. Und immer dran denken: Das Wort Gerechtigkeit existiert in dieser Welt nicht. Nur in Ihrer Fantasie.

Angekündigt für: 27. Februar 2004
Preis laut Hersteller: je 59,99 Euro
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882 (1,24 Euro pro Min.), www.atari.de

Nosferatu – The Wrath of Malachi

Tanz der Vampire

Actionspiel für PC | Zeit für Gänsehaut: Vollmond, halb im Nebel versunkene kahle Bäume und eine Hochzeitsgesellschaft auf dem Weg zu einem Schloss. Dort wartet der Bräutigam, Graf Nosferatu, auf seine Zukünftige. Sie ist die Tochter der verarmten Adelsfamilie Patterson. Kaum in den kühlen Gemäuern angekommen, wird den Hochzeitsgästen schnell klar: Hier stimmt was nicht. Die schweren Türen sind verriegelt, und der Graf mit den scharfen Eckzähnen lässt sich nicht blicken. Noch nicht.

Und weil Sie es als Spieler natürlich nicht zulassen, dass aus all den Hochzeitsgästen blasse Blutsauger werden, begeben Sie sich in den unheimlichen Gemäuern auf Vampirjagd. Aber Achtung, denn der Grusel-Graf hat ganze Horden von Gefolgsleuten. Mit Weihwasser, Kruzifixen, Holzpfählen und altmodischen Pistolen im Gepäck jagen Sie die Kreaturen der Nacht. Witzig: Eine Zufallsfunktion ändert bei jeder Neuinstallation des Spiels den Bauplan des Gruselschlosses.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 29,95 Euro
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min.), www.eidos.de



Jagd auf Kreaturen der Nacht – nichts für ängstliche Gemüter.



Wer mit dieser Dame Bekanntschaft macht, wird in Zähne gesetzt.



Augustus

Antiker Haudegen

Actionspiel für PC | Großes Fernsehen will das ZDF am 4. und 5. Januar zeigen. Dann läuft das zweiteilige TV-Epos „Augustus". Das Leben des ersten römischen Kaisers findet als gleichnamiges Spiel auch auf PC-Bildschirmen statt. Als ehemaliger Gladiator und kaiserlicher Agent sollen Sie in elf Spielstufen Intrigen zerschlagen und durch feindliche Paläste schleichen. Schwert, Dolch und Pilum (Wurfspieß) sollten Sie immer griffbereit haben. Denn Ihre Gegner im alten Rom sind wahrlich nicht zimperlich. „Zum ersten Mal in der Geschichte der PC-Spiele wurden komplexe Filmbauten, wie sie für Augustus errichtet wurden, gleichzeitig für die Produktion eines Spieletitels genutzt", so Stefan Layer, Manager bei Atari. 30 Minuten Film wurden außerdem ins Spielgeschehen integriert.



Mit scharfem Schwert und voller Kraft schaffen Sie auch diese zwei auf einen Streich.

Angekündigt für: 8. Januar 2004
Preis laut Hersteller: 39,99 Euro
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882 (1,24 Euro pro Min.), www.atari.de

Downhill Domination

Keine Fahrt ins Blaue

Sportspiel für Playstation 2 | Der Berg ruft – also rauf aufs Mountainbike und mit vollem Tempo steile Abhänge runter. Auf dem geländegängigen Fahrrad sollen Sie schmale Gebirgspfade, bewaldete Hänge und abschüssige Alpenwiesen schneller nehmen als 13 computergesteuerte Konkurrenten. Wenn Sie es schaffen, auf den ohnehin halsbrecherischen 27 Strecken noch kleine Kunststücke zu vollführen, machen Sie zahlungskräftige Sponsoren auf sich aufmerksam. Die geben Ihnen dann das nötige Kleingeld für noch schnellere und besser ausgestattete Bikes.



Runter kommen Sie immer.

Angekündigt für: Frühjahr 2004
Preis laut Hersteller: 59,99 Euro
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861 (1,86 Euro pro Min.), www.codemasters.de



Bloß nicht ausflippen! Bei diesem Spiel ist gute Reaktion gefragt.

Flipnic

Zum Kugeln

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Kneipenspaß für die Playstation: Flippern ist angesagt. Im Dschungel, in Techno- oder Metal-Welten – 50 verschiedene Flipper-Herausforderungen warten auf den Meister der Silberkugel. Da sollen Sie zum Beispiel Ufos zerstören, Flamingos vor Krokodilen retten oder Affen füttern. Wer's schafft, wird nicht nur mit dem Freischalten zusätzlicher Flippertische belohnt, sondern bekommt auch psychedelische Filme zu sehen – und zwar nicht weniger als 15. Wer sich mit einem weiteren Spieler nicht abwechselnd, sondern gleichzeitig messen möchte, kann das in vier Mini-Spielen tun. Die ähneln dann Basket- oder Fußball, und die Kugel muss ins gegnerische Netz oder Tor.

Angekündigt für: 29. Januar 2004
Preis laut Hersteller: 29,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de



Bildschirm füllende Zaubereffekte erfreuen das Auge, aber bestimmt nicht Ihre Gegner. Denen können Sie damit übel zusetzen.

Etherlords 2

Fantastische Welten

Strategiespiel für PC | „Bezaubernd: Die hübschen Hintergrundgrafiken und feinen Bewegungsabläufe der zahlreichen Kreaturen gefallen", befand COMPUTERBILD-SPIELE in Ausgabe 1/2002 und vergab für den ersten Teil des Spiels das Urteil „gut". Auch der Nachfolger soll diesem Urteil alle Ehre machen. Laut Hersteller wurde der gesamten Fantasy-Welt ein neuer Look verpasst. Darin wimmelt es nur so von neuen Kreaturen, die Sie in rundenbasierten Spielzügen mit weit über hundert Zaubersprüchen bekämpfen sollen. Zu Fuß, mit Booten oder Transportern können Sie mit Ihren Truppen jeden Winkel der Ether-Welt erforschen und sich durch Sumpfgebiete, Schneelandschaften und Städte kämpfen.

Angekündigt für: Februar 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.etherlords.com



Mit dem Schiff lassen sich auch die entlegensten Inseln erreichen.

Meldungen

Fünf in Einem

Sie lieben Aufbauspiele? Dann ist die PC-Spiele-Sammlung „Wirtschafts-Giganten" vielleicht etwas für Sie. Für 39,99 Euro sind im Paket enthalten: „Die Gilde" (COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002, Urteil „gut"), „Hotelgigant" (7/2002, „befriedigend"), „Die Völker 2 Gold", „Verkehrsgigant Gold" und „Industriegigant Gold". Das Fünfer-Paket ist bereits im Handel.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795, www.kochmedia.com

Sport im Winter

Stolze Einschaltquoten von sechs Millionen Fernseh-Zuschauern haben Biathlon-Übertragungen mittlerweile auf dem Konto. Wer's selbst ausprobieren möchte, kann sich am PC-Spiel „Biathlon 2004" (im Handel) versuchen. Für rund 30 Euro können Sie sich bei Schießübungen vom Skilanglauf „erholen" …
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Darf's noch etwas mehr sein?

Den Test der Playstation-2-Version des Actionspiels „Beyond Good & Evil" finden Sie in dieser Ausgabe. Die PC-Version kam leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss, steht jetzt aber im Handel. Wer sich dafür interessiert, sollte im Internet die Seite www.beyondgoodevil.com/de besuchen. Dort gibt's tolle Bilder, Mini-Spiele, geheime Spiel-Erweiterungen und eine Bestenliste, in der Sie Ihre Rekorde verewigen können.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050



Jade (20) ist Spitzenfotografin und bekannt für ihren Sarkasmus.

Meldungen

Puzzeln oder Flippern

Für je 9,99 Euro können Sie ab sofort am PC puzzeln oder flippern. „Puzzle" enthält 300 Puzzles mit 60 bis 200 Teilen aus den unterschiedlichsten Themenbereichen. „Flipper" zaubert Ihnen einen Flippertisch auf den PC-Bildschirm. Beide Spiele erscheinen unter der Marke Ultraline und enthalten einen Einkaufsgutschein über 5 Euro für den Internet-Shop www.softunity.de.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795

Anpfiff!

Fußball ist Ihr Leben? Dann machen Sie sich doch als Manager einer Mannschaft nützlich. Taktiken ausarbeiten, Spieler einkaufen, Trainingspläne aufstellen und vieles mehr erwartet Sie in „BDFL Manager 2004". Das Managerspiel erscheint im



Sie planen die Aufstellung.

Februar für Playstation 2 und Xbox. Wer das Online-Angebot Xbox Life nutzt, kann sich dort auch die neuesten Spielerdaten herunterladen.
Infos bei: Codemasters GmbH, Tel. 01908-7326861, www.codemasters.de

Völlig abgehoben

Fliegen und kämpfen in der legendären F/A-18 Hornet – das können Sie ab Mitte Dezember. Dann erscheint die Flugsimulation „F/A-18 Operation Desert Storm". Das 1000 Quadratmeilen



Zwischen Himmel und Erde.

große Flugterrain wurde auf der Basis von Satellitenfotos des Irak, Kuwaits, des Iran und des Persischen Golfs erstellt. Für 29,95 Euro können Sie abheben.
Infos bei: Application Systems Heidelberg Software GmbH, Tel. 06221-300002, www.ashgames.de

DTM Race Driver 2 – The Ultimate Racing Simulation

Auf Touren kommen

Rennspiel für PC und Xbox | 35 Autos und 56 Rennstrecken, 30 Rennserien – klingt das gut? Fans der Deutschen Tourenwagen-Meisterschaft dürfen sich laut Hersteller auf die realitätsgetreue Nachbildung aller Strecken der neuen Saison 2004 freuen. Auf dem Rennplan steht zum ersten Mal auch Italien mit dem Adria International Raceway in der Nähe von Venedig.

Außerdem dürfen Sie zum Beispiel auf dem Hockenheimring, dem Nürburgring oder dem Circuit Park Zandvoort Ihrem Rennwagen die Sporen geben.

Auch der Fuhrpark kann sich sehen lassen: vom Abt-Audi TT-R über das Opel Astra V8 Coupé bis hin zum AMG-Mercedes CLK stehen Modelle der Original-DTM-Rennwagen am Start.

Und wer die Kurve mal nicht kriegt, bekommt den Schaden in Form von Beulen nicht nur zu sehen, sondern beim Fahrverhalten auch zu spüren.



Verfolger im Nacken. Jetzt heißt es, Nerven und Wagen im Griff haben.

Angekündigt für: Frühjahr 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861 (1,86 Euro pro Min.), www.codemasters.de

Karaoke Stage

Jeder Ton ein Treffer?

Musikspiel für Playstation 2 | Sie fiebern jedes Mal mit, wenn Deutschland den „Superstar" sucht? Dann ist Ihre Stimme gefragt: Selber singen zählt. Mikrofon an die Playstation 2 anschließen, und schon kann's losgehen – einfach den vorgegebenen Text zur Hintergrundmusik ins Mikro trällern. Balken zeigen an, wie hoch ein Ton gesungen oder wie lange er gehalten werden muss. Und Schummeln ist nicht. Denn das Spiel enthält eine Sprach-erkennungs-Software, die für gnadenlosen Punktabzug bei schiefen Tönen sorgt. Ob und mit welchem Mikrofon das Spiel ausgeliefert wird, steht laut Hersteller bisher nicht fest.

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



Haste Töne? Mit „Karaoke Stage" können Sie es rausfinden.



Feuerprobe: Werden Sie es schaffen, alle zu retten?

Firefighter F.D. 18

Der rote Hahn geht um

Actionspiel für PC | Schon wieder Feueralarm: Die Serie von Bränden beunruhigt Feuerwehrmann Dean McGregor. Da scheint ein Feuerteufel am Werk zu sein. In McGregors Rolle machen Sie sich mit Ihrer guten alten Axt und allerlei Hitech-Feuerlöschgerät auf den Weg, um Eingeschlossene zu befreien und Brände zu löschen. Kein leichter Job, besonders wenn Sie mit Explosionen kämpfen und die Reporterin Emilie Sie zusätzlich bei der Arbeit behindert. Doch dafür liefert Ihnen die TV-Frau so manche heiße Spur zum Brandstifter. Vielleicht schaffen Sie es ja, den Übeltäter mit ihrer Hilfe dingfest zu machen.

Angekündigt für: April 2004
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com

Horizons – Empire of Istaria

Neue Welten



Action in der Internet-Welt. Zusammen mit anderen Spielern sorgen Sie dafür, dass Untote endlich ihren Frieden finden.

Online-Rollenspiel für PC | Wer „Horizons – Empire of Istaria" spielt, braucht vor allem eins: viel Zeit. Istaria ist eine Fantasy-Welt im Internet, in der 5000 Spieler gleichzeitig Platz finden. Dort werden Spieler-Gilden gegründet, Häuser, Straßen und Brücken gebaut, Berufe erlernt. Dafür ist es wichtig, sich in Gruppen zusammenzuschließen. Der Schneider braucht den Schmied, der Schmied den Zauberer, der Zauberer den Koch. Mit vereinten Kräften wird dann die riesige Spielwelt mit Höhlen, Schlössern, Wäldern und Eislandschaften erforscht. Und mit Äxten, Schwertern, Zaubersprüchen sollen Sie Untote, Eismenschen und Drachen bekämpfen. Um sich im Spiel mit anderen zu verständigen, gibt es ein so genanntes Chatsystem zum Versenden von Textnachrichten an andere Spieler und eine Freundesliste, in der Sie sehen, wer gerade zeitgleich „online" ist. Zum einmaligen Preis für die CD-ROM fällt eine monatliche Gebühr von 12 Euro an.

Angekündigt für: Mitte Dezember 2003
Preis laut Hersteller: 34,99 Euro
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882, www.atari.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Alle an die Box

Jetzt lüftete Microsoft das Geheimnis um weitere Kooperationen für das Nachfolgemodell der Xbox: Der amerikanische Elektronikriese IBM soll den **Prozessor** S.246 fertigen, der taiwanesische Halbleiter-Spezialist Silicon Integrated Systems (SiS) die Ein- und Ausgabe-



Global Player: das Beste der Welt für Xbox-Nachfolger.

technik. Dass die kanadische Firma ATI den **Grafikprozessor** S.246, ist bekannt (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 10/2003).
www.xbox.de

Das macht uns drahtlos

Die Bluetooth Special Interest Group (SIG) hat einen neuen Standard für die Technik **Bluetooth** S.246 entwickelt, mit der etwa Computer, Mobiltelefone,



Bald auf Sendung: Bluetooth 1.2.

Tastaturen und Mäuse drahtlos verbunden werden. Die Version 1.2 soll weniger anfällig für Störungen aus anderen Funknetzen sein. Ferner wird Sprachübertragung in besserer Qualität erwartet, dazu ein schnellerer Aufbau der Verbindung zwischen den Geräten. Der neue Standard ist „abwärtskompatibel", 1.1- und 1.2-Geräte werden sich untereinander „verstehen".

Neues Spiel, neues Glück

Nach einem vorübergehenden Produktionsstopp (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 10/2003) wird der Gamecube wieder gefertigt. Die



Wieder hergestellt: Gamecube geht erneut in Serie.

hohen Lagerbestände seien abgebaut und die Nachfrage steige wieder, meldet Nintendo. www.nintendo.de

Sony PSP

Unterwegs zur nächsten Station

Mobile Spielekonsole | Mit der „PSP" („Playstation portable") nimmt Elektronikriese Sony gleich zwei Konkurrenten aufs Korn: Nintendo (Gameboy Advance SP) und Nokia (N-Gage). Die mobile Spielekonsole hat einen von innen beleuchteten Bildschirm (**Auflösung** S.246 480 mal 272 **Bildpunkte** S.246) im Breitformat 16:9 mit einem Diagonalmaß von 11,43 Zentimetern (4,5 Zoll). Passende Spiele wird es laut Sony auf CD-ähnlichen Scheiben von etwa sechs Zentimetern Durchmesser mit 1,8 **Gigabyte** S.246 Fassungsvermögen geben. Der Datenträger heißt Universal Media Disc (UMD) und wird in einen Schlitz am Gerät geschoben. Die PSP soll nicht nur Spiele, sondern auch kurze Filme und Musik wiedergeben. Für die drahtlose Vernetzung mehrerer PSP oder eine Verbindung zum Computer ist **Wireless-LAN** S.246-Technik vorgesehen. In den Handel kommt die PSP erst Ende 2004, daher gibt's auch noch keine Preisvorstellung.

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



Verschärfter Seh-Gang: Ende 2004 wird mit der „PSP" von Sony ein dicker Fisch im Mobilkonsolen-Markt Wellen schlagen.

Xploder v4 Pro

Der Kick mit dem Trick



Volle Mogel-Packung: 36 000 geheime Tricks für 400 Spiele im „Xploderv4 Pro".

Zubehör für Playstation 2 | Über 36 000 geheime Tricks für mehr als 400 Spiele sind auf „v4 Pro". Das verspricht der Hersteller Xploder. Damit werde Ihre Spielfigur unsterblich und Ihr Munitionsvorrat unerschöpflich. Ferner enthält v4 Pro ein Programm, das es ermöglicht, aus den USA und Japan importierte Spiele auf deutschen Playstations über deutsche Fernseher laufen zu lassen. Sogar der Regionalcode, der ein Abspielen ausländischer **Video-DVDs** S.246 auf einheimischen Geräten verhindert, wird laut Anbieter ausgetrickst. Ein aufwendiger Umbau der Playstation-2-Konsole würde sich damit erübrigen. Im Paket ist auch ein Anschlusskabel für die Verbindung von PS 2 und Computer. Mit dessen Hilfe können Sie weitere Tricks von der Internet-Seite www.xploder.net laden und auf die Playstation überspielen. Im Handel ist Xploder v4 Pro ab sofort für 49,99 Euro.

Infos bei: NBG GmbH, Brunnfeld 2 - 4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-70170
www.nbg-online.de

Dreamax Titanium 1800

In Dreiergruppen aufstellen

Lautsprecher für PC | Das neue Stereo-Boxenset von Dreamax heißt „Titanium 1800", besteht aus zwei Hochtönern und einer separaten Bassbox, arbeitet laut Hersteller mit 35 Watt Gesamtleistung und gibt Töne im **Frequenzbereich** S.246 von 40 **Hertz** S.246 (Tiefton) bis zu 20 000 Hertz (Hochton) wieder. Im Lieferumfang ist eine Kabelfernbedienung zum Regeln der Lautstärke und des Bassanteils. Das Titanium 1800 kostet 59 Euro und ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Dreamaxtrading GmbH, Fritz-Peters-Str. 42 - 44c, 47422 Moers, Tel. 02841-967010,
www.dreamax-europe.com

Links-Rechts-Kombination: Stereo-Boxenset „Dreamax Titanium 1800".



Mit kühlem Kopf: Unter dem großen Wärmetauscher steckt der neue Prozessor „Nvidia Geforce FX 5700".



PNY Verto FX 5700 Ultra

Mal eben auf die Schnelle

Grafikkarte für PC | Für 249 Euro bietet die Firma PNY eine nach eigenen Angaben „topaktuelle und blitzschnelle" Grafikkarte an: die „Verto FX 5700 Ultra". Sie arbeitet mit dem brandneuen Nvidia-**Grafikprozessor** S.246 „Geforce FX 5700", der mit einer **Taktfrequenz** S.246 von 475 **Megahertz** S.246 angetrieben wird. An Bord sind 128 **Megabyte** S.246 **Grafikspeicher** S.246 (für Profis: Typ DDR-2), getaktet mit 450 Megahertz. Die effektive Geschwindigkeit: 900 Megahertz. **S-Video** S.246- und **DVI** S.246-Ausgang sind vorhanden, einwandfreie Zusammenarbeit mit dem aktuellen „Bildverbesserer" **Direct-X-9-** S.246 wird versprochen. Im Handel ist die Verto FX 5700 Ultra ab sofort. PNY gewährt fünf Jahre Garantie auf die Grafikkarte.

Infos bei: PNY GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln, Tel. 02236-33630,
www.pny-europe.com

Jöllenbeck Speed Link SL-6637 Black Hawk Joystick

Fliegen Sie bequem

Steuerknüppel (Joystick) für PC | Als besonders gut ausgestatteten Steuerknüppel bezeichnet die Firma Jöllenbeck ihren „Speed Link SL-6637 Black Hawk Joystick". Das Gerät hat 15 Bedientasten, die Sie mithilfe des Steuerungsprogramms (Treibers) mit den von Ihnen gewünschten Funktionen belegen können. Der (eigentlich obligatorische) **Geschwindigkeits-/Schubregler** (**Throttle**) S.246 ist ebenso dabei wie ein **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.246 zum Wechsel der Blickrichtung. Besondere Flugmanöver, etwa eine volle Drehung des Fliegers um die Längsachse, sollten kein Problem sein, denn der Joystick ist zu diesem Zweck drehbar. Das Gerät ist ab sofort im Fachhandel. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt Jöllenbeck mit 34,99 Euro an.



Fliegende Kiste: Karton mit dem neuen Jöllenbeck-Joystick.

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

Mad Catz Retro Con

Auf antik getrimmt

Spieletastatur (Gamepad) für Playstation 2 | Die Firma Mad Catz bringt „Retro Con" auf den Markt, ein Gamepad, das der Nintendo-Spielekonsole „NES" aus den 80er-Jahren nachempfunden wurde. Mit zehn Bedientasten, zwei **Mini-Steuerknüppeln** (**Ministicks**) S.246 und Steuerkreuz ist aber alles dran, was sich der Spieler von heute wünscht. Zu haben ist das nostalgisch gestaltete Gerät ab sofort für 29,99 Euro.



In alter Form: neues Gamepad von Mad Catz.

Infos bei: Mad Catz, Brunnfeld 2 - 4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-70170 www.madcatz.de

Nintendo Double Dash!! Limited Edition Pak

Eine Sechs gewürfelt



Eine schöne Bescherung: Nintendos Gamecube gibt's zum Sonderpreis im Paket mit sechs Spielen.

Gamecube mit Spielepaket | Ab sofort gibt es den Gamecube zusammen mit einer umfangreichen Spielesammlung: Mit dabei sind das topaktuelle Rennspiel „Mario Kart – Double Dash!!", die Abenteuerspiele „The Adventure of Link", „The Legend of Zelda", „The Legend of Zelda – Ocarina of Time" und „The Legend of Zelda – Majora's Mask". Ferner gibt es eine teilweise spielbare Demoversion des Titels „The Legend of Zelda – The Wind Waker" dazu. Für 149,99 Euro steht das Nintendo Mario Kart: Double Dash!! Limited Edition Pak ab sofort im Handel.

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806, www.nintendo.de

Mad Catz Universal Dual Sided DVD 2 Wireless Remote

Jedes Ding hat zwei Seiten

Zubehör für Playstation 2 | Mit der neuen Fernbedienung „Universal Dual Sided DVD 2 Wireless Remote" können Sie den **DVD** S.246 -Spieler Ihrer Playstation 2 bequem vom Sofa aus bedienen. Und auf der Rückseite befinden sich alle für die Bedienung von TV-Geräten und Videorecordern notwendigen Tasten. Damit sparen Sie zwei Fernbedienungen ein. Hersteller Mad Catz versichert, das Gerät arbeite „mit den meisten" Fernsehern und Videorecordern zusammen. Für 14,99 Euro ist die Fernbedienung ab sofort im Handel.

Infos bei: Mad Catz, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-70170, www.madcatz.de



Mit doppeltem Boden: Mad-Catz-Fernbedienung für den DVD-Spieler der Playstation 2, für Videorecorder und Fernseher.

Nokia 7700

Alles aus einer Hand

Mobiltelefon (Handy) | Der finnische Konzern Nokia hat kürzlich das neue Handy „7700" präsentiert. Mit diesem Gerät können Sie laut Hersteller nicht nur telefonieren, sondern auch Radio hören, im Internet surfen, **MP3** S.246 -Musik abspielen und kurze Videos anschauen. Damit nicht genug: Ein zusätzliches Aufsteckmodul („Streamer SU-6", Preis noch nicht bekannt) wird sogar TV-Empfang möglich machen. Das 7700 hat keine normale Zifferntastatur, sondern nur deren Abbild, das bei Bedarf auf dem Bildschirm eingeblendet und mit einem Stift bedient wird. Auch Spielerherzen werden sich freuen: Der Bildschirm stellt, so Nokia, 640 mal 320 **Bildpunkte** S.246 und rund 65 000 Farben dar. Der eingebaute Speicher fasst den Angaben zufolge 64 **Megabyte** S.246 , kann aber mithilfe von Speicherkarten (Typ und maximale Größe noch nicht bekannt) erweitert werden. **Bluetooth** S.246 -Technik erlaubt drahtlose Vernetzung mit dem PC oder weiteren Mobiltelefonen. In den Handel soll das 7700 im ersten Halbjahr 2004 kommen. Der Verkaufspreis ohne Kartenvertrag soll zwischen 800 und 900 Euro liegen.

Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.nokia.de



Modern Talking: Multifunktions-Handy ohne Zifferntasten.

Kurz vorgestellt

Eine Scheibe extra

Das Paket kommt von Mmore, trägt den umständlichen Namen „20 pack Slim Case 52 x + Pinnacle" und enthält 20 **CD-Rohlinge** S.246 , dazu eine Scheibe mit dem kompletten **CD- und DVD** S.246 -Brennprogramm „Pinnacle Instant CD/DVD-Burn 7". Ab sofort für 9,99 Euro im Handel.



Zugabe: 20 CD-Rs und Brennprogramm im Paket.

www.mmore.com

Noch einmal mit Gefühl

Die Firma Endor präsentierte kürzlich das Nachfolgemodell des Playstation-2-Lenkrades „Speedster 3" (Test in diesem Heft). Das „Speedster 3 Force Shock" verfügt prinzipiell über die gleiche Ausstattung, jedoch plus Rütteleffekt. Das neue Lenkrad kostet 79,99 Euro und ist ab sofort im Handel.



Rückmeldung: Endor-Lenkrad jetzt mit Rütteleffekt.

www.fanatec.de

Aus vollem Lauf

Mit „Thrustmaster Beretta 92FS", einer Spielepistole für Playstation 2, zielen Sie direkt aufs Bild, statt Ihre Gegner per Tastendruck ins Visier zu nehmen. Laut Hersteller Guillemot arbeitet die Pistole mit allen TV-Geräten zusammen – auch mit **100-Hertz** S.246 -Fernsehern. Die Thrustmaster Beretta 92FS ist ab sofort für 49,99 Euro im Handel.



Zielmarke: „Thrustmaster Beretta" für PS-2-Spiele.

www.thrustmaster.de

TEST: GRAFIKKARTE

Wie schnell, wie scharf?

ATI, kanadischer Hersteller von Grafikprozessoren S.246, präsentierte kürzlich sein neuestes Produkt, den „Radeon 9800 XT". COMPUTERBILD-SPIELE hat eine der ersten damit ausgerüsteten Grafikkarten getestet. Kommen die Bilder so schnell und scharf, wie versprochen?



Die Grafikkarte kommt vom französischen Unternehmen Guillemot und heißt „Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic". An Bord sind 256 **Megabyte** S.246 **Grafikspeicher** S.246 sowie Ausgänge der Normen **S-Video** S.246, **Composite** S.246 (über den mitgelieferten Adapter) und **DVI** S.246. Der ATI-Grafikprozessor verrichtet seine Arbeit mit einem Takt von 412 **Megahertz** S.246. Der Grafikspeicher S.246 wird mit 365 Megahertz getaktet, was wegen der **DDR** S.246-Speichertechnik zu einer effektiven Datenübertragung von 730 Megahertz führt. Und was bringen diese trockenen Zahlen? COMPUTERBILD-SPIELE hat es mit drei Computern (siehe Tabelle rechts) und den Spielen „Comanche 4", „Giants", „Star Wars Jedi Knight 2 – Jedi Outcast" und „X² – Die Bedrohung" getestet. Je nach Rechnertyp liefert die Karte bei ausgeschaltetem **FSAA** S.246 und ausgeschalteter **anisotropischer Filterung** S.246 durchschnittlich 67 Bilder pro Sekunde – das reicht allemal für eine ruckelfreie Darstellung und ist damit „sehr gut". Mit maximalem FSAA und anisotropischer Filterung sind es im Durchschnitt nur noch knapp 45 Bilder pro Sekunde – ein Leistungsverlust von knapp 33 Prozent. Weil das aber immer noch zum ruckelfreien Spielen reicht, gibt's hier die Note „gut". Und was macht die Bildqualität? Das Testinstitut Innovationstechnik Bremen attestierte der brandneuen Guillemot-Karte eine sehr hohe und damit „sehr gute" Bildschärfe.

Bei allen Lobeshymnen hat COMPUTERBIILD-SPIELE auch einen Mangel aufgedeckt: Die Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic eignet sich nicht mehr für **Hauptplatinen** S.246, die ausschließlich für **AGP 2x** S.246 ausgelegt sind (siehe Bilder unten links), sondern benötigt mindestens eine Hauptplatine, die schon für **AGP 4x** S.246 vorgesehen ist – die Grafikkarte lässt sich andernfalls nicht in den Steckplatz einbauen.

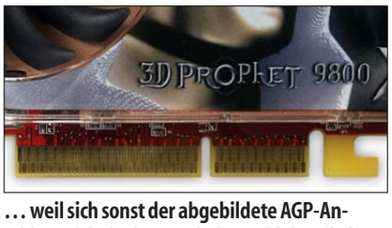
Fazit: Die Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic ist ein echtes Ass. Hohes Spiel- und Arbeitstempo, eine Ausstattung, die kaum Wünsche offen lässt, und dazu eine lange Garantiezeit – damit werden Spieler glücklich. Mit dem Preis dagegen weniger: 529 Euro sind eine stolze Summe, die nicht jeder einfach so übrig hat.



Dieses Bild zeigt einen Steckplatz, der nur für AGP-2x-Grafikkarten ausgelegt ist.



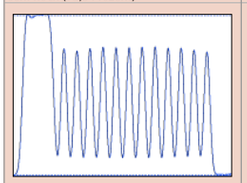
Für die getestete Grafikkarte benötigen Sie diesen AGP-4x-Steckplatz auf der Hauptplatine, …



… weil sich sonst der abgebildete AGP-Anschluss nicht in den Steckplatz schieben ließe.

Testergebnisse im Detail

3sprich: „Gihmoh"

MODELL		HERCULES 3D PROPHET 9800XT CLASSIC
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Guillemot[3] / NOTE
SERVICE		
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate) / 2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler / 2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01906-62789 (0,43 €/Min.) / 4,44
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.hercules.de) / 1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09122-6318316 (0,123 €/Min.) / –
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09122-6318333 (0,123 €/Min.) / –
Service insgesamt	**7%**	**2,06**
INSTALLATION		
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal / 3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegeter Platz, gemessen)	0,5%	nein (81,7233 **Megabyte** S.246) / 6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein / 6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (73,8222 Megabyte) / 5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch / 1,00
Installation insgesamt	**5,4%**	**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel / **2,50**
BILDQUALITÄT		
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	sehr hoch (95,5 Prozent) / 1,45
Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.		
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.246, **Open GL** S.246 überprüft)	2%	beide / 1,00
Neueste **Direct-X**- S.246 Version wird unterstützt (überprüft)	1,6%	ja (Version 9.0) / 1,00
Maximale **Bildwiederholfrequenz** S.246 mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.246 und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (200 Hz) / 1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (160 Hz) / 1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl Bildpunkte, überprüft)	3%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) / 1,00
Bildqualität insgesamt	**23,6%**	**1,29**
GESCHWINDIGKEIT[2]		
Spielen mit AMD Athlon 1GHz (ohne **FSAA** S.246 und ohne **anisotropische Filterung** S.246, gemessen)	8%	hoch (46 Bilder pro Sekunde) / 2,24
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (75 Bilder pro Sekunde) / 1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (81 Bilder pro Sekunde) / 1,00
Spielen mit AMD Athlon 1GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	akzeptabel (36 Bilder pro Sekunde) / 3,16
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	hoch (44 Bilder pro Sekunde) / 2,47
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	hoch (54 Bilder pro Sekunde) / 1,50
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)	5%	sehr hoch (150 Prozent) / 1,00
3D Mark 03 mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung/ mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	5789/916 Punkte / -
Aquamark 3 mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung/ mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	33461/26978 Punkte / -
Geschwindigkeit insgesamt	**53%**	**1,81**
ANSCHLÜSSE		
Composite S.246 (überprüft)	2%	ja (Ausgang, über Adapter) / 3,00
S-Video S.246 (überprüft)	2%	ja (Ausgang) / 3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	1%	ja (über Adapter) / 1,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.246, überprüft)	2%	ja / 1,00
Anschlüsse insgesamt	**7%**	**2,14**
SONSTIGES		
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja („Cyberlink Power DVD 5.0") / 1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Radeon 9800 XT / –
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	256 Megabyte DDR / –
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater / –
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden / –
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.10.6387 (Catalyst 3.7) / –
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebsysteme (überprüft)	0%	Windows 98, ME, 2000 und XP / –
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI auf VGA, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung / –
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	DVD-Abspielprogramm Cyberlink Power DVD 5.0, Gutschein für das Spiel „Half Life 2" / –
Sonstiges insgesamt	**2%**	**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**	**1,83**
AUF-/ABWERTUNG		
TESTERGEBNIS		gut ← 1,83 / ungenügend
PREIS/LEISTUNG		
Preis (laut Hersteller)		**529,00 €**
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,83 x 529,00 = 968,07 = ungenügend

* ermittelt bei über 120 Händlern
1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
2 gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 Bildpunkten und 32 **Bit** S.246 **Farbtiefe** S.246

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SYSTEMANFORDERUNGEN

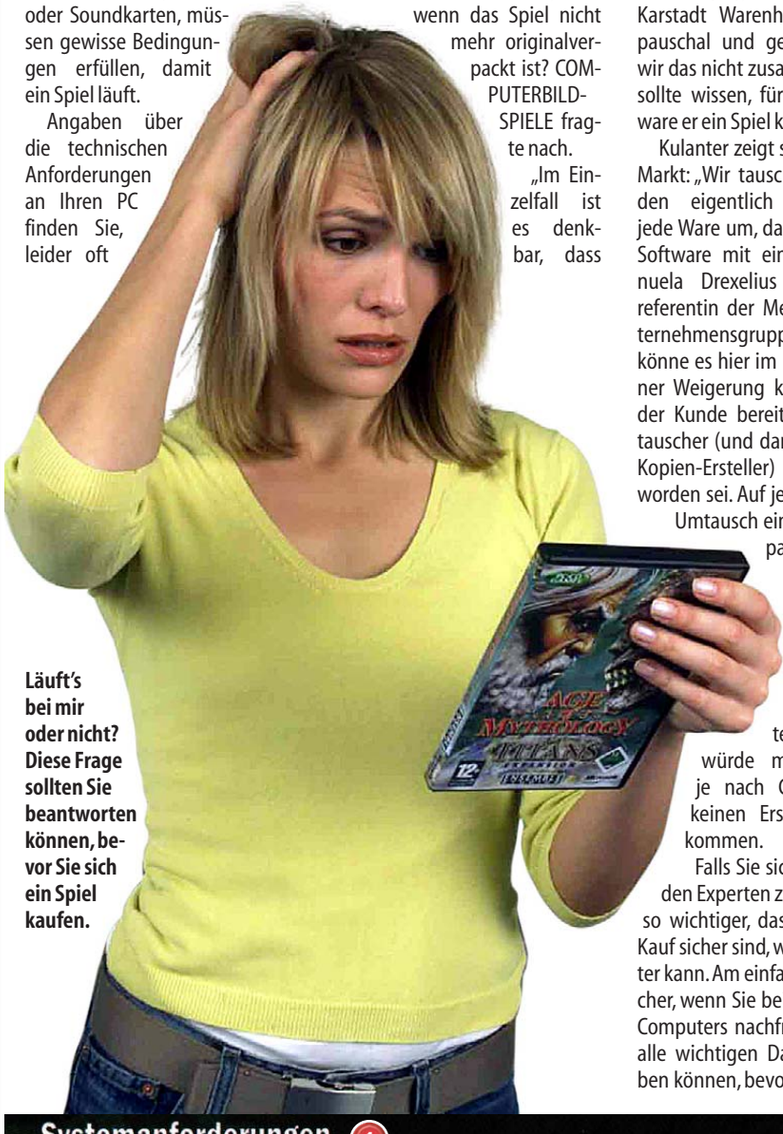
Bevor Sie ein Spiel kaufen …

… sollten Sie unbedingt das Kleingedruckte auf der Packung lesen

Der kleine Peter hatte sich so auf das neue Spiel gefreut, das ihm die Großeltern geschenkt haben. Leider wussten weder er noch Opa und Oma, dass der alte PC, den Peter von seinem großen Bruder übernommen hatte, nicht mehr für so moderne Spiele geeignet ist. Nun ist der Kummer groß. Und er wird noch größer …

Ein PC-Spiel braucht nicht nur einen Computer mit einer bestimmten Rechenleistung, auch weitere Bauteile, wie Grafik- oder Soundkarten, müssen gewisse Bedingungen erfüllen, damit ein Spiel läuft.

Angaben über die technischen Anforderungen an Ihren PC finden Sie, leider oft sehr klein, irgendwo auf der Verpackung des Spiels – mal auf der Rückseite, mal auf der Unterseite. Doch nicht für jeden sind die Informationen dort auch verständlich. Gerade Eltern oder Großeltern, die ihren Kindern oder Enkeln ein neues Spiel unter den Weihnachtsbaum legen möchten, sind nicht immer Experten in Sachen Computer. Und so wird schnell einmal ein Produkt gekauft, mit dem der Beschenkte rein gar nichts anfangen kann. Ein Grund zum Umtausch, auch wenn das Spiel nicht mehr originalverpackt ist? COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach.



Läuft's bei mir oder nicht? Diese Frage sollten Sie beantworten können, bevor Sie sich ein Spiel kaufen.

„Im Einzelfall ist es denkbar, dass wir in so einem Fall ein Spiel zurücknehmen", sagt Michael Scheibe (48), Pressesprecher der Karstadt Warenhaus AG, „aber pauschal und generell können wir das nicht zusagen. Ein Kunde sollte wissen, für welche Hardware er ein Spiel kauft."

Kulanter zeigt sich der Media-Markt: „Wir tauschen dem Kunden eigentlich grundsätzlich jede Ware um, das schließt auch Software mit ein", erklärt Manuela Drexelius (32), Pressereferentin der Media-Markt-Unternehmensgruppe. Allerdings könne es hier im Einzelfall zu einer Weigerung kommen, wenn der Kunde bereits als Viel-Umtauscher (und damit womöglich Kopien-Ersteller) auffällig geworden sei. Auf jeden Fall ist der Umtausch eines originalverpackten Spiels leichter. Der kleine Peter würde also nicht nur auf sein Wunschspiel verzichten müssen, er würde möglicherweise, je nach Geschäft, auch keinen Ersatz dafür bekommen.

Falls Sie sich also nicht zu den Experten zählen, ist es um so wichtiger, dass Sie vor dem Kauf sicher sind, was der Computer kann. Am einfachsten ist es sicher, wenn Sie beim Besitzer des Computers nachfragen und sich alle wichtigen Daten aufschreiben können, bevor Sie einkaufen gehen. Sollte das nicht möglich sein, hilft es auch schon, wenn Sie dem Verkäufer das Alter des Computers sagen können – daraus können viele Fachleute Rückschlüsse ziehen, ob das ausgewählte Spiel eventuell noch läuft. Die Wahrscheinlichkeit, dass auf einem fünf Jahre alten PC ein brandneues Actionspiel läuft, ist beispielsweise äußerst gering. Auf welchem PC das Wunsch-Spiel funktioniert, erfahren Sie oft auch aus den Test-Tabellen in COMPUTERBILD-SPIELE. Sie sollten in jedem Fall die Sicherheit, ein lauffähiges Spiel zu schenken, vor die große Überraschung stellen, die ansonsten schnell nach hinten losgehen kann.

Falls es sich um Ihren eigenen PC handelt und Sie nicht sicher sind, welche Fähigkeiten der hat und was darin eingebaut ist, können Sie in der Bedienungsanleitung nachsehen. In Sachen Grafikkarten und Direct X lohnt sich auch ein Blick in COMPUTERBILD-SPIELE Heft 10/2001, dessen Ratgeber sich ausführlich mit diesen Themen beschäftigt.

Denn: Ein generelles Umtauschrecht besteht nicht, wenn der Fehler, in diesem Fall der Fehlkauf, bei Ihnen liegt.





Gute Augen brauchen Sie manchmal, um die Angaben auf Spiele-Verpackungen lesen zu können (Abbildungen in Originalgröße).

Das sollten Sie wissen

1 Systemanforderungen:
Damit sind die technischen Daten gemeint, die auf Spiele-Verpackungen stehen und Ihnen sagen, welche Bedingungen Ihr PC erfüllen muss, damit das Spiel funktioniert.

2 Betriebssystem:
Hier finden Sie die Angabe, auf welchen Betriebssystemen das Spiel läuft. Neue Spiele haben kein Problem mehr mit Windows XP, laufen aber meist nicht mehr unter Win 95.

3 Prozessor:
Angabe der Rechenleistung (in Mega- oder Gigahertz), die Ihr PC mindestens haben muss, damit das Spiel läuft.

4 Festplatte:
Hier wird der Platz angegeben, den ein Spiel mindestens auf der Festplatte des Computers benötigt. Bei Problemen hilft oft schon das Löschen eines anderen Programms.

5 Grafikkarte:
Hier finden Sie entweder Angaben über Rechenleistung und Arbeitsspeicher, die Ihre Grafikkarte mindestens haben muss, oder einen Verweis auf eine Internet-Seite.

6 Sonstiges:
Mit welcher Geschwindigkeit muss das CD-ROM- oder DVD-Laufwerk arbeiten? Braucht das Spiel eine besondere Soundkarte? Solche Angaben finden Sie hier.

7 Online/Mehr-Spieler:
Damit Sie im Internet spielen können, muss Ihr PC ein Modem (ISDN/DSL) haben und die mindestens notwendige Verbindungsgeschwindigkeit schaffen. Welche, steht hier.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Brettspiel „Anno 1503“
Anno 1503 feiert Erfolge ohne Ende: Nach dem beliebten Aufbauspiel für PC (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002, Urteil „sehr gut“, ausgezeichnet mit dem „Goldenen Computer“ 2003) erschien kürzlich das gleichnamige Brettspiel (Bericht in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2003). Und das war schon sechs Tage nach Auslieferung der ersten 30 000 Exemplare ausverkauft. Nun wird kräftig nachproduziert. Dazu Fritz Gruber, Sprecher des Herstellers Kosmos: „Wir rechnen bis zum Ende des ersten Quartals 2004 mit 100 000 verkauften Exemplaren.“

Verlierer

Raubkopierer
Schlechte Zeiten für Raubkopierer: Der Kopierschutz „Fade“ (englisch für: „Verblassen“) sorgt für einen schleichenden Verfall illegal vervielfältigter PC-Spiele. An den spannendsten Stellen simuliert der Kopierschutz Schäden auf der CD-Oberfläche, die in Unspielbarkeit münden. Erstmals wurde Fade beim Actionspiel „Operation Flashpoint“ der Firma Codemasters eingesetzt. Nun will Macrovision, der Hersteller des Systems, Fade auch anderen Spieleherstellern anbieten.

IN

● Mal Spielpause machen für einen Spaziergang an der frischen Winterluft – die bläst den Kopf frei und erhöht die Siegeschancen ● Mal wieder die Tastatur gründlich reinigen – Sie werden staunen, was sich unter den Tasten so alles angesammelt hat ● Die Liebsten zu Weihnachten mit einem Spiel überraschen – Schenken macht Freude

OUT

● Leute, die schimpfen, weil Sie beim Spielen nicht weiterkommen – Übung macht den Meister ● Andere beim Online-Spielen ständig warten lassen – das ist ein Spaßtöter ● Unordnung im CD-Regal – frustrierend, wenn man Lust auf ein Spiel hat und nichts findet

Das rockt: Dacia kommt ins Spiel

Dacia (30) startet durch – mit TAPE, dem neuen Stern am deutschen Alternative-Rock-Firmament. Mit der ersten Single „Yeeha“ ist die Hamburger Band sofort in die Charts eingestiegen, das Gleiche gelang ihr mit dem Debüt-Album „#1“. Und auch sonst sind sie allerorten präsent: VIVA und MTV spielen ihr Video rauf und runter, RTL berichtet über die Gruppe, und in der ARD-Sportschau läuft Yeeha jeden Samstag. Im Sommer spielten die Rocker vor 75 000 Fans beim Festival „Rock am Ring“, und im Dezember steht ein Auftritt beim HSV in der mit mehr als 50 000 Zuschauern gefüllten AOL-Arena an. Bis dahin tourt TAPE durch die ganze Republik. Kein Wunder, dass da nur wenig Zeit für Hobbys bleibt. Dennoch lässt es sich die gebürtige Amerikanerin nicht nehmen, gelegentlich an ihrem tragbaren Computer zu spielen. „Ich mag natürlich Action-Spiele besonders, aber nicht nur“, sagt die Sängerin, die vor zwölf Jahren aus Michigan nach Deutschland kam. Allerdings gibt sie zu, dass ihre Mitstreiter Gunnar, Hanz, Ike und Ole besser sind und sie ständig verliert. Davon lässt sich die hübsche Frontfrau jedoch nicht entmutigen: „Wer in der Rockmusik nach oben will, muss kämpfen“, sagt die langhaarige Schönheit. „Das mache ich auch am Laptop bei meinem Lieblingsspiel ‚Der Fluch der Karibik‘.“ Allerdings gibt Dacia augenzwinkernd zu: „Vielleicht mag ich das Spiel auch deswegen so gerne, weil im Kinofilm Frauenschwarm Johnny Depp mitspielt.“



Heißes Spiel – nicht nur auf der Bühne: Dacia (30), Frontfrau der Hamburger Rockband TAPE.

Spiel ohne Grenzen

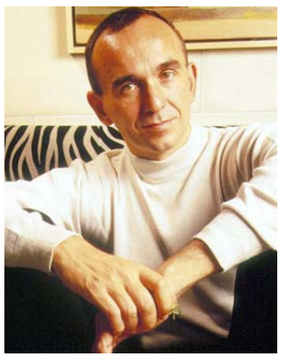
Der Nachfolger des Weltraumspiels „X – Beyond the Frontier“ (Vollversion auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE 10/2001) steht auf der Startrampe. Am 6. Februar 2004 soll „X^2 - Die Bedrohung“ im Handel sein (siehe Meldung im letzten Heft). Die Zeit bis dahin können sich Fans mit einem Quartettspiel vertreiben. Es kostet sechs Euro und enthält 32 Karten mit Raumschiffen aus dem Spiel nebst technischen Daten. Der Satz lässt sich um mehr als 60 Sammelkarten erweitern, die in Achterpacks für je zehn Euro angeboten werden. Sechs Euro davon spendet der Entwickler Egosoft an die Hilfsorganisation „Ärzte ohne Grenzen“, die Menschen in Krisengebieten medizinisch versorgt. Die Spielkarten können im Internet unter http://www.egosoft.com/shop/index.htm bestellt werden.



Drei aus 32: „X^2“ als Kartenspiel.

Doktor Spiele

Der berühmte Spielentwickler Peter Molyneux („Black & White“) darf sich ab sofort Dr. h.c. Peter Molyneux nennen. Die schottische Universität Abertay verlieh dem Engländer jetzt die Ehrendoktorwürde. „Es ist angemessen, dass Abertay nun einen Mann ehren kann, der einen so großen Teil zur Weiterentwicklung der Spiele-Industrie beigetragen hat“, kommentiert Professor Bernard King die Entscheidung seines Instituts. Molyneux freut sich: „Ich fühle mich sehr geehrt, dass Abertay mich ausgewählt hat, um mich mit dem Doktortitel zu ehren. Und ich hoffe, das ist der Start einer langen und fruchtbaren Zusammenarbeit.“ Die Universität von Abertay ist bekannt für ihre Videospiel-Studiengänge.



Akademische Ehre: Spielentwickler Dr. h.c. Peter Molyneux (43).

Siege im Kino

Das PC-Actionspiel „Dungeon Siege“ (COMPUTERBILD-SPIELE 6/2002, Urteil „gut“) soll verfilmt werden. Die Filmfirma Boll KG, die bereits für Spielverfilmungen wie „Alone in the Dark“ verantwortlich zeichnete, hat sich die Rechte an dem Fantasy-Titel gesichert. Ende 2004 sollen die Dreharbeiten beginnen. Für die Produktion sind 50 Millionen US-Dollar veranschlagt. Produzent Uwe Boll: „Ich glaube, ‚Dungeon Siege‘ hat riesiges Potenzial, weil es ebenso wie ‚Herr der Ringe‘ eine einzigartige Mischung aus Action und Fantasy ist.“



Kein Einwand: „Dungeon Siege“ ist reif für die Leinwand.



Flammende Leidenschaft: Das ist der Stoff, aus dem die Kinoträume sind.

Spielspaß im Blut

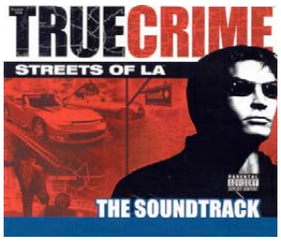


Foto: Freye

Blick über die Schulter: VUD-Chef Graf Bülow von Dennewitz beim Redaktionsbesuch mit Redakteur Lorenz Steinke und Layouter Arne Baruth (v.l.n.r.).

Neuer Geschäftsführer des Verbandes Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) ist Hasso Graf Bülow von Dennewitz (47). Der Verband vertritt alle großen Spielehersteller in Deutschland. Bei einem Besuch in der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE verriet Bülow von Dennewitz dem Chefredakteur Frank Surholt, dass seine Söhne bereits Gefallen an der neuen Aufgabe ihres Vaters gefunden hätten. Als er jüngst ein Exemplar COMPUTERBILD-SPIELE mit nach Hause brachte, sicherte sich der Nachwuchs gleich die beiliegende Heft-CD-ROM und hatte sichtlich Spaß an den darauf verewigten Vollversionen. Den Papa freute es: Spaß haben ist für Bülow von Dennewitz gewissermaßen Familientradition. Deutschlands bekannteste Humor-Instanz Vicco von Bülow („Loriot"), der just am Tag des Redaktionsbesuchs seinen 80. Geburtstag feierte, ist sein Onkel.

Musik im Ohr



Die Mucke zum Spiel: 20 Songs plus geheime Spieletricks.

Diese Scheibe ist ein Hit: Noch im Dezember erscheint zum Action-Spiel „True Crime – Streets of L. A." (COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003) eine gleichnamige Musik-CD zum Preis von 18 Euro. Sie enthält 20 Songs. Mit dabei: Westside Connection, Warren G. und Snoopy Dogg. Der lässt sich übrigens auch als Figur im Spiel (erhältlich für PS 2, Xbox, Gamecube) freispielen. Wer die Musik-CD besitzt, kann den darauf enthalten geheimen Trick (Cheat) nutzen und gleich mit Snoopy Dogg loslegen.

Und der Sieger ist … „Fritz Kasparow"

Wer ist jetzt am Zug? Nachdem Schachweltmeister Garry Kasparow (40) im November gegen das nagelneue Computer-Schachprogramm „Deep Fritz 8" Remis gespielt hatte, denkt man beim deutschen Hersteller des Schachprogramms über neue Strategien nach. Rainer Woisin, Geschäftsführer beim Fritz-Entwickler Chessbase in Hamburg: „Kasparow kann Stellungen herbeiführen, deren eigentliches Ziel Fritz nicht durchschaut. Wir versuchen genau an diesem Schwachpunkt weiterzuarbeiten." Schachweltmeister Kasparow hatte demnach in den vier Ende November in New York ausgetragenen Partien „getrickst". Ein Computer aber kennt keine Hintergedanken, für den war alles lediglich nüchterne Zahlenkombination. Mit ihren vier 2,8-Gigahertz-Prozessoren berechnete die Maschine stur ihre 3,4 Millionen möglichen Stellungen pro Zug weiter – und verlor eine der vier Partien. Eine gewann der Rechner zwar auch, doch zwei gingen unentschieden aus, so dass der Sieger genau genau genommen „Fritz Kasparow" heißen könnte. Wie lange wird es dauern, bis ein Schachprogramm für einen Menschen unbesiegbar ist? Woisin: „Ob das jemals möglich ist, wissen wir nicht. Aber Schach hat mehr Zugmöglichkeiten, als es Atome im Weltall gibt. Und ich denke, wir stehen an der Schwelle, die menschlichen Weltmeister zu besiegen." Das nur auf Computern mit mehreren Prozessoren lauffähige Deep Fritz 8 soll noch in diesem Monat in Deutschland für 99,90 Euro zu haben sein. Für den Hausgebrauch gibt's seit dem 1. Oktober die abgespeckte „Fritz 8 WM-Edition" für 39,90 Euro.

Infos bei: Chessbase, Tel. 040-6390600, **www.schach.de**



Foto: AP

Fritz, komm raus: Garry Kasparow beendete sein Turnier gegen einen Computer mit Remis – das zweite in Folge. Per Spezialbrille sah er das Spielbrett auf dem Bildschirm räumlich. Sein Preisgeld: 175 000 Dollar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Max Payne 2	Action	–		Take 2	⚠ 18 Jahren
2	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Action	gut	11/2003	Activision	16 Jahren
3	FIFA Football 2004	Sport	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Command & Conquer – Generäle	Strategie	gut	11/2003	Electronic Arts	16 Jahren
5	Halo	Action	gut	12/2003	Microsoft	16 Jahren
6	Die Sims – Super Deluxe	Simulation	Hauptspiel getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	NHL 2004	Sport	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Anstoß 4 – Edition 03/04	Sport	–		Ascaron	ohne Altersbeschränkung
9	Ufo – Aftermath	Strategie	gut	1/2004	Vidis	16 Jahren
10	Fluch der Karibik	Rollenspiel	gut	10/2003	Ubi Soft	6 Jahren
11	Commandos 3 – Destination Berlin	Strategie	gut	12/2003	Eidos	16 Jahren
12	Empires – Die Neuzeit	Strategie	gut	12/2003	Activision	ohne Altersbeschränkung
13	Knightshift	Strategie	sehr gut	11/2003	Zuxxez	12 Jahren
14	World Racing	Rennspiel	gut	11/2003	TDK Mediactive	ohne Altersbeschränkung
15	Chrome	Action	gut	12/2003	Koch Media	16 Jahren
16	Homeworld 2	Strategie	gut	12/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
17	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
18	Medal of Honor – Allied Assault	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
19	Zoo Tycoon – Complete Edition	Aufbauspiel	Hauptspiel getestet	1/2002	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
20	Flight Simulator 2004	Simulation	gut	10/2003	Microsoft	ohne Altersbeschränkung

PLAYSTATION

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

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Football 2004	Sport	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Pro Evolution Soccer	Sport	gut	12/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
3	Eye Toy – Spiel und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren
4	Conflict Desert Storm 2	Action	PC-Version getestet	12/2003	Take 2	16 Jahren
5	NHL 2004	Sport	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Kartenspiel	befriedigend	12/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
7	Jak 2 – Renegade	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 Jahren
8	Soul Calibur 2	Prügelspiel	Cube-Version getestet	10/2003	Nintendo	16 Jahren
9	Warhammer 40 000 Fire Warrior	Action	–		THQ	⚠ 18 Jahren
10	Formel Eins 2003	Rennspiel	gut	8/2003	Sony	6 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! – Das dunkle Duell[2]	Kartenspiel	befriedigend	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Wendy – Der Traum von Arizona	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
3	Super Mario Bros. Deluxe	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Pokémon – Silberne Edition[2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Pokémon – Goldene Edition[2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr[2]	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
7	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Wario Land 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2000	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Dragonball Z – Legendäre Superkämpfer	Prügelspiel	–		Atari	6 Jahren

[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	F-Zero GX	Rennspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Star Wars – Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Action	gut	7/2002	Electronic Arts	12 Jahren
4	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
5	Super Mario Sunshine Players Choice	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Abenteuer	sehr gut	6/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Resident Evil Zero	Action	gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
8	Super Mario Sunshine	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
9	Star Wars – Clone Wars	Action	PS-2-Version getestet	5/2003	Electronic Arts	12 Jahren
10	FIFA Football 2004	Sport	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Golden Sun – The Lost Age	Rollenspiel	gut	10/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Final Fantasy Tactics Advance	Strategie	gut	12/2003	Nintendo	6 Jahren
7	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Strategie	gut	11/2003	Nintendo	6 Jahren
8	Kirby – Nightmare on Dream Land	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Tetris Worlds	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2002	THQ	ohne Altersbeschränkung

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Football 2004	Sport	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	sehr gut	11/2003	Electronic Arts	12 Jahren
3	Conflict Desert Storm 2	Action	PC-Version getestet	12/2003	Take 2	16 Jahren
4	Soul Calibur 2	Prügelspiel	gut	12/2003	Electronic Arts	16 Jahren
5	Oddworld – Munch's Oddysee	Geschicklichkeitsspiel	gut	5/2002	Microsoft	12 Jahren
6	Tom Clancy's Ghost Recon – Island Thunder	Action	–		Ubi Soft	16 Jahren
7	NHL 2004	Sport	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	sehr gut	10/2003	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
9	Star Wars – Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Action	PC-Version getestet	6/2002	Activision	16 Jahren
10	Fluch der Karibik	Rollenspiel	PC-Version getestet	10/2004	Ubi Soft	6 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spider-Man

Im Netz des Verbrechens



Auf der Mauer, auf der Lauer: Spider-Man kann gut klettern.



Handlanger des grünen Kobolds wollen Sie dingfest machen.



An Ihren Spinnfäden schwingen Sie sich durch die Großstadt.

Actionspiel für Java-Handys | Mitte 2004 kommt „Spider-Mans" nächstes Abenteuer auf die Kinoleinwand. Das neue Handyspiel mit dem Spinnenmenschen soll die Wartezeit bis dahin verkürzen. In der Rolle des flinken Mutanten müssen Sie es wieder einmal mit dem grünen Kobold aufnehmen. Um die geplante Weltübernahme zu finanzieren, hat das genetisch manipulierte Wesen Bürger New Yorks entführt, um nun ein hohes Lösegeld zu fordern. Während der Bürgermeister also Verhandlungen mit dem Bösewicht startet, gehen Sie der Sache auf eigene Faust nach. Beim Durchsuchen der Großstadt finden Sie schnell die ersten Geiseln, die von Schlägern bewacht werden. Vorsichtig schleichen Sie sich an die Schergen heran, überwältigen sie aus dem Hinterhalt und befreien nach und nach die Geiseln. In jeder Spielstufe müssen Sie mehr entführte Bürger aus den Klauen des Kobolds befreien. Und da die Bewacher ständig stärker werden, wird Ihre Mission stetig schwieriger. Machen Sie sich also die Vorzüge Spider-Mans zu Nutze, und verkleben Sie Gegner mit einem Netz aus Spinnfäden. Klettern Sie Wände hinauf, und schwingen Sie sich von einem Hausdach aufs nächste. Wegen der vielen Funktionen dauert es einen Moment, die Steuerung zu beherrschen. Doch dafür macht das „sehr gute" Spiel auch nach Stunden noch Spaß.

Preis laut Hersteller: 4,50 Euro
Läuft mit: Nokia 1100, 2300, 3100, 3300, 3200, 3410, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6600, 7210, 7250i, 7650, N-Gage, Sharp GX-10
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 040-69538100, www.jamba.de
Urteil: sehr gut



The Attack of the Killer Virus

Bazillenkiller

Actionspiel für Java-Handys | Mit einer ganz neuen und innovativen Idee wartet „The Attack of the Killer Virus" auf. Zum ersten Mal nutzt ein Handyspiel nämlich die Kamerafunktion des Mobiltelefons aus. Spielziel ist, in der Umgebung umherschwirrende Viren aufzuspüren und per Laserstrahl zu vernichten. Der Bildschirm des Handys macht die Übeltäter sichtbar. Mit einem Fadenkreuz visieren Sie nun ein einzelnes Virus an und feuern im richtigen Moment Ihre Waffe ab. Ebenfalls ungewöhnlich: Zum Anpeilen werden in diesem Spiel nicht die Pfeil- oder Zifferntasten verwendet, sondern Sie bewegen ganz einfach das Telefon in die gewünschte Richtung. Sobald sich ein Virus im Zielkreuz befindet, betätigen Sie den Laser und vernichten den Feind. Eine „gute" und einzigartige Spielidee, die nur auf Dauer etwas öde wird.





Die Handy-Kamera macht Killerviren sichtbar. Gezielte Schüsse legen die Biester lahm.



Den Angriff der Killerviren können Sie nur mit Kamera-Handys abwehren.

Preis laut Hersteller: 4,50 Euro
Läuft mit: Nokia 3200, 3650, 6220, 6600, 7250i, 7650
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 040-69538100, www.jamba.de
Urteil: gut





Während Sie Minen zerstören, greift ein Abfangjäger an.



Hinter bunten Symbolen (Kreis) verstecken sich Extras.

Space Patrol

Krawall im All

Actionspiel für Java-Handys | In einer weit entfernten Zukunft hat die Menschheit neue Welten erforscht und die Bekanntschaft mit außerirdischen Völkern gemacht. Doch eines klappt leider immer noch nicht so richtig: der friedliche Umgang miteinander. Als Raumschiff-Kapitän eilen Sie mit einem Abfangjäger in Krisengebiete. Diesmal führt Sie Ihr Auftrag in das Sonnensystem Bleron, wo wild gewordene Außerirdische für Angst und Schrecken sorgen. Mit Ihrem Kampfschiff müssen Sie besetzte Himmelskörper befreien und explosiven Minen ausweichen. Zwischendurch werden Sie immer wieder von außerirdischen Raumschiffen attackiert. Während Sie sich also pflichtbewusst durchs Universum kämpfen, kommt leider kein richtiger Spielspaß auf. Das liegt vor allem an der ungenauen Steuerung. Umständliches Navigieren sorgt häufig dafür, dass Sie in brenzligen Situationen nicht schnell genug ausweichen können. Urteil: gerade mal „ausreichend".

Preis laut Hersteller: 4,50 Euro
Läuft mit: Nokia 1100, 2100, 2300, 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7640, 8910i, N-Gage
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 040-69538100, www.jamba.de
Urteil: ausreichend



XR Jetski

Wasserspiele

Sportspiel für Java-Handys | Jetski-Spiele sind auf allen Konsolen der große Renner. Mit „XR Jetski" können Sie jetzt auch mit dem Handy auf den Wellen reiten. Die Steuerung ist simpel: Mit zwei Tasten lenken Sie nach links und rechts, zwei weitere dienen zum Beschleunigen und Bremsen. Schnell reagieren müssen Sie immer dann, wenn ein Hindernis sich auf die Rennstrecke mogelt. Können Sie nicht ausweichen, so verlieren Sie drastisch an Geschwindigkeit. Viele verschiedene Rennstrecken sorgen auch nach mehreren Runden noch für Abwechslung. Urteil: „gut".



Wer aufs Siegertreppchen will, muss angriffslustig fahren.



Achtung: Weichen Sie Haien und anderen Hindernissen aus.

Preis laut Hersteller: 4,50 Euro
Läuft mit: Nokia 1100, 2100, 2300, 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7640, 8910i, N-Gage
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 040-69538100, www.jamba.de
Urteil: gut



Hier stand im Heft eine Anzeige.







Zur besseren Orientierung zeigen Ihnen Pfeile vor jeder Kurve deren Verlauf. Eine große Hilfe, denn wer einmal von der Strecke abgekommen ist, hat kaum noch Chancen auf einen der vorderen Plätze.

Moto GP

Mit 300 Sachen über heißen Asphalt

Rennspiel für N-Gage | Mit 200 PS unterm Gesäß und über 300 Stundenkilometern auf dem Tacho geht es in der Königsklasse des Motorradsports wild zur Sache. Sie können bei der Jagd nach Rekordzeiten und WM-Punkten nun selbst mitmischen. 15 echte Fahrer, darunter auch der italienische Superstar Valentino Rossi, und sieben authentische Strecken stehen zur Auswahl. Gefahren wird etwa in Suzuka, Le Mans und auf dem Sachsenring. Zum Kennenlernen der verschiedenen Kurse eignet sich am besten das Zeitfahren ohne Gegner.

Dem offiziellen Regelwerk folgend, können Sie vor jedem Rennen an Training und Qualifikation teilnehmen. Vorsicht bei schlechten Wetter: Auf nasser Fahrbahn lassen sich die Rennmaschinen noch schwieriger kontrollieren als ohnehin schon. Wer das drauf hat, darf auch schon mal per Tastendruck einen Blick auf seine Verfolger werfen. Entweder über das Mobilfunknetz oder per **Bluetooth** S.246 sind auch Wettkämpfe mit bis zu drei Gegnern möglich. Zudem können Sie bis zu fünf eigene Rennstrecken anlegen und befahren. Hier sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt und die anspruchvollsten Trassen möglich.

Es wird ein ausgewachsenes Rennspiel geboten, das kaum Wünsche offen lässt. Bemerkenswert sind die Vielzahl von Spielvarianten und die realistische Grafik. Nur die Lenkung mit dem Steuerkreuz des N-Gage ist nicht allzu präzise. Ansonsten: „sehr gute" Unterhaltung.

Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.n-gage.com
Urteil: sehr gut



Aufschlag mit voller Power.



Ein Longline-Ball direkt ins Aus.

Virtua Tennis

Aufschlag in allen Netzen

Sportspiel für N-Gage | Gegen Rainer Schüttler oder André Agassi dürfen Sie hier leider nicht antreten. Es schlagen nur namenlose Fantasiespieler, wie Anderson und Myers, auf. Doch die bringen immerhin unterschiedliche Spielweisen mit, sind Allround-Talente, Volley-Meister oder Grundlinien-Experten. Gespielt wird auf Sand, Rasen oder Hartplatz – maximal um einen Satz. Längere Matches sind nicht möglich, auch echte Turniere vom Kaliber Wimbledon gibt es nicht. Ihre Aktionsmöglichkeiten beschränken sich auf normalen Schlag oder Lob.

Echte Tennis-Fans werden ein realistisches Umfeld vermissen. Der Spielablauf ist zu langsam und variantenarm. Nur „ausreichend", um etwas Zeit totzuschlagen.



Auf Sand sind die schönsten Ballwechsel möglich.

Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.n-gage.com
Urteil: ausreichend

Tom Clancy's Splinter Cell

Schleich noch einmal, Sam

Actionspiel für N-Gage | Geheimagent Sam Fisher legt sich mit Terroristen in Georgien an. Inhaltlich ist das Spiel nahezu deckungsgleich mit dem gleichnamigen Gameboy-Advance-Titel (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003). Zwei vermisste CIA-Agenten müssen gefunden, danach der Schmuggel mit radioaktivem Material in der ehemaligen Sowjetunion unterbunden werden. In den zehn Spielstufen ist unauffälliges Vorgehen absolut notwendig, denn Sie haben es mit einer stark bewaffneten Übermacht zu tun. Fisher selbst ist mit Pistole, Sturmgewehr, Gasgranaten und einem Nachtsichtgerät ausgerüstet. Wer Unterstützung braucht, kann in der Zwei-Spieler-Variante einen Kollegen mit auf die Reise nehmen. Kein Vergleich mit dem bekannten 3D-Spiel für PC und Konsolen, aber trotzdem ein spannendes und abwechslungsreiches Abenteuer. In vielen Situationen sind eher Übersicht und Geschick gefragt als ein nervöser Finger am Abzug. Die Steuerung ist einfach und die Grafik relativ detailliert. Ein „gutes" Spiel.



Lautlos schlägt der Agent zu.



Sam kennt alle Wege.

Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.n-gage.com
Urteil: gut



Nikki steht auf Melonen, die ihr die nötige Sprungkraft geben.

Pandemonium!

Bunter Hüpfer

Geschicklichkeitsspiel für N-Gage | Dies ist ein rabenschwarzer Tag für die Menschen von Lyr. Als der Hofnarr Fargus und die Akrobatin Nikki mit dem Zauberbuch Pandemonium herumspielen, beschwören sie ein riesiges Monster, das nun die gesamte Stadt zu verschlingen droht. Einen Gegenzauber gibt es leider nicht. An der entsprechenden Stelle im Zauberspruch findet sich nur der Ratschlag, die Wunschmaschine aufzusuchen, um alles wieder in Ordnung zu bringen. Wählen Sie Fargus oder Nikki als Spielfigur, und machen Sie sich auf den gefährlichen Weg. Elf Spielstufen, von der Totenkopffestung bis zur Eiszitadelle, liegen vor Ihnen. Alle sind mit hinterhältigen Fallen und angriffslustigen Monstern gespickt. Als einzige Waffe dient ein Zauberstab, der regelmäßig aufgeladen werden muss.

Das Spielprinzip ist einfach, aber durchaus spannend. Das ist auch der aufwendigen Kameraführung zu verdanken, die das knallbunte Geschehen aus immer anderen, interessanten Blickwinkeln zeigt. Ein leicht angestaubter, aber immer noch „guter" Geschicklichkeitstest.

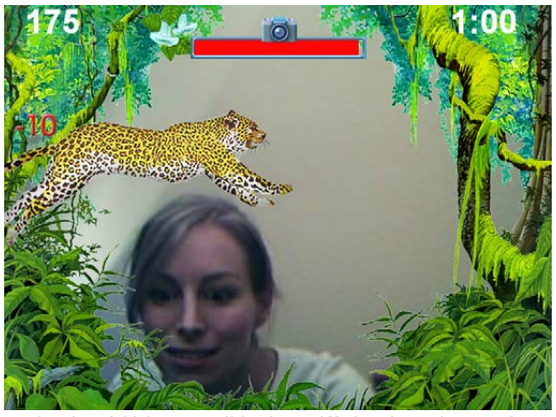
Preis laut Hersteller: 39 Euro
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.n-gage.com
Urteil: gut

Alles über Handy-Spiele im Ratgeber auf Seite 222

Hier stand im Heft eine Anzeige.



In voller Blüte: Jede gefangene Blume bessert das Punktekonto auf.



Ducken im Dickicht: Wer wilde Tiere trifft, kassiert Minuspunkte.



Wasserdruck: Mit den Händen müssen Sie die Lecks stopfen.



Land unter: Das Alarmlicht (oben) blinkt, der Stauraum ist fast voll.



Move2play

Vorsicht Ka

Runter vom Bürostuhl, jetzt kommt Bewegung ins Spiel. In „Move2play" für PC haben Sie alle Hände voll zu tun

Mit vollem Körpereinsatz spielen – das ging bisher nur an der Playstation 2 mit „Eye Toy – Play" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2003).

Doch was die Playstation kann, kann der PC schon lange. „Move2play" (auf Deutsch: „Beweg dich, um zu spielen") heißt das Produkt von Koch Media für den Computer. Die mitgelieferte Kamera wird einfach mit dem **USB** S. 246 -Anschluss des Computers verbunden. Dann nur noch die Software installieren, und schon kann's losgehen.

Sobald Sie das Spiel starten, sehen Sie sich selbst auf dem Bildschirm – ganz so, als würden Sie vor einem Spiegel stehen. Der Witz an der Sache: Ab sofort brauchen Sie weder Tastatur noch Maus. Sie steuern das Spiel per Körperbewegungen. Fünf Spiele stehen dazu vorerst zur Wahl.

In „Chicken Hunt" sollen Sie mit den Händen Hühner fangen. Das gackernde Federvieh fliegt von allen Seiten auf Sie zu. Sie greifen sich, was Sie kriegen können, und kassieren dafür ordentlich Punkte. Doch Vorsicht! Unter die Hühner haben sich auch andere Vögel gemogelt. Wenn Sie die berühren, gibt's kräftigen Punktabzug.

Um tierischen Spielspaß geht's auch in „Dschungelkönig". Sie finden sich auf einem von Urwald überwucherten Spielfeld wieder. Nun sollen Sie herabfallende Blüten auffangen und sich vor wilden Tieren in Acht nehmen. Schlangen, Löwen, Krokodile und Spinnen dürfen nicht berührt werden. Also ausweichen und ducken – dabei aber nie das Blütenfangen vergessen.

Lieber was Musikalisches gefällig? In „Music Star" sollen Sie Lieder spielen. Am oberen Bildrand

mera

finden Sie verschiedenfarbige Glocken, von denen jede einen anderen Ton von sich gibt, sobald sie mit der Hand berührt wird. Am unteren Bildrand sehen Sie Ihr Notenblatt. Keine Sorge, Sie müssen keine Noten lesen können, um ein Lied zu spielen. Denn Note und dazugehörige Glocke haben dieselbe Farbe. Und so bekommen Sie es selbst als musikalisch völlig unbedarfter Anfänger hin, „Happy Birthday“, „Jingle Bells“ oder „Bruder Jakob“ aus den PC-Lautsprechern tönen zu lassen.

Sie möchten gern zu zweit spielen? Auch das ist möglich. Einfach das Spiel „Schnapp es dir“ aus- und „zwei Spieler“ anwählen. Schon wird der Bildschirm senkrecht unterteilt. Die Aufgabe besteht darin, herunterfallende Lebensmittel, wie Orangen, Brot und Bananen, aufzufangen. Anderen Gegenständen, zum Beispiel Teekesseln oder Kerzenständern, müssen Sie dagegen ausweichen, denn deren Berührung bringt Ihnen Punktabzug ein. Aber: Es ist durchaus erlaubt, die Minus-Gegenstände des Mitspielers zu fangen, um ihm das Wasser abzugraben.

Um das kühle Nass geht es auch im fünften und letzten Spiel „Tapferer Matrose“. Hier versetzt Sie die Kamera in den Stauraum eines Schiffes. Dumm nur, dass der Bunker nicht ganz dicht ist. Mit den Händen müssen Sie versuchen, immer neue Löcher zu stopfen, durch die das Wasser in den Schiffsrumpf eindringen will. Ziel ist, den Stauraum möglichst lange gegen Überflutung zu sichern.

Weitere Spiele spendiert der Hersteller pünktlich zu Weihnachten. Exakt am 24. Dezember soll die Internet-Seite www.move2play.de freigeschaltet werden. Von der können Sie fünf weitere Spiele aus einer größeren Auswahl kostenlos auf Ihren Computer herunterladen. Für jedes weitere sind 4,99 Euro fällig.

Move2play steht ab sofort in zwei Versionen im Handel: Mit Kamera kostet das Spiel 49,99 Euro. Anders als die Playstation-2-Kamera lässt sich die mit Move2play gelieferte „TerraCAM USB Pro“ auch für andere Zwecke verwenden, etwa, um Videobotschaften zu verschicken. Wer bereits eine **Webcam** S.246 besitzt, die mindestens 30 Bilder pro Sekunde übertragen kann und eine Auflösung von 640 x 480 **Bildpunkten** S.246 hat, braucht keine neue Kamera und kann die Spielesammlung für 29,99 Euro kaufen.



Essen fassen: Hier dürfen nur Lebensmittel gefangen werden.


Glockenspiel: Unten Noten ablesen, oben Glocken anschlagen.



Viel Federlesens: Hühner bringen Pluspunkte, andere Vögel miese.

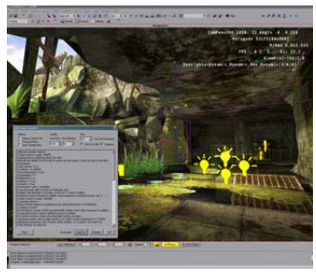


Ehre, wem Ehre gebührt: Das Siegerfoto ist die Krönung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Die Yerli-Brüder haben für „Far Cry“ die Firma Crytek in Coburg gegründet.



Mit dem Editor können Sie neue Spielwelten selbst erstellen.



Auf dieser Mehr-Spieler-Karte sieht man, dass dank toller Lichteffekte die Inselwelt auch bei Nacht hübsch anzusehen ist.

Überlebensgemeinschaft: Die hübsche Reporterin Valerie und ihr Inselführer Jack Carver.



Far Cry

Urlaub in der Hölle

Ein Actionspiel der nächsten Generation von internationalem Format aus Deutschland. Gibt's nicht? Gibt es doch

Palmen, Südseestrand, die Sonne brennt. Ein Postkartenmotiv, wären da nicht die bewaffneten Söldner, die durch die tropische Vegetation schleichen. Das Actionspiel „Far Cry" (siehe Rubrik „Brandaktuell" in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2003) entführt Sie in eine Urlaubslandschaft mit bleihaltiger Luft. Die Geschichte des Einzelspielermodus' um die entführte Reporterin Valerie und ihren Retter Jack Carver bleibt erstmal im Dunkel. Doch so viel ist sicher: Mit jedem Meter, den Sie weiter mit Jack in das Inselreich vordringen, werden die Atmosphäre düsterer, das Waffenrepertoire reichhaltiger und die Fahrzeuge exotischer. Entwickelt wurde alles von der Firma Crytek in Coburg.

Die Landschaftgrafik ist nicht nur schön anzusehen – es gelten, für Spiele leider eine Ausnahme, auch die Gesetze der Physik. Zu den Stärken des Spiels gehört die Intelligenz der computergesteuerten Gegner, die auf alle Ihre Entscheidungen reagieren. Daher wird der sich automatisch an Ihr Verhalten anpassende Schwierigkeitsgrad auch erfahrene Spieler fordern. Selbst wenn Sie den gleichen Abschnitt mehrfach spielen, agieren Ihre Gegner jedes Mal etwas anders, abhängig davon, wie Sie sich verhalten. Entscheidend sind Ihr Vorgehen, die Wahl Ihrer Waffen, ob Sie dem Gegner die Chance geben, Sie zu entdecken, zu umkreisen, Verstärkung zu holen oder sich zu verstecken und im Hinterhalt auf Ihren Leichtsinn zu lauern – der Computer passt sich immer an Ihre Taktik an.

Rasante Unterhaltung verspricht auch der Mehrspielermodus über Netzwerk oder Internet und später sogar (natürlich nur für die Xbox-Version) per Online-Service „Xbox Live".

Nettes Zubehör außerdem: Im Spiel wird ein Bearbeitungsprogramm (Editor) zur Verfügung gestellt, das sowohl in Sachen Bedienungskomfort, als auch mit seiner Leistungsfähigkeit neue Maßstäbe setzt. Von Spiellandschaften über Waffen bis hin zu vollkommen neuen Spielmodi, wie Renn- oder Geschicklichkeitsspielen, ist mit dem Programm fast alles möglich – und nach ein wenig Einarbeitung ziemlich schnell gemacht. Wenn Sie reif für die Insel sind, können Sie sich im ersten Quartal nächsten Jahres auf einen spannenden Trip in die Südsee am PC freuen. Xbox-Fans werden sich leider noch etwas länger gedulden müssen.



Für kleine Spritztouren in der Südsee stehen neben Jeeps und Booten auch Gabelstapler und Paraglider parat.



Nicht zu unterschätzen sind die klug agierenden Gegner, die auf Ihre Handlungen reagieren und sich anpassen.



Im Jeep sind Sie leider ein leichtes Ziel für den patrouillierenden Hubschrauber der Söldner.



Ein reichhaltiges Waffenarsenal steht Ihnen für aufregende Mehrspielerpartien zur Verfügung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sacred

Diabolisch gut

„Diablo 2“ gilt weltweit noch immer als „das“ Action-Rollenspiel. Die Überraschung: Ernsthafte Konkurrenz ist endlich in Sicht – und zwar aus Deutschland



Als Held durch eine Fantasy-Welt ziehen, mit Waffen und Zaubersprüchen ganze Horden von bösen Monstern vernichten und dem Guten zum längst fälligen Sieg verhelfen: Das könnte gut eine Beschreibung des Rollenspiel-Giganten Diablo 2 sein – oder auch die des kommenden „Sacred“. Denn das Spiel, das in der Nähe von Gütersloh gerade den letzten Schliff bekommt, hat sich die eine oder andere Idee definitiv vom Klassiker des Genres ausgeborgt.

Was nicht zwangsläufig etwas Schlechtes sein muss, denn im Vergleich zum längst in die Jahre gekommenen Vorbild kann Sacred grafisch voll überzeugen und hat auch weitere kritische Punkte von Diablo 2 nicht übernommen, sondern bessere Lösungen parat.

Sie dürfen mit einem von sechs verschiedenen Helden losziehen, um einen üblen Dämonen davon abzuhalten, die Welt zu vernichten. Die klassischen Figuren, wie der Gladiator als Nahkämpfer, die Waldelfin als Fernkämpfer oder der Magier – als Zauberer eben – sind ebenso vertreten wie originelle Neuentwürfe: der Dunkelelf, ein Meister geheimer Kampfkünste, die Seraphim, ein engelsgleiches Wesen mit hartem Schwertschlag und göttlicher Magie sowie die Vampir-Lady, die tagsüber ein völlig anderes Leben führt als nachts. Während sie im Sonnenlicht als normale, heldenhafte Kämpferin durch die Lande zieht, wird sie in den dunklen Stunden zur reißenden Bestie – die Schöne und das Biest in Personalunion sozusagen. Auch neu in Sacred: Die Helden können reiten – und dabei auch noch kämpfen. Wenn ein voll gepanzerter Gladiator etwa mit seinem Streitross in eine Horde Untoter fegt, ist das einfach eine erfrischend neue Art des Rollenspiels.



Ob der Dunkelelf (Bild oben) oder die leichtgeschürzte Schöne hoch zu Ross: Mit interessanten und originellen Charakteren geizt das Spiel ganz sicher nicht.

Weitere Unterschiede zwischen Diablo 2 und Sacred liegen in der Spielbarkeit für Anfänger: Während das „Alte“ für Rollenspiel-Unkundige ein Albtraum ist, hat diesmal auch der Neuling eine Chance, eines Tages einen mächtigen Charakter sein Eigen zu nennen. Gab es einst einen Talentbaum, in dem man sehr schnell Punkte für nutzlose Fähigkeiten ausgeben konnte – und später bitter dafür zahlen musste –, so ist es in Sacred eigentlich kaum möglich, einen wirklich schwachen Charakter zu erstellen – da die Talente alle etwas taugen.

Auch die Unmenge an verschiedenen Ausrüstungen, hier wie dort mit seltenen, ultraseltenen, einmaligen und Set-Gegenständen, weist einen entscheidenden Unterschied auf. So soll man nach Aussage der Entwickler bei Sacred tatsächlich eine gute Chance haben, ein Set in einem Spiel auch zusammenzubekommen.

So ähnlich sich also Diablo 2 und Sacred auf den ersten Blick sind: Je tiefer man blickt, desto deutlicher treten die kleinen, aber um so feineren Unterschiede zu Tage. Nur eines wird die deutsche Rollenspiel-Hoffnung nicht können: gegen Diablos „Battlenet“ im Internet konkurrieren. Dafür ist aber ein guter und überzeugender Solospielmodus vorhanden. Ab Februar können Sie sich selbst davon überzeugen.



Heißer Tanz: Der Magier hält den riesigen Dämonen mit Feuer auf Distanz. Ob die Höllenbrut damit wirklich zu bekämpfen ist?



Ich hau' dir auf den Schädel, Kleines: Dass man als Spieler bei der Größenverteilung klar im Nachteil ist, beweist dieser Schnappschuss.



Haustiere erwünscht: Die Vampirin kann auch allein gut kämpfen, beschworene Wölfe vereinfachen die Sache aber erheblich.



Das Charaktermenü zeigt auf einen Blick alle wichtigen Informationen über die Fähigkeiten Ihres Helden, hier die eines Magiers.

Driver 3

Autoklau mit Radau

Wilde Verfolgungsjagden und filmreife Autostunts sind das Salz in der Suppe eines harten Agentenlebens



In „Driver 3" können Sie wieder alles umnieten, was nicht niet- und nagelfest ist – auch wenn das Auto dabei ebenfalls Schaden nimmt.

Special Agent Tanner kurz vor seinem dritten Einsatz: Auf seiner Abschussliste steht eine Autoschieberbande aus Miami. Um an die Köpfe und Hintermänner zu kommen, schleicht er sich verdeckt in die Gang ein. Fortan ist er mittendrin im kriminellen Rasergeschäft. Als Fahrer muss er die verschiedensten Aufträge für seine neuen Chefs erledigen, um in der Organisation aufzusteigen. Dabei stehen neben dreisten Autodiebstählen wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei, aber auch mit konkurrierenden Gangs auf dem Programm. Agent Tanner ist mit Sportautos, Lastwagen und Motorrädern auf den Straßen von Miami, Nizza und Istanbul unterwegs. Sein Waffenarsenal umfasst außer Pistolen auch Maschinengewehre und Raketenwerfer. Mit dieser Ausrüstung lässt sich natürlich eine Menge Schaden anrichten. Und entsprechend werden wieder die spektakulären Blechschäden an den verschiedensten Stellen Ihres „Einsatzfahrzeugs" der Höhepunkt dieses Spiels sein – das war schon in den beiden Vorgängerspielen der Driver-Reihe so. Der Undercover-Einsatz für den unerschrockenen Agenten Tanner startet am 19. März auf PC, Playstation 2 und Xbox.



Agent Tanner ist nicht nur auf vier Rädern schnell unterwegs. Mitunter gibt er auch seinem heißen Ofen die Sporen.



Während der wilden Verfolgungsjagden im Spiel hinterlassen Sie auch schon mal ein wüstes Trümmerfeld.

Deus Ex 2 – Invisible War

Ich bin so frei

Retten Sie die Welt der Zukunft. Heimlich als Hacker – oder unheimlich mit der Feuerwaffe im Anschlag

Zwanzig Jahre nach den Ereignissen, die in „Deus Ex" die Welt erschütterten, ist das Chaos perfekt. Riesige Konzerne kämpfen um die Weltherrschaft und scheuen sich nicht, Terroristen für ihre Zwecke einzusetzen. In der Gestalt des/der Alex D. (ob Mann oder Frau, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen) werden Sie eines Morgens aus dem Schlaf gerissen und auf einen geheimen Luftstützpunkt in der Nähe von Seattle beordert. Dort erfahren Sie, dass Ihre einstige Heimatstadt Chicago vor wenigen Minuten durch eine Nanotech-Attacke dem Erdboden gleichgemacht wurde – es gibt keine Überlebenden. Damit bleibt Ihnen nur noch übrig, den Attentäter aufzuspüren und weitere Anschläge zu verhindern. Per Ich-Perspektive durchstreifen Sie in allerlei Spielstufen die Regionen dieser Welt, reisen unter anderem durch Kairo, die Antarktis und durch die trostlose Einöde, die einmal Chicago war. Dabei steht es Ihnen völlig frei, wie Sie die Spielstufen angehen und bewältigen – keine zwei Spieler werden mit Deus Ex 2 dieselbe Geschichte erleben. Abhängig von Ihrem Vorgehen, verändert sich auch die Handlung. Ein Beispiel: Sie müssen eine Kollegin aus einem schwer bewachten Gefängnis befreien. Falls Sie Ihre Spielfigur bis dato gut ausgebildet und mit gentechnischen Verbesserungen optimiert haben, so kann die, für alle Wachen unsichtbar, durch die Spielstufe schleichen und nach allen Regeln der Hacker-Kunst Computer lahm legen. Sind Sie eher ein Typ mit Neigung zum nervösen Zeigefinger, so ist Ihre Spielfigur zu diesem Zeitpunkt bereits ein waffenstarrendes Monster, das sich überall den Weg freischießt, ohne lange zu fragen. Die spielerischen Freiheiten, die Deus Ex 2 Ihnen einräumen soll, lassen ein außergewöhnliches Spiel erwarten. Ab März 2004 wird es für PC und Xbox erhältlich sein.



Manchmal muss es eben Wumm sein: Alex D.



Tief unter der Antarktis finden Sie einen Alien. Sprechen Sie ihn an, etwas Schlimmeres als eisiges Schweigen wird Ihnen nicht passieren.



Sie müssen nicht alles allein machen. Manchmal steht Ihnen auch ein Kollege zur Seite. Beschützen Sie ihn, einer muss ja überleben.

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".

Die Sims brechen aus

Simulation für Playstation 2 | Endlich frei: Die Sims entdecken das „wahre" Leben

Der Titel lässt es zwar vermuten, doch aus dem Gefängnis bricht hier niemand aus. Vielmehr werden die jungen Sims flügge und verlassen „Hotel Mama", um eine eigene Bleibe zu finden – und natürlich, um sturmfreie Bude und damit eine Menge Spaß zu haben.



Lecker Mädchen: Wie zügelt man den Appetit einer Fleisch fressenden Pflanze?

Zunächst werden Sie schöpferisch tätig: Wählen Sie das Geschlecht Ihres Sims aus, entscheiden Sie sich für eine Hautfarbe, und kleiden Sie den Heranwachsenden schick ein. Angesagte Mode-Accessoires, wie Sonnenbrille oder Ohrschmuck, dürfen selbstverständlich nicht fehlen.

Der Sim kann eine von zehn „anspruchsvollen" Karrieren anstreben, etwa als Athlet oder verrückter Professor. Selbst eine viel versprechende Gangsterlaufbahn ist drin. Je erfolgreicher er oder sie die gestellten Aufgaben erfüllt – darunter fallen auch so unangenehme Aufgaben, wie Haus putzen, Müll rausbringen oder Kochen lernen, desto mehr Schauplätze und Objekte werden freigeschaltet. Der Sim begegnet im Spiel einer Reihe skurriler Figuren, zum Beispiel Bing Bling, dem Party-Tier, und Goldie Toane, der Fitnesskönigin. Nicht weniger als 100 Objekte zum Freischalten und 40 Spielfiguren unterschiedlichster Typen sorgen für die nötige Abwechslung.

Urteil: Insbesondere junge und jung gebliebene Zeitgenossen werden der neuesten Simulation aus der „Sims-Werkstatt" eine Menge abgewinnen können. Momentan bremst allerdings die Technik den Spielspaß. In der vorliegenden Version zerrten lange, leider und häufig notwenige Ladezeiten gewaltig an den Nerven. Auch bewegen sich die Spielfiguren etwas hölzern. Da ist noch einiges zu tun. Ansonsten bleibt ein „guter" erster Eindruck in Erinnerung.



Sieger und Verlierer: Ganz wie im richtigen Leben liegen auch bei den Sims Frust und Freude oft dicht beieinander.

Die Sims brechen aus

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	12. Dezember 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keiner
Altersempfehlung	keine
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Prognose:



gut

Secret Weapons Over Normandy

Actionspiel für PC | Schreiben Sie die Geschichte neu – als Kampfpilot im Zweiten Weltkrieg

Kein Zweifel: Spiele mit mehr oder weniger historischem Hintergrund haben Konjunktur. Besonders „beliebt" ist der Zweite Weltkrieg. Bei „Secret Weapons Over Normandy" (SWON), dem Nachfolger von „Secret Weapons of the Luftwaffe", übernehmen Sie die Rolle eines amerikanischen Kampfpiloten, der den Verlauf dieses Krieges in zahlreichen Einsätzen rund um den Erdball ändern und den Siegeszug der Alliierten beschleunigen soll. Mal sind für dieses hohe Ziel deutsche Schlachtschiffe im Ärmelkanal zu versenken, dann wieder dürfen Sie – fast im Alleingang – die halbe japanische Flotte im Pazifik vernichten. Ein weiteres Szenario führt Sie an die nordafrikanische Küste, wo Sie ein Frachtschiff torpedieren müssen, auf dem sich der deutsche General Erwin Rommel versteckt. Zwischendurch liefern Sie sich immer wieder Scharmützel mit feindlichen Piloten, die über Funk heftige Schimpfkanonaden auf Sie abfeuern.



Brennt der Motor, wird's höchste Zeit für den Griff zum Fallschirm.

Ihr Hangar beherbergt für jeden Zweck passende Flugzeuge: So dürfen Sie sich ans Steuerhorn so bekannter Kampfmaschinen wie Spitfire, Ju88 oder Gruman F4F setzen – erfolgreiche Einsätze werden mit kleinen Extras für Ihre Flieger belohnt. Schade nur: Zumindest in der bei Redaktionsschluss vorliegenden Version war das Flugverhalten der Himmels-Veteranen, die allesamt fast auf einer Briefmarke starten und landen konnten, nicht sehr realistisch. Der Spieler fühlt sich hier eher ins Cockpit eines Autoscooters oder eines Raumschiffes versetzt. Kein Wunder: Das Programmierteam wurde einst mit Weltraumspielen („Wing Commander") bekannt. So simpel wie die Steuerung der Flugzeuge ist auch die Rahmenhandlung gestrickt, die die einzelnen Einsätze miteinander verbindet. Da ist es irgendwie nicht verwunderlich, dass in der vorliegenden englischsprachigen Programmversion alle deutschen Soldaten Fritz oder Günther heißen und grundsätzlich keine Gefangenen machen. Immerhin: In der endgültigen deutschen Version soll Martin Kessler (Synchronstimme von Nicholas Cage) die Hauptrolle sprechen – vielleicht wird ja auch bei den Dialogen noch nachgebessert.

Urteil: SWON wendet sich eher an Freunde einfacher Baller-Action. Die werden sich über die stellenweise ganz nette und ruckelfreie Grafik freuen. Trotzdem sollte bei der Flugzeugsteuerung noch einmal kräftig nachgebessert werden. Andernfalls bleibt's bei der düsteren Prognose „ausreichend".



So sieht's aus, wenn Geschichte im Hauruck-Verfahren umgeschrieben wird: Die japanische Flotte besiegen Sie fast im Alleingang …

Secret Weapons Over Normandy[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	Dezember 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3-850 MHz/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	45,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	ausreichend
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2, Xbox

Prognose:



ausreichend

[1] sprich: „Sstihkrit Weppens ohwer Normändi"

Terminator 3 – Krieg der Maschinen

Actionspiel für PC | Heißblütiger Kämpfer gegen die Maschinen oder eiskalter Killer aus Stahl? Sie haben die Wahl!

Los Angeles im Jahre 2029: Die Menschheit steht kurz vor der Ausrottung durch ihre einstigen dienstbaren Geister – die Maschinen. Lediglich ihr charismatischer Anführer John Connor konnte bisher verhindern, dass die Blechkameraden mit ihren Erbauern kurzen Prozess machen, doch die Kämpfe toben überall in der Stadt. Ob Sie Connor in seinem Kampf unterstützen – oder sich lieber auf die mechanische Gegenseite schlagen, bleibt in „Terminator 3 – Krieg der Maschinen" Ihnen überlassen.

Das Ganze basiert auf einer simplen Spiel-Idee: Zwei Gruppen von Spielern treten auf großen Karten gegeneinander an und versuchen das jeweils andere Team zu besiegen. Dazu stehen ansehnliche Waffenarsenale zur Verfügung, mit denen sich Gegner töten oder in einen Zustand jenseits aller Reparaturmöglichkeiten versetzen lassen – je nach Team. Auch allein lässt sich Terminator 3 spielen, dann treten vom Computer gesteuerte Gruppenmitglieder an Ihre Seite, um den Gegner zu schlagen.

Urteil: Noch kann das Actionspiel nicht überzeugen. Die Grafik ist okay, aber nicht umwerfend, und die computergesteuerten Kämpfer agieren alles andere als clever. Gut möglich, dass das fertige Spiel im Internet oder Netzwerk mit mehreren menschlichen Spielern langfristig die Langeweile terminiert – die Vorab-Version aber hinterließ in der Redaktion nur einen „befriedigenden" ersten Eindruck.



Auf Gegnersuche in trostlosen Straßen: Die Welt des Jahres 2029 hat in Sachen Architektur und Freundlichkeit schwere Defizite.



Auf eine Begegnung mit Arnie dürfen Sie in diesem Spiel leider nicht hoffen.



Eine Kampfmaschine im wahrsten Sinn des Wortes: Ob Kugeln dagegen helfen?

Terminator 3 – Krieg der Maschinen

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Atari
Telefon	01907-71882
Im Handel ab	Dezember
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/16
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	Pentium 4/ 256 MB
Wahrscheinlicher Preis	ca. 40 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

X2 – Die Bedrohung

Actionspiel für PC | Als fliegender Händler auf Eroberungskurs im All

Sie sind Julian: arbeitslos, kriminell, zu einer langjährigen Haftstrafe verurteilt. Mit anderen Worten: ein Mann ohne jede Aussicht auf Erfolg. Doch gerade, als Sie sich mit Ihrer neuen Situation abfinden wollten, wendet sich das Blatt. Unter mysteriösen Umständen kommen Sie frei und werden von einem Großindustriellen angeheuert. Ihr neuer Job: Mit einem kleinen Raumschiff durch die Galaxis düsen und Botenflüge erledigen.

„X2 – Die Bedrohung" ist die lang erwartete Fortsetzung des beliebten Science-Fiction-Spiels „X – Beyond the Frontier". Und wieder warten in den Weiten des Weltalls unzählige Abenteuer auf Sie. Doch bevor Sie sich mit gefletschten Zähnen ins Getümmel stürzen können, müssen Sie diszipliniert ackern. Durch Handelsaufträge bessern Sie nach und nach Ihr Konto auf – bis Sie sich schließlich ein besseres Raumschiff leisten können, leistungsfähigere Waffensysteme und schließlich sogar eigene Fabriken. Wie der Spieler an seine Aufgabe herangeht, bleibt ihm überlassen. Entweder folgt er geradlinig dem Handlungsstrang oder erforscht das Universum auf eigene Faust.



Abfangjäger: kleiner Kofferraum, aber flink und wendig.



Im Cockpit haben Sie die Möglichkeit, sich frei umzuschauen. In kleinen Zusatzfenstern behalten Sie feindliche Schiffe im Auge.



Explosion eines Feindschiffs: In brenzligen Situationen müssen Sie auch mal den Laser zücken.

Urteil: Besonders in grafischer Hinsicht liegen Welten zwischen Teil eins und zwei. Detailverliebt haben die Entwickler aufwendige Raumstationen gestaltet, riesige und anmutige Sonnensysteme. Auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz. Entscheiden Sie selbst, ob Sie lieber Händler, Soldat oder Pirat sein möchten. Und stürzen Sie sich in ein Universum voller Abenteuer. Ob sich der „sehr gute" Ersteindruck der Vorserien-Version bestätigt, stellt sich im Februar heraus.

X2 – Die Bedrohung

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	4. Februar 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	Pentium 3/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,99
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Computer Bild Spiele Was kommt wann?

Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Aquanox 2 – Revelation	PS 2	1. Quartal 2004
Augustus	PC	8. Januar 2004
Castlevania	PS 2	Januar 2004
Champions of Norrath – Realms of Everquest	PS 2	1. Quartal 2004
Cy Girls	PS 2	Februar 2004
Deus Ex – Invisible War	PC Xbox	1. Quartal 2004
Far Cry	PC	1. Quartal 2004
Firefighter F.D. 18	PS 2	März 2004
Forbidden Siren	PS 2	1. Quartal 2004
I-Ninja	PS 2	1. Quartal 2004
kill.switch	PS 2	1. Quartal 2004
Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Cube	1. Quartal 2004
Shining Force	GBA	Mitte März 2004
Socom 2 – U.S. Navy Seals	PS 2	1. Quartal 2004
Sphinx und die verfluchte Mumie	PS 2 Xbox Cube	Mitte Februar 2004
Spy Hunter 2	PS 2	Februar 2004
Syphon Filter – The Omega Strain	PS 2	1. Quartal 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	PC PS 2 Xbox Cube	1. Quartal 2004
Tom Clancy's Ghost Recon – Jungle Storm	PS 2	1. Quartal 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Athena Sword	PC	15. Januar 2004
Unreal Tournament 2004	PC	5. Februar 2004
Vietcong – Fist Alpha	PC	Ende Januar 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Flipnic	PS 2	29. Januar 2004
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	PS 2 Xbox Cube GBA	12. März 2004
Sonic Battle	GBA	Mitte Februar 2004
Sonic Heroes – Sponge Bob Schwammkopf	PS 2 Xbox Cube	Januar 2004
Schlacht um Bikini Bottom	PC PS 2 GBA	Mitte Februar 2004
Tak und die Macht des Juju	PS 2 Cube GBA	Mitte März 2004
Sponge Bob Square Pants – Battle for Bikini Bottom	Xbox Cube	Mitte Januar 2003
MUSIKSPIEL		
Dancing Stage Unleashed	Xbox	Februar 2004
ONLINESPIEL		
Ryzm	PC	1. Quartal 2004
RENNSPIELE		
Driver 3	PS 2 Xbox	18. März 2003
MX Unleashed	PS 2 Xbox	Mitte Januar 2004
Need for Speed – Porsche Unleashed	GBA	1. Quartal 2004
Need for Speed – Underground	GBA	16. Januar 2004
ROLLENSPIEL		
Arc – Twilight of the Spirits	PS 2	1. Quartal 2004
SIMULATIONEN		
A340 Professional	PC	Mitte Januar 2004
Harvest Moon – A Wonderful Life	Cube	1. Quartal 2004
Harvest Moon – Friends of Mineral Town	GBA	1. Quartal 2004
Pilot Down! – Behind Enemy Lines	PC PS 2 Xbox	1. Quartal 2004
X^2 – Die Bedrohung	PC	6. Februar 2004
SPORTSPIELE		
NFL Street	PS 2 Xbox Cube	30. Januar 2004
This is Football 2004	PS 2	1. Quartal 2004
STRATEGIESPIELE		
Crusader Kings	PC	1. Quartal 2004
Etherlords 2	PC	Februar 2004
Risiko – Global Domination	PS 2	12. Februar 2004

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

Anze

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

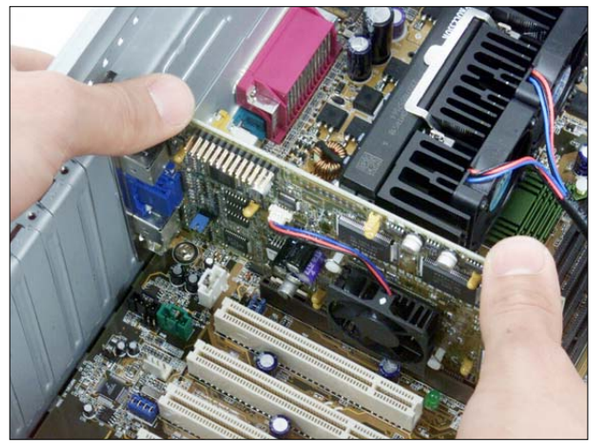
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

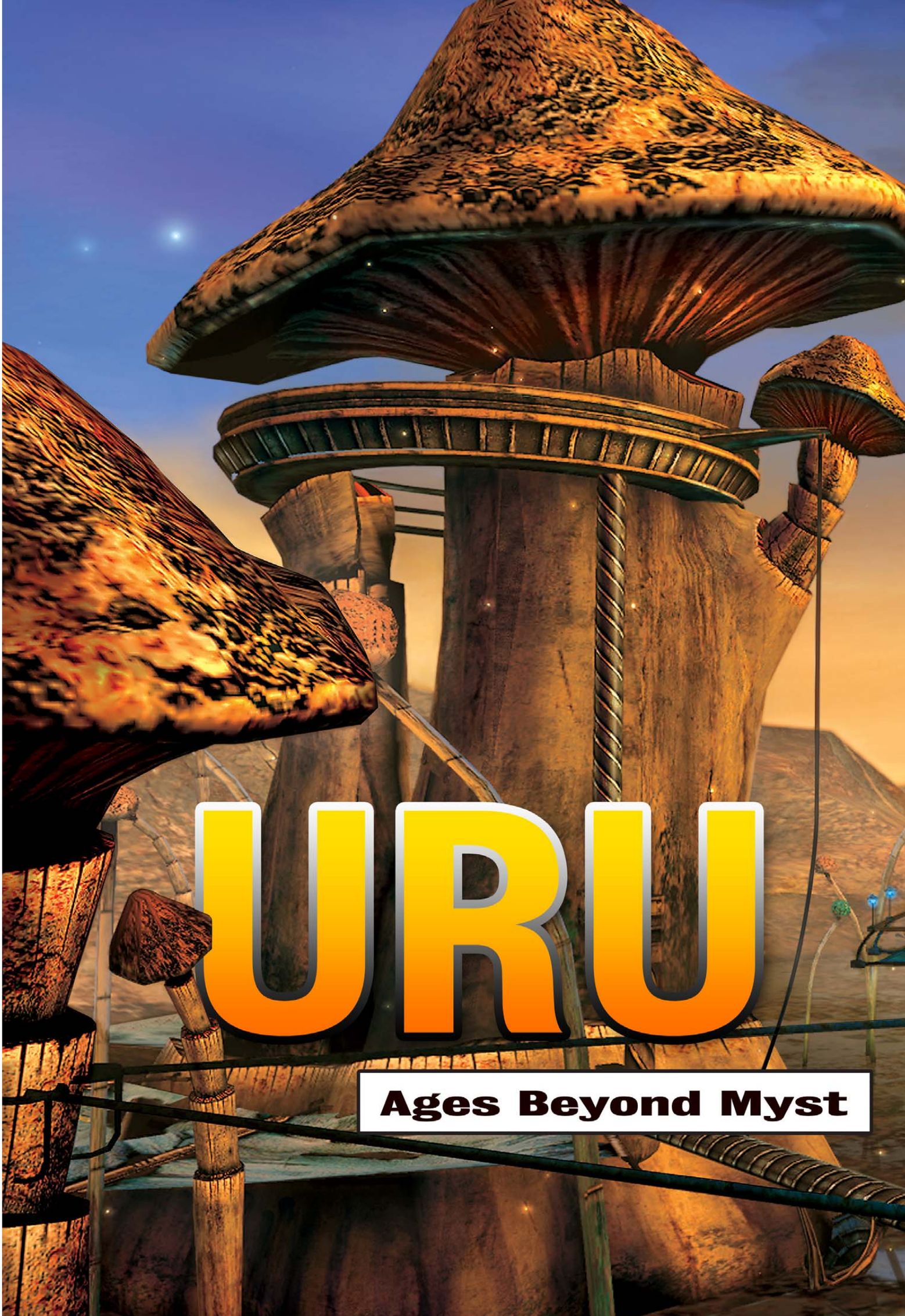
㉒ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

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.


URU
Ages Beyond Myst



Abenteuerspiel für PC |
Geheimnisvolle Reise durch acht Welten: Wie gut ist der lang erwartete „Myst“-Nachfolger?

Spieletricks siehe Seite 164

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 226.

INHALT

Die „Myst“-Saga geht weiter. Die erfolgreichen Hitparadenstürmer der 90er-Jahre und bislang meistverkauften PC-Spielereihen („Myst“ und „Riven“) werden jetzt mit „URU – Ages Beyond Myst“ fortgesetzt. Das aktuelle Kapitel erscheint selbstverständlich in einem neuen, schickeren Gewand, mit vielen unentdeckten Welten und Rätseln sowie einem für die Gattung der PC-Abenteuerspiele bis dato unbekannten Mehr-Spieler-Modus.

Wie von der Myst-Reihe gewohnt, erforscht der Spieler in einer wunderschön gestalteten Landschaft die

Geschichte und die Maschinen des ausgestorbenen Volkes der D'ni (sprich: „Daani"). Ungewohnt – aber keineswegs gewöhnungsbedürftig – ist jedoch die komplett dreidimensionale Gestaltung der Spielwelt. Sogar einige Rätsel nutzen die Möglichkeiten der räumlichen Darstellung aus, zum Beispiel durch Schattenwürfe.

Die Story: Das Volk der D'ni lebte bereits vor 10 000 Jahren in einem Tunnelreich tief unter der Erdoberfläche. Technologisch weit fortgeschritten, waren die D'ni in der Lage, mit der von ihnen so benannten „Kunst des Schreibens" neue Welten zu erschaffen und mit Hilfe von „Büchern" zu verbinden. Doch eine schreckliche Katastrophe brach über die hoch entwickelte Zivilisation herein. Seitdem liegen nur noch deren Reste tief unter der Erde Neu-Mexikos – von Menschenhand unberührt. Bevor Sie sich nun auf die Suche nach den Spuren dieser untergegangenen Hochkultur machen können, dürfen Sie Ihre Spielfigur gestalten und ihr ein individuelles Aussehen verleihen. Auch das ist ein Novum in der Myst-Serie. Erstmals steuern Sie selbst eine Spielfigur, die sich stellvertretend für Sie auf Spurensuche begibt. Daher auch der ungewöhnliche Name URU, der englisch „You are you" ausgesprochen wird – auf deutsch so viel wie:„Du bist Du selbst".

In der Wüste Neu-Mexikos beginnen Sie, nach den Hinterlassenschaften des mysteriösen Volkes der D'ni zu fahnden. Sie steuern Ihr „Bildschirm-Ego" durch die Wüstenlandschaft und suchen nach verwertbaren Hinweisen. Finden Sie einen interessanten Gegenstand oder etwas Nützliches, das Ihren Zielen dient, so nimmt der Mauszeiger die Gestalt eines Doppelkreises an. Ein Klick genügt, und die Spielfigur macht etwas Sinnvolles damit. Das heißt aber noch lange nicht, dass wirklich etwas passiert. Denn viele Rätsel der D'ni lassen sich nur lösen, wenn Sie alle Aktionen einer bestimmten Reihenfol-



Ob blond, ob braun – Sie können das Aussehen Ihrer Spielfigur jederzeit verändern.



1 Sie sind „Sie selbst" in der Welt von „URU". Zu Beginn können Sie Ihre Spielfigur für das „Myst"-Abenteuer selbst formen und anziehen.



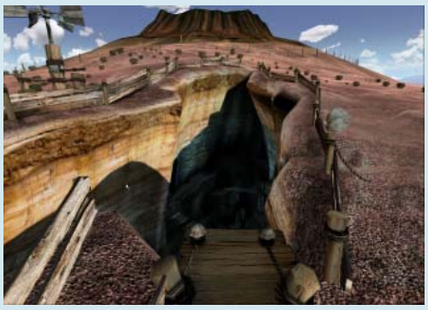
2 Selbstverständlich ist URU keine Macho-Sphäre. Die Hauptfigur kann ebensogut eine Frau sein – bei voller Gleichberechtigung.



6 Schauen Sie sich den alten Caravan etwas genauer an, so entdecken Sie auf der anderen Seite ein Stofftuch mit einem indianischen Motiv.



7 Nicht weniger als sieben dieser Weltentücher der D'ni müssen Sie finden. Die textilen Funde dienen übrigens auch als Speicherpunkte.



9 In der Schlucht hinter dem Windrad werden Sie aber Hinweise finden, mit deren Hilfe sich der klapprige Rotor zum Laufen bringen lässt.



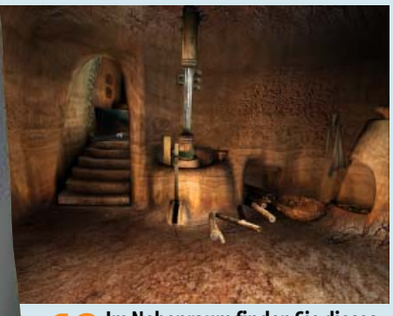
10 Laufen Sie in Richtung Treppe, so schaltet die Kameraperspektive um, und Sie beobachten Ihre Spielfigur beim Klettern von hinten.



13 Ein anderer Raum wirkt auf den ersten Blick leer und verlassen, doch auf dem Bett finden Sie eine interessante Notiz.



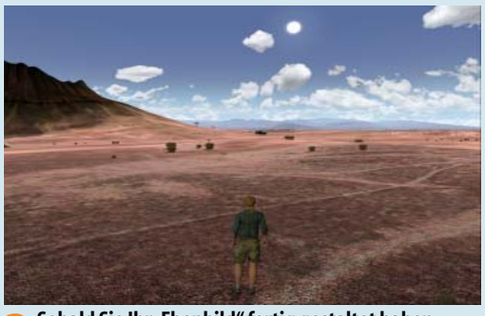
14 Gehen Sie hinein, und klicken Sie auf das Stück Papier. Dann wird der Zettel zum besseren Lesen auf Bildschirmformat vergrößert.



18 Im Nebenraum finden Sie dieses Gestänge, das offenbar in Zusammenhang mit dem Windrad steht.



19 Haben Sie das Gestänge gelöst und damit das Windrad von der Sperre befreit, so fließt endlich Strom für den Betrieb der Maschine.



3 Sobald Sie Ihr„Ebenbild“ fertig gestaltet haben, schicken Sie es auf den Weg – zum Rätselabenteuer in der nur scheinbar verlassenen Wüste Neu-Mexikos.



4 Bereits nach einem kurzen Fußmarsch durch die Einöde treffen Sie mitten in der Pampa einen einsam herumstehenden Campingwagen.



5 Der Bewohner des Wagens schert sich nicht um Ihre Anwesenheit. Sprechen Sie ihn trotzdem an – er hat ein paar interessante Informationen parat.



11 In den Wänden der Schlucht finden Sie in Stein gehauene, altertümliche und längst verlassene Räume, die nur darauf warten, von Ihnen erforscht zu werden. Allerdings sehen die Hängebrücken zwischen den steilen Wänden nicht sehr belastbar aus. Doch mit einem gezielten Sprung meistern Sie dieses kleine Hindernis problemlos.



8 Ein paar Meter vom Wohnwagen entfernt steht ein altes Windrad, das sich allerdings vorerst nicht in Bewegung setzen lässt.



12 Bei Ihrer Erkundungstour durch das bizarre Labyrinth entdecken Sie in einem der Räume einen weiteres Weltentuch der D'ni, das Sie berühren müssen.



15 Auf der anderen Seite der Schlucht finden Sie in der Felswand weitere Räume , die Sie mit Mühe über eine zerstörte Hängebrücke erreichen können.



16 In dieser Kammer sehen Sie direkt vor sich eine Maschine mit merkwürdigen Zeichen. Leider funktioniert der Apparat nicht, weil kein Strom da ist.



17 Drehen Sie sich um. Neben der Tür gibt's, hinter einem Holzbrett verborgen, einen Kreis mit den gleichen Zeichen wie auf der Maschine. Sicher kein Zufall!



20 Haben Sie alle sieben Tücher der D'ni entdeckt? Dann können Sie diese bislang fest verschlossene Tür öffnen und anschließend Neu-Mexiko verlassen.



21 Sie finden sich daraufhin in einer schwach beleuchteten Höhle wieder, die Sie direkt nach Relto führt, Ihrem neuen Zuhause in der Welt von URU.



22 Relto ist fortan Ihr Stütz- und Ausgangspunkt für Ihre Expeditionsreisen – und der Ort, an dem Sie alle gefundenen Reisebücher der D'ni aufbewahren.

URU Ages Beyond Myst

FORTSETZUNG



ge unterwerfen und auch bestimmte Maschinen nach einem genauen Plan benutzen. Beispiel: Es kann durchaus passieren, dass der Einschaltknopf zwar funktioniert, die Maschine aber erst läuft, wenn Sie vorher ihre Energiequelle gefunden und in Betrieb gesetzt haben.

Aber mal schön der Reihe nach: Zuerst müssen Sie sieben indianisch aussehende, gut versteckte Tücher finden. Nur wenn Sie alle gefunden und berührt haben, öffnet sich der verschlossene Ausgang zur Welt Relto. Die ist Ihre zukünftige Heimatbasis, von der aus Sie alle weiteren Rätsel lösen. Hier stehen in einer kleinen Hütte in einem Regal alle D'ni-Bücher, die Sie bislang gefunden haben und mit deren Hilfe es Ihnen möglich ist, jederzeit zu den verschiedenen Welten zu reisen. Insgesamt sind acht dieser Welten zu erforschen, Relto inklusive.

Vollkommen neu sind die verschiedenen Spielmöglichkeiten per Internet. So besteht unter anderem die Möglichkeit, Kontakt zu anderen Spielern aufzunehmen und einander Hilfestellung beim Lösung der recht komplizierten Rätsel zu leisten. Ferner soll es zusätzliche Rätselwelten zum Herunterladen geben. Im Frühjahr nächsten Jahres wird mit „URU – Live" ein Service im Internet starten, mit dessen Hilfe auch Mehr-Spieler-Partien in der Myst-Welt möglich werden.

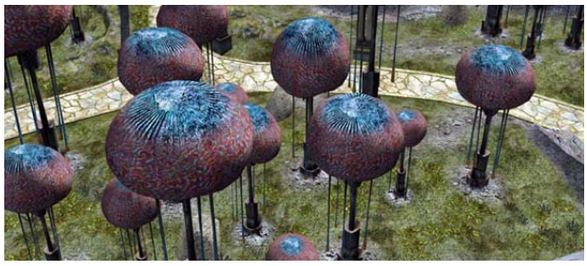
Sollten Sie beim Einstieg in das Myst-Universum Schwierigkeiten haben? Sowohl in den Tricks zum Spiel in diesem Heft als auch auf der Heft-CD-ROM gibt's detaillierte erste Lösungshilfen.

Mysteriöse Maschinenrätsel und Bilder wie aus einer Traumwelt – „URU" verkörpert beste „Myst"-Tradition.



Weibliche Spielfiguren liegen voll im Trend – auch wenn sie nicht ganz nach dem Muster der aktuellen Mode gekleidet sind.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Alien-Pilz oder Maschine der D'ni? In „URU" ist nichts unmöglich.

BEDIENUNG

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung mit Maus und Tastatur geraten. Weder mit der Maus noch mit der Tastatur lässt sich die Spielfigur wirklich präzise durch die Landschaft lenken. Ständig müssen Sie nachregeln, damit „Sie" im richtigen Winkel vor Treppen oder Geräten stehen. Das nervt zwar anfangs, doch gewöhnt man sich mit fortschreitender Spieldauer an die etwas hakelige Bedienung. Und weil es bei diesem Spiel auch nicht auf Geschwindigkeit oder Treffsicherheit ankommt, ist dieses Manko gerade noch zu verschmerzen.

URTEIL

Auch dreidimensional – Myst bleibt Myst. Dieses Spiel ist sicher nichts für Sie, wenn Sie nach Kräften ballern oder Ihre Reaktionsfähigkeit trainieren wollen. Hier ist vielmehr Köpfchen gefragt, denn nur mit intensivem Nachdenken, einer guten Beobachtungsgabe und kreativen Lösungsideen werden Sie die haarigen, fordernden Rätsel der D'ni lösen können.

Mit der für Myst-Freunde neuen grafischen Darstellung und den zusätzlichen Internet-Inhalten hat die Myst-Serie sowohl spielerisch als auch technisch einen großen Sprung nach vorne gemacht. Das eigentliche Spielprinzip mit dem Schwerpunkt auf Rätseln ist jedoch beibehalten worden. Allerdings fällt der Schwierigkeitsgrad doch etwas moderater aus als im Vorgänger „Riven".

Und wenn dann noch der Internet-Dienst URU-Live (ab Frühjahr) hält, was sein Betreiber verspricht, kann man endlich eine „Denkfabrik" gründen und im Team auf die Suche nach Lösungen in diesem schweren, aber „guten" Spiel gehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts drehen
- ← : Nach links drehen
- ↑ : Vorwärts gehen
- ↓ : Rückwärts gehen
- , : Seitwärtsschritt links
- . : Seitwärtsschritt rechts
- F1 : Perspektive wechseln
- F3 : Relto-Buch
- F4 : Optionsmenü
- ⇧ : Dauerhaft Rennen
- Esc : Modus verlassen
- ␣ : Springen

Linke Maustaste: Gegenstand untersuchen

SPIELDETAILS



Die Tücher der D'ni – Sammelobjekte und Speicherpunkte.



Finden Sie die Stromquelle, mit der die Maschine funktioniert.

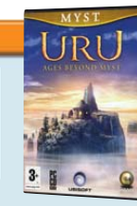


Im Regal bewahren Sie die gesammelten Bücher der D'ni auf.



Bücher in Säulen transportieren Sie in unerforschte Welten.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



URU – Ages Beyond Myst[1]

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

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

[1]sprich: „Ju Ar Ju – Ädschis Bijond Müst"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ihren Weg müssen Sie schon selbst finden.	2,50
Langzeitspaß	5%	Selbst Profis werden an den schwierigen Rätseln lange knobeln.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Landschaften laden zum Träumen ein.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Fast lebensecht läuft Ihre Spielfigur durch Neu-Mexiko.	1,50
Musik	2%	Mal begeistert die Musik, mal ist es sehr ruhig.	2,50
Geräusche	3%	Realistische bis mystische Geräuschkulisse, in der fast jeder Schritt wieder anders klingt.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wenige Gespräche, aber die in Raumklang.	3,00
Texte/Untertitel	2%	In Büchern finden Sie wertvolle Tipps .	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sowohl Maus- als auch Tastatursteuerung sind etwas hakelig geraten.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Sie werden die Traumwelt mit den vielen komplizierten Rätseln lieben oder hassen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,08**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1590 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0234 Megabyte	1,15
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,04**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	18 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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	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%**			**3,60**
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%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**3,14**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	acht Rätselwelten		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 V. 2.9		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**2,22**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,23**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,23**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,23 x 49,95 = 111,39 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC | Ohne Gedächtnis und landesweit gesucht – als angeblicher Mörder des US-Präsidenten. Keine guten Aussichten für Sie

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 226.

INHALT

Eine Szene, die an die Ermordung John F. Kennedys 1963 erinnert: Bei einer Parade wird der amerikanische Präsident Sheridan in seinem offenen Wagen erschossen. Der Täter ist flüchtig.

Schnitt: Mit einer Kopfverletzung wachen Sie irgendwo am Strand auf, aus dem Schlaf gerissen von einer bildhübschen Rettungsschwimmerin, wie man sie so gebaut nur aus der TV-Serie „Baywatch" kennt. Noch sehen Sie verschwommen, können Ihre Umgebung nicht richtig erkennen und wissen weder, wo Sie sich hier befinden, noch, wer Sie überhaupt sind. Nur eines scheint sicher: Sie sollen den Präsidenten ermordet haben. Die Polizei ist bereits hinter Ihnen her – und nicht nur die. Auch finstere Gestalten der weniger gesetzestreuen Art haben sich an Ihre Spur geheftet.

Die einzigen Dinge, die Sie an Ihre scheinbar bewegte Vergangenheit erinnern, sind eine aufs Schlüsselbein tätowierte XIII (römische 13) und der Schlüssel zu einem Bankschließfach. Außerdem werden Sie im Lauf des Spiels immer wieder von Visionen heimgesucht. Scheinbar filmartige Rückblenden, aber mit einem gravierenden Unterschied: Sie können aktiv in den Ablauf dieser Traumszenen eingreifen und dabei wertvolle Informationen zur Klärung Ihres Falles sammeln.

„XIII" ist aber weder Abenteuerspiel noch Detektivstory, sondern ein klassi-



SPIELVERLAUF



1 Eine Rettungsschwimmerin hilft Ihnen, als Sie ohne Gedächtnis, aber mit eingeschränktem Sehvermögen am Strand aufwachen.



2 Kurz darauf werden Sie ohnmächtig und haben eine seltsame Vision, deren Inhalt Sie aber aktiv beeinflussen können.



3 Scheinbar haben Sie sich mächtig Ärger eingehandelt, denn schwer bewaffnete Gangster sind hinter Ihnen her. Einzige Hinweise auf Ihre Vergangenheit sind die merkwürdige Tätowierung „XIII“ und der Schlüssel zu einem Bankschließfach, das hoffentlich Informationen über Ihre Identität enthält.



4 Offenbar hat jemand starkes Interesse daran zu verhindern, dass Sie mehr über sich und den ermordeten Präsidenten herausfinden.



5 Die Fahrt zur Bank wird, wie andere wichtige Ereignisse im Spiel, in einer kurzen Filmszene gezeigt, die an einen verfilmten Comic erinnert.



6 Der Tresorraum der Bank. In Ihrem Schließfach finden Sie Informationen über Ihre wahre Identität – und eine scharfe Bombe.



7 Der Bankdirektor scheint Sie zu kennen und fürchtet sich vor Ihnen. Als Sie ihn über die Ereignisse ausfragen wollen, ist er verschwunden.

XIII FORTSETZUNG

scher Actiontitel, der den kampferprobten Haudegen fordert. Die 34 Einzelaufgaben, die Sie als Einzelkämpfer in eigener Sache aus der Ich-Perspektive in Angriff nehmen, verlangen vor allem eins: gute Reflexe. 15 Waffen, vom Messer über Pistolen und Schnellfeuergewehre bis zu exotischen Geräten, wie einer Harpune, gehen Ihnen dabei zur Hand.

So viel sei bereits verraten: Natürlich stellt sich heraus, dass Sie keineswegs ein bösartiger Verbrecher sind. Schön und gut, aber nicht immer von Vorteil, denn als braver Bürger dürfen Sie weder Polizisten noch unschuldige Zivilisten töten. Wenn ein Ordnungshüter auf Sie schießt, können Sie ihn nur mit Fausthieben oder „harmlosen" Hilfsmitteln, wie Stühlen, Flaschen, Aschenbechern, ins Land der Träume schicken.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- D : Nach rechts gehen
- A : Nach links gehen
- W : Vorwärts gehen
- S : Rückwärts gehen
- C : Ducken
- ▭ : Springen



Ihr hübscher Schutzengel, die Geheimagentin Jones, rettet Ihnen mehr als ein Mal das Leben.

Zwischendurch dürfen Sie sich immer mal wieder kleine Verschnaufpausen gönnen – kurze Filme erzählen dann die Handlung weiter. Die Streifen sind gut gemacht und erinnern durchaus an professionelle Zeichentrickfilme.

Haben Sie die Spielaufgabe gelöst? Dann drängen sich Mehr-Spieler-Partien zum Weitermachen auf – an 24 Schauplätzen gegen andere Teilnehmer im **Netzwerk** S.246 oder Internet oder allein gegen eine Gruppe computergesteuerter Gegner.

BEDIENUNG

Auch wenn die Aufmachung des Spiels ungewöhnlich ist, die Steuerung bleibt klassisch. Wer Actionspiele mit Ich-Perspektive („Ego-Shooter") kennt, muss nicht umlernen. Mit der Tastatur leiten Sie Ihre Spielfigur durchs Abenteuer, mit der Maus bedienen Sie Spielkamera und Waffen.

URTEIL

Glauben Sie bloß nicht, dass ein Spiel mit Zeichentrick-Grafik grundsätzlich harmlos sei. Im Gegenteil. Hier geht's richtig zur Sache, und wenn mal ein Kontrahent das Zeitliche segnet, so wird sein Ableben in epischer Breite dargestellt. Manche werden den Comicstil vielleicht als unpassend empfinden, aber das ist eine Geschmacksfrage. Im übrigen braucht sich XIII keineswegs zu verstecken. Die spannende Verschwörungsgeschichte wird Sie bis zum Ende in Atem halten. XIII ist schlicht ein „gut" gemachtes Actionspiel – und zwar eins für Erwachsene.

SPIELDETAILS



Medizinpakete frischen Ihre Gesundheit wieder auf.



15 Waffen aller Typen lagern in Ihrem Arsenal.



Eine Geisel im Arm schützt Sie vor Attacken der Polizei.



Mit der richtigen Karte öffnen Sie verschlossene Türen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



XIII[1]

[1]sprich: „Dreizehn" oder „Ssörtihn"

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Auch ohne Gedächtnis finden Sie Ihren Weg.	2,00
Langzeitspaß		5%	Dank Mehr-Spieler-Modus (auch gegen den PC) bleibt das Spiel lange interessant.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Comicstil gewöhnungsbedürftig, aber o.k.	2,50
Bewegungsabläufe		3%	Auf dem Niveau guter Zeichentrickfilme.	2,50
Musik		2%	Die psychedelische Musik passt zur Handlung.	3,00
Geräusche		3%	Schuss- oder Splittergeräusche wirken realistisch – nicht wie im Comicfilm.	2,50
Stimmen/Kommentare		2%	Profisprecher verleihen den Figuren Charakter.	2,00
Texte/Untertitel		2%	Die meisten Texte erscheinen in Sprechblasen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit Maus und Tastatur haben Sie das Spiel gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt		18%	Die spannende Verschwörungsgeschichte reißt Sie mit, bis alle Rätsel gelöst sind.	2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,21**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt		**3%**		**3,31**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	ja (2584 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0,2266 Megabyte	1,48
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5,4%**		**2,70**
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%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**		**2,40**
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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**		**2,00**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	34 Einzelspieler-, 24 Mehr-Spieler-Stufen	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/sechs	0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 2,08
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	45,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,08 x 49,95 = 103,90 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

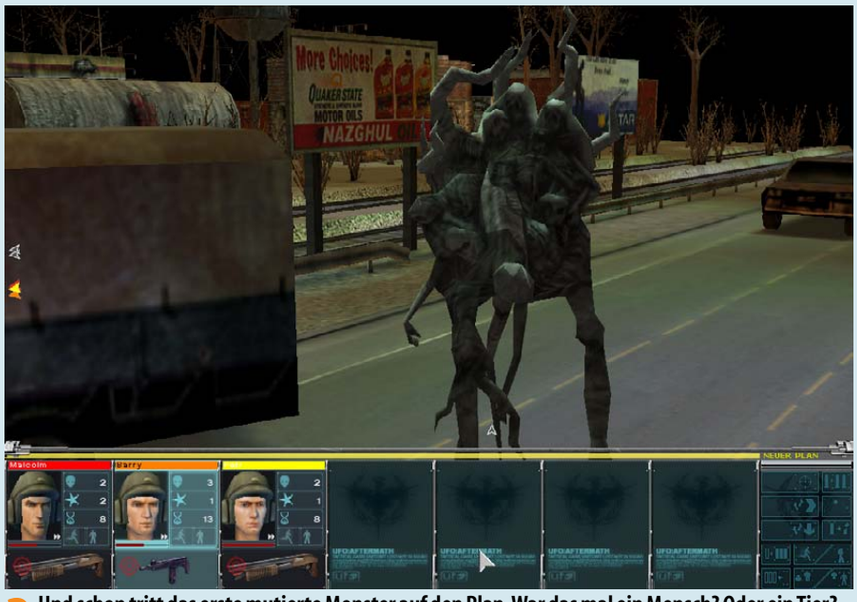
SPIELVERLAUF



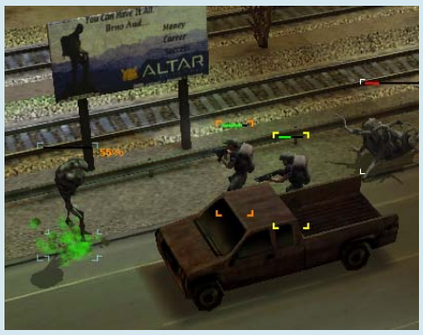
1 Der Blaue Planet aus dem Orbit betrachtet. Aus dieser Distanz planen Sie Ihre Einsätze, kontrollieren Forschung und Entwicklung.



2 Aus geringerer Entfernung gesehen, wirkt die Erde weniger schön: In einer verlassenen Stadt suchen Ihre Kämpfer nach Mutanten.



3 Und schon tritt das erste mutierte Monster auf den Plan. War das mal ein Mensch? Oder ein Tier? Sie haben kaum Zeit, solchen Fragen nachzuhängen, denn die von außerirdischen Genen veränderten Lebewesen greifen meist ohne Vorwarnung an. Dann müssen sich Ihre Leute zur Wehr setzen.



4 Mit letzter Kraft hat Ihre Truppe die Monster besiegt. Nicht alle Jungs des Einsatzkommandos haben die harten Gefechte überlebt.



5 Zurück in der Basis, kontrollieren Sie Waffen und Ausrüstung der Soldaten. Das Zeug muss nämlich noch ein paar Einsätze durchhalten.



6 Auch der nächste Auftrag führt in eine ausgestorbene Stadt. Die ist nicht von ungefähr wie tot – auch hier lauern Monster. Garantiert.



7 Die Attacke kommt überraschend. Viele Ihrer Soldaten sind verletzt. Ab zur Erholung mit den Jungs, denn die müssen bald wieder fit sein.

UFO: After

Strategiespiel für PC | **Befreien Sie die Erde von der UFO-Invasion**

INSTALLATION

Wer alle fliegenden Untertassen im Schrank, pardon, sicher auf der Festplatte haben möchte, findet auf Seite 226 Rat.

INHALT

Beängstigend ist schon der Vorfilm zum Spiel: In einem Kino wird gezeigt, wie Kampfpiloten außerirdische Raumschiffe jagen. Die Reihen vor der Leinwand sind gut gefüllt, aber die Zuschauer sind alle tot. Die UFOs gab es nämlich wirklich, ebenso die fremdartigen Sporen, die auf die Erde gerieselt sind. Die bösartigen Organismen haben den größten Teil der Menschheit getötet und andere Erdenbürger in schreckliche Mutationen verwandelt. Nur noch wenige sind übrig, um die Menschheit zu retten. Dazu gehören Sie.

Ihre Aufgabe ist es, zusammen mit einer kleinen Truppe von Soldaten mutierte Erdbewohner zu finden und aus dem Verkehr zu ziehen. Außerdem müssen Sie Forschung betreiben, um die UFOs, die immer noch um die Erde kreisen, bekämpfen zu können. Und: Versorgen Sie Ihre Leute mit Waffen, Munition und medizinischer Ausrüstung, damit sie sich im Einsatz bewähren. Mit



SPIELDETAIL



In der Basis werden verwundete Soldaten gepflegt. Bis zur Genesung vergehen einige Tage.

0 math



Ein müder, verzweifelter Blick. Schier aussichtslose Kämpfe haben den Mann zermürbt.

der Eingreiftruppe müssen Sie dann diverse Aufgaben abarbeiten. Mal geht es darum, ein Areal zu sichern, mal müssen Sie Mutanten gefangen nehmen oder die neuen Mutationen katalogisieren.

Ihre Kameraden sind mit Schrotgewehren, Maschinenpistolen und schweren Maschinengewehren bewaffnet. Oft lassen besiegte Gegner Waffen fallen, die Sie mitnehmen können.

In der Basis können Sie Ihre Leute trainieren und bestimmte Fähigkeiten, wie Geschicklichkeit oder Zielvermögen, verbessern. Außerdem gewinnen die Elitesoldaten natürlich mit jedem Einsatz an Erfahrung, die sich in Lernpunkten niederschlägt. Welche Talente Sie damit dann gezielt fördern möchten, bestimmen Sie ganz allein.

BEDIENUNG

In der Voreinstellung stoppt das Spiel bei jedem Ereignis. Konkret: Sie befehlen Ihre Leute an einen bestimmten Ort, und sobald dort ein Gegner gesichtet wird, wenn dieser Gegner angreift oder etwas anderes passiert, wird das Spiel unterbrochen. Sinn der Übung ist, dass Sie Ihre Befehle noch einmal überprüfen können – aber es hemmt den Spielfluss gewaltig. Glücklicherweise lässt sich diese Funktion abschalten. Andernfalls wäre es nötig, jeden Befehl ein zweites Mal zu geben, sonst würde nämlich rein gar nichts passieren, obwohl Sie einen klaren Auftrag erteilt haben. Das ist für Anfänger gewöhnungsbedürftig.

URTEIL

Die etwas ungewohnte Bedienung dämpft die Einstiegsfreude doch merklich. Außerdem finden zahlreiche Einsätze besonders zu Beginn des Spiels in einander sehr ähnlichen Szenarien statt. Hier hätte mehr Abwechslung gut getan. Wer knifflige Strategiespiele mag, wer eine bestimmte Taktik haarklein ausknobeln und dann Schritt für Schritt umsetzen will, der wird Spaß an der Sache haben. Zur bedrohlichen Situation passt ist die gut gemachte, beklemmende Optik. Alles in allem ein „gutes" Spiel. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- R : Waffe nachladen
- M : Soldaten bewegen
- A : Gegner angreifen
- T : Granate werfen
- ␣ : Fortsetzen/Pause

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



UFO Aftermath[1]

[1] sprich: „Afftermähh"

Hersteller: Vidis
Info: Tel. 040-5148400 (0,122 €/Min.) Fax 040-51484040 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.ufo-aftermath.com

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es dauert, bevor Sie wissen, wo's lang geht.	3,50
Langzeitspaß	5%	Viele Aufgaben, Charakterentwicklung und Waffenfunde sorgen für anhaltenden Spaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Etwas eintönig, aber ansehnlich.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Hier wird gerannt und gekämpft wie echt.	2,00
Musik	2%	Düstere Klänge passen gut zum Thema.	2,00
Geräusche	3%	Schüsse klingen fast wie aus dem Holzgewehr – aber es ist noch erträglich.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Merkwürdiges Englisch, Dialekte nerven.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Alles in allem recht lesbar.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie erst nach Eingewöhnung klar.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Düstere Endzeitstimmung, anfangs ziemlich eintönig und ungewohnt zu bedienen	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,44**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040-51484040 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.ufo-aftermath.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,98**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1197 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,5039 Megabyte	2,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,98**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
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%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**3,14**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	taktisches Spiel, strategisches Spiel, 72 Waffen		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	teilweise Englisch		4,00
Kopierschutz		0%	unbekannter Kopierschutz		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**2,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,44**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,44**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	39,00 € (0s3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,44 x 44,95 = 109,68 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Spellfor

Order of the



Ob klein und hässlich oder so schön wie hier: Wie Sie im Spiel aussehen möchten, können Sie bestimmen.

Strategiespiel für PC | Bürgermeister, General und Vollzeit-Held: Hier dürfen Sie gleich drei Jobs auf einmal machen

Spieletricks siehe Seite 182

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 226.

INHALT

Die Welt liegt in Trümmern: Nach dem großen Krieg des magischen Zirkels treiben Reste des Planeten als Inseln durch scheinbare Leere – nur durch magische Portale miteinander verbunden. Doch der Kampf Gut gegen Böse ist auch durch diese Katastrophe noch nicht entschieden. Kräfte des Lichts und Kreaturen der Dunkelheit schlagen noch immer im Verborgenen ihre Schlachten und spannen die wenigen überlebenden Völker ohne deren Wissen vor ihren Karren.

Sie sind ein Runenkrieger, der eigentlich nicht mehr existieren sollte, in Stunden höchster Not aber von der guten Seite ins Leben zurückgeholt wird, um gegen das Böse anzutreten. Schon Ihr erster Auftrag wird beinahe Ihr letzter, weil überall Verräter auf Sie lauern. Immerhin macht Ihnen das klar, wie dringend Sie gebraucht werden, soll die Welt nicht völlig vernichtet werden. Also nehmen Sie Ihre Heldenarbeit wieder auf …

Und die ist überaus vielfältig. „Spellforce“ kombiniert nämlich Elemente aus Strategie-, Aufbau- und Rollenspiel miteinander und sorgt so dafür, dass Sie im Errichten einer Sied-

GC Dawn

SPIELVERLAUF



1 Sie sind auf einer idyllischen Insel angekommen, um das Böse zu bekämpfen. Kann so ein schöner Ort wirklich gefährlich sein?



2 Er kann! Kaum sind Sie ein paar Meter gegangen, werden Sie auch schon von einem Goblin attackiert, der Sie umbringen will.



3 Nach ein paar Siegen haben Sie viele Ausrüstungsgegenstände erbeutet. Sie sehen sich die Dinge in Ruhe an und kleiden sich dann neu ein, um optimal gewappnet in den Kampf zu ziehen. Ihr nächster Job: den Elfen von Eloni in ihrem Kampf gegen die Bestien der Schwarzen Faust helfen.



4 Sie gründen eine Siedlung, rekrutieren Truppen und ziehen mit Ihren Kämpfern durch die Wälder. Bald haben Sie ersten Feindkontakt.



5 Um diese Gegner zu besiegen, haben Sie den Berserkerzauber gesprochen, dessen Wirkung der goldene Kreis zeigt (siehe roter Kreis).



6 Ihre Armee wird in den schier endlosen Kämpfen immer schwächer. Deshalb bilden Sie im eigenen Lager rasch Verstärkung aus.



7 Das hat geklappt: Nachdem Sie sich durch eine Menge Gegner geprügelt haben, stehen Sie vor dem Portal zur nächsten Insel.

lung ebenso fit sein müssen wie in der Entwicklung Ihres Charakters oder dem richtigen Aufstellen und Führen einer Armee. Das klingt allerdings weitaus komplizierter, als es in Wirklichkeit ist. Denn dank guter Lernaufgaben haben Sie Ihre vielen Aufgaben schnell im Griff.

Schwieriger ist es da schon, die zahlreichen unterschiedlichen Möglichkeiten zu überblicken, die das Spiel Ihnen bietet. So können Sie durch das Finden von Runensteinen beispielsweise an steinernen Monumenten Arbeiter und später auch Krieger beschwören. An anderen Monumenten mit anderen Steinen können Sie wiederum Helden herbeirufen, die Ihnen helfen. Wenn Sie aber Pläne erbeuten, können Sie diese lesen und danach neue Gebäude oder neue Einheiten erstellen – aber natürlich nur solche von einer bestimmten Rasse. Verwirrt?

Auch das liest sich schwerer, als es tatsächlich ist, denn Sie lernen beim Spielen den richtigen Umgang damit.

BEDIENUNG

Für ein derart komplexes Spiel, in dem Sie die unterschiedlichsten Befehle geben können, ist die Steuerung vorbildlich einfach geraten. Unter Ausnutzung einiger Tasten und des Mausrades drehen Sie beispielsweise die Karte nach Belieben oder zoomen sich direkt von der Vogel- in die Ich-Perspektive. Dennoch: Bei so vielen verschiedenen Dingen, die Sie zu tun haben, wird es schon ein Weilchen dauern, bis alles auswendig sitzt.

URTEIL

Toll, toll, toll: So fällt die Wertung für jedes der drei Spiele aus, die Sie mit Spellforce quasi im Paket bekommen. Jeder Aspekt – Aufbau-, Strategie- und Rollenspiel – macht Spaß und ist anspruchsvoll, aber nicht zu schwer. Grafisch kann sich das Spiel sehr gut sehen lassen, und die Möglichkeiten, Ihre Figuren mithilfe einfacher Befehle zu kommandieren, muss den Entwicklern erstmal jemand nachmachen. Die Handlung sowie der tolle Einführungsfilm verdienen das Prädikat „Internationale Spitze".

Also verdrängen Sie alle Berührungsängste, die Ihnen der Spiele-Mix eventuell macht, und genießen Sie ein „gutes" Spiel, das Sie viele Stunden an den PC fesseln wird. ■



Egal, in welchem Spiel sie auftauchen: Orks sind grundsätzlich immer hässlich.

SPIELDETAILS



In Kisten finden Sie Ausrüstung für Ihre Spielfigur.



Reinhauen! Ihre Arbeiter sind immer schwer beschäftigt.



Das Fragezeichen markiert interessante Gesprächspartner.



Wer im Sterben gelb leuchtet (Kreis), hat Ausrüstung dabei.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spellforce – Order of the Dawn[1]

Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 0700-22787767 (0,122 €/Min.) Fax 02271-4985999 (0,122 €/Min.)
Version: 1.01
Zum testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1] sprich: „Spellforß – Orderoff se Dohn"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank vorbildlicher Lernaufgabe sehr einfach.	1,00
Langzeitspaß	5%	Der Kampf Gut gegen Böse fesselt hier besonders – da bleibt man dran!	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle Optik – egal, ob bewegt oder ruhig.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Kämpfen, Zaubern: immer eine Augenweide.	1,50
Musik	2%	Schöne, stimmungsvolle Klänge.	1,50
Geräusche	3%	Wenn Monster brüllen und Kämpfe toben, hört sich das sehr gut an.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Arbeit mit einem Top-Ergebnis.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Schön kurz, ohne dass etwas fehlen würde.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur bekommen Sie das Spiel gut in den Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Fantasy-Welt am Abgrund: ebenso schön wie morbide.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,37**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-227877678 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1777 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	funktioniert nicht	6,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,59**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	10 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%	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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelt	unspielbar	4,00
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 startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**5,24**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)		
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Rassen, mehr als 100 Zaubersprüche	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%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,91**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	1,91
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	40,90 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,91 x 49,99 = 95,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

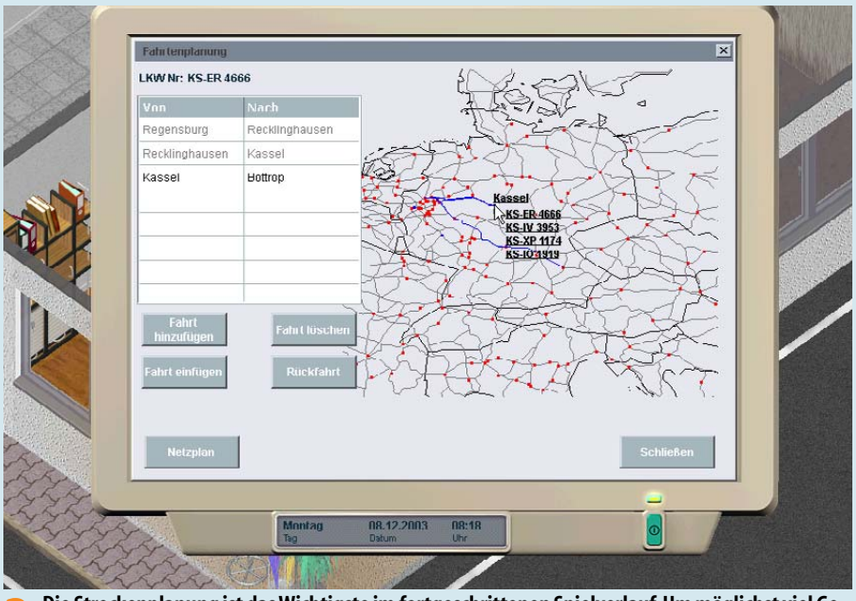
SPIELVERLAUF



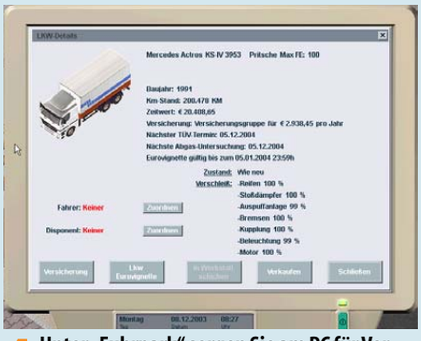
1 Im Laufe des Spiels erscheinen auf dem Spiel-PC Schaltknöpfe für Fuhrpark, Buchhaltung, Aufträge. Von hier aus lenken Sie alles.



2 Ihren ersten Gliederzug-Lkw bestellen Sie direkt im Internet. Um die Kosten niedrig zu halten, empfiehlt sich ein gebrauchtes Fahrzeug.



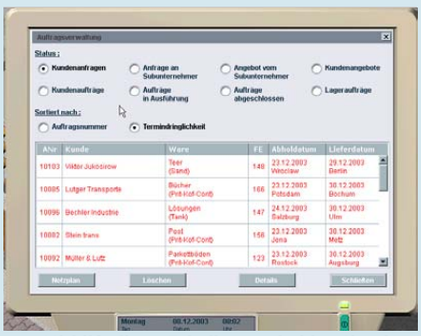
3 Die Streckenplanung ist das Wichtigste im fortgeschrittenen Spielverlauf. Um möglichst viel Gewinn zu machen, sollten Sie die Aufträge so planen, dass der Lkw immer beladen ist. Die Landkarte lässt sich zwar vergrößern und verkleinern, wird dadurch aber auch nicht übersichtlicher.



4 Unter „Fuhrpark" sorgen Sie am PC für Versicherungen, Eurovignetten, Reparaturen, Fahrer-Einteilung oder Fahrzeugverkäufe.



5 Die Personalakte gibt Ihnen Auskunft über Gehalt, Urlaubs- und Krankheitstage sowie die Arbeitsleistung Ihrer Mitarbeiter.



6 Mithilfe dieser Tabelle entscheiden Sie, ob und wie Sie einen Auftrag erledigen können, und errechnen Kostenvoranschläge.



7 Ihr Unternehmen ist in Schwung. Das Arbeitsamt hat neue Mitarbeiter für Sie. Die Bewerbungen flattern am nächsten Tag ins Haus.

Der P

Aufbauspiel für PC |
Auf Draht und auf Achse – als Speditionsunternehmer



INSTALLATION

Sollte die Installation des Spiels nicht planmäßig ablaufen, so schauen Sie einfach auf Seite 226 nach, um Ihr Fuhrunternehmen richtig in Fahrt zu bringen.

INHALT

Spielzeug von Bochum nach München, Parkettböden von Hagen nach Bremen und Gummirohrmasse von Göttingen nach Leipzig. Wer eine Spedition aufbauen und am Laufen halten will, braucht vor allem eines: planerisches Geschick.

Doch um überhaupt Waren von A nach B bringen zu können, brauchen Sie erst einmal einen Lkw. Also schalten Sie den im Spiel vorkommenden PC an und bestellen das Transportgefährt im dort ebenfalls vorkommenden Internet. Um Geld zu sparen, darf's für den Anfang ein gebrauchter Pritschenwagen sein. Der ist günstig und kann viele Arten von Waren transportieren. Sobald der Kauf perfekt ist, sehen Sie auf dem Computerbildschirm im Spiel auch schon eine Schaltfläche mit der Beschriftung „Fuhrpark". Ein Doppelklick auf das Fahrzeug versetzt Sie in die Lage, eine Versicherung abzuschließen, die nötige Eurovignette zu kaufen und dem Lkw einen Fahrer zuzuteilen. Da Sie bisher aber noch kein Personal haben, setzen Sie sich kurzerhand erst einmal selbst ans Steuer Ihres Lasters.

Der Wagen ist da, nun können Sie erste Transportaufträge prüfen. Die kommen entweder per Post in die Firma oder erscheinen in der Ablage „Aufträge" auf dem Computermonitor. Sie überzeugen sich davon, ob Ihr Transporter die nötige Kapazität hat und den gewünschten Warentyp überhaupt befördern kann. Es bleibt Ihnen überlassen, entwe-

SPIELDETAILS



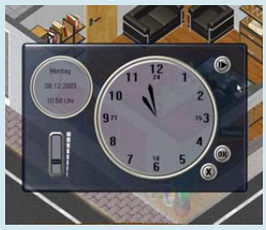
Hier sehen Sie Ihre Spedition aus der Vogelperspektive.



Der Fuhrpark auf dem Hof wächst stetig an.



Privatbereich ohne Funktion, taugt nur zum Ansehen.



Die Uhr läuft: Hier können Sie die Spielzeit beschleunigen.

laner 3



der eine Transportversicherung abzuschließen, oder das Risiko eines eventuellen Schadens selbst zu tragen. Damit die Kasse am Ende klingelt, legen Sie noch Ihre Gewinnspanne fest. Die sollte allerdings nicht allzu hoch ausfallen, denn sonst springen die Kunden ab. Mit einem Klick versenden Sie Ihr durchgeplantes Angebot an den Interessenten. Ist der einverstanden, so steht seine Bestellung prompt im Auftragsbuch.

Schon nach wenigen Tagen häufen sich die Angebote. Das heißt, Sie müssen nicht nur den Fuhrpark vergrößern, sondern auch Personal einstellen. Fahrer, Disponenten, Buchhalter(innen), Kfz-Mechaniker – ein Anruf beim Arbeitsamt genügt, um Ihren Briefkasten mit Bewerbungen zu füllen. Doch für die Leute muss gesorgt sein. Die wollen nicht nur Gehalt, sondern auch Urlaub, benötigen teilweise Büroräume und fallen auch schon mal wegen Krankheit aus. Damit Ihr Laden dennoch richtig in Schwung kommt, können Sie Werbung treiben. Um rentabel arbeiten zu können, ist es wichtig, möglichst wenig Leerfahrten zu haben. Ihre Hauptaufgabe besteht also darin, die Routen zu planen und die Aufträge so zu disponieren, dass Ihre Fahrzeuge immer voll beladen über die Straßen rollen. Ganz wie bei einer echten Spedition, müssen Sie mit unerwünschten Zwischenfällen rechnen: Unfälle, Pannen und Radarkontrollen.

BEDIENUNG

Das Spiel wird überwiegend per Mausklick gesteuert. Lediglich Ihre kalkulierten Gewinnspannen tippen Sie per Tastatur ein.

URTEIL

Sie wollen als PC-Spediteur erfolgreich sein? Dann schrauben Sie Ihre Erwartungen, was Optik und technischen Standard von Spielen angeht, erst einmal ganz weit runter. Denn Sie werden sich mit einer Unmenge Tabellen und Landkarten konfrontiert sehen. Die serviert Ihnen der Hersteller in lieblosem Grau-Schwarz-Weiß. Die wenigen Animationen im Spiel – Sie können in eine Stadtansicht oder in die Privatwohnung schalten – wirken steif und sind technisch veraltet.

Zusätzlich machen Ihnen zahlreiche Programmfehler das Leben schwer. Versucht man, zu Spielbeginn den erwarteten Gewinn in Euro statt in Prozent einzugeben, ist ein Weiterspielen unmöglich. Die Schaltfläche „Angebot abschicken" bleibt dann grau und kann nicht angeklickt werden, obwohl Sie alles korrekt eingegeben haben. Und während Sie sich noch den Kopf zerbrechen, warum Angestellte in wenigen Monaten auf über eine Million Krankheitstage kommen, Rechnungen für Reparaturen utopisch hoch ausfallen oder Sie die Büroräume Ihrer Spedition nicht erweitern können, raubt Ihnen schlecht gemachtes Gedudel den letzten Nerv. Auf der Packung preist der Hersteller: „… realitätsnah wie nie zuvor". Aber noch nicht einmal die Streckenberechnungen stimmen: Von Kassel bis Bremerhaven berechnet das Spiel rund 200 Straßenkilometer. Tatsächlich sind es jedoch etwa 350. Auch wenn der Hersteller verspricht, dass mit dem Spielverbesserungs-Programm (Patch) alles gut wird: Dieses Spiel ist lach-, laster- und „mangelhaft".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Planer 3

Hersteller: Phenomedia
Info: Tel. 02327-9970 (0,12 €/Min.) Fax 02327-997411 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.derplaner3.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Textkästen helfen beim Einstieg.	3,00
Langzeitspaß	5%	Berechnungsfehler vermiesen selbst hart gesottenen Planern den Spaß.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Das Spiel besteht überwiegend aus Tabellen.	5,00
Bewegungsabläufe	3%	Kaum vorhanden – und dann steif.	5,00
Musik	2%	Nervtötendes Gedudel – abschalten!	5,00
Geräusche	3%	Bis auf Klickgeräusche bei den einzelnen Arbeitsschritten ist nichts zu hören.	5,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird nicht geredet.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Lieblos gestaltet, schwer zu lesen.	4,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie Ihre Spedition bestens unter Kontrolle.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Fade Tabellen, unübersichtliche Straßenkarten, da kommt schnell Frust auf.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,38**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.derplaner3.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (578 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0547 Megabyte	2,03
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,01**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	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%	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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
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%	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%**			**4,46**

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%	sehr viele Startstädte, Endlosspiel	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%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,37**
Abwertung		den Spielfluss behindernde Programmfehler	+1,50

TESTERGEBNIS	**mangelhaft ← 4,87**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**20,00 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	4,87 x 20,00 = 97,40 = ungenügend[1]

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] abgewertet um zwei Noten wegen mangelhaften Testergebnisses

SPIELVERLAUF



1 Mit einem leeren Grundstück geht's los: Sie kaufen sich in Las Vegas ein Stück Land, um später einmal die Stadt zu beherrschen.



2 Sie fangen klein an. Zuerst ein Hotel und ein Hauptbüro. Der Rest des Grundstücks ist noch unbebaut. Sie haben noch viel zu tun.



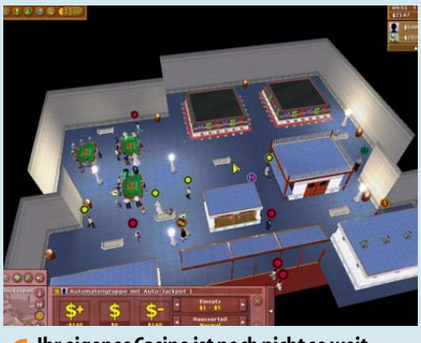
3 Vegas bei Nacht: In der Glücksspieler-Stadt ist immer etwas los. Sie haben inzwischen kräftig angebaut. Das erste Casino, ein Souvenirladen und ein Schmuckgeschäft sollen noch mehr Geld in Ihre Kasse spülen. Und wirklich: Die Besucher strömen bereits in Scharen herbei.



4 Selbst am Tag sind die Straßen voller Menschen auf der Suche nach dem schnellen Glück. Die meisten wollen Karten spielen.



5 Der Blick ins Casino Ihres Konkurrenten ist ein Schockerlebnis. Alles ist perfekt ausgebaut und gigantisch. Anstrengen!



6 Ihr eigenes Casino ist noch nicht so weit, wirft aber schon ganz gut Gewinne ab. Vor allem die drei Kartenspiel-Tische sind beliebt.



7 Sie verschönern Ihre Bauten mit Bäumen und Grünflächen. Je ausgefeilter die Deko, desto zufriedener die Besucher.



Managerspiel füt PC |
Casinos, Hotels, Shopping: Wer wird Boss in Las Vegas?

INSTALLATION

Damit die Installation von „Vegas Tycoon" nicht zu einem Glücksspiel wird, sollten Sie die Tipps der Redaktion auf Seite XXX beachten.

INHALT

Mitten in der Wüste liegt die schrillste, farbenfroheste, lauteste Stadt der USA: Las Vegas. Casino neben Hotel, Hotel neben Casino. Hier spielen jederzeit Zehntausende von Menschen um Haus und Hof, besuchen teure Shows und wohnen in luxuriösen Hotels.

Sie können Herr über das alles werden – wenn Sie sich halbwegs geschickt anstellen. Sie beginnen bei Null. Ihnen wird ein komplett jungfräuliches Grundstück zum Kauf angeboten. Das ist zwar nicht billig, aber Sie schlagen natürlich zu und kaufen das Gelände. Aber damit geht die Arbeit erst los: Sie bauen ein Casino, ein Hotel, ein Büro, vielleicht ein Kino oder einen Souvenirladen. Derweil schläft auch die Konkurrenz nicht. Ihr schärfster Widersacher hat ein noch größeres Casino hingeprotzt. Und als Sie zum ersten Mal in sein Prunkgebäude treten, bleibt Ihnen die Luft weg: Zahllose Spieltische, Automaten, Bars und Pflanzen. Hier kann man eine Menge Geld verdienen.

Schnell ordern Sie für Ihren eigenen Glücksspieltempel weitere Ausstattung. Ob das aber reicht? Ein Blick in die Finanzen jedenfalls verheißt nichts Gutes: Pro Tag machen Sie gerade mal 1000 Dollar Gewinn – das muss besser werden.

Um Ihr Gelände attraktiver zu machen, lassen Sie Bäume pflanzen und Brunnen bauen. Gleichzeitig drehen Sie an der Preisschraube, erhöhen die Einsätze etwas und auch den Gewinn – gemeint ist natürlich der Gewinn, den *Sie* machen.

Da alles mal kaputt gehen kann, müssen Sie Techniker einstellen, die im Notfall zu Reparatureinsätzen ausrücken. Außerdem brauchen Sie natürlich Reinigungspersonal, Sicherheitsleute und auch Barkeeper.

Im Laufe des Spiels warten verschiedene Aufgaben auf Sie. Mal müssen Sie 4000 Dollar Tagesgewinn erreichen oder einen Basketball-Star mit diversen Attraktionen in Ihr Casino locken.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist kinderleicht mit der Maus zu bewältigen. Die Möglichkeiten sind umfangreich, ohne dass das Spiel deshalb unübersichtlich wird.



Sieh da: In Las Vegas tobt das pralle Leben.



URTEIL

„Vegas Tycoon“ kann vor allem mit seiner quietschbunten Optik glänzen. In der Spiellandschaft ist immer was los: Menschenmassen laufen herum, Autos fahren, Lichter blinken. Sie können den Blickwinkel aufs Geschehen frei steuern und Ihre Gebäude von ganz nah und aus der Ferne betrachten. Die Vegas-Stimmung kommt prima rüber. Manchmal wirkt alles etwas steril, besonders die Menschen, die im Gänsemarsch durch die Straßen laufen, verstärken diesen Eindruck. Auf jeden Fall aber ist das Spiel sehr umfangreich. Sie können viele Gebäude bauen, können Ihr Casino innen ausstatten, und es tummeln sich bis zu 5000 Gäste in der Stadt. Die Musik ist etwas eintönig, passt aber. Für Anfänger ist der Aufstieg zum Tycoon wegen der vielen Möglichkeiten nicht ganz leicht, aber zu bewältigen. Das Spiel ist aber ein klarer Gewinn und bekommt die Note „gut“. ■



Onkel Sam: Las Vegas ist der amerikanische Traum schlechthin.

SPIELDETAILS



Anziehend? Hotelgäste tragen auch im Pool volle Kleidung.



Stimmung: Wie ein Gast sich fühlt, sehen Sie überm Kopf.



Aufbauhilfe: Mit den Schaltflächen auf diesem Balken können Sie weitere Gebäude errichten.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Vegas Tycoon[1]

Hersteller: Empire Interactive
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-24245160 (0,122 €/Min.)
Version: 1.00
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.vegastycoon.de*

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

[1]spricht: „Wegas Taikuhn“

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Das erste Casino bauen Sie schnell.	2,00
Langzeitspaß	5%	Viele Gebäude, viele Besucher, viele Möglichkeiten. Das alles macht lange Spaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren etwas grob, Umgebung ist prima.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Menschen gleiten, statt zu laufen.	3,50
Musik	2%	Casino-Gedudel passt, ist aber eintönig.	3,00
Geräusche	3%	Stimmengewirr, Straßengeräusche – wirkt alles ziemlich echt.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Leicht verständlich, kurz und lesbar.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie Ihr Glücksspiel-Reich bestens im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Tolle Optik, viele Möglichkeiten, leichter Einstieg ergeben ein interessantes Spiel.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,15**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-252006 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.vegastycoon.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%	nein (401 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	5,5352 Megabyte	3,35
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,28**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	19 bestanden, 1 nicht bestanden[2]	**1,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**11,8%**				**2,60**
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%	nein			6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**				**3,14**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zehn Spielstufen, zwölf freie Szenarien			2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit			1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus			3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc 2.9			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,17**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,17
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	38,90 € (0s3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,17 x 44,99 = 97,63 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

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



Ergänzungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC |

Neue Völker, alte Probleme: Sind Sie noch immer der beste Herrscher?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 226.

INHALT

Eine Ergänzungs-CD-ROM (Fachbegriff: „Add-On“) sollte ihrem Namen alle Ehre und ein bereits bestehendes Spiel interessanter machen oder erweitern. In dieser Hinsicht vorbildlich ist das neue Zusatzprogramm für den Strategie-Klassiker „Civilization 3“. Mit „Conquests“ („Eroberungen“) können Sie außer dem normalen Spiel, ein Volk 5000 Jahre lang zu regieren und dann möglichst zu siegen, auch einzelne, besonders interessante Abschnitte der Geschichte der Menschheit nachspielen. Zum Beispiel die Anfänge der Kulturen im Zweistromland erleben, den Aufstieg und Fall Roms herbeiführen oder sich den Titel Shogun im feudalen Japan erobern. Nicht weniger als neun solcher Szenarien warten auf clevere Civilization-Experten.

Doch damit sind noch lange nicht alle Neuerungen aufgezählt. Fünf zusätzliche Weltwunder, wie Zeusstatue, Artemistempel oder Internet, sind nun im Spiel, dazu weitere Rohstoffe, wie Zucker oder Tabakpflanzen. Mit sieben neuen Völkern wird gleichzeitig eine weitere Spielausrichtung eingeführt: die seefahrenden Kulturen. Die haben ihre Vorteile, wenn es um Erkundungen zu Wasser geht, und bekommen für Küstenstädte besondere Boni. Neue Regierungsformen, wie Stammesrat oder Oligarchie, runden das Add-On ab.

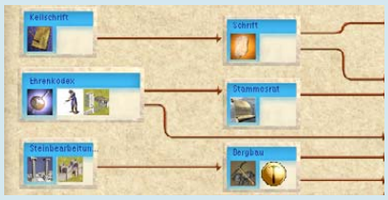
BEDIENUNG

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum Hauptspiel kaum verändert, ist jedoch im Detail noch besser geworden. Dafür sorgen Knöpfe zum Anklicken auf dem Bildschirm, mit denen Sie beispielsweise durch Ihre Städte schalten können. Mit Maus und Tastatur lassen sich die Geschicke Ihres Volkes in Civilization 3 einfach sehr gut lenken.

URTEIL

Besonders jene, die mit Civilization 3 bereits sehr viel Spielzeit verbracht haben, werden das neue Add-On zu schätzen wissen. Die Szenarien machen durch ihre teilweise sehr originell veränderten Forschungsbereiche viel Spaß und geben dem altbekannten Spiel eine frische Note. Und die Veränderungen im Hauptspiel sind zwar auf den ersten Blick nur klein, zeigen aber im Lauf einer Partie deutliche Wirkung. Kein Zweifel, mit Conquests haben die Entwickler ihren Job noch deutlich besser erledigt, als mit „Play the World“, dem ersten Add-On. Trübte da der nicht immer optimal laufende Mehr-Spieler-Modus den Gesamteindruck, so gibt es am zweiten Ergänzungs-Streich wenig zu mäkeln – dazu ist es einfach zu „gut“.

SPIELDETAIL



Neue Forschung: In einigen Szenarien ist der bekannte Fortschrittsbaum um etliche Bereiche erweitert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Civilization[1] 3 – Conquests

Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1] spricht: „Siiwwilaisäischen“

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bekanntes für Fans, Neulinge haben's schwer.	3,00
Langzeitspaß	5%	Dieses Spiel wird einfach nicht langweilig: ein Dauerbrenner!	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Klein, aber gut zu erkennen.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren tun wenig – das geht besser.	3,00
Musik	2%	Stimmungsvoll, abschaltbar, nervt nie.	1,00
Geräusche	3%	Wenig Lärm auf der Welt: Im Spiel stört's nicht.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird nicht gesprochen.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Viel zu lesen – ist auch notwendig.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie sehr gut klar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Ein Volk 5000 Jahre lang zu regieren, birgt unglaubliche Spieltiefe – klasse!	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,68**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.atari.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (771 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	661,2148 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
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%	sieben neue Völker, neun neue Karten		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%	nicht bekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,01**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,01
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,01 x 29,90 = 60,10 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem wichtigen Qualifikationsspiel gegen die Schotten schmettert das deutsche Team stimmgewaltig die Nationalhymne.



2 Die Männer von der Insel gehen gleich hart zur Sache. Vor dem Strafraum lässt sich ein deutscher Verteidiger den Ball abluchsen.



3 Ohne Rücksicht auf Verluste pumpt sich der Schotte durch den Strafraum. Die deutschen Abwehrspieler starren ihm hinterher. Nach diesem Kraftakt ist allerdings kein vernünftiger Torschuss mehr möglich. Der Schlussmann kann den Ball ohne große Probleme halten.



4 Das aggressive Spiel ruft den Schiri auf den Plan. Er spricht eine Verwarnung für die Schotten aus, die sich nun etwas zurücknehmen.



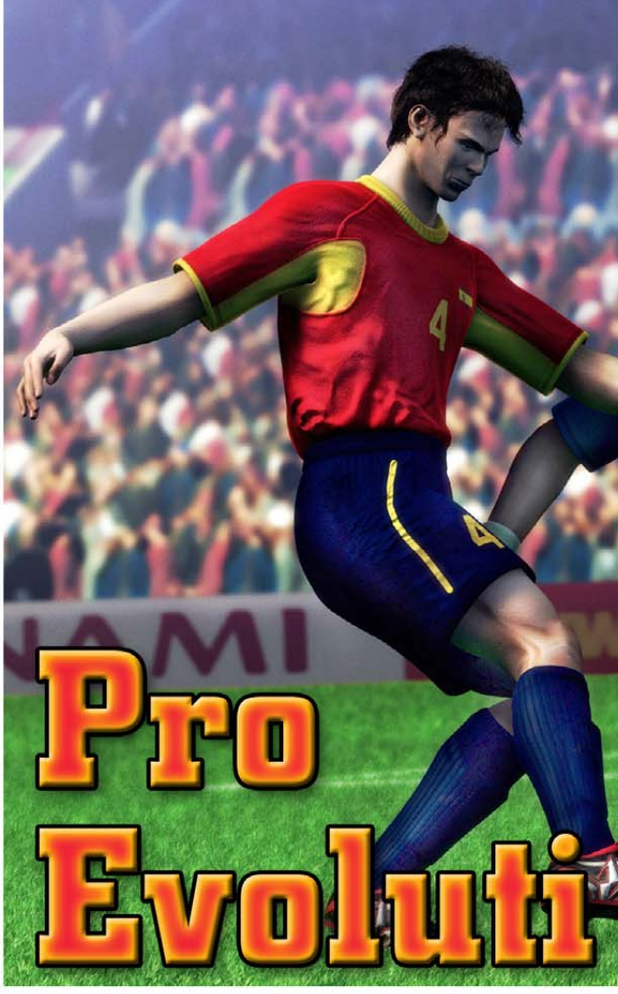
5 Dafür legen sich jetzt die Deutschen mehr ins Zeug. Mit verzweifeltem Einsatz erobern sie den Ball vor dem gegnerischen Strafraum.



6 Plötzlich steht ein deutscher Stürmer ganz alleine vor dem schottischen Tor und umkurvt den Keeper. Der Ball zappelt im Netz.



7 Das 1:0 ist auch der Endstand. Die deutschen Spieler feiern ausgelassen ihren Sieg und erdrücken dabei fast ihren Torschützen.



Pro Evoluti Soccer

Fußballspiel für PC | 90 Minuten Kampf und Krampf um einen Ball – heiße Dribblings zur kalten Jahreszeit

INSTALLATION

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

INHALT

Die Nationalmannschaft hat sich für die Europameisterschaft qualifiziert, und die Bundesliga steht unmittelbar vor ihrer Winterpause. Doch Sie müssen auch jetzt nicht auf König Fußball verzichten. Spielen Sie doch einfach die Höhepunkte der EM-Qualifikation am eigenen Computer nach. Aber so spaßig es auch sein mag, Bertis Schotten mal eine richtige Abreibung zu verpassen: Die siegreiche Qualifikationsrunde werden Sie nicht authentisch wieder aufleben lassen können. Denn bei den 56 verfügbaren Nationalmannschaften fehlen so exotische Vertreter wie Island, Litauen und die Färöer-Inseln. Auch Spitzenteams, wie Deutschland und die Niederlande, laufen nicht in ihrer Originalbesetzung auf. Oder hat schon mal jemand von den Stürmern Bobitici und Froibaad gehört? Die falschen Namen können Sie aber von Hand korrigieren. Die meisten anderen Mannschaften sind in der korrekten Besetzung dabei.

So weltfremd die Auswahl an Mannschaften und Turnieren auch erscheint, alles andere ist um so realistischer. Als Trainer haben Sie absolut freie Hand bei der Aufstellung Ihrer Spieler. Jedem Mannschaftsmitglied können Sie exakte Aufgaben auf dem Feld zuordnen, etwa die individuelle Manndeckung oder die Bewährung in bestimmten Standardsituationen. Mit einfachen Tasten-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN





Gamepad haben Sie das Spiel wesentlich besser im Griff. Genauso perfekt wie das Playstation-2-Original funktioniert das Ganze aber nicht. Denn die Steuerung wurde nicht für den PC angepasst. Im Menü für die Tastenbelegung müssen Sie umständlich die einzelnen Tastenfunktionen eines Playstation-Gamepads auf Ihr PC-Gamepad übertragen. Dabei ist es fast unmöglich, alle Sonderfunktionen auf sinnvolle Tastenkombinationen zu legen. Ein ärgerliches, aber noch akzeptables Manko. Schließlich wird Ihnen trotz dieser Einschränkungen eine äußerst komplexe Steuerung geboten. Nach ein paar Trainingsspielen sind damit die schönsten Spielzüge möglich – wie im richtigen Fußball auch.

URTEIL

Endlich gibt es ernst zu nehmende Konkurrenz für „FIFA Football". Dabei sorgen Vor- und Nachteile der beiden Spiele nahezu für Gleichstand. „Pro Evolution Soccer 3" tritt ohne korrekte Spieler-, Vereins- und Turniernamen an, und bei der Steuerung wurde teilweise geschlampt. Andererseits bietet es eine realistischere, also interessantere Simulation des Fußballsports. Zahlreiche Feinheiten, etwa die korrekt angewandte Vorteilsregelung und das realistische Ballverhalten, zeichnen dieses Spiel aus. Die Grafik glänzt mit geschmeidigen Bewegungen und teilweise auch originalgetreuen Spielermodellen. Allerdings trübt der nervende, weil oft unpassende Kommentar den „guten" Gesamteindruck.

BEDIENUNG

Verrenken Sie sich nicht die Finger an der PC-Tastatur. Mit einem kombinationen wird die Strategie während des Spiels geändert. Wenn Sie wollen, übernimmt der Computer diese Aufgabe und stellt fleißig um, während Sie sich nur um die Torjagd kümmern.

SPIELDETAILS



Schöne Grüße aus der Konsolenwelt: Im Menü für die Tastenbelegung dient ein stilisiertes Playstation-2-Gamepad als Vorbild.



Es stehen elf verschiedene Kameraperspektiven zur Wahl. Mit der Weitwinkel-Einstellung haben Sie die beste Übersicht.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Evolution Soccer[1] 3

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.) Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Playstation 2

[1]spricht: „Pro Iwelutschen Socker"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Kalkulieren Sie ein ausgedehntes Training ein.	3,00
Langzeitspaß	5%	Je besser Sie das Spiel beherrschen, um so schönere Spielzüge und Tore gelingen Ihnen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Spieler ähneln ihren realen Vorbildern.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr realistisch und variantenreich.	1,00
Musik	2%	Eintönige Techno-Rhythmen.	4,00
Geräusche	3%	Mitreißende Zuschauerkulisse, aber eher schwache Spielgeräusche.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Viele Wiederholungen, teilweise unpassend.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Verständliche Texte, unübersichtliche Menüs.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Das Einstellen der Spieletastatur ist umständlich. Dann haben Sie aber alles im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Trotz falscher Spielernamen spannend und realistisch, als wäre man selbst auf dem Platz.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45247 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.konami-europe.com)	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 (626 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7422 Megabyte	1,86
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,59**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	15 bestanden, 2 nicht bestanden[2]	**1,59**

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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**11,8%**				**2,76**
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%	130 Mannschaften, 13 Turniere			1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen			3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur			2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom neu			0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	acht/keiner			0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**				**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,00**
Abwertung		teilweise falsche Spielernamen Fehler im Handbuch			+0,15 +0,10

TESTERGEBNIS	gut 2,25
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	34,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,25 x 34,95 = 78,64 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Shuttle AK38N-Motherboard mit Sound onboard: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung



Quizspiel für PC | Sport fürs Hirn: Hier kommt das Ratespiel zum Thema Leibesübungen

INHALT

Sie wissen, dass nicht „Olli Hand" oder „Jens Fuß", sondern Uwe Bein 1990 mit der deutschen Nationalmannschaft Weltmeister wurde? Oder dass Anja Fichtel-Mauritz Medaillen en masse im Fechten sammelte und nicht „Maja Tannel-Kaunitz"? Und wenn Sie dann noch Klaus Toppmöllers Sohn Dino kennen, Giovane Elber als Teil des so genannten magischen Dreiecks in Stuttgart erkennen und Ihnen auch der zwölffache Deutsche Handball-Meister VfL Gummersbach kein Buch mit sieben Siegeln ist, dann sind sie bei der PC-Sport-Ausgabe des beliebten deutschen Fernsehquiz' „Wer wird Millionär?" richtig.

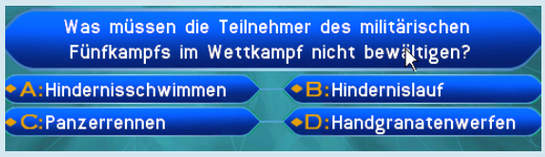
Ganz nach dem Vorbild der TV-Show mit Günther Jauch müssen Sie 15 Fragen beantworten, um „die Million" zu gewinnen. Allerdings fragt nicht der Showmaster persönlich, sondern lässt sich durch die Synchronstimme von Tom Hanks vertreten. Ansonsten aber ist alles wie „in echt": Sie hören die Original-Hintergrundmusik, und können zum „Aufwärmen" eine Auswahlrunde spielen, in der mehrere Kandidaten wie im Fernsehen bestimmte Begriffe in die richtige Reihenfolge bringen müssen. Anders als bei RTL gibt's ein Teamspiel, in dem sich mehrere Spieler in gemeinsamer Kopfarbeit zur Million durchraten. Oder Sie spielen im Wettstreit mit drei Freunden „Jeder gegen Jeden".

Natürlich gibt es auch die kleinen Helferlein: Per „Telefonjoker" ziehen Sie einen vom Computer gesprochenen Berater hinzu – der allerdings die richtige Antwort auch nicht weiß –, der „50:50-Joker" schließt zwei Antworten aus, und mit dem „Publikumsjoker" befragen Sie die virtuellen Zuschauer. (Fast) alles wie im Fernsehen. Und wenn Sie wissen, dass Jesse Owens mit vollem Namen James Cleveland Owens heißt, können Sie sogar die magische Million abräumen.

URTEIL

Zumindest bis zur 500-Euro-Stufe sind die Fragen zumeist recht leicht zu beantworten, doch anschließend geht es wirklich ans Eingemachte. Für Sportfans ist das Spiel ein Genuss, wer mit Fußball und Co. dagegen wenig am Hut hat, den wird es kalt lassen. Auf jeden Fall aber nerven die vielen Wiederholungen des Sprechers oder der Telefonjoker. Und das ewige ↵-Drücken in der Mehr-Spieler-Variante stört den Spielfluss. Doch Zeitgenossen, für die Wissen Sport ist, kommen hier durchaus „befriedigend" auf ihre Kosten.

SPIELDETAILS



So sehen die Fragen aus – inhaltlich ist diese allerdings etwas exotisch geraten. Richtig ist übrigens Antwort C.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wer wir Millionär? Sport

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ruck-zuck wissen Sie, wo es langgeht.	2,00
Langzeitspaß	5%	1000 neue Sportfragen machen Spaß, aber der Spielablauf wird recht schnell eintönig.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Keine Figuren, Umgebung an TV angelehnt.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegung gibt es im Spiel nicht.	6,00
Musik	2%	Original-Musik sorgt für Atmosphäre.	2,00
Geräusche	3%	Geräusche wie imTV, werden aber schnell langweilig.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht Günther Jauch und schnell abgenutzt.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Erklärungen sind klar und deutlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Kinderleichte Handhabung mit Maus und Tastatur. Das ewige ↵-Drücken nervt.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Für sportbegeisterte Fans der Show ist das Spiel klasse, alle anderen wird es langweilen.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,56**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidoshelpline.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (429 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	25 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,62**

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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**4,57**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1000 neue Sportfragen, bis vier Spieler/Teams	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%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,22**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,22
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	27,79 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,22 x 29,99 = 96,57 = 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 Als amerikanische Heckenschützin landen Sie gleich mitten im Kampfgeschehen. Ihr Vorgesetzter ist schwer verwundet und braucht Hilfe.



2 Sie haben den ersten Gegner entdeckt. Während Sie auf ihn anlegen, werden Trefferwahrscheinlichkeit und „Punkteverbrauch" gezeigt.



3 Sie haben den feindlichen Soldaten erschossen und robben nun langsam zu ihm hin. Seine Ausrüstung kann Ihnen vielleicht noch das Leben retten, deswegen nehmen Sie sein Gewehr mit.



4 In einer Kiste im Haus eines deutschen Offiziers haben Sie weitere nützliche Dinge gefunden und an sich genommen.



5 Nachdem Sie alle Gegner in der Nähe besiegt haben, holen Sie den Kommandeur und tragen ihn zum Fluchtfahrzeug, einem Motorrad.



6 Vor Ihrem nächsten Einsatz suchen Sie in den Personalakten nach qualifizierten Mitstreitern. Die Auswahl ist beeindruckend.



7 Ein Spion bringt Sie auf die Spur eines Verräters. Doch der lässt sich durch alliierte Soldaten schützen. Kämpfen Sie gegen Kameraden?

SPIELDETAILS

Ihr Gepäck bietet genug Platz für Schusswaffen, Granaten und andere Ausrüstung. Nehmen Sie mit, was Sie finden.





Mit jeder neuen Stufe, die Ihre Spielfigur erreicht, wachsen deren Fähigkeiten. Sie kann auch neue Talente erlernen.

Silent

Strategiespiel für PC | Spezialeinsätze im Zweiten Weltkrieg: mit stählernen Nerven und guter Planung zum Sieg

INSTALLATION

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

INHALT

Wieder einmal müssen die dunkelsten sechs Jahre des vergangenen Jahrhunderts als Kulisse für ein Spiel herhalten: der Zweite Weltkrieg. In „Silent Storm" übernehmen Sie die Rolle des Kommandeurs eines Sondereinsatzteams, das besonders heikle Aufträge erledigen soll. Nach Belieben dürfen Sie auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte stehen – und sich das Profil eines von sechs hochspezialisierten Kämpfern verpassen, zum Beispiel Scharfschütze, Soldat oder Grenadier.

Zusammen mit bis zu fünf Kameraden gehen Sie dann Ihrem gefährlichen Job nach, nehmen etwa einen feindlichen Agenten unversehrt gefangen oder machen einen Verräter dingfest. Außerhalb von Kampfhandlungen läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Sobald jedoch ein Gegner auf den Plan tritt, schaltet das Spiel in einen rundenbasierten Modus um – dann wird Zug um Zug gekämpft. Jedes Teammitglied hat dabei eine bestimmte Menge von Aktionspunkten zur Verfügung, die es zum Bewegen, Schießen oder für andere Aktionen „verbrauchen" kann.

Darüber hinaus bekommen Ihre Kämpfer für geleistete Arbeit auch noch Erfahrungspunk-



Storm

[1]sprich: „Ssailent Sstorm"

te „verliehen", die sie dann nach Regeln, die das Spiel vorgibt, gegen neue Fähigkeiten eintauschen können.

BEDIENUNG

Angesichts der Komplexität des Spiels ist die Steuerung angenehm einfach. Das meiste können Sie per Mausklick erledigen, ohne ins Schwitzen zu kommen – dafür sorgen schon die rundenbasierten Kämpfe, die Ihnen Zeit zum Nachdenken lassen. Selbst in hitzigen Gefechten können Sie in Ruhe nachsehen, mit welcher Chance Ihr Soldat einen Gegner treffen würde und ob er ihn schleichend erreichen kann oder nicht. Bis Sie allerdings die Kamera im Griff haben, mit der Sie nah ans Geschehen heranfahren oder die Karte drehen können, vergeht möglicherweise etwas Zeit.

URTEIL

Ein schlechtes Spiel ist „Silent Storm" nicht, dafür sind zu viele Teile viel zu gut gelungen. Aber die Tücke steckt im Detail. So kann Ihre Spielfigur beispielsweise direkt vor einem gegnerischen Soldaten hocken, sieht ihn aber nicht, weil ein leeres Regal zwischen beiden steht. Solche und ähnliche Fehler trüben den an sich guten Gesamteindruck ein wenig. Grafisch kann sich das Spiel allemal sehen lassen, und besonders schwer zu lernen ist es auch nicht. Aber wegen seiner zahlreichen kleinen Fehler entfaltet Silent Storm oft nicht seinen vollen Glanz, sondern wirft leichten Schatten. Schade, mit etwas mehr Sorgfalt hätte man eine Menge daraus machen können. Gerade noch „gut" ist es trotzdem.



Feuer aus allen Rohren – in „Silent Storm" ein eher ungewöhnlicher Anblick. Hier regiert kühle Überlegung statt blinden Ballerns.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Storm[1]

Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 0700-22787767 (0,12 €/Min.) Fax 02271-4985999 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.silentstorm-online.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Einführungsaufgaben recht einfach.	2,00
Langzeitspaß	5%	Fehler im Spiel und in der Technik trüben die Dauermotivation.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nichts Besonderers in Sachen Grafik.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Hier hätte man einiges verbessern können.	2,50
Musik	2%	Unauffällig, aber in Ordnung.	2,50
Geräusche	3%	Maschinengewehre, Granaten: Die Geräusche des Krieges klingen glaubhaft.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Teilweise unnötige Akzente – das nervt.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz, knapp und gut.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie gut zurecht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Kampf mit Hirn: Wer Spiele mit Kriegshintergrund mag, wird zufrieden sein.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,77**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-227877678 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2406 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,0352 Megabyte	2,43
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,74**
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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**4,24**

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%	mehr als 40 Charaktere, mehr als 75 Waffen	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%**		**2,41**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,41
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,41 x 49,00 = 118,09 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Foto: Corbis

1 sprich: „Rohlerkohster Taikuhn – Taim Twister Expänschen Päck"

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Gib Acht: Neue Achterbahnen braucht das Land

INSTALLATION

Wenn das Hauptspiel bereits auf dem Computer installiert ist, wird die Zusatz-CD-ROM einfach hinzukopiert. Auf Seite XXX finden Sie weitere Tipps zur Installation von Spielen.

INHALT

Vergnügungsparkmanager – das ist nicht nur ein kompliziertes Wort, sondern auch ein komplizierter Beruf. Besitzer von „Rollercoaster Tycoon 2" wissen, wovon die Rede ist: Achterbahnen konstruieren, Imbissbuden aufstellen und für Sicherheit und Ordnung sorgen. Eine echte Herausforderung.

Trotzdem: Irgendwann sind alle Themenparks errichtet, alle Ziele erreicht, alle Gäste zufrieden. Für nimmermüde Manager gibt's jetzt „Time Twister", eine Ergänzungs-CD-ROM mit 14 weiteren Aufträgen. Darin enthalten sind 100 neue Spiel-Elemente und 50 zusätzliche Attraktionen. Nach der Installation stehen Ihnen sechs Themengebiete zur Verfügung, zum Beispiel Urzeit, Mittelalter und Zukunft. Unverändert eintönig sind die Spielziele: Mal müssen 1500 Gäste Ihren Park besuchen, mal sind binnen weniger Jahre zehn Achterbahnen zu entwerfen.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Spiels ist unverändert. Leider. Denn noch immer ist das Errichten von Wegen viel zu kompliziert. Und nach wie vor öffnen sich bei jedem zweiten Mausklick störende Fenster.

URTEIL

Time Twister hält keines seiner Versprechen. Hinter den 100 neuen Spiel-Elementen verbergen sich überflüssige Teile für den optischen Feinschliff. Die 50 neuen Attraktionen: lieblose Variationen bekannter Fahrgeschäfte. So werden normale Autoscooter im Mittelalter-Szenario zu antiken Pferdewagen. Und die Getränkebude im Weltraum-Park zum Mondsaftladen.

Echte Neuerungen? Technische Verbesserungen? Frischer Spielspaß? Nichts von alledem! „Befriedigend" allenfalls für jene Spieler, die ihre Parks gern optisch umgestalten.

SPIELDETAILS



Die neuen Szenarien: hübsch, aber langweilig und unnütz.



3D-Kinos kosten wenig, spielen aber jede Menge Geld ein.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Expansion Pack[1]

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

Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.) Fax: 06103-334222 (0,122 €/Min.)
Version: 2.02
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Alles wie beim Hauptspiel.	1,00
Langzeitspaß		5%	Keine einzige Neuerung des Zusatzspiels sorgt für neuen Langzeitspaß.	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Detailliert, aber sehr kantig und kleinteilig.	4,50
Bewegungsabläufe		3%	Ansehnlich, teilweise aber ruckelnd.	3,50
Musik		2%	Jahrmarktsmusik, nervt sehr schnell.	4,50
Geräusche		3%	Bahngeräusche und Geschrei der Gäste sind realistisch – aber immer gleich.	3,00
Stimmen/Kommentare		2%	Noch immer macht niemand den Mund auf.	6,00
Texte/Untertitel		2%	Professionell, aber zu knapp.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Gespielt wird mit der Maus. Achterbahn- und Wegebau sind immer noch knifflig.	4,50
Faszination der Spielwelt		18%	Neue Optiken, schön und gut – wer auf neue Attraktionen hoffte, wird enttäuscht.	5,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**4,16**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Englisch (www.rollercoastertycoon2.com)	5,00
Service insgesamt		**3%**		**5,33**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (59 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0,4727 Megabyte	1,69
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5,4%**		**2,84**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	etwas knapp	**4,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	25 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%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	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%**		**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**		**3,43**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	100 neue, fast wertlose Objekte	5,00
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/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**3,43**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend **3,43**
PREIS/LEISTUNG	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	28,14 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,43 x 29,99 = 102,87 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hidde Danger

Actionspiel für PC | Der Adler ist gelandet – führen Sie eine Spezialeinheit der Alliierten hinter die feindlichen Linien

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite XXX.

INHALT

Sie befehligen während des Zweiten Weltkriegs eine Spezialeinheit der Alliierten, die zu dem Zweck gegründet wurde, geheime Aufträge zu erfüllen. Ihre Aufgaben sind dabei so abwechslungsreich wie gefährlich. Mal müssen Sie wichtige Informationen über den Feind sammeln, ein anderes Mal kriegswichtige Anlagen zerstören oder Stellungen des Feindes einnehmen. Dass Sie dafür einen verschworenen Haufen verwegener Kämpfer brauchen, versteht sich von selbst. Allerdings steht Ihnen kein „dreckiges Dutzend" zur Verfügung, sondern nur eine kleine Gruppe von vier Soldaten. Denen wird einiges an Stehvermögen abverlangt: Sie kämpfen zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Sie können fremde Fahrzeuge kapern, und selbst Tauchgänge bleiben Ihnen nicht erspart. Insgesamt 23 gefährliche Einsätze an höchst unterschiedlichen Schauplätzen, wie den verschneiten Wäldern von Norwegen, unter der sengenden Wüstensonne Nordafrikas oder den feucht-schwülen Dschungellandschaften von Birma, warten auf Ihre tapferen Recken.



Damit der Kriegseinsatz nicht vorzeitig in die Hose geht, sollten Sie zu Spielbeginn Ihre Gruppe nach sorgfältigen Kriterien auswählen. Nicht jeder beherrscht jede Waffe gleichermaßen gut. Ein Scharfschütze im Team ist daher ebenso wichtig wie ein Sprengstoffexperte. Und in feindlichen Anlagen kann sich ein erfahrener Schlossknacker als nützlich erweisen.

Darüber hinaus haben Sie im Spiel nur eine Chance, wenn Sie taktisch klug agieren. Blindes Drauflosstürmen ist der sichere Weg ins Verderben. Denn: Ihre Gegner können Sie bei unachtsamem Vorgehen schon von weitem erspähen, und jeder Treffer kann tödlich sein. Sie müssen daher ständig dem

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- [J] : Springen
- [Pos1] : Klettern
- [Strg] : Hocken
- [⇧] : Hinlegen

SPIELVERLAUF



1 Turnübungen: Bevor es ins Gefecht geht, werden Sie im Trainingscamp der Alliierten auf Ihre gefährlichen Einsätze vorbereitet.



2 Ihr erster Auftrag: Dringen Sie in Norwegen in eine feindliche Fabrik ein. Ihr Verbindungsmann Sygurd hilft Ihnen dabei.



3 Außerhalb der Anlage treffen Sie auf feindliche Soldaten. Nach kurzem Gefecht suchen Sie den unterirdischen Eingang zur Fabrik.



4 Explosive Stimmung im Untergrund: Jetzt kommt es darauf an. Befestigen Sie Sprengstoffladungen, und suchen Sie schnell das Weite.



5 Endlich ein Tapetenwechsel. In der flimmernden Hitze Nordafrikas weicht auch der letzte Frost aus den müden Gliedern. Doch statt eines erholsamen Sonnenbades wartet auf Sie eine gefährliche Fahrt durch eine verminte Wüstenstrecke. Ihr nächstes Ziel: der Flughafen bei Daiburn.



6 In die Luft gegangen: In den verwinkelten Canyons der Saharawüste kommt es zum Luftkampf mit feindlichen Fliegern.



7 Auch anderswo auf der Welt werden Sie gebraucht. Nach kurzer Verschnaufpause verschlägt es Ihre Einheit in den Dschungel von Birma.

SPIELDETAILS



Der Kompass zeigt Ihnen immer, wo es lang geht.



Der Spielerbildschirm liefert wichtige Informationen.



Team Befehle erteilen, Vorhuten bilden und Ablenkungsmanöver starten. Nachdenkliche Naturen haben jederzeit die Möglichkeit, in einen speziellen Taktikmodus zu wechseln, in dem der Spielverlauf unterbrochen wird, damit Sie in Ruhe die nächsten Schritte planen können. Wem Teamplay nicht sonderlich liegt, der kann auch im Spielmodus „Einsamer Wolf" allein auf die Hatz gehen. Allerdings erhöht sich dadurch der an sich schon gepfefferte Schwierigkeitsgrad nochmals deutlich.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist einigermaßen komplex geraten, um nicht zu sagen: kompliziert. Nahezu jeder Knopf der PC-Tastatur ist mit einer Funktion belegt, schnelle taktische Manöver sind erst nach einer gewissen Einarbeitungszeit von Erfolg gekrönt.

URTEIL

Anders als andere Action-Vertreter dieser Thematik, zeigt „Hidden & Dangerous 2" ein hohes Maß an Realismus. Das wird besonders in kleinen Details sichtbar, etwa wenn Fahrzeuge durch unachtsame Fahrweise im Schnee stecken bleiben oder Sie die Uniform eines erledigten Feindes nicht, wie zu Täuschungszwecken geplant, überstreifen können, weil sie dummerweise blutbefleckt ist. Die Gegner sind kein Kanonenfutter, sondern verhalten sich intelligent. Die Feinde suchen Deckung hinter Hindernissen, werfen sich bei Beschuss zu Boden oder nehmen auch mal einen Umweg in Kauf, um Sie plötzlich von hinten zu attackieren. Und wenn ein Gegner wirklich mal keinen Ausweg mehr sieht, ergibt er sich sogar.

Happig ist allerdings der hohe Schwierigkeitsgrad – gepaart mit der komplizierten Steuerung. Es ist schlichtweg ärgerlich, wenn man sich kurz vor Ende eines (in der Regel sehr langen) Einsatzes eine tödliche Kugel einfängt, nur weil man mal wieder mit den Tücken der Tastatur hadert. Trotz einiger Schwächen im Detail liegt aber ein „gutes" Spiel vor.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hidden & Dangerous[1] 2

[1]spricht: „Dänschres"

Hersteller: Take 2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.take2.de

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

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					
Spieleinstieg		6%	Ein Einführungsspiel erklärt wichtige Funktionen.		2,50
Langzeitspaß		5%	Die an sich fesselnde Geschichte wird getrübt durch einen enorm hohen Schwierigkeitsgrad.		3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Viele Umgebungen sorgen für Abwechslung.		1,50
Bewegungsabläufe		3%	Die Gegnerschar bewegt sich realistisch.		1,50
Musik		2%	Die Musik passt sich dem Geschehen an.		2,00
Geräusche		3%	Die Geräusche fallen gegenüber der Musik ein wenig ab, sind aber immer noch zweckmäßig.		3,50
Stimmen/Kommentare		2%	In der Regel knappe Befehle, aber klar verständlich.		3,00
Texte/Untertitel		2%	Große Texteinblendungen an wichtigen Stellen.		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Vor allem die Tastatur kommt zum Einsatz. Die Steuerung ist kompliziert.		4,00
Faszination der Spielwelt		18%	Die spannenden Einsätze und die realistische Darstellung wissen zu gefallen.		2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**			**2,46**
SERVICE					
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.hidden.de)		1,00
Service insgesamt		**3%**			**1,64**
INSTALLATION					
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (1971 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt		**5,4%**			**2,30**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel		**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	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%	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%**			**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	23 Einsätze in 9 Kampagnen		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%	nicht bekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/32		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,12**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← 2,12
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,12 x 49,95 = 105,89 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Bart bekommt den Auftrag, das in den Straßen herumliegende Plattfleisch einzusammeln. Daraus werden leckere Krusty-Burger.



2 Also fährt er im Pickup los, fleißig Fladen sammeln. Wenigstens einer, der weiß, woher die Reifenspuren auf den Burgern stammen.



3 Springfield hat ein Problem: Schwarze Lieferwagen fahren in der Stadt herum, ihre Besatzungen bespitzeln die braven Bewohner. Das ist schlimmer als der gelbe Laster, der Thomas Gottschalk in der TV-Werbung verfolgt. Also muss Bart den mysteriösen Vehikeln auf die Schliche kommen.



4 Auf einem Parkplatz trifft Bart seinen Dad Homer, der ihm einen Schneepflug-Laster verkauft, mit dem er andere Autos plätten kann.



5 Das macht der Junior dann auch. Damit ein Experiment klappt, muss er die Autos von Handy-Benutzern zerstören.



6 Auch Schwester Lisa ist keine bessere Verkehrsteilnehmerin, fährt immer auf Kollisionskurs und zwingt andere zum Ausweichen.



7 Lisa muss übrigens Fische einsammeln, was ihr durchaus gelingt, auch wenn ihre Karre eine dicke Rauchwolke hinter sich herzieht.

The Sim

Actionspiel für PC | Endlich „ver-spielt“: die wahrscheinlich gelbste Familie der Welt

INSTALLATION

Hier müssen Sie den Inhalt gleich dreier CD-ROMs auf die Festplatte Ihres Computers kopieren. Falls Sie sich der Springfielder Sippe Simpson seelenverwandt fühlen und überhaupt nicht mit moderner Technik klarkommen, sollten Sie einen Blick auf Seite 226 werfen. Da werden Sie geholfen.

INHALT

„Erstmal den Schritt entklemmen“ kalauert Familienoberhaupt Homer Simpson, wenn er aus dem Auto steigt. Und Aussteigen muss er in diesem Spiel ziemlich oft. Meist, um einen anderen fahrbaren Untersatz zu „kapern“ und dessen Chauffeur mit seinen Sprüchen auf die Nerven zu fallen. Sitzt er hingegen selbst am Steuer, findet er nur Lob für sich: „Ich bin ein super durchtrainierter Tempo-Lümmel.“ Und seine Frau begrüßt er locker mit dem zärtlichen Kompliment: „Du bist so sexy, wenn du paranoid bist, Marge.“

Außer jeder Menge flott-derber Sprüche seiner Hauptdarsteller hat das Spiel auch Action zu bieten. Meist auf der Straße. Am Steuer diverser Autos und anderer Vehikel machen Sie die Verkehrswege der Comic-Stadt Springfield unsicher. In verschiedenen Rollen und mit unterschiedlichen Aufgaben: Homer muss ein Rennen gewinnen, Bart einen Lieferwagen rammen und Plattfleisch sammeln, Lisa soll während der Fahrt andere Autos zerstören. Unterwegs finden Sie außerdem versteckte Sammelkarten und Goldmünzen. Damit können Sie frische Klamotten für Ihre Figuren und neue Autos kaufen. Und mit jeder neuen Spielstufe lernen Sie einen anderen Stadtteil kennen.

Manchmal sind die Simpsons auch zu Fuß unterwegs – ständige Nörgeleien inklusive. Die schräge Sippe besteht eben aus „echten“ Amerikanern, und die wollen Auto fahren.

Fast alle Jobs müssen Sie im Wettlauf gegen die Zeit erledigen. Wenn Ihnen dabei zu viele Fehler passieren – etwa, indem Sie Fußgänger anfahren –, ist irgendwann Schluss mit

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Bremse
Rechte Maustaste: Handbremse
[ ]: Springen
[W]: Vorwärts laufen
[A]: Nach links laufen
[S]: Zurück laufen





lustig: Die Polizei heftet sich an Ihre Fersen. Und die Ordnungshüter von Springfield sind nicht minder raubeinig gestrickt als die Familie Simpson. Im Maßnahmenkatalog der Ordnungshüter gibt's weder Strafzettel, noch freundliche Ermahnungen – die Cops versuchen gleich, Sie von der Piste zu pusten.

BEDIENUNG

Mit Tastatur und Maus kommen Sie prima klar, lenken Figuren und Fahrzeuge im Handumdrehen durch Springfields Straßen.

URTEIL

Dank der Original-Synchronstimmen aus der Fernsehserie kommen der abgedrehte Humor und die schräge Atmosphäre auch im Spiel perfekt rüber. Die meistens derben, oft auch zotigen Kalauer der Simpsons sind daran nicht ganz unschuldig. Die Aufgaben sind witzig und nicht zu schwer, aber auf Dauer einander zu ähnlich. Trotzdem haben auch Spieler Spaß, die mit den TV-Simpsons wenig anfangen können. Nicht zuletzt deshalb ist das Spiel eindeutig „gut".

SPIELDETAILS



Auf dieser Minikarte sehen Sie Ihr nächstes Fahrziel.



Wenn's was zu tun gibt, spricht das Spiel deutliches „Deutsh".



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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Simpsons – Hit & Run[1]

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2
	Xbox
	Gamecube

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Simpel wie die Simpsons ist auch der Start.	1,50
Langzeitspaß	5%	Viele Aufgaben in großen Stadtvierteln und eine spannende Geschichte.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Wie in der Fernsehserie, sehr gelungen.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Simpson-Watschelgang ist prima getroffen.	2,00
Musik	2%	Auch die Musik klingt wie im Fernsehen.	2,00
Geräusche	3%	Gelungene und witzige Klänge schaffen Atmosphäre.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Originalstimmen aus der TV-Serie.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Treffende Kalauer sorgen für Lacher.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommt man wirklich ausgezeichnet klar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Witziges und kurzweiliges Spiel, das die TV-Atmosphäre am PC wiedergibt.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,60**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (de.vu-games.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1491 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0156 Megabyte	1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,24**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	18 bestanden, 2 nicht bestanden[2]	**1,40**

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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**2,76**

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%	fünf spielbare Figuren, sieben Stadtteile	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Securom neu	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 1,89
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,89 x 44,95 = 84,96 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Terratec Integra 1, Epox 8RDA3+-Motherboard mit Sound onboard: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung

SPIELVERLAUF



1 Von wegen Kratzen im Hals. Im Einführungsvideo sehen Sie, dass Ihre Barbaren nicht nur schlagkräftig, sondern auch stimmgewaltig sind.



2 Im vierteiligen Tutorial lernen Sie außer dem Bau von Basen und Einheiten vor allem den Kampf gegen diziplinierte römische Legionäre.



3 Lediglich mit einer Handvoll Kämpen beginnen Sie als germanischer Kriegsfürst Tornak die Kampagne mit 25 Feldzügen. Ihre erste Aufgabe ist, Gunark, den germanischen Häuptling der Grauwölfe, für seinen Pakt mit den römischen Legionären zu bestrafen.



4 In Reih und Glied warten Römer auf Ihren Angriff, wenn Sie im Hauptmenü den kampfbetonten Spielmodus „Historisches“ wählen.



5 Haben Sie Ihre Attacke gestartet, wird es schnell unübersichtlich. Zu erkennen, wer Freund und wer Feind ist, fällt da schwer.



6 In der Variante „Endlosspiel“ dürfen Sie sich zu Spielbeginn an die Spitze der Germanen, Kelten oder Hunnen stellen.



7 Bevor Sie in diesem Modus die ersten Schlachten bestreiten können, ist der Aufbau einer Basis und einer schlagkräftigen Armee fällig.



Strategiespiel für PC |
Viele Wege führen nach Rom – die meisten übers Schlachtfeld

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite XXX.

INHALT

Mit drei so genannten Barbarenvölkern, den Germanen, Kelten und Hunnen, sollen Sie die römischen Legionen das Fürchten lehren und das Imperium zu Fall bringen. Historisch während der Völkerwanderung zwischen 200 bis 450 nach Christus angesiedelt, hat das Spiel für Ihre wilden Horden Raubzüge, Plünderungen, Brandstiftungen und Eroberungen auf dem Plan.

Insgesamt stehen Ihnen 25 Feldzüge sowie 24 Einzelszenarien und je fünf Endlosspiele für Einzel- und Mehr-Spieler-Partien zur Verfügung.

Sechs verschiedene Grundgüter (Nahrung, Holz, Gestein, Gold, Ausrüstung, Pferde) müssen Ihre Barbaren sammeln und verarbeiten, bevor sie für Feldzüge gerüstet sind. Damit der Laden in Schwung kommt, müssen Sie zuerst jedoch mit Ihren Arbeitern, von denen Sie zu Spielbeginn stets nur eine Handvoll zur Hand haben, die passenden Produktionsgebäude errichten. Dort quartieren Sie die hilfreichen Jungs ein, und schon erledigt sich der Sammel- und Produktionsjob fast wie von selbst. Sie haben die Wahl unter zehn Einheiten und 15 Gebäudetypen, um Ihre Wirtschaft aus- und die Armee aufzubauen.

Hauptaugenmerk all Ihres Strebens und Trachtens sollte auf jeden Fall der rasche Aufbau einer schlagkräftigen Barbarenhorde sein. Jedes Volk wird von

SPIELDETAILS



Per Gefechtskarte behalten Sie im Kampf den Überblick .



Klare Anzeige der Lagerbestände Ihrer sechs Ressourcen.



Jede ausgewählte Einheit wird ausführlich vorgestellt.



Über diese Schaltflächen erteilen Sie spezielle Kampfbefehle.

gainst Rome

einem Anführer geleitet, der die Kampfmoral Ihrer Truppen entscheidend beeinflusst und sich – als einzige Einheit im Spiel – weiterentwickeln lässt. Jedes der gegen Rom kämpfenden Völker verfügt über verschiedene Kampf- und Heileinheiten. Daraus folgen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Und sollten die diszipliniert in Formation kämpfenden Legionäre Ihre Jungs mal in Bedrängnis bringen, dann ist es mitunter hilfreich, den Aufmarsch frühzeitig mit Fernwaffen zu bearbeiten.

Leider steuern Sie nur zweidimensional gestaltete Figuren wie aus Asterix-Comics durch die wirklich hübsch gemachte dreidimensionale Landschaft mit beleuchteten Bauwerken sowie eindrucksvollen Tag- und Nachtwechseln . Eine frei wählbare Kameraperspektive fehlt.

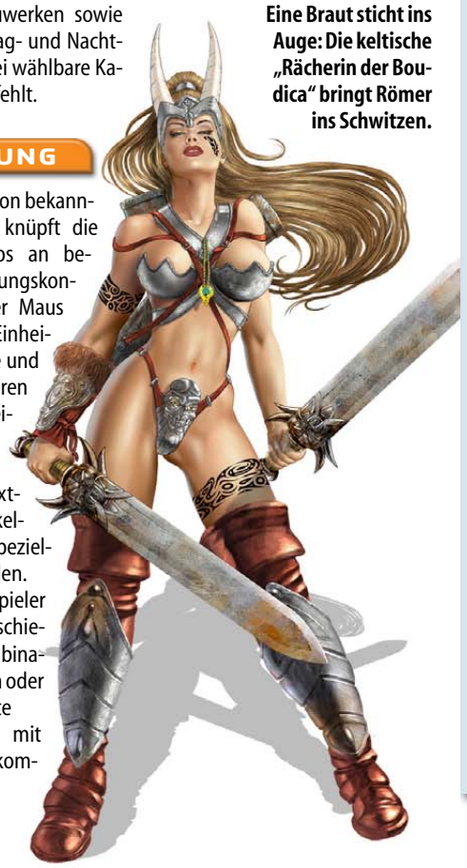
BEDIENUNG

Ganz in der Tradition bekannter Strategietitel knüpft die Steuerung nahtlos an bewährte Bedienungskonzepte an. Mit der Maus steuern Sie Ihre Einheiten über die Karte und klicken im unteren Bedienfeld auf kleine Schaltflächen, um Ihren germanischen Axtschwingern oder keltischen Druiden spezielle Befehle zu erteilen.

Erfahrene Spieler können dazu verschiedene Tastenkombinationen verwenden oder zusammengefasste Kämpfergruppen mit Schnelltasten kommandieren.

URTEIL

Trotz schöner Details, etwa der realistischen Darstellung von Brandgeschossen, kann die grafische Gestaltung nicht überzeugen. Vor allem Schlachten mit vielen Einheiten geraten schnell zu einem unübersichtlichen Gewusel, in dem strategische Vorgehensweise kaum mehr möglich ist. Die Römerhatz bietet zwar anfangs einen gewissen Unterhaltungswert, doch flacht der Spielspaß schnell merklich ab. Wirklich schade, dass aus dem interessanten Thema und den vielen netten Details ein lediglich „befriedigendes“ Spiel geworden ist.



Eine Braut sticht ins Auge: Die keltische „Rächerin der Boudica“ bringt Römer ins Schwitzen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Against Rome[1]

[1] sprich: „Against Rom“

Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 0700-22787767 (0,124 €/Min.) Fax 02271-4985999 (0,122€/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

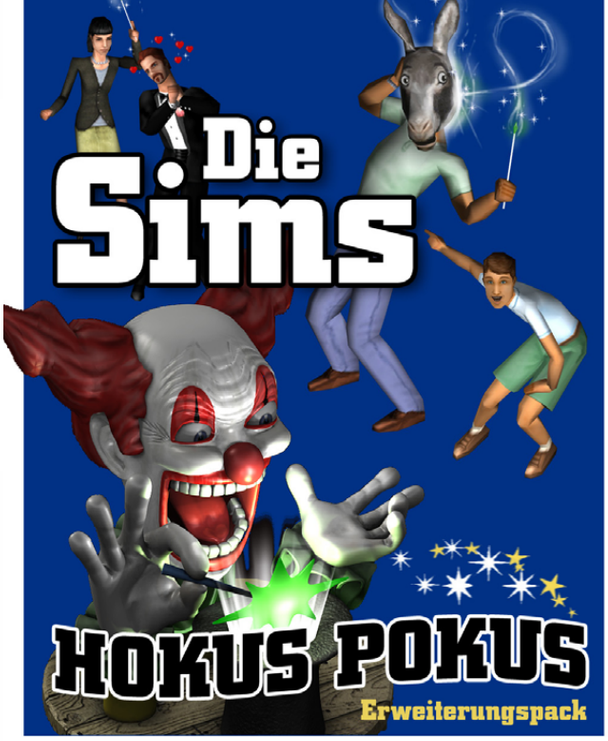
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz Einführung ist aller Anfang schwer.	3,00
Langzeitspaß	5%	Viele Feldzüge und Szenarien, doch laufen die meisten Schlachten gleichförmig ab.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Mickrige Einheiten in schöner Landschaft.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Gewusel – Sie verlieren schnell den Überblick.	4,50
Musik	2%	Melodische Musik in Hintergrund.	2,00
Geräusche	3%	Das Klirren der Schwerter und Trappeln der Pferde hört sich arg künstlich an.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Markige Sprüche überm Schlachtfeld.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Es gibt nur kurze Infos vor den Schlachten.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur haben Sie Ihre Barbaren ganz gut im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die unübersichtlichen Schlachten können nicht wirklich begeistern.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,54**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-22787767 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.com/support)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1418 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,9297 Megabyte	2,71
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,74**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	19 bestanden, 1 nicht bestanden[2]	**1,25**

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	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%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	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%	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%**			**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**3,43**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	25 Feldzüge und 24 Einzelszenarien		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	SecuROM *new* V 4.85.07.0009		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,67**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**3,10**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend 3,10
PREIS/LEISTUNG	ungenügend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,10 x 49,99 = 154,97 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Shuttle AK38N-Motherboard mit Sound onboard: Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung



Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Simsalabim: Die viel beschäftigten Sims nehmen Zaubernachilfe

INSTALLATION

Beim Installieren geht es oftmals wie verhext zu. Zuerst muss natürlich das Originalspiel auf der Festplatte installiert sein. Haben Sie noch andere Erweiterungs-CD-ROMs, so müssen die in einer ganz bestimmten Reihenfolge auf den PC überspielt werden. Erst ganz zum Schluss ist das Zauber-Paket dran. Wie Installationen gemeistert werden, erfahren Sie auf Seite XXX.

INHALT

Die Sims, das sind auch nur Menschen: Computermenschen. Wesen, denen Sie mit dem einen oder anderen Mausklick helfen, das ganz normale Leben zu meistern. Und das beschränkte sich bisher oft auf den gelegentlichen Gang zur Toilette oder die Nahrungsaufnahme. Doch mit diesem Erweiterungspaket werden die Sims zu Zauberlehrlingen. Nach Lektüre der richtigen Bücher gelingen ihnen richtige Kunststücke: Nachbarn werden in Frösche verwandelt, Freunde schweben durch die Luft, ein Liebeszauber schafft ganz neue Paar-Bildungen in der Sims-Welt. Und wer dem Alltag mal entfliehen möchte, kann einen Ausflug in die Stadt der Magie unternehmen. Fahrten mit der Geisterbahn stehen hier ebenso auf dem Programm wie der Einkauf aller benötigten Zauberzutaten.

BEDIENUNG

Keine Änderungen: Wie schon im Hauptspiel haben Sie das Geschehen mit der Maus sehr gut im Griff. Und auch an dem mitunter beklagenswert niedrigen Intelligenzquotienten der Sims hat sich nichts geändert.

URTEIL

Mit „Hokus Pokus“ kommt jetzt bereits die siebte Sims-Erweiterung in den Handel. Und die hat ausnahmsweise richtig hilfreiche Neuerungen zu bieten: Per Magie befriedigen die Sims kurzerhand ihre Bedürfnisse. So genügt ein Schwung mit dem Zauberstab, um sofort satt, wach und zufrieden zu sein. Erfahrene Zauberer können sich zudem von einem Ort zum anderen teleportieren. So spart man Zeit fürs Essen, Schlafen und Herumlaufen. Zeit, die zum Geisterbahn fahren und Spaß haben genutzt werden kann. Trotz bestehender technischer Mängel ist das doch zauberhaft. Um nicht zu sagen: „gut“.

SPIELDETAILS



Spiel mit dem Feuer: Magier werden erfordert Übung.



Nervenkitzel: Gänsehautgarantie in der Geisterbahn.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims – Hokus Pokus

Erweiterungspack

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

Hersteller: Elektronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.9
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Für Sims-Spieler bleibt alles gleich.	1,00
Langzeitspaß		5%	Das Lernen der Zaubersprüche sorgt für neuen Spielspaß. Doch nicht für ewig.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Witzige Aufmachung, etwas kantig.	2,50
Bewegungsabläufe		3%	Teilweise unnatürliche Bewegungen.	3,00
Musik		2%	Fast nur beim Bauen und in den Menüs.	4,50
Geräusche		3%	Passend zu den jeweiligen Aktionen, allerdings teilweise abwechslungsarm.	3,00
Stimmen/Kommentare		2%	Unverständliche Sprache.	6,00
Texte/Untertitel		2%	Witzig und gut verständlich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit der Maus steuern Sie die Sims meist problemlos durch ihre Kunstwelt.	2,00
Faszination der Spielwelt		18%	Die Zusatz-CD-ROM sorgt für neuen Zauber. Neue Funktionen entlasten die Computermenschen.	1,50
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,15**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.diesims.de)	1,00
Service insgesamt		**3%**		**3,99**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (1248 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	83,8242 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5,4%**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	25 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%	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%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**4,56**
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%	150 neue Gegenstände, ein neuer Schauplatz.	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz		0%	SafeDisc 2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,49**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,49
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,49 x 29,99 = 74,68 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



In Memoriam

Online-Abenteuerspiel für PC | **Ein 30 Jahre alter Mord, ein gesuchter Serienmörder, ein entführter Journalist – finden Sie die Verbindung?**

INSTALLATION

Bereits die Installation unterscheidet sich von herkömmlichen Spielen, und auch ein Bedienungsmenü suchen Sie vergeblich. Legen Sie einfach die CD-ROM ein, und folgen Sie den Hinweisen.

INHALT

Lust auf einen ganz neuen Spieltyp? Das Online-Abenteuerspiel „In Memoriam" ist eine Internet-Detektivgeschichte, bei der Sie sich immer wieder fragen werden: Ist sie real, ist sie ein Spiel oder vielleicht sogar beides? Anders als herkömmliche Spiele vermischt „In Memoriam" Fiktion und Realität nämlich in einem bislang unbekannten Ausmaß. So müssen Sie viele Spuren im Internet recherchieren, wo der Hersteller rund 300 erfundene Seiten eingerichtet hat, in denen Spuren zu Ihrem Fall versteckt sind. Da gibt es beispielsweise private Homepages von Spielfiguren oder die Seiten einer fiktiven Nachrichtenagentur, die in diesem Rätsel eine große Rolle spielt. Auch erhalten Sie während des Spiels immer wieder E-Mails, die Ihnen wichtige Spuren liefern.

Zu Beginn finden Sie in der Spielverpackung eine CD-ROM des Serienmörders Phoenix – Ihre erste Spur in einem spektakulären Entführungsfall. Begonnen hat diese Geschichte ganz harmlos. Der Journalist Jack Lorski kaufte in einem Trödelladen eine alte Kamera. Darin fand er einen Film mit Urlaubsaufnahmen eines unbekannten Hobbyfilmers. Doch zwischen den Urlaubsimpressionen entdeckte Jack die Aufzeichnung eines Mordes, den der Ferien-Filmer ungewollt mit aufgenommen hatte.

Klar, dass Jack diese Entdeckung nicht mehr losließ und er mit Nachforschungen begann. Mit dabei: Seine ebenso hübsche wie intelligente Begleiterin Karen Gilman. Doch dann verschwanden die beiden. Einige Wochen später erhielt Jacks Arbeitgeber, eine Nachrichtenagentur, vom Serienmörder Phoenix eine verschlüsselte CD-ROM, unter anderem mit Hinweisen zu Jacks und Karens Verschwinden. Nun halten Sie diese CD-ROM in Händen. Gelingt es Ihnen, die Geheimnisse zu entschlüsseln und die Rätsel des Killers zu knacken? Können Sie Jack und seine Freundin retten?

Genie und Wahnsinn liegen hier dicht beieinander. Phoenix ist verrückt, aber er hat einen Hang zu schönen Dingen. Hinweise zu

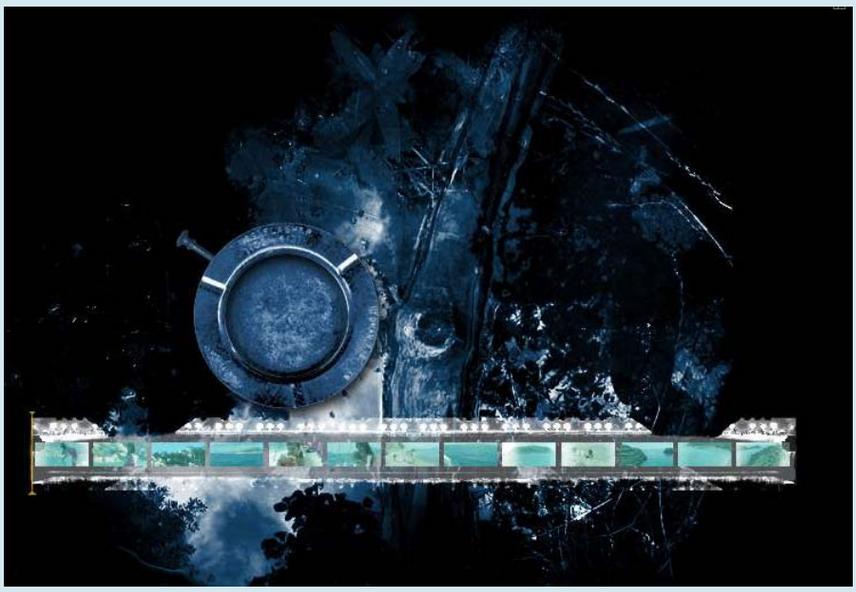
SPIELVERLAUF



1 Eine verängstigte Frau rennt um ihr Leben. Mit diesem bedrückenden, unscharfen Kurzfilm startet die CD-ROM des Serienmörders Phoenix.



2 Phoenix liebt es, Ihnen esoterisch-mystische Rätsel wie dieses aufzugeben. Per Klick auf einen Punkt lassen Sie sich darauf ein.



3 Alle Rätsel auf der CD-ROM zeichnen sich durch ihre künstlerische Gestaltung aus. Könnte diese Tatsache bereits ein Hinweis auf den Täter sein? In diesem Rätsel müssen Sie die einzelnen Filmteile eines Urlaubsvideos in die richtige Reihenfolge bringen, um dem Täter auf die Spur zu kommen.



4 Auf der (echten) Internet-Seite Ihrer (erfundenen) Nachrichtenagentur finden Sie wertvolle Hinweise zum aktuellen Ermittlungsstand.



5 Ein Film aus besseren Tagen: der verschwundene Journalist Jack Lorski und seine Freundin Karen Gilman in trauter Zweisamkeit.



6 Kaum zu erkennen ist die zufällig aufgenommene Hinrichtung in einem Urlaubsvideo. Dieser Film löste Jacks Recherchen aus.



7 Auf den Fotoschnipseln finden Sie wichtige Hinweise. Doch müssen Sie erst die Stücke zusammensetzen und in der Wanne entwickeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

In Memoriam FORTSETZUNG

seinen Verbrechen verpackt er deshalb in äußerst kunstvoll gestalteten Rätseln.

Entsprechend vielfältig sind Ihre Aufgaben in diesem Spiel. So müssen Sie am Bildschirm einen Ball durch ein Labyrinth bugsieren, mit Blutstropfen eine Geheimtinte sichtbar machen oder ein Bild mit dem Mauszeiger freikratzen. Ganz handfest und vor allem gut überlegt geht es bei der eigentlichen Spurensuche zu. Hier nutzen Sie Hilfsmittel, wie ein Filmanalyse-Programm mit Lupenfunktion, um die Filme von Jack Lorski und Phoenix nach versteckten Hinweisen zu untersuchen.

Oder Sie gehen im Internet per Suchmaschine auf Recherche und durchforsten die eigens für das Spiel gestalteten Seiten nach hilfreichen Informationen. Per E-Mail schreiben Ihnen fiktive Personen, die Ihnen bei den Ermittlungen weiterhelfen. Aber keine Angst: Es gibt nur hilfreiche Hinweise, keine unerwünschte Werbung. Auch müssen Sie zum Knacken der Rätsel nicht permanent online sein. Das schont den Geldbeutel. Denn neben dem Kaufpreis fallen hier natürlich noch Gebühren für die Verbindungszeiten während der Internet-Spurensuche an.

BEDIENUNG

Nur mit Maus und scharfem Verstand bewaffnet, kämpfen Sie sich durch die von Phoenix gestellten Rätsel. Ein Internet-Zugang ist Voraussetzung, auch sollten Sie mit dem Datennetz und mit E-Mails gut umgehen können, da Sie sonst keine Rätsel lösen können. Weil es keine Möglichkeit gibt, Spielstände anzulegen, sollten Sie bei technischen Problemen den „Save"-Ordner auf Ihrem Computer sichern.

URTEIL

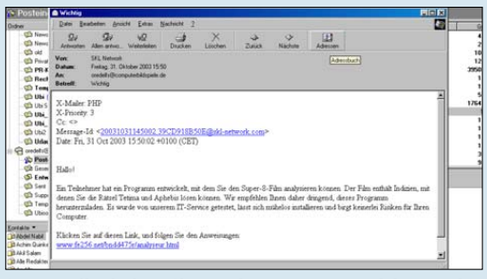
Mögen Sie Filme wie „Das Schweigen der Lämmer" oder „Blair Witch Project"? Dann könnte die Geschichte dieses etwas anderen Spiels Ihren Geschmack treffen.

Die Rätsel sind zwar künstlerisch interessant, spielerisch jedoch nicht sehr anspruchsvoll. Die Spannung entsteht vielmehr durch die Geschichte selbst. Hier ist vor allem Kopfarbeit gefragt, um die teilweise gut versteckten Hinweise entschlüsseln zu können. So hinterlässt diese Mischung aus interaktivem Spiel, Kinofilm und Internet-Schnitzeljagd einen gemischten, insgesamt aber „guten" Eindruck.

SPIELDETAILS

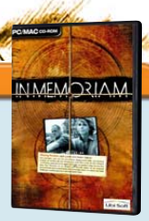


Von der Internet-Seite Ihrer Nachrichtenagentur können Sie sich nützliche Hilfsprogramme laden, etwa ein Filmanalyseprogramm. Mit dessen Hilfe finden Sie versteckte Hinweise in den Filmen von Phoenix.



Per E-Mail erhalten Sie von Ihrer Agentur und Ihren Kollegen wertvolle Tipps für die Suche nach dem Mörder.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



In Memoriam

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	CD-ROM einlegen, und der Thriller beginnt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie den Mörder gefunden haben, finden Sie keine Ruhe.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Künstlerisch wertvoll, aber Geschmackssache.	4,50
Bewegungsabläufe	3%	Kurze Filme und bunte Rätselspiele.	4,50
Musik	2%	Bildrätsel sind dezent mit Musik unterlegt.	3,00
Geräusche	3%	Bei Aktionen in den Rätseln hören Sie durchaus passende Geräusche.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Echte Schauspieler sorgen für Atmosphäre.	1,50
Texte/Untertitel	2%	300 Internet-Seiten mit hilfreichen Infos.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus lösen Sie die Rätsel auf der CD-ROM ohne Bedienungsprobleme.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Alles wirkt unheimlich echt und vermischt auf beängstigende Weise Realität und Fiktion zu einem echten Psychothriller.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,16**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ubisoft.de)	1,00
Hilfe während des Spiels	1%	ja	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,67**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS mit Athlon TB 1GHZ/Geforce2			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung nachmittags insgesamt	**9%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS mit Athlon TB 1GHZ/Geforce2			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**9%**		**1,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	nicht nötig	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	nicht nötig	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	nicht nötig	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	nicht nötig	1,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**4%**		**6,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2,6%	300 Internet-Seiten helfen, den Fall zu lösen.	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Art der Spielstandabspeicherung	1%	lokal	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	2%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc V 2.9	0,00
Maximale Anzahl der Spieler	0%	einer	0,00
Sonstiges insgesamt	**9,6%**		**3,25**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,16**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **2,16**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €[1]
PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
6-MONATS-PREIS	44,95 €
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis)	2,16 x 44,95 = 97,09 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Bei der Spurensuche im Internet fallen gegebenenfalls Kosten für Ihren Internet-Zugang an.

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
+ **einmalige Anmeldegebühr**	0 €
+ **Grundgebühr für insgesamt 6 Monate**	0 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	44,95 €

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FIFA Football



2004

Fußballspiel für PC | Ihre Pflichten als Trainer: Tore und Titel sammeln, um das Ansehen des Vereins zu steigern

INSTALLATION

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

INHALT

Starten Sie eine Trainerkarriere im internationalen Profifußball. Bei der Wahl des Arbeitgebers haben Sie freie Hand: Über 300 Vereine aus der ganzen Welt bieten sich als Betätigungsfeld an. Darunter die Clubs aller großen Profi-Ligen Europas einschließlich der zweiten Bundesliga sowie deren Gegenstücke aus Brasilien, Südkorea und den USA in Originalbesetzung. Doch wählen Sie mit Bedacht: Große Vereine haben auch große Ziele. Wer bei Real Madrid anheuert, sollte schon die Meisterschaft erringen, um am Ende der Saison noch einen Job zu haben. Bei der Eintracht aus Frankfurt sind die Ziele dagegen sehr viel be-

SPIELVERLAUF



1 Zum Spitzenspiel der Bundesliga empfängt der VfB Stuttgart den FC Bayern München. Die Schwaben starten mit einer offensiven Taktik.



2 Die Münchner verschlafen die ersten Minuten. Plötzlich steht Kuranyi alleine vor Kahn. Doch dieser Schuss geht nur an den Pfosten.



3 Dann Aufregung vor dem bayerischen Strafraum. Kuffour hat den Stuttgarter Stürmerstar unsanft zu Fall gebracht. Die gegnerischen Spieler gehen aufeinander los. Da muss der Schiedsrichter klar die Gelbe Karte ziehen. Davor kann auch Linke seinen Mitspieler nicht bewahren.



4 Der brasilianische Abwehrhüne Bordon tritt zum Freistoß an. Doch Kahn kann den ungezielten Schuss problemlos parieren.



5 Jetzt sind die Rekordmeister aus München endlich aufgewacht. Der Stuttgarter Torhüter Hildebrand bekommt nun einiges zu tun.



6 Kurz vor dem Abpfiff marschiert Ballack durch die gegnerische Abwehr und versenkt den Ball mit einem wuchtigen Schuss im Netz.



7 Der Münchner Mittelfeld-Regisseur entscheidet mit seinem Tor die Partie und wird zu Recht als Spieler des Tages ausgezeichnet.

FIFA Football 2004 FORTSETZUNG

scheidener gesetzt. Man würde sich schon über den Klassenerhalt freuen.

Als Trainer haben Sie natürlich nicht die Gewalt über die Finanzen des Vereins, sondern müssen mit einer ganz anderen Währung kalkulieren: Ihrem Ansehen. Ihre Karriere startet pauschal mit 1000 „Prestige"-Punkten. Die können Sie in verschiedene Trainingsprogramme oder auf dem internationalen Transfermarkt investieren, um Ihr Team zu verstärken. Für das Erreichen der gesetzten Saisonziele werden Sie mit zusätzlichen Prestigepunkten belohnt. Bei herausragenden Erfolgen bekommen Sie auch Angebote anderer Clubs.

Doch auch in „FIFA Football 2004" finden die wichtigsten Aktionen auf dem Rasen statt. 90 Spielminuten lang kämpfen Sie um den Ball und die Tore. Sie steuern die Spieler auf dem Feld, nehmen Auswechslungen und Taktikänderungen vor. Dabei ist es auch möglich, die Ausführungsvarianten und die Schützen für Standardsituationen zu bestimmen sowie ganze Spielzüge einzustudieren. Kommentiert wird Ihr Einsatz von den RTL-Moderatoren Tom Bartels und Florian König. Wichtige Spielszenen werden in einer aufwendigen Wiederholung sogar mit gezeichneten Hinweisen auf dem Bildschirm erklärt. Wenn Sie alles richtig machen, ruft vielleicht auch mal der Uli Hoeneß mit einem interessanten Angebot bei Ihnen an.

BEDIENUNG

Mit einem Gamepad haben Sie die beste Kontrolle über Ihre Mannschaft. Ein besonderer Clou ist die so genannte „Off-the-Ball-Angriffssteuerung". Dabei können Sie – falls Sie im Besitz eines Gamepads mit zwei **Mini-Steuerknüppeln** S. 246 sind – die Laufwege der potenziellen Passempfänger eigenhändig bestimmen. Ein schwieriges Unterfangen, das aber millimetergenaue Flanken und überfallartige Konter ermöglicht. Noch größere Fingerakrobatik verlangt das „In-Game-Management", das taktische Änderungen ohne Spielunterbrechungen erlaubt. Um etwa die Defensivstrategie von Pressing auf Neutral umzustellen, müssen Sie schon drei Tasten gleichzeitig drücken. Das funktioniert aber nur mit der PC-Tastatur. Im Test gelang es jedenfalls nicht, diese neue Funktion mit dem Gamepad zu nutzen. Ein Fehler im Programm.

URTEIL

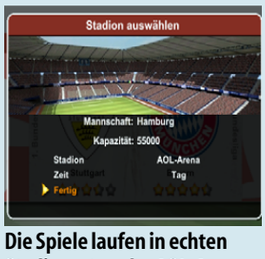
Das Motto dieses Spiels könnte „Konzentration auf das Wesentliche" lauten. Auf überflüssige Extras und uferlose Managerfunktionen wird verzichtet. Der Sport steht zu Recht im Mittelpunkt. Fans der FIFA-Reihe werden erschrocken feststellen, dass Teile der Steuerung und der Spielablauf mal wieder komplett überarbeitet wurden. Herausgekommen ist eine realistische Fußballsimulation, die großen Spaß macht. Die Steuerung ist zwar nicht fehlerfrei, aber so vielseitig, dass Sie beim Einstudieren immer neuer Spielzüge und Taktiken sehr lange Ihre Freude haben werden. Die Grafik überzeugt mit nahezu lebensechten Spielerfiguren, die sich zudem sehr realistisch bewegen. Insgesamt ein „gutes" neues Fußballspiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



1. Flanken
2. Passen
3. Schießen
4. Doppelpass
5. Pass in den freien Raum

SPIELDETAILS



Die Spiele laufen in echten Stadien, etwa der AOL-Arena.



Spannende Szenen werden in der Wiederholung analysiert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football[1] 2004

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1]sprich: „Futbohl"

Freigegeben ohne Altersbeschr.
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gameboy Advance**
Gamecube
Playstation 2
Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Alles Wichtige ist relativ schnell erlernt.	2,00
Langzeitspaß	5%	So eine Karriere im Profi-Fußball ist auch nach Monaten noch spannend.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Authentische Spielerfiguren und Stadien.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Realistische, teils spektakuläre Aktionen.	1,50
Musik	2%	Stark: von „Wir sind Helden" bis „Radiohead".	2,00
Geräusche	3%	Mitreißende Fangesänge von den Rängen, aber nur sparsame Geräusche vom Spielfeld.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Moderatoren kommentieren auf den Punkt.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtliche, aber spartanische Menüs.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Trotz kleiner Probleme haben Sie mit einer Spieletastatur (Gamepad) fast alles im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die realitätsgetreue Präsentation und die interessanten Spielvarianten begeistern.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,99**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronic-arts.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 (1016 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,4297 Megabyte	2,56
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,07**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**2,80**

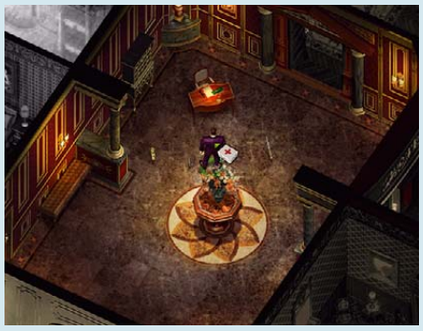
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	23 Ligen, über 300 Mannschaften	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
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%	vier/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,01**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,01
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,01 x 49,99 = 100,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Menschen im Hotel: In der Luxusabsteige haben sich gegnerische Gangster einquartiert. Den Trupp sollen Sie unschädlich machen.



2 Jeder hat seinen Preis: Den Hoteldirektor hat Ihr Boss Don Falcone „gekauft". Der Manager hilft Ihnen bei der Ausführung Ihres Plans.



3 Die Wahl der Waffen: Weil im Hotel alles so prima geklappt hat, bekommen Sie gleich den nächsten Auftrag. Dafür stellen Sie erstmal eine ebenso schlagkräftige wie schießwütige Truppe zusammen. Wählen Sie die für den Job geeigneten Waffen, Gegenstände und Leute aus.



4 Vorsicht, Falle: Ihr Weg führt über diesen chaotischen Schrottplatz. Bestimmt haben sich die Gegner zwischen dem Alteisen versteckt.



5 Arbeit ist das halbe Leben: In einer alten Fabrikhalle treffen Sie auf die Gauner. Eine leichte Aufgabe für Ihre schweren Jungs.



6 Wenn alles getan ist: Der nächste Job führt ins Motel. Sobald Sie die Wachen schlafen geschickt haben, durchsuchen Sie die Zimmer.



7 Die Bahn kommt: Wer in die Rolle des Polizisten schlüpft, muss auch auf dem Bahnhof mit Nachdruck für Ordnung sorgen.

Chicag

Strategiespiel für PC |
Guten Appetit: Schnaps, blaue Bohnen, Gangster

INSTALLATION

Damit die Installation ein Treffer ins Schwarze wird und kein Schuss daneben, lesen Sie die Zielhilfe auf Seite XXX.

INHALT

Im Jahr 1920 tritt in den USA der „Volstead Act" in Kraft. Das Gesetz verbietet den Verkauf und die Produktion von Alkohol außer zu „medizinischen" Zwecken. Die so genannte Prohibition spielt vor allem der Mafia in die Hände. Die Gangster übernehmen in Städten wie Chicago das Alkoholgeschäft komplett, und überall schießen illegale Brennereien, Nachtclubs und Spielcasinos aus dem Boden. Diverse Mafiabosse ringen um die Vorherrschaft in der Stadt.

Der Spieler, also Sie, muss sich gleich zu Beginn des Spiels entscheiden: entweder für den Pfad der Tugend (als Polizeiagent Edward Nasch) oder für die kriminelle Karriere (als Jack Beretto, Killer auf der Lohnliste der Mafia).

Sollten Sie sich zum Dienst beim Paten Don Falcone entschließen, ist Ihr Ziel, die Stadt zu beherrschen und der mächtigste Mafiaboss zu werden. Um das zu erreichen, ist Ihnen jedes Mittel recht. Widersacher werden kurzerhand niedergestreckt – meist per Pistolenkugel, mitunter aber auch „nur" per Hieb mit dem Schlagring. Eine Szene aus Ihrem Alltag: Mit vier Kollegen heben Sie die Schnapsbrennerei einer konkurrierenden Familien-Bande aus und vernichten den gesamten Fuselvorrat. Ihre Stärke sind Faustkampf und Schießen, die Kameraden haben andere nützliche Fähigkeiten. Einer der schweren Jungs etwa hat heilende Hände, ein anderer ist Knotenkünstler und verschnürt betäubte Gegner zu netten Paketen.

Auf Ihren Raubzügen stehen Sie und Ihre Jungs oft vor verschlossenen Türen. Die Schlüssel dazu fin-



Chicago in den 30er-Jahren: erst schießen, dann fragen.

o 1930

[1] sprich: „Schikago"

den Sie in den Taschen ruhig gestellter Gegner. Also immer fleißig filzen! Da fördern Sie noch so manch anderen nützlichen Gegenstand zutage: Baseball-Schläger, Messer, Schlagringe, Pistolen – eben alles, was man als Mitglied der „ehrenwerten Familie" für ein erfülltes Berufsleben so braucht.

Vor jedem Einsatz müssen Sie aus dem Kreise Ihrer Kumpels eine schlagkräftige Truppe rekrutieren und die Jungs immer mit zum Auftrag passenden Utensilien, etwa geeigneten Waffen und – wichtig! – Erste-Hilfe-Kästen, ausrüsten. Schlagen sich Ihre Leute gut, so können Sie später beim Training deren Fähigkeiten aufbessern.

Sollten Sie als Cop für Recht und Ordnung eintreten, funktioniert die Geschichte ziemlich ähnlich – nur eben andersrum: Ihr Knochenjob ist, die Stadt vom Joch der Mafia zu befreien. Auch als Hüter des Gesetzes müssen Sie Trupps zusammenstellen und im Verlauf eines Einsatzes diverse Rätsel lösen. Allerdings dürfen Sie, anders als die Gauner, keine Leute „aus Versehen" ins Jenseits befördern. Als Bulle sind Sie schließlich an Paragraphen gebunden …

BEDIENUNG

Sie steuern Ihre Spielfiguren mit der Maus. Das ist ziemlich unkompliziert, und Sie haben es schnell drauf. Wenn es zum Kampf kommt, wird es manchmal etwas hektisch, aber die Übersicht geht nie wirklich flöten.

URTEIL

Wie immer in Spielen des deutschen Entwicklers Spellbound sehen die Umgebungen fantastisch aus und sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Rostige Fabriken und muffige Hotels „riechen" förmlich nach dem Chicago der 30er-jahre. Auch die Charaktere sind sehr stimmig getroffen. Man merkt dem Spiel die Erfahrung des Herstellers mit Titeln wie „Robin Hood – Die Legende von Sherwood" an. Auffallend: die fein abgestimmte Intelligenz der Gegner, die sich „ganz normal" benehmen – aber immer mit einem kräftigen Schuss Comic-Attitüde. Die Musik vermittelt das Flair der Zeit, ist aber auf Dauer etwas langweilig, Kommentare kommen sparsam – Gangster sind nicht eben geschwätzig. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs gering, steigt aber im Lauf des Spiels deutlich an. Fazit: ein Mafia-Epos aus einem Guss, das die Note „gut" klar verdient hat.

SPIELDETAILS



Auf dieser Karte können Sie Ihr nächstes Einsatzziel bestimmen. Jedes ist mit einem kleinen, klaren Symbol gekennzeichnet.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Chicago[1] 1930

Hersteller: Wanadoo
Info: Tel. 040-710060 (0,122 €/Min.) Fax 040-71006280 (0,122 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

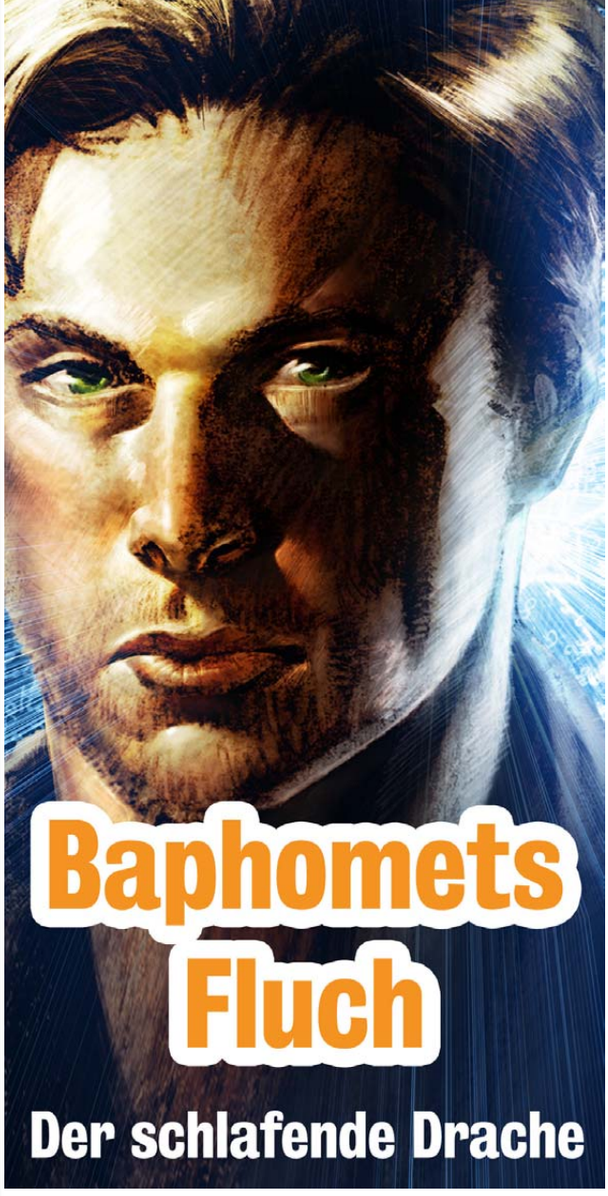
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Am Anfang irrt man erst mal herum.	3,00
Langzeitspaß	5%	Umfangreiche Aufgaben und große Spiellandschaften machen lange Spaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Umgebung klasse, Figuren etwas grob.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	So haben sie sich durchgeschlagen, damals.	2,00
Musik	2%	Gut passende Nachtclubmusik.	2,50
Geräusche	3%	Schüsse, Schritte und Schreie klingen fast so echt wie in einem Gangsterfilm.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Mafia-Bosse mit rauen Whisky-Stimmen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kein Gaunerlatein, sondern gut verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus werden Sie zum perfekten Verbrecher oder Verbrecherjäger.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Atmosphäre ist gut getroffen, die Figuren sind witzig und glaubwürdig.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,19**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-46026 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.support.wanadoo-edition.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (645 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,67**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	19 bestanden, 1 nicht bestanden[2]	**1,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	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%**			**4,20**
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%	zwei Feldzüge, 20 Aufgaben, viele Figuren		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/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,32**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ← **2,32**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**39,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**34,95 € (www.amazon.de)**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,32 x 39,95 = 92,68 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Terratec Integra 1: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarbeschleunigung



Baphomets Fluch

Der schlafende Drache

Abenteuerspiel für PC | Zwei Morde, zwei Detektive und eine ganz große Verschwörung

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 226.

INHALT

Nico Collard ist Reporterin und einer sensationellen Geschichte auf der Spur. Ein Hacker wurde am helllichten Tag in seiner Pariser Wohnung erschossen. Anscheinend arbeitete der junge Mann an einem großen Entschlüsselungsauftrag für geheimnisvolle Mächte. Ihre Recherche bringt Nico schnell in Bedrängnis. Sie wird von der Polizei als Täterin verdächtigt und für zwei Tage in Gewahrsam genommen. Nach ihrer Freilassung ist sie noch heißer darauf, diesen ominösen Fall aufzuklären.

Tausende Kilometer weiter südlich, im tiefsten Dschungel des Kongos, arbeitet gleichzeitig der Anwalt George Stobbart an seinem jüngsten Auftrag. Er soll eine angeblich sensationelle Erfindung patentieren. Doch als George im Labor ankommt, ist der Wissenschaftler bereits tot. Die Maschine existiert tatsächlich. Doch weiter kommt der Anwalt nicht. Er wird von den Mördern gejagt und muss flüchten.

Ohne voneinander zu wissen, befassen sich Nico und George gleichzeitig mit demselben Fall. Eine Sekte spinnt im Hintergrund die Fäden, um die Weltherrschaft zu übernehmen. Diesem ruchlosen Treiben müssen Sie jetzt natürlich auf die Spur kommen. Sie schlüpfen abwechselnd in die Rollen der beiden Spielfiguren und gehen den Hinweisen nach. Mit detektivischer Genauigkeit werden Tatorte abgesucht, Zeugen befragt und Hinweise gesammelt. Wichtige Gegenstände, wie etwa fallen gelassene Patronenhülsen, erkennen Sie an einem kurzen Aufblitzen, wenn Sie dran vorbeigehen. Das erleichtert die Sache sehr.

BEDIENUNG

Mit der Maus können Sie bei diesem Spiel nichts anfangen. Entweder Sie benutzen die PC- oder eine Spieletastatur. Beides funktioniert sehr gut, weil die Steuerung äußerst

SPIELVERLAUF



1 Zur falschen Zeit am falschen Ort: Die Reporterin Nico Collard wird des Mordes an einem Hacker verdächtigt, den sie interviewen wollte.



2 Zur gleichen Zeit in einem Geheimlabor im Kongo: Der Patentanwalt George Stobbart findet einen sterbenden Wissenschaftler.



3 Die jüngste Erfindung des Wissenschaftlers kann vielleicht Aufschluss über seinen Tod geben. Es ist eine Maschine, die Energie direkt aus der Schwerkraft der Erde gewinnen kann. Ohne Zweifel wollen sich finstere Mächte dieser revolutionären Technologie bedienen.



4 George setzt seine Ermittlungen in England fort. Möglicherweise kann ihm diese Wahrsagerin mit der magischen Kugel weiterhelfen.



5 Die Spur ist heiß. George trifft in Glastonury einen Wissenschaftler, der Insider-Wissen über eine machtgierige Sekte hat.



6 Nico wurde inzwischen wieder von der Polizei auf freien Fuß gesetzt. Ihre Recherche führt sie zu einem alten Theater in Paris.



7 Offenbar ist auch diese Spur heiß. Nico landet in der Gewalt finsterer Gestalten. Nun ist sie auf die Hilfe von George angewiesen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baphomets Fluch Der schlafende Drache

FORTSETZUNG



Reporterin Nico Collard ist einem geheimnisvollen Fall auf der Spur.

einfach konzipiert ist. Steht Ihre Spielfigur vor einem wichtigen Gegenstand oder einer anderen Person, so werden automatisch alle Aktionsmöglichkeiten und die dazugehörigen Tasten eingeblendet. Dann genügt ein einziger Tastendruck, um die Handlung fortzusetzen.

URTEIL

So würde Inspektor Columbo einen Akte-X-Fall aufklären. Mit Adleraugen durchsuchen Sie jeden Schauplatz nach noch so unbedeutenden Hinweisen. Jeder Schnipsel könnte eine wichtige Spur bedeuten. Sie verwickeln Zeugen in ausufernde Gespräche, bis sie freiwillig mit allen Informationen rausrücken. In eingestreuten Actionszenen müssen Sie sogar gelegentlich Ihr Reaktionsvermögen beweisen. Das ist dank der extrem einfachen Steuerung auch gar kein Problem.

In den stimmungsvollen Kulissen macht die Detektivarbeit gleich doppelt Spaß. Gerne durchsucht man jeden Winkel eines Pariser Theaters oder der Erfinderhöhle im kongolesischen Urwald. Leider stören die bisweilen lächerlichen Dialoge und unpassenden Stimmen die ansonsten fesselnde Atmosphäre. Wenn Nico etwa mit einem jugendlichen Skateboardfahrer flirtet, hat man eher das Gefühl, eine schlechte „GZSZ"-Folge zu sehen. Von solchen kleineren Schwachpunkten abgesehen, erwartet Sie eine wirklich spannende Kriminalgeschichte – also ein „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

←→↑↓: **Spielfigur bewegen**

A S D W: **Aktion auswählen**

SPIELDETAILS



Für Ihre Ermittlungsarbeit wichtige Gegenstände, wie diese Ansichtskarte in einem Souvenirladen, machen mit einem auffälligen Blitzen auf sich aufmerksam.



Diese Symbole weisen auf Ihre aktuellen Aktionsmöglichkeiten hin. Mit dem Auge schauen Sie sich um, mit dem Mund beginnen Sie eine Unterhaltung, und durch die Lupe untersuchen Sie einen Gegenstand genauer.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Baphomets Fluch – Der schlafende Drache

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.) Fax 02151-4189418 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank logischer Rätsel problemlos.	1,00
Langzeitspaß	5%	Trotz einiger Durchhänger eine bis zum Schluss unterhaltsame Kriminalgeschichte.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Etwas kantige Figuren, schöne Kulissen.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Nicht sehr realistisch, aber flüssig.	2,50
Musik	2%	Spannende Musik an den richtigen Stellen.	2,00
Geräusche	3%	In manchen Situationen werden die passenden Geräusche, etwa Schritte, vermisst.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Teilweise lächerliche Dialoge und Stimmen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Sie können Untertitel einblenden lassen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung mit der Spieletastatur ist sehr einfach und absolut narrensicher.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Keine umwerfende Story, aber nette Rätsel und einige Spannungsmomente.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,31**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.baphometsfluch3.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1781 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0859 Megabyte	1,29
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,45**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	16 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,29**

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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
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%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	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%**			**3,10**
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%	22 Spielabschnitte		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Spieletastatur		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz		0%	SecuRom neu		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**1,56**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,21**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,21**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	38,88 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,21 x 49,95 = 110,39 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Funktion mit EWS 64 XL nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.



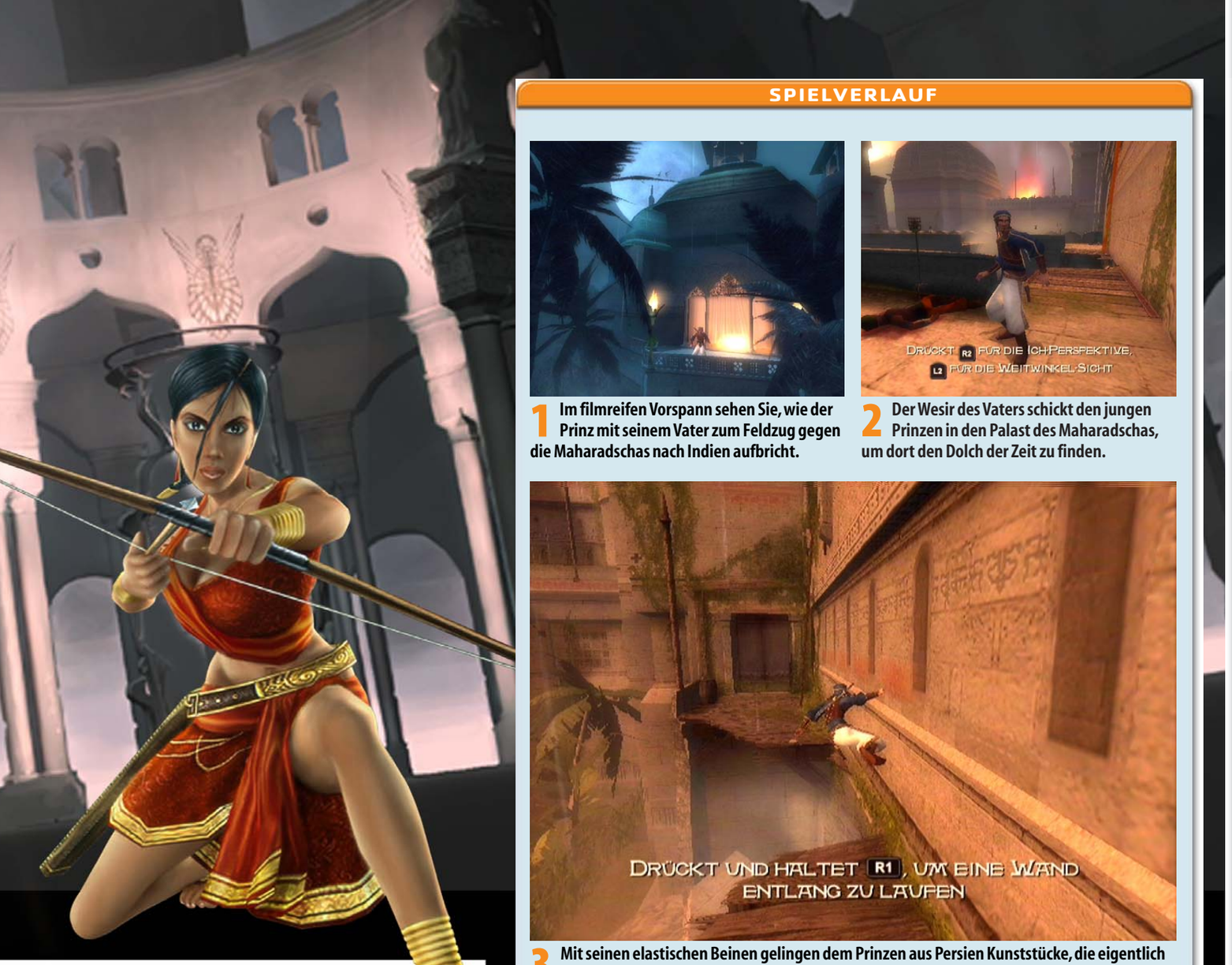
Prince of Pe

THE SANDS OF TIME

Actionspiel für Playstation 2 | **Wozu Frösche küssen? Dieser bezaubernde Märchenprinz aus Persien hat keine Verwandlungstricks nötig**

INHALT

Es war einmal vor langer Zeit, als ein junger Prinz aus Persien zu einem Abenteuer aufbrach, das Zeit, Raum und sein Leben auf dramatische Weise verändern sollte. Zu Beginn der fantasievoll erzählten Geschichte des Actionspiels „Prince of Persia – The Sands



of Time“ zieht der noch unerfahrene Thronfolger zusammen mit seinem Vater und dessen Truppen gegen einen indischen Maharadscha in den Krieg.

Mit dabei auf dem Feldzug ist der hinterlistige Wesir seines Vaters, der ihm einen folgeschweren Auftrag erteilt: Der Prinz soll den Dolch der Zeit aus dem Palast des Maharadschas holen. Während dieser ersten Spielaufgabe lernen Sie die vielfältigen akrobatischen Fähigkeiten des Prinzen kennen, die im Spiel grafisch gut umgesetzt sind. So kann der Prinz nicht nur an Wänden entlang laufen oder waghalsige Sprünge vollführen, sondern wirkt auch in Kämpfen wie ein athletischer Kampfsportmeister. Sie bewegen die Spielfigur durch einen atemberaubend schönen orientalischen Palast, in dem flackerndes Fackellicht der Dunkelheit nur mühsam Paroli bietet, die Vorhänge sacht im Wind wehen und das Wasser im Garten sanfte Wellen schlägt, wenn der ungebetene Besucher hindurchwatet. Haben Sie die erste Aufgabe gemeistert, dann spinnen kurze Filmszenen,

rsia

SPIELVERLAUF

1 Im filmreifen Vorspann sehen Sie, wie der Prinz mit seinem Vater zum Feldzug gegen die Maharadschas nach Indien aufbricht.

2 Der Wesir des Vaters schickt den jungen Prinzen in den Palast des Maharadschas, um dort den Dolch der Zeit zu finden.

3 Mit seinen elastischen Beinen gelingen dem Prinzen aus Persien Kunststücke, die eigentlich den Gesetzen der Schwerkraft widersprechen. So kann er an Wänden entlanglaufen, an Säulen hochklettern, Stangen als Trapez benutzen oder sich über Abhänge hangeln.



4 Wichtige Fortschritte im Spiel, so der Empfang des Zeitdolches, werden in fantastisch gezeichneten, kurzen Filmszenen gezeigt.



5 Nun muss der Prinz wieder den Palast verlassen, wobei er auf die rotierenden Säulen mit den scharfen Klingen aufpassen sollte.



6 Noch ahnt der König (rechts) nicht, welch bösartigen Plan der Wesir ausgeheckt hat, um die Macht an sich zu reißen.



7 Der finstere Höfling lässt den Sand der Zeit frei, worauf sich alle Menschen bis auf den Prinzen in böse Sanddämonen verwandeln.

Prince of Persia
THE SANDS OF TIME

FORTSETZUNG

deren Qualität durchaus mit der aktueller Kino-Zeichentrickfilme gleichziehen kann, die Geschichte schlüssig weiter.

Zurück im heimatlichen Palast, offenbart der widerwärtige Wesir seine dunkle Seite und entlässt mit Hilfe des Zeitdolches den Sand der Zeit aus einer mysteriösen Sanduhr. Die böse Folge: Alle Menschen im Reich werden in Sanddämonen verwandelt. Allein der Prinz ist unbeschadet davongekommen. Und es ist nun sein Job, das heimtückische Verbrechen des Wesirs rückgängig zu machen und die Bewohner seines Landes wieder in friedliche Menschen zurückzuverwandeln. Dazu kämpft sich der künftige Herrscher durch die mehr als 70 Räume des riesigen Königspalastes. Spielstufen im klassischen Sinne sind diese Räume jedoch nicht, denn Geschichte und Spiel gehen stets harmonisch ineinander über, störende Pausen oder gar Ladezeiten gibt es nicht.

Von Ihrem Geschick hängt es nun ab, wie gut Sie den Prinzen durch Zeit und Raum leiten, um die Sandkatastrophe aufzuhalten und vielleicht am Ende sogar die Prinzessin fürs Leben zu finden. Bis Sie den bösen Fluch und den Wesir besiegt haben, wird Ihnen der magische Zeitdolch immer wieder wertvolle Dienste erweisen. Nach tödlichen Stürzen und anderen zu spät erkannten Gefahren ist es nämlich immer wieder möglich, die Zeit für ein paar Sekunden rückwärts laufen zu lassen und dann zu einem neuen Anlauf zu starten. Als besonderen Bonus finden Sie im späteren Spielverlauf – versteckt hinter einer Steinwand – den rund 15 Jahre alten Ur-Prinzen, nämlich das Originalspiel „Prince of Persia“, das schon 1988 veröffentlicht wurde.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Prinzen wird Ihnen, trotz dessen phänomenaler Beweglichkeit, erfreulich leicht von der Hand gehen.

Ob Sie gewagte Sprungkombinationen in waghalsigen Höhen meistern, akrobatische Einlagen mit dem Schwert hinlegen oder mit dem Sand der Zeit die Uhr rückwärts laufen lassen, alles ist mit einem Knopfdruck locker zu bewältigen. Und die Spielkamera verfolgt das Geschehen fast immer aus einem optimalen Winkel, so dass Sie selten in die Verlegenheit kommen, sie nachjustieren zu müssen. Diese Option werden Sie aber vor allem dann schätzen, wenn Sie sich aus der Vogelperspektive eine bessere Übersicht von einzelnen Räumlichkeiten verschaffen wollen oder vor einem gewagten Riesensatz die beste Absprungposition finden müssen.

URTEIL

Mit Lob sollte man zwar vorsichtig umgehen, doch die Story dieses bezaubernden Prinzen aus Persien hat einen Sonderapplaus verdient. Echte Mängel sucht man hier vergeblich. Die Kämpfe hätten im späteren Spielverlauf vielleicht etwas abwechslungsreicher sein können – geübte Spieler werden das Abenteuer bereits nach ungefähr 15 Stunden hinter sich haben. Aber das ist letzten Endes nur kleinliche Mäkelei an einem einzigartigen Abenteuerspiel der Sonderklasse. Dieser Prinz ist wahrhaftig kein Frosch, sondern eine Figur von königlichem Potenzial. Das Spiel hat das Zeug zum „sehr guten“ Klassiker – genau wie sein Vorgänger von 1988.



Infolge eines hinterlistigen Anschlags des Wesirs hat der Sand der Zeit die Menschen in Dämonen verwandelt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Prince of Persia – The Sands of Time[1]

[1]sprich: „Prinz off Pörscha – Se Ssänds off Taim“

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Anfängerfreundliche Einführungsaufgabe.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bis zum Ende lässt Ihnen das Abenteuer keine ruhige Minute – Spannung pur.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fast perfekt, aber eben nur fast.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Gestatten, der König der Akrobaten.	1,00
Musik	2%	Musik wie aus 1001 Nacht.	1,50
Geräusche	3%	Jeder Schritt, jede Aktion des Prinzen sind von realistischen Geräuschen begleitet.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Deutsche Profisprecher sprechen die Rollen.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze Infos, sonst wird alles gesprochen.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Trotz vielfältiger Bewegungen ist die Bedienung leicht und eingängig.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der Hauch der Orients wird Sie begeistern, die spannende Geschichte des Prinzen für Stunden mitreißen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,08**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein Palast mit 70 Räumen	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%	einer/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)	59,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	53,84 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,43 x 59,95 = 85,73 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

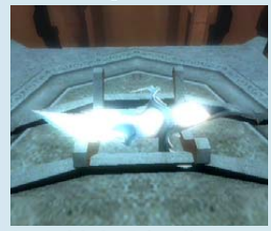
SPIELDETAILS



Ein Schluck Wasser frischt die Lebensenergie wieder auf.



Das Schwert beseitigt fast jedes Hindernis.



Der Dolch der Zeit – die Wunderwaffe in diesem Spiel.



Die Punkte (Kreis) zeigen die verfügbare Kraft des Dolches.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕ : Springen, Abrollen
- ■ : Angriff (Schwert)
- ● : Aktion abbrechen
- ▲ : Dolch benutzen
- L1 : Zeit zurückdrehen
- R1 : Mauer entlanglaufen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Wasserlauf: Mitunter geht's nur am Regenrohr weiter.



2 Dank Spezialbrille umgehen Sie Alarm auslösende Laserstrahlen.

3 Tor mit Handabdruck-Sensor? Kein Problem. Sie haben ja den zugangsberechtigten Wächter „zur Hand".





4 Und wieder geht's volles Rohr über eine Laser-Alarmanlage.



5 Alles umsonst: Ihr Informant stirbt Ihnen unter den Händen weg.

Mission Impossible – Operation Surma

Actionspiel für Playstation 2 | **Heimlich, still und leise tritt Top-Agent Ethan Hunt gegen ein Verbrecher-Syndikat an**

Nichts ist unmöglich? Alles ist möglich! Jedenfalls für Ethan Hunt, den aus Film und Fernsehen bekannten Spion der amerikanischen Geheimdienstbehörde IMF. Die setzt ihren besten Mann immer dann ein, wenn die internationale Sicherheit von besonders gewieften Schurken bedroht wird.

So wie dieses Mal. Der heimtückische Computervirus „Ice Worm" geht um und kitzelt die sensibelsten Informationen aus militärischen PC-Archiven. Dabei trickst er sogar die modernsten Sicherheitssysteme aus.

Aber was so ein Virus kann, können Sie als Ethan Hunt schon lange. Unterstützt von einem vierköpfigen Spezialisten-Team, machen Sie sich auf, dem Urheber des Virus', Simon Algo, und seiner verbrecherischen Organisation Surma auf die Finger zu klopfen. Dazu verbünden Sie sich mit Überläufern, knacken verschlüsselte Computerdateien, knipsen Spionagefotos, bewegen sich mit akrobatischer Finesse und mit allerlei Waffen und Agenten-Gimmicks im Gepäck – Kontaktlinsen mit Nachtsichtfunktion, Masken und fliegende Miniaturroboter.

Das Wichtigste aber: Verhalten Sie sich unauffällig. Sonst gibt's Alarm. Und damit Ärger.

Urteil: Spiele, in denen der Held seine Gegner auf leisen Sohlen hinterrücks angreift, sind in Mode. „Mission Impossible – Operation Surma" ist ein solider Vertreter dieses Typs – nicht mehr und nicht weniger. Zwar ist Ethan Hunt mit etlichen Fähigkeiten gesegnet, doch die alle auszuspielen, ist mit der überladenen Steuerung kein Vergnügen. Und die Figuren? Gegner schießen zwar schnell, bleiben aber selbst oft wie angewurzelte Zielscheiben stehen. Und dazwischen stakst ein hölzerner Agent durch arg künstlich wirkende Schauplätze. Das ist nicht Stand der Technik, nur „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Mission Impossible[1] – Operation Surma



[1]sprich: „Mischen Impossibel"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,57
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,61
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,61
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,61 x 59,99 = 156,57 = ungenügend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Angriff/Waffenauswahl
- ■ : Zielmodus umschalten
- ● : Springen/Nachladen
- ▲ : Gegenstände benutzen
- **R1:** Schießen
- **L1:** Tarnmodus umschalten

SPIELVERLAUF



1 Wenn Sie eine rabiate Fahrweise an den Tag legen, gibt es Extrapunkte.



2 Mit der Handbremse zaubern Sie die schönsten Schleudermanöver.

3 Laderampen von Autotransportern dienen Ihnen als Sprungschanze – um abzukürzen oder zu punkten.





4 Vorsicht, hier droht Ihnen ein Zusammenstoß mit den Ordnungshütern.



5 Wer über Rohre fährt (Kreis), sollte brav die Spur halten.

The Italian Job

Rennspiel für Playstation 2 | **Da hat doch jemand Ihr Diebesgut geklaut! Holen Sie es sich zurück**

Nach einem erfolgreichen Goldraub in Venedig haut ein Mitglied Ihrer Gangster-Truppe Sie und den Rest des Teams übers Ohr. Der Übeltäter schnappt sich die gesamte Beute und verschwindet damit nach Los Angeles. Er hält Sie und die ganze Gang für tot, doch das ist ein Irrtum. Ein Jahr später können Sie ihn aufspüren und machen sich daran, das Gold wieder in Ihren Besitz zu bringen. Dazu müssen Sie aber erst einmal wie ein Irrer durch Los Angeles rasen und Aufgaben abarbeiten.

Im Story-Modus, der sich über 15 Jobs erstreckt, werden krampfhaft Erklärungen für die ständige Raserei konstruiert. Eigentlich geht es aber immer nur darum, von A nach B zu fahren und dabei eine bestimmte Zeit einzuhalten, schneller zu sein als ein anderer oder jemanden mit Sicherheitsabstand zu verfolgen. Um diese Aufgaben zu meistern, brauchen Sie keine besonderen Fahrkünste. Wichtig ist vor allem, dass Sie den kürzesten Weg finden. Da das Gebiet nicht besonders groß ist, sind Sie schnell mit dem Stadtplan vertraut und spielen den gesamten Story-Modus zügiger durch, als Sie brauchen, um den gleichnamigen Film anzusehen (und der dauert nur 117 Minuten).

Auch ein Renn-Modus steht zur Wahl, in dem Sie gegen drei Computer-Fahrer oder – am geteilten Bildschirm – gegen einen Mitspieler Gas geben. Am interessantesten und originellsten ist aber der Stunt-Modus. Darin müssen Sie verschiedene Hindernis-Parcours absolvieren. Besonders die Fahrten über schmale Rampen haben es in sich und sind von Anfängern kaum zu bewältigen.

Urteil: Die Story ist dünn und folgt nur grob dem Film. Es gibt nur ein Ziel: Höchstgeschwindigkeit. Der Stunt-Modus verlangt immerhin etwas Übung. Für Gelegenheitsspieler, die einfach nur durch die Straßen rasen wollen, sind die belanglosen Fahrten jedoch allenfalls „befriedigend".

TESTERGEBNIS

The Italian Job[2]



[2]sprich: „Si Italiän Dschobb"

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

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Xbox, Gamcube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,40
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,78
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,78
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,78 x 59,99 = 166,77 = ungenügend

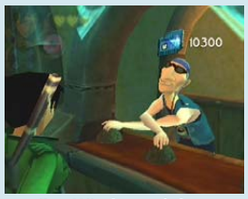
DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Beschleunigen
- ■ : Bremsen, rückwärts fahren
- ● : Handbremse
- ▲ : Perspektive wechseln
- **L1:** Nach hinten schauen
- **R1:** Auf zwei Rädern fahren

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der Hütchenspieler Peepers schwatzt Jade eine kleine Partie auf.



2 Dann erfährt die Reporterin, dass der Agent Doppel H vermisst wird.



3 Jade zögert keine Sekunde und fährt mit ihrem Luftkissenboot zu jener militärischen Einrichtung, die der vermisste Agent untersuchen sollte.



4 Dort angekommen, sieht Jade sich merkwürdigen, angriffslustigen Kreaturen gegenüber. Sie knipst schnell ein paar Fotos für den Bericht – und dann das Monster aus.



5 Sicherheitstüren sind ein tolles Motiv – ein Foto davon, und Jade hat den Code.



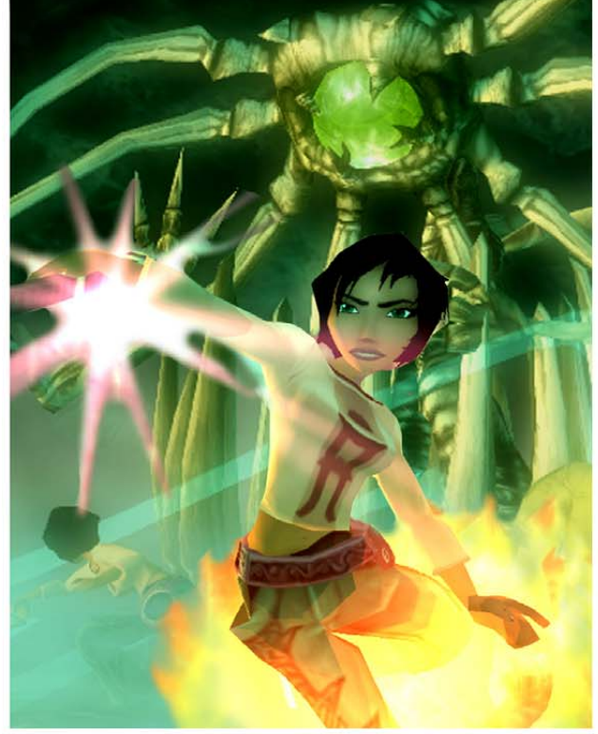
6 Onkel Peiy ist aufs schnelle Öffnen schwerer Gitter spezialisiert.



7 Große Hindernisse werden mit vereinten Kräften aus dem Weg geräumt.



8 Agent Doppel H ist gefunden. Doch damit fangen die Probleme erst an.



Beyond Good & Evil

Actionspiel für Playstation 2 | **Eine Fotoreporterin deckt eine geheimnisvolle Verschwörung der Regierung auf**

Der Planet Hyllis könnte wirklich ein paradiesisches Fleckchen Erde sein: Sanft wiegen sich Bäume im warmen Wind, und die Tiere weiden auf endlosen grünen Wiesen im schimmernden Sonnenlicht. Doch immer lautstärker verschaffen sich militärische Parolen der Regierung Gehör, die eindringlich vor einer Invasion der Außerirdischen und dem unausweichlichen Krieg warnt. Die Fotoreporterin Jade und ihr Onkel Peiy gehen dem offiziellen Getöse nicht auf den Leim und gehen in den Untergrund. Den Rebellen ist längst klar, dass auf Hyllis nicht alles mit rechten Dingen zugeht, zumal ihr bester Agent beim Einsatz in einer Fabrik der Militärs gefangen genommen wurde.

Jade und ihr Onkel müssen in die Fabrik vordringen und beweiskräftige Fotos schießen. Per Luftkissenboot machen sich die beiden auf – nicht, ohne vorher in der Mammago Garage vorbeizuschauen. Hier kann Jade das Luftkissenboot mit neuer Bewaffnung und besserem Antrieb ausstatten. Und weil auch der Weg ein Ziel ist, macht Jade auf der Tour ein paar Fotos von Hyllis' reicher Tierwelt. Jedes Bild ist der rührigen Umweltorganisation auf dem Planeten ein kleines Honorar wert, jede ganze Filmrolle wird gar mit einer edlen Perle belohnt.

Nun, die fotografischen Öko-Aktivitäten spülen zwar ein bisschen Geld in die Reisekasse, aber Jades große Aufgabe ist und bleibt eine andere: Die rasende Reporterin muss versuchen Fotos, zu schießen, die das eigentümliche Spiel der Regierung entlarven und, in der Zeitung veröffentlicht, die Bevölkerung wachrütteln.

Engagierte Berichterstatter leben gefährlich. Natürlich ist Jades Weg mit Feinden gepflastert. Die meisten Widersacher haben zwar nicht wirklich eine Chance gegen die starke Frau, doch riesige Endgegner zwingen Jade und ihren Onkel zu perfekt koordinierter Teamarbeit. Den Einsatz des gemischten Doppels hält kein Angreifer lange durch.

Die Spielsteuerung ist dabei erfreulich einfach und orientiert sich deutlich an erprobten Referenzen, etwa dem Spiel „Zelda – The Wind Waker".

Urteil: Die Vielfalt der Möglichkeiten, die Ihnen hier zur Verfügung stehen, wirkt zu Beginn des Spiels fast einschüchternd. Doch je mehr Sie sich in die spannende und wendungsreiche Geschichte um dunkle Machenschaften hineinspielen, desto klarer wird der „rote Faden", dem Sie folgen müssen. „Beyond Good & Evil" ist fast so etwas wie ein spielbarer Zeichentrickfilm, derart lebendig und tiefgründig sind die Spielfiguren ausgeprägt. Jeder hat seine eigene Persönlichkeit und bringt die auch deutlich zum Ausdruck – allen voran der äußerst zuverlässige, aber ständig maulende Onkel Peiy in Gestalt eines zweibeinigen Schweins.

Wenn Sie sich also in ein tolles Abenteuer mit atemberaubend schöner Grafik, witzigen Figuren und einem erfrischenden Spielinhalt stürzen wollen, dann probieren Sie dieses Spiel aus. Sie werden sagen: „Ich fühl' mich ‚sehr gut' mit Jade"!

SPIELDETAILS

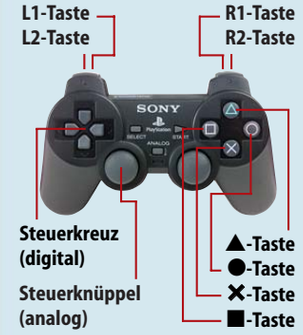


Einfach zu bedienen und sehr übersichtlich: die Übersicht aller Gegenstände in Jades Gepäck.



Schwein gehabt: Jades knurriger, aber liebenswerter Onkel Peiy ist immer für Lacher im Spiel gut.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Aktion auslösen
■ : Einem Angriff ausweichen
● : Objekt benutzen
▲ : Gefährten kommandieren

TESTERGEBNIS

Beyond Good & Evil[1]



Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211-338000 (0,122 €/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,07
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,33
ZWISCHENNOTE	100%	1,31
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,31
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,31 x 59,90 = 78,47 = befriedigend

[1] sprich: „Bijond Gudd änd Iwel"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



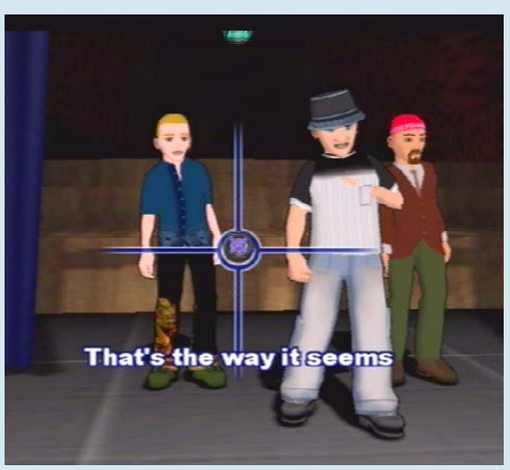
1 Nach einer kurzen Begrüßung durch die Moderatoren legen Sie los.



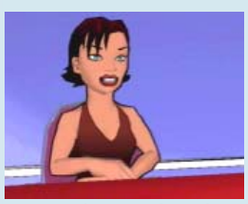
2 Sind die Symbole in der Mitte, drücken Sie die entsprechende Taste.



3 Ohne Probleme setzen Sie sich in der Vorrunde gegen Ihre Mitbewerber durch. Nun gilt es, die passende Kleidung für den nächsten Auftritt auszuwählen.



4 In der nächsten Runde singen Sie mit zwei weiteren Sängern. Wenn Sie zeitgenau die eingeblendeten Tasten drücken, gibt Ihr Zeichentrick-Pendant sein Bestes.



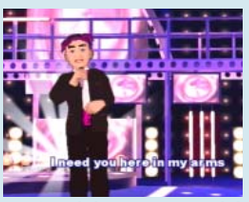
5 Jetzt ist es an der Zeit, das harte Urteil der Jury über sich ergehen zu lassen.



6 Die genaue Bewertung von Taktgefühl und äußerer Erscheinung folgen.



7 Euphorische Kreischszenen aus der TV-Sendung bedeuten: Sie sind weiter!



8 Routiniertes Tastenspiel auch im Finale. Werden Sie der neue Superstar?



Foto: RTL

Deutschland sucht den Superstar

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Werden Sie eine Stunde lang berühmt – dieses Spiel macht's möglich

Leugnen Sie es nicht. Geben Sie es zu: Auch Sie wollen Superstar sein! Keine falsche Scham: Selbst Daniel Küblböck ist das gelungen. Und wissen Sie, was? Zum Berühmtsein müssen Sie jetzt nicht mal mehr Ihr Wohnzimmer verlassen. Wie das funktioniert? Mit dem Computerspiel zur Fernsehreihe „Deutschland sucht den Superstar".

Einige Abstriche müssen Sie dann aber doch machen. Denn anstatt selbst auf die Showbühne zu klettern, erschaffen Sie zum Spielstart eine Trickfigur nach Ihrem Ebenbild. Oder nach einem anderen. Geschlecht, Hautfarbe, Größe, Gesichtsform – nichts ist unmöglich. Und dann geht's los!

Wie im echten TV-Spektakel muss sich Ihr Comic-Pendant erst durch Vorausscheidungen kämpfen. Anstrengende Schweißausund Nervenzusammenbrüche bleiben Ihnen dabei Gott sei Dank erspart. Denn weil Sie selbst weder singen noch tanzen, wird jede Nervosität im Keim erstickt. Sie steuern lediglich das Taktgefühl Ihres Zeichentrick-Komparsen. Hoch konzentriert achten Sie auf die Symbole, die aus allen Ecken in Richtung Bildschirmmitte sausen. Dort sehen Sie ein Fadenkreuz.

Befindet sich ein Symbol genau im Fadenkreuz, betätigen Sie die passende Taste auf der Spieletastatur. Klingt ziemlich einfach. Ist es auch. Zu Beginn jedenfalls. Denn selbst wenn man sich dabei ein wenig schusselig anstellt, übersteht man die Vorrunden im Schlaf und kommt unter die zehn Finalisten. Die messen Ihr Können fortan in so genannten Motto-Shows. Sie erinnern sich: Im Fernsehen steht jede dieser Shows unter einer anderen musikalischen Devise. Mal werden Musicals gesungen, mal Liebeslieder, mal Filmhits. Im Computerspiel dagegen: Pop, Pop und wieder Pop. Abwechslung verspricht da höchstens noch die Möglichkeit, Ihr Alter Ego für jeden Auftritt in andere Klamotten zu stecken. Denn: Je schicker das Outfit, desto besser die Publikumswertung.

Unter stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad gelangen Sie schließlich schon bald ins Finale. Auch hier läuft alles nach dem gleichen Muster ab. Und dann? Dann sind Sie Superstar. Jedenfalls so lange, bis Sie Fernseher und Playstation wieder ausgeschaltet haben.

Urteil: Spannende Auftritte, abwechslungsreiche Musikstücke, dramatische Gefühlsausbrüche, Dieter Bohlen. Diese und ähnliche Begriffe kommen einem in den Sinn, wenn man an „Deutschland sucht den Superstar" denkt.

Beim gleichnamigen Computerspiel ist das ein wenig anders. Da lauten die Begriffe wie folgt: Langweilige Comic-Figuren, eingeschränkte Musikauswahl, lahme Kommentare. Das Schlimmste daran: Schon nach einer Stunde ist Ihre Wandlung vom Duschkabinensänger zum Superstar komplett. Eine derart kurze Spieldauer sorgt für eine Menge Frustration. Urteil: „ausreichend".

SPIELDETAILS

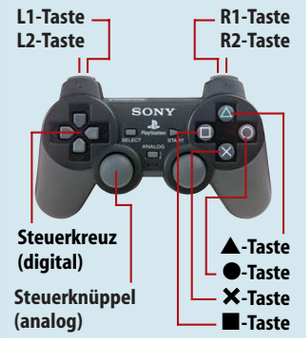


Als Bonus enthält das Spiel einen Karaoke-Modus. Hier hören Sie nur die Instrumente und singen selbst.



Zweiter Bonus ist die Jukebox. Damit hören Sie sich die von Laiensängern geträllerten Poplieder an.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Unteres Symbol aktivieren
■ : Linkes Symbol aktivieren
● : Rechtes Symbol aktivieren
▲ : Oberes Symbol aktivieren

TESTERGEBNIS

Deutschland sucht den Superstar



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

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,16
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,67
ZWISCHENNOTE	100%	3,20
ABWERTUNG		+0,80
TESTERGEBNIS	ausreichend	4,00
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung: 37,60 €
(Os3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 4,00 x 39,95 = 159,80 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In der ersten Lektion lernen Sie, mit dem Ball die Tore zu treffen.



2 Anschließend machen Sie einem alten Geist den Quaffel abspenstig.



3 Dann schnappen Sie sich in vollem Flug beherzt den Schnatz.



4 Im ersten „richtigen" Spiel treten Sie gegen das Haus Ravenclaw an.



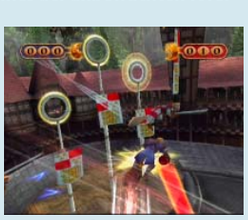
5 Greift Ravenclaw an, so müssen Sie (goldener Stern) dem aktiven Gegenspieler (blauer Stern) den Quaffel entreißen und in Ihren Besitz bringen.



6 Nehmen Sie Kurs auf Ravenclaws Torzone. Warten Sie, bis der dortige Hüter einen der drei Ringe blockiert, und schleudern Sie den Quaffel in eines der unbewachten Tore.



7 Sind alle Lektionen und der Hogwarts-Pokal geschafft, geht's ab zur WM.



8 Kämpfen Sie mit harten Bandagen, und holen Sie den Pott nach Hause.



Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft

Sportspiel für Playstation 2 | **Fliegende Besen und freche Bälle. Mit dem berühmten Zauberlehrling auf Schnatzeljagd**

Was ist Quidditch? Ganz einfach: Wenn drei Jäger den Quaffel in die Torringe schießen. Wenn der Hüter versucht, das zu verhindern. Wenn die beiden Treiber die Klatscher verscheuchen. Und wenn der Sucher den Goldenen Schnatz fängt. Das ist Quidditch.

Wer jetzt noch Fragen hat, ist eindeutig ein „Muggel", zumindest aber kein Leser der Abenteuer des Zauberlehrlings „Harry Potter", und kennt also auch nicht das Spiel, das auf fliegenden Besen ausgetragen wird. Jawohl, auf fliegenden Besen.

Quidditch gehört nämlich zum Fach Sport an der Zauberschule Hogwarts. Angehende Magier lernen dort alles, was sie für ihren späteren Job brauchen. Und dazu gehört eben auch Quidditch, das in luftiger Höhe über einem ovalen Stadion gespielt wird. Einst sollte es nur den gefühlvollen Umgang mit dem fliegenden Besen trainieren. Doch mittlerweile gibt es sogar eine Weltmeisterschaft in dieser Disziplin. Und daran werden Sie teilnehmen.

Zunächst müssen Sie allerdings Ihren Lernrückstand auf die Quidditch-Profis aufholen. Doch keine Sorge, Mitglieder der vier Schulklassen – (hier Häuser genannt) – Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff und Ravenclaw geben gern Nachhilfe.

Das Spielprinzip: Es gibt zwei Teams mit je sieben auf Besen reitenden Spielern. Zwei davon sind Jäger, die den Quaffel, einen großen Lederball, in drei gegnerische Torringe befördern sollen. Dort wartet schon der Hüter, der die Torschüsse abwehren will. Dummerweise gibt es da noch die aggressiven Klatscher. Die magischen Eisenkugeln greifen zwischendurch jeden Spieler, eagl welcher Partei, an. Einfach so. Deshalb gibt es zwei Treiber, die sie in Schach halten sollen. In dem ganzen Durcheinander versucht schließlich der Sucher, den Goldenen Schnatz zu grapschen. Kein leichter Job, denn der kleine, geflügelte Ball ist sehr flink. Doch ist er gefangen, so bekommt das Team des Suchers 150 Punkte. Das ist oft spielentscheidend.

Haben Sie das alles begriffen, dann suchen Sie sich ein Haus aus und bestreiten ein Hogwart-internes Turnier gegen die anderen drei Klassen. Ist es gewonnen, so dürfen Sie gegen internationale Teams zur WM antreten.

Übrigens: Je besser Sie eine Trainingseinheit oder ein Spiel absolvieren, desto mehr Karten gibt es, die Ihnen neue Tricks oder Spezialbewegungen verraten.

Urteil: Zugegeben, anfangs wirkt das Spiel chaotisch. Doch die schrittweise Einführung ist ebenso gelungen wie die überraschend simple Steuerung. Besenritt und Ballwechsel gehen mit etwas Übung flugs von der Hand. So werden auch Sie schnell zum Quidditch-Ass. Die Grafik ist ebenso detailreich wie bunt. Allerdings wirken das Stadion und seine Umgebung sehr steril. Trotz der eher kindgerechten Aufbereitung ist die „Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft" ein richtiges und herausforderndes Sportspiel. Echt „gut".

SPIELDETAILS



Vor jeder neuen Lehrstunde klärt Sie eine Tafel über die Steuerung in der folgenden Lektion auf.



Ihre gesammelten Karten können Sie zum Beispiel gegen nützliche Spieltipps und Balltricks tauschen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Pass
■ : Klatscher-Angriff
● : Schuss
▲ : Ausweichen

TESTERGEBNIS

Harry Potter – Quidditch-Weltmeiserschaft



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-4464 (0,124 €/Min.)
Fax 0221-9782111 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,09
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,21
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,21
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 48,78 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verh%ltnis: 2,21 x 59,99 = 132,58 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eye Toy – Groove

Musikspiel für Playstation 2 | Aufforderung zum Tanz: Bühne frei für das große Zappeln

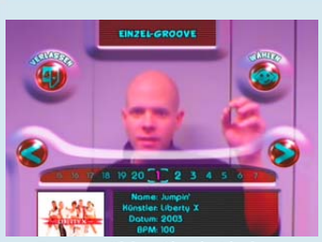
Nach dem riesigen Erfolg von „Eye Toy", der Kamera für Playstation 2, lässt Sony das nächste Spiel auf die bewegte Spielergemeinde los. Diesmal müssen Sie vor dem unbestechlichen Auge gut und rhythmisch tanzen und wild mit den Armen fuchteln, um in die Punkteränge aufzusteigen. Zum Spielbeginn suchen Sie sich Ihren Lieblingssong aus dem hochkarätigen Angebot (siehe Kasten rechts) aus, ab geht's auf die Tanzfläche – und damit ins Zentrum des Fernsehbildes. Um ihr Konterfei verteilt sind sechs Sensorfelder zu sehen.

Nun müssen Sie auf die bunten Bälle achten, die aus der Mitte des Bildschirms auf die Sensorfelder zufliegen, und Ihre Hände so bewegen, dass Ihr Abbild den jeweiligen Sensor exakt zeitgleich mit dem Ball trifft. So weit, so einfach. Doch schon nach kurzer Zeit geht's ans Eingemachte: Witzige Spezialaktionen fordern Ihre Gelenkigkeit heraus: Folgen Sie einem Funkenschweif punktgenau mit der Hand, oder „frieren" Sie Ihre Bewegung auf Kommando ein. Auch „Freestyle" steht auf dem Tanzplan. Dann hampeln Sie wie ein Verückter vor Ihrer Privatdisco herum und kassieren damit ordentlich Punkte.

Urteil: Nach anfänglicher Skepsis angesichts des doch recht dünnen Spielinhaltes, stellt sich schnell heraus: „Eye Toy – Groove" macht erst dann richtig Spaß, wenn man den richtigen Rhythmus gefunden hat. Nur ausgebuffte Feinmotoriker unter den Hobbytänzern haben auf die Dauer eine Chance.

Eye Toy – Groove wird in zwei Versionen angeboten: Kamera und Spiel zusammen für 69 Euro oder – sofern Sie die Kamera schon haben – das Spiel allein für 59 Euro. Das sieht zwar nach einem grotesken Missverhältnis aus, doch in jedem Fall bekommen Sie ein „gutes" Spiel.

SPIELVERLAUF



1 Zuerst wählen Sie ein Lied aus dem reichhaltigen Angebot, …



2 … und dann geht's ans rhythmische Abklatschen der Symbole.

TESTERGEBNIS

1sprich: „Ai Toi – Gruhf"

Eye Toy – Groove[1]



Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-4335(0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,91
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%	2,43
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,76
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**1,76**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 45,65 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,76 x 59,90 = 105,42 = ausreichend

MUSIKAUSWAHL

- **Apollo 440:** Hustler's Groove
- **Asereje:** Ketchup Song
- **Daniel Bedingfield:** Gotta Get Through This
- **Earth, Wind and Fire:** Let's Groove Tonight
- **Elvis (Oakenfold Remix):** Rubberneckin'
- **Elvis vs. JXL:** A Little Less Conversation
- **Fatboy Slim:** Praise You
- **Five:** Keep On Movin'
- **Groove Armada:** Superstylin'
- **Jamiroquai:** Canned Heat
- **Jamiroquai:** Deeper Underground
- **Junior Senior:** Move Your Feet
- **Kool & The Gang:** Jungle Boogie
- **Liberty X:** Jumpin'
- **Livin' Joy:** Don't Stop Movin´
- **Madonna:** Music
- **Misteeq:** All I Want
- **Puretone:** Addicted to Base
- **Sister Sledge:** We are Family
- **Sly & The Family Stone:** Dance to the Music
- **Sugababes:** Overload
- **Supermen Lovers:** Starlight
- **Cheeky Girls:** Hooray Hooray
- **Top Loader:** Dancing in the Moonlight
- **Village People:** Y.M.C.A

SSX 3

Sportspiel für Playstation 2 | In diesem Spiel geht's voll bergab – auf dem Snowboard

Noch sitzen Sie nervös in der Gondel, die Sie auf den Gipfel der Snowboard-Gefühle bringt. 3, 2, 1 – das Rennen beginnt. Jetzt heißt es: Tempo machen, Abkürzungen mitnehmen und zwischendurch waghalsige Tricks hinlegen. Oder Sie nehmen gleich an einem Trickwettbewerb teil. Dann müssen Sie so viele Kunststücke wie möglich aus dem Hut zaubern. Je besser Sie sind, desto mehr füllt sich die so genannte Über-Anzeige. Ist die voll, können Sie spezielle Über-Tricks und Super-Übertricks vollführen. Dazu müssen Sie aber eine Stelle im Gelände finden, von der aus Sie weit springen können, denn die wildestens Stunts erfordern mehr Zeit in der Luft.

Das alles geht auch ohne Wettkampf. Wenn Sie möchten, können Sie einfach nur drauflos fahren und jeden Zentimeter des gigantischen Berges mit seinen drei Gipfeln und über 15 Teilstrecken erkunden. Eine solche Abfahrt nimmt eine gute halbe Stunde in Anspruch. Wenn Sie mit Ihrer PS 2 online sind, können Sie auch Wettrennen im Internet austragen, allerdings immer nur gegen einen Kontrahenten pro Lauf.

Urteil: Die Präsentation ist bestens gelungen. Bis zum Bauchnabel versinken Sie im Pulverschnee, Ihr Snowboard zieht eine realistisch aussehende Spur, Eisschollen glitzern im Sonnenlicht. Leider wirken sich die verschiedenen Bodenbeschaffenheiten kaum auf das Fahrverhalten aus. Mit echtem Snowboard-Fahren hat das nicht viel zu tun. „SSX 3" ist eben kein Physikkurs, sondern eine Sammlung actionreicher, spannender Schussfahrten voller verwegener Tricks. Unter diesem Aspekt betrachtet, ist das Spiel richtig „gut".

SPIELDETAIL



Die Halfpipe ist bestens für hohe Sprünge und wilde Tricks geeignet.

TESTERGEBNIS

SSX 3



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,24 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **Xbox, Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,73
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%	2,41
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,41**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,41 x 59,99 = 144,58 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕ : Ducken, Springen
■ : Geschwindigkeitsschub
● : Handstand
L1, L2, R1 oder R2 : Diverse Tricks
Steuerkreuz : Diverse Tricks
Rechter Ministick : Gewichtsverlagerung

SPIELVERLAUF



1 Gleich öffnet sich die Startschranke – dann geht's abwärts.



2 Tricks, wie diese Rutschpartie auf der Leitplanke, bringen Punkte.



3 Ein Sprung ins Ungewisse. Was liegt hinter den dichten Wolken?



4 Ist die Spezialleiste (Kreis) voll, dürfen Sie den Super-Akrobaten geben.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

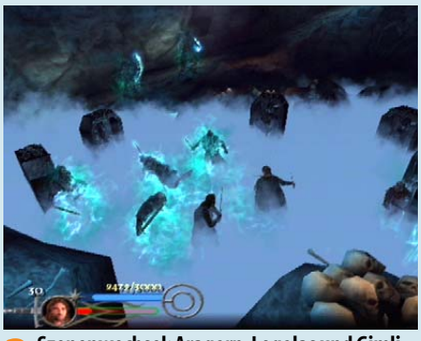
SPIELVERLAUF



1 Die Schlacht hat begonnen: Orks nehmen Helms Klamm unter Beschuss. Gandalf und seine Mannen haben alle Hände voll zu tun.



2 Gandalf hat sich bis zu einem Katapult vorgekämpft. Wird er es schaffen, das Kriegsgerät auszulösen, bevor die Orks ihn niederringen?



3 Szenenwechsel: Aragorn, Legolas und Gimli begeben sich auf den Pfad der Toten. Plötzlich tauchen untote Krieger aus dem Nebel auf.



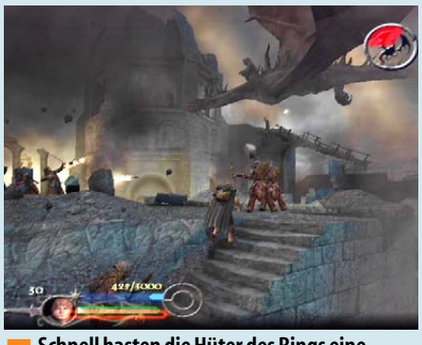
4 Mit vereinten Kräften bringen die Kämpfer einen Fels zu Fall. Eine Brücke entsteht – der Weg zum Tor auf der anderen Seite ist frei.



5 Höhle der toten Seelen: Da fährt selbst einem gestandenen Kämpfer der Schreck in die Glieder. Hinter dem Tor wandert eine Prozession schier unendlich vieler rastloser Geister auf verwinkelten Rundgängen umher. Beängstigende Stille liegt in der Luft – die Ruhe vor dem Sturm?



6 Hobbits in Gefahr: Während Frodo Ausschau nach weiteren Gegnern hält, gehen Sam und Gollum schon mal in Stellung.



7 Schnell hasten die Hüter des Rings eine Treppe hinauf. Dort heißt es: Kopf einziehen – ein fliegender Ringgeist greift die Burg an.

Der Herr

Die Rückkehr des Königs

Actionspiel für Playstation 2 |
Jetzt wird's ernst: An der Schicksalsklüfte entscheidet sich die Schlacht um Mittelerde

INHALT

Eine düstere Prophezeiung liegt schwer über dem einst so friedlichen Land Mittelerde: „Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden. Im Lande Mordor, wo die Schatten droh'n." Der dunkle Herrscher Sauron hält das Reich fest in seinem unbarmherzigen Griff. Nur mit der Hilfe des Zauberers Gandalf, den Kämpfern Aragorn, Legolas und Gimli sowie den beiden Hobbits Sam und Frodo haben Sie eine Chance, die Schreckensherrschaft des Tyrannen für immer zu beenden. In diesem, an den gleichnamigen dritten Teil der erfolgreichen Filmtrilogie (Kinostart am 17. 12. 2003) angelehnten Actionspiel können Sie zu Schwert und Zauberstab greifen und die dunklen Kräfte in die Schranken weisen.

In einem Prolog steuern Sie den Zauberer Gandalf beim Verteidigen der Festung von Helms Klamm gegen Heerscharen von Orks. Anschließend stehen Ihnen mehrere Wege offen. Sie können weiterhin als Gandalf agieren und die Mauern von Minas Tirith verteidigen. Oder Sie begeben sich mit Aragorn, Legolas und dem grimmigen Zwerg Gimli auf den „Pfad der Toten", der allerdings voller Untoter ist. Die wahrscheinlich wichtigste Aufgabe kommt aber Sam und Frodo zu. Die beiden Hobbits müssen den „einen Ring" in das ewige Feuer der Schicksalsklüfte werfen und so den bösen Bann brechen.

In zwölf unterschiedlichen Kulissen können Sie als Spieler beweisen, ob in Ihnen ein Kämpferherz schlägt. Anfangs stehen Ihnen nicht gleich alle Spielstufen offen – viele müssen erst freigespielt werden, ebenso drei geheime Spielfiguren. Im Spielgeschehen müssen Sie einiges an Geschick auf der Spieletastatur beweisen, denn manchmal stürmen gleich mehrere Dutzend Gegner vom Kaliber Orks oder Trolle auf Sie zu. Besonders gute Kampfmanöver werden belohnt – am Ende jeder Spielstufe erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie beim „Kauf" noch besserer Techniken einsetzen können. Auch die Umgebung kann an speziellen Stellen zur Verteidigung genutzt werden. Katapulte, Felsen oder Speere helfen, das Gegneraufkommen im Griff zu behalten. Hilfreich: Ein leuchtender Kreis markiert den jeweils nutzbaren Gegenstand, so dass Sie selbst im wildesten Kampfgetümmel nicht den Überblick verlieren. Der Kreis markiert außerdem wichtige Aufgaben, die immer wieder mal anstehen, etwa auf dem Pfad der Toten, wo Sie Brücken zwischen Abgründen schaffen oder massive Tore öffnen müssen. Besonders motivierend: Ein spezieller „Kooperationsmodus" erlaubt das Spielen zu zweit. Eine Online-Funktion, wie es sie in Amerika gibt, bleibt europäischen Spielern dagegen leider vorenthalten.



BEDIENUNG

Die Steuerung ist überirdisch gut, selbst bei hohem Gegneraufkommen haben Sie das Geschehen fest im Griff.

URTEIL

Besonders der Zwei-Spieler-Modus bringt Laune. Es macht einfach Spaß, sich zu zweit ins Kampfgetümmel zu stürzen. Die Spielkamera verhält sich dabei geschickt. Nie gerät ein Spieler außer Blickweite. Aber auch im Alleingang genießen Sie ein Actionspektakel vom Feinsten. Die Spielgrafik ist atemberaubend und manchmal schwer von den immer wieder eingestreuten Filmschnipseln zu unterscheiden. Die bombastische Musik steht der Optik nicht nach. Wenngleich auch das Spielprinzip inhaltlich nicht sonderlich abwechslungsreich ist – letztlich schickt man nur eine Gegnerschar nach der anderen in die ewigen Jagdgründe von Mittelerde –, vermittelt doch die geradezu filmreife Darbietung einen enormen Reiz, dem man sich nur schwer entziehen kann. Ein packendes, „sehr gutes" Spiel.

der Ringe



Verwegener Haufen: Aragorn, Legolas und Gimli wappnen sich für den Kampf. Auch Gollum ist mit von der Partie.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221-975821111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC
	Xbox
	Gamecube
	Gameboy Advance

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Man wird direkt ins Geschehen geschleudert.	2,00
Langzeitspaß	5%	Ein eher kurzweiliges Vergnügen – die geheimen Spielfiguren motivieren allerdings.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Grafik ist exzellent, geradezu filmreif.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Animationen sind ein Augenschmaus.	1,00
Musik	2%	Bombastisch, mit Motiven aus dem Film.	1,00
Geräusche	3%	Kreuzende Klingen, keuchende Gegner: Die Klangkulisse ist ohne Fehl und Tadel.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier reden die Original-Synchronsprecher.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Gut verständlich und leicht zu lesen.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur kämpfen Sie geschmeidig, was das Schwert hergibt.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	So muss Mittelerde aussehen. Die Spielwelt ist eine wahre Pracht und steht dem Film in nichts nach.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,34**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eagames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 unterschiedliche Schauplätze	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,49**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,49**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	46,80 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,49 x 59,99 = 89,39 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die grüne Leiste zeigt den Gesundheitszustand an. Behalten Sie ihn immer gut im Blick.

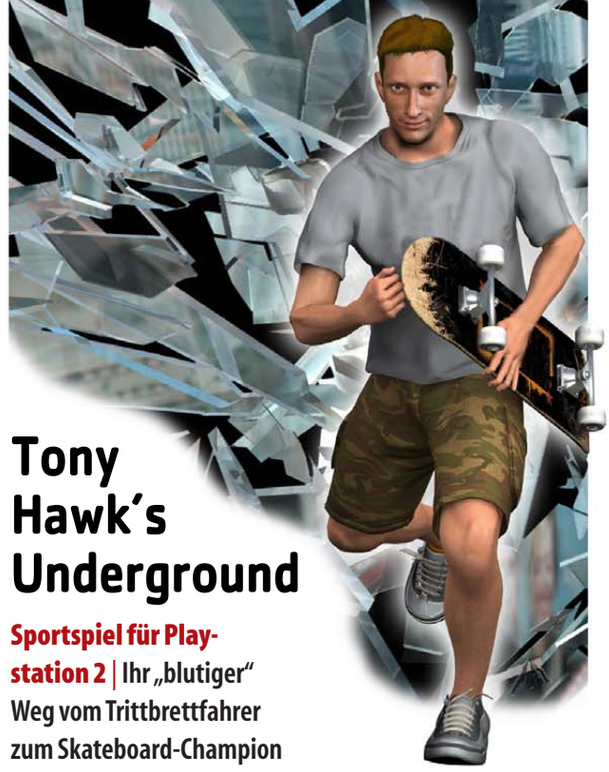


Im Hauptmenü des Spiels haben Sie die Qual der Wahl zwischen verschiedenen Schauplätzen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕: Schneller Angriff
- ■: Parieren
- ●: Körperangriff
- ▲: Sturmangriff
- R1: Aktionstaste
- R2: Todesstoß



Tony Hawk's Underground

Sportspiel für Playstation 2 | Ihr „blutiger" Weg vom Trittbrettfahrer zum Skateboard-Champion

„Seien Sie einfach Sie selbst." So könnte das Motto des neuen Tony-Hawk-Spiels lauten. Denn anders als in allen vier Vorgängerspielen steuern Sie dieses Mal keine echte Skateboard-Legende. Vielmehr schlüpfen Sie selbst in die Titelrolle. Und um den Skateboarder nach dem eigenen Vorbild zu formen, können Sie Aussehen und Kleidung frei wählen. Von der Größe über die Nasenform bis zur Hautfarbe – nichts bleibt dem Zufall überlassen.

Realistischer geht's nicht? Doch, es geht! Denn wer das eigene Foto per E-Mail an die Spiel-Entwickler schickt, der darf sein Antlitz wenig später per Playstation-Modem ins Spiel kopieren und auf einen Körper seiner Wahl „montieren" – kostenlos.

Natürlich wissen Sie aber so gut wie Tony Hawk: Aussehen ist nicht alles. Das Beste kommt erst. Und das ist die Action. Wie in allen Teilen der Reihe gilt es, möglichst gewagte Kunststücke auf den Asphalt zu zaubern und dabei nicht auf der Nase zu landen.

Eine interessante Neuerung ist die Rahmenhandlung, die erstmals alle Aufträge zusammenhält. Zu Beginn der Geschichte kurven Sie als talentierter, aber unterschätzter Trittbrettfahrer durch einen farblosen amerikanischen Vorort. Mit halsbrecherischen Tricks und Sprüngen erkaufen Sie sich Aufmerksamkeit. Von da an ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie bei einem Wettbewerb siegen und schließlich sogar gesponsert werden. Aber selbst dann ist Ihre Karriere noch nicht zu Ende. Noch lange nicht.

Immerhin umfasst die Handlung 27 Kapitel. Jedes Kapitel ist wiederum in unterschiedlich viele Aufgaben gegliedert. Mal sollen Sie einem Detektiv helfen, einen Seitensprung zu dokumentieren. Mal müssen Sie nach verstreutem Diebesgut Ausschau halten. Meistens beschränkt sich Ihre Aufgabe allerdings darauf, dahergelaufene Passanten von Ihren Fähigkeiten zu überzeugen.

Dazu schöpfen Sie, wie immer, aus einem riesigen Repertoire an Tricks und Sprüngen. Weitere Kombinationen können Sie auf Wunsch mit einem speziellen Programm (Editor) erstellen.

Wer will, darf übrigens auch gern zu Fuß durchs Spiel marschieren. Das klingt zugegebenermaßen reichlich unspektakulär, ist aber in einigen Situationen sehr hilfreich. Zum Beispiel können Sie auf Dächer klettern und von dort aus noch leichtsinnigere Sprünge wagen. Bleiben Sie lieber auf dem Boden? Dann nutzen Sie doch eine ebenfalls neue Möglichkeit – fahren Sie Auto. So viel sei verraten: Flotte Verfolgungsjagden sorgen mehrmals für rasante Abwechslung im sonst so unmotorisierten Skaterleben.

Urteil: Wider Erwarten kommt das neueste Tony-Hawk-Spiel also doch noch mit einer ganzen Reihe an Änderungen daher. Endlich gibt es einen verstellbaren Schwierigkeitsgrad – der war schon lange überfällig. Und die Sache mit der Rahmenhandlung? Keine schlechte Idee! Etwas mitreißender hätte die Geschichte aber schon ausfallen dürfen.

Apropos Ausfall: Leider gibt es nicht mehr die Möglichkeit, einen echten Profi-Skater zu lenken. Tony Hawk und Konsorten laufen Ihnen im Spielverlauf zwar manchmal über den Weg – damit hat sich's aber.

Wenn sie die versteckten Extras links liegen lassen, meistern Profi-Zocker das Abenteuer in etwa zehn Stunden. Durchschnittsspieler aber haben „gut" damit zu tun.

SPIELVERLAUF



1 Das sind Sie: In einem Vorort in New Jersey basteln Sie an Ihrem Board.



2 Wenig später holen Sie für einen Freund verlorene Teile von Hausdächern.



3 Um ein ganz Großer unter den Skateboardern zu werden, müssen Sie die Lokalmatadoren von sich überzeugen. Das gelingt nur mit gefährlichen Sprüngen.



4 Auch als Anhänger an einem fahrenden Auto schinden Sie Eindruck.



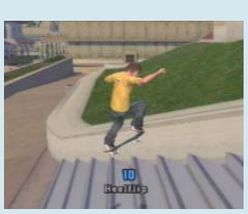
5 Um den letzten Test zu bestehen, balancieren Sie auf einem Stromkabel.



6 Ihre nächste Station ist New York. Kurz nach Ihrer Ankunft leihen Sie sich eine Videokamera. Zusammen mit einem Freund drehen Sie ein Video mit Ihren Kunststücken.



7 Nächste Station: Tampa. Hier wollen Sie einen möglichen Sponsor finden.



8 Geschafft: Ein Fotograf macht für ein Magazin Aufnahmen von Ihnen .

SPIELDETAILS



Schicken Sie Ihr Foto per E-Mail an den Hersteller, so können Sie es per Playstation-Online einbauen.



Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden? Dann setzen Sie dem Spieler einfach einen schicken Hut auf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Einen Ollie-Trick hinlegen
■: Einen Flip-Trick versuchen
●: Einen Grab-Trick machen
▲: Wallrides fahren

TESTERGEBNIS

Tony Hawk's Underground[1]



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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **Gamecube, Xbox, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,28
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	3,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,05
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 52,15 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,05 x 59,99 = 122,98 = mangelhaft

[1] sprich: „Toni Hoihks Andergraund"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

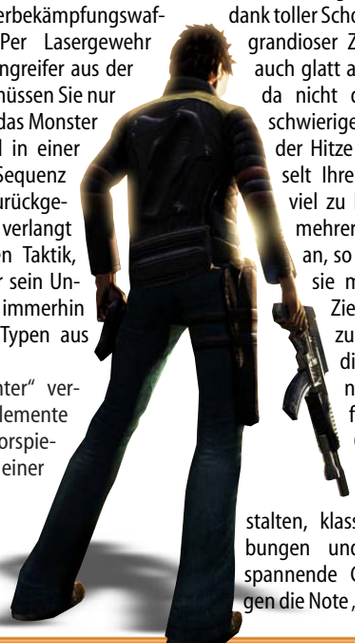
Ghosthunter

Actionspiel | Machen Sie sich als Geisterjäger einen Namen in der Unterwelt

Lazarus Jones und seine Kollegin sind im Rahmen eines Routineauftrags unterwegs. In einer verlassenen alten Schule sollen sie seltsame Phänomene untersuchen. Im Keller des alten Gemäuers entdeckt Lazarus eine riesige, antike Maschine – und kann seine Finger nicht von dem blinkenden, roten Knopf auf der Schaltkonsole lassen. Doch das ist ein Fehler. Denn plötzlich strömen Tausende Geister aus dem Apparat und nehmen Lazarus' Kollegin als Geisel mit in die Unterwelt.

Hilft nix, da müssen Sie seine Rolle spielen und die Spur der Kidnapper aufnehmen. Als Geisterjäger durchstreifen Sie gruselige Umgebungen und gruselige, alte Häuser – immer auf der Jagd nach dem nächsten Gespenst. Treffen Sie auf ein solches Schattenwesen, dann kommen Ihre Geisterbekämpfungswaffen zum Einsatz: Per Lasergewehr schwächen Sie die Angreifer aus der Zwischenwelt. Jetzt müssen Sie nur noch Ihren Diskus in das Monster werfen, und es wird in einer schaurig-schönen Sequenz in sein Gefängnis zurückgesogen. Jeder Geist verlangt nach einer speziellen Taktik, sonst treibt er weiter sein Unwesen. Und es gibt immerhin 20 dieser schrägen Typen aus dem Jenseits

Urteil: „Ghosthunter" vereint gekonnt viele Elemente aus bekannten Horrorspielen und mixt die zu einer actionreichen Jagd. Das Konzept wäre – dank toller Schockeffekte und optisch grandioser Zwischensequenzen – auch glatt aufgegangen, wenn es da nicht diese ungenaue und schwierige Steuerung gäbe. In der Hitze des Gefechtes wechselt Ihre Spielfigur die Waffe viel zu langsam. Und greifen mehrere Geister gleichzeitig an, so ist es kaum möglich, sie mit der übersensiblen Zielsteuerung aufs Korn zu nehmen. Wenn Ihnen dieser kapitale Fehler nichts ausmacht, dann freuen Sie sich auf ein Grusel-/Action-Feuerwerk der Oberklasse: Schaurige Spukgestalten, klasse gemachte Umgebungen und eine interessante, spannende Geschichte rechtfertigen die Note „gut".



Lazarus Jones – ein Geisterjäger allein in der Schattenwelt.

TESTERGEBNIS

1sprich: „Gohsthanter"

Ghosthunter[1]



Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-4335 (0,122 €/Min.)

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

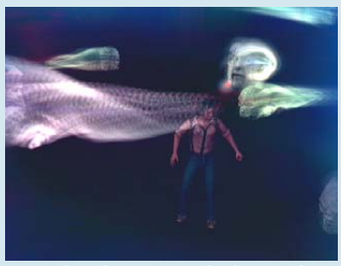
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,66
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,44
ZWISCHENNOTE	100%	1,69
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,69
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,69 x 59,90 = 101,23 = ausreichend

SPIELVERLAUF



1 Lazarus Jones und seine Kollegin untersuchen ein altes Gemäuer.



2 Sekunden später schwirren Geisterwesen durch den Raum.



3 Ein besonders böses Gespenst nimmt Lazarus' Kollegin als Geisel.



4 Da kommt viel Arbeit auf den unerschrockenen Geisterjäger zu.

Ratchet & Clank – Locked and Loaded

Actionspiel | Ungleiches Duo: Ein haariger Kerl und sein kleiner Roboter retten die Galaxis

Untätig sitzen der kleine, haarige Ratchet und sein Roboter Clank in ihrer Wohnung und spielen an der Playstation 2. Plötzlich erreicht ein Notruf das erprobte Duo. Ihr Auftraggeber Abercrombie Fizwidget wurde überfallen, die Resultate seines wichtigsten Experiments gestohlen. Ratchet und Clank zögern keine Sekunde und machen sich auf die Suche nach dem Diebesgut. Nun liegt es an Ihnen, das gemischte Doppel durch 20 Spielstufen zu geleiten und der Sache auf den Grund zu gehen. Da sich Ihre Gegner nicht mit Argumenten überzeugen lassen, greifen Sie auf eines der 22 verschiedenen Waffensysteme zurück, die Ihnen im Spielverlauf zugänglich werden. Diese Waffen lassen sich auch noch aufbessern, damit Sie mit ganzen feindlichen Versammlungen spielend fertig werden.

Zusätzlich können Sie – fast wie in einem Rollenspiel – die Fähigkeiten der Spielfigur verbessern. Von Super-Sprungstiefeln bis zum Hi-Tech-Kampfanzug – für Ratchet gibt es nichts, was es nichts gibt. So viel Rüstung ist angesichts eines stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrades auch bitter nötig. In einigen Spielstufen steuern Sie den kleinen Roboter Clank, der Ratchet während des Abenteuers mit Rat, Tat und frechen Sprüchen zur Seite steht. Auch sonst kommt Abwechslung nicht zu kurz: Mal sind Sie zu Fuß unterwegs, mal gleiten Sie über ellenlange Rutschbahnen durch schön gestaltete Landschaften, ab und zu besteigen Sie sogar Ratchets Raumgleiter, um mithilfe schlagkräftiger Bordwaffen in den schwarzen Tiefen des Alls für Recht und Ordnung zu Sorgen.

Urteil: Mit rund 20 Stunden Spielzeit und viel Abwechslung ist „Ratchet & Clank" eine feine Sache für alle Freunde des gepflegten Actionspiels. Der Schwierigkeitsgrad ist leider nicht immer fair, an einigen Stellen sogar richtig fies. Dennoch hat Sony mit diesem Spiel fast alles richtig und „gut" gemacht.

SPIELDETAILS



Der Mini-Raketenwerfer heizt Ihren Gegnern ordentlich ein.

TESTERGEBNIS

1sprich: „Rätschit and Klank – Lookt and Lohdid"

Ratchet & Clank Locked and Loaded[2]



Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-4335 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,69
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,44
ZWISCHENNOTE	100%	1,69
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,69
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,69 x 59,90 = 101,23 = ausreichend

SPIELVERLAUF



1 Da staunt Ratchet – einen so tollen Planeten sieht er nicht alle Tage.



2 Leider gibt's dort fiese Wesen – da muss die Laserpeitsche ran.



3 Umzingelt – macht nichts, Ratchet zündet einfach eine kleine Bombe.



4 Und schon rutscht der Kleine dem nächsten Abenteuer entgegen.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Project Gotham Rac

ing 2

Rennspiel für Xbox |
Wilde Raserei der etwas anderen Art – es kommt nicht auf Rundenzeiten an, sondern auf den Fahrstil

INHALT

Schon wieder ein Rennspiel im Rennen um die Käufergunst? Im Prinzip ja, im Effekt nein: „Project Gotham Racing" steht für Rennvergnügen eines noch nie dagewesenen Typs. Zu Beginn fällt das nicht weiter auf, vor dem Start steht die übliche Routine: Fahrerprofil nach Wunsch definieren und die Karriere in Angriff nehmen Die entwickelt sich keineswegs rasend, sondern eher gemächlich. Obwohl … auch die Einsteigerklasse hat's schon in sich: Mini Cooper S, Renault Clio V6 oder VW Golf R32 sind alles andere als lahme Enten. Doch Sieg und Platz sind eher Nebensache. Die „Haltungsnote" zählt, nur mit einem ausgefeilten Fahrstil kommen Sie an die heiß begehrten so genann-

SPIELVERLAUF



1 Kompakte unter sich: Ford Focus RS gegen den Klassiker Lancia Delta HF Integrale. Auch die kleinen Klassen sind voller großer Namen.



2 Zu wenig Bock auf Mittelklasse und zu viele Kudos in der Tasche? Dann machen Sie keine halben Sachen. Der Ferrari Enzo wartet (hinten).



3 Dasselbe in Rot: Auch bei 342 Kilometern pro Stunde auf der Nürburgring-Nordschleife geht dem Supersportwagen aus Maranello noch nicht die Puste aus. Aber Ihnen vielleicht. Eine Runde in der Eifel dauert ungefähr sieben Minuten – vorausgesetzt, Sie fahren schnell genug und fehlerfrei.



4 Mit dem Heckmotor auf nassem Pflaster: Im Porsche 996 Turbo durchs verregnete Florenz – das wird kein Heckmeck, sondern harte Arbeit.



5 Sydney, die Sonne brennt, und der Grip hält: Ferrari Testarossa, Ferrari 575 M und Mercedes SL 55 AMG im Trio (von links).



6 Rasen wie der Blitz: Hier müssen Sie im Porsche 993 GT2 die Radarfalle mit 234 Sachen passieren. Alles fürs Erinnerungsfoto.



7 Klare Beweislage: Sie haben noch einen Zahn zugelegt und sich perfekt ins Bild gesetzt. Doch es warten noch viele haarige Prüfungen.

Project Gotham Racing 2 FORTSETZUNG

ten „Kudos“, mit denen Sie die Meisterschaft gewinnen und neue Autos kaufen können. Kudos sind quasi die Währung im Spiel – dazu später mehr.

Natürlich sollten Sie nicht auf die hinteren Ränge schleichen, aber ohne Kudo auf dem Konto läuft gar nichts: Kurvenfahrten auf der Ideallinie oder ein eleganter Drift durch die Schikane, das sind die einträglichen Manöver. Je besser Sie fahren, desto heftiger klingelt die Kasse.

Die Aufgaben in der 196 Läufe umfassenden Einzelspieler-Meisterschaft sind äußerst vielfältig: In Straßenrennen treten Sie gegen andere Wagen der gleichen Klasse an, im Fahrerduell nur gegen einen einzigen Konkurrenten. Der Slalom durch die Hütchengasse gleicht einem ADAC-Sicherheitstraining, und die Blitzgerät-Aufgaben verlangen von Ihnen, mit einer vorgegebenen Geschwindigkeit durch eine Radarfalle zu rasen. Der Hammer sind aber die Überhol-Jobs, die Sie nur schaffen, indem Sie eine bestimmte Anzahl vorausfahrender Autos ein- und überholen.

Zum Glück müssen Sie sich bei den nervenaufreibenden Rennen nicht mit trister Streckenoptik zufrieden geben. Architektur ist Trumpf: Die wilde Jagd tobt durch zehn berühmte Metropolen in aller Welt: Edinburgh, Moskau, Barcelona, Washington, Chicago, Florenz, Stockholm, Hongkong, Yokohama und Sydney. Krönender Abschluss sind statt einer elften Stadt die 22 Kilometer der berühmt-berüchtigten Nordschleife des Nürburgrings. Wer darauf nicht abfährt, hat eben kein Benzin im Blut. So etwas soll's ja geben …

Haben Sie alle Rennen in einer Klasse gemeistert und genügend Kudos gesammelt, dann machen Sie sich per Knopfdruck auf den Weg in den Ausstellungsraum. Wer bis dahin noch kein Autofan war, der wird es jetzt. Garantiert. Nach Marken sortiert, präsentieren sich hier 102 blank polierte hochkarätige Automobile. Lassen Sie die Ausstellung der Superlative auf sich wirken, und geben Sie mit lockerer Hand ein paar Kudos aus, wenn Ihnen ein Wagen gefällt. Das Kleingeld reicht nicht? Kein Problem, die edlen Renner stehen auch zur kurzen Probefahrt bereit. Kein Traum bleibt unerfüllt. Selbst der Über-Sportwagen Ferrari Enzo, mit dem die Marke aus Maranello sich und ihrem Gründer ein Denkmal gesetzt hat (und der das Aufmacherfoto zu diesem Beitrag ziert), wartet darauf, dass Sie ihn eben mal über Tempo 340 prügeln.

Abonnenten des Online-Dienstes „Xbox Live“ genießen vorbildlichen Abo-Service: Wenn Sie wollen, klinkt sich Ihre Xbox vom Start weg ins Netzwerk ein. Das heißt, Ihre gefahrenen Zeiten und gewonnenen Kudos stehen im Wettbewerb mit den Platzierungen anderer Spieler in aller Welt. Von jedem Fahrer auf der Rangliste steht ein Abbild, ein so genannter „Geist“, als Kontrahent zum Herunterladen bereit. Der gute Geist auf allen Straßen wird dann genau so fahren wie sein Vorbild, der Spieler.

Außer „Geisterfahrern“ können Sie natürlich auch sieben aktive Xbox-Live--Gegenspieler zur Vollgas-Partie bitten.

BEDIENUNG

Das lernen Sie im Schlaf: Per **R1**-Taste geben Sie Gas, und mit der **L1**-Taste bremsen Sie vor den Kurven im Spiel an, die Sie dann mithilfe des linken **Mini-Steuerknüppels** (**Ministicks**) S.246 in Profimanier nehmen.

URTEIL

Mit der dritten Raserei durch die Städte dieser Welt hat der Hersteller Microsoft sich selbst übertroffen. Höchst realistische Umgebungs- und Fahrzeugdarstellung mit realistischen Reflexionen begeistern. Das erstklassige Fahrgefühl, ein sehr gelungener Kompromiss zwischen Realitätsnähe und Beherrschbarkeit, überzeugt. Riesige Auto- und Streckenauswahl sowie perfekte Xbox-Live-Modalitäten runden den bunten Rennzirkus zu einem „sehr guten“ Spiel ab.



Weiß, weil er aus Weissach kommt? Oder einfach nur, um aufzufallen? Porsche Carrera GT 1, ein Hammer unter den Rennwerkzeugen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project Gotham Racing[1] 2

1 sprich: „Prodschecht Gohßam Räißing“

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfach und umkompliziert.	1,00
Langzeitspaß	5%	Fast ohne Ende: Sie wollen sich ständig verbessern oder online gegen Freunde fahren.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert und realistisch.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr gute, nachvollziehbare Fahrphysik.	1,00
Musik	2%	Verschiedenste Radiosender.	1,00
Geräusche	3%	Jedes Auto hat sein charakeristisches Motorengeräusch – klasse.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Reden ist Silber, Rasen ist Gold.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird per Untertitel erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie die spannenden Rennen sehr gut im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Autofans, aufgepasst! Das ist ein Spiel so ganz nach Ihrem Geschmack. Alle anderen könnten auf den Geschmack kommen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,05**
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%**	ausführlich	**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	196 Wettbewerbe, 102 Autotypen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,23**
Auf-/Abwertung			

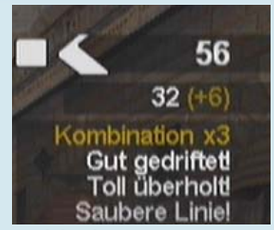
TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,23**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	50,95 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,23 x 59,90 = 73,68 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Der aktuelle Kilometerstand wird unten rechts gezeigt.



So sieht eine Bewertung aus, nach der Sie streben sollten.



Die wichtigsten Daten eines Autos als Balkendiagramm.



Die Nürburgring-Nordschleife steht auf dem Rennplan.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Gas geben

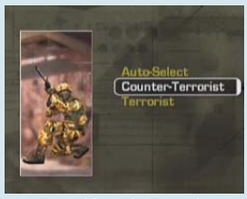
L1-Taste: Bremsen

Y-Taste: Rückspiegel

START-Taste: Menü zeigen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



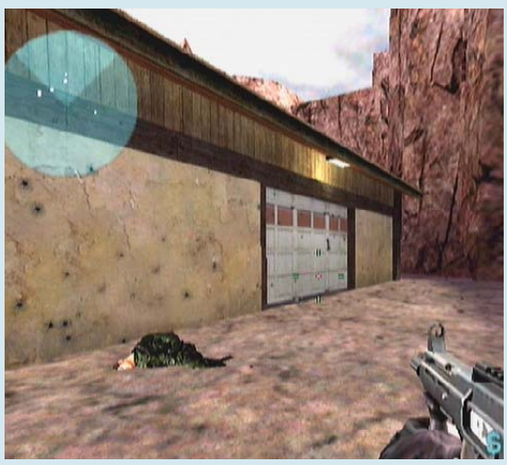
1 Ergreifen Sie Partei: Sondereinsatzteam oder Terrorkommando.



2 Dann schnell Waffe plus Munition kaufen, und auf in den Kampf.



3 Während Ihr Teamkollege den Weg zum Schacht aufmerksam bewacht, klettern Sie über den Zaun. Sekunden später folgt Ihnen der Kamerad.



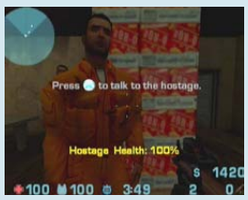
4 Vor der Hazienda, in der die Terroristen und ihre Geiseln vermutet werden, geht's hart zur Sache. Vorsichtig und unter Feuerschutz schleichen Sie zu einem der Eingänge.



5 Im Haus das nächste Feuergefecht. Zu zweit kein großes Problem.



6 Endlich haben Sie die von Terroristen festgehaltenen Geiseln gefunden.



7 Reden Sie mit einem Gefangenen. Er wird sich Ihrer Truppe anschließen.



8 Nichts wie weg aus der Gefahrenzone – dieser Auftrag wäre geschafft.



Actionspiel für Xbox | **Ausholen zum Gegenschlag! Ihr Job: Geiseln befreien und Bomben entschärfen**

Das Spiel „Counterstrike" ist wirklich ein Phänomen. Ursprünglich wurde es von ein paar Studenten als Zusatzspiel für das 1998 erschienene „Half-Life" (deutsche Version) programmiert. Weil es kostenlos zu haben war und sehr viele Spieler das Hauptprogramm Half-Life auf ihren PC-Festplatten hatten, wurde es zu einem Riesenerfolg.

Es ist heute ein Klassiker und trotz seiner mittlerweile fünf Jahre alten Technik immer noch einer der meistgespielten PC-Online-Titel. Der Grund liegt auf der Hand: Die mitunter kaum erträgliche Spannung zerrt an den Nerven, der nervöse Zeigefinger ist ebenso gefragt wie ein kühler Kopf. Selten wurde taktisch kluges Vorgehen so perfekt mit einem simplen, schnellen Spielprinzip kombiniert.

Jetzt hat Microsoft den jungen Oldie als Xbox-Spiel im Programm. Das Grundgerüst ist genau dasselbe wie beim PC-Original. Es gibt keinerlei zusammenhängende Handlungsstränge – nur einen Job. Und der ist klar definiert: Als Mitglied einer Spezialeinheit müssen Sie Geiseln aus den Händen von Terroristen befreien oder die bösen Buben davon abhalten, in der aktuellen Spielstufe eine Zeitzünder-Bombe zu legen. Natürlich können Sie auch auf der Seite der Finsterlinge kämpfen, und den Spezialkommandos das Leben schwer machen.

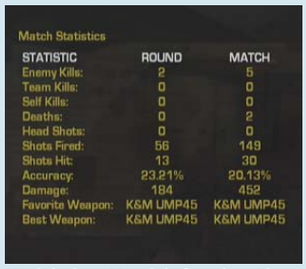
Am Spielbeginn suchen Sie sich die zum Einsatz passende Ausrüstung zusammen: Maschinengewehr, Pistole und Handgranaten kosten allerdings richtig Geld. Doch mit jedem, Erfolg wird auch Ihr Bankkonto wieder aufgefüllt, und Sie haben dann genug Bares, um sich für die nächste Aufgabe mit neuen Waffen einzudecken. Einzige echte Neuerung der Xbox-Version (abgesehen von vier neuen Spielstufen) ist die Möglichkeit, computergesteuerte Spielfiguren einzusetzen. Das ist zwar lange nicht so spannend und intensiv wie eine Xbox-Live-Partie mit bis zu zehn echten Mitspielern, aber als nette Aufforderung zum Solo-Einsatz geht es durch. Xbox-Spieler können jedoch nicht gegen PC-Spieler antreten.

Die Steuerung des Spiels wurde natürlich grundsätzlich geändert, um Counterstrike für die Spieletastatur herzurichten. Schnelles Laufen und präzises Schießen gehen zwar jetzt nicht mehr so schnell, direkt und einfach wie per Maus und Tastatur von der Hand – doch mit etwas Übung macht die Bedienung keine Schwierigkeiten.

Urteil: An der Grafik hat der Zahn der Zeit ordentlich genagt: Zwar wurde die Xbox-Version ein wenig aufpoliert, dennoch blieb die Counterstrike-Welt trist und eckig. Auch die Bewegungen der Spielfiguren sind leider alles andere als perfekt und realistisch.

Zum Ausgleich ist die Geräuschkulisse, wie gehabt, eine besonders eindrucksvolle: Hier hat jede Waffe ihren Knall, jeder Gegner seine verräterische Schrittfolge. Perfekt wird's, wenn Sie eine Raumklang-Anlage an die Xbox hängen. Dann können Sie Feinde genau orten und per Mikrofondurchsage Ihre Mitstreiter warnen. Toller Effekt: Steht Ihre Figur zu nahe an einer explodierenden Granate, so hören Sie nach dem Krach vorübergehend nur einen hohen Ton und sonst nichts. Na also, geht doch – es gab ja auch keinen Grund, Xbox-Spielern das „gute" Counterstrike noch länger vorzuenthalten.

SPIELDETAILS



Nach jedem Match informiert Sie eine umfangreiche Statistik über Details des Einsatzes.



Neben jedem Ausrüstungsgegenstand wird sein Preis angezeigt. Sparen Sie, wo Sie nur können.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Feuern

L1-Taste: In die Hocke gehen

Y-Taste: Waffe wechseln

START-Taste: Menü anzeigen

TESTERGEBNIS

Counterstrike[1]



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (1,22 €/Min.)
Fax 01802-51191 (0,12 €/Min.)

[1] sprich: „Kaunter-Straik"

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für PC

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,28
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	2,43
SONSTIGES	9%	3,78
ZWISCHENNOTE	100%	2,11
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,11
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 49,94 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,11 x 59,90 = 126,39 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das erste Rennen bestreiten Sie noch mit einem geliehenen Auto.



2 Punkten Sie dann gleich mit ein paar abrasierten Baustellenschildern.



3 Der erste Unfall lässt nicht lange auf sich warten. Wer bei rasantem Tempo auf kurvenreicher Strecke nicht aufpasst, fliegt schnell mit dem Boliden von der Straße.



4 Holen Sie dann wieder auf, suchen Sie Stoßstangenkontakt mit dem Vordermann. Das bringt Punkte und höheres Ansehen bei anderen Renn-Rüpeln und Benzin-Bräuten.





5 Nach dem Einstandsrennen kaufen Sie sich ein Ihr erstes eigenes Auto.

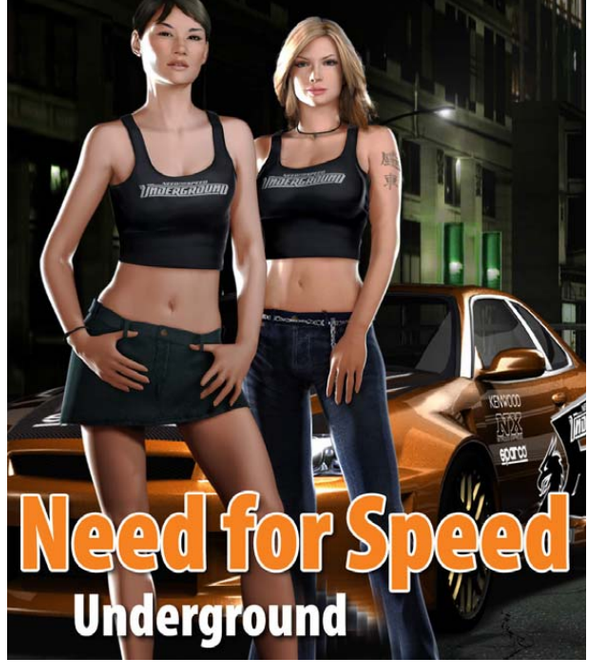
6 Zunächst bescheidene Technik und Optik möbeln Sie nach und nach auf.





7 Als nächstes beweisen Sie Ihr Können auf einem engen Schleuderkurs.

8 Es folgt ein irrwitziges Beschleunigungsduell mit drei Konkurrenten.



Rennspiel für Xbox | **Illegale PS-Duelle auf dem nassen, nächtlichen Asphalt der Großstadt – da ist die Gefahr der ständige Gefährte Ihres Gefährts**

Es ist Nacht. Feucht glänzen die Lichter der Großstadt im Asphalt. Die braven Bürger fahren gemütlich im Auto nach Hause oder liegen schon im Bett. Friedliche Metropolen-Idylle.

Da bricht sich infernalischer Motorenlärm seinen Weg durch die Häuserschluchten. Zwei, drei, nein, vier mächtig breite Boliden jagen sich gegenseitig, liefern sich ein Rennen. Illegal. Natürlich. Und Sie sind mitten drin.

Ohne Rücksicht auf Verluste machen Sie Straßenschilder platt, schneiden andere, harmlose Verkehrsteilnehmer, schleudern um Kurven, rammen Ihre Kontrahenten von der Fahrbahn. Nichts kann Sie aufhalten. Nicht mal die Angst um das eigene Leben.

Denn in „Need for Speed – Underground" geht es nicht nur um den Sieg, es geht auch um die Ehre. Um Respekt. Und der will bekanntlich verdient sein.

Aber das ist anfangs gar nicht so einfach. Denn nach Ihrem „Underground"-Einstandsrennen mit einem geborgten Sportwagen bestreiten Sie die folgenden Herausforderungen zunächst in einem von fünf eher schlichten Autos mit eher dürftigen Fahrleistungen: Peugeot 206, Mazda MX 5, Honda Civic, Dodge Neon oder VW Golf.

Doch haben Sie damit den ersten Sieg errungen, gibt es – genau – Geld. Und das legen Sie – richtig – gleich in neuen Felgen und Spoilern an. Später können Sie den Motor oder die Auspuffanlage aufmotzen, um die Fahrleistungen zu verbessern. Oder sich einen komplett neuen Renner besorgen. Lackierungen oder Aufkleber gibt's übrigens gratis.

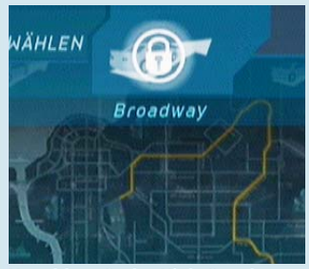
Schnell haben Sie so Ihren ersten von fünf Sternen beisammen. Jeder markiert eine Stufe, die Ihr Ansehen in der Szene steigert. Außerdem multipliziert jeder Stern das Punkte-Ergebnis, das Sie während eines Rennens durch möglichst waghalsige Fahrmanöver anheben können. Dazu zählen Blitzstarts, spektakuläre Drifts, Beinahe-Zusammenstöße oder abgeräumte Baustellenmarkierungen. Je mehr Zähler, desto mehr neue Tuning-Teile, Autos oder Strecken sind freigeschaltet. Punktabzug gibt es, wenn Sie ein unbeteiligtes Fahrzeug rammen.

Bis zum Höhepunkt Ihrer Karriere müssen Sie 111 Herausforderungen meistern. Dazu zählen nicht nur einfache Rennen, sondern auch Schleuderkurse oder Beschleunigungs-Wettbewerbe, die – Automatik wäre zu einfach – mit manueller Gangschaltung gemeistert werden müssen. Diese Disziplinen können Sie im „Schnellstart-Modus" üben.

Urteil: Im wahrsten Sinne ein Spiel mit Licht und Schatten. So wäre es nett gewesen, die schicke Grafik nicht nur bei Nacht bewundern zu dürfen. Außerdem stört mancher Grafik-Ruckler das Bild. Auch der Abwechslungsreichtum der Strecken lässt zu wünschen übrig. Schließlich muss eine einzige Fantasie-Stadt als Austragungsort herhalten. Viele Kurse unterscheiden sich deshalb nur durch die eine oder andere Abzweigung sowie den Wechsel der Fahrtrichtung. Außerdem sieht man den Fahrzeugen ihre Unfallschäden nicht an. Die Autos überstehen auch den schlimmsten Unfall ohne Beule. Dennoch macht das Spiel andererseits einfach jede Menge Spaß. Es ist schnell, es sieht klasse aus, es klingt toll. Und die vielen Möglichkeiten, sein Auto individuell herauszuputzen, reichen allemal für das Urteil „gut".

[1]sprich: „Nihd für Sspihd – Andergraund"

SPIELDETAILS



Verschluss-Sache: Viele Strecken und Tuning-Teile müssen Sie durch Siege und Punkte freischalten.



Unfälle mit unbeteiligten Verkehrsteilnehmern führen zu Abzügen auf Ihrem Punktekonto (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Gas geben
L1-Taste: Bremsen
Steuerknüppel: Lenken
A-Taste: Handbremse

TESTERGEBNIS

Need for Speed – Underground[1]



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-4464 (0,1,24 €/Min.)
Fax 0221-9782111(1,22 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2, Gamecube, GBA, PC**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,03
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%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,00
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,00
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,00 x 59,99 = 119,98 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Verkehrte Welt: Hier steht ein Roter rechts – Ihr Gegner, der Magier.



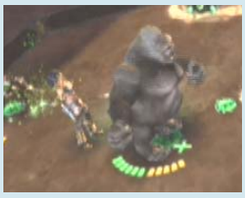
2 Feuereifer: Die ersten beschworenen Kreaturen gehen aufeinander los.



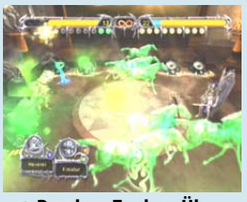
3 Affenhiebe: Noch müssen Sie sich vor den Feuerbällen Ihres Gegners in Acht nehmen, aber dann setzt Ihr beschworener Gorilla-Häuptling den entscheidenden Treffer.



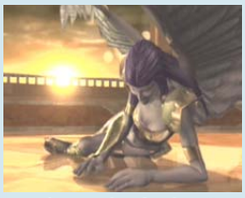
4 Lause-Engel: Hier stehen Sie einem der fünf Endgegner gegnüber, die jeweils einen der fünf magischen Steine besitzen. Dieser Engel hütet den weißen Stein.



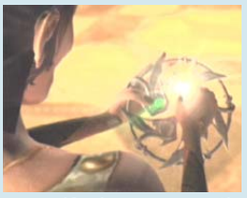
5 King kommt: Sie schicken einen riesigen Silberrücken in die Schlacht.



6 Rosskur: Zauber „Überrennen" plättet den Gegner und seine Monster.



7 Ein Engel auf Erden: Der Gegner ist besiegt. Noch warten aber drei andere.



8 Weiß rein: Erst setzen Sie den zweiten Stein ins Amulett, dann geht's weiter.



Magic the Gathering Battlegrounds

Actionspiel für Xbox | **Im Kampf gegen Magier hilft nur Zauberei – und zwar jede Menge**

„Ich beschwöre mal einen Goblin-Helden, der macht dich fertig!" – „Pah, mein jugendlicher Ritter haut den in Stücke!" – „Aber nicht, wenn ich noch Riesenwuchs auf meine Kreatur lege!" – „Dann nutze ich eben Gegenzauber, damit das nicht klappt!"

So oder ähnlich könnte das Gespräch zwischen zwei „Magic"-Spielern laufen. Was für den Laien verwirrend klingt, entlockt Experten nur ein müdes Lächeln – und Experten gibt's viele. Denn schließlich ist „Magic the Gathering" eines der erfolgreichsten Sammelkartenspiele aller Zeiten. Kein Wunder also, dass es das einfache, aber süchtig machende Spielprinzip endlich auch für Xbox gibt.

Zwei Magier stehen sich im Duell gegenüber: Mit beschworenen Monstern, zusätzlichen Verzauberungen der Kreaturen und mächtigen Zaubersprüchen versuchen sie, sich gegenseitig ihre 20 Lebenspunkte abzunehmen. Wer zuerst auf Null sinkt, hat verloren. Was aber beim Kartenspiel recht gemütlich daherkommt, gewinnt per Xbox an Fahrt. Hier wird verdammt schnell gezaubert und beschworen, um dem Gegner möglichst wenig Zeit zum Überlegen und Reagieren zu lassen.

In der Einzelspieler-Aufgabe müssen Sie Insgesamt fünf schwere Gegner besiegen, um das Spiel zu gewinnen. Gegen menschliche Gegner, entweder am selben Gerät oder im Online-Spiel über Xbox Live, haben Sie natürlich kein Limit, da können Sie spielen, bis die Finger schmerzen. Die Steuerung ist denkbar einfach: Mit einer Taste rufen Sie entweder Verzauberungen, Sprüche oder Kreaturen auf, mit einer weiteren Taste wählen Sie eines davon aus. Dieser Befehl wird dann sofort umgesetzt – sofern genug Zauberenergie, so genanntes Mana, vorhanden ist.

Urteil: „Magic the Gathering Battlegrounds" ist rundum gelungen. Ein schnelles, oft kurzes Spiel für zwischendurch oder den ganzen Tag, je nach Lust und Laune, das leicht zu lernen, aber schwer zu meistern ist und deshalb für ordentliche Dauermotivation sorgt.

Zwar hat nur ein Bruchteil der vielen tausend Spielkarten den Weg ins Xbox-Spiel gefunden, doch dafür entschädigen das Tempo und der leichte Zugang in die Magic-Welt vollauf. Und die Möglichkeiten, mit anderen menschlichen Spielern sein Können zu messen, machen Magic the Gathering Battlegrounds zum Dauerbrenner. Wer auf Fantasy, Zauberei und schnelle Action steht, hat mit diesem Spiel wirklich „gute" Karten.

SPIELDETAILS



Ihre Zaubersprüche: Das mittlere Symbol ist nur zur Hälfte hell – hier fehlt Ihnen momentan Mana.



Im Spiel können Sie aus den Bereichen „Hexerei", „Kreatur" und „Verzauberung" wählen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Zuschlagen

L1-Taste: Manaschild

A-Taste: Kreaturmenü öffnen

X-Taste: Hexereimenü öffnen

TESTERGEBNIS

Magic the Gathering Battlegrounds[1]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,12 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,65
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,80
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,80
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 43,95 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,80 x 49,99 = 89,98 = befriedigend

[1] sprich: „Mädschick se Gäsering Bättelgraunds"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance |

Das ist zum Kugeln: mit dem Flipper auf Pokémon-Jagd. Fangen Sie 200 kleine Monster ein

Pokémon verstecken sich gerne in dichtem Gestrüpp und dunklen Höhlen. Nur ausdauernde und unerschrockene Wanderer bekamen bisher die seltensten Vertreter dieser Spezies zu Gesicht. Wer solche Strapazen scheut, kann jetzt aufatmen. Denn die kleinen Monster haben sich zu einem Spielchen auf dem Flippertisch eingefunden.

Zwei Felder stehen zur Wahl, die jeweils von den Monstern der „Rubin"- und „Saphir-Edition" (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003) bevölkert sind. Auf den Tischen befinden sich zahlreiche Rampen, Hindernisse und Ziele. Flipperkugel ist ein Pokéball, der ja bekanntlich zum Einfangen von Pokémon dient. Das ist hier nicht anders.

Die Jagd funktioniert so: Schießen Sie den Ball mindestens zwei Mal durch den rechten Loop, um die „Schnapp-Sie-Dir-Pfeile" zum Leuchten zu bringen. Dann müssen Sie das Wassermonster treffen – entweder Tohaido (Rubin-Tisch) oder Wailmer (Saphir-Tisch). Daraufhin erscheint der Umriss eines Pokémon in der Mitte des Spielfeldes. Anschließend sind drei Treffer auf die Bumper vonnöten, damit das Pokémon sichtbar wird. Wenn Sie es dann noch drei Mal abschießen, haben Sie es eingefangen. Es ist auch möglich, dass sich Pokémon weiterentwickeln oder aus Eiern schlüpfen. Insgesamt können Sie 200 Pokémon-Typen „die Kugel geben".

Neben der Monsterjagd gibt es auch die Möglichkeit, Punkte auf acht verschiedenen Bonusfeldern (separaten kleinen Flippertischen) zu sammeln. Hier geht's etwa darum, einen Basketballkorb zu treffen oder das Pokémon Kecleon zu jagen, das sich unsichtbar machen kann.

Die Steuerung ist wirklich kinderleicht. Mit zwei Tasten, die sie frei bestimmen können, werden die beiden Flipper betätigt. Auch ist es erlaubt, den Flippertisch per Tastendruck anzustoßen, um den Lauf der Kugel zu beeinflussen. Das erfordert allerdings schon etwas mehr Fingerspitzengefühl.

Urteil: Wer eine realistische Flippersimulation erwartet, wird sich wohl an der knallbunten Optik und dem etwas seltsamen Laufverhalten des Balls stören. Doch hier steht ohnehin die ebenso spannende wie abwechslungsreiche Monsterjagd im Vordergrund. Die Flippertische sind mit unzähligen Details aus den bekannten Pokémon-Spielen dekoriert, es gibt viel zu entdecken – ein „guter" Geschicklichkeitstest.

SPIELVERLAUF



1 Die Kugel liegt bereit: Auf geht's zur Pokémon-jagd auf dem Rubin-Tisch.



2 Drei Treffer auf den rechten Loop: Ein Monster wurde aufgescheucht.



3 Ein giftiger Sleima erscheint auf dem Flippertisch. Drei Mal müssen Sie nun das eklige Schleim-Pokémon mit dem Pokéball abschießen, um es einzufangen.



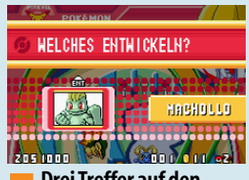
4 Haben Sie drei Pokémon eingefangen, so können Sie eine Bonusrunde spielen: Treffen Sie Kecleon zehn Mal mit dem Pokéball. Aufgepasst, der Kleine kann sich tarnen.



5 Noch ein Bonusfeld. Hier gibt es Extrapunkte, wenn Sie den Pokéball in den Basketballkorb befördern. Schubsen Sie einen Seemops hinein, gibt's noch mehr Punkte.



6 Der Pokémon-Markt ist offen. Sie können nun hilfreiche Extras einkaufen.



7 Drei Treffer auf den linken Loop: Machollo entwickelt sich weiter.

SPIELDETAILS



Ist der „Ball-Saver" aktiviert, rettet Latios Ihre verlorenen Spielbälle.



Mit dem Meisterball sammeln Sie pro Treffer die vierfache Punktzahl.

TESTERGEBNIS

Pokémon Pinball – Rubin & Saphir



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%	2,19
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,56
ZWISCHENNOTE	100%	1,88
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,88
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,88 x 39,99 = 75,18 = befriedigend

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

Mario & Luigi Superstar Saga

Rollenspiel für Gameboy Advance | Die Prinzessin ist sprachlos – und nur Sie können das ändern

Als eine Unbekannte freundlich um eine Audienz bei der Prinzessin Peach bittet, denkt sich niemand etwas Böses dabei. Doch die Fremde setzt eine seltsame Apparatur ein, um der Prinzessin die Stimme aus dem Körper zu saugen und ihr eine neue, unangenehme einzupflanzen. Fortan fallen der Holden beim Sprechen Bomben aus dem Mundwerk. Verantwortlich für diese Missetat ist die Hexe Lugmilla aus dem Bohnenland. Dauerheld Mario und sein Bruder Luigi machen sich sofort auf die Socken, um die Hexe zu stellen und der Prinzessin ihre Stimme zurückzugeben.

Obwohl im Spielverlauf immer wieder Sprungpassagen gemeistert und kleine Rätsel gelöst werden müssen, handelt es sich in erster Linie um ein Rollenspiel. Mario und Luigi treten den Gegnern in rundenbasierten Kämpfen gegenüber. Jeder kann über ein Menü einen Solo-Angriff oder eine Team-Attacke starten. Letztere erfordern zusätzlich noch ein wenig Geschick, denn durch das Drücken von Tastenkombinationen im richtigen Rhythmus sind die Angriffe wirkungsvoller. Eine Paar-Attacke ist allerdings nicht von Anfang an möglich. Im Laufe des Spiels lernen die beiden Brüder von hilfreichen Personen neue Fähigkeiten und steigern sich aufgrund wachsender Erfahrung. So werden Sie stärker, können Angriffen besser ausweichen oder lernen mit dem Hammer Objekte zu zertrümmern, Feuer zu löschen, für kleine Eingänge zu schrumpfen oder sich unterirdisch fortzubewegen.

Urteil: Klasse! Anfänger werden behutsam und mit vielen Erklärungen in die Welt der Rollenspiele eingeführt, Fortgeschrittene erleben dennoch genug spannende, abwechslungsreiche und unterhaltsame Stunden. Kein Wunder, dass die Prinzessin sprachlos ist, denn dieses Abenteuer ist rundum „gut".

SPIELVERLAUF



1 Scheinbar freundlich schleicht sich die Stimmendiebin in den Palast.



2 Mario hört von dem Unglück, als er frisch geduscht aus dem Bad kommt.

3 Mario und Luigi folgen der Diebin in das Bohnenland. Dort wird die Bedienung Schritt für Schritt erklärt.





4 Schon bald stehen die ersten Kämpfe gegen seltsame Kreaturen an.



5 Mario trinkt Wasser und spuckt es wieder aus, um Feuer zu löschen (Kreis).

TESTERGEBNIS

Mario und Luigi – Superstar Saga



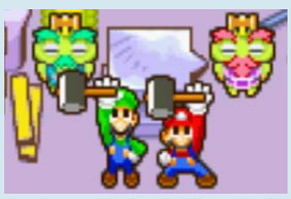
Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 01805-005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026-950308 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,88
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%	1,96
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,96
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,96 x 39,99 = 78,38 = befriedigend

SPIELDETAIL



Der Hammer! Ein wichtiges Werkzeug, das oft gebraucht wird.

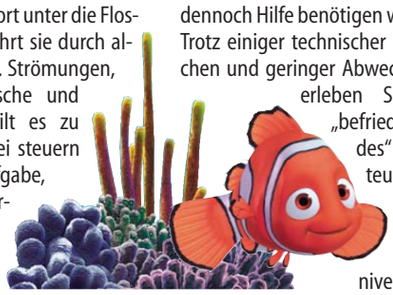
Findet Nemo

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Das ist Nemo: eben noch im Ozean, jetzt schon im Aquarium

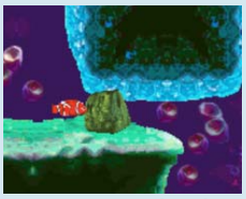
Übermut tut selten gut. Diese Erfahrung muss auch der Clownfisch Nemo an seinem ersten Schultag machen. Trotzig entfernt er sich von der Gruppe, obwohl sein Vater Marlin es ihm ausdrücklich verboten hat. Es kommt, wie es kommen muss. Nemo wird von einem Taucher mit einem Fangnetz gefangen und kurzerhand nach Sydney gebracht. Dort landet er in einem Aquarium.

In Vater Marlin erwacht das Kämpferherz, und er macht sich auf den Weg nach Sydney, um seinen Sohn zu retten. Dabei trifft er auf Dorrie, eine Fischdame. Die ist ebenso vergesslich wie hilfsbereit und greift Marlin bei der Suche nach Nemo sofort unter die Flossen. Ihr Weg führt sie durch allerlei Gefahren. Strömungen, gefährliche Fische und Minenfelder gilt es zu passieren. Dabei steuern Sie, je nach Aufgabe, Marlin und Dorrie oder Nemo. Dabei müssen Sie meist von links nach rechts schwimmen und Schalterrätsel lösen oder ein Wettschwimmen in die Tiefe des Raums veranstalten, das aber sehr unübersichtlich abläuft. Am Ende eines Abschnitts wartet zudem eine Partie Memory auf Sie – dann wird die Geschichte durch untertitelte Bilder aus der Filmvorlage weiter erzählt.

Urteil: Die Gameboy-Advance-Version von „Findet Nemo" spielt sich wesentlich einfacher als die Varianten für PC, PS 2, Xbox und Gamecube, so dass auch Anfänger und kleine Kinder ihre Erfolgserlebnisse haben werden. Allerdings werden viele Aufgaben per Text erklärt, so dass die Kleinsten dennoch Hilfe benötigen werden. Trotz einiger technischer Schwächen und geringer Abwechslung erleben Sie ein „befriedigendes" Abenteuer auf einfachem Spielniveau.



SPIELVERLAUF



1 Nemo muss mehrmals gegen den Stein schwimmen, damit der zerbricht.



2 Die Wettschwimmen sind unübersichtlich, aber dennoch einfach.

3 Damit der Hai so nah herankommt, müssen Sie Ihre Fische schon trödeln lassen, denn der Räuber ist ziemlich langsam.





4 Zwischen den Aufgaben wird die Story als Bildergeschichte weiter erzählt.



5 Oft sind Schalter zu bedienen (Kreis), damit sich wichtige Türen öffnen.

TESTERGEBNIS

Findet Nemo



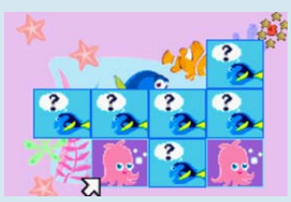
Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.)
Fax 02151-4189418 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,56
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	3,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,87
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,87
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 44,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,87 x 44,95 = 129,01 = mangelhaft

SPIELDETAIL



Beim „Memory" decken Sie hoffentlich die richtigen Karten auf.

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



Actionspiel für Gameboy Advance | **Das Schicksal von Mittelerde liegt in Ihren Händen. Besiegen Sie Saurons Horden, und brechen Sie die Macht des einen Ringes**

Die Schlacht um Mittelerde ist in vollem Gange. Genau wie im gleichnamigen Kinofilm, strebt die Gemeinschaft des Ringes dem finalen Kampf gegen den Dunklen Herrscher Sauron entgegen. Sie haben die Wahl, in wessen Rolle Sie schlüpfen und wessen Abenteuer Sie damit erleben wollen. Als Waldläufer Aragorn stehen Sie zusammen mit dem Zauberer Gandalf vor dem Turm Sarumans. Mit dem Schwert kämpfen Sie gegen Horden von Orks in den dunklen Gemäuern.

Entscheiden Sie sich für den Ringträger Frodo, dann sind Sie mit Ihrem Kumpel Sam und mit Gollum in den Totensümpfen Richtung Morgul unterwegs. Natürlich bekommen Sie es auch dort haufenweise mit den Schergen Saurons zu tun. Ein weiterer Handlungszweig beschäftigt sich mit Eowyn, der Nichte des Königs Theoden. Sie soll nach der Schlacht um Rohan Verwundete zurück ins sichere Edoras bringen. Haben Sie diese drei Abenteuer gemeistert, so können Sie sich an neuen Handlungssträngen versuchen, etwa in die Rolle von Gollum schlüpfen, der seine gefährlichen Aufgaben ohne Waffen mit bloßen Händen meistern muss.

In den Kämpfen mit Orks, Trollen und anderen Monstern sammeln Ihre Helden Erfahrungspunkte und bessern damit ihre Fähigkeiten auf. So verfeinert Aragorn etwa mit der Zeit seine Spezialattacke, den Todesstoß, oder seine Künste in der Kräuterkunde. Wie Sie die bis zu 15 unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden weiterentwickeln, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen.

Besiegte Gegner lassen oft Juwelen und Ausrüstungsgegenstände zurück, die Sie einsammeln sollten. In Schmieden können die Kostbarkeiten dann verkauft oder getauscht werden. Auf diese Weise kommen Sie an immer stärkere Waffen und robustere Kleidungsstücke. Damit sind Sie auch für den Kampf gegen die immer stärker werdenden Monsterhorden gewappnet.

Urteil: Das Spiel fängt die Stimmung des Films gut ein. Sie erleben die versprengte Gemeinschaft des Rings, die an verschiedenen Orten um das eigene Überleben und die Zukunft Mittelerdes kämpft. Die Weiterentwicklung der Heldentalente und die geschickte Zusammenstellung der richtigen Ausrüstung sind schon eine Kunst für sich. Aber auch die schier endlosen Kämpfe gegen unzählige Monster stellen eine große Herausforderung dar.

Keine Probleme bereitet die Steuerung. Zahlreiche Hilfe-Funktionen, etwa ein wegweisender Pfeil oder die „Auto-Heilung“ erleichtern den Einstieg. Nur wird es angesichts der prächtigen Landschaften Mittelerdes und bei allzu vielen Akteuren manchmal etwas unübersichtlich auf dem kleinen Bildschirm. Dennoch: Hier steigt ein „gutes“ Spiel in den Ring.

SPIELVERLAUF



1 Wählen Sie Ihren persönlichen Helden, etwa den Waldläufer Aragorn.



2 Aragorn kämpft sich an Gandalfs Seite den Weg zu Sarumans Turm frei.



3 Der böse Magier Saruman steht aber mit Sauron im Bunde und ist keineswegs bereit, klein beizugeben. Vom Turm aus schickt er seine Krieger gegen die Angreifer.



4 Der Weg durch den mächtigen Turm ist wahrlich kein Spaziergang. Ganze Monsterhorden warten auf Aragorn und Gandalf. Es gibt aber auch viele Schätze zu entdecken.



5 Kurze Verschnaufpause in der Runenschmiede. Für ein paar Juwelen werden Zwergenrunen eingekauft, die den Schwertern zusätzliche Schärfe verleihen.



6 Ein Zeltlager wurde von Orks angefallen. Aragorn eilt sofort zur Hilfe.



7 Mit einigen mächtigen Schwerthieben werden die Gefangenen befreit.

SPIELDETAILS



Aragorns Kampfausrüstung und ein Blick in seinen Rucksack.



Die Helden verfügen über bis zu 15 verschiedene Fähigkeiten.

TESTERGEBNIS

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221-975821111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Auch für **Gamecube, PC, Playstation 2, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,24
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,95
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,95
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 44,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,95 x 44,99 = 87,73 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



So eine Zeitreise fordert ihren Tribut. Banjo hat infolge der Strapazen seine schlagkräftigen Spezialmanöververgessen. Doch der Maulwurf Schielauge hilft ihm weiter.



In der Mitte des Spielfelds treffen zwei Monsterarmeen aufeinander. Ihr Drache steht einem gegnerischen Pferdemenschen gegenüber. Der Kampf kann beginnen.

Banjo-Kazooie – Gruntys Rache

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | In diesem Spiel ist voll der Bär los – und das, obwohl er einen Vogel hat

Hexe Gruntilda sinnt auf Rache. Sie ist in die Vergangenheit gereist, um die Geschichte neu zu schreiben und ihre Niederlagen gegen das tierische Team aus dem Bären Banjo und dem Vogel Kazooie ungeschehen zu machen. Um sicher zu gehen, hat Gruntilda vorher Kazooie entführt, denn Banjo allein kann ihr nicht gefährlich werden. Glaubt sie.

Doch so leicht gibt sich Banjo nicht geschlagen. Der alte Schamane Mumbo bietet seine Hilfe an und schickt Banjo ebenfalls in die Vergangenheit. In der Rolle des tapferen Bären verfolgen Sie zwei Ziele – Kazooie zu befreien und die böse Hexe endgültig zu besiegen.

Infolge des Zeitsprungs leidet Banjo bedauerlicherweise unter Gedächtnisschwund, hat die meisten seiner Spezialbewegungen vergessen. Zum Glück ist Maulwurf Schielauge hilfsbereit. Er bringt Banjo die Techniken wieder bei, aber nur gegen Bezahlung. Die Währung heißt Musiknoten, und die liegen überall herum. Banjo braucht sie nur einzusammeln und abzugeben – dann lernt er mit seinem Rucksack zuzuschlagen oder eine Rolle zu machen.

Sobald er Kazooie befreit hat, was recht früh passiert, kommen neue Tricks dazu. Dann breitet der gefiederte Freund zum Beispiel seine Flügel aus, damit die beiden ein Stückchen schweben können. Gemeinsam ziehen sie durch fünf große Welten, die Abwechslung und viele Herausforderungen bieten. Dort müssen sie Puzzleteile sammeln, die Ihnen den Weg in neue Abschnitte und später zur Hexe Grunty frei machen. Einige Puzzleteile liegen an schwer erreichbaren Orten, andere müssen sich die beiden verdienen, indem sie Aufträge für andere erfüllen.

Urteil: Banjo und Kazooie lernen im Laufe ihres Abenteuers ständig dazu. Dadurch bleibt der Spannungsbogen erhalten. Sie können mit neuen Fähigkeiten sogar in bereits gespielte Abschnitte zurückkehren, um dort andere Wege auszuprobieren. Das motiviert langfristig. Technisch gehört das Spiel zur Spitze der GBA-Titel, sowohl optisch als auch akustisch, und fantasievoll sind die Welten auch gemacht. Leider fallen Kämpfe gegen die besonders starken „Boss"-Gegner am Ende der einzelnen Spielstufen extrem öde aus. Dennoch – ein „gutes" Spiel.

SPIELDETAIL



Der Schamane Mumbo kann Banjo in eine Kerze verwandeln (Kreis).

TESTERGEBNIS

Banjo-Kazooie Grunty's[1] Rache



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,90
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,67
ZWISCHENNOTE	100%	1,82
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,82
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,82 x 49,95 = 90,91 = ausreichend

[1]sprich: „Bntscho Käsu-ih Grantis"

Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters

Strategiespiel für Gameboy Advance | Eine mächtige Monsterarmee beherrschen – das geht nicht ohne Zauberei

Wer bisher bei „Yu-Gi-Oh!" die Nase vorn haben wollte, brauchte ein gutes Blatt – jetzt ist Würfelglück gefragt. Mit 15 magischen Würfeln in der Tasche können Sie an 18 Turnieren mit unterschiedlich starken Gegnern teilnehmen. Die Duelle werden auf schachbrettartigen Spielfeldern ausgetragen. Vor jedem Zug werfen Sie drei Würfel, die Ihre Aktionsmöglichkeiten vorgeben. Fallen zwei passende Beschwörungssymbole, so wird der Würfel auf dem Spielfeld auseinandergefaltet und dient fortan als begehbarer Pfad. Auf den Pfad wird das beschworene Monster gesetzt, das sich nun den Weg zum Master des Gegners sucht.

Mit weiteren Würfen sammeln Sie Aktionspunkte, die zum Bewegen, Zaubern und Kämpfen Ihrer Monsterarmee im Aufbau gebraucht werden. Zug um Zug entsteht so ein Labyrinth auf dem Spielfeld, das mit Bestien, Drachen, Kriegern, Untoten und Zauberern bevölkert ist. Treffen verfeindete Monster aufeinander, dann wird gekämpft – genau wie in den Yu-Gi-Oh!-Kartenspielen. Ein kurzer Film gibt Ihnen auf Wunsch Aufschluss über Verlauf und Ausgang der Auseinandersetzung.

Auch der Einsatz von Fallen und hilfreichen Gegenständen, wie Medizinkoffern und Warp-Löchern, ist möglich. Letztere erlauben die Überbrückung großer Distanzen auf dem Spielfeld mit nur einem Zug. Gelingt es Ihnen, den Master des Gegners drei Mal anzugreifen, so haben Sie die Partie gewonnen. Das Preisgeld für Turniersiege investieren Sie in neue Würfel, die noch mächtigere Monster beschwören können. Davon gibt es in „Großvaters Geschäft" eine riesige Auswahl von über 100 Stück.

Urteil: Auch wenn sich alles um Würfel dreht, haben Sie es hier keineswegs mit einem Glücksspiel zu tun. Denn der Schlüssel zum Erfolg setzt sich aus der Wahl der richtigen Würfel, ihrem überlegten Einsatz im Spiel und der taktisch geschickten Leitung Ihrer Monsterarmee auf dem Spielfeld zusammen. Ein wahrhaft komplexes und spannendes Strategiespiel. Grafik und Geräuschkulisse sind weniger gelungen, doch die neue Spielidee bewährt sich „gut".

SPIELDETAIL



In den Kämpfen kommen die bekannten Spielkarten zum Einsatz.

TESTERGEBNIS

Yu-Gi-Oh! Dungeondice[2] Monsters



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

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

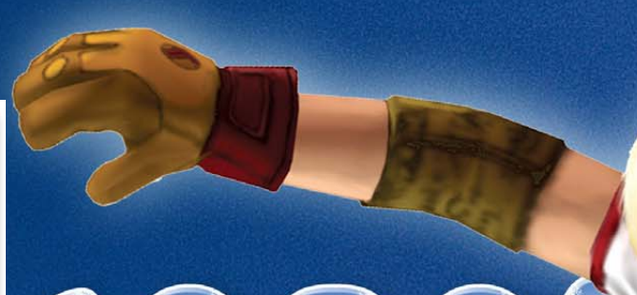
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,53
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	3,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,41
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,41
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung: 37,85 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,41 x 49,95 = 120,38 = mangelhaft

[2]sprich: „Dannschendaiß"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1080° Avalanche

Sportspiel für Gamecube | Rauf aufs Brett, rauf auf den Berg – denn runter kommen Sie immer

SPIELVERLAUF



1 Abkürzungen sind immer willkommen. Folgen Sie dem Schneemobil (Kreis) schnell genug, dann können Sie durch die Garage fahren.



2 Achtung, Wildwechsel. Gehen Sie scharf in die Kurve, um dem verirrten Reh auszuweichen. Dabei stützen Sie sich im Schnee ab.



3 Doch es gibt auch unnatürliche Hindernisse, die Ihre Aufmerksamkeit erfordern. Bei einer Fahrt durch das Sägewerk müssen Sie zum Beispiel aufpassen, nicht mit den an Haken pendelnden Baumstämmen zusammenzustoßen. Der vereiste Boden erschwert den Slalom erheblich.



4 Starke Schneeverwehungen, wenig Sicht. Das nächste Tor ist mit einem roten Pfeil markiert. Das übernächste zeigt der gelbe Pfeil.



5 Woanders ist der Schnee fast weggetaut, Sie kommen auf der zerfurchten Wiese schlecht voran. Vielleicht gibt es eine bessere Route …



6 Das letzte Rennen steht kurz bevor. Diesmal kommen Sie von ganz oben – mit einem beherzten Sprung aus dem Hubschrauber.



7 Eine riesige Lawine ist Ihnen auf den Fersen, mitgerissene Tannen inklusive. Nichts wie weg hier, sonst sehen Sie den Schnee von unten!

INHALT

In dieser Jahreszeit ist Surfen Schnee von gestern. Nicht Wellenreiten steht auf dem Terminkalender, sondern Snowboarden. Damit Sie keine Frostbeulen und blauen Flecken davontragen, machen Sie es sich doch einfach daheim auf dem Sofa bequem. „1080° Avalanche" versetzt nämlich schneebedeckte Berge – und zwar direkt in Ihr Wohnzimmer.

In den vier Wettkämpfen stürzen Sie sich auf je vier, fünf, sechs oder gar sieben Rennstrecken ins eingeschneite Tal. Und zwar gegen einen Kontrahenten, den Sie besiegen müssen, um für das nächste Rennen zugelassen zu werden. Der jeweils letzte Lauf jedes Wettkampfes ist eine besondere Herausforderung. Da fahren Sie nämlich einer gigantischen Lawine (Avalanche) davon. Sind Sie zu langsam, dann werden Sie von den Schneemassen hinweggefegt.

Im Trick-Modus warten eine große Schanze, eine Halfpipe und ein spezieller Trick-Parcours auf Ihre Fahrkünste. Um die Zeitrennen besonders interessant zu machen, wurden auf jeder Strecke fünf Einzelteile einer Münze versteckt. Sammeln Sie alle ein, um Extras freizuschalten. Hinzu kommen spezielle Tor-Abfahrten. Auf jedem Kurs können Sie dann mehr oder weniger verstreut liegende Tore durchfahren, die Punkte und Bonus-Sekunden bringen. Am Ende gibt's eine Wertung, mit der Sie unter Umständen weitere Extras lockermachen. Tor- und Münzen-Rennen sind auch eine erfrischende Motivation, um die verzweigten Strecken zu erforschen. Bis zu vier Personen können zum schneeweißen Sport gegeneinander antreten. Am geteilten Bildschirm. Oder, mit maximal vier vernetzten Gamecubes, jeder vor dem eigenen Fernseher.



Die Fahrerin Akari Hayami wurde in Kobe (Japan) geboren. Sie ist erst 19 Jahre alt und hat ein kesses Mundwerk.

BEDIENUNG

Indem sie den linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.246 nach links oder rechts bewegen, lenken Sie Ihren Fahrer in die jeweilige Richtung. Wenn Sie den Stick nach hinten ziehen, stellen Sie das Board quer, um zu bremsen oder schärfere Kurven zu fahren (sofern Sie gleichzeitig noch nach links oder rechts lenken). Drücken Sie den Stick nach vorn,



[1]sprich: „Awalänsch"

so verlagert der Fahrer sein Körpergewicht nach vorn. Das kann im richtigen Moment für schnellere Starts sorgen. Mit dem **A**-Knopf setzen Sie zum Sprung an. Wenn Sie den Knopf wieder loslassen, wird gesprungen. Je länger Sie ihn vorher gedrückt halten, desto höher gerät der Sprung. Warten Sie zu lange, so verfliegt die Sprungkraft ganz. Die **L**-Taste sorgt für hohes Tempo. Ihr Fahrer geht nämlich in die Hocke, sobald Sie **L** drücken. Allerdings zahlen Sie für die hohe Geschwindigkeit den Preis, dass die Steuerung schwieriger, weil träger wird. Wenn Sie kurz vor einer Landung die **L**-Taste drücken, lässt sich die Landung per Hocke weich abfedern. Andernfalls könnte Ihr Athlet ins Straucheln kommen oder gar das Gleichgewicht verlieren – das kostet wertvolle Sekunden. Mit den Tasten **X**, **Y**, **B** und **R** lassen sich im Sprung Tricks hinlegen, wenn Sie gleichzeitig den Stick entsprechend bewegen.

URTEIL

Das Fahrgefühl ist beängstigend realistisch. Auf jedem Untergrund verhält sich das Brett komplett anders. Um die unterschiedlichen Eigenschaften von festem Schnee, Pulverschnee, hohem Schnee oder Eis auszunutzen, ist es wichtig, die optimale Route am Hang zu finden, Abkürzungen bringen zusätzliche Sekunden. Dank der feinfühligen Steuerung ist das alles kein Problem. Die Präsentation ist nicht überragend, wegen der vielen Details aber sehr stimmungsgeladen.

Es dauert zwar nur einige Tage, bis Sie die verschiedenen Extras, wie zusätzliche Strecken, Bretter oder Fahrerkostüme, freigefahren haben. Doch dank der vorbildlichen Spielbarkeit, der liebevollen Präsentation und der immer wieder motivierenden Mehr-Spieler-Modi erleben Sie mit diesem Snowboard-Spiel einen „guten" Rutsch.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



1080° – Avalanche[1]

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%	Erste Rennen sind leicht, Tipps gibt's auch.	2,00
Langzeitspaß	5%	Nach ein paar Tagen sind alle Ziele erreicht. Die Mehr-Spieler-Rennen fesseln länger.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert und lebendig.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Flüssiger Bildaufbau, bewegte Umgebung.	2,00
Musik	2%	38 Punk-Songs, daher wenig Abwechslung.	3,00
Geräusche	3%	Ausgezeichnete Fahr- und Umgebungsgeräusche sorgen für Atmosphäre.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Ansagen, Flüche und Freudenausbrüche.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Nur das Nötigste wurde untertitelt.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung reagiert sensibel auf feinste Manöver am Ministick. Tricks sind einfach.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wenn Sie mit hohem Tempo den Abhang hinunterrasen, werden Sie sich freuen wie ein Schneekönig.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,19**
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%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Rennstrecken plus 7 Bonusstrecken	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,96**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,96**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,96 x 59,99 = 117,58 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



In der Halfpipe sind die Voraussetzungen für Tricks ideal.



Nintendos erste Spieletastatur (1983) ist als Board dabei.



Drehen Sie den Ministick, um das Gleichgewicht zu halten.



Auf der Disc ist auch ein Musikvideo der Band Cauterize.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



X, Y, B oder R: Tricks
A: Springen
L: In die Hocke gehen
Z: Jubeln

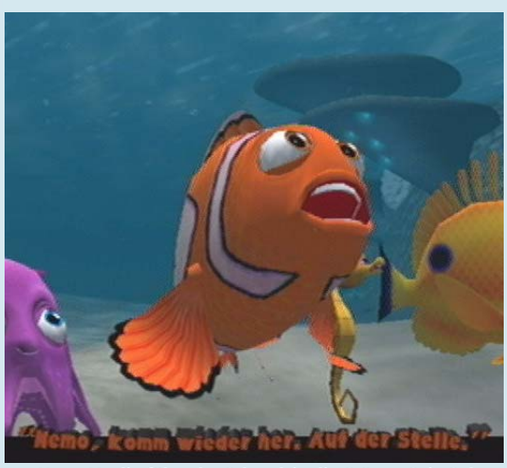
SPIELVERLAUF



1 Der Weg zur Schule ist sehr leicht, es gibt nur wenige Rätsel zu meistern.



2 Trotzdem sollte Nemo aufpassen, denn überall lauern Gefahren.



3 Vater Marlin fährt der Schreck in die Gräten. Sein Sohn ist trotz strengen Verbots sehr weit hinaus geschwommen, bis zu einem Boot. Das Unheil nimmt seinen Lauf.



4 Ein Taucher heftet sich an Nemos Flossen und fängt den Kleinen ein.



5 Die hilfsbereite Dorie macht sich mit einem Hai auf die Suche.



6 Der Hai hat dem Fischgenuss eigentlich entsagt. Doch dann überwältigen ihn die alten Jagdtriebe wieder, und er beginnt Marlin und Dorie zu verfolgen.



7 Die engen Kammern eines U-Boots bieten nur vorübergehend Schutz.



8 Nemo, mittlerweile im Aquarium gefangen, bereitet seine Flucht vor.



Findet Nemo

Geschicklichkeitsspiel | **Wer nicht hören will, muss schwimmen – und zwar um sein Leben**

Meerwasser war alles, was er wollte. Doch ausgerechnet an seinem ersten Schultag ereilt ein großes Unglück den kleinen Clownfisch Nemo. Er wollte einfach nicht auf die Warnungen seines Vaters vor den Gefahren des weiten Ozeans hören. Angestachelt von seinen Mitschülern, möchte er allen beweisen, wie mutig er ist, und schwimmt weit von der Gruppe weg. Direkt zu einem Boot. Als er zurückschwimmen will, passiert die Katastrophe. Ein Taucher schnappt Nemo im Fangnetz. Vater Marlin ist entsetzt und macht sich auf eine gefährliche Reise, um seinen Sohn zu retten.

Während seiner abenteuerlichen Suche trifft er die sympathische, doch überaus vergessliche Fischdame Dorie. Die hilft ihm fortan, und gemeinsam machen sie sich auf den Weg nach Sydney in Australien, denn von dort kam das Taucherboot.

Je nach Spielabschnitt steuern Sie entweder den kleinen Nemo, seinen Vater Marlin oder Dorie. Der gesamte Handlungsstrang entspricht der gleichnamigen Trickfilmvorlage. Die Umgebung wurde liebevoll in Szene gesetzt, alle Schauplätze des Films sind gut wiederzuerkennen. Zwischen den einzelnen Abschnitten wird die Geschichte mit Ausschnitten aus dem Kinofilm oder eigens programmierten Sequenzen weiter gesponnen, die zudem eine schöne Stimmung aufbauen.

Anfangs müssen Sie einfache Rätsel lösen, indem Sie Schalter betätigen oder etwa eine Perle finden und in eine Muschel legen. Später erschweren Ihnen Zeitbeschränkungen und der zunehmende Schwierigkeitsgrad das Leben unter Wasser.

Urteil: Angesichts der Filmvorlage liegt die Vermutung nahe, dass es sich hier um einen Titel nur für die jüngeren Spieler handelt. Und so beginnt das Abenteuer auch. Simple Steuerung und einfache Aufgaben in einer filmnahen Präsentation, die Kinderherzen höher schlagen lässt. Doch es dauert nicht lange, und der Schwierigkeitsgrad zieht deutlich an, und zwar bis zur Frustgrenze. Zudem gibt es sehr dramatische Szenen, wenn Marlin und Dorie beispielsweise von einem Hai verfolgt werden, angesichts derer sensible Kinderherzen nicht höher, sondern allenfalls schneller schlagen werden.

Obwohl es an Abwechslung mangelt, ist „Findet Nemo" insgesamt ein „guter" Familien-Titel. Beim gemeinsamen Spiel können Eltern an schwierigen Stellen helfen und in allzu spannenden Abschnitten beruhigend wirken.

SPIELDETAILS



Wo soll's langgehen? Der Ring links beschleunigt das Schwimmen, die gelbe Muschel rechts bringt Punkte.



Verschieben Sie die Einzelteile des Puzzles, bis sich ein sinnvolles Bild ergibt, um voranzukommen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Linker Ministick : Lenken
A : Schneller Schwimmen
B : Aktion auslösen

TESTERGEBNIS

Findet Nemo



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,62
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,25
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,25
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,25 x 39,95 = 89,89 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ob im Story-Modus oder in den Wettkämpfen – hier fliegen die Fäuste. Am wirkungsvollsten ist es, gleich mehrere Kampftechniken zu kombinieren (Kreis).



Ecke beim Bundesligaspiel Hamburger SV gegen den SV Werder Bremen. Der Schütze an der Eckfahne ist aus dieser Kameraperspektive kaum zu erkennen.

Dragonball Z – Budokai

Actionspiel für Gamecube | Die Außerirdischen greifen an. Schlüpfen Sie in Ihren Kampfanzug, und schlagen Sie zurück

Der Held Goku ist glücklich. Endlich hat er Piccoli, den Gott der Dämonen, besiegt. Fortan sind beide Freunde. Doch dann taucht ein Fremder mit dem Namen Raditz auf. Er besiegt Goku und entführt dessen Sohn Gohan.

So beginnt die Handlung von „Dragonball Z Budokai", in der Sie die verschiedenen Hauptrollen übernehmen. Sehr stimmungsvoll wird in Filmsequenzen eine Geschichte erzählt – wie man es aus der TV-Serie kennt. Die Kämpfe in dieser Episode sind Ihr Job. Dabei können Sie so genannte Skill-Kapseln und Spielfiguren („Charaktere") freischalten. Durch Skill-Kapseln lassen sich die Fähigkeiten der Kämpfer verbessern. Dazu setzen Sie diese Kapseln im Laden („Skill-Shop") nach Belieben ein. Aber nie mehr als sieben Stück pro Kämpfer.

Darüber hinaus können Sie sich mit den 23 Kämpfern der Dragonball-Z-Welt im Trainings-Modus nach Belieben austoben, in Zweikämpfen gegen den Computer oder einen menschlichen Partner antreten oder an einem Turnier teilnehmen. In den Welt-Kampf-Turnieren räumen Sie Geld für Ihre Siege ab. Von den Einnahmen können Sie sich im Skill-Shop weitere Skill-Kapseln kaufen.

Urteil: Spielerisch bietet „Dragonball Z Budokai" wenig Tiefgang. Es gibt zwar viele verschiedene Kampftechniken für die einzelnen Figuren, doch alle Bewegungen werden stets durch die gleichen, wenigen Tastenkombinationen ausgelöst. Selten sind kompliziertere Variationen möglich. Die Präsentation ist zwar sehr detailarm, doch genau dem Stil der bekannten Zeichentrick-Serie nachempfunden und daher durchaus angebracht. Trotz spielerischer Mängel wird dieser Titel allen Dragonball-Fans sicher ein „befriedigendes" Spielerlebnis bescheren.

SPIELDETAIL



Im Skill-Shop von Mr. Popo können Sie Skill-Kapseln einsetzen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Schlag
B : Block
Y : Kick
X : KI oder Skills verwenden
L : Block und Schlag gleichzeitig
R : Kick und Schlag gleichzeitig

TESTERGEBNIS

1sprich: „Dräggenbohl"

Dragonball[1] Z Budokai



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,38
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,89
ZWISCHENNOTE	100%	2,59
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,59
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 44,49 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,59 x 49,99 = 129,47 = mangelhaft

FIFA Football 2004

Fußballspiel für Gamecube | Alles im Kasten: Hier schießen die ganz großen Stars die Tore – auf Ihr Kommando

Inhaltlich bekommen Sie das gleiche Spiel wie die PC-Fraktion geboten (siehe Test ab Seite 88). Alle wichtigen Profi-Ligen der Welt sind mit dabei. Sie haben die freie Wahl, bei welchem Verein Sie Ihre Trainer-Karriere starten wollen. Über 300 Mannschaften in Originalbesetzung stehen bereit.

Die Steuerung ist sehr viel besser auf das Gamecube-Gamepad (Spieletastatur) abgestimmt als in der PC-Variante auf die dort üblichen Eingabegeräte. Die neuen Sonderfunktionen, etwa das „In-Game-Management" (Änderung der Spielstragie) oder die „Off-the-Ball-Angriffssteuerung" (Steuerung von Passempfängern), lassen sich daher deutlich einfacher im Spielaufbau einsetzen. Allerdings müssen Sie sich auch hier auf einige kompliziertere Fingerübungen einstellen, wenn Sie sämtliche Finessen der Steuerung ausnutzen wollen.

Urteil: Während das Gamecube-Spiel der PC-Variante in Sachen Steuerung einiges voraus hat, hinkt die Qualität der Grafik erkennbar hinterher. Wählen Sie eine übersichtliche Kameraperspektive, die das Geschehen auf dem Platz aus einiger Entfernung zeigt, so verschwimmen die Spielfiguren bis zur Unansehnlichkeit. Die Stars aus dieser Entfernung noch auseinander zu halten, ist nahezu unmöglich. Wird das Geschehen dagegen aus der Nähe gezeigt – etwa in Standardsituationen – sieht das Ganze viel besser aus. Am Spielablauf gibt es nichts auszusetzen. Alle Bewegungen sind flüssig und ziemlich realistisch. Einsteiger werden sich über die zugängliche Steuerung und schnelle Tor-Erfolge freuen. Profis haben viel Freiraum, sich mit komplexeren Spielzügen auseinanderzusetzen. Nur die Manager-Funktionen sind etwas spartanisch. Insgesamt aber eine „gute" Partie.

SPIELDETAIL



In dieser Nahansicht sind die Spieler sehr ordentlich zu erkennen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Passen
B : Schießen
Y : Pass in den freien Raum
X : Flanken
R : Sprinten

TESTERGEBNIS

1sprich: „Futtboll"

FIFA Football[1] 2004



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221-975821111 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,95
SERVICE	3%	3,99
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,74
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		1,74
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 53,99 €
(Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,74 x 59,99 = 104,38 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein Kontor auf der Insel Ihrer Wahl zu eröffnen, ist Ihre erste Amtshandlung. Hier in „Goldprobe“ müssen Sie eine große Stadt bauen.



2 Die ersten Pionierhütten stehen, und eine Schaf-Farm hat ihren Betrieb aufgenommen. Doch noch haben Sie viel Arbeit vor sich.



3 Eine ganze Weile später ist die Rumproduktion im hinteren Teil der Insel angelaufen. Ein Jäger sorgt für Nahrung. Und die ersten Pioniere haben sich zu Siedlern weiterentwickelt, die ihre Häuser nicht mehr nur aus Holz bauen, sondern massive Wände aus Stein bevorzugen.



4 Währenddessen untersucht Ihre Schiffsbesatzung die Beschaffenheit anderer Inseln in der Nähe. Was würde hier gut wachsen?



5 Wirtshaus, Kapelle, Schule, Marktplatz: Mittlerweile gibt's alle öffentlichen Gebäude, die Ihre Siedler brauchen, um Bürger zu werden.



6 Sie müssen 20 Tonnen Gold in Ihre Stadt schaffen. Bei den Eingeborenen hier können Sie Stoff und Rum gegen Gold eintauschen.



7 Die ersten Bürgerhäuser stehen: Mit 400 Einwohnern, davon 200 Bürgern, und dem Gold im Kontor gewinnen Sie dieses Szenario.

Anno

Aufbauspiel für PC | Anno 2003: alles, was jemals offiziell zu „Anno 1602“ auf den Markt kam, jetzt in einem Paket

INSTALLATION

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

INHALT

Ein Schiff, ein paar Siedler, Werkzeug, Holz und Nahrungsmittel: Das ist alles, was Sie haben, um in der neuen Welt ein blühendes Reich zu gründen.

Aus dieser Idee wurde das bisher erfolgreichste PC-Spiel in Deutschland. Jetzt zu haben als „Königsedition“, die außer dem Hauptspiel noch alles enthält, was der Hersteller an Ergänzungsmaterial zu „Anno 1602“ auf den Markt gebracht hat. Besitzer des Hauptspiels (also auch alle, die COMPUTERBILD-SPIELE 7/2003 im Archiv haben) können sich auf sechs Kampagnen freuen, ferner sind etliche neue Szenarien dabei. Wer auch die Erweiterung „Neue Inseln, neue Abenteuer“ sein Eigen nennt, bekommt mit der Königsedition immerhin noch vier neue Szenarien sowie jede Menge Mehr-Spieler-Karten dazu.

Wer aber tatsächlich noch nie von Anno 1602 gehört hat, ist vielleicht an einer kleinen Einführung interessiert: Sie machen sich mit Ihrem Schiff auf die Suche nach einer Insel, errichten dort erste Häuser und siedeln Pioniere an. Die noch bescheidenen Bedürfnisse Ihrer Einwohner nach Stoffen und Nahrung befriedigen Sie mit Schaf-Farmen, Webstuben und Fischerhütten, die Ihnen alles Nötige liefern. Die Siedlung wächst, ihre Einwohner reifen von Pionieren zu Siedlern und wünschen sich mehr. Nun sollen Gewürze auf den Tisch, Tabakwaren zwischen die Lippen und eine Buddel Rum an den Hals. Auch diesen Bedarf müssen Sie decken, damit sich Ihre Siedler weiterentwickeln. Ganz nebenbei stehen auch noch öffentliche Gebäude, zum Beispiel Schulen, Wirtshäuser oder Marktplätze, auf dem Wunschzettel Ihrer Untertanen. Also: Es gibt viel zu tun. Packen Sie's an.



Feuer frei: Krieg ist in Anno eine kostspielige Problemlösung.



BEDIENUNG

Nach kurzer Eingewöhnung ist die Steuerung von Anno kinderleicht. Fast ausnahmslos mithilfe von Mausklicks regieren Sie Ihr Reich, schicken Schiffe auf große Fahrt und lassen Gebäude errichten. So ist das Regieren angenehm.

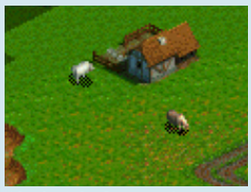
URTEIL

Das große Anno-Gesamtpaket für kleines Geld – da sollte eigentlich jeder aufhorchen, der Aufbauspiele mag und Anno 1602 tatsächlich noch immer nicht hat.

Denn allein die Masse des Angebotes wird Sie monatelang an den PC fesseln, vom teilweise knackigen Schwierigkeitsgrad, der zusätzlich Zeit kostet, gar nicht zu reden. Auch grafisch ist das „alte" Anno immer noch ansehnlich und muss sich sich hinter vielen neuen Spielen nicht verstecken. Das Wichtigste aber ist: Es macht immer noch Spaß. Eine Insel zu besiedeln und entweder Aufgaben zu erfüllen oder auf Endloskarten ohne Zwänge eine Großstadt zu gründen, das hat absolut nichts von seinem Reiz verloren und kann auch erfahrene Aufbau-Strategen bis heute begeistern. Wenn Sie also ein Freund solcher Herausforderungen sind, dann ist spätestens jetzt der richtige Zeitpunkt für Sie, sich auf dieses wirklich „gute" Spiel einzulassen.



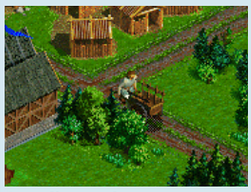
SPIELDETAILS



Ob ein Schaf ungeschoren blieb, ist gut zu sehen.



Der erfolgreiche Jäger trägt seine Beute nach Hause.



Ständig werden Waren aus den Betrieben abgeholt.



Auch Monster der Tiefsee gibt's in „Anno 1602".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Anno 1602 – Königsedition

Hersteller: Sunflowers
Info: Tel. 06104-94820 (0,12 €/Min.) Fax 06104-948217 (?,??? €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.sunflowers.de

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



	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Lernaufgaben recht einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Achtung, hoher Suchtfaktor! Wer einmal Feuer gefangen hat, bleibt dabei.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Noch ansehnlich, aber nicht mehr umwerfend.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Erstaunlich gut für so kleine Figuren.	2,00
Musik	2%	Sehr angenehm – ein klares Plus des Spiels.	1,50
Geräusche	3%	Kanonendonner, Wellenrauschen: Hier klingt alles, wie es soll.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Engagierte Profi-Sprecher: Besser geht's kaum.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Kurz und knapp, aber gut.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur spielend leicht zu bedienen.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Segeln, Siedeln, Bauen, Kämpfen: Dieses Spiel zieht Sie ins 17. Jahrhundert. Klasse!	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,65**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45547 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sunflowers.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 (101 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7383 Megabyte	1,86
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,96**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
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%	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%**			**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)		
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	31 Szenarien, sechs Kampagnen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,02**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,02
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	89,90 Mark
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,02 x 10 = 20,20 = sehr gut



Der Anschlag

Actionspiel für Playstation 2 | **Auch Anti-Terror-Einheiten haben ihre Fehler. Tun Sie was dagegen**

Das Böse ist überall. In den Bergen von West Virginia, im Nahen Osten, in Südafrika oder auch in Österreich. Als Anführer einer Spezialeinheit agieren Sie an elf Orten in aller Welt, um Terroranschläge zu vereiteln, Geiseln zu befreien oder Informationen zu beschaffen. Ihr exzellent ausgebildetes Team wurde aus einer Eliteeinheit der US-Bundespolizei FBI rekrutiert.

Anders als in der PC-Version (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2002, Urteil: „gut") können Sie Ihre Eingreiftruppe allerdings nicht selbst kommandieren. Im Prinzip ist das kein Problem, denn Ihre beiden Kameraden folgen Ihnen sowieso auf Schritt und Tritt. Im Effekt gibt's aber doch Probleme, denn besonders intelligent sind die Elitekämpfer nicht. Es kann durchaus passieren, dass Ihnen einer der Toren in die Schussbahn rennt und Ihre Kugeln abkriegt. So etwas nennt man dumm gelaufen.

Da ist es durchaus hilfreich, gelegentlich in die Rolle eines der beiden Deppen zu schlüpfen und ihm zu zeigen, wo's langgeht. Der Rollentausch ist jederzeit im Spiel möglich und ohnehin sinnvoll, denn manchmal kassiert ja auch der Boss einen Treffer. Solche Zwischenfälle dürfen den Einsatz nicht gefährden. Außerdem schleppt jeder im Trio eine andere Ausrüstung mit sich herum, da muss immer der mit der passenden Waffe an die Front.

Vor Beginn jeder Mission bestimmen Sie natürlich selbst, was ins Reisegepäck kommt. Planen Sie einen verdeckten Einsatz? Verspricht ein Sturmangriff mehr Erfolg? Oder hilft mühsames Ausspähen weiter? Es ist Ihre Entscheidung, sorgfältig abgewogen anhand einer Analyse der Vorbesprechung und auf Basis der Informationen des Nachrichtendienstes. Aber Vorsicht: Wer Sturm sät, kann Entdeckung ernten. Wenn Sie etwa überfallartig ein Gebäude stürmen und Blendgranaten werfen, verrät die Lichtkanonade Ihren Standort, und die Gegner sind gewarnt. Handels Sie daher immer unauffällig, aber schnell und effektiv.

Urteil: „Der Anschlag" basiert auf dem gleichnamigen Film. Leider beschränken sich die Gemeinsamkeiten auf den Titel, das Grundthema und den Einzelfall einer Bombe im vollbesetzten Football-Stadion. Ansonsten gibt es keine inhaltlichen Parallelen. Das ist schade und wird nicht nur Fans des Films enttäuschen, denn auch die Geschichte ist ohne roten Faden zusammengeklittert. Zwischen den elf Aufträgen existiert kein sinnvoller Zusammenhang.

Obwohl die Steuerung sehr unpräzise arbeitet, werden Fortgeschrittene den Titel schnell bis zum Anschlag durchgespielt haben, zumal eine automatische Zielfunktion jeden Feind so zuverlässig ins Visier nimmt, dass Sie ihn nicht verfehlen können. Absolute Anfänger mögen das vielleicht noch als „befriedigend" empfinden, Fortgeschrittene und Profis jedoch ganz gewiss nicht.

SPIELVERLAUF



1 Vor jedem Einsatz stehen Infos und der Griff ins Ausrüstungsarsenal.



2 Durch ein Tunnelsystem schleichen Sie zum Brennpunkt des Geschehens.



3 Nachdem Sie einige Gegner aus dem Weg geräumt haben, sind Sie im Zielgebäude angekommen und stürmen dessen Räumlichkeiten mithilfe zweier weiterer Teams.



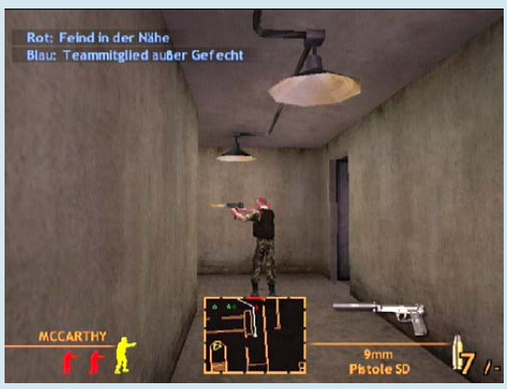
4 Überrumpeln Sie den Feind durch Anschleichen aus dem toten Winkel.



5 Sie haben Ihr erstes Ziel erreicht: Das Sicherheitssystem ist lahm gelegt.



6 Kein Grund, unvorsichtig zu werden! Hier haben Sie einen überraschenden Treffer eingefangen. Deshalb sehen Sie für einen Moment verschwommen.



7 Gehen Sie auf Nummer sicher, schließlich haben Sie es mit international aktiven Terroristen zu tun. Die Situation kann auch mal einen Schuss von hinten erfordern.

SPIELDETAILS

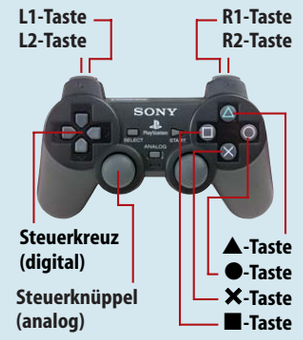


Am unteren Bildrand wird eine Umgebungsskizze eingeblendet. Die weiße Linie verrät, wo es lang geht.



Entfernte Ziele nehmen Sie am besten aus guter Deckung mit dem Scharfschützengewehr ins Visier.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Waffe wechseln
R1: Schießen
✕: Tür öffnen, Objekt benutzen
●: Waffe nachladen

TESTERGEBNIS

Der Anschlag



Hersteller: AK Tronic – Die Pyramide
Info: Tel. keins
Fax keins

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC, Gamecube, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,62
SERVICE	3%	6,00
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%	2,63
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,63
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 20,00 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,63 x 20,00 = 52,60 = gut

Details der 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 installieren und spielen. Alle Erklärungen zu dem Spiel „Cossacks – European Wars" finden Sie in der Rubrik „Spieletricks" im Anschluss an diese Seiten

ALLGEMEINES

So starten Sie

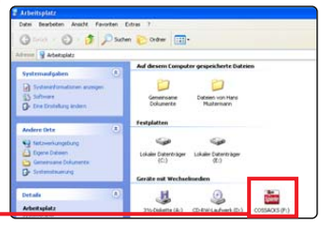
Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

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.





Windows Installer 2.0 (nur Windows 95, 98, ME und 2000)

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer" eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf den Eintrag Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.



Direct-X 9.0b (läuft erst ab Windows 98)

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0b" installieren möchten, klicken Sie auf Direct-X 9.0b.

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, 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 9.0b 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.



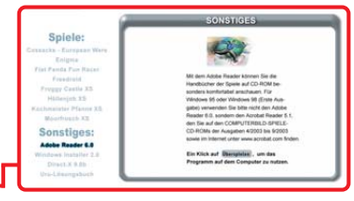


Adobe Reader 6.0 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

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.





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.





URU-Lösungsbuch

Mit dem Auszug aus dem Lösungsbuch fällt der Einstieg ins „Spiel des Monats" leichter

Buch öffnen und lesen

Klicken Sie auf Uru-Lösungsbuch und auf Anzeigen. Klicken Sie gegebenenfalls beim Lizenzabkommen auf Akzeptieren, und das Buch wird geöffnet.

Buch lesen

Um im Buch jeweils eine Seite vorzublättern, klicken Sie unten auf ▶. Zum Zurückblättern um jeweils eine Seite klicken Sie auf ◀. Um auch den unteren Teil einer Seite anzeigen zu lassen, klicken Sie auf ▼. Um wieder den oberen Teil zu lesen, klicken Sie auf die Schaltfläche ▲.

Buch drucken

Ist ein Drucker an Ihren Computer angeschlossen, so können Sie den „URU"-Text ausdrucken lassen. Klicken Sie dazu oben auf das Drucker-Symbol und dann auf OK. Der Text des URU-Lösungsbuches wird daraufhin ausgedruckt.

Buch schließen

Zum Schließen des Buches klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ✕ oben rechts.

SPIELE AUF DER CD-ROM

Anleitung und Spieletricks

Enigma

Finden Sie gleichfarbige Steinpaare. Das ist gar nicht so leicht, denn unterwegs lauern viele Gefahren

Spiel installieren

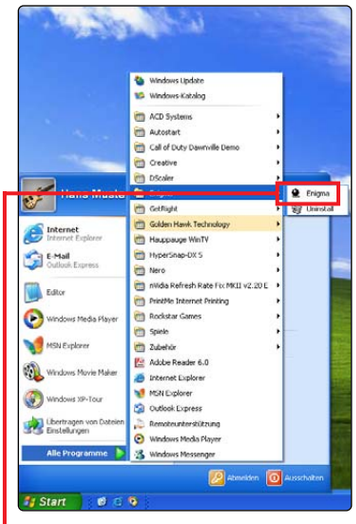
1 Klicken Sie auf Enigma, dann auf Überspielen, danach auf Next >.

2 Klicken Sie auf Install, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Browse..., um ein anderes Verzeichnis zu wählen.

3 Klicken Sie auf Close, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

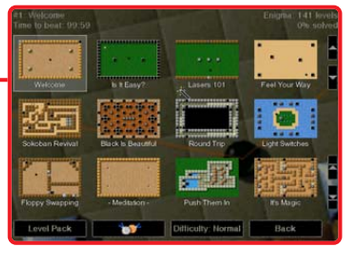
1 Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, auf Enigma, und klicken Sie dann auf Enigma.



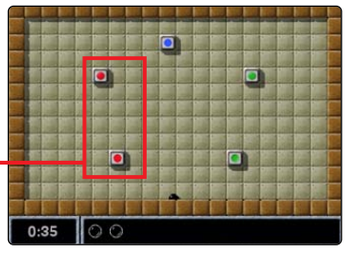
2 Im Hauptmenü klicken Sie auf Start Game.



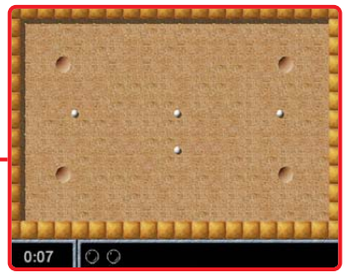
3 Dann sehen Sie eine Karte mit zwölf verschiedenen Enigma-Spielarenen, so genannten Landschaften. Davon gibt es 141. Um eine auszuwählen, klicken Sie auf ein Bild. Um sich die jeweils nächsten zwölf Arenen anzusehen, klicken Sie rechts auf ▼. Mit einem Klick auf ▲ wechseln Sie zu den vorherigen zwölf Arenen. Klicken Sie auf ▼, werden sofort die letzten Arenen gezeigt, per Klick auf ▲ wieder die ersten. Achtung: Außer Enigma sind noch vier ähnliche Spiele dabei: „Enigma 2", „Oxyds", „Esprit" und „Sokoban". Zwischen denen schalten Sie per Leertaste um.



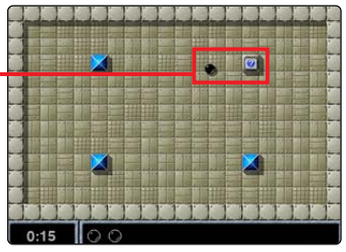
4 Meistens müssen Sie, wie im Gedächtnisspiel „Memory", Paare zunächst verdeckter gleichfarbiger Steine finden. Verdeckte Steine erkennen Sie an vier Oberflächen: . Um zu sehen, welche Farbe sich darunter verbirgt, berühren Sie die mit der Kugel. Teils sind sie versteckt oder nur über geheime Gänge zu erreichen. Zweite Spielvariante: Sie bewegen vier Kugeln gleichzeitig in Löcher. Sie steuern in jedem Fall mit der Maus.



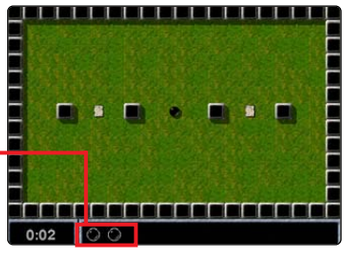
5 Hat die schwarze Kugel einen Stein getroffen, so offenbart er seine bis dahin versteckte Farbe, bis die Kugel den nächsten Stein berührt. Hat der zweite Stein die gleiche Farbe, haben Sie ein Paar gefunden. Wenn nicht, müssen Sie weiter suchen.

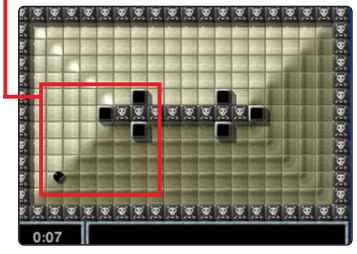


6 Sie beginnen jede Arena mit zwei Reserve-Kugeln, die in der Inventarliste zu sehen sind. Sie können also Ihre Kugel zwei Mal verlieren, bevor ein Spiel beendet wird.

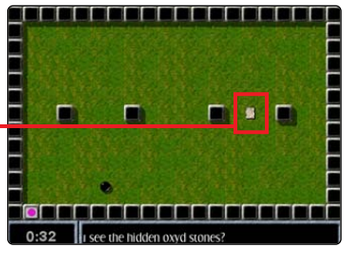


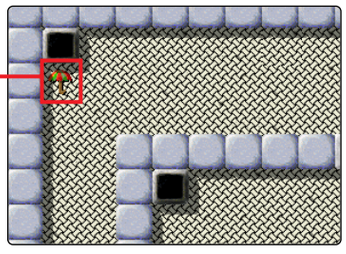
7 Manchmal gerät die Kugel auf glattem Eis ins Rutschen, wird von Magnetwänden angezogen und abgestoßen, oder rollt fast haltlos abschüssige Bahnen hinunter. Dann müssen Sie mit der Maus gegensteuern. Aber nicht zu stark, denn zuweilen treffen Sie auch auf – mitunter unsichtbare – Puffer, die die Kugel mit Höllentempo wegschleudern. Fällt sie dabei ins Wasser oder kracht durch brüchige Bodenkacheln in einen Abgrund, müssen Sie ein Spiel erneut beginnen.





8 In einigen Arenen liegen Gegenstände auf dem Boden, die durch Überrollen mit der Kugel in die Inventarliste aufgenommen werden. Den jeweils linken Gegenstand in der Liste können Sie per Klick auf die linke Maustaste nutzen beziehungsweise ablegen. Mit der *rechten* Maustaste ändern Sie die Reihenfolge in der Inventarliste. Zu den häufigsten Gegenständen gehört ein Pergament, das Ihnen mal mehr, mal weniger gute Tipps offenbart. Ein Regenschirm macht die Kugel für jeweils zehn Sekunden „unverwundbar". Flaggen sind nützlich während langer, gefährlicher Aufgaben. Ist eine Kugel zerstört, wird die neue Kugel nämlich an der Stelle eingesetzt, an der sich die Flagge befindet. Mit Dynamitstangen pulverisieren Sie kleinere Steine, die den Weg versperren, oder zünden mehrere Bomben gleichzeitig. Davon gibt es zwei Typen: schwarze und weiße. Schwarze Bomben zerstören gesprungene Bodenkacheln sowie größere Steine. Weiße Bomben sind fünf Mal stärker als schwarze und wirken deshalb in einem größeren Bereich. Daneben sind noch weitere geheimnisvolle Gegenstände und Schalter im Spiel. Oft ergibt sich ihr Sinn durch Ausprobieren oder aus der jeweiligen Aufgabenstellung.



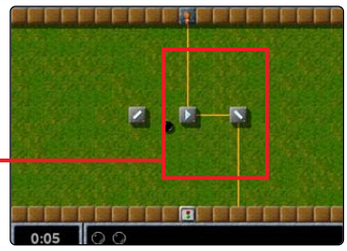


9 Außer Farb-Steinen gibt es noch andere Steine. Vorsicht vor Exemplaren



Anleitung und Spieletricks Enigma | Fortsetzung

mit Totenköpfen oder einem Krieger – jede Berührung ist tödlich. Einige Steine bewegen Sie durch einen kräftigen Schubs mit der Kugel. Dazu gehören Spiegel-Steine , die Laserstrahlen reflektieren oder durch Prismen leiten. Die Stellung von Spiegeln und Prismen lässt sich durch Anticken ändern. Stoßen Sie Tausch-Steine mit einem anderen Stein an, so wechseln beide die Position.



10 Haben Sie eine Arena gemeistert, so erscheint in dem Auswahlplan über ihrer Abbildung ein entsprechendes Sieg-Symbol.



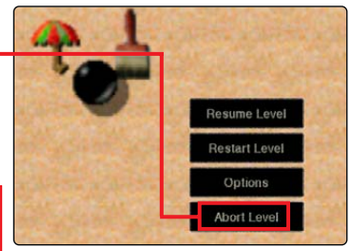
Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie Esc.

2 Im folgenden Menü markieren Sie Abort Level und drücken Entf.

3 In der Spiele-Auswahl drücken Sie Esc.

4 Im Hauptmenü markieren Sie Quit und drücken ↵.





Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst unten links auf Start, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Alle Programme, danach auf Enigma, und klicken Sie schließlich auf Uninstall.

2 Klicken Sie dann auf Uninstall und zum Abschluss noch auf die Schaltfläche Close.

Anleitung und Spieletricks

Freedroid

Räumen Sie eine Raumstation von feindlichen Robotern – per Laserstrahl und Schaltkreis-Trick

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Freedroid, dann auf Überspielen und auf Weiter.



2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Ändern..., um ein anderes Verzeichnis zu wählen.



3 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

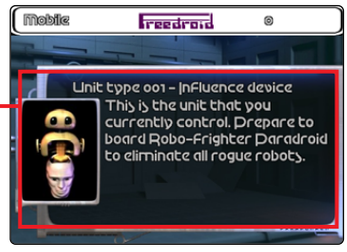
Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Freedroid.



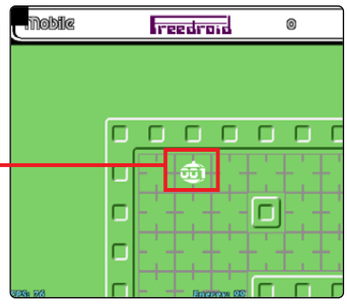
2 Warten Sie, bis Sie dieses Fenster sehen, dann folgt ein Mausklick.

3 Die folgende, englische Einführung brechen Sie mit einem Mausklick ab.

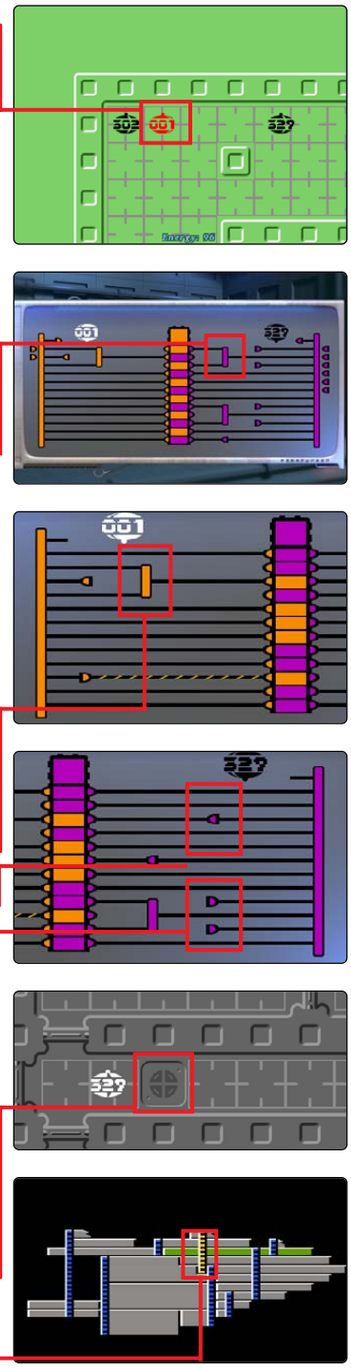


4 Anschließend sehen Sie eine Info-Tafel zu dem Roboter-Modell, das Sie anfangs steuern.

5 Und schon befinden Sie sich auf einem Raumschiff, in dem es von feindlichen Robotern wimmelt. Befreien Sie das Schiff von denen. Dazu benutzen Sie anfangs den Droiden „001“ 001, den Sie mit den Pfeiltasten steuern.



6 Je höher die Nummer des Roboters, den Sie aktuell steuern, desto besser können Sie damit andere Blechkameraden zerstören. Daher sollten Sie sich möglichst schnell zur Nummer 999 hocharbeiten. Um einen anderen Roboter zu übernehmen, fordern Sie ihn zum Duell heraus. Dazu halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt. Ihr Droide wechselt daraufhin die Farbe und wird rot 001. Rempelt er nun einen anderen Roboter an, so beginnt das Übernahme-Duell. Klicken Sie dann zwei Mal, wird der Plan eines elektrischen Schaltkreises geöffnet. Normalerweise gehört die orangefarbene Seite Ihnen, die andere dem gegnerischen Roboter. In der Mitte ist eine Leiste mit jeweils der gleichen Anzahl orange- und magentafarbener Felder. Um den anderen Roboter zu übernehmen, muss am Ende des Duells mehr als die Hälfte der Felder Ihre Farbe haben. Nach zehn Sekunden startet das Duell. Wählen Sie vor dem Duell-Start mit ← beziehungsweise → die bessere Seite. Das ist meist die, die mehr Doppelverteiler hat. Sie steuern dann mit ↓ und ↑ einen Schalter auf Ihrer Seite des Schaltplans auf- und abwärts. Drücken Sie ␣, um eine Leitung in Ihrer Farbe einzufärben. Aber Vorsicht: Sie haben nur eine begrenzte Anzahl „Schüsse“. Je höher die Nummer eines Roboters ist, desto öfter darf er schießen. Deshalb ist es auch wenig aussichtsreich, mit einem 001-Roboter die 999 herauszufordern. Doppelverteiler färben mit einem Schuss zwei Felder auf einmal um. Das Gegenteil bewirken Verteiler, bei denen Sie zwei Schüsse für den Farbwechsel eines Feldes brauchen. Meiden Sie auch Schalter, die Ihr Signal nicht weiterleiten, und „Sackgassen“, die im Nichts enden. Gewinnen Sie, dann steuern Sie fortan den anderen Roboter. Verlieren Sie, werden Sie zur 001 zurückgestuft. Sind Sie bereits ein 001er, wird Ihr Droide zerstört.



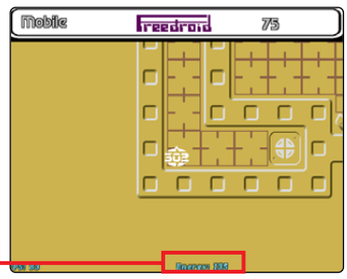
7 Je höher Ihre Nummer ist, desto leichter zerstören Sie andere Droiden. Dazu bewegen Sie Ihr Fadenkreuz mit der Maus auf einen Gegner und drücken per Mausklick ab.

8 Ist ein Deck befreit, wird es grau. Stellen Sie sich dann auf einen Lift, und drücken Sie die *rechte* Maustaste. Sie können dann zu anderen Schiffsdecks fahren. Ihr Lift wird gelb markiert.

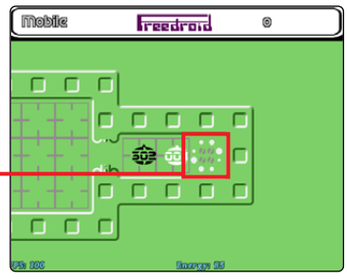
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks Freedroid | Fortsetzung

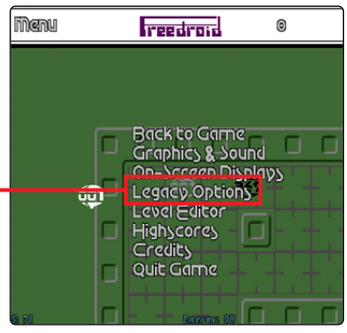
Mit ↑ und ↓ können Sie alle Decks erreichen, die mit dem Lift verbunden sind. Per Klick auf die *rechte* Maustaste betreten Sie ein Deck.



9 Während des Spiels verliert Ihr Roboter Energie, erkennbar an der Anzeige am unteren Rand des Bildschirms Energy: 135. Der Stromschwund ist normal. Die Eroberung eines weiteren Droiden frischt die Kräfte auf und kann Sie – je nach übernommenen Robotermodell – verstärken. Zweite Möglichkeit: Sie tanken Kraft auf einer Ladestation, allerdings wird dabei lediglich so viel an Energie zurückgegeben, wie durch Kollisionen oder Beschuss anderer Roboter verloren gegangen ist. Der normale Energieverlust lässt sich so nicht ausgleichen.



10 Für eine kleine Atempause legen Sie das Spiel mit P lahm. Das funktioniert allerdings nicht beim Schaltkreis-Duell. Zum Weiterspielen drücken Sie einfach ␣.



11 Sie können Freedroid auch in einer optisch aufgefrischten Version spielen. Drücken Sie dazu während eines Spiels auf dem Raumschiffdeck Esc. Im daraufhin geöffneten Menü setzen Sie mit ↓ oder ↑ den kleinen Roboter neben den Eintrag Legacy Options und klicken mit der linken Maustaste. Im folgenden Menü bringen Sie den Roboter neben Graphics theme: classic. Klicken Sie, um die Ansicht zu wechseln. Bewegen Sie dann den Roboter neben Back, und klicken Sie erneut. Setzen Sie den Roboter neben Back to Game, und klicken Sie, um das Spiel in der neuen Ansicht fortzusetzen.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Deck-Spiel die Taste Esc.

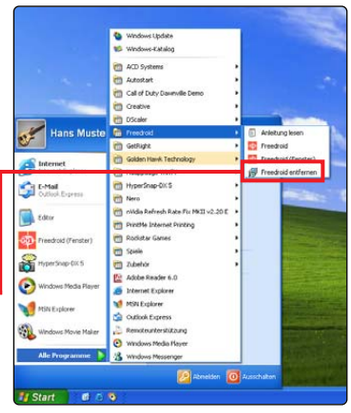
2 Drücken Sie im folgenden Menü so oft ↓, bis Quit Game markiert ist, und drücken Sie danach die linke Maustaste.



3 Drücken Sie dann Z – nicht Y, wie verlangt –, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie danach den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Alle Programme, dann auf Freedroid, und klicken Sie auf Freedroid entfernen.



2 Im nächsten Fenster klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Ja, um das Spiel zu löschen.

Anleitung und Spieletricks

Fiat Panda Fun Racer

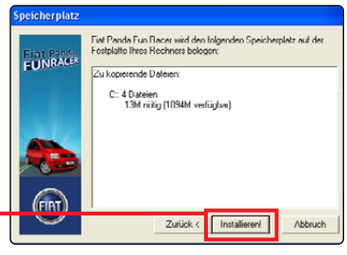
Kleines Auto ganz groß. Treten Sie aufs Gas, um dem neuen Fiat Panda so richtig die Sporen zu geben

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Fiat Panda Fun Racer, dann auf Überspielen und im daraufhin geöffneten Fenster auf Weiter.



2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja und auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren. Um es es in einem anderen Verzeichnis zu speichern, klicken Sie auf Durchsuchen...



3 Klicken Sie auf Weiter und auf Installieren!. Möchten Sie das Spiel sofort starten, so klicken Sie auf Ende. Andernfalls entfernen Sie per Mausklick das Häkchen vor Fiat Panda Fun Racer starten und klicken dann erst auf Ende.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Fiat Panda Fun Racer.

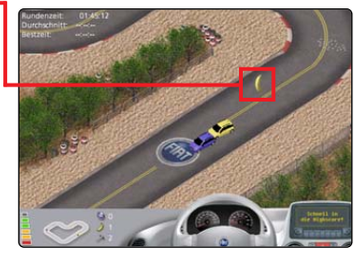
2 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf Einzelspiel. Um ein Einzelrennen zu beginnen, wählen Sie am rechten Rand jeweils mit ◄ und ► Strecke, Rundenzahl sowie den Schwierigkeitsgrad aus. Klicken Sie dann auf Start.



3 Sie lenken Ihr Fahrzeug mit ← und →, geben mit ↑ Gas und fahren mit ↓ rückwärts. Die Handbremse ziehen Sie mit ␣, zum Hupen drücken Sie H.



4 Unterwegs nehmen Sie durch Überfahren Bananen und Nägel auf. Zum Abwerfen der Bananen drücken Sie B, für die Nägel N. Ihre Gegner rutschen dann aus oder kriegen vorübergehend einen Platten. Im Cup-Modus sammeln Sie auch Fiat-Münzen auf. Damit können Sie Ihrem Wagen vor dem nächsten Rennen etwa einen besseren Motor spendieren.



5 Je weniger Felder in der Schadensanzeige Ihres Autos leuchten, desto langsamer werden Sie. Ist der Schaden zu groß, bleibt Ihr Wagen stehen.



Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc. Dann klicken Sie auf Ende und auf Ja.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, Fiat, Fiat Panda Fun Racer, und klicken Sie auf Fiat Panda Fun Racer.

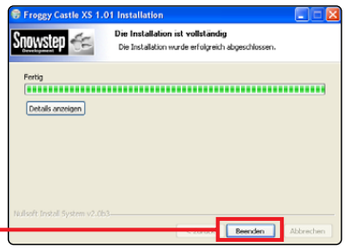


2 Klicken Sie dann auf Deinstallieren und schließlich auf Ende.

Froggy Castle XS

Frösche zwischen Baumwipfeln? Das können Sie nicht dulden. Holen Sie die aufgeblasenen Quaker vom Himmel







Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Froggy Castle XS, dann auf Überspielen und danach auf Annehmen.

2 Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Durchsuchen, um ein anderes Verzeichnis zu wählen.

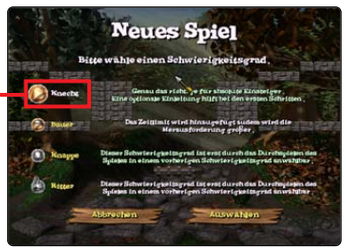
3 Klicken Sie auf Installieren, auf Ja und dann auf Beenden.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Froggy Castle XS.

2 Klicken Sie beim Laden des Spiels so oft mit der Maus, bis das Hauptmenü erscheint. Klicken Sie auf Neues Spiel.

3 Wählen Sie im nächsten Menü mit einem Mausklick den Schwierigkeitsgrad aus. Klicken Sie also zum Beispiel auf Knecht.



4 Klicken Sie im folgenden Auswahl-Menü doppelt auf Level 1, und wählen Sie die Einführung in die Steuerung des Spiels. Drücken Sie dazu ↵.

5 Mit den Tasten ← und → steuern Sie Ihren Hamster. Mit der Taste ␣ feuern Sie Pfeile nach oben auf die Frösche ab. Sie können das Spiel auch per Maus steuern. Werden Sie von einem Frosch berührt, verlieren Sie eine Spielfigur. Anfangs verfügen Sie über zwei Ersatzfiguren. Sind die ebenfalls verloren, so wird die Spielrunde beendet.



Spiel beenden

Im laufenden Spiel klicken Sie auf Esc und dann auf Beenden. Im nächsten Menü warten Sie zehn Sekunden und klicken dann erneut auf Beenden.

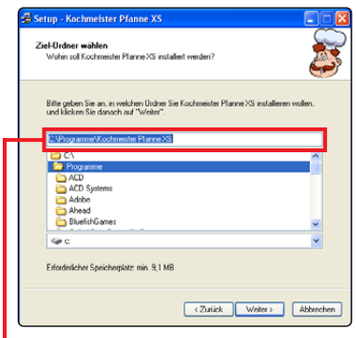


Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, auf Froggy Castle XS, und klicken Sie schließlich auf den Eintrag Deinstallieren.

Kochmeister XS

Holen Sie sich den Hauptgang direkt von der freien Wildbahn in die Pfanne – mit Messer, Pfeffergewehr oder Gulaschkanone







Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Kochmeister Pfanne, dann auf Überspielen und Ja.

2 Klicken Sie auf Weiter und anschließend auf Ja.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter. Um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, klicken Sie dann auf Weiter. Möchten Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installieren, so tippen Sie das hier ein.

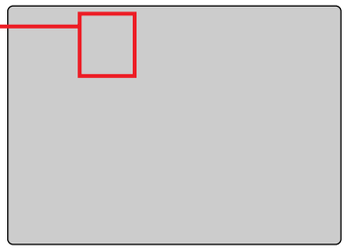
4 Klicken Sie auf Weiter, dann auf Installieren und auf Fertigstellen.

Spiel starten

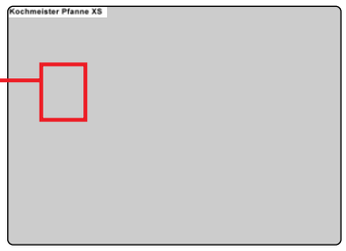
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Kochmeister Pfanne XS.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf die erste Option, und das Spiel startet.

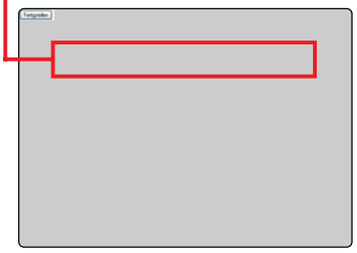
3 Um die linke Hälfte des Spielbildschirms zu sehen, ziehen Sie die Maus an den linken Bildrand. Um die rechte Hälfte zu sehen, ziehen Sie die Maus an den rechten Bildrand. Sie steuern das Visier mit der Maus. Ihre Waffe feuern Sie per Klick auf die linke Maustaste ab. Mit der *rechten* Maustaste laden Sie nach.



4 Sie haben eineinhalb Minuten Zeit, um alles zu treffen, was sich bewegt. Je schneller oder weiter entfernt ein Tier ist, desto mehr Punkte gibt es. Am meisten Zähler bringt das schwarze Schaf (300 Punkte) in der linken Bildschirmhälfte.



5 Auch Flaschen, Tomaten oder Äpfel werfen Punkte ab. Haben Sie 4250 Punkte, dann wird Ihnen ein Pfeffergewehr angeboten. Damit machen Sie mehr Punkte. Drücken Sie 2, um es anzunehmen. Ab 5000 Zählern gibt es die Gulaschkanone (3).



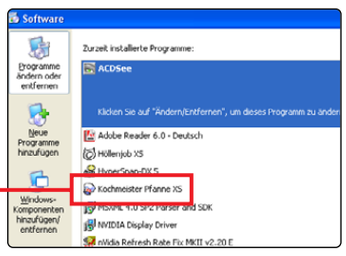
6 Ist das Spiel beendet, tippen Sie Ihren Spielernamen ein. Drücken Sie anschließend ↵. Für eine neue Runde klicken Sie auf Zurück.

Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, und klicken Sie dann auf Fastenzeit.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, auf Systemsteuerung und auf Software. Klicken Sie auf Kochmeister Pfanne XS und danach auf Ändern/Entfernen.



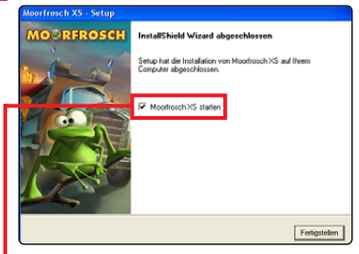
2 Klicken Sie auf Ja und schließlich noch auf OK.

Anleitung und Spieletricks

Moorfrosch XS

Lotsen Sie den kleinen Hüpfer zum Feierabend sicher nach Hause









Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Moorfrosch XS, dann auf Überspielen und auf Ja.

2 Um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, klicken Sie auf Weiter. Klicken Sie auf Durchsuchen, um ein anderes Verzeichnis zu wählen.

3 Klicken Sie in den folgenden drei Fenstern jeweils auf Weiter.

4 Zum Sofortstart klicken Sie auf Fertigstellen, andernfalls klicken Sie auf die Zeile Moorfrosch XS starten, um den Haken davor zu entfernen.

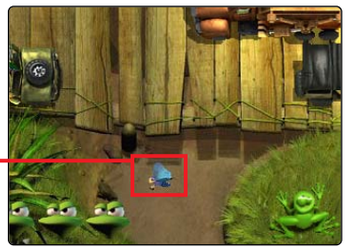
Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Moorfrosch XS.

2 Zum Starten des Spiels klicken Sie im Hauptmenü auf Start.

3 Der Frosch muss zwei Straßen und einen Fluss kreuzen und die weiße Blume erreichen. Sie steuern ihn mit ←, →, ↑ und ↓. Zum Springen auf der Stelle drücken Sie [ ], zum Springen vorwärts auf Fahrzeuge [ ] und ↑ gleichzeitig. Nur so können Sie die Sterne auf LKWs einsammeln.

Verweilen Sie aber nicht zu lange auf den Autodächern, denn die öffnen sich, und ihr Frosch fällt dann hinein. Umgekehrt kann Ihr Frosch Insekten einsammeln, indem er auf der Stelle hüpft, wenn die Brummer über ihm fliegen. Doch hüten Sie sich vor Bienen mit Stacheln. Der Kontakt damit kostet Punkte. Das Berühren von Fahrzeugen oder ein Sprung ins Wasser ist für Ihren Frosch sogar tödlich. Um den Fluss zu überqueren, lassen Sie ihn deshalb am besten auf vorbeischwimmendes Treibgut hechten. Aber Vorsicht: Pflanzen und Nilpferde versinken, kaum dass der Frosch auf ihnen sitzt.



Hüpfen Sie also schnell weiter, und meiden Sie dabei die Totenkopf-Kisten, die mit einem Hammer zuschlagen.





4 Ist eine Runde geschafft, tippen Sie Ihren Spielernamen ein und drücken ↵. Um das Hauptmenü zu öffnen, klicken Sie dann Menü.

Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, und klicken Sie auf Ende. Dann drücken Sie eine beliebige Taste.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme und auf Moorfrosch XS, klicken Sie dann auf Moorfrosch XS deinstallieren.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf OK und dann auf Fertigstellen.



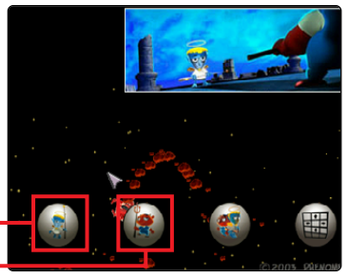
Anleitung und Spieletricks

Höllenjob XS

Im Fegefeuer sind Sie wie der Teufel hinter der armen Seele her, werfen sie in eine Falle und holen sich die nächste







Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Höllenjob XS, dann auf Überspielen und auf Ja.

2 Klicken Sie dann auf Weiter >, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Durchsuchen, um ein anderes Verzeichnis zu wählen.

3 Klicken Sie dann auf Weiter und auf Fertigstellen, um das Spiel sofort zu starten. Möchten Sie das nicht, so klicken Sie erst auf das Häkchen vor der Zeile Höllenjob XS starten, dann auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Höllenjob XS.

2 Um das Spiel zu starten, klicken Sie doppelt auf das Engel-Symbol oder auf das Teufel-Symbol.

Klicken Sie nun auf -Training- für die Spiel-Einführung. Ihren Engel oder Teufel steuern Sie mit ←, →, ↑ und ↓. Den Seelenstab betätigen Sie mit der rechten Strg-Taste. Sie dürfen Seelen immer nur einzeln „aufspießen“ und abliefern.



3 Ist die Einführung beendet, drücken Sie nach der Abrechnung [ ], tippen Ihren Namen ein und drücken ↵. Zum Weiterspielen klicken Sie auf Engel oder Teufel, wie in Schritt 2 erklärt.

Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, klicken Sie dann auf Ja und in den beiden folgenden Fenstern auf das Symbol X unten rechts.



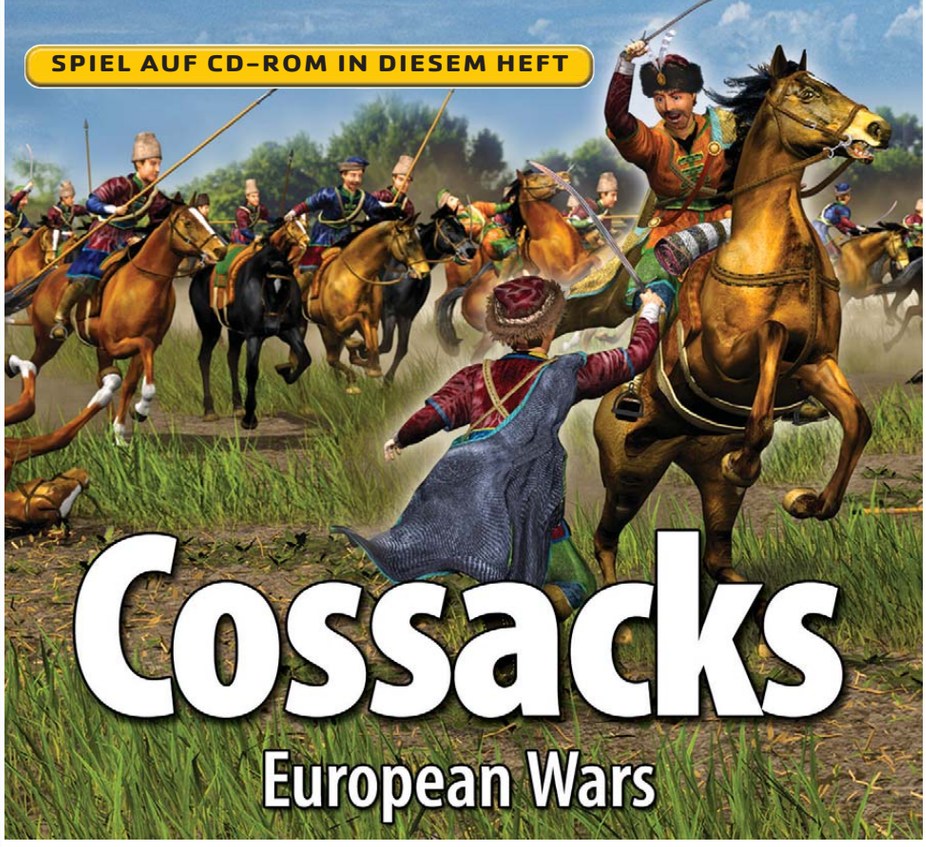
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf Höllenjob XS, und klicken Sie auf Höllenjob XS deinstallieren.

2 Klicken Sie auf Entfernen und auf Weiter. Klicken Sie dann auf OK, auf Nein, Computer wird später neu gestartet und auf Fertigstellen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Historische Riesenschlachten in Europa und der Karibik. Das Spiel „Cossacks – European Wars" bringt selbst obercoole Strategen in Bewegung**

Haben Sie sich auch schon in Strategiespielen über die Meldung „Einheitenlimit erreicht" geärgert? Sie wollten noch ein paar hundert Männer zu den Waffen rufen, um ihren Feinden zu trotzen – hatten aber keine Chance.

In „Cossacks – European Wars", ist das alles anders: Auf einem Schlachtfeld können sich bis zu 8000 Einheiten, also Soldaten, Bauern und Kanonen, befinden. Und die Rohstoffquellen sind auch nicht irgendwann erschöpft, sondern liefern Nachschub ohne Ende .

Sie brauchen massig Bauern, die Nahrungsmittel anbauen, Holz hacken und Steine klopfen. In Kohle-, Gold- und Eisenminen werden die nötigen Rohstoffe beschafft, Nahrung wird auch durch Fischfang gewonnen. Ganz wichtig ist die Wissenschaft. Es gibt zahlreiche Fachgebiete, die es zu erforschen gilt: Sie können Ernte- und Abbaumethoden verbessern, neue Waffen und Angriffsmethoden entdecken oder aber Schiffe oder Gebäude effektiver und schneller bauen lassen.

Neben großen Feldzügen auf dem Land sind auch riesige Seeschlachten auf dem Programm. Sie können sich selber Kartentypen, wie „Land" oder „Inseln", und die dazu passenden Gegner aussuchen, und das Spiel baut Ihnen eine Zufallslandschaft daraus zusammen. Sie haben die Wahl zwischen 16 Nationen, zum Beispiel Deutschland oder Portugal, und Sie können Bauern und Gebäude der anderen Nationen sogar erobern.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 233 MHz
- 32 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.XXX
- Windows 95/98/ME/XP
- Zweifach-CD-ROM-Laufwerk
- 400 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation von „Cossacks – European Wars" vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des Spiels **Cossacks - European Wars**.

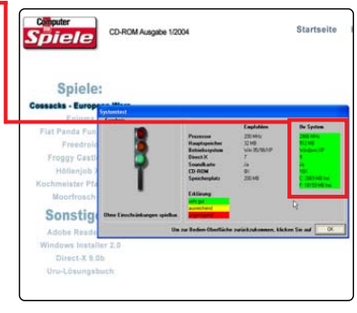


2 Jedes Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die erfüllt, klicken Sie zunächst auf **Systemtest**.

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, und waren alle Felder grün, so können Sie das Spiel jetzt installieren.



5 Klicken Sie dazu auf **Überspielen**, und die Installation von „Cossacks – European Wars" beginnt.

6 Klicken Sie nun auf **Installieren**, um den Installationsvorgang zu beginnen, und dann auf **Ja**, um den Lizenzvertrag zu akzeptieren. Sie können das Spiel nur installieren, wenn Sie die Lizenzbedingungen akzeptiert haben.



7 Jetzt müssen Sie auf **Fortfahren** klicken, um den Installationsprozess endgültig zu starten. Sie können in diesem Menü wählen, in welches Verzeichnis auf der Festplatte das Spiel kopiert wird. Außerdem wird gezeigt, wie viel freier Speicherplatz am gewählten Ort vorhanden ist und wie viel Platz das Spiel auf der Festplatte benötigt.





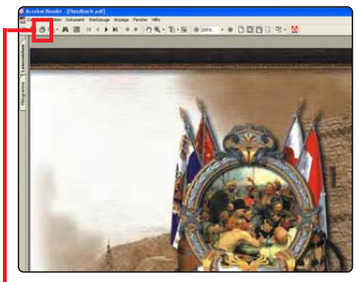
8 Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Installationsmenü**, um wieder das erste Menü aufzurufen. Das Ende des Kopierens können Sie anhand eines Fortschrittbalkens gut erkennen. Bevor Sie das Ausgangsmenü wieder aufrufen, können Sie sich vorher noch per Klick auf **ReadMe lesen** eine Textdatei mit zusätzlichen Informationen zum Spiel durchlesen oder aber auch gleich mit dem Spielen beginnen. Dazu brauchen Sie lediglich auf **Jetzt spielen** zu klicken. Um die Installation zu beenden, klicken Sie im Installationsmenü auf **Beenden**.



Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Anleitung lesen

Um die Anleitung lesen zu können, müssen Sie den „Adobe Reader“ (oder seinen Vorgänger „Acrobat Reader“) installiert haben. Ist das der Fall, klicken Sie auf Anleitung. Daraufhin wird die Anleitung geladen. Die können Sie per Druck auf ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ durchblättern. Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf 🖶.



Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und anschließend auf Cossacks - EW.

Das Spiel startet mit einigen kurzen Einführungsfilmen, die Sie per Mausklick abbrechen können. Sind die Filme beendet, so können Sie ganz einfach per Mausklick auf Einzelspieler eine neue Einzelspieler-Partie starten. In diesem Menü lassen sich außerdem einige Spieleinstellungen ändern und der Einführungsfilm erneut ansehen. Im folgenden Menübildschirm können Sie sich einen Spielernamen zulegen. Klicken Sie dazu in das Feld hinter Auswahl, und tippen Sie dort den gewünschten Namen ein Auswahl: Laurelin. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf Akzeptieren, um diesen Namen zu bestätigen. Gleichzeitig rufen Sie mit diesem Mausklick das nächste Menü auf. Hier können Sie die Spielart wählen. Klicken Sie auf Kampagne, um einen der Feldzüge des Spiels zu beginnen. Wollen Sie zunächst nur eine einzelne Aufgabe spielen, dann müssen Sie auf Einzelmission klicken. Per Klick auf Zufallskarte können Sie das Spiel „beauftragen“, nach Ihren Vorgaben eine Spiel-Landschaft zu erstellen.

Wenn Sie einen Feldzug beginnen wollen, so können Sie den im letzten Menü auswählen. Klicken Sie in der Liste auf den gewünschten Feldzug, und bestätigen Sie mit einem Klick auf das Waffensymbol unten rechts.









Im folgenden Menü klicken Sie auf Start. Das Spiel startet dann sofort.

Spiel beenden

Um „Cossacks – European Wars“ zu beenden, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die Taste F12. Dadurch wird das Spielmenü aufgerufen. Das Spielmenü können Sie jederzeit während des Spielens aufrufen, indem Sie auf das kleine Dreieck ▼ am oberen Bildschirmrand klicken. Dadurch wird ein weiteres Menü geöffnet. Hier klicken Sie nun auf Spielmenü.

Im Spielmenü können Sie eine Partie speichern, ein gespeichertes Spiel laden, Spieleinstellungen ändern oder aber das Spiel beenden.

Klicken Sie zum Beenden im Spielmenü auf Zurück zum Hauptmenü, und dann zwei Mal auf den Schild unten rechts auf dem Bildschirm. Danach erst landen Sie dann wirklich beim Hauptmenü. Klicken Sie im Hauptmenü-Bildschirm auf Verlassen, um das Spiel zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.







Spiel entfernen

Um „Cossacks – European Wars“ von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf dem Windows-Bildschirm auf Start und ziehen dann den Mauszeiger über Alle Programme und Cossacks - European Wars und klicken dann auf Deinstallation.

Dadurch wird wieder das Installationsmenü des Spiels aufgerufen. Klicken Sie darin auf Deinstallieren, und bekräftigen Sie Ihre Entscheidung außerdem mit einem Klick auf Ja. Das Ende der Deinstallation des Spiels müssen Sie mit einem Mausklick auf OK bestätigen.

Im folgenden Menü müssen Sie nur noch auf Beenden klicken, um die Deinstallation von „Cossacks – European Wars“ abzuschließen und zum Windows-Bildschirm zurückzuschalten.

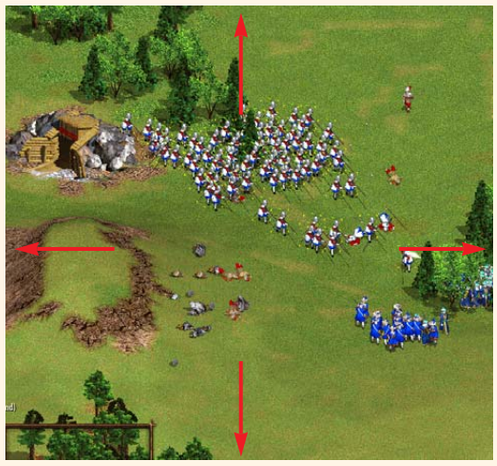




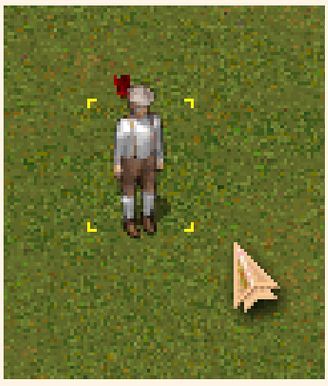
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Kamera bewegen

Um die Kamera über der Spiellandschaft zu bewegen, können Sie den Mauszeiger an die Ränder des Bildes schieben (Pfeile). Der Bildausschnitt verschiebt sich dann entsprechend. Zum Verschieben des Bildausschnittes können Sie aber auch die Pfeiltasten →, ←, ↑ und ↓ verwenden.



Auswählen



Um einen Bauern, einen Soldaten oder ein Gebäude auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.



Mehrere Einheiten wählen: daneben klicken, Maustaste gedrückt halten und mit der Maus einen Rahmen ziehen.

Cossacks – European Wars FORTSETZUNG

Einheiten bewegen



1 Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie mit der Maus darauf.



2 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Zielort.

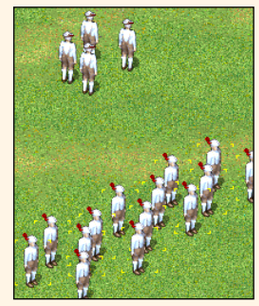


Um **mehrere** Einheiten zu bewegen, wählen Sie die aus und klicken dann *rechts*.

Einheiten gruppieren



1 Manchmal ist es sinnvoll, Einheiten zu Gruppen zusammenzufassen. Wählen Sie die zu gruppierenden Einheiten aus.

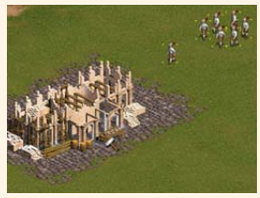


2 Halten Sie Strg fest, und drücken Sie eine Zifferntaste von 1 bis 9. Dadurch wird eine Gruppe gebildet. Um die Gruppe später auszuwählen, drücken Sie nur die entsprechende Zifferntaste.

Bauen



1 Um ein Haus zu bauen, wählen Sie Bauern aus, klicken auf das Symbol (Kreis) und dann auf den Bauplatz .



2 Eine Baustelle entsteht, die gewählten Bauern marschieren hin und beginnen mit der Arbeit.

Holz fällen, Steine hauen, Getreide ernten



Um Holz zu fällen, wählen Sie einen oder mehrere Bauern und klicken mit der *rechten* Maustaste auf einen Baum.



Sollen Steine gehauen werden, wählen Sie Bauern und klicken mit der *rechten* Maustaste auf Steine.



Brauchen Sie Getreide, dann wählen Sie Bauern aus und klicken mit der *rechten Maustaste* auf ein reifes Kornfeld.

Bauern „erschaffen"



Um einen weiteren Bauern für Ihre Siedlung zu bekommen, klicken Sie auf das Rathaus und dann auf das Symbol (Kreis). Pro Klick bei gedrückter ⇧-Taste werden gleich fünf Bauern auf einmal in Auftrag gegeben. Das spart Zeit.

Handel treiben



1 Um Holz gegen Kohle oder Stein gegen Gold zu tauschen, klicken Sie auf den Markt.



2 Klicken Sie dann links auf den Rohstoff, den Sie anbieten 1. Auf der rechten Seite wählen Sie den Rohstoff, den Sie brauchen 2. Stellen Sie danach auf den Zahlenfeldern 3 die zu tauschende Menge ein. Per Klick auf 4 wird der Handel perfekt.

SPIELTIPPS

So bauen Sie eine Stadt



1 Anfangs haben Sie nur einige Bauern. Wählen Sie etwa die Hälfte aus. Dann klicken Sie aufs Rathaussymbol (Kreis), suchen einen Bauplatz in der Nähe von Steinen und Wald und errichten das Rathaus.



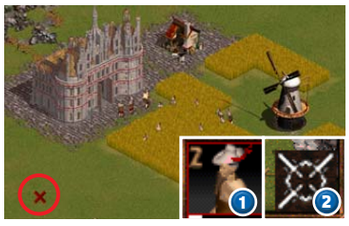
2 Andere Bauern errichten eine Mühle 1 und eine Schmiede 2. Klicken Sie nach Fertigstellung auf die Mühle, dann auf 3 zur Verbesserung der Lagerung und bei der Schmiede auf 4.



3 Einige freie Bauern lassen Sie in der Nähe von Wald und Steinen ein Lagerhaus errichten. Wählen Sie die Bauern aus, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf den gewünschten Bauplatz.



4 Bis das Getreide auf dem Feld rings um die Mühle reif ist, dauert es eine Weile. Sobald das Feld gelb ist, schicken Sie eine Reihe von Bauern zum Ernten dorthin, damit Ihnen die Nahrung nicht ausgeht.



5 Wählen Sie das Rathaus. Klicken Sie mehrfach auf 1, um Bauern zu erzeugen. Um einen Sammelpunkt zu setzen, klicken Sie auf 2 und mit der *rechten* Maustaste auf einen beliebigen Ort (Kreis).



6 Um sich gegen Angriffe zu sichern, brauchen Sie Soldaten. Klicken Sie auf das Bausymbol für die Kaserne (Kreis) und dann auf den gewünschten Bauplatz irgendwo am Rand der Siedlung.



7 Fangen Sie dann den Minenbau an, am besten mit einer Goldmine. Wählen Sie fünf Bauern, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf einen Goldfundort.



8 Teilen Sie dann die Bauern zum Arbeiten ein: Ein größerer Teil wird aufs Feld zum Ernten geschickt, und zwei kleinere, etwa gleich große Gruppen kümmern sich um Holz und Steine.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cossacks – European Wars FORTSETZUNG

Fortsetzung | So bauen Sie eine Stadt



9 Dann muss so schnell wie möglich eine Akademie errichtet werden, in der Sie forschen können. Dazu wählen Sie eine größere Gruppe von Bauern, klicken auf das Symbol (Kreis), wählen einen zentralen Bauplatz aus.



10 Starten Sie dann die Soldaten-„Produktion". Klicken Sie auf die Kaserne und dann auf das Soldatensymbol (Kreis). Geben Sie zu Anfang etwa 30 einfache Soldaten in Auftrag.



11 Sobald die Soldaten die Kaserne verlassen, schicken Sie kleine Gruppen von etwa drei, vier Mann zu jedem zivilen Gebäude. So wird verhindert, dass Feinde die Gebäude einfach übernehmen können.



12 Bauen Sie dann immer mit je fünf Bauern weitere Minen. Kohle- und Eisenminen sollten gleichmäßig in Auftrag gegeben werden, die Zahl der Goldminen sollte etwas höher sein.



13 Dann geht es ans Forschen. Wählen Sie die Akademie und dann das gewünschte Forschungssymbol. Zuerst sollten Sie die Ernte-Verbesserungen 1 und 2 erforschen, dann den besseren Holzabbau 3.



14 Sie brauchen neben der Infanterie auch Reitersoldaten. Wählen Sie eine Gruppe Bauern aus, und klicken Sie auf das Bausymbol für einen Stall (Kreis), dann auf einen Ort am Rand der Siedlung.



15 Errichten Sie dann einen Markt. Wählen Sie wiederum eine Gruppe Bauern, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf einen zentral im Ort gelegenen Bauplatz.



16 Jetzt ist das Artilleriedepot an der Reihe. Hier können Sie später Geschütze bauen. Wählen Sie Bauern, klicken Sie auf das Symbol (Kreis) und dann auf einen Bauplatz am Ortsrand.



17 Um Soldaten zu heilen und die Moral der Truppe zu verbessern, brauchen Sie einen Pfarrer. Bauen Sie dazu eine Kirche per Klick auf das entsprechende Bausymbol (Kreis).



18 Ihre Leute, Bauern wie Soldaten, brauchen eine Bleibe. Anfangs reichen die Rathäuser, später brauchen Sie Wohnhäuser. Ein Wohnhaus errichten Sie per Klick auf das Bausymbol (Kreis).



19 Um Ihre Siedlung zu sichern, sollten Sie Türme bauen, die automatisch ein Geschütz tragen, sofern Sie bereits ein Artilleriedepot haben. Klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis), und errichten Sie Türme am Ortsrand.



20 Spielen Sie in einer Landschaft am Meer, so brauchen Sie einen Hafen. Klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann ans Ufer des Meeres. Jetzt haben Sie eine funktionierende Siedlung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cossacks – European Wars FORTSETZUNG

Karibische Piraten/England-Kampagne – Bermuda

Sie starten mit drei Fregatten und einer Fähre an Punkt 1. Wenn Sie nach Norden fahren und nach Westen um die Ecke biegen, werden Sie bei 2 von Piraten attackiert. Bleiben Sie auf Distanz, dann sind Ihre Fregatten stärker. Biegen Sie dann nach Süden ab. An Stelle 3 treffen Sie auf eine Piratenyacht, und wieder in nördlicher Richtung bei 4 auf eine weitere. Weiter nach Westen 5 sichten Sie eine englische Fregatte, deren Kapitän Sie um Hilfe gegen die Piratenflotte im Raum 6 bittet. Versenken Sie die Piraten, und die englische Fregatte schließt sich Ihnen an. Fahren Sie weiter südlich zu 7, und gehen Sie dort mit Ihren Bauern an Land. Bei 8 errichten Sie Ihre Siedlung. Westlich und nordwestlich finden Sie Gold-, Kohle- und Eisenmine. Auf der südlichen Insel ist ein Schatz 9. Wenn Sie den Posten 10 auf der Insel und die Schlachtschiffe bei 11 besiegt haben, ist die Aufgabe beendet.





Diese Schlachtschiffe, die zwischen den Inseln patrouillieren, sind schwere Brocken. Die schaffen Sie erst zum Schluss.



Das ist die kleine Hauptsiedlung der Holländer, da fällt der Sieg nicht schwer.



Der holländische Außenposten auf Ihrer Insel. Ein Turm und wenige Soldaten.



1 Ihre kleine Flotte ist startklar. Bevor Sie eine Siedlung aufbauen können, müssen Sie sich den Weg zu Ihrer Insel erst freikämpfen.



2 Die ersten Gegner warten hinter der Insel. Fahren Sie langsam, und schießen Sie aus der Distanz, die Piratenkanonen sind aus der Entfernung schwach.



3 Bei 6 bekämpfen Sie eine weitere Piratenflotte, dafür schließt sich Ihnen eine englische Fregatte an und vergrößert so Ihre Armada.



4 Auf der Insel 8 errichten Sie die erste Siedlung. Das Spiel schlägt Ihnen vor, einen Markt zu errichten, aber warten Sie damit, bis Sie viele Soldaten haben.



5 Sobald nämlich der Markt fertig ist, wagen die holländischen Soldaten aus dem Vorposten im Osten der Insel einen Ausfall.



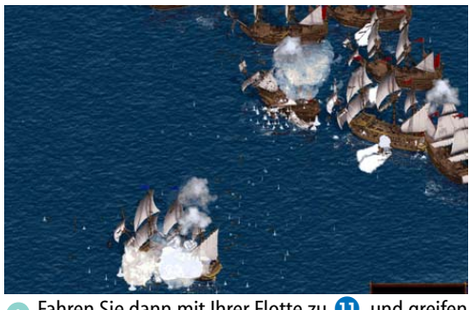
6 Wenn Sie die Angreifer zurückgeschlagen haben, können Sie den Turm im Vorposten mit Mörsern angreifen und zerstören.



7 Bauen Sie dann auf Ihrer Insel eine Flotte auf, und greifen sie die holländischen Schiffe an, die in den Gewässern um Ihren Stützpunkt auf der Lauer liegen.



8 Mit einer Fähre setzen Sie dann Soldaten auf die Insel der Holländer und erobern die Siedlung bei 10. Greifen Sie die Türme mit Ihren Schiffen an.



9 Fahren Sie dann mit Ihrer Flotte zu 11, und greifen Sie die beiden Schlachtschiffe an. Das sind harte Brocken, die aus allen Rohren feuern.

Karibische Piraten/England-Kampagne – Piraten der Bermudas

Sie starten bei 1 mit einer Handvoll Männern und drei Fregatten. Sobald Sie die ersten Gebäude errichtet haben, greifen Sie die Piraten an Punkt 2 an. Das geht nun so weiter, alle Piratenschiffe, die zwischen den Inseln liegen, nehmen nach und nach Kurs auf Sie. Bauen Sie in der Ecke 3 einen Hafen, und vergessen Sie nicht, eine Kaserne zu errichten und Ihre Gebäude mit Soldaten zu schützen. Denn recht schnell landen bei 4 Piraten und versuchen, die Gebäude zu übernehmen. Haben Sie die Angreifer zurückgeschlagen, so kommen mehrere Wellen von Attacken per Schiff von den Flotten in den Bereichen 5 und 6. Da auf Ihrer Insel keine Bodenschätze sind, müssen Sie ständig viel Holz schlagen, Stein abbauen und Nahrung anbauen. Die Waren tauschen Sie auf dem Markt gegen Gold, Kohle und Eisen. Die Angriffe hören irgendwann auf, dann können Sie das Lager der Piraten bei 7 zerstören.





Eine Piratenflotte mit einem Landeboot erwartet hier den Befehl, Ihre Siedlung anzugreifen.



Eine große Piratenflotte versteckt sich im Schutz einer Insel.



Der Stützpunkt der Freibeuter liegt im äußerstenSüdosten.



1 In dieser Aufgabe müssen Sie möglichst schnell eine funktionierende Siedlung errichten. Fangen sie mit einem oder auch zwei Rathäusern an.



2 Bauen Sie eine Mühle, eine Schmiede und ein Lagerhaus. Erzeugen Sie viele Bauern, mindestens 100 und mehr, die Sie zum Holzfällen und Ernten schicken.



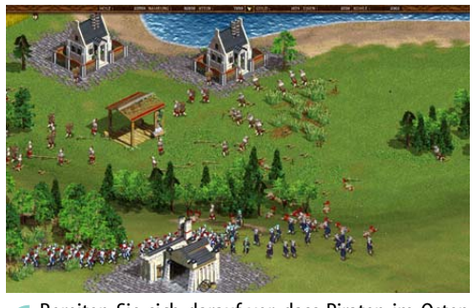
3 Im Süden der Insel finden Sie an einem Felsen Steine, die Sie abbauen müssen. Errichten Sie in der Nähe zwei Lagerhäuser.



4 Bauen Sie auf jeden Fall eine Akademie, denn Sie müssen viele Techniken erst noch erforschen. Erzeugen Sie parallel immer weiter Bauern.



5 Die Piraten greifen Sie pausenlos an. Sie haben kaum Zeit zum Luftholen. Bauen Sie aber immer Türme, dann zerstören die Piraten diese und nicht die Häuser.



6 Bereiten Sie sich darauf vor, dass Piraten im Osten der Insel landen. Der Trupp ist zwar zahlenmäßig groß, aber nicht sehr stark.



7 Greifen Sie die um Ihre Insel patrouillierenden Schiffe immer wieder mal an. Sie können die Piraten so langsam, aber sicher dezimieren.



8 Haben die Angriffe aufgehört, so schicken Sie eine Flotte zur Piratenbasis. Zerstören sie sämtliche Türme auf der Pirateninsel.



9 Bauen Sie eine Fähre, und besetzen Sie die Pirateninsel 7. Sobald der letzte Pirat besiegt ist, haben Sie auch diese Aufgabe gewonnen.



Abenteuerspiel für PC | **Augen und Ohren auf in der geheimnisvollen Welt des „Myst"-Nachfolgers „URU", denn nichts ist hier so, wie es scheint. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen, die Geheimnisse der D'ni aufzudecken und die ersten fremden Welten zu bereisen** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Myst – ein Name, der Programm ist, denn mysteriös gibt sich nicht nur die geheimnisvolle Geschichte der D'ni, sondern so sind auch die vielen herausfordernden Rätsel, die Sie lösen müssen. Durchsuchen Sie stets gründlich die gesamte Umgebung, damit Ihnen ja kein Hinweis entgeht, den Sie später gebrauchen könnten. Kombinationsgabe ist vor allem bei den rätselhaften Maschinen gefragt, die meist nur nach einem bestimmten Muster oder Plan funktionieren. In dieser Spielhilfe finden Sie die wichtigsten Tipps, mit denen Sie den Spielstart in Neu-Mexiko meistern, nach Relto, Ihrer neuen Heimatwelt, gelangen und die Geheimnisse von Elder Gira lösen. Relto ist Start- und Zielpunkt Ihrer Forschungen, Sie können von hier aus mit Hilfe der „Bücher" in andere Welten der D'ni reisen – in beliebiger Reihenfolge. Übrigens: Auf der Heft-CD-ROM finden Sie in der Rubrik „Sonstiges" zusätzlich ein Kapitel des Lösungsbuchs als PDF-Dokument für die Welt „Teledahn".

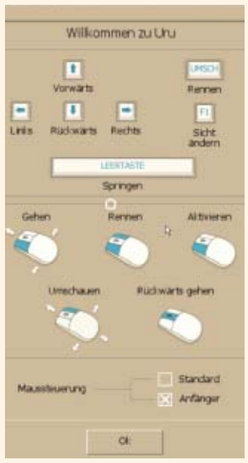
Charakter-Erstellung



Zu Spielbeginn müssen Sie zunächst die Spielfigur für Ihre Abenteuer- und Rätselreise gestalten. Lassen Sie hier ruhig Ihrer Kreativität freien Lauf, denn das Aussehen hat keine direkten Auswirkungen auf den Spielablauf, sondern dient lediglich der Optik. Die Arbeitsweise bei der Gestaltung der verschiedenen Körperteile Ihrer Spielfigur, wie Gesicht, Oberkörper oder Füße, bleibt prinzipiell immer gleich. Klicken Sie zuerst auf das Kästchen (1) neben dem Körperabschnitt, den Sie verändern möchten, und das Menü auf der rechten Seite (2) stellt Ihnen diverse Werkzeuge dafür zur Verfügung. Der Schieberegler (3) beeinflusst zum Beispiel den Bauchumfang, während die Farbskala (4) die Kleidung einfärbt. Experimentieren Sie ruhig ein wenig herum, denn Sie können jederzeit mit einem Klick auf das „X" bei Punkt (5) die Veränderungen wieder rückgängig machen.

Bewegung/Benutzung von Gegenständen





Je nach persönlichen Vorlieben können Sie Ihre Spielfigur entweder mit der Computermaus, mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur oder einer Kombination beider Möglichkeiten steuern. Vor allem mit der kombinierten Maus-Tastatur-Bedienung steuern Sie Ihr Spiel-Ego recht präsize. Um Gegenstände zu benutzen oder zu aktivieren, reicht ein Mausklick. Haben Sie Ihre Spielfigur erstellt und in der Wüste Neu-Mexikos ausgesetzt, so sehen Sie auf dem Bildschirm ein Menü mit den wichtigsten Erklärungen zur Steuerung. Auch während des Spiels können Sie das Optionsmenü jederzeit mit Esc aufrufen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELTIPPS

Neu-Mexiko



1 Sie starten mit Ihrer Spielfigur in der Wüste Neu-Mexikos. Drehen Sie sich zuerst um 180 Grad, und laufen Sie zum Zaun mit dem Metallschild davor.



2 Hier sollten Sie einen Blick hinter das Metallschild werfen, denn dort entdecken Sie eines der so genannten Weltentücher der D'ni.



3 Aktivieren Sie dann das Tuch mit einem Mausklick, so dass es zu glühen beginnt. Die gefundenen Tücher dienen Ihnen gleichzeitig als Speicherpunkte.



4 Gehen Sie dann wieder in Richtung Berg, bis Sie auf einen alten Wohnwagen treffen. Sprechen Sie den Mann davor an – er hat ein paar Informationen für Sie.



5 Die Rückseite des Caravans sollten Sie sich etwas genauer anschauen, denn hier finden Sie bereits das zweite Weltentuch der D'ni.



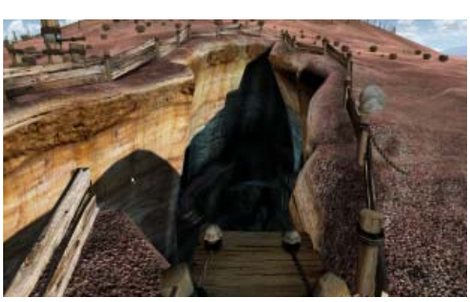
6 Danach geht es weiter Richtung Berg, bis Sie an einer Schlucht mit Windmühle vorbeikommen. Die Mühle funktioniert erst später, doch Sie werden zurückkehren.



7 Umrunden Sie nun den Berg, bis Sie in der Ferne ein Dinosaurier-Skelett im Wüstensand entdecken. Laufen Sie dann geradewegs auf das Skelett zu.



8 Wenn Sie das Skelett genauer untersuchen, entdecken Sie das an einem Knochen befestigte dritte Weltentuch, das Sie natürlich ebenfalls berühren.



9 Nun geht es zurück zur Schlucht neben der Windmühle. Haben Sie die Leiter nach unten gefunden, steigen Sie erst mal in die Schlucht hinab.



10 In der Schlucht entdecken Sie verlassene Höhlen, die so manches Geheimnis bergen. Leider sind die Hängebrücken zwischen den Wänden der Schlucht …



11 … nicht stabil. Ob Sie hinüber springen oder die Brücken einstürzen lassen, ist egal. Zunächst müssen Sie in den Raum gegenüber dem Schluchteneingang.



12 In diesem Raum befindet sich direkt vor Ihnen eine Maschine, doch funktioniert die nur mit Strom. Daher geht es erst mal weiter in den Nebenraum.



13 Das Gestänge mit einem Hebel, das Sie hier entdecken, hängt mit der Windmühle zusammen. Benutzen Sie den Hebel, um die Verankerung zu lösen.



14 Gehen Sie zum Windrad zurück, und durchsuchen Sie auf dem Rückweg die zwei Höhlen am Eingang der Schlucht. Hier finden Sie neben einer Notiz …



15 … ein weiteres Weltentuch, das Sie drücken müssen. Gehen Sie nun zum Windrad, und setzen Sie es mit dem daran befestigten Hebel in Bewegung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Neu-Mexiko | Fortsetzung



16 Läuft das Windrad? Dann gehen Sie wieder in den Raum mit der Maschine. Am Eingang entdecken Sie hinter einem Holzbrett ein Kreissymbol mit Zeichen.



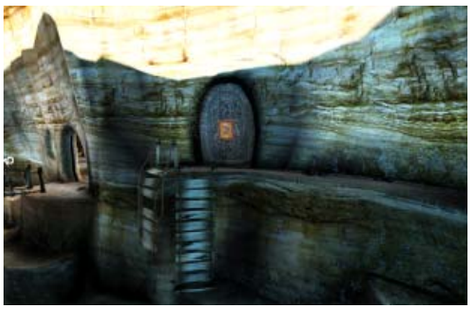
17 Diese Zeichen sind der Code für die Maschine in diesem Raum. Um die Maschine zu starten, geben Sie die Zeichen ein und drücken den blauen Knopf.



18 Es erscheint daraufhin eine Projektion der D'ni im Raum, von der Sie wichtige Informationen über das mysteriöse Volk bekommen.



19 Schließen Sie dann die Eingangstür in diesem Raum mit dem blauen Knopf neben der Tür, und verlassen Sie die Höhle wieder durch den Nebenraum.



20 Gehen Sie auf die andere Seite der Schlucht, so entdecken Sie sofort auf der eben geschlossenen Tür ein Weltentuch, das Sie natürlich berühren müssen.



21 Gehen Sie dann auf das Plateau am Ende der Schlucht. Treten Sie auf die Pedale der Maschine, damit der Korb auf den Boden heruntergelassen wird.



22 Am Korb finden Sie das letzte Weltentuch in Neu-Mexiko, das Sie berühren müssen. Gehen Sie dann rechts weiter zum verschlossenen Eingang.



23 Haben Sie kein Tuch vergessen, so öffnet sich jetzt diese Tür, wenn Sie auf das Zeichen am Eingang drücken. Gehen Sie dann in die Höhle.



24 Sehen Sie sich in der Höhle erst einmal um, denn Sie werden nicht zurückkehren. Per Mausklick aktivieren Sie das Buch, um in Ihre Heimat Relto zu gelangen.

Relto



1 Ihr neues Zuhause auf Relto ist zwar etwas spärlich eingerichtet, doch finden Sie hier alles, was für Ihre Reisen in die Welten der D'ni wichtig ist.



2 Benutzen Sie den Kleiderschrank, so gelangen Sie ins Menü für die Charakter-Erstellung. Hier können Sie jederzeit das Aussehen Ihrer Spielfigur ändern.



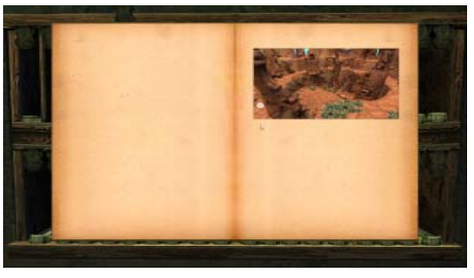
3 Im Bücherregal finden Sie alle bislang entdeckten Bücher, mit denen Sie in die Welten der D'ni reisen oder auch Ihre Fortschritte wieder löschen können.



4 Vor Ihrem Haus auf Relto finden Sie vier Säulen, die alle „Reisebücher" enthalten, mit denen Sie zu den Welten der D'ni gelangen können.



5 Gehen Sie zur ersten Säule links, klicken Sie auf das Handsymbol, um die Säule zu öffnen, und benutzen Sie anschließend das Verbindungsbuch in der Säule.



6 Daraufhin wird das Buch der Welten Eder Gira und Eder Kemo aufgeschlagen. Klicken Sie auf das Bild, und die Reise in Ihre erste Welt der D'ni beginnt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eder Gira und Eder Kemo



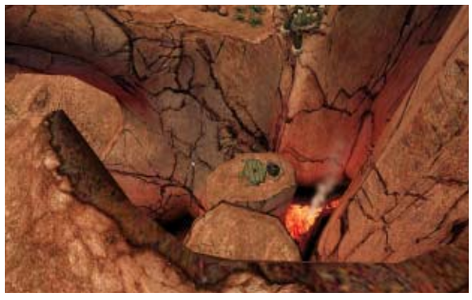
1 In der heißen Lavawelt von Eder Gira müssen Sie zuerst fünf von sechs Bodenöffnungen verschließen. Die erste sehen Sie am Startpunkt direkt vor sich.



2 Gehen Sie ganz nah an die noch offene Dampföffnung heran. Die zweite Öffnung lassen Sie erst mal in Ruhe, da die vorerst noch nicht wichtig ist.



3 Klicken Sie jetzt auf die Pedale, um den Schließmechanismus zu aktivieren. Verlassen Sie dann über den Aufstieg am Startpunkt diesen Bereich wieder.



4 Gehen Sie dann den Aufstieg hinauf, halten Sie sich rechts, und gehen Sie an den Klippenrand, bis Sie unter sich einen kleinen Vorsprung entdecken.



5 Stellen Sie sich so hin, dass ein Schritt nach vorne genügt, um auf dem Vorsprung zu landen. Hier finden Sie Ihr erstes Weltentuch.



6 Wichtig: Gehen Sie vom Vorsprung nach vorne, um auf der Plattform in der Mitte des Lavastroms zu landen. Schließen Sie die Öffnung, und springen Sie weiter.



7 Gehen Sie dann ans Ende der Schlucht, wo Sie zwei weitere Öffnungen finden, die Sie beide vorerst verschließen müssen.



8 Gehen Sie über den schmalen Weg auf der rechten Seite Richtung Startpunkt. Unterwegs finden Sie eine weitere Öffnung, die Sie verschließen müssen.



9 Sie haben jetzt fünf Öffnungen geschlossen, und nur die Öffnung am Startpunkt unter der Klippe ist noch offen. Stellen Sie sich nun auf die Öffnung.



10 Wegen der fünf geschlossenen Öffnungen ist der herausströmende Dampf so stark, dass Sie auf die Klippe zum zweiten Weltentuch geschleudert werden.



11 Laufen Sie danach erneut zu den zwei Öffnungen am Ende der Schlucht. Entfernen Sie von der hinteren Öffnung den Holzdeckel (Kreis). Nun geht es wieder …



12 … zurück zum Startpunkt, wo Sie die Öffnung unter der Klippe verschließen. Nun zurück in die Schlucht, wo Sie die Öffnung vor der Felswand benutzen.



13 Durch den Druck auf der Öffnung werden Sie über die Klippen nach Unter Gira geschleudert. Gehen Sie hier unter dem Wasserfall hindurch.



14 Unter dem Wasserfall finden Sie eine Lichtmaschine. An der Maschine entdecken Sie einen Knopf, mit dem Sie sie in Betrieb nehmen können.



15 Anschließend laufen Sie gegen den Holzkorb, damit der ins Wasser fällt. Den Korb benötigen Sie später, um trockenen Fußes zum Wasserfall zu gelangen.

Eder Gira und Eder Kemo | Fortsetzung

16 Gehen Sie nun zum Verbindungsbuch in der Kreisanlage auf der rechten Seite vor dem Wasserfall. Berühren Sie es, so können Sie von hier aus mit Hilfe des Buches von Unter Gira nach Eder Kemo reisen, wo Sie die weiteren Weltentücher ausfindig machen müssen.



17 In Eder Kemo erwartet Sie eine blühende Gartenwelt, mit Wetterwechseln und einem vollkommen anderen Klima. Folgen Sie von Ihrem Startpunkt aus so lange dem Weg, bis Sie zu dieser Anlage gelangen. Im Umfeld dieses Bereichs finden Sie gleich zwei weitere Weltentücher der D'ni.



18 Laufen Sie mit Ihrer Spielfigur zuerst in das kleine Tal, in dessen Mitte die große Felssäule steht. Gehen Sie durch den kleinen Wald am Fuß der Säule, und umrunden Sie die, bis Sie am unteren Teil der Steinsäule das nächste und damit dritte Weltentuch der D'ni gefunden haben, und berühren Sie das Tuch, wie gewohnt.



19 Laufen Sie nun durch den Wald zurück zum Weg und von dort zu dem kleinen Haus vor dem Bambuswäldchen.
Hier ist das vierte Weltentuch hinter dem Bambuswald an einer Steinwand versteckt. Kehren Sie dann auf den Weg vor der Hütte zurück, und folgen Sie dem Pfad in die …



20 … entgegengesetzte Richtung, weg vom Springbrunnen. Wenn Sie dem Weg durch Eder Kemo folgen, treffen Sie nach einiger Zeit auf einen Ruhebereich. Über der Ruhebank ist an einem ausladenden Tragarm eine Lampe befestigt. Am Tragarm finden Sie das fünfte Weltentuch der D'ni.

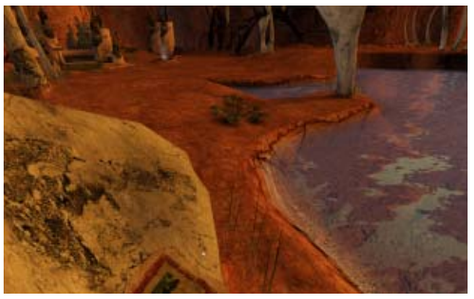


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eder Gira und Eder Kemo | Fortsetzung



21 Vom Ruhebereich laufen Sie den Weg weiter, bis Sie schließlich zu den schnaubenden Pflanzen kommen. In einer Felsecke finden Sie das sechste Tuch.



22 Am Wegende sehen Sie eine Höhle mit einem Verbindungsbuch, das Sie zurück nach Unter Gira führt. Benutzen Sie hier den Verbindungsstein zum …



23 … DRC-Fundbüro auf einem Dach der Stadt D'ni. Untersuchen Sie hier die Bücher auf den Tischen nach interessanten Hinweisen.



24 Auf einer Kiste finden Sie eine Notiz mit einem Stück eines Weltentuchs. Kehren Sie nun mit Ihrem Verbindungsbuch nach Relto zurück.



25 Sie werden in Ihrem Bücherregal feststellen, dass neben dem roten Buch für Eder Gira ein grünes Buch für Eder Kemo seinen Platz gefunden hat.



26 Mit diesem Buch reisen Sie nun nach Eder Kemo zurück. Auf den Anhöhen bei den Schnauber-Pflanzen entdecken Sie nun ein Buch und eine Notiz.



27 Gehen Sie zu den Hirnpflanzen. Einfachem hindurchlaufen – so fangen Sie hier ein paar Glühkäfer, um mit deren Hilfe dunkle Stellen zu beleuchten.



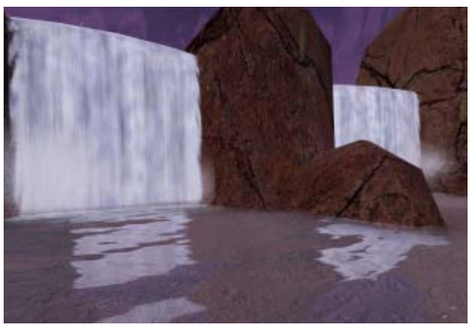
28 Reisen Sie mitsamt den Glühkäfern von Eder Kemo wieder nach Unter Gira. Achten Sie darauf, nicht durch Laufen, Springen, Regen oder Wasser die …



29 … Glühkäfer wieder zu verlieren. Deshalb benutzen Sie jetzt den Korb, um trockenen Fußes den See vor den Wasserfällen zu überqueren.



30 Springen Sie unter den Wasserfall, so dass Sie nur ein paar Glühkäfer verlieren. Folgen Sie dem dunklen Gang bis zu einer verschlossenen Holztür.



31 Öffnen Sie die Tür, und gehen Sie weiter, bis Sie an einen Wasserfall gelangen. Gehen Sie hindurch und dann in die hintere Höhle unter dem Wasserfall.



32 Hier finden Sie zwei Holzkörbe, die Sie aus der Höhle schubsen und anschließend den Wasserfall hinunter stoßen.



33 Platzieren Sie die Körbe unter dem Wasserfall, so dass Sie hier trockenen Fußes hindurch gelangen. Zurück nach Eder Kemo (Schritt 16), wo Sie wieder …



34 … ein paar Glühkäfer einfangen, um dann nach Unter Gira zurückzukehren. Gehen Sie trocken unter dem Wasserfall hindurch zum dunklen Weg.



35 Folgen Sie dem Weg, biegen Sie bei der Tür aber ab, bis Sie in einer Höhle das letzte Weltentuch finden. Geschafft! Kehren Sie nun nach Relto zurück.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Counterstrike

Actionspiel für Xbox | Heiße Gefechte gegen Terroristen können Sie ganz schön ins Schwitzen bringen. Die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE zeigen Ihnen, wie Sie den harten Kampf am besten überleben

Spielverlauf siehe Test Seite 122

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielfigur bewegen

Um Ihren Teamkollegen zu folgen und zu laufen bewegen Sie den linken Ministick, und den rechten, um Ihren Kopf zu bewegen und Ihre Laufrichtung zu ändern. Sie können die Steuerung im Optionsmenü auch umkehren. Dann sind die Richtungen „oben" und „unten" auf dem rechten Ministick vertauscht. Manche spielen lieber so.



Möchten Sie sich leise und unbemerkt bewegen oder einen engen Durchgang entlangschleichen oder einfach nur ein kleineres Ziel für die gegnerischen Kugeln abgeben, so drücken Sie die **L**-Taste: Ihre Spielfigur bleibt nun so lange in der Hocke, bis Sie die Taste wieder loslassen. Diese Funktion sollten Sie unbedingt gut beherrschen.



Sie wollen hoch hinaus? Dann sind Sie bei Counterstrike genau richtig, denn das ist im Spiel wörtlich zu nehmen. Versuchen Sie in jeder Spielstufe einen Platz zu finden, von dem aus Sie ein großes Areal überblicken können. Das ist für den Scharfschützen des Teams besonders wichtig.



Ausrüstungsgegenstände

Gewehre (die mit einem ● gekennzeichneten Waffen werden von PC-Spielern am häufigsten benutzt)



Das Magnum-Scharfschützengewehr eignet sich perfekt für den Scharfschützen im Team.



Zu einem wesentlich geringeren Preis leistet auch das Modell „Schmidt" dem Team gute Dienste.



Das Sturmgewehr M41A ist für den Kampf im freien, weitläufigen Gelände erste Wahl.



Das Bullpup-Gewehr punktet mit seiner hohen Nachladegeschwindigkeit. Im Kampf ein Vorteil.



Weit schlechter als das Magnum-Gewehr, bietet diese Waffe ein größeres Magazin für mehr Kugeln.



Das Modell 5.56 feuert am schnellsten von allen Gewehren. Damit behalten Sie die Oberhand.

Maschinengewehre



Das K&M-Maschinengewehr bietet Ihnen ein großes Magazin und hohe Schussgeschwindigkeit.



Das Modell der Firma „Schmidt" bringt neben hoher Durchschlagskraft auch einen sehr guten Schalldämpfer mit.



Mit der höchsten Schussgeschwindigkeit im Feld der Maschinengewehre eine Empfehlung wert: das ES -C90.



Als gute Allround-Waffe eignet sich die K&M UMP45 für fast jeden Einsatz im Spielverlauf von „Counterstrike".

Counterstrike FORTSETZUNG

Ausrüstungsgegenstände | Fortsetzung

Pistolen



Das Modell Night Hawk ist eine gute Zweitwaffe mit durchschnittlicher Durchschlagskraft. Nur im Nahkampf sinnvoll.



Die 9-mal-9-Millimeter-Waffe ist zwar von schlechter Feuerkraft, kann aber sehr schnelle Dreiersalven verschießen.



Die Five-Seven-Pistole hat neben einem sehr großen 20-Schuss-Magazin auch die höchste Feuerkraft.



Wenn Sie nicht genügend Geld für die Five-Seven haben, nehmen Sie dieses preisgünstige Vorgängermodell.

Schwere Waffen

Mit diesem schweren Maschinengewehr werden Sie fast zum laufenden Panzer. Die Spielfigur läuft wegen des hohen Gewichts der Waffe aber langsamer. Andererseits überzeugen Feuer- und Durchschlagskraft.



Für den Nahkampf und die Erstürmung von Häusern und Räumen ist diese Waffe die erste Wahl im Spiel: Die Auto Shotgun entfaltet ihre volle Wirkung nur, wenn Sie sich nahe genug an Ihrem Ziel befinden.



Ebenfalls eine Nahkampfwaffe, die im offenen Feld nicht zu gebrauchen ist. Sie bietet zwar weniger Feuerkraft als die Auto Shotgun, fasst aber mehr Kugeln und ist wesentlich günstiger in der Anschaffung.



Ausrüstung

Wollen Sie für die bevorstehende Spielstufe den optimalen Schutz und haben keine Geldsorgen, dann ist diese Kombination aus Kevlar-Weste und Helm Pflicht. Einen bis zwei Treffer stecken Sie so gut weg.



Sieht es auf Ihrem Konto nicht so rosig aus, so wählen Sie nur die Kevlar-Weste aus. Ohne können Sie eine Spielstufe überhaupt nicht starten. Denn nur mit entsprechendem Schutz haben Sie eine Chance.



Wollen Sie gegen eine Front aus schießenden Feinden anlaufen, dann schützt Sie am Besten der Schild: Alle Kugeln prallen von der Vorderseite des großen Schildes ab. Granaten hält das Ding allerdings nicht ab.



Granaten

Mit dem Einsatz einer Blendgranate können Sie viele Gegner auf einmal für einen kleinen Zeitraum lahm legen. Die Granate brennt so hell, dass die Gegner geblendet und orientierungslos werden. Aber schauen Sie nicht selber ins Zentrum des Lichts!



Mit der Rauchgranate machen Sie sich und Ihre Kollegen für kurze Zeit unsichtbar, oder besser: Sie verstecken sich in einer riesigen Rauchwolke, in der die Gegner Sie kaum sehen können. Nutzen Sie die Granate im Häuserkampf, um einen Vorteil zu haben.



Die HE-Phosphor-Granate bringt buchstäblich die Luft zum Brennen. Bei Kontakt mit Sauerstoff wird das Phosphor entzündet und bis zu 2600 Grad heiß. Für alle Gegner im Umkreis von 10 Metern bedeutet diese Granate den sicheren Abschied.



SPIELTIPPS

Geiselbefreiung (Antiterrorist)

Allgemeine Tipps

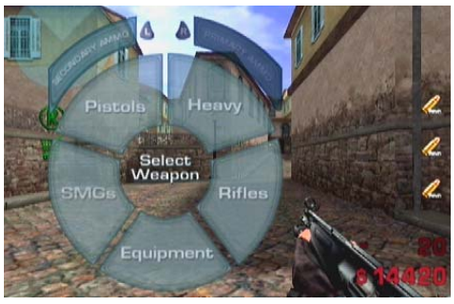
1 Schützen Sie Ihre Teamkameraden: In Counterstrike bringt es Ihnen und Ihren Kameraden wenig, wenn Sie sich blindlings in die Kämpfe stürzen. Sprechen Sie sich mit Ihren Kollegen genau ab. Das gilt natürlich auch schon beim Einkaufen der Waffen. Jedes Mitglied Ihres Teams sollte ein bestimmte Fähigkeit mit der Auswahl seiner Waffen abdecken. Was nützen Ihnen vier Scharfschützen, wenn die Terroristen sich in Häusern verstecken? Gar nichts! Achten Sie beim Kämpfen darauf, dass Sie Ihre Teamkameraden nicht verletzen, und decken Sie sie, falls nötig, nach hinten ab.

2 Bleiben Sie in der Deckung: Obwohl einige Spielstufen sehr weitläufig und leicht zu überblicken sind, sollten Sie und Ihre Teamkameraden immer darauf achten, sich unentdeckt zu bewegen. Nutzen Sie dazu alles, was sich in einer Spielstufe als Deckung anbietet: Vorsprünge, Kisten oder sogar ein Fass, hinter dem Sie sich vor den Kugeln der Angreifer schützen können. Nur so kommen Sie als Einsatzteam gut und sicher durch eine Spielstufe. Achten Sie aber gleichzeitig darauf, dass auch die Gegner sich gerne hinter Kisten, in Schränken oder Luftschächten verstecken. Also wachsam sein!

3 Machen Sie keine lauten Geräusche: Dieser Tipp hört sich für ein Spiel, bei dem Sie ständig die Waffen abfeuern, zwar sonderbar an, ist aber durchaus ernst zu nehmen: Schon von Weitem können Ihre Gegner nicht nur Ihre Schüsse hören, sondern auch das Geräusch Ihrer Schritte. Nutzen Sie in günstigen Situationen also unbedingt den Schalldämpfer Ihrer Waffe (sofern vorhanden). Um sich leise und für den Gegner kaum hörbar zu bewegen, gehen Sie einfach in die Hocke und schleichen sich langsam durch die Spielstufe. Auf diesem Wege können Sie Ihre Gegner gut überraschen.

Mission starten

Einkaufen
Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihre Waffen für den Einsatz aus. Vergessen Sie dabei auf keinen Fall, sowohl für Primär- als auch für Sekundärwaffen per **L**- und **R**-Taste Munition einzukaufen. Wichtig: die Kevlar-Weste.



Rettungszone
Sobald Sie sich in der Zone befinden, in der Sie die Geiseln sicher abliefern sollen, wird auf dem Bildschirm der grüne Buchstabe „R“ gezeigt (Kreis). Für jede Geisel, die es bis hierhin schafft, winken Ihnen 1000 Dollar.



Geisel finden
Die Geiseln werden immer an derselben Stelle der Spielstufe gefangen gehalten. Lernen Sie die Stellen schnell auswendig, dann haben Sie im Spielverlauf einen Vorteil und können Ihren Kollegen den Weg dorthin zeigen.



Geisel ansprechen
Wenn Sie die Geiseln gefunden haben, fordern Sie sie auf, Ihnen zu folgen. Stellen Sie sich dazu vor die Geisel, und drücken Sie die **X**-Taste auf der Spieletastatur. Jetzt folgt Ihnen die Geisel, bis Sie abermals vor ihr die **X**-Taste betätigen.



Geisel retten
Sobald Ihnen die Geiseln folgen, müssen Sie so schnell wie möglich zurück zur Rettungszone am Anfang der Spielstufe. Achten Sie dabei jedoch auf Hinterhalte, und klären Sie den Weg vor den Geiseln auf.



Einsatz abschließen
Sind Sie den Terroristen mitsamt den Geiseln in die Rettungszone entkommen, wird im positiven Sinne abgerechnet: Für jede gerettete Geisel erhält der Retter 1000 Dollar, und jedes weitere Mitglied des Teams bekommt 150 Dollar extra.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Counterstrike FORTSETZUNG

Bombe legen (Terrorist)

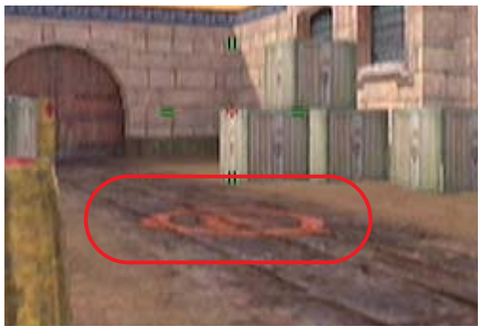
Einkaufen
Als gemeiner Bombenleger müssen Sie schnell und agil sein, um einen Vorteil über das andere Team zu haben. Wählen Sie kleine, leichte Waffen, und lassen Sie sich bis zum Ablagepunkt von Ihren besser ausgerüsteten Teamkollegen beschützen und zum Ablagepunkt leiten.



Bombe legen
Jetzt wird es Ernst: Während Ihre Teamkollegen die Flanken schützen, richten Sie Ihren Blick auf das Symbol und halten die **X**-Taste gedrückt. Nach etwa 15 Sekunden ist die Bombe scharf und wird von Ihrer Spielfigur automatisch innerhalb des roten Symbols platziert.



Ablageplatz finden
In den Spielstufen gibt es entweder einen oder zwei Plätze, an denen Sie die Bombe platzieren können. Die Orte sind durch große rote Symbole auf dem Boden der Spielstufe gekennzeichnet (Kreis). Stürmen Sie jedoch nicht darauf zu, sondern achten Sie zuerst auf die Umgebung.



Einsatz beenden
Nach genau 45 Sekunden wird die Bombe hochgehen. Natürlich sollten Sie sie noch eine Zeit lang bewachen, damit sie nicht vom Gegner entschärft werden kann. Aber warten Sie nicht zu lange. Sie müssen sehr weit von der Explosion entfernt sein, um gesund zu bleiben.



Spielstufentipps



Airstrip: Springen Sie am besten von der Brücke, um Ihre Gegner zu überraschen. Sie können auch Ihre Teamkameraden von dieser Brücke aus decken.



Aztec: Machen Sie nicht den Fehler, in die dunklen Kanäle dieser Spielstufen zu laufen. Bleiben Sie darüber, dann haben Sie beste Übersicht über das Gebiet.



Chateau: Betreten Sie in dem alten Haus sofort das Obergeschoss. Von hier aus können Sie durch die großen Löcher im Boden gut auf die Feinde zielen.



Cobble: Achten Sie in dieser Spielstufe unbedingt auf die höher gelegenen Fenster – hier verstecken sich gerne die Scharfschützen der Gegner.



Corruption: Betreten Sie in dieser Spielstufe sofort das Obergeschoss der Villa. Von hier aus haben Sie einen sehr guten Überblick über den gesamten Hof.



Dust 1: Nutzen Sie hier unbedingt Blendgranaten, um Ihre Gegner kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Besonders in schlecht einsehbaren Gebieten ratsam.



Dust 2: Sie können in dieser Spielstufe einen schönen Hinterhalt für Ihre Feinde vorbereiten: Warten Sie mit Ihren Kollegen hinter den vielen Kisten.



Fastline: Suchen Sie in dieser Spielstufe schnell einen Weg in den Untergrund. Durch Schächte und Luken können Sie ihn gut erreichen und dort kämpfen.



Prodigy: Nutzen Sie hier auf jeden Fall den Luftschacht, um sich eine bessere Position zu sichern. Er befindet sich direkt links neben Ihrem Startpunkt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Leicht ist es nicht, in der Fantasy-Welt ein Held zu sein. Damit es für Sie etwas einfacher wird, gibt COMPUTERBILD-SPIELE Tipps zur optimalen Nutzung Ihrer Heldenfähigkeiten und zeigt, wie Sie die ersten Aufgaben für sich entscheiden** Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Ausrüstung

Um im Kampf überleben zu können, braucht Ihr Held die richtige Ausrüstung. Waffen und Rüstungen, aber auch Ringe und Helme sorgen für Schutz und gute Angriffschancen. Sehen Sie sich alle Gegenstände, die Sie erbeuten, genau an, indem Sie einfach den Mauszeiger darauf ziehen. Sie bekommen dann Informationen darüber, was dieser Gegenstand Ihrem Helden nützt und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit Sie den Gegenstand überhaupt verwenden können. Ausrüstung, die Sie momentan nicht nutzen können, wird im Inventar rot hinterlegt. Hier fehlt Ihnen noch die Stufe oder eine bestimmte Fähigkeit in einer bestimmten Höhe, um diese Ausrüstung anlegen zu können. Wenn Sie um eine Stufe aufsteigen und neue Fähigkeiten wählen dürfen, sollten Sie also vorher im Inventar nach mächtigen Gegenständen suchen und nachsehen, was Sie noch brauchen, um die nutzen zu können. Sie sollten sich deshalb auch bereits frühzeitig darauf festlegen, mit welchem Waffentyp Ihr Held kämpfen soll und welche Kampfrichtung er einschlägt. Ein vorwiegend mit Zauberei agierender Charakter sollte seine Fähigkeitspunkte beispielsweise nicht unbedingt für das Tragen dicker Rüstungen ausgeben, sondern lieber die verschiedenen Magie-Arten steigern.



Runensteine

Im Spiel finden Sie immer wieder verschiedene Runensteine. Entweder erlaubt Ihnen ein Stein, an einem dafür vorgesehenen Monument eine bestimmte Rasse zu rufen, oder Sie können an anderen Monumenten Heldencharaktere zu Ihrer Unterstützung beschwören. Rassen-Runensteine gibt es in den Wertigkeiten von eins bis drei, wobei ein drittstufiger Arbeiter oder Soldat natürlich besser agiert als ein erststufiger.

Insgesamt sind sechs Rassen im Spiel. Sie haben zu Anfang aber ausschließlich mit den drei guten Rassen zu tun: den Elfen, den Menschen und den Zwergen. Alle Rassen verfügen über Arbeiter, unterscheiden sich aber hinsichtlich ihrer Kampfeinheiten. Zwar haben alle Nahkampf-, Fernkampf- und Magieeinheiten, aber große Unterschiede in Sachen Fähigkeiten und Zaubersprüche.

Die Helden weisen neben einem Beruf, wie Priester, Schütze oder Magier, auch eine Stufe auf. Im Gegensatz zu Ihrem Helden ändert sich die Stufe bei den herbeigerufenen Helden nicht. Ein Priester der sechsten Stufe bleibt das im gesamten Spiel.

Helden, die sterben, können an Heldenmonumenten erneut beschworen werden, sie gehen Ihnen durch Tod nicht verloren. Im Lauf des Spiels können Sie bis zu fünf Helden gleichzeitig rufen, zu Beginn haben Sie allerdings nur einen Platz in Ihrem Runenstein-Brett dafür frei.



Charakter

Die Übersicht über die Fähigkeiten Ihres Charakters zeigt Ihnen die momentanen Werte, die durch Gegenstände noch gesteigert sein können (Werte erscheinen dann grün). Außerdem erkennen Sie hier, wie hoch Ihre Fähigkeiten in welchem Bereich sind. Hier sehen Sie beispielsweise einen Nahkampfhelden, der offenbar gerade begonnen hat, auch heilende weiße Magie zu erlernen. Die Kombination der Fähigkeiten bleibt im Verlauf des Spiels komplett Ihnen überlassen. Ein Allrounder ist allerdings schwerer zu spielen als ein Spezialist im Nahkampf oder in der Magie.



Zaubersprüche

Zaubersprüche können Sie finden, bei Händlern einkaufen oder sogar durch Erreichen bestimmter Fähigkeiten bekommen. Links sehen Sie Schriftrollen mit Zaubersprüchen. In Ihrem Buch rechts sind die zu sehen, die Sie bereits beherrschen. Und oberhalb Ihres Helden sehen Sie den Balken, in dem die momentan aktiven Sprüche stehen. Durch einfaches Anklicken und Schieben können Sie Sprüche aus Ihrem Zauberbuch in den Balken ziehen, auch lernen lassen sich Sprüche per Mausklick. Allerdings verlangen auch Sprüche bestimmte Voraussetzungen, die Sie erfüllen müssen.



Pläne

Jede Rasse hat unterschiedliche Gebäude und Einheiten. Damit Sie die nutzen können, muss Ihnen aber ein Plan davon gehören. Diese Pläne können Sie ebenfalls erbeuten oder kaufen. Wie die Sprüche, können Sie die Pläne aus dem linken Fenster, in dem alle aufbewahrt werden, die Sie noch nicht nutzen, mit der Maus in den rechten Balken ziehen. So werden die Pläne aktiviert. Entsprechend kann dann gebaut oder ausgebildet werden. Halten Sie immer Ausschau nach solchen Plänen, eine starke Kampfeinheit kann den Sieg bringen.



Aufgaben

Das Fenster mit dem Titel „Quests“ zeigt Ihnen Ihre momentanen Aufträge. Die so genannten Hauptquesten müssen Sie lösen, um im Spiel weiterzukommen. Die Nebenquesten können Sie machen, um Erfahrungspunkte und Schätze zu sammeln, sie sind aber nicht zwingend notwendig, um von einer Spielwelt in die nächste zu gelangen. In diesem Menü werden auch Edelsteine aufbewahrt, die Sie erbeutet haben und bei Händlern zu Geld machen können. Gegenstände, die zu Aufgaben gehören, werden beim Handeln rot eingefärbt und sind nicht verkäuflich.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spellforce Order of the Dawn

FORTSETZUNG

1. Welt: Greyfell

Sie beginnen das Spiel im Gespräch mit dem Magier Rohen bei 1. Folgen Sie dann der Straße. In den Ruinen 2 treffen Sie auf erste Gegner und finden eine Kiste mit Ausrüstung. Weiter auf der Straße nach Süden. Sprechen Sie mit dem Brückenwächter 3, und gehen Sie dann weiter. Weiterhin auf der Straße bleiben und Spinnen und Käfer besiegen. Bei Punkt 4 treffen Sie auf einen übermächtigen Gegner. Sehen Sie sich die Szene an, und töten Sie dann den verräterischen Boten. Nehmen Sie seine Ausrüstung an sich. Sie treffen nun Randolf Weißhand, der Sie zu einem Monument führt. Bei 5 finden Sie eine Kiste.

Nehmen Sie das Momument 6 in Besitz. Bilden Sie 15 Arbeiter aus, jeweils fünf schicken Sie Holz, Stein und Eisen sammeln. Stellen Sie Ihren Helden auf Punkt 7, um angreifende Goblins abzuwehren. Sobald Sie genug Rohstoffe haben, lassen Sie Ihre Arbeiter eine Holzfällerhütte, einen Steinbruch und eine Mine in der Nähe des entsprechenden Rohstoffes bauen. Bilden Sie jetzt neue Arbeiter aus, und bauen Sie eine Schmiede. Nun können Sie Soldaten ausbilden. Bauen Sie ein kleines Haupthaus, dann eine Jägerhütte. Steigern Sie mit der gesammelten Nahrung im Haupthaus die Zahl Ihrer maximal verfügbaren Soldaten auf 15, und bilden Sie zehn Rekruten und fünf Späher aus. Gehen Sie mit dieser Armee gegen die Diebe bei 8 vor. An Punkt 9 steht eine weitere Kiste. Greifen Sie nun das Lager der Goblins 10 an, und zerstören Sie alle Gebäude. Sie finden auch hier eine Kiste mit Ausrüstung. Sammeln Sie die Armee am rechten Ausgang des Goblinlagers, und füllen Sie die Armee wieder auf Maximalstärke auf. Dann attackieren Sie das Lager der Orks bei 11 und zerstören es auch. Auf dem weiteren Weg bittet Sie ein Dorfbewohner um Hilfe. Besiegen Sie die Orks dort 12. Sprechen Sie dann mit Lemuel, um eine Belohnung zu erhalten. Im Orklager 13 steht eine Kiste. Gehen Sie dann nach Graufurt 14 hinein, und sprechen Sie mit allen Figuren, die ein Fragezeichen über dem Kopf tragen, die haben Aufträge. Sprechen Sie mit Sartarius, um die Hauptgeschichte weiterzuführen. Sie müssen dann die Stadt gegen Orks verteidigen. Jetzt gibt Ihnen Sartarius die Erlaubnis, eines der magischen Portale auf die nächste Insel zu benutzen. Sprechen Sie mit dem Ritter am Nordost-Tor, dann nehmen Sie das Portal 15.



Hauptaufgaben

- In der Stadt Graufurt mit Sartarius sprechen
- Angriff der Höhlenorks
- Darius der Kartograph

Nebenaufgaben

Des Zahnbrechers Zangen (von Seno):
- Sie sollen Senos gestohlene Zangen wiederfinden

Zwergendienste (von Hinrik):
- Der Zwerg wünscht Zwergenschnaps

Zauberwerk (von Gabar):
- Finden Sie die Brille des Magiers Tanard, danach einen magischen Federkiel

2. Welt: Liannon

Sie beginnen im Süden 1 und müssen sich zuerst den Weg entlang kämpfen. An Punkt 2 finden Sie neben ein paar Goblingegnern, von denen der fiese Warzhaut einen Schlüssel bei sich hat, noch eine Kiste. Im Dorf 3 reden Sie mit Darius, der Ihnen neue Anweisungen gibt. Gehen Sie dann zu Celen Fell westlich vom Dorf 4. Nachdem Sie mit ihr gesprochen haben, beschwören Sie den Helden Cord am Monument hinter ihr. Gehen Sie dann zum Goblinlager bei 5. Snarf hat einen Dolch bei sich, den Sie brauchen, außerdem finden Sie dort Pläne für neue Einheiten und Gebäude der Menschen. Im Banditenlager bei Punkt 6 finden Sie eine Zwergenaxt, die Sie dem Schmied Sunder im Dorf zeigen sollten, außerdem einen Steckbrief für Celen und im Süden des Lagers noch eine Kiste. Der Steckbrief bringt bei Celen Geld, für die Axt bekommen Sie beim Schmied eine andere Waffe. Im Osten der Karte 7 finden Sie nicht nur eine Kiste, sondern können auch den Auftrag von Brok annehmen. Erschlagen Sie den Geist bei 8, und bringen Sie das erbeutete Schwert zu Brok, um Geld zu bekommen. Dem Händler Ortah 9 zeigen Sie den Ring – es gibt aber nur Erfahrungspunkte. Bei Punkt 10 finden Sie einen Fischer, der gern seinen Fang zurück hätte. Ein Goblin bei 11 hat ihn. Bringen Sie ihn zurück, bittet der Fischer, den Fisch zum Schmied zu bringen. Der rückt bei Ablieferung einen guten Schild heraus. In einer Kiste im Nordosten 12, die Sie nur mit dem erbeuteten Schlüssel öffnen können, finden Sie die Zangen des Zahnbrechers sowie weitere Gegenstände. Geben Sie den Dolch von Snarf an Celen weiter. Die schickt jetzt ein paar Männer nach Nordwesten, um das Portal 13 für Sie zu öffnen. Beschützen Sie diese Truppen. Oben am Tor müssen Sie den Goblin Gobb besiegen, bei dem Sie weitere Pläne für Menschensiedlungen und Soldaten finden. Reden Sie mit den Soldaten, damit sie das Tor öffnen, gehen Sie dann durch das Portal nach Eloni weiter.





Der Schrecken aus der Tiefe ist ein harter Gegner für unerfahrene Helden.

Hauptaufgaben

- Darius der Kartograph
- Der Weg nach Eloni

Nebenaufgaben

Der Geist in der Mine (von Brok Dalingar):
- Besiegen Sie den Schrecken aus der Tiefe, und bringen Sie das Schwert zu Brok

Aus der Tiefe (von Brok Dalingar)
- Bringen Sie den Ring zum Händler Ortah

Kleine Fische (von Tyrgar)
- Bringen Sie den Fisch zu Tyrgar, dann weiter zum Schmied

3. Welt: Eloni



Hauptaufgabe

- Trommeln in den Wäldern

Nebenaufgaben

Die letzten Schützen (von Sidahan)
- Finden Sie die versprengten Schützen, und bringen Sie sie sicher nach Hause

Die Freihändler (von Jenquai Sonnenlied)
- Retten Sie die Händler aus der Mine der Oger

Staub der Sterne (von Shadira Sonnenlied)
- Finden Sie Ariafrost, und bringen Sie ihn der Händlerin

Der Traumdieb (von Istur Ash)
- Töten Sie den Besessenen und den Dämon und bringen Sie die erbeutete Kugel zu Istur

Die Wundtinktur (von Sverdis)
- Suchen Sie nach einer Wundtinktur

Sie starten im Südosten der Karte 1. Nach ein paar Kämpfen treffen Sie bei 2 auf Sidahan, eine Waldelfe, die Ihnen einen Auftrag erteilt. Gehen Sie zuerst zum Monument 3, und nehmen Sie es in Besitz. Bauen Sie eine Siedlung auf, wie in der vorigen Aufgabe: Holen Sie Holz, Stein, Eisen und Nahrung herein, und errichten Sie die notwendigen Gebäude zum besseren Rohstoffabbau und zum Ausbilden von Soldaten. Mit fünf Rekruten und fünf Spähern ziehen Sie dann nach Westen, wo Sie das Goblinlager 4 zerstören. Beim Anführer finden Sie neben anderer Ausrüstung auch einen Torschlüssel. Im Lager finden Sie ein Ariavorkommen. Mit dieser Flüssigkeit lassen sich bessere Soldaten ausbilden. Schicken Sie Arbeiter dorthin, um einen Ariaschrein zu bauen und das Aria abzuernten. Falls Sie es noch nicht getan haben, müssen Sie die gefundenen Pläne für neue Gebäude und Einheiten verwenden, damit Sie den Schrein bauen können. Bauen Sie dann Schießstand und Tempel des Lichts, um Scharfschützen und Kleriker ausbilden zu können. Wenn Sie eine kleine Armee aus diesen beiden Truppentypen beisammen haben, lassen Sie Ihre Arbeiter in der Nähe des Tores 5 noch zwei Türme zum Schutz bauen und öffnen das Tor dann mit dem erbeuteten Schlüssel. Sie müssen eine ganze Horde Goblins und Orks besiegen und werden etliche Verluste hinnehmen müssen. Kämpfen Sie sich den Weg bis zum Monument 6 frei, um dort Soldaten ausbilden zu können. Mit etwa 25 Kämpfern können Sie das erste Feindeslager bei 7 attackieren und zerstören. Füllen Sie danach die Reihen wieder auf, und greifen Sie dann das andere Lager 8 an. Im Elfendorf 9 können Sie außerdem noch ein paar Bogenschützen für Ihre Sache gewinnen. Wenn beide Lager vor dem Elfendorf zerstört wurden, können Sie die verstreuten Schützen suchen und nach Hause schicken. Sie bekommen im Elfendorf dafür jeweils eine Belohnung, wenn Sie mit den eingetroffenen Schützen reden. Von der Elfenchefin Lycande bekommen Sie außerdem einen Schlüssel und ein paar Bogenschützen als Verstärkung. Sie sollten jetzt etwa 40 Soldaten unter Ihrem Kommando haben, die Sie gegen die bevorstehende Attacke von gefährlichen Tiermenschen auch brauchen werden. Zerstören Sie mit aller Kraft dann sofort das Lager bei 10. Nun können Sie sich nach Südwesten wenden und den Schlüssel der Elfin verwenden 11. Bekämpfen Sie die Oger, und zerstören Sie die Mine 12, um die Händler zu befreien. Danach zerstören Sie das Lager der Tiermenschen und befreien dort Istur 13. Er gibt Ihnen den Auftrag, seinen Bruder und den Dämon, der von ihm Besitz ergriffen hat, zu töten. Sie finden beide ganz im Westen bei 14. Jetzt füllen Sie Ihre Reihen auf und ziehen nach Nordosten, um das Portal zum Schattenhain freizukämpfen 15. Zuerst sollten Sie aber den Drachen Fafna bei 16 besiegen und den erbeuteten Ariafrost der Händlerin bringen. Dann bekämpfen Sie nacheinander im Nordosten die Goblins und Tiermenschen, bis das Portal frei ist. Jetzt gehen Sie hindurch.



Goblins sind zwar klein, attackieren aber in Massen.



Die riesigen Oger sind extrem zähe, todbringende Gegner.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spellforce Order of the Dawn

FORTSETZUNG

4. Welt: Leafshade



Sie beginnen im Südwesten der Karte 1. Nach einem Kampf mit zwei Käfern finden Sie bei 2 eine Leiche mit Ausrüstung. An Punkt 3 begegnen Sie einem Trupp Soldaten, der sich Ihnen anschließt. Bekämpfen Sie zuerst einige Spinnen in der Nähe, und gehen Sie dann zum Monument 4. Dort beschwören Sie zwei Helden Ihrer Wahl, rüsten sie aus und ziehen dann zum nächsten Monument 5. Nehmen Sie es in Besitz, und bauen Sie, wie gehabt, Ihr Lager auf. Bauen Sie bald bei 6 zwei Schützentürme zur Verteidigung, von dort werden dauernd Angriffe erfolgen. Vernichten Sie jetzt das Banditenlager 7, und schicken Sie einen Arbeiter dorthin, um das Aria abzubauen. Ziehen Sie dann mit Ihren Helden los, und zerstören Sie das Goblinlager 8. Kämpfen Sie sich dann bis zu Punkt 9 vor, und holen Sie Arbeiter nach, die bei 10 das Aria abbauen. Sichern Sie die nördliche Schlucht ebenfalls durch Türme, und sammeln Sie dort eine Armee. Bilden Sie vorerst wenig Truppen aus, die Aria benötigen, Sie bekommen später noch bessere. In einer Kiste bei 11 finden Sie die Pläne für weitere Gebäude und für die Einheiten Paladin und Landsknecht. Außerdem hält sich hier der erste Anführer auf, dessen Kopf Sie abliefern sollen. Während Sie im Lager die notwendigen Gebäude für die neuen Einheiten errichten, greifen Sie die Lager bei 12 und 13 an, mit etwa 25 Soldaten sollten Sie damit keine Probleme haben. Sie finden dort den zweiten der Twonk-Brüder, beziehungsweise nach dem Kampf dessen Kopf. Nun greifen Sie das letzte Lager in der Nähe an 14 und zerstören es. Hier finden Sie den Kopf des dritten Twonk-Bruders. Wenn Sie sich mit Ihrer Armee jetzt der Brücke bei 15 nähern, sehen Sie erst einen kleinen Film, der Ihnen zeigt, welche Aufgabe Sie erwartet. Besetzen Sie aber zuerst das Monument 16, um den Nachschub schneller zu bekommen.



Auf die Anhöhen sollten Sie Schützen stellen, um die Gegner unten zu besiegen.



Der Troll Umuruk wird Ihr Heer vermutlich dezimieren, bis er endlich fällt.

Auf der Brücke können Sie den vierten Twonk erwischen. Gehen Sie nun links vom gegnerischen Lager nach unten und kämpfen Sie an Punkt 17 gegen den letzten Bruder. Liefern Sie alle Köpfe bei Einar ab. Jetzt ziehen Sie weiter nach Süden und retten die Elfen aus ihrer Gefangenschaft 18. Die können Sie auch gleich in Ihre Armee übernehmen, die dadurch deutlich stärker wird. Nun ziehen Sie sich wieder zum Monument zurück und bilden Arbeiter aus. Bauen Sie dann am Anfang der Brücke 19 mehrere Türme, um die ständigen Angriffe auf Ihren Süden zu verhindern. Holen Sie sich dann bei 20 den Seelenkriecher, um eine Zutat für Sinwens Gegenstände zu erwischen. Falls Sie noch einen Stein des ewigen Feuers benötigen, bekämpfen Sie an Punkt 21 die Skelette, um einen zu erbeuten. Sorgen Sie dann für ein großes Heer mit etwa 30 Soldaten. Greifen Sie die Brücke an, zerstören Sie die Türme, und setzen Sie sich auf der anderen Seite fest. Ziehen Sie Ihre Männer auf eine Anhöhe links oder rechts vom Canyon zusammen, und locken Sie die Nahkämpfer des Gegners dorthin 22. Auf dem langen Weg sollten Ihre Fernkämpfer unter den Feinden für arge Verluste sorgen, so dass nun der Weg ins Lager 23 frei ist. Stocken Sie Ihre Armee erneut auf, und dringen Sie dann ein. Ganz hinten im Lager finden Sie die letzte Zutat für Sinwen, einen Trollschädel. Leider sitzt der momentan noch auf dem Hals der Bestie – ein harter Kampf steht Ihnen bevor. Holen Sie sich dann von Sinwen den Gegenstand. Nun ist Ihnen nur noch ein Steintor im Weg. Einar kann es für Sie öffnen. Durchsuchen Sie die Kisten neben dem Portal 24, um neue Pläne und Runensteine zu bekommen. Gehen Sie dann durch das Portal. Sie haben die Aufgabe gelöst.

Hauptaufgaben

- Durch den Schattenwald

Nebenaufgaben

Kopfjagd (von Einar)
- Sammeln Sie die Köpfe der fünf Twonk-Brüder (Anführer der Schwarzen Faust).

Die Geiseln (von Sinwen)
- Befreien Sie die gefangenen Elfen.

Bannwerk (von Sinwen)
- Besorgen Sie alle Zutaten, um zwei mächtige Gegenstände von Sinwen anfertigen zu lassen.

Allgemeine Tipps



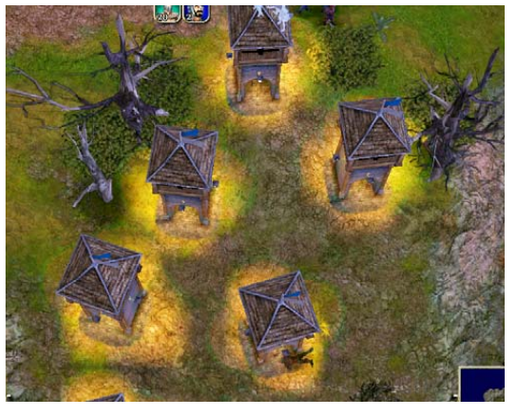
Manche Einheiten brauchen beim Beschwören länger als andere. Also lieber nur wenige auf einmal in Auftrag geben, um auf plötzliche Ereignisse reagieren zu können.



In einigen Gebäuden können Sie Verbesserungen für Truppen erforschen. Machen Sie vor allem dann davon Gebrauch, wenn Sie diese Einheit häufig nutzen wollen.



Wenn Sie Gebäude attackieren, nehmen Sie so viele Soldaten wie möglich. Solange noch ein Gebäude steht, tauchen im leuchtenden Punkt (Kreis) immer neue Gegner auf.



Der Gegner schickt Ihnen Truppen entgegen, bis seine Lager zerstört sind. Bauen Sie an Engpässen, durch die er hindurch muss, eine Phalanx aus Türmen – das schwächt ihn sehr.



Rüsten Sie beschworene Helden so gut wie möglich aus. Wenn Ihre Spielfigur gut ausgerüstet ist, geben Sie die nächstbesten Gegenstände den Helden – es lohnt sich.



Nutzen Sie kurz vor dem Angriff einer Übermacht oder besonders starker Gegner Zaubersprüche, die möglichst viele Ihrer Soldaten stärken. So gewinnen Sie leichter.



Verbessern Sie Ihre Hauptfigur so, dass sie ein paar wichtige Zauber, wie Heilung, selbst sprechen kann. Sie haben nicht auf jeder Welt die Möglichkeit, Helden zu beschwören.



Wenn Sie die Meldung erhalten, es gebe einen neuen Quest-Eintrag, so lesen Sie unbedingt nach, was Sie jetzt tun sollen. Rechtzeitiges Nachsehen spart eventuell viel Lauferei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Hidden & Dangerous 2

Actionspiel für PC | Neun mehr als knackschwere Feldzüge erwarten Sie in diesem Actionspiel. COMPUTERBILDSPIELE gibt Ihnen sicheres Geleit für den kompletten ersten Feldzug

Spielverlauf siehe Test Seite 76

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Team-Befehle



Mit den Tasten auf dem Ziffernblock können sie Ihrem Team Befehle erteilen. Zuerst wählen Sie aus, für wen der Befehl gilt. Mit 0 erteilen Sie eine Order an das ganze Team, mit den Tasten 1, 2, 3 und 4 wählen Sie ein spezielles Teammitglied aus. Die Tasten 5 und 6 sind für verbündete Einheiten reserviert, die aber nicht immer verfügbar sind. Anschließend stehen Ihnen dann, wie im Bild oben gezeigt, verschiedene Befehle zur Auswahl, die Sie ebenfalls mit der entsprechenden Taste auf dem Ziffernblock erteilen können.

Inventar



Im Inventar können Sie ausgewählte Waffen und sonstige Gegenstände in den Rucksack befördern und umgekehrt. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste per Mausbewegung ein Objekt an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los.

Taktikmodus



Echte Strategen nutzen den Taktikmodus. Das Spielgeschehen wird auf Pause geschaltet. Bei gedrückter Maustaste verschieben Sie per Mausbewegung den Bildausschnitt. Alternativ stehen Ihnen dazu die Tasten →, ←, ↑ und ↓ zur Verfügung. Mithilfe der Tasten auf dem Ziffernblock ändern Sie die Position der Spielkamera. Per Mausklick wählen Sie Soldaten aus und legen Streckenpunkte (= Wegpunkte) fest.



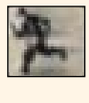
Stehen: Soldat steht aufrecht. Wichtig für „Sprinten", „Laufen", „Gehen" und „Stilles Gehen".



Knien: Soldat geht in der Hocke zum nächsten ausgewählten Streckenpunkt.



Liegen: Soldat bewegt sich kriechend zum nächsten ausgewählten Streckenpunkt.



Sprinten: Nur in aufrechter Haltung möglich. Soldat rennt zum nächsten Streckenpunkt.



Laufen: Soldat läuft (bei aufrechter Haltung) zum nächsten Streckenpunkt.



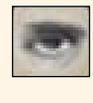
Gehen: Soldat geht in aufrechter Haltung zum nächsten Streckenpunkt.



Stilles Gehen: Soldat schleicht in aufrechter Haltung zum nächsten Streckenpunkt.



Aggressiv: Soldat feuert sofort auf jedes feindliche Ziel in Sichtweite.



Defensiv: Hier verhält sich der Soldat abwartend, reagiert nur bei einem Angriff.



Passiv: Soldat feuert selbst bei einem Angriff nicht. Wichtig für den Modus „Sprinten".



Signal 1: Erstellt eine Befehlsfolge für den ausgewählten Soldaten.



Signal 2: Erstellt eine alternative Befehlsfolge für den ausgewählten Soldaten.



Neu sammeln: Ermöglicht Team-Befehle nach Ausführen der automatischen Befehlsfolge.



Befehl löschen: Löscht den letzten gesetzten Streckenpunkt.



Alle löschen: Alle gesetzten Streckenpunkte werden gelöscht.

Operation Schneeball: Erster Angriff



Blaue Zahlen stehen für den Einsatz „Erster Angriff", rote Zahlen gehören zum Einsatz „Rendezvous" (nächste Seite).



1 Arbeiten Sie sich mit Ihrem Team vom Startpunkt (1) in östlicher Richtung vor, bis Sie bei (2) eine Holzhütte erreichen. Vorsicht: Feindkontakt.



2 Weiter geht es im Schutz der Bäume, bis Sie bei (3) auf den Verbindungsmann Sygurd treffen. Folgen Sie ihm im Schleichschritt bis zur Straße.



3 Erledigen Sie danach die Gegner am Lastwagen (4). Überqueren Sie anschließend bei (5) rechts neben einem Holzstapel die Straße.



4 Während Ihre Teammitglieder Wachen in Schach halten, schneiden Sie an Punkt (6) ein Loch in den Zaun und dringen in das Lager ein.



5 Im Lager halten Sie sich am besten zwischen den Barracken auf und feuern von dort auf den Gegner. Meiden Sie nach Möglichkeit offene Plätze.



6 Sobald Sie das Lager unter Kontrolle haben, suchen Sie den unterirdischen Eingang zur Fabrik. Sie finden ihn an Position (7). Einsatz erfolgreich.

Operation Schneeball: Erkundung



1 In der Fabrik sind Sie auf sich allein gestellt, also Vorsicht. Erschießen Sie die Wache im ersten Stockwerk.



2 Ein Stockwerk tiefer ist ein weiterer Wachraum. Erledigen Sie auch hier die Gegner, bevor diese Alarm auslösen.



3 Klären Sie das Gebiet in südwestlicher Richtung, und machen Sie danach ein Foto vom Windkanal.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hidden & Dangerous FORTSETZUNG

Operation Schneeball: Erkundung | Fortsetzung



4 Am Ende des langen Gangs in südöstlicher Richtung befindet sich ein Generatorraum. Hier wird später eine Sprengladung platziert – jetzt noch nicht!



5 Dahinter folgen Lagerräume. Nehmen Sie hier einen Soldaten gefangen, und ziehen Sie seine Uniform an. Verkleidet können Sie den Feind kurzzeitig täuschen.



6 In südwestlicher Richtung geht es nach rechts. Hier kann später ein weiterer Sprengsatz gelegt werden. Gehen Sie nun den Hauptgang zurück und die Treppe hoch.



7 Öffnen Sie hier die Tür zum Bassin. Hinter einer weiteren Tür mit der Aufschrift „Vorsicht Hochspannung" zünden Sie später den dritten Sprengsatz.



8 Durchqueren Sie das Bassin, bis Sie den Vorratstank erreichen. Von oben haben Sie eine gute Schussposition. Unten zünden Sie später den vierten Sprengsatz.



9 Weiter östlich schießen Sie ein Foto von einem Modellflugzeug. Begeben Sie sich anschließend zu dem langen Gang in südwestlicher Richtung.



10 Nach wenigen Metern stoßen Sie rechts auf eine Tür. Achten Sie auf eventuell heranstürmende Soldaten, bevor Sie den Raum betreten.



11 Im Raum finden Sie geheime Konstruktionspläne. Machen Sie auch davon mit Ihrer Kamera ein Bild. Damit haben Sie eine wichtige Teilaufgabe erfüllt.



12 Platzieren Sie nun die vier Sprengsätze an den beschriebenen Stellen. Beeilen Sie sich – Sie haben insgesamt nur fünf Minuten, um die Fabrik zu verlassen.

Operation Schneeball: Rendezvous



1 Teilen Sie die Gruppe auf: Zwei bleiben beim Lager zurück. Sie schleichen mit einem Teammitglied wieder zur Hütte, in der sich der Pilot versteckt hält.



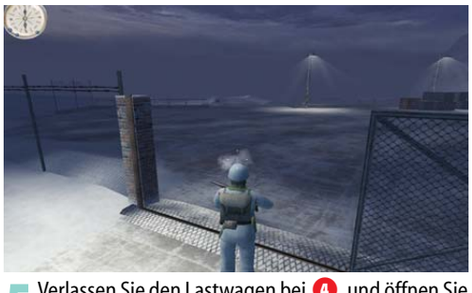
2 An der Hütte treffen Sie Sygurd wieder. Achtung: Ein Scharfschütze lauert hinter dem Berghügel bei **1**. Erledigen Sie ihn, und holen Sie den Piloten aus der Hütte.



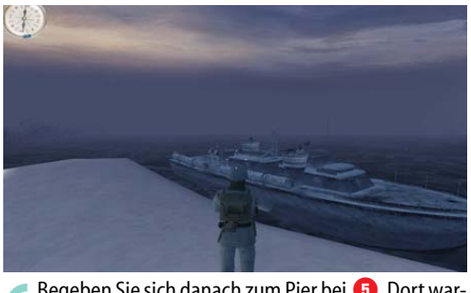
3 Derweil wehrt Ihre zweite Gruppe Angriffe am Lager ab, arbeitet sich langsam bis zum Geschütz bei Position **2** vor und hält dort Stellung.



4 Mit dem Piloten im Schlepptau klauen Sie den LKW bei **3** und sacken Ihre beiden Teammitglieder bei **2** ein. Dann geht es mit Vollgas zurück ins Lager.

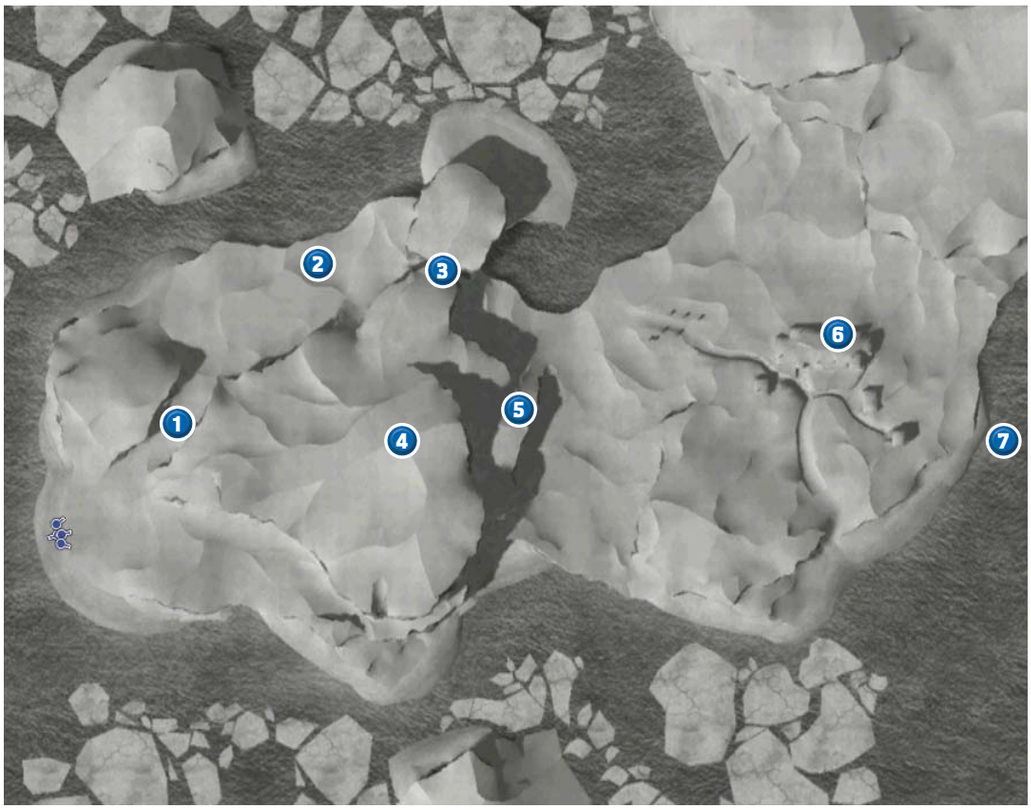


5 Verlassen Sie den Lastwagen bei **4**, und öffnen Sie dort das Tor zum Hafen. Falls jetzt noch vereinzelt Gegner auftauchen, klären Sie schnell die Situation.



6 Begeben Sie sich danach zum Pier bei **5**. Dort wartet bereits ein Schiff auf Sie. Glückwunsch: Sie haben einen weiteren, gefährlichen Auftrag erfüllt.

Operation Schneeball: Eisberg





1 Sammeln Sie Ihr Team um sich, und durchqueren Sie die Schlucht bei **1**. Vorsicht: Bei **2** brechen Eisschollen weg. Halten Sie sich also weit rechts.



2 Platzieren Sie in dem engen Einschnitt **3** drei Ihrer Männer, die dort Angreifer abwehren. Den Scharfschützen trennen Sie vom Team.



3 Mit dem Scharfschützen klettern Sie auf den Eisberg, bis Sie Punkt **4** erreicht haben. Dort haben Sie gute Schussmöglichkeiten aufs Lager.



4 Bewegen Sie dann den Scharfschützen Richtung **5**. Erledigen Sie hier die restlichen Soldaten in den Fenstern. Dann geht es ins Lager (**6**).



5 Die Gruppe begibt sich zunächst zum Hafen bei **7**, um das U-Boot am Abtauchen zu hindern. Ein Teammitglied dringt dann in das U-Boot ein.



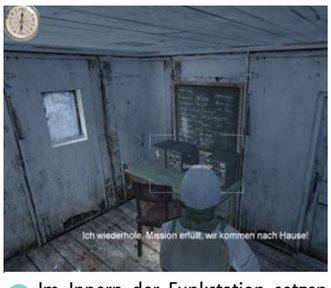
6 Hier sind die feindlichen Soldaten in der Überzahl. Bewegen Sie sich immer seitlich hin und her, und geben Sie schnelle Feuerstöße ab.



7 Sobald die Besatzung besiegt ist, führen Sie die Einheit in die große Baracke in der Lagermitte. Hier finden Sie kriegswichtige Dokumente.



8 Nachdem Sie weitere heftige Auseinandersetzungen überstanden haben, müssen Sie noch die Funkstation finden. Sie liegt in östlicher Richtung.



9 Im Innern der Funkstation setzen Sie einen Funkspruch ab. Die Alliierten greifen Sie mit einem Schiff auf. Sie haben sich erneut siegreich geschlagen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Chrome (Version 1.1.1.0) für PC

Mit diesen Mogeleien bewältigt Ihr Kämpfer jeden noch so schweren Einsatz

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel läuft, drücken Sie ^. Sie sehen daraufhin eine Eingabezeile,



in die Sie die Trickbegriffe aus den Kästen rechts direkt eintippen können.

3 Bestätigen Sie jede Eingabe eines Cheats mit einem Druck auf ↵. Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung, bei falscher Schreibweise funktionieren die Cheats nicht! Ein erneuter Druck auf ^ schließt die Eingabezeile wieder.

Eingabetext	Wirkung
Cheat.GodMode()	Sie werden unverwundbar. Erneute Eingabe schaltet Unverwundbarkeit aus.
Cheat.AddAmmo()	Sie erhalten für die ausgewählte Waffe mehr Munition.
Cheat.FullHealth()	Sie bekommen volle Gesundheit zurück.
Cheat.NextMission()	Nächste Spielstufe wird geladen.
Cheat.GiveHealtex()	Verbandskasten
Cheat.GiveOCS()	Heilmittel OCS für geistige Fähigkeiten
Cheat.GiveCloakingDevice()	Tarnvorrichtung
Cheat.GiveAmmo9mmShort()	Munition: 9mm kurz
Cheat.GiveAmmo12mmShort()	Munition: 12mm kurz
Cheat.GiveAmmo8mmLong()	Munition: 8mm lang
Cheat.GiveAmmo14mmLong()	Munition: 14mm lang
Cheat.GiveAmmoRockets()	Munition: Raketen
Cheat.GiveAmmoEnergy()	Munition: Energie
Cheat.GiveAmmoShotgun()	Munition: Schrotgewehr.

Eingabetext	Waffe
Cheat.GiveOCICrom()	OCICrom
Cheat.GiveMatsonACC()	MatsonACC
Cheat.GiveNoNFrager()	NoNFrager
Cheat.GiveC9S()	C9S
Cheat.GiveC9A5()	C9A5
Cheat.GiveTAINitron()	TAINitron
Cheat.GiveMAXatron()	MAXatron
Cheat.GiveMatsonCAFS()	MatsonCAFS
Cheat.GiveTC234()	TC234
Cheat.GiveTC234Sup()	TC234Sup
Cheat.GiveBjornHD()	BjornHD
Cheat.GiveGLDragoon()	GLDragoon
Cheat.GiveLeRogue()	LeRogue
Cheat.GiveOCIX4()	OCIX4
Cheat.GiveKnife()	Messer
Cheat.GiveGrenade()	Sprenggranate
Cheat.GiveClusterGrenade()	Splittergranate

James Bond 007 – Nightfire für Gamecube

Diese Tricks könnten glatt von Q stammen. Die Redaktion serviert Sie Ihnen ganz im Sinne von 007 – geschüttelt, nicht gerührt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie mit Hilfe des Mini-Steuerknüppels den Codenamen aus, und drücken Sie dann **A**.

3 Wählen Sie anschließend den unteren Eintrag Neuer Codename aus. Bestätigen Sie dann mit **A**.

4 Geben Sie jetzt einen neuen Namen ein, beispielsweise SUPERBOND. Bestätigen Sie dann, indem Sie den Mini-Steuerknüppel auf ✓ bewegen und anschließend **A** drücken.

5 Der neue Code-Name wird auf der **Memory Card** S.XXX gespeichert. Drücken Sie **A**.

6 Dann können Sie Ihr Steuerungsprofil auswählen.



Ist das geschehen, drücken Sie **A**.

7 Wählen Sie anschließend Geheimnisse freischalten aus, und drücken Sie erneut **A**.

8 Jetzt können Sie einen der nebenstehenden Cheats eingeben. Sie bestätigen jede Eingabe, indem Sie zum Schluss ✓ auswählen und danach **A** drücken.

9 Wenn der Cheat richtig eingegeben wurde, gibt es eine Bestätigung.



Mit einem Druck auf **A** blenden Sie diese Meldung aus.

10 Sie können nun weitere Geheimnisse freischalten, wie in den Schritten 7 bis 9 beschrieben. Sobald Sie fertig sind, wählen Sie die untere Option



aus und drücken **A**.

11 Die Frage, ob die Speicherdatei überschrieben werden soll, beantworten Sie, indem Sie im Hinweisfenster Ja auswählen und **A** drücken.

12 Drücken Sie erneut **A**, und drücken Sie anschließend **B**, um wieder das Hauptmenü aufzurufen.

13 Wählen Sie jetzt, wie gewohnt, NightFire oder Multiplayer aus, und nehmen Sie die üblichen Einstellungen vor. An Stellen, an denen nach dem Spielprofil gefragt wird, muss noch der erstellte Code-Name, in diesem Beispiel war es SUPERBOND, ausgewählt werden. Je nach gewähltem Cheat ist nun das entsprechende Geheimnis freigeschaltet. Die Redaktion wünscht gutes Gelingen bei dem spannenden Agentenabenteuer.

Eingabe	Spielstufe
POWDER	Alpine Flucht
MELTDOWN	Kettenreaktion
BLASTOFF	Countdown
AQUA	Tiefer Abstieg
BONSAI	Doppelkreuz
TRACTION	Besiegte Feinde
VACUUM	Equinox
PARADISE	Insel-Infiltration
HIGHRISE	Nachtschicht
FLAME	Phönix-Feuer
PASSPORT	Alle Spielstufen freigeschaltet

Eingabe	Spielfigur (Mehrspielermodus)
VOODOO	Baron Samedi
ZERO G	Weltraum-Bond
BLACKTIE	Bond im Smoking
NUCLEAR	Christmas Jones
NUMBER 1	Drake im Smoking
SLICK	Elektra King
MIDAS	Goldfinger
DENTAL	Beißer
BLIMP	Max Zorin
BADGIRL	May Day
BITESIZE	Schnick Schnack
BOWLER	Oddjob
CIRCUS	Pussy Galore
HEADCASE	Renard
ASSASSIN	Scaramanga
MARTIAL	Wai Lin
JANUS	Xenia Onatopp
PARTY	Alle Spielfiguren freigeschaltet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Simpsons – Hit & Run für Playstation 2

„The Simpsons" sind keine einfache Familie. Falls Ihnen auch das neueste Spiel mit Sippe, „Hit & Run", zu schwierig sein sollte, probieren Sie es einfach mal mit diesen geheimen Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Aktivieren Sie im Hauptmenü die Zeile OPTIONEN, und drücken Sie die Taste ✕.

3 Geben Sie nun eine oder mehrere der Tastenfolgen aus der nebenstehenden Tabelle ein. Sobald Sie eine solche Reihe richtig eingegeben haben, hören Sie zur Bestätigung ein kurzes Hupen.

4 Drücken Sie dann die Taste ▲, um wieder ins Hauptmenü zu schalten. Starten Sie von dort aus eine Partie, wie gewohnt. Sämtliche Cheats, die Sie zuvor eingegeben haben, sind jetzt aktiviert.



Platz da: Mit dem richtigen Cheat explodieren andere Fahrzeuge bei jeder Berührung und sorgen für einen Münzen-Regen.

Eingabe	Wirkung
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ▲,✕,▲,✕	Ihr Auto wird unzerstörbar.
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ▲,▲,■,■	Andere Fahrzeuge explodieren bei Berührung.
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ■,■,■,■	Schnelle Fahrzeuge
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ▲,▲,▲,▲	Sehr schnelle Fahrzeuge
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ■,■,■,▲	Weiter springen
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ▲,▲,●,■	Geschwindigkeitsanzeige einblenden
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ●,●,●,✕	Zusätzliche Kameraperspektiven
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ▲,●,▲,●	Verschwommene Sicht
L1 + **R1** gedrückt halten, dann ✕,■,■,▲	Während die Liste der Mitwirkenden durchläuft, hören Sie dumme Sprüche.

Crimson Skies – High Road to Revenge für Xbox

Nathan Zachary, der Held des Spiels, ist ein Glücksritter. Wenn Sie mit dem Glück im Spiel ein wenig auf Kriegsfuß stehen, dann probieren Sie doch einfach die hier gezeigten Cheats aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Starten Sie eine Partie, wie gewohnt.

3 Geben Sie während des Spiels eine oder mehrere der Tastenfolgen aus der nebenstehenden Tabelle ein. Wenn Sie eine dieser Reihen richtig eingegeben haben, hören Sie zur Bestätigung ein kurzes Signal.

4 Die eingegebenen Cheats sind sofort aktiv. Um das Flugzeug zu wechseln, suchen Sie, wie gewohnt, den Basis-Zeppelin auf. Im dortigen Hangar haben Sie die freie Auswahl.



Flug und Segen: freie Maschinen-Wahl im Hangar des Zeppelins.

Eingabe	Wirkung
Y, A, X, B, Schwarz	Wenn Sie diesen Cheat eingeben, wird Ihre Spielfigur unverwundbar.
B, X, A, B, Schwarz	Ihre Primärwaffe richtet ab sofort deutlich mehr Schaden an.
A, Y, A, Y, Schwarz	Der Betrag auf Ihrem Konto steigt um 5000 Dollar.
X, B, X, B, Schwarz	Nach jeder Eingabe erhöht sich die Zahl Ihrer Token um zehn. Die aktuelle Anzahl ist nur im Zeppelin einsehbar.
Y, X, B, Y, Schwarz	Alle Flugzeuge stehen im Hangar des Basis-Zeppelins zur Verfügung.

Disney's Extreme Skate Adventure für Gamecube

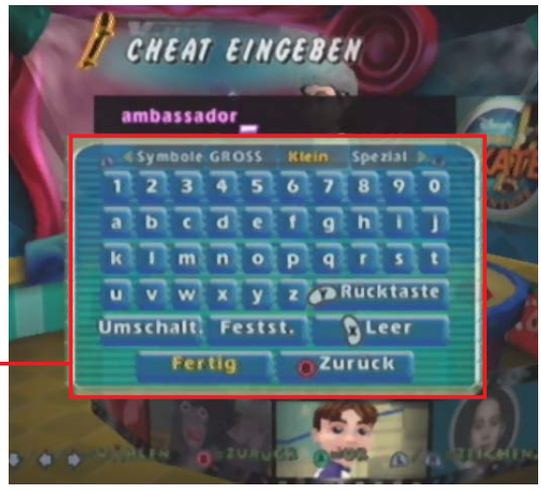
Falls Sie nicht die Muße haben, sich mühsam durchs Spiel zu skaten, machen Sie mit Cheats große Sprünge

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie dann die Zeile Optionen, und drücken Sie die Taste **A**.

3 Nun markieren Sie die Zeile Cheats und drücken erneut die Taste **A**.

4 Geben Sie mithilfe der eingeblendeten Tastatur eines der Code-Wörter aus der nebenstehenden Tabelle ein. Dazu markieren Sie jeden einzelnen Buchstaben und drücken danach jeweils die Taste **A**. Haben Sie das Wort komplett eingegeben, so markieren Sie Fertig und drücken wieder **A**. Korrekte Eingabe wird mit einem kurzen Signal bestätigt.



5 Drücken Sie **B**, um zurück ins Hauptmenü zu schalten. Dort starten Sie, wie gewohnt, eine Partie oder den „Mach-Dir-den-Skater"-Modus. Die Cheats sind automatisch aktiviert.

Eingabetext	Wirkung
entourage	Alle Skater sind direkt wählbar.
ambassador	Alle Level sind direkt wählbar.
trendytrickster	Alle Extras für „Mach-Dir-den-Skater" sind verfügbar.



Jeder spielt mal die Hauptrolle: Affe Rafiki, Bösewicht Zurg oder Tarzans Liebste Jane – das richtige Code-Wort schaltet alle Charaktere frei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Will Rock (Version 1.2) für PC

Damit es bei Ihnen so richtig rockt, schauen Sie sich diese Tricks an

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie „Will Rock" mit dem installierten Spielverbesserungs-Programm Version 1.2, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des laufenden Spiels eine der nebenstehenden Tastenkombinationen. Schon wirkt der geheime Trick.



Gezielte Mogelei macht Sie unverwundbar. Dann reagieren Sie auf gegnerische Treffer noch gelassener als eine Statue.

Eingabe	Wirkung
Alt + 1	Gegner einfrieren.
Alt + 3	Spielfigur ist unverwundbar.
Alt + 9, dann Alt + 4	Wiederbeleben der Spielfigur.
Alt + 6	Gegner im Umkreis Ihrer Spielfigur verschwinden.
Alt + 8	Spielfigur stirbt.

Freedom Fighter (Version 1.0) für PC

Noch effektiver für die Freiheit kämpfen: Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE helfen dabei

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie „Freedom Fighters", wie gewohnt.





Die Zeile oben nennt den aktivierten Cheat (Kreis). Im kleinen Bild daneben werden die zusätzlich verfügbaren Gegenstände gezeigt.

Eingabetext	Wirkung
ioigod	„Gott"-Modus.
ioiammo	Unbegrenzt Munition.
ioifastmo	Schnelle Bewegungen.
ioislowmo	Bewegungen in Zeitlupe.
ioishotgun	Sie erhalten Schrotflinte und andere Gegenstände.
ioihgun	Sie erhalten schweres Maschinengewehr und andere Gegenstände.
ioirifle	Sie erhalten Maschinenpistole und andere Gegenstände.

2 Tippen Sie einfach, ohne weitere Bedienungsschritte, während des laufenden Spiels eine der nebenstehenden Buchstabenfolgen ein. Sehr wichtig: Achten Sie unbedingt darauf, die Trickbegriffe möglichst flott einzugeben. Wenn Sie zu lange Pausen zwischen zwei Buchstaben einlegen, funktionieren die Tricks nämlich nicht.

Railroad Tycoon (Version 1.01) für PC

Wie in Wirklichkeit? Mit Schummeltricks fahren die Bahnen besser

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie „Railroad Tycoon 3".

2 Im laufenden Spiel drücken Sie die Taste . Im daraufhin aktivierten Menü tippen Sie einen der nebenstehenden Trickbegriffe ein.



3 Aktivieren Sie den gewählten Trick mit .

Eingabetext	Wirkung
Goldsieger	Gewinnen mit Goldmedaille.
Silbersieger	Gewinnen mit Silbermedaille.
Bronzesieger	Gewinnen mit Bronzemedaille.
Sieger	Gewinnen.
Alles futsch	Das Spiel verlieren.
Fette Beute	Sie bekommen zehn Millionen Dollar.
Massig Mäuse	Sie bekommen eine Million Dollar.
Finanzspritze	Ihre Firma bekommt zehn Millionen Dollar.
Subvention	Ihre Firma bekommt eine Million Dollar.

Eingabetext	Wirkung
Ausweisen bitte	Ihre Firma erhält Zutritt zu allen Territorien.
Los los los	Alle Züge fahren mit doppelter Geschwindigkeit.
Oops	Alle Züge verunglücken.
Bahnexperte	Alle Lokomotiven sind zu kaufen.
Doppelschicht	Fabriken produzieren Ladung in doppelter Geschwindigkeit.
Nummer sicher	Züge haben keine Unfälle.
Upgrade	Alle Züge werden verbessert, und zwar auf den Typ H 125.



Risiken und Nebenwirkungen: Wenn Sie den falschen Trickbegriff eintippen, verunglücken Ihre Züge.



Das geht schnell: Tippen Sie einfach die richtigen Buchstaben ein, und schon haben Sie gewonnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Age of Mythology für PC

Helfen Sie Ihrem aufstrebenden Volk mit ein paar Tricks im Kampf aus der Klemme, oder stocken Sie Ihre Vorräte kräftig auf

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des laufenden Spiels ↵.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie einen der Trickbegriffe aus der Tabelle rechts eintippen.

4 Um den Trick zu aktivieren, drücken Sie nach der Eingabe wieder ↵. Zur Bestätigung, dass der Cheat wirksam ist, hören Sie einen Donnerschlag.





Zarteste Versuchung, seit es Cheats gibt: lila Flug-Nilpferd (Kreis).

Eingabetext	Wirkung
ATM OF EREBUS	1000 Einheiten Gold
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 Einheiten Holz
JUNK FOOD NIGHT	1000 Einheiten Essen
LAY OF THE LAND	Ganze Karte
UNCERTAINTY AND DOUBT	Karte aus
CHANNEL SURFING	Nächste Spielstufe
DIVINE INTERVENTION	Göttliche Kräfte
PANDORAS BOX	Zufällige göttliche Kräfte
WRATH OF THE GODS	Alle göttlichen Kräfte
FEAR THE FORAGE	„Laufende-Beerensträucher-Kraft“
BAWK BAWK BOOM	Hühnchentorpedoangriff
WUV WOO	Lila Nilpferd
O CANADA	Laserbär
ISIS HEAR MY PLEA	Helden der Kampagne
CONSIDER THE INTERNET	Zeitlupe
SET ASCENDANT	Alle Tiere zeigen
RED TIDE	Rotes Wasser

Dungeans and Dragons Heroes für Xbox

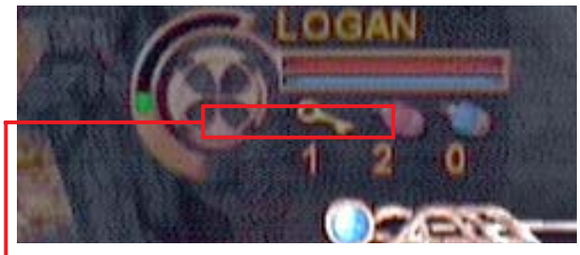
Zaubern will gelernt sein. Tricksen Sie lieber

1 Starten Sie das Xbox-Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Spiel diese Tastenkombination: Halten Sie die **L**-Taste gedrückt, und drücken Sie dann gleichzeitig die Tasten **A** und **Y**.

3 Sie sehen dann das Eingabefeld für die geheimen Tricks.

4 Geben Sie hier einen der Tricks aus der nebenstehenden Tabelle ein, um ihn im Spielverlauf zu nutzen. Drücken Sie nach der Eingabe die **A**-Taste und dann **B**, um das Eingabefenster zu schließen. Der Trick ist damit aktiviert.



Eingabetext	Wirkung
THOMAS	10 Berserkertränke
ESKO	10 Eisblitzzauber (Zeitstopp)
WEBER	10 Feuerbomben
BROPHY	10 Feuerflaschen
CRAWLEY	10 Weihwasserflaschen
DERISO	10 Insektenplagen
SNODGRAS	10 Schlüsselsets

Eingabetext	Wirkung
THOMPSON	10 große Heiltränke
GEE	10 große Willenstränke
LU	10 mittlere Willenstränke
UHL	10 Hasttränke
AUSTIN	10 Zerschlagungszepter
DELUCIA	10 Feuerzepter
JARMAN	10 Wunderzepter
MILLER	10 Zepter der Geschosse
MOREL	10 Wurfdolche
BELL	10 Betäubungsdolche
PRASAD	10 Wurfhämmer des Eisvogels
PELOR	Unverwundbarkeit
OBADHAI	Unendlicher Willen
MPS LABS	Sehr schweres Spiel
Credits	Entwicklerliste

DTM Race Driver für Xbox

Noch realistischer fahren – mit diesen Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt [redacted].

3 Wählen Sie im nächsten Menü [redacted].

4 Geben Sie einen der nebenstehenden Cheats ein, und bestätigen Sie, indem Sie ↵ auswählen.

5 In der oberen Liste wird der aktivierte Trick gezeigt.







Wer den Schaden hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen: Mit dem Cheat DAMAGE machen Sie richtig Bruch.

Eingabetext	Wirkung
SIM	Der Rennwagen hat ein realistischeres Fahrverhalten.
DAMAGE	Ihr Auto trägt leichter Schäden davon.
CREDITS	Eine Liste der Entwickler wird gezeigt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

STAR-WARS-ENTWICKLER

Traumkarriere: Vom Hobby-Programmierer in Deutschland zum erfolgreichen Spiele-Entwickler in den USA



Julian Eggebrecht (34), Chef der Spiele-Entwicklungsfirma Factor 5, weiß, wo es lang geht.

Sein nach den

Luke Skywalker heftet sich an die beiden feindlichen Raumschiffe, nimmt sie ins Visier und unter Feuer. Der erste Gegner explodiert sofort in einem Feuerball zu Hunderten von Einzelteilen. Der andere ist angeschossen und stürzt unter heftiger Rauchentwicklung der Planetenoberfläche entgegen …

Mit einem energischen Ruf ins Büro nebenan unterbricht Julian Eggebrecht den spannenden Luftkampf und holt die Anwesenden zurück auf den Boden der Tatsachen: „Hey, Rudi! Die Geräusche der Flieger am Anfang von … äh, na Du weißt schon, welche Stelle ich meine, die müssen unbedingt wieder raus!" Rudi ist für die Sound-Effekte zuständig und brüllt zurück: „Ich weiß, ich weiß, bin ja schon dabei."



Luke Skywalker, der ewige Star-Wars-Rebell.

Was zunächst wie ein gemütlicher Kinobesuch mit Popcorn klingt, ist die strapaziöse Endphase einer Videospiel-Entwicklung. Das Objekt: der Gamecube-Titel „Star Wars Rebel Strike – Rogue Leader 3" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2003). Leiter des 7,5 Millionen Dollar teuren Projektes ist der 34-jährige Julian Eggebrecht, der in Hildesheim bei Hannover aufwuchs. Inzwischen lebt er in Amerika und ist Präsident der Spiele-Entwicklungsfirma „Factor 5" mit Sitz im kalifornischen San Rafael – nur wenige Meter von George Lucas' Skywalker Ranch entfernt. COMPUTERBILD-SPIELE besuchte den Deutschen im Büro und Zuhause. Viel Zeit verbrachte der Weinkenner und Golfer in den letzten Monaten allerdings nicht daheim. Das dreigeschossige, hellblaue Holzhaus mit roten Türen und Basketball-Korb vor dem Eingang liegt am Ende einer kleinen, ruhigen Sackgasse. In der Einfahrt parkt ein BMW-Cabriolet neben einem Pferdeanhänger. Auf dem Couchtisch im lichtdurchfluteten Wohnzimmer steht ein Notebook, damit dem Hausherrn keine wichtigen E-Mails durch die Lappen gehen. Er muss jederzeit erreichbar sein. Wenn in der Endphase der Spielentwicklung Probleme auftreten, müssen sie sofort gelöst werden – auch in der Mittagspause oder nachts. Eggebrecht schlendert auf eine der drei Terrassen, die einen traumhaften Blick auf die Bucht von San Pablo und die Hügellandschaft des Naturschutzgebietes San Pedro Mountain bieten. In der Luft liegt der angenehme Duft der Pinien, die das Haus umgeben. Eggebrecht kneift die Augen zusammen – das liegt nicht allein an der Sonne, die es besonders gut meint und für 33 Grad sorgt. Nein, der Mann ist vor allem konzentriert. Er spricht schnell, aber präzise und durchdacht, wie man es von einem Mann in seiner Position erwarten kann. Julian Eggebrecht ist ein rastloser Geist und liebt es, kreativ zu arbeiten. Deshalb leitet er die Entwicklung auch höchstpersönlich. Zwei Jahre waren dafür eingeplant. Zwei Jahre, in denen er mit seinen Spiel-Designern ein Konzept am Reißbrett entwarf und immer wieder überarbeitete. Eggebrechts Aufgabe ist, sämtliche Arbeitsschritte sinnvoll auf das 35-köpfige Team zu verteilen. Auf jedes Detail muss er achten. Zum Beispiel darauf, dass die Menüs logisch aufgebaut sind, dass Feuer und Raumschiffantriebe Hitzeflimmern verursachen, dass die Original-Filmszenen dramaturgisch richtig im Spiel platziert werden oder darauf, dass Raumschiffe, Umgebungen und Spielfiguren absolut korrekt aussehen.

Trotz aller Planung kann es am Ende der Produktion immer wieder eng werden. Erst dann werden die einzelnen, von verschiedenen Mitarbeitern beigesteuerten Programmteile miteinander verknüpft.

Das Team hinkt dem angesetzten Zeitplan um einige Tage hinterher, Ende der Woche muss alles fertig sein. Deshalb mussten Julians Frau Anja und die beiden Söhne auch ohne ihn in den Heimaturlaub nach Deutschland fliegen. Sechs lange Wochen hat er seine Familie nicht gesehen. Um im Rennen gegen die Zeit wieder etwas Boden gut zu machen, wird emsig gearbeitet und

Fotos: AP/Sarah Meiser





Redakteur Frederic Berg (33, oben rechts) nahm in Eggebrechts Haus auf der dunklen Seite des Sofas Platz (siehe Aufnahme links).

Griff Sternen



„Star Wars Rebel Strike – Rogue Leader 3": Im Gewirr von Raumkreuzern und Meteoriten tobt eine unglaublich effektvolle Luftschlacht.



Man spricht Deutsch: Die Firma Factor 5 schickte ihr neues Spiel komplett synchronisiert über den großen Teich.

wenig geschlafen. Spätestens ab 10 Uhr herrscht in den einzelnen Waben des Großraumbüros reges Treiben, und aus allen Ecken ertönt eine Mischung aus Spielszenen und dem Klacken der Tastaturen. Die Mitarbeiter genießen zwar das Privileg, sich ihre Zeitabläufe selbst einteilen zu können, doch unter zwölf Stunden pro Tag schafft es zur Zeit niemand. Mitunter wird sogar bis 5 Uhr morgens gearbeitet. Weil es immens wichtig ist, trotzdem bei Kräften zu bleiben, schwärmt das Team zur Mittagspause meist aus. Das Abendessen wird auf Kosten von Factor 5 geliefert – und zwar keine pappige Pizza, sondern hochwertige Kost von umliegenden Restaurants. Hinzu kommt ein Brutto-Jahresgehalt von 50 000 bis 100 000 Dollar, je nach Position. Außerdem bezahlt Factor 5 die Krankenkassen-Beiträge komplett, was in Amerika äußerst selten ist.

Als Julian Eggebrecht 1980 sein Herz für Videospiele entdeckte, waren seine Eltern entsetzt. Beide sind Archäologen und wollten ihren Sohn mindestens studieren sehen. Videospiele schienen da keine sinnvolle Freizeitbeschäftigung und schon gar keine passende Vorbereitung zu sein. Heute sind sie stolz auf ihren Sohn. „Ich habe ja sogar meinen Eltern zuliebe 1992 ein Filmstudium mit Schwerpunkt Regie begonnen. Und das, obwohl wir zu dem Zeitpunkt schon mehrere Spiele erfolgreich fertiggestellt hatten. Allerdings habe ich das Studium nach nicht mal einem Jahr auch wieder hingeschmissen", grinst Eggebrecht. „Ich kann aber nicht sagen, dass uns der Fleiß alleine zum Erfolg geführt hat, es gab auch glückliche Zufälle" – das gibt er offen zu. Als die junge Truppe zum Beispiel Anfang der 90er-Jahre in Köln erstmals Konsolen-Spiele für die damals aktuellen Systeme SNES und Mega Drive entwickeln wollte, fehlten ihr die Kontakte und das Geld für die speziellen Entwicklungssysteme. Ein Freund vom Bundesnachrichtendienst hat die Konsolen dann analysiert und ein eigenes Entwicklungssystem gebaut. Auch beim Zuschlag für das erste Spiel der Reihe „Star Wars – Rogue Leader" hatte der Zufall seine Finger im Spiel. Lucas Arts hatte die Jungs aus Deutschland lange unterschätzt und wollte ihnen kein Star-Wars-Spiel anvertrauen. Factor 5 kam schließlich doch zum Zuge, weil Lucas Arts selbst nicht genügend Kapazitäten frei hatte. „Das Spiel ist bis heute der bestverkaufte Lucas-Arts-Titel", freut sich Eggebrecht.

Sound-Techniker Rudi hat das Tonproblem inzwischen gelöst. Um zwei Uhr morgens verlässt Eggebrecht als Letzter das Büro und schwingt sich auf sein Fahrrad. Yoga-Übungen und die 14 Kilometer Heimweg auf der Küstenstraße helfen ihm dabei, abzuschalten. Es ist eine klare Nacht, und am Himmel leuchten friedlich die Sterne. Aber schon morgen früh geht für Eggebrecht der Krieg der Sterne weiter. ■



Im Unterhaltungsraum des Unternehmens machte die fast fertige Version des Spiels schon eine Menge Spaß.



Die Mittagspause nutzten Eggebrecht und Berg für ein gemütliches Fachgespräch auf der Veranda.



Factor 5 ist eine große Nummer – in der Spieleszene und auf Julian Eggebrechts BMW 3er-Cabriolet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: LENKRÄDER

Crash-Test

Teure Crashtests geben normalerweise Aufschluss über die Unfallsicherheit von Autos. Bei COMPUTERBILD-SPIELE wird geprüft, ob Spiele-Lenkräder im Falle eines Falles zu Bruch gehen – Stunde der Wahrheit für 20 PC- und Konsolen-Lenkräder



Foto: Weber, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Rasante Verfolgungsjagden, riskante Überholmanöver, schnelle S-Kurven, ruppige Gangwechsel – so ein Lenkrad hat's nicht leicht. In Extremsituationen kann es sogar vom Tisch fallen. Solche Katastrophen sind im COMPUTERBILD-SPIELE-Testalltag normal. Der ungebremste Absturz aus 80 Zentimetern Höhe zählt ebenso zum Pflichtpensum wie der Versuch, das Lenkrad mit Gewalt zu überdrehen. Und im Dauertest werden alle Bedienelemente nach Kräften gequält (sehen Sie dazu „So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE" rechts und „Testergebnisse im Detail" auf den nachfolgenden Seiten).

89 000 volle Drehungen von Anschlag zu Anschlag sollte ein Lenkrad mindestens aushalten. Aber schon diese keineswegs überdrehte Vorgabe erweist sich manchmal als folgenschwerer Anschlag auf die Funktionsfähigkeit: Beim „Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel" von Guillemot brach nach nur 40 000 Auslenkungen die Lenksäule. Einem derartigen Mangel an Stabilität begegnen auch leidgeprüfte Tester nicht alle Tage. Die Quittung: Teilnote „ungenügend" für völlig unbrauchbare Qualität und dazu eine Abwertung des Gesamturteils um drei ganze Stufen. Auch die Pedale zum Guillemot-Lenkrad erwiesen sich wenig robust: Nach den obligatorischen 89 000 „Tritten" auf Gas und Bremse zeigten sich Risse im Fundament der Pedaleinheit. Für ein Lenkrad, auf dessen Nabe stolz das „Ferrari"-Logo prangt, ist das eine wenig überzeugende Vorstellung.

Generell erinnerten die Robustheits-Checks an eine Rostlaubenvorführung beim TÜV. Gerade mal drei der 20 Testkandidaten überstanden die Qualitätskontrolle „sehr gut", ohne anschließende Funktionsstörungen und Beschädigungen: „Guillemot Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel", „Saitek R 440" und „Trust NF 340 Race Master".

Es gibt eben so manche Parallele zum Autokauf. Solide Bauweise ist oberstes Gebot, und ordentliche Ausstattung kommt gut. Eine separate Gangschaltung, Bodeneinheit mit Gas- und Bremspedal, **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.246, dazu wenigstens sechs Bedientasten für Spielfunktionen gelten als Standard. Und im Interesse einer entspannten Sitzposition am Steuer sollte die Lenksäule in Winkel und Länge zu verstellen sein. Den aktuellen Maßstab setzt hier das „Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel" von Jöllenbeck mit Neigungswinkeln zwischen fünf und 40 Grad, aber leider ohne Längenverstellung.

Wer an PC und Konsole spielt, sollte prinzipiell ein Lenkrad in Erwägung ziehen, das sich hier wie dort betreiben lässt. Die Kombinationsmöglichkeit mit Computer und zwei Konsolentypen ist inzwischen recht weit verbreitet. Die hier getesteten „Vier-in-Eins"-Lenkräder funktionieren am Computer, mit Playstation und Playstation 2, mit Xbox und Gamecube. (So mancher Hersteller zählt die beiden Sony-Konsolen getrennt und verpasst seinem Produkt deshalb das etwas irreführende Siegel „Fünf-in-Eins").

Fazit: Leider bewähren sich im Rennalltag die spezialisierten Typen besser. Nur ein Lenkrad erreichte die Gesamtnote „gut". Es passt zur Xbox, stammt von Guillemot und heißt Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel. Wer ein Lenkrad für den PC sucht, macht mit dem Saitek R 440 nichts falsch, Playstation-(2)-Spieler dürften am „Endor Fanatec Speedster 3" ihre Freude haben. Beide gingen jeweils in ihrer Kategorie mit der Gesamtnote 2,66 als Erste durchs Ziel. Wer seine „Crashtests" am Gamecube fährt, muss sich mit der Wertung 2,84 zufrieden geben. Das „Vidis Brooklyn Booster 9000" beweist damit immerhin, dass selbst Durchschnittsware zuweilen aus der Masse herausragen kann. Zum Glück sieht es im echten Straßenverkehr doch etwas anders aus.

MINDESTAUSSTATTUNG EINES LENKRADES

Wer Rennspiele liebt, lenkt nicht per Tastendruck. Andernfalls wäre es mit Liebe schnell vorbei. Und weil es beim Autofahren eben nicht mit der Kursbestimmung allein getan ist, sollten noch ein paar Bedienelemente an Bord sein – mal abgesehen von Selbstverständlichkeiten, wie Gas- (1) und Bremspedal (2). Ohne Gangschaltung (3) geht's auch nicht wirklich voran. Ferner unentbehrlich: mindestens sechs Bedientasten (4) für besondere Spielfunktionen und ein **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.246 (5) zum Wechsel des Gesichtsfeldes, etwa für den Blick in den Rückspiegel.



Keine Fahrt ins Blaue: Mit dieser Ausstattung kann ein Lenkrad punkten.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat sieben Lenkräder für den Computer, fünf für die Sony-Spielekonsole Playstation 2 sowie jeweils vier für Nintendo Gamecube und Microsoft Xbox getestet. Die Tests erfolgten teils im eigenen Labor der Redaktion, teils im unabhängigen Prüfinstitut der Firma Fujitsu-Siemens. Diesem Institut hat die Deutsche Akkreditierungsstelle für Technik mit einem Zertifikat besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt. Die Prüfpunkte im Einzelnen:



Hände einer Dienstfahrt: Zehn rennbegeisterte und -erprobte COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteure prüfen die Handhabung der Lenkräder.

INSTALLATION

Ein Lenkrad sollte einfach und schnell zu installieren sein. Deshalb wird geprüft, ob die Bedienungsanleitungen auch für Anfänger verständlich sind.

Anschließend wird jedes Lenkrad mit drei Spielen (siehe Tabellen „Testergebnisse im Detail" im Anschluss) auf korrekte Funktion geprüft.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion überprüfen das Griffgefühl der Lenkräder: Stören scharfe Kanten oder Kunststoffnähte beim Spielen?

Weiteres Testkriterium: Wie gut lassen sich die Pedale für Gas und Bremse betätigen? Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, wie Gangschaltung, **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.246, **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.246 oder Steuerkreuz.

FALLTEST

Um festzustellen, wie robust die Lenkräder sind, werden sie einem freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe ausgesetzt. Das entspricht einem Sturz von der Tischkante. Ein „sehr gut" gibt es nur, wenn danach keine Funktionsstörungen oder Beschädigungen am Gerät erkennbar sind.

VERSCHLEIßTEST

Für diesen Dauertest entwickelte COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit dem Fujitsu-Siemens-Institut eine 10000 Euro teure Spezialvorrichtung. Auf dieser Maschine werden die Lenkräder innerhalb einer Woche 89000 Mal komplett vom linken bis zum rechten Anschlag gedreht. Eine weitere Maschine „tritt" ebenso häufig auf die Pedale, die zum Lenkrad gehören.

Diese 89000 Auslenkungen und „Tritte" entsprechen der Belastung innerhalb einer Einsatzdauer von zwei Jahren, wenn Sie beispielsweise im Rennspiel „F1 Challenge '99 - '02" pro Woche 30 Runden beim Großen Preis von Monaco drehen.

Nur wenn die Lenkräder nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, gibt es die Bestnote „sehr gut".

LENKRADANSCHLAG

Der Anschlag des Lenkrades wird mit einer Kraft von 300 Newton belastet. Zum Vergleich: Das ist etwa so viel, als hingen zwei volle Kästen Mineralwasser an einer Seite des Lenkrades. Nach dieser „gewichtigen" Prüfung dürfen keine Funktionsstörungen auftreten.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Messgerät wird ermittelt, wie leicht die Pedale auf verschiedenen Fußbodenbelägen verrutschen. Der Test erfolgt auf Kunststoff- und Holzboden. Nach dem gleichen Verfahren wird festgestellt, wie gut oder schlecht die Lenkräder auf Tischen mit unterschiedlichen Oberflächen haften.

LENKWINKEL-MESSUNG

Bei der Lenkwinkel-Messung wird überprüft, wie weit sich ein Lenkrad drehen lässt. Dazu wird ein Winkelmesser verwendet.

AUSLENKKRAFT

Für diese Überprüfung hat die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion festgelegt, welchen Lenkwiderstand ein Lenkrad welcher Drehbewegung entgegensetzen sollte. Das Fujitsu-Siemens-Prüfinstitut in Augsburg ermittelt dann die Abweichungen aller Geräte von diesen Idealwerten – vor und nach dem Dauertest.

PREIS/LEISTUNG

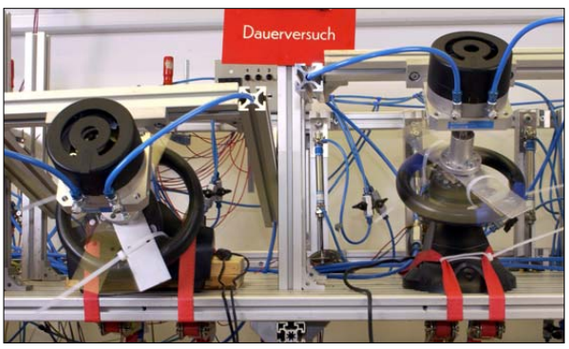
Die Preis-/Leistungs-Note errechnet sich so: Der Preis wird mit dem Testergebnis multipliziert. Beispiel: Ein Lenkrad mit dem Ergebnis 2,00 kostet 80 Euro. Die Rechnung 2,00 mal 80 ergibt den Indexwert 160, entsprechend der Preis-/Leistungs-Note „gut". In der Tabelle unten können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-/Leistungs-Noten ablesen.

bis 100	**sehr gut**
100,01 bis 200	**gut**
200,01 bis 300	**befriedigend**
300,01 bis 400	**ausreichend**
400,01 bis 500	**mangelhaft**
über 500	**ungenügend**

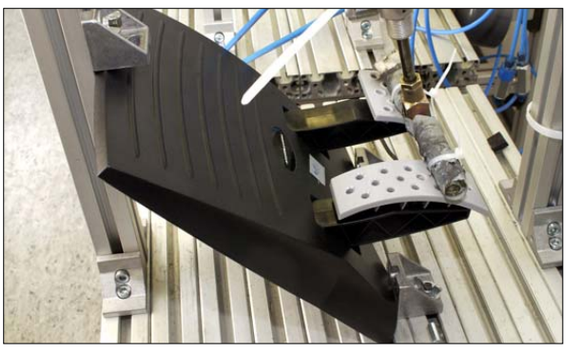
Ausnahmen: Lenkräder mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.



Bis zur Haftgrenze: Ist die Pedalerie wirklich standsicher?



Mit durchdrehenden Rädern: Die Lenkräder werden in einer Woche 89000 Mal maschinell von Anschlag zu Anschlag gedreht.



Fotos: Weber

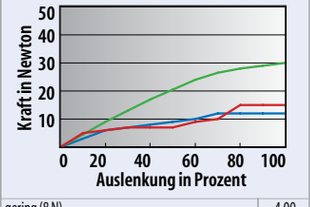
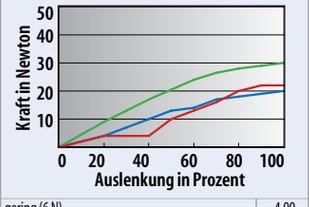
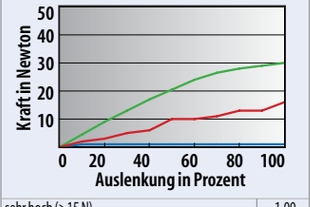
Stop and go: Brems- und Gaspedal müssen je 89000 Tritte aushalten und anschließend immer noch einwandfrei funktionieren.

TEST: LENKRÄDER

Testergebnisse im Detail

Für Computer Spiele

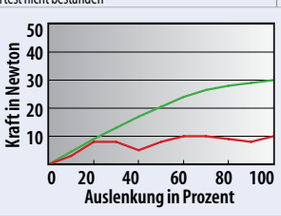
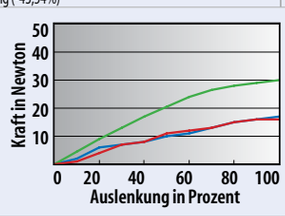
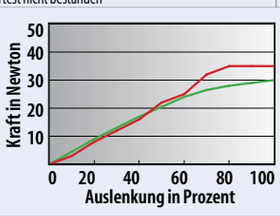
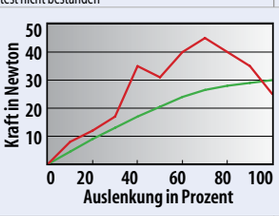
Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL		Platz 1: R 440		Platz 2: NF 340 Race Master[2]		Platz 3: Brooklyn Booster[3] 9000	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Saitek	NOTE	Trust	NOTE	Vidis	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	089-54612710 (0,122 €/Min.)	1,98	0800-0087878 (kostenlos)	1,00	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00	keine (www.brooklyn.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-54612710 (0,122 €/Min.)	–	02821-58821 (0,122 €/Min.)	–	040-51484048 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-54675741 (0,122 €/Min.)	–	keins	–	040-51484040 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,42**		**2,71**		**2,57**
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 (22,7573 Megabyte)	6,00	nein (0,0491 Megabyte)	6,00	nein (0,0491 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 (9,2569 Megabyte)	4,04	ja (0,0491 Megabyte)	1,22	ja (0,0491 Megabyte)	1,22
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Midnight Club 2" (PC)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „F1 Challenge '99 - '02" (PC)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Grand Theft Auto – Vice City" (PC)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,99**		**1,64**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	Englisch	**5,00**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	einige (4)	3,00	viele (6)	2,00	sehr viele (14)	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung	4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule in Winkel und Höhe verstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (190 cm)	3,00	durchschnittlich (192 cm)	3,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (163 cm)	3,00	durchschnittlich (177 cm)	3,00	durchschnittlich (160 cm)	3,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	2%	gering (-42,05%)	4,00	gering (-42,99)	4,00	gering (-51,99%)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	30 Grad	–	35 Grad	–	40 Grad	–
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	25 Grad	–	35 Grad	–	60 Grad	–
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	27 x 25 x 30 cm	–	24 x 25 x 32 cm	–	42 x 26,5 x 32 cm	–
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	22 x 15 x 37,5 cm	–	33 x 7,5 x 15,5 cm	–	21 x 12,5 x 26 cm	–
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	USB S. XXX -Anschluss	–	USB-Anschluss	–	USB-Anschluss	–
Bedienung insgesamt	**30%**		**3,40**		**3,40**		**3,30**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Pedale (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (beide Rückstellfedern gebrochen)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	gering (180 N)	4,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	groß (120 Grad)	2,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	sehr gering (-4,37%)	1,00	sehr gering (5,17%)	1,00	überdurchschnittlich (-32,55%)	4,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	3%	gering (-46,42%)	4,00	etwas zu gering (-37,82%)	3,00	viel zu gering (-84,54%)	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (8 N)	4,00	gering (6 N)	4,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	hoch (12 N)	2,00	durchschnittlich (11 N)	3,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr gering (4 N)	5,00	gering (6 N)	4,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr gering (5 N)	5,00	sehr gering (4 N)	5,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**2,72**		**2,44**		**3,20**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,86**		**2,68**		**3,01**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**-0,20**			Rütteleffekt läuft auch mit Playstation 2 und Gamecube	**-0,20** **-0,40**
ABWERTUNG						beide Pedal-Rückstellfedern nach 82000 Betätigungen gebrochen	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,66**	**befriedigend**	**2,68**	**befriedigend**	**2,91**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**sehr gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**79,99 €**		**34,95 €**		**59,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		**28,46 € (EL Computer, Meppen, Tel. 05931-970885)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,66 x 79,99 = 212,77 = befriedigend		2,68 x 34,95 = 93,67 = sehr gut		2,91 x 59,99 = 174,57 = gut	

Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest: **Ideal** | **Vor Dauertest** | **Nach Dauertest**

[2]sprich: „Trasst NF 340 Räiß Mahster" [3]sprich: „Brunklin Buhster"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7	
Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel[1]		**Thrustmaster**[2] **360 Modena Pro**		**Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel**[3]		**Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel**	
Jöllenbeck	NOTE	Guillemot	NOTE	Jöllenbeck	NOTE	Guillemot	NOTE
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 Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44
Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.thrustmaster.de)	1,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.thrustmaster.de)	1,00
04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318211 (0,122 €/Min.)	–	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318211 (0,122 €/Min.)	–
04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318232 (0,122 €/Min.)	–	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318232 (0,122 €/Min.)	–
	2,27		**2,98**		**2,27**		**2,98**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein (11,2230 Megabyte)	6,00	nein (8,4377 Megabyte)	6,00	nein (9,5109 Megabyte)	6,00	nein (8,4377 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (21,1189 Megabyte)	5,49	ja (8,4377 Megabyte)	3,90	ja (7,8888 Megabyte)	3,81	ja (8,4377 Megabyte)	3,90
Englisch	5,00	Deutsch	1,00	Englisch	5,00	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
	2,52		**1,97**		**2,31**		**1,97**
akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**2,50**	akzeptabel	**3,00**	ausführlich	**1,50**
sehr viele (11)	1,00	viele (6)	2,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (11)	1,00
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Mini-Steuerknüppel, Gangschaltung	2,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Mini-Steuerknüppel, Gangschaltung	3,00
ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
unangenehm	4,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00	angenehm	2,00
schwierig	4,00	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00
unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	wenige (17)	4,00	keine	6,00	sehr viele (71)	1,00
lang (224 cm)	2,00	lang (210 cm)	2,00	durchschnittlich (196 cm)	3,00	lang (225 cm)	2,00
durchschnittlich (187 cm)	3,00	lang (230 cm)	2,00	lang (202 cm)	2,00	durchschnittlich (190 cm)	3,00
gering (-49,27%)	4,00	gering (-47,06%)	4,00	ideal (3,33%)	1,00	groß (43,85%)	4,00
5 - 40 Grad	–	30 Grad	–	55 Grad	–	30 Grad	–
40 Grad	–	50 Grad	–	30 Grad	–	35 Grad	–
27,5 x 37 x 42 cm	–	43,5 x 20 x 32 cm	–	22 x 25,5 x 24 cm	–	29 x 26,5 x 35 cm	–
22 x 14 x 23,5 cm	–	25,5 x 17 x 31,5 cm	–	19 x 10 x 18 cm	–	27 x 17 x 31 cm	–
USB-Anschluss	–	USB-Anschluss	–	USB-Anschluss	–	USB-Anschluss	–
	3,20		**2,70**		**3,20**		**2,57**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	nicht bestanden (Lenkrad abgebrochen)	6,00
bestanden	1,00	nicht bestanden (Pedale defekt)	6,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Risse im Gehäuseboden)	3,00
sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (230 N)	3,00	sehr hoch (>300 N)	1,00
durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	sehr groß (135 Grad)	1,00
Dauertest nicht bestanden	6,00	sehr gering (3,52%)	1,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Dauertest nicht bestanden	6,00	gering (-43,54%)	4,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
							
sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
gering (8 N)	4,00	gering (7 N)	4,00	sehr gering (3 N)	5,00	sehr hoch (22 N)	1,00
sehr gering (4 N)	5,00	sehr gering (5 N)	5,00	kaum gegeben (2 N)	6,00	hoch (12 N)	2,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	3,10		**3,28**		**3,62**		**2,61**
	3,00		**2,92**		**3,24**		**2,53**
Rütteleffekt	**-0,20**			Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**
läuft auch mit Playstation 2, Xbox und Gamecube	**-0,60**			läuft auch mit Playstation 2, Xbox und Gamecube	**-0,60**		
zusätzliche Handbremse	**-0,05**						
Lenkradanschlag nach 72000 Bewegungen gebrochen	**+1,00**	Pedale nach 89000 Betätigungen defekt	**+0,50**	Lenkradanschlag nach 57000 Bewegungen gebrochen	**+2,00**	Lenkrad nach 40000 Bewegungen abgebrochen	**+3,00**
befriedigend	**3,15**	**befriedigend**	**3,42**	**ausreichend**	**4,44**	**mangelhaft**	**5,33**
befriedigend		**gut**		**gut**		**ungenügend**	
79,99 €		**49,00 €**		**39,99 €**		**119,00 €**	
69,99€ (Fairtronic, Ostereistedt, Tel. 04285-924226)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
3,15 x 79,99 = 251,97 = befriedigend		3,42 x 49,00 = 167,58 = gut		4,44 x 39,99 = 177,56 = gut		abgewertet wegen mangelhaften Testergebnisses	

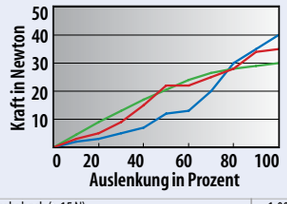
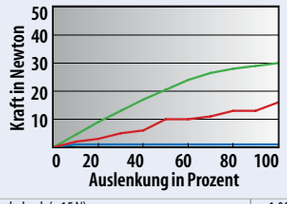
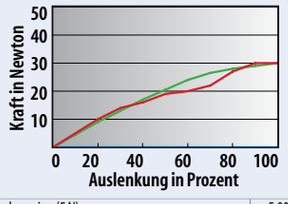
[1] sprich: „Spihd Link SL-6690 for in wann For6 Frihdback Whil" [2] sprich: „Gihmoh Ssrastmahster" [3] sprich: „Bluh Laitning Whil"

Testergebnisse im Detail

Für Playstation 2

Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL		Platz 1		Platz 2		Platz 3	
		Fanatec Speedster[2] 3		Brooklyn Booster[3] 9000		Brooklyn Booster[3] 2800	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Endor	NOTE	Vidis	NOTE	Vidis	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	0700-227877678 (0,12 €/Min.)	1,96	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.fanatec.de)	5,00	keine (www.brooklyn.de)	6,00	keine (www.brooklyn.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	–	040-51484048 (0,122 €/Min.)	–	040-51484048 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02271-4985999 (0,122 €/Min)	–	040-51484040 (0,122 €/Min.)	–	040-51484040 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,85**		**2,57**		**2,57**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Formel Eins 2003" (PS 2) Läuft mit „Ralli Sport Challenge" (Xbox)	2%	ja –	1,00	ja –	1,00	ja –	1,00
Läuft mit „Midnight Club 2" (PS 2) Läuft mit „World Racing" (Xbox)	2%	ja –	1,00	ja –	1,00	ja –	1,00
Läuft mit „Need for Speed – Hot Pursuit 2" (PS 2) Läuft mit „Moto GP – Ultimate Racing Technology 2" (Xbox)	2%	ja –	1,00	ja –	1,00	ja –	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (17)	1,00	sehr viele (14)	1,00	sehr viele (11)	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung	4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule in Winkel und Höhe verstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	lang (235 cm)	2,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	kurz (140 cm)	4,00	durchschnittlich (160 cm)	3,00	durchschnittlich (160 cm)	3,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	2%	nahezu ideal (-8,46%)	2,00	gering (-51,99%)	4,00	ideal (-1,55%)	1,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	20 Grad	–	40 Grad	–	45 Grad	–
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	30 Grad	–	60 Grad	–	40 Grad	–
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	39,5 x 30 x 30,5 cm	–	42 x 26,5 x 32 cm	–	20 x 21 x 25 cm	–
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	27 x 16,5 x 31,5 cm	–	21 x 12,5 x 26 cm	–	17,5 x 9,5 x 19 cm	–
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	–	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	–	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	–
Bedienung insgesamt	**30%**		**3,07**		**3,30**		**3,23**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (kein Drehwiderstand vorhanden)	3,00
Dauertest Pedale (überprüft)	5%	nicht bestanden (linkes Pedal abgebrochen)	6,00	nicht bestanden (beide Rückstellfedern gebrochen)	6,00	bestanden	1,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	hoch (280 N)	2,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	gering (-18,20%)	2,00	überdurchschnittlich (-32,55%)	4,00	zu groß (-89,36%)	6,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	3%	etwas zu gering (-26,99%)	3,00	viel zu gering (-84,54%)	6,00	viel zu gering (-90,91%)	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest: Ideal / Vor Dauertest / Nach Dauertest							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (15 N)	1,00	kaum gegeben (1 N)	6,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (8 N)	4,00	kaum gegeben (1 N)	6,00	sehr gering (3 N)	5,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**2,17**		**3,20**		**3,16**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,36**		**2,94**		**2,90**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt läuft auch mit Computer und Gamecube	**-0,20** **-0,40**		
ABWERTUNG		linkes Pedal nach 89000 Betätigungen abgebrochen	**+0,50**	beide Pedal-Rückstellfedern nach 82000 Betätigungen gebrochen	**+0,50**		
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,66**	**befriedigend**	**2,84**	**befriedigend**	**2,90**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**sehr gut**	
Preis (laut Hersteller)		**69,99 €**		**59,99 €**		**24,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,66 x 69,99 = 186,17 = gut		2,84 x 59,99 = 170,37 = gut		2,90 x 24,99 = 72,47 = sehr gut	

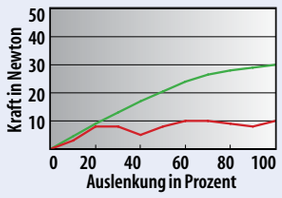
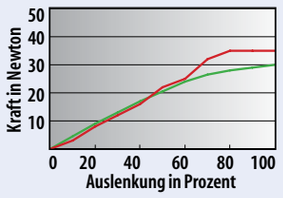
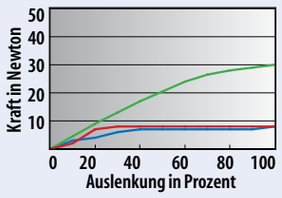
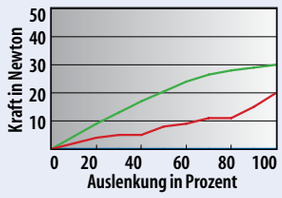
[2]sprich: „Fanateck Spihdster" [3]sprich: „Bruhklin Buhster"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Für Xbox

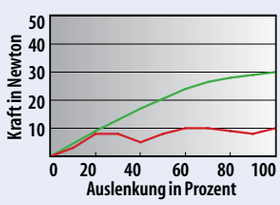
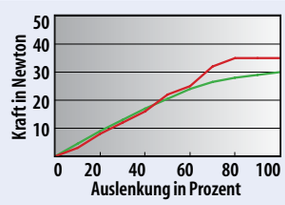
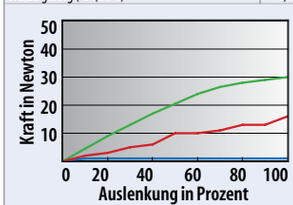
Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4		Platz 5		Platz 1		Platz 2	
Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel[1]		**Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel**[2]		**Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel**[3]		**Brooklyn Booster**[4] **2800**	
Jöllenbeck	NOTE	Jöllenbeck	NOTE	Guillemot	NOTE	Vidis	NOTE
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.thrustmaster.de)	1,00	keine (www.brooklyn.de)	6,00
04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318211 (0,122 €/Min.)	–	040-51484048 (0,122 €/Min.)	–
04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	09122-6318232 (0,122 €/Min.)	–	040-51484040 (0,122 €/Min.)	–
	2,27		**2,27**		**2,98**		**2,57**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	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
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**
akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**
sehr viele (11)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (11)	1,00
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
schwierig	4,00	schwierig	4,00	normal	3,00	schwierig	4,00
unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
lang (224 cm)	2,00	durchschnittlich (196 cm)	3,00	sehr lang (290 cm)	1,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00
durchschnittlich (187 cm)	3,00	lang (202 cm)	2,00	durchschnittlich (170 cm)	3,00	durchschnittlich (160 cm)	3,00
gering (-49,27%)	4,00	ideal (3,33%)	1,00	gering (-53,07%)	4,00	gering (-51,59%)	4,00
5 - 40 Grad	–	55 Grad	–	20 Grad	–	45 Grad	–
40 Grad	–	30 Grad	–	45 Grad	–	40 Grad	–
27,5 x 37 x 42 cm	–	22 x 25,5 x 24 cm	–	31 x 15 x 33 cm	–	20 x 21 x 25 cm	–
22 x 14 x 23,5 cm	–	19 x 10 x 18 cm	–	25,5 x 17 x 31,5 cm	–	17,5 x 9,5 x 19 cm	–
Playstation-Spielgeräte-Anschluss	–	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	–	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	–	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	–
	3,20		**3,20**		**3,10**		**3,43**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Befestigungsschraube am Lenkrad gelöst, Kunststoffteil abgebrochen)	3,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (230 N)	3,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (220 N)	3,00
durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	groß (120 Grad)	2,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00
Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	sehr gering (3,52%)	1,00	überdurchschnittlich (-39,32%)	4,00
Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	gering (-57,82%)	4,00	viel zu gering (-90,91%)	6,00
							
sehr hoch (>15 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00
sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
gering (8 N)	4,00	sehr gering (3 N)	5,00	durchschnittlich (9 N)	3,00	gering (8 N)	4,00
sehr gering (4 N)	5,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00	sehr gering (5 N)	5,00	sehr gering (3 N)	5,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	3,10		**3,62**		**1,83**		**3,12**
	2,83		**3,09**		**2,23**		**2,94**
Rütteleffekt läuft auch mit Computer, Xbox und Gamecube zusätzliche Handbremse Lenkradanschlag nach 72 000 Bewegungen gebrochen	**-0,20** **-0,60** **-0,05** **+1,00**	Rütteleffekt läuft auch mit Computer, Xbox und Gamecube Lenkradanschlag nach 57 000 Bewegungen gebrochen	**-0,20** **-0,60** **+2,00**	Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**
befriedigend	**2,98**	**ausreichend**	**4,29**	**gut**	**2,03**	**befriedigend**	**2,74**
befriedigend		**gut**		**gut**		**sehr gut**	
79,99 €		**39,99 €**		**79,00 €**		**24,99 €**	
69,99€ (Fairtronic, Ostereistedt, Tel. 04285-924226)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
2,98 x 79,99 = 238,37 = befriedigend		4,29 x 39,99 = 171,56 = gut		2,03 x 79,00 = 160,37 = gut		2,74 x 24,99 = 68,47 = sehr gut	

[1]sprich: „Sspihd Link SL-6690 for in wann Foß Fihdback Whih" [2]sprich: „Bluh Laitning Whih" [3]sprich: „Gihmoh S sastmahster 360 Modena Forß DschiTi Raißing Whih" [4]sprich: „Bruklin Buhster"

Testergebnisse im Detail

MODELL		Für Xbox – Platz 3: Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel[2]		Für Xbox – Platz 4: Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lighning Wheel[3]		Für Gamecube – Computer Spiele Test-Sieger / Preis-Leistungs-Sieger – Platz 1: Brooklyn Booster[4] 9000	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Jöllenbeck	NOTE	Jöllenbeck	NOTE	Vidis	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	keine (www.brooklyn.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	040-51484048 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	040-51484040 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,27**		**2,27**		**2,57**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Ralli Sport Challenge" (Xbox) Läuft mit „V-Rally 3" (Gamecube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „World Racing" (Xbox) Läuft mit „Burnout 2 – Point of Impact" (Gamecube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Moto GP – Ultimate Racing Technology 2" (Xbox) Läuft mit „Waverace – Blue Storm" (Gamecube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**3,50**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (11)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (14)	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule in Winkel und Höhe verstellbar (überprüft)	2%	ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	lang (224 cm)	2,00	durchschnittlich (196 cm)	3,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (187 cm)	3,00	lang (202 cm)	2,00	durchschnittlich (160 cm)	3,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	2%	gering (-49,27%)	4,00	ideal (3,33%)	1,00	gering (-51,99%)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	5 - 40 Grad	–	55 Grad	–	40 Grad	–
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	40 Grad	–	30 Grad	–	60 Grad	–
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	27,5 x 37 x 42 cm	–	22 x 25,5 x 24 cm	–	42cm x 26,5cm x 32cm	–
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	22 x 14 x 23,5 cm	–	19 x 10 x 18 cm	–	21cm x 12,5cm x 26cm	–
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	–	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	–	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	–
Bedienung insgesamt	**30%**		**3,20**		**3,20**		**3,30**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (überprüft)	5%	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	bestanden	1,00
Dauertest Pedale (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (beide Rückstellfedern gebrochen)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (230 N)	3,00	sehr hoch (>300 N)	1,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	überdurchschnittlich (-32,55%)	4,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	3%	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	viel zu gering (-84,54%)	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (8 N)	4,00	sehr gering (3 N)	5,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr gering (4 N)	5,00	kaum gegeben (2 N)	6,00	kaum gegeben (1 N)	6,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**3,10**		**3,62**		**3,20**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,83**		**3,09**		**2,94**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt läuft auch mit Computer, PS 2 und Gamecube zusätzliche Handbremse	**-0,20** **-0,60** **-0,05**	Rütteleffekt läuft auch mit Computer, PS 2 und Gamecube	**-0,20** **-0,60**	Rütteleffekt läuft auch mit Computer und Playstation 2	**-0,20** **-0,40**
ABWERTUNG		Lenkradanschlag nach 72000 Bewegungengebrochen	**+1,00**	Lenkradanschlag nach 57000 Bewegungen gebrochen	**+2,00**	beide Pedal-Rückstellfedern nach 82000 Betätigungen gebrochen	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,98**	**ausreichend**	**4,29**	**befriedigend**	**2,84**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**79,99 €**		**39,99 €**		**59,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		**69,99 € (Fairtronic, Ostereistedt, Tel. 04285-924226)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,98 x 79,99 = 238,37 = befriedigend		4,29 x 39,99 = 171,56 = gut		2,84 x 59,99 = 170,37 = gut	

[2]sprich: „Sspihd Link SL-6690 for in wann Forß Fihdbäck Wihl" [3]sprich: „Bluh Laitning Wihl" [4]sprich: „Bruhklin Buhster

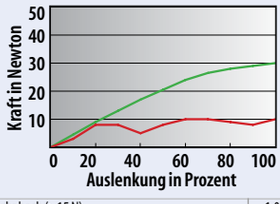
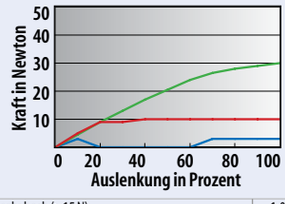
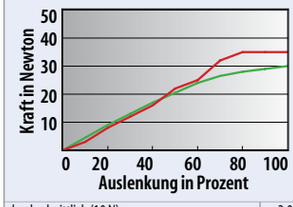
*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Für Gamecube

2 sprich: „Spihd Link SL-6690 for in wann Foß Fihdbäck Wihl" 3 sprich: „Loddschiteck Foß Fihdbäck Wihl for Gäimkjuhb" 4 sprich: „Bluh Laitning Wihl"

MODELL		Platz 2 Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel[2]		Platz 3 Force Feedback Wheel for Gamecube[3]		Platz 4 Speed Link SL-66854 in 1 Blue Lighning Wheel[4]	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Jöllenbeck	NOTE	Logitech	NOTE	Jöllenbeck	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 Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	keine (www.logitech.de)	6,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–	069-92032165 (0,122 €/Min.)	–	04287-125113 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	–	04287-125155 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,27**		**2,99**		**2,27**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „V-Rally 3" (Gamecube)	2%	ja	1,00	– nein	6,00	ja	1,00
Läuft mit „Burnout 2 – Point of Impact" (Gamecube)	2%	ja	1,00	– ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Waverace – Blue Storm" (Gamecube)	2%	ja	1,00	– nein	6,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**2,75**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**3,50**	akzeptabel	**3,00**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (11)	1,00	viele (6)	2,00	sehr viele (13)	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule in Winkel und Höhe verstellbar (überprüft)	2%	ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	schwierig	4,00	gut	2,00	schwierig	4,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	lang (224 cm)	2,00	sehr lang (281 cm)	1,00	durchschnittlich (196 cm)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (187 cm)	3,00	durchschnittlich (170 cm)	3,00	lang (202 cm)	2,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	2%	gering (-49,27%)	4,00	etwas zu gering (-39,01%)	3,00	ideal (3,33%)	1,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	5-40 Grad	–	40 Grad	–	55 Grad	–
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	40 Grad	–	50 Grad	–	30 Grad	–
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	27,5cm x 37cm x 42cm	–	25,5 x 21 x31,5 cm	–	22cm x 25,5cm x 24cm	–
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	22cm x 14cm x 23,5cm	–	25,5 x 14,5 x 25,5 cm	–	19cm x 10cm x 18xm	–
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	–	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	–	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	–
Bedienung insgesamt	**30%**		**3,20**		**2,90**		**3,20**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (überprüft)	5%	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00	leichte Beschädigung (kein Drehwiderstand vorhanden)	3,00	nicht bestanden (Lenkradanschlag gebrochen)	6,00
Dauertest Pedale (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (230 N)	3,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (100 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	Dauertest nicht bestanden	6,00	groß (-41,99%)	5,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	3%	Dauertest nicht bestanden	6,00	viel zu gering (-81%)	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest Ideal Vor Dauertest Nach Dauertest							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (8 N)	4,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr gering (3 N)	5,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr gering (4 N)	5,00	sehr gering (5 N)	5,00	kaum gegeben (2 N)	6,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**3,10**		**2,66**		**3,62**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,83**		**2,78**		**3,09**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Xbox zusätzliche Handbremse	**-0,20** **-0,60** **-0,05**	Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Xbox	**-0,20** **-0,60**
ABWERTUNG		Lenkradanschlag nach 72000 Bewegungen gebrochen	**+1,00**	läuft nur mit sieben Spielen[5]	**+0,50**	Lenkradanschlag nach 57000 Bewegungen gebrochen	**+2,00**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,98**	**befriedigend**	**3,08**	**ausreichend**	**4,29**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**79,99 €**		**79,98 €**		**39,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		**69,99 € (Fairtronic, Ostereistedt, Tel. 04285-924226)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,98 x 79,99 = 238,37 = befriedigend		3,08 x 79,98 = 246,34 = befriedigend		4,29 x 39,99 = 171,56 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern 1unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) 5passende Spiele: Downtown Run, Hot Wheels Velocity X, Need for Speed – Hot Pursuit 2, Paris-Dakar Rally 2, Pro Rally 2002, Rally Championship, Speed Challenge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die Redaktion hat 20 Lenkräder für PC und Konsolen einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Lenkräder sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Keines der getesteten Lenkräder durfte mehr als 150 Euro kosten.
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE zu, dass die getesteten Lenkräder nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Elektronikfachhandel erhältlich sein werden.

PC Platz 1: Saitek R 440 – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €



Straßenzustandsbericht: Der Rütteleffekt im „R 440" überträgt bei Kollisionen und unebenen Wegstrecken in entsprechend programmierten Spielen Vibrationen aufs Lenkrad. Deren Stärke lässt sich in vier Stufen einstellen.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Robuste Bauweise
- Sehr geringer Verschleiß

Minuspunkte:
- Geringer Lenkwiderstand
- Englisches Handbuch

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC Platz 2: Trust NF 340 Race Master – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	34,95 €



Perfekte Bodenhaftung: An der Unterseite des Lenkrades „NF 340 Race Master" befindet sich diese kleine Schraubzwinge. Damit wird das Lenkrad absolut rutschsicher an der Schreibtischkante befestigt.

Pluspunkte:
- Sehr günstiger Preis
- Robuste Bauweise
- Viele Bedientasten

Minuspunkte:
- Geringer Lenkwiderstand
- Betätigung der Pedale unangenehm

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

PC Platz 3: Vidis Brooklyn Booster 9000



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,99 €



Aus dem Tritt gekommen: Gas- und Bremspedal des „Brooklyn Booster 9000" von Vidis stehen zu steil. Im Test erwies sich die Betätigung der Pedale denn auch als unangenehm.

Pluspunkte:
- Günstiger Preis
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Playstation 2 und Gamecube

Minuspunkte:
- Pedale nach 82 000 Betätigungen defekt
- Geringer Lenkwiderstand

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85 - 99, 22453 Hamburg

PC Platz 4: Jöllenbeck Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €



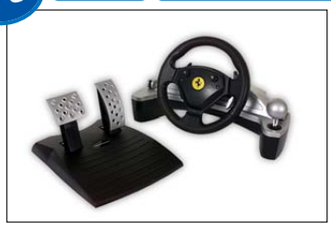
Sachlich festgestellt: Das „Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel" von Jöllenbeck hat eine voll funktionsfähige Handbremse hinterm Schaltknüppel.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Playstation 2, Xbox und Gamecube
- Zusätzliche Handbremse

Minuspunkte:
- Lenkradanschlag nach 72 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC Platz 5: Guillemot Thrustmaster 360 Modena Pro



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,00 €



Schnell geschaltet: Für den Gangwechsel stehen am „Thrustmaster 360 Modena Pro" sowohl „Formel-1"-Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz als auch ein herkömmlicher Schaltknüppel zur Verfügung.

Pluspunkte:
- Günstiger Preis
- Angenehmes Griffgefühl
- Akzeptables Handbuch

Minuspunkte:
- Pedale nach 89 000 Betätigungen defekt
- Geringer Lenkwiderstand

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg

PC Platz 6: Jöllenbeck Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



Das ist die Höhe: Das Jöllenbeck-Lenkrad lässt sich zwar in der Höhe verstellen, jedoch nicht in der gewünschten Position fixieren. Eine Feder stellt das Lenkrad immer wieder zurück – völlig sinnlos.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Playstation 2, Xbox und Gamecube

Minuspunkte:
- Lenkradanschlag nach 57 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC – Platz 7 – Guillemot Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel



Testergebnis:	mangelhaft
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	119,00 €

⊕
- Rütteleffekt
- Sehr viele Bedientasten

⊖
- Sehr hoher Preis
- Lenkrad nach 40 000 Bewegungen abgebrochen
- Leichte Beschädigung der Pedale nach Dauertest

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg



Strom-Stoß: Damit der Rütteleffekt des „Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel" von Guillemot funktioniert, müssen Sie das Lenkrad über diese Buchse an der Geräterückseite mit Strom versorgen.

PS 2 – Platz 1 – Endor Fanatec Speedster 3 – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	69,99 €

⊕
- Rütteleffekt
- Nahezu idealer Lenkwiderstand
- Viele Einstellmöglichkeiten
- Sehr viele Bedientasten

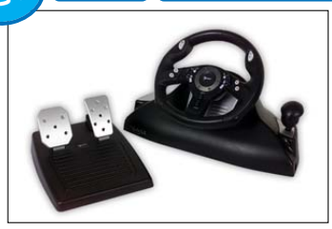
⊖
- Linkes Pedal nach 89 000 Betätigungen abgebrochen

Infos bei: Endor AG, Seligenthalerstr. 16, 84034 Landshut



Zahlen-Spiel: Mithilfe dieser Anzeige und den Bedientasten am „Speedster 3" lassen sich einzelne Werte nach Belieben einstellen, beispielsweise der Lenkwiderstand oder die Stärke des Rütteleffektes.

PS 2 – Platz 2 – Vidis Brooklyn Booster 9000



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,99 €

⊕
- Günstiger Preis
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer und Gamecube

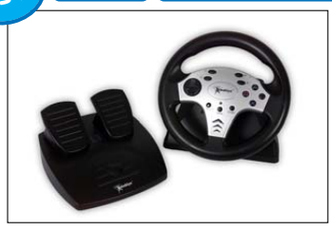
⊖
- Pedale nach 82 000 Betätigungen defekt
- Geringer Lenkwiderstand

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85 - 99, 22453 Hamburg



Auf und ab: Möchten Sie hochschalten, so bewegen Sie diesen Schalthebel am „Brooklyn Booster 9000" einfach kurz nach vorn. Um einen Gang abwärts geht's, sobald Sie den Hebel nach hinten ziehen.

PS 2 – Platz 3 – Vidis Brooklyn Booster 2800 – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	24,99 €

⊕
- Sehr günstiger Preis
- Idealer Lenkwiderstand
- Sehr viele Bedientasten

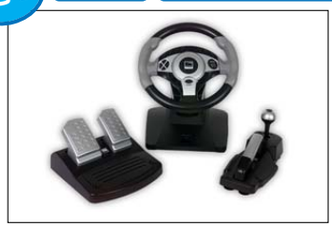
⊖
- Leichte Beschädigung des Lenkrades nach Dauertest

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85 - 99, 22453 Hamburg



Links und rechts: Der Gangwechsel am „Brooklyn Booster 2800" von Vidis erfolgt, wie im richtigen Rennwagen, über zwei Schalt-„Padell" an der Rückseite des Lenkradkranzes.

PS 2 – Platz 4 – Jöllenbeck Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €

⊕
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Xbox und Gamecube
- Zusätzliche Handbremse

⊖
- Lenkradanschlag nach 72 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen



Wie es Ihnen passt: Das „Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel" lässt sich in der Höhe verstellen und dann mithilfe eines Hebels an der Lenkrad-Rückseite in der gewünschten Position fixieren.

PS 2 – Platz 5 – Jöllenbeck Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €

⊕
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Xbox und Gamecube

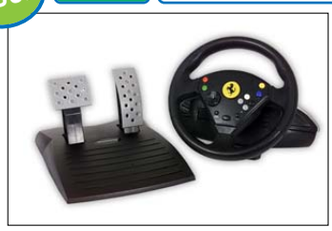
⊖
- Lenkradanschlag nach 57 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen



Auto-Quartett: Dieses Modell lässt sich an vier Spiel-Systemen betreiben – Computer, Playstation 2, Xbox und Gamecube. Deshalb hat es vier verschiedene Stecker.

Xbox – Platz 1 – Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel[1] – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,00 €

⊕
- Günstiger Preis
- Rütteleffekt
- Robuste Bauweise
- Sehr viele Bedientasten

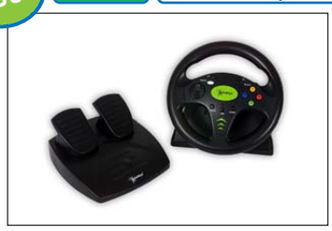
⊖
- Geringer Lenkwiderstand
- Unangenehme Bedienung der Pedale

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg



Massage-Praxis: Steht dieser Schalter auf „No Vibration", so ist der Rütteleffekt abgeschaltet. In der Stellung „Vibration" überträgt er leichte, bei „Force Effects" starke Vibrationen auf das Lenkrad.

Xbox – Platz 2 – Vidis Brooklyn Booster 2800 – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	24,99 €

⊕
- Sehr günstiger Preis
- Rütteleffekt
- Sehr viele Bedientasten

⊖
- Leichte Beschädigung des Lenkrades nach Dauertest

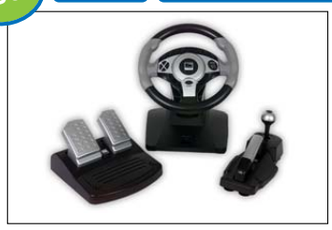
Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85 - 99, 22453 Hamburg



Sie sind am Drücker: Betätigen Sie diesen Knopf am „Brooklyn Booster 2800" von Vidis, so können Sie bis zu 15 aufeinander folgende Befehle auf eine einzige Bedientaste Ihrer Wahl legen.

[1] Hersteller: Guillemot

Xbox Platz 3 – Jöllenbeck Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €



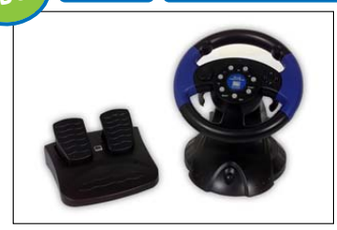
Das ist ansteckend: Drei dieser Adapter befinden sich im Lieferumfang des Jöllenbeck-Lenkrades. Diese ermöglichen den Betrieb des Lenkrades an Computer, Playstation 2, Xbox und Gamecube.

Pro
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Gamecube
- Zusätzliche Handbremse

Contra
- Lenkradanschlag nach 72 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Xbox Platz 4 – Jöllenbeck Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



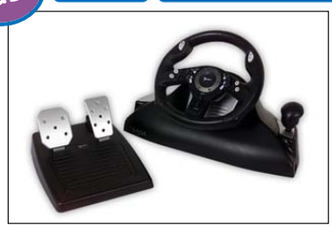
Die richtige Startposition: Je nachdem, an welchem System Sie das „Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel" betreiben, müssen Sie diesen Schalter an der Lenkradrückseite einstellen.

Pro
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Gamecube

Contra
- Lenkradanschlag nach 57 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Cube Platz 1 – Vidis Brooklyn Booster 9000 – Computer Spiele Test-Sieger – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,99 €



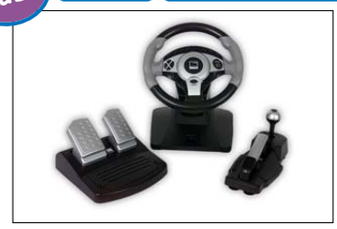
Handgas: Mit diesem Knopf können Sie die Funktionen von Gas- und Bremspedal auf eine Bedientaste am Lenkrad legen. Die Pedale werden dann zum Bremsen oder Beschleunigen nicht mehr benötigt.

Pro
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer und Playstation 2

Contra
- Pedale nach 82 000 Betätigungen defekt

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85 - 99, 22453 Hamburg

Cube Platz 2 – Jöllenbeck Speed Link SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €



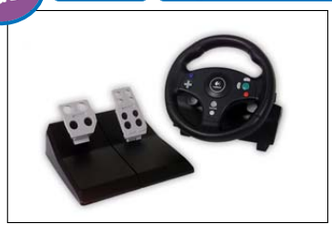
Oldtimer-Rennen: Das Steuerungsprogramm (Treiber) für das Jöllenbeck-Lenkrad befindet sich auf einer Diskette. Doch viele aktuelle Computer haben gar kein Disketten-laufwerk mehr.

Pro
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Xbox
- Zusätzliche Handbremse

Contra
- Lenkradanschlag nach 72 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Cube Platz 3 – Logitech Force Feedback Wheel for Nintendo Gamecube



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,98 €



Ein bisschen Farbe ins Spiel: Mit dem „Force Feedback Wheel for Nintendo Gamecube" werden verschiedenfarbige Abdeckungen für die Lenkradnabe geliefert.

Pro
- Rütteleffekt
- Bedienelemente gut erreichbar

Contra
- Leichte Beschädigung des Lenkrades nach Dauertest
- Nur sieben Spiele lauffähig (siehe Testergebnisse)

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Cube Platz 4 – Jöllenbeck Speed Link SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



Optimaler Grip: Sehr guten Halt auf Schreibtischen mit Kunststoffoberfläche gewährleisten die vier Saugnäpfe an der Lenkradunterseite. Auf Holz krallen sie sich nur „befriedigend" fest.

Pro
- Rütteleffekt
- Läuft auch mit Computer, Playstation 2 und Xbox

Contra
- Lenkradanschlag nach 57 000 Bewegungen defekt
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

1. Nicht getestet, weil . . .

Der Hersteller Mind Tech präsentierte kürzlich sein neues Lenkrad „Multi 5 in 1 e-Steering Wheel", das sich laut Hersteller sowohl am Computer, als auch an den Spielekonsolen Playstation, PS One, Playstation 2, Xbox und Gamecube betreiben lässt. Die Ausstattung umfasst sieben Bedientasten und ein Steuerkreuz. Rütteleffekt ist ebenfalls Serie. Die Gänge werden mithilfe zweier Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz gewechselt. Das Multi 5 in 1 e-Steering Wheel ist ab sofort im Handel. Verkaufspreis: 39,95 Euro. Leider kam es für diesen Test zu spät.



Ab sofort im Handel, aber für den Test zu spät: „Mind Tech Multi 5 in 1 e-Steering Wheel".

Infos bei:
Video und Game, Berliner Allee 106, 13088 Berlin, Tel. 030-9627770, www.videogame.de

2. Nicht getestet, weil . . .

Laut Logitech wurde im neuen „Driving Force Pro" für Playstation 2 ein Zahnstangen-Lenksystem eingebaut, das einen Lenkeinschlag von 900 Grad (2,5 Umdrehungen) ermöglicht. Voraussetzung für die Nutzung der daraus folgenden technischen Möglichkeiten ist allerdings eine entsprechende Programmierung des Rennspiels. Andernfalls bleibt der Winkel auf maximal 200 Grad begrenzt. Das Driving Force Pro hat zehn Bedientasten, Steuerkreuz, Rütteleffekt, Gangschaltung sowie Gas- und Bremspedal. Das Lenkrad soll noch zum Weihnachtsgeschäft in den Handel kommen – leider zu spät für diesen Test. Einen Verkaufspreis gab Logitech noch nicht an.



Bald zu haben, aber für den Test noch nicht: „Logitech Driving Force Pro".

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DSL UNTER WINDOWS XP

Daten Schneller Laden



Alles was Sie wissen müssen, um DSL S.246 unter Windows XP einzurichten – Schritt für Schritt erklärt

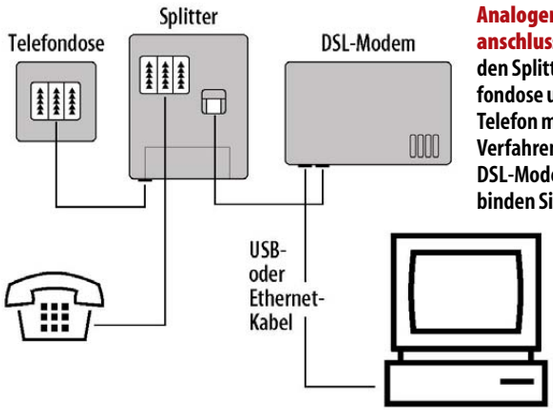
Modem-Besitzer haben es nicht leicht: Internet-Seiten bauen sich nur langsam auf, quälend langsame Downloads (englisch für „Herunterladen") zerren an den Nerven, Spielen im Internet ist fast unmöglich. Mit **ISDN** S.246 geht's etwas schneller, doch bei großen Dateien, etwa Spiel-Demos, ist auch das auf Dauer keine befriedigende Lösung. Erst DSL bringt den „Turboschub". Das 14-fache der Modemgeschwindigkeit verspricht einen blitzschnellen Seitenaufbau. Was vorher Stunden dauerte, ist jetzt meist in wenigen Minuten erledigt. Das Schöne daran: Sie brauchen für DSL nicht zwingend einen ISDN-Anschluss. Da nur der Kupferdraht des Telefonkabels genutzt, aber keine Telefonleitung belegt wird, sind auch an einem analogen Telefonanschluss das Surfen im Internet und das Telefonieren gleichzeitig möglich. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt in zwei Schaubildern die beiden gängigsten Anschlussmöglichkeiten.

Ist die Verkabelung erst einmal geglückt, dann ist der „Hochgeschwindigkeitsexpress" noch keineswegs startklar. Erst wenn unter Windows die richtigen Einstellungen „stehen", kann das schnelle Surf-Vergnügen beginnen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand des Beispiels T-Online, wie Sie eine Verbindung zum Internet herstellen – und zwar ganz ohne T-Online-Software, nur mit Bordmitteln. Worauf Sie beim Solo-Computer achten müssen, welche Probleme ein PC im **Netzwerk** S.246 macht, oder wie Sie Ihre T-Online-Daten in die Internet-Anmeldung „einbauen" – hier finden Sie es ausführlich erklärt.

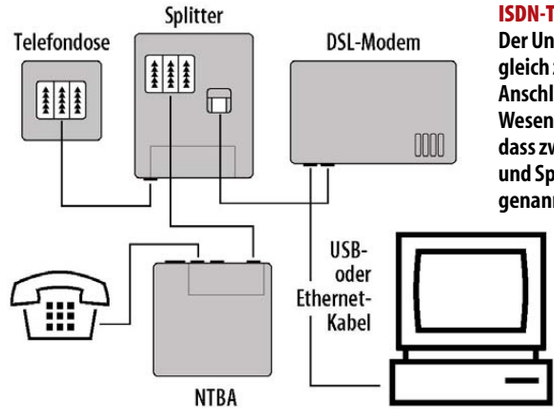
Die letzten Fesseln löst ein kleines Programm: Mit dem „T-DSL Speedmanager" trimmen Sie den DSL-Zugang auf Leistung – da macht das Herunterladen und Spielen im Internet richtig Laune. Mit den Tipps auf den folgenden Seiten gelingt Ihnen die Einrichtung von DSL kinderleicht.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

DSL unter Windows XP	**Heft**	**1/2004**
Schnurloses Netzwerk (Wireless LAN) einrichten	Heft	2/2004
Flüsterleiser PC: Wasserkühlung installieren	Heft	3/2004
Alte Spieleklassiker unter Windows XP spielen	Heft	4/2004
So richten Sie ein Netzwerk unter Windows XP ein	Heft	5/2004



Analoger Telefonanschluss: Verbinden Sie den Splitter mit der Telefondose und dann das Telefon mit dem Splitter. Verfahren Sie mit dem DSL-Modem genauso. Verbinden Sie dann das Modem mit dem Netzwerkanschluss (ein USB-Modem mit dem USB-Anschluss) am PC.

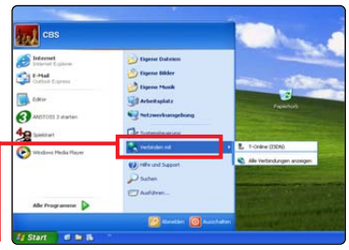


ISDN-Telefonanschluss: Der Unterschied im Vergleich zum analogen Anschluss besteht im Wesentlichen darin, dass zwischen Telefon und Splitter noch ein so genannter NTBA geschaltet wird. Stellen Sie alle Kabelverbindungen her, wie im Schaubild gezeigt.

Netzwerkkarte einrichten

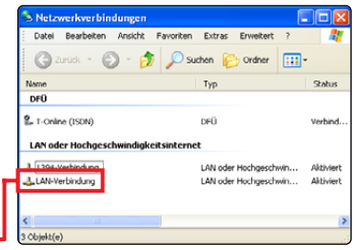
Zunächst müssen Sie die Netzwerkkarte einrichten. Wie das geht, erfahren Sie hier – Schritt für Schritt

1 Vorausgesetzt wird an dieser Stelle, dass die Netzwerkkarte bereits eingebaut ist. Sobald Windows gestartet ist, klicken Sie auf Start und anschließend auf Verbinden mit.



Es folgt ein Mausklick auf den Eintrag Alle Verbindungen anzeigen.

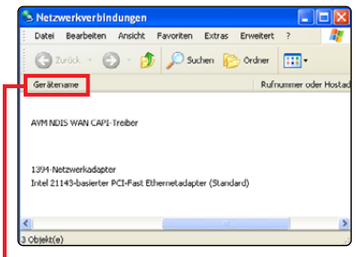
2 Hier werden die bestehenden Verbindungen aufgeführt. Die Netzwerkkarte ist unter dem Begriff LAN oder Hochgeschwindigkeitsinternet aufgeführt und trägt den Namen LAN-Verbindung.

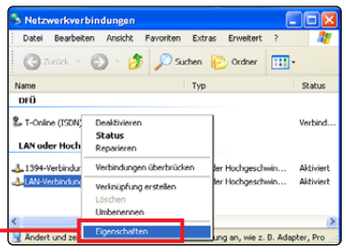


Netzwerkkarte einrichten | Fortsetzung

Auf jüngeren **Hauptplatinen** S.246 sind oftmals zwei Netzwerk-Adapter direkt eingebaut. Der Eintrag taucht dann doppelt auf. Oft zum Einsatz kommt auch eine 1394-Verbindung. Die bezeichnet allerdings einen **Firewire** S.246 -Anschluss – also bitte nicht verwechseln. Zur besseren Unterscheidung schauen Sie bei den jeweiligen Einträgen unter Gerätename nach.

In diesem Fall handelt es sich um einen Intel 21143-basierter PCI-Fast Ethernetadapter. Klicken Sie die entsprechende LAN-Verbindung mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie dann Eigenschaften aus.

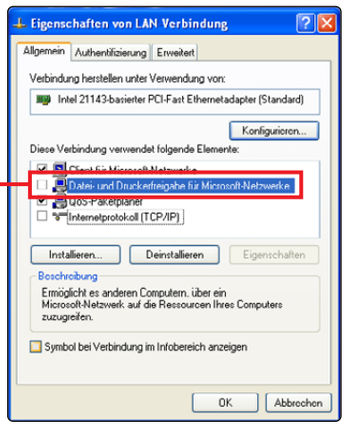




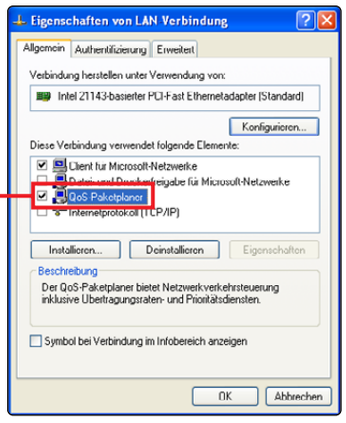
3 Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Sie sehen, dass unter Diese Verbindung verwendet folgende Elemente: alle Optionen mit einem Haken versehen sind. Wenn der PC **nicht** an ein Netzwerk angeschlossen ist, entfernen Sie per Klick den Haken vor der Option Internetprotokoll (TCP/IP). Sie heben damit die Bindung des **TCP/IP-Protokolls** S.246 an die Netzwerkkarte auf. Das ist wichtig, damit später der Datenverkehr nicht regelmäßig für kurze Zeit ins Stocken gerät. Ist Ihr Computer allerdings mit einem Netzwerk verbunden, dann müssen Sie die Bindung bestehen lassen. Welche Einstellungen Sie in diesem Fall vornehmen müssen, lesen Sie im Kasten „TCP/IP-Einstellungen im Netzwerk".



4 Entfernen Sie außerdem bei einem Einzelplatzrechner den Haken vor Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke. So schließen Sie eine Sicherheitslücke. Ausnahme ist auch hier ein bestehendes Netzwerk. In diesem Fall muss die Bindung bestehen bleiben. Schließen Sie in diesem Fall die Sicherheitslücke durch die Installation einer **Firewall** S.246 – aus Sicherheitsgründen generell empfehlenswert.



5 Entgegen allgemeiner Auffassung muss der QoS-Paketplaner nicht deaktiviert werden. Die verfügbare **Bandbreite** S.XXX wird dadurch in der Regel nicht um 20 Prozent verkürzt, schon gar nicht unter Windows XP Home. Microsoft hat in dieser Angelegenheit mittlerweile auch reagiert und in der „Knowledge Base" unter www.microsoft.com einen Artikel zu diesem Thema veröffentlicht.

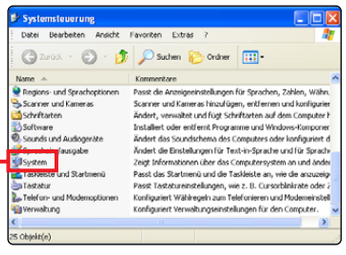


6 Klicken Sie auf OK und auf Ja. Lesen Sie jetzt bitte im Kasten „Einwahl ins Internet vorbereiten" weiter.

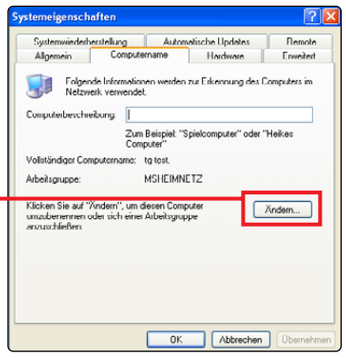
TCP/IP-Einstellungen im Netzwerk

Wenn der PC mit einem Netzwerk verbunden ist, sind besondere Einstellungen erforderlich. So machen Sie es richtig:

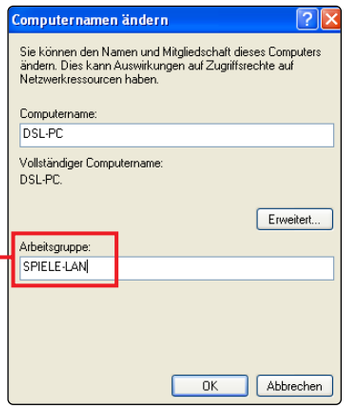
1 Klicken Sie zunächst auf Start, Systemsteuerung und anschließend doppelt auf System. Hinweis: Falls Sie diesen Eintrag nicht sehen, müssen Sie vorher in der linken Spalte noch auf den Eintrag Zur klassischen Ansicht wechseln klicken.



2 Es folgt anschließend ein Klick auf den Karteireiter Computername und ein weiterer auf die Schaltfläche Ändern....



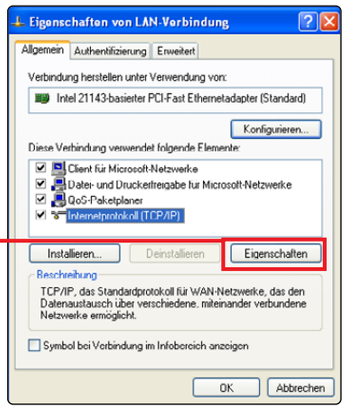
3 Tippen Sie hier unter Computername: einen Namen für den PC ein, etwa DSL-PC. Jeder PC im Netzwerk muss einen anderen Namen erhalten. Wichtig ist außerdem, dass sich alle Computer in derselben Arbeitsgruppe befinden. Tippen Sie hier unter Arbeitsgruppe: einen Namen ein, etwa SPIELE-LAN. Dieser Name muss auf allen Netzwerk-Computern der gleiche sein.



4 Bestätigen Sie anschließend vier Mal hintereinander mit je einem Klick auf OK. Dann folgt noch ein Klick auf Ja. Der Computer wird anschließend neu gestartet.

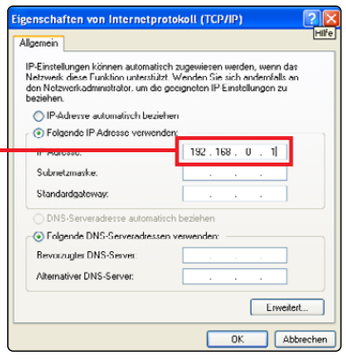
5 Sobald Windows vollständig geladen wurde, wiederholen Sie zunächst die Schritte 1 und 2 aus dem Kasten „Netzwerkkarte einrichten".

6 Klicken Sie dann auf den Eintrag Internetprotokoll (TCP/IP) und anschließend auf Eigenschaften.



7 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster können Sie feste Einstellungen für das TCP/IP-Protokoll festlegen. Für jeden Computer im Netzwerk muss eine eigene **IP-Adresse** S.246 festgelegt werden. Wählen Sie zunächst die Option Folgende IP-Adresse verwenden: aus.

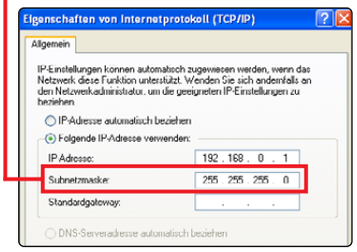
8 Tragen Sie nun eine neue IP-Adresse ein. Für private Netzwerke ist die IP-Adresse 192.168.0.x reserviert, wobei **x** für einen Wert zwischen **1** und **254** steht. Die ersten drei Ziffern müssen auf allen Netzwerk-Computern gleich sein. Tragen Sie daher neben IP-Adresse: etwa 192 . 168 . 0 . 1 ein. Für die anderen Rechner wählen Sie als letzte Ziffer entsprechend 2, 3, 4 usw.



9 Als Subnetzmaske: tragen Sie 255 . 255 . 255 . 0 ein – sofern dieser Wert nicht bereits automatisch von Windows eingefügt wird. Dieser Wert ist auf allen Computern im Netzwerk gleich. Die restlichen Einstellungen können Sie unverändert lassen.

10 Sie beenden den Vorgang, indem Sie auf die Schaltfläche OK klicken.

11 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Schließen. Lesen Sie anschließend im Kasten „Einwahl ins Internet vorbereiten" weiter.

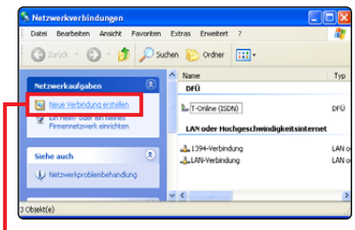


DSL UNTER WINDOWS XP FORTSETZUNG

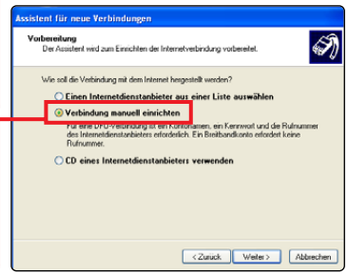
Einwahl ins Internet vorbereiten

Hier wird am Beispiel von T-Online gezeigt, wie Sie eine DSL-Verbindung zum Internet einrichten

Verknüpfung erstellen

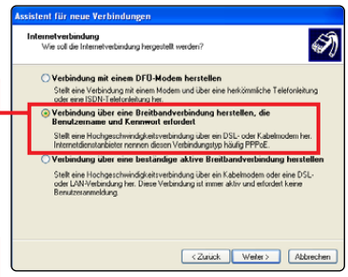


1 Klicken Sie auf Start und danach auf Verbinden mit. Weiter geht es mit einem Klick auf Alle Verbindungen anzeigen.



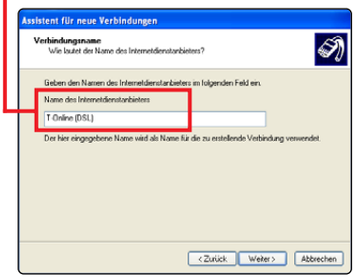
2 Nun klicken Sie in der linken Spalte auf Neue Verbindung erstellen, und der Verbindungsassistent wird gestartet. Klicken Sie im ersten Fenster auf Weiter.

3 Lassen Sie dann die oberste Option ausgewählt, und klicken Sie anschließend auf Weiter. Jetzt wählen Sie die Option Verbindung manuell einrichten aus. Ein Klick auf Weiter bringt Sie zum nächsten Fenster.



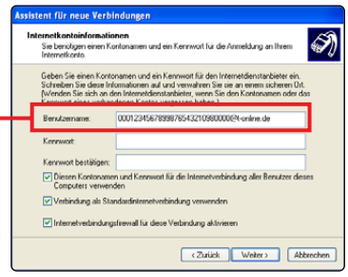
4 Wählen Sie die mittlere Option aus, und klicken Sie danach auf Weiter.

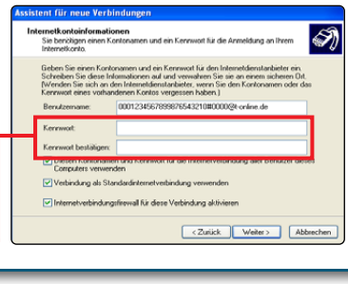
5 Tippen Sie nun unter dem Eintrag Name des Internetdienstanbieters einen Namen für die Verbindung ein, etwa T-Online (DSL). Mit einem Klick auf Weiter fahren Sie fort.



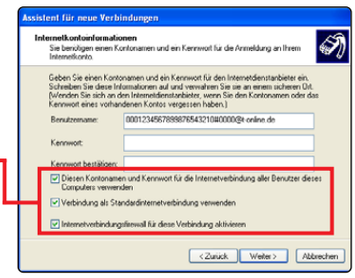
6 Der Benutzername: erfordert etwas Tüftelarbeit. Er ergibt sich aus einer Kombination aus Anschlusskennung, T-Online-Nummer und dem so genannten „Mitbenutzer-Suffix". Die Formel lautet: Anschlusskennung plus T-Online-Nummer plus Mitbenutzersuffix plus **Domain** S.246 des Anbieters. Die Daten entnehmen Sie bitte der Auftragsbestätigung, die Sie von T-Online erhalten haben. Diese Daten werden bei dem Benutzernamen ohne Leerzeichen dazwischen eingegeben. Ein Beispiel: Ihre Anschlusskennung lautet **000123456789**. Ihre T-Online-Nummer lautet **987654321098**. Wenn Sie alleine als Benutzer bei T-Online eingetragen sind, dann lautet Ihr Mitbenutzersuffix **0000**. Somit lautet Ihr Benutzername: 000123456789987654321098 0000@t-online.de. Wichtige Ausnahme: Hat Ihre T-Online-Nummer weniger als 12 Zeichen, dann müssen Sie am Ende noch ein # als Platzhalter eintippen.

Wenn Ihre T-Online-Nummer also beispielsweise **9876543210** ist, dann lautet der vollständige Benutzername 000123456789987654321 0#0000@t-online.de.

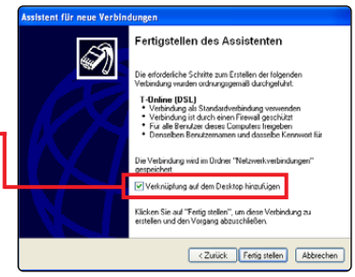




7 Neben Kennwort: sowie neben Kennwort bestätigen: tippen Sie aus Sicherheitsgründen vorerst bitte kein Kennwort ein. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit vielmehr auf den unteren Teil des Fensters. Üblicherweise sind die nachfolgenden drei Optionen aktiviert:



Wenn mehrere Benutzer unter Windows eingerichtet sind, der Zugang zum Internet aber nur für Sie freigegeben sein soll, dann entfernen Sie per Klick den ersten Haken. Die beiden folgenden Optionen sollten Sie aktiviert lassen. Klicken sie anschließend auf Weiter.



8 Aktivieren Sie jetzt noch die Option Verknüpfung auf dem Desktop hinzufügen per Klick, und klicken Sie auf Fertigstellen. Die Verknüpfung ist nun erstellt.

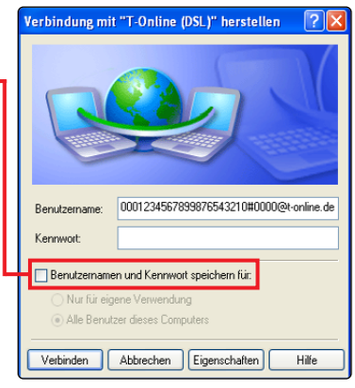
9 Aus darstellungstechnischen Gründen klicken Sie jetzt auf Abbrechen.



10 Schließen Sie dann alle noch eventuell geöffneten Fenster mit Klicks auf rechts oben.

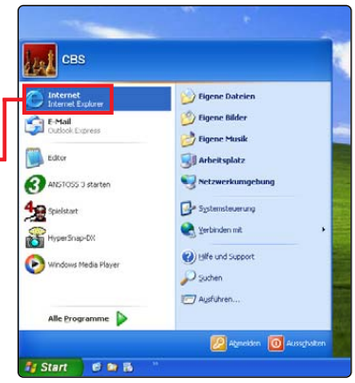
Internet-Verbindung herstellen

1 Auf der Windows-Oberfläche finden Sie nun eine neue Verknüpfung vor, hier: T-Online (DSL). Klicken Sie das Symbol doppelt an.



2 Entfernen Sie jetzt aus Sicherheitsgründen den Haken vor der Zeile Benutzernamen und Kennwort speichern für:. Sie müssen dann zwar jedes Mal das Kennwort eingeben, wenn Sie eine Verbindung zum Internet herstellen, aber: Unbefugte können das Kennwort nicht von der Festplatte auslesen.

3 Tippen Sie nun neben Kennwort: Ihr Kennwort ein, das Sie von T-Online erhalten haben, und klicken Sie auf Verbinden. Anschließend wird die Verbindung hergestellt. Sie sehen nun unten rechts ein Symbol, das die bestehende Verbindung signalisiert.



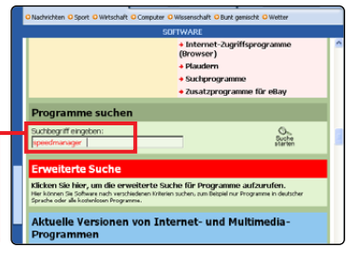
4 Starten Sie anschließend Ihr Internet-Zugangsprogramm, indem Sie auf Start und anschließend auf Internet klicken.

Internet-Verbindung trennen

Wenn Sie eine bestehende Internet-Verbindung trennen möchten, dann klicken Sie einfach in der Leiste unten rechts mit der *rechten* Taste auf das Symbol und wählen per Klick Verbindung trennen aus.

T-DSL Speedmanager

Optimieren Sie mit diesem kleinen Programm Windows für den DSL-Betrieb



1 Sie bekommen das Programm unter www.computerbildspiele.de. Klicken Sie dort auf SOFTWARE, und tippen Sie unter Programme suchen den Begriff speedmanager ein.

2 Installieren Sie nach dem Download das Programm gemäß den Bildschirm-Anweisungen. Wenn Sie am Ende des Installationsvorgangs gefragt werden, ob Sie das System für DSL optimieren möchten, klicken Sie auf Ja. Mit einem weiteren Klick auf Ja wird der Computer neu gestartet, und der T-DSL Speedmanager ist fortan aktiv.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Handy-Spiele: So geht's

Die Vielzahl mobiler Telefone, dafür geeigneter Spiele und daraus folgender Kombinationsmöglichkeiten ist verwirrend. Deshalb beantwortet COMPUTERBILD-SPIELE hier die 25 wichtigsten Fragen zum Thema Handy-Spiele

Machen Handys dem Gameboy Konkurrenz? Ja – langsam, aber sicher. Bestes Beispiel ist Nokias neues Multifunktionsgerät „N-Gage" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2003, Urteil: „gut"), eher mobile Spielekonsole als Telefon. Wie der Gameboy wird es mit Spielen auf kleinen Speicherkarten, so genannten Modulen, gefüttert. Die grafische Darstellung bewegt sich durchaus auf Gameboy-Niveau. Doch auch technisch weniger anspruchsvolle, ganz normale Mobiltelefone liefern mittlerweile Bild und Ton in beachtlicher Qualität, kommen mit komplexen Hits à la „Tomb Raider" oder „Anno 1503" zurecht.

Während gar nicht so üble Spiele auf manchen Handys bereits installiert sind, müssen Sie die Superhits entweder auf **MMC** S.246 -Karten kaufen (zum Beispiel für das N-Gage) oder per WAP herunterladen. Diese Abkürzung steht für „Wireless Application Protocol", auf Deutsch: „Standard für drahtlose Anwendungen". WAP holt Daten aus dem Internet aufs Handy, zum Beispiel für die Darstellung auf Mobiltelefonen gestaltete Internet-Seiten oder Spiele.

Noch vor wenigen Jahren waren Spiele aus dem Netz erstens schwarzweiß und und zweitens grottenhässlich.

Die farbenprächtige Handy-Spielwelt hielt im Jahr 2002 mit der Programmiersprache Java für Mobiltelefone Einzug. Handys, die Java „verstehen", gibt es mittlerweile von allen namhaften Herstellern. Eine Liste finden Sie im nebenstehenden Kasten.

Leider läuft nicht jedes Java-Programm auf jedem java-fähigen Handy. Alle Spiele müssen erst umständlich an die einzelnen Telefontypen angepasst werden, etwa an die verschiedenen Bildschirmgrößen. Diese Mühe machen sich die Hersteller nur für Geräte, die weit verbreitet sind. Wer auf eine große Auswahl an Spielen Wert legt, sollte also bereits beim Handy-Kauf darauf achten, ein gängiges Modell zu wählen. Aber auch ein großer Bildschirm und eine leicht zu bedienende, robuste Tastatur sind für das mobile Spielvergnügen unumgänglich.

ALLE JAVA-FÄHIGEN HANDYS

LG-Electronics: G7100, G5300, G8000, G7000, G5400

Maxon: MX-E10, MX-A10, MX-C30

Motorola: C450, T720, V525/V600, V6x, I95cl, V300, V600, V500, A760, A920, T720i, V60i, E390, A835, A830, Accompli

NEC: E606, E525, N31i

Nokia: N-Gage, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7650, 8910i und 9210i

Philips: 830, 530

Sagem: My V65

Samsung: S300, SGH-D700, SGH-S300, SGH-P410, SGH-S300M, SGH-i500, SGH-C100, SGH-Z100, SGH-X600

Sharp: GX20, GX15

Siemens: M50, MT50, S55, SL4x, SL55, SX1, MC60

Sony Ericsson: T610, Z600, P900, Z1010, T618, T630, P802, T616

Ein Problem ist der Kosten- und Tarif-Dschungel. Das beginnt schon bei den Handy-Preisen. Telefone mit Mobilfunkvertrag werden für wenige Euro oder sogar als kostenlose „Zugabe" gehandelt. Geräte ohne Vertrag sind sündhaft teuer. Auch die Kosten für Gesprächsverbindungen variieren je nach Netzbetreiber und gewähltem Tarif. Kaum durchschaubar auch die Spieleszene: Je nach Anbieter ist der Weg eines Spiels aus dem Netz aufs Handy ein anderer. Die Zahlungsmodalitäten sind für Laien ein kompliziertes Feld, und es gibt sogar Preisunterschiede für ein und dasselbe Spiel. Es bleiben also viele Fragen. COMPUTERBILD-SPIELE beantwortet die wichtigsten und zeigt Ihnen, wie Sie ein Spiel aufs Handy laden.



1: Ist mein Handy überhaupt für aktuelle Spiele geeignet?

Die neuesten Handy-Spiele funktionieren nur auf Mobiltelefonen ab dem Baujahr 2002, die mit der Programmiersprache Java zurechtkommen (siehe Tabelle links). Auch auf speziellen Telefonen mit der Mobilfunktechnik „i-mode" laufen Spiele. Dieser, oft „WAP mit Farbe" genannte Standard ist überwiegend in Asien verbreitet. In Deutschland bietet ihn nur der Netzbetreiber E-plus für seine Handys an.

2: Welche Ausstattung ist fürs Handy-Spielen wichtig?

Eine große Anzeige (Display) sowie eine hohe **Bildauflösung** S.246 bringen die Spielegrafik am besten zur Geltung. Zur feinfühligen Steuerung brauchen Sie eine gut bedienbare Tastatur. Wenn vorhanden, sollte polyphone (mehrstimmige) Klangtechnik bei Spielen und Klingeltönen funktionieren. Entscheidend ist zudem die Laufzeit der Akkus. Ebenfalls wichtig: ein großer eingebauter Speicher (ab 1 **Megabyte** S.246), um möglichst viele Spiele gleichzeitig im Handy speichern zu können. Und natürlich ein großes Spiele-Angebot für das gewünschte Handy. Die besten Chancen dafür gibt es bei den gängigen Geräten der großen, bekannten Hersteller. Für Spiele besonders gut geeignet sind das brandneue Siemens SX 1 (Foto, Preis ohne Mobilfunk-Vertrag: 549 Euro), das Sharp GX20 (299 Euro) oder die Nokia-Geräte aus der 3er- (99 bis 399 Euro) und 6er-Reihe (189 bis 599 Euro).



3: Welche Arten von Handy-Spielen gibt es?

Mittlerweile ist die Genre-Vielfalt praktisch genauso groß wie bei PC- oder Konsolenspielen. Neben Geschicklichkeitspielen gibt es Action-, Abenteuer-, Sport- und sogar Strategie-Titel. Allerdings laufen Spiele nur auf Handys, für die sie programmiert worden sind. Wer also ein Gerät besitzt, das von den Spiele-Herstellern nicht oder nicht mehr berücksichtigt wird, kann Neuerscheinungen nicht darauf spielen.

4: Sind Handy-Spiele schlechter als PC- oder Konsolenspiele?

Die Leistungsfähigkeit der mobilen Telefone und die Erfahrung der Hersteller von Handy-Spielen steigt stetig. So ist das Geschicklichkeitsspiel „Rayman 3" praktisch eine genaue Umsetzung der Konsolen-Version aus diesem Jahr. Aktuelle Strategiespiele, wie „Anno 1503", oder Abenteuertitel, wie „Tomb Raider", kommen dagegen abgespeckt oder komplett anders aufs Handy. Für Eins-zu-eins-Umsetzungen ist in diesen Fällen die Technik noch nicht reif.

5: Wie gut sind Spiele, die schon im Handy eingebaut sind?

Die Handy-Hersteller haben erkannt, dass vorinstallierte Spiele ein Verkaufsargument sind. Deshalb gibt es neben simplen Geschicklichkeits-Spielen immer häufiger anspruchsvolle mitgelieferte Spiele, die mit gekauften Schritt halten können.

6: Wie bezahle ich Handy-Spiele?

Die Kosten für Handy-Spiele werden in den meisten Fällen automatisch mit der normalen Mobilfunkrechnung ein- oder von der **Prepaid** S.246 -Karte abgezogen. Teils erfolgt die Abrechnung über Kreditkarten.

7: Wie viele Spiele passen auf mein Handy?

Viele Klingeltöne und Logos rauben Platz für Spiele, die in der Regel zwischen 50 und 150 **Kilobyte** S.246 groß sind. Demnach passen auf ein Handy meist vier bis zehn Spiele. Wer will, kann – ein geeignetes Handy vorausgesetzt – Spiele auf austauschbaren, so genannten MMC-Karten (Foto) speichern.



8: Wofür brauche ich einen Freischaltcode?

Manchmal gibt's beim Handy-Kauf einen Freischaltcode für Spiele. Um den Gutschein einzulösen, schicken Sie eine SMS an die angegebene Nummer und laden das Spiel auf Ihr Handy. Das kostet natürlich SMS- und Verbindungsgebühren. Ganz umsonst ist der „Gratis"-Service also nicht.

9: Was kosten Handy-Spiele?

Bereits eingebaute Spiele sind im Kaufpreis des Handys inbegriffen. Die Preisspanne, innerhalb derer Spiele zum Herunterladen angeboten werden, liegt meist zwischen 2,49 und 4,99 Euro.

10: Gilt für Handy-Spiele eine Altersfreigabe?

Derzeit gibt es kein Gesetz, das den Verkauf von Handy-Spielen an bestimmte Altersgrenzen knüpft. Das betrifft auch Action- oder Erotik-Spiele (Foto). Künftig könnte sich die Rechtslage allerdings ändern und dann für Handy-Spiele eine vergleichbare Regelung wie für Computer- oder Konsolenspiele gelten.



11: Wo bekomme ich Handy-Spiele her?

Anbieter von Handy-Spielen finden Sie in Zeitschriftenanzeigen oder im Internet. Dort gibt es Seiten von Spieleherstellern, wie Elkware (www.elkware.de) und Gameloft (www.gameloft.de), von Mobilfunknetzbetreibern, die Spiele verkaufen, wie T-Mobile (www.t-mobile.de) oder Vodafone (www.vodafone.de), und von Spiele-Anbietern, wie Jamba (www.jamba.de). In einigen Fällen auch möglich: Bestellung direkt per Handy beim Netzbetreiber.

12: Was passiert, wenn während des Herunterladens eines Spiels der Akku leer ist und die Verbindung abbricht?

Ist der Akku leer oder bricht die Verbindung aus anderen Gründen ab, so können Sie das Herunterladen in der Regel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Aber Vorsicht: Bei manchen Anbietern verfällt die Berechtigung zum Beenden des Ladevorgangs nach einem Tag. Dann müssen Sie das Spiel noch einmal kaufen.

13: Wie kommen die Spiele auf mein Handy?

Egal, von welcher Quelle Sie ein Spiel ordern, die Übertragung erfolgt immer per WAP in den Speicher Ihres Telefons. Der Bestellvorgang funktioniert in der Regel nach folgendem Prinzip: Zunächst wählen Sie Spiel und Handy-Modell aus, dann rufen Sie entweder eine Bestell-Telefonnummer an oder geben Ihre Mobilfunknummer beziehungsweise Ihren Benutzernamen samt Kennwort ein und schicken dann eine SMS ab. In beiden Fällen erhalten Sie anschließend eine Antwort-SMS mit der Spiel-Datei oder einem **Link** S.246 zu der Adresse, von der Sie das Spiel herunterladen können. Bestellungen direkt per Telefon bei Ihrem Netzbetreiber erledigen Sie mithilfe des Handy-Bedienungsmenüs. Auch dann wird Ihnen eine SMS mit Spiel oder Link geschickt. Das Nokia N-Gage kann außerdem Spiele in Form von Speicherkarten, so genannten Modulen (Foto, Preis zwischen 37 und 49 Euro) aufnehmen.



14: Woran merke ich, dass das Herunterladen geklappt hat?

Ist die Übertragung eines Spiels abgeschlossen, so sehen Sie meist eine entsprechende Meldung auf dem Display. Oft können Sie das Spiel dann direkt von dieser Mitteilung aus starten.

15: Wie starte ich ein Spiel?

Sie können ein Spiel jederzeit aus dem Handy-Menü starten. Wie das im Einzelfall funktioniert, hängt von Handy und Netzbetreiber ab. Bei Siemens-Geräten beispielsweise wählen Sie im Handy-Menü per Klick die Funktionen „Programme", „Spiele" und dann das gewünschte Spiel.

16: Wie steuere ich ein Spiel?

Sie steuern ein Spiel mit der Tastatur des Handys. Meistens sind einzelnen Tasten bestimmte Funktionen fest zugeordnet. So steht die „2" für den Befehl „hoch", die „8" für „runter", die „4" für „links", die „6" für „rechts" und die „5" für „Aktion". Einige Handys haben zur Menübedienung ein Steuerkreuz, das auch mit Spielen funktioniert.



17: Kann ich meine Handy-Spielstände sichern?

Ob Sie Ihre Spielstände sichern können, hängt vom Programm ab. Simple Spiele haben oft gar keine Speicherfunktion, Titel wie „Tomb Raider" dagegen schon. Die Spielstände werden, je nach Programmierung oder Gerätetyp, auf dem internen Speicher oder (falls vorhanden) auf MMC-Karten abgelegt.

18: Kann ich Spiele von meinem Handy auf ein anderes Handy kopieren?

Das ist in der Regel nicht möglich, da die Spiele für die einzelnen Telefone unterschiedlich programmiert sind. Außerdem: Falls Sie Spiele auf das baugleiche Telefon eines Freundes kopieren, ist das – je nach Lizenzvertrag – eine „Raubkopie".

19: Kann ich Spielstände in eine Bestenliste eintragen?

Wer will, kann sein Spielergebnis bei Spieleherstellern oder Netzbetreibern in nationale oder sogar internationale Bestenlisten eintragen, sofern das Spiel dafür programmiert ist. Dabei fallen allerdings Online-Gebühren an.

20: Wie lange kann ich mit einer Akku-Ladung spielen?

Die Leistungsfähigkeit des Akkus hängt davon ab, wie oft das Handy benutzt wird. Wer also viel telefoniert oder Musik hört, hat weniger Strom zum Spielen übrig. Zudem verbrauchen Spiele sehr viel. Sie belasten die **CPU** S.246 des Handys stark – aber die Hintergrundbeleuchtung der Anzeige „frisst" am meisten. Wer pausenlos mit seinem Handy spielt, hat nach höchstens fünf, meistens aber schon nach zwei Stunden den Akku geleert.

21: Brauche ich zum Steuern eines Handy-Spiels Zubehör?

Zusätzliche Geräte, etwa Steuerkreuze zum Aufstecken (Foto), sind überflüssig. Am besten bedienen Sie ein Spiel über Tastatur oder Steuerkreuz.



22: Kann ich mit Freunden gemeinsam über mehrere Handys spielen?

Dafür brauchen Sie – außer einem entsprechenden Spiel – eine ins Telefon eingebaute, drahtlose Sende- und Empfangseinheit zur Datenübertragung. Für gemeinsames Spielen im selben Raum mit *baugleichen* Handys reichen entweder **Infrarot** S.246 - oder **Bluetooth** S.246 -Technik. Für Spielspaß rund um den Globus benötigen Sie ein **GPRS** S.246 -fähiges Handy. **Achtung:** Im Gegensatz zu Infrarot- und Bluetooth-Übertragung fallen bei GPRS zusätzliche Übertragungskosten an, deren Höhe vom Mobilfunktarif abhängt.

23: Was passiert, wenn ich beim Spielen angerufen werde?

Bei eingehenden Gesprächen schaltet das Handy automatisch in den Telefonbetrieb um. Ob das Spiel dann weiterläuft oder stoppt, hängt von seinen Programmierern ab. Grundsätzlich pausieren einfache Spiele nicht, komplizierte Strategiespiele dagegen schon.

24: Wie kann ich Spiele löschen, um Speicherplatz für andere Spiele zu schaffen?

Nicht alle Spiele lassen sich löschen, vor allem fest installierte Spiele älteren Datums nicht. Aktuelle Titel lassen sich allerdings meist mithilfe des Auswahl-Menüs des Handys löschen.

25: Muss ich ein Spiel noch einmal kaufen, wenn ich ein neues Handy habe?

Rein rechtlich dürfen Sie einmal gekaufte Spiele auf Ihr neues Handy „mitnehmen". Praktisch scheitert das jedoch meist daran, dass alte Spiele auf neuen Geräten nicht mehr laufen oder es keine Möglichkeit gibt, sie von Speicher zu Speicher zu übertragen.

WAP-Zugang einrichten

Um Spiele herunterzuladen, müssen Sie auf dem Handy einen entsprechenden WAP-Zugang einrichten. Hier gezeigt am Beispiel des „Nokia 3650“

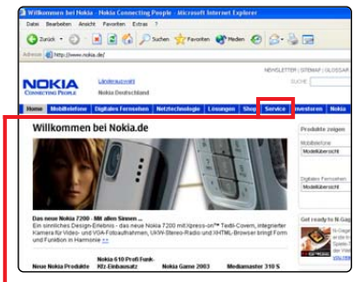
1 Hinweis: Haben Sie ein aktuelles Handy samt Netzbetreiber-Vertrag gekauft, so können Sie sich die Mühe sparen. Meistens ist der WAP-Zugang dann nämlich bereits installiert. Andernfalls stellen Sie per PC eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse Ihres Mobilfunknetzbetreibers, eines Spieleanbieters oder – wie in diesem Beispiel – des Handy-Herstellers ein, also www.nokia.de.

3 Warten Sie ab, bis die gewählte Seite vollständig geladen ist. Klicken Sie dann in der Mitte der blauen Leiste auf Service, und drücken Sie ↵.

4 Auf der nächsten Seite klicken Sie auf das Foto unter Online-Konfiguration.

5 Auf der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie unter dem Eintrag WAP-Einstellungen auf >>. Falls Sie dann das Fenster Sicherheitshinweis sehen, klicken Sie darin auf OK.





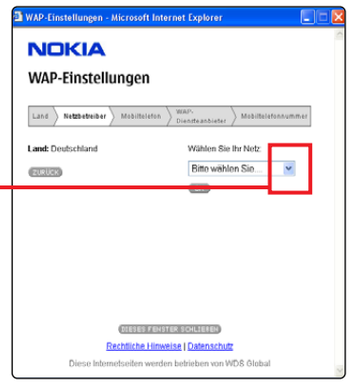


6 Akzeptieren Sie im folgenden Fenster die Nutzungsbedingungen per Klick auf NUTZUNGSBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN.

7 Anschließend wählen Sie Ihren Netzbetreiber aus. Klicken Sie dazu erst auf ⌄, im aufgeklappten Menü auf den Namen Ihres Netzbetreibers, zum Beispiel T-Mobile D1, und dann auf die Schaltfläche OK. Nach dem gleichen Schema wählen Sie daraufhin Ihr Handy-Modell, zum Beispiel Nokia 3650, sowie Ihren WAP-Dienstanbieter aus, in diesem Beispiel also T-D1 W@P.

8 Tippen Sie Ihre Mobilfunknummer ein. **Achtung:** Tippen Sie zunächst ein + ein, dann die internationale Ländervorwahl für Deutschland, also +49, gefolgt von Ihrer Mobilfunknummer, allerdings ohne die führende Null der Netzvorwahl, und klicken Sie auf OK. Daraufhin erhalten Sie binnen drei Minuten eine Antwort-SMS.

9 Ist die Kurzmitteilung eingetroffen, drücken Sie auf Ihrem Handy nacheinander die Tasten unter Zeigen, unter Optionen, unter Wählen sowie unter Ja. Um die WAP-Einstellung abzuschließen, drücken Sie. Nun können Sie Spiele herunterladen.





Spiel aus dem Internet herunterladen

So gelangt ein Spiel auf Ihr Handy, zum Beispiel vom Anbieter Jamba auf das „Nokia 3650“

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.jamba.de ein, und drücken Sie ↵.

3 Warten Sie ab, bis die gewählte Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie in der linken Spalte auf den Eintrag Spiele Downloads.

4 Auf der folgenden Seite wählen Sie Ihr Handy-Modell aus. In diesem Beispiel klicken Sie also unter Nokia auf den Eintrag 3650.

5 Auf der nächsten Seite wählen Sie per Mausklick den gewünschten Spieltyp aus, zum Beispiel Sport.

6 Anschließend wird eine Seite mit allen Sportspielen geöffnet, die auf Ihrem Handy laufen. Haben Sie ein Spiel ausgewählt, zum Beispiel Mini Golf, so klicken Sie darunter auf Mehr Infos, um mehr darüber zu erfahren.

7 Gefällt Ihnen das Spiel, so klicken Sie auf Jetzt downloaden!.

8 Im daraufhin geöffneten Fenster geben Sie Ihren Netzbetreiber an. Ist das T-Mobile D1, so klicken Sie auf weiter. Handelt es sich um einen anderen Netzbetreiber, so klicken Sie erst auf seinen Namen und dann auf weiter.







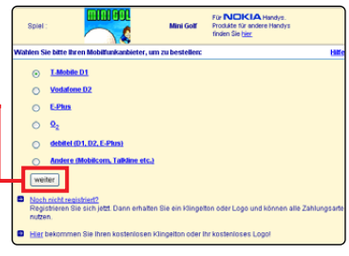
9 Auf der nächsten Seite sehen Sie unten ein Feld mit Preisangaben zum Spiel. Außerdem entscheiden Sie jetzt, ob Sie sich mit der Bestellung bei Jamba registrieren lassen wollen, oder – wie in diesem Beispiel – einfach eine Bestell-SMS an die Nummer 3 33 33 übermitteln. Schicken Sie also eine SMS – die nur die Bestellnummer enthält – an die rot gezeigte Nummer.

10 Kurz darauf erhalten Sie eine SMS, die einen Verweis zum Spiele-Server enthält, von dem Sie das Spiel herunterladen. Im Beispiel lautet diese Mitteilung wap.jamba.de.

11 Die WAP-Verbindung zum Spiele-Server wird aufgebaut. Werden Sie dann gefragt, ob Sie das Spiel herunterladen wollen, so drücken Sie die Taste unterhalb von Ja.

12 Dann entscheiden Sie, wo die Spieldatei gespeichert werden soll, und drücken die Taste unter OK.

13 Ist das Herunterladen abgeschlossen, dann rufen Sie über das Handy-Menü den Ordner Progr. auf. Wählen Sie aus der Liste den Eintrag MiniGolf, öffnen Sie die Datei – und schon geht eine Partie Mini-Golf los.







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

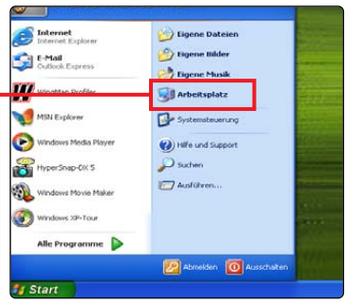
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

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.

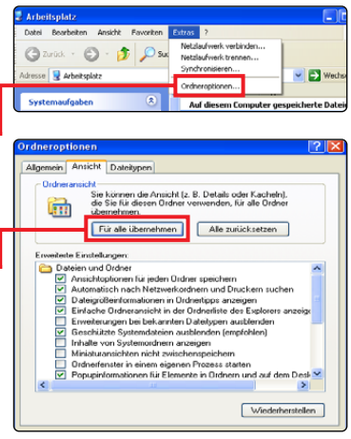
3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.



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.

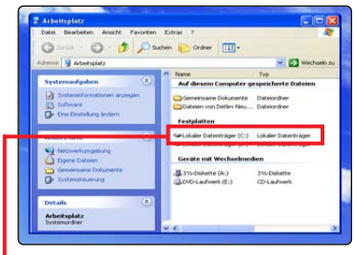
2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.

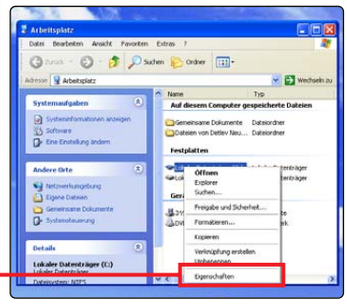
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).

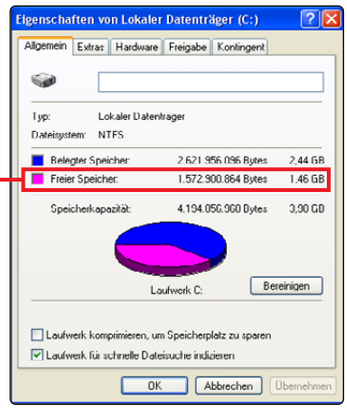
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

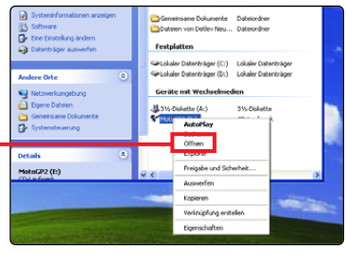
5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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.

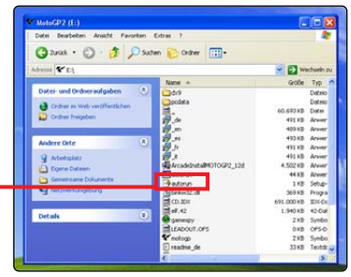




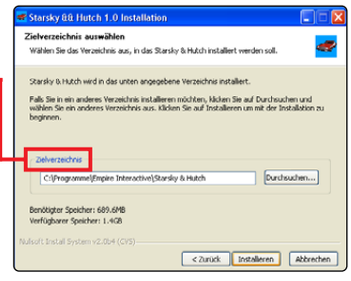




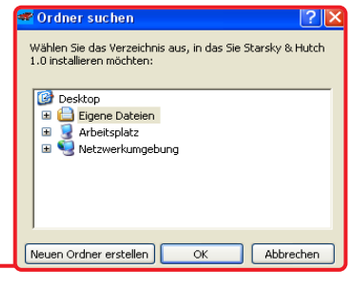
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



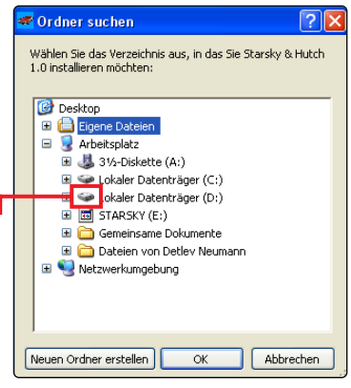
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm 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.XXX 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.



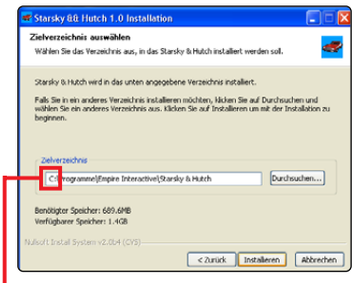
10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, dass Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis eintippen müssen, da das automatisch vor-

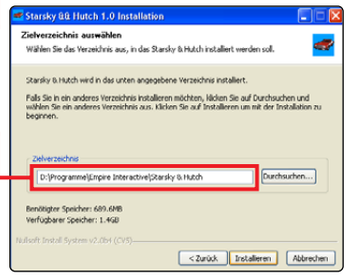


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen | Fortsetzung

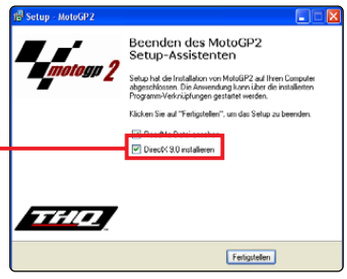
gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten 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.XXX 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.



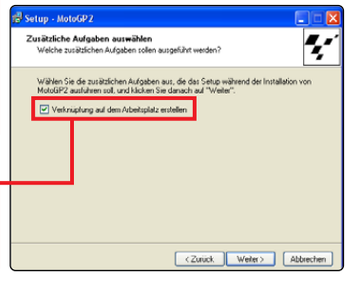
13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.



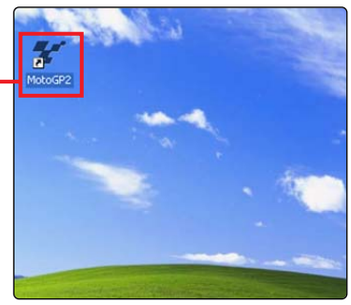
14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten Sie 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.



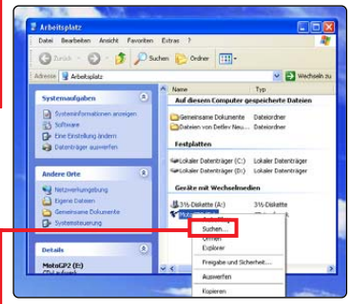
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

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).

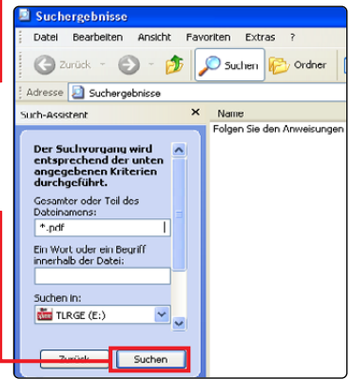


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

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.

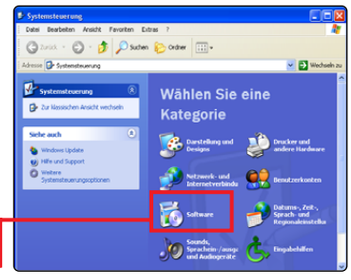


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

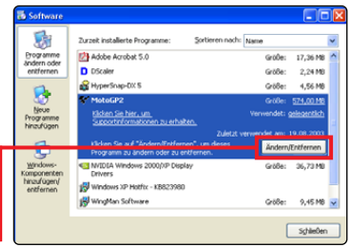
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



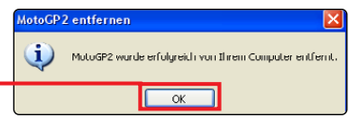
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

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: 1/2004

Titelthema: Deus Ex 2

Inhalt: Panzers in der Testschlacht, Doom3 nähert sich der Fertigstellung, Baphomets Fluch 3

Weitere Themen: Stalker, Rome, Tipps und Tricks zu Knights of the Old Republic, Temple of Elemental Evil, War of the Ring

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 1/2004

Titelthema: Knights of Honor : Mix aus Heroes of Might & Magic und Stronghold

Inhalt: Die Sims 2, The Movies, Söldner, Deus Ex 2

Weitere Themen: Spellforce, Terminator 3, Lords of the Everquest, Condition Zero, Need For Speed – Underground, Knights of the Old Republic

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Prince of Persia

Inhalt: 35 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Amped 2, World Rally Championship 3

Weitere Themen: DVD-Player im Test, World of Warcraft

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



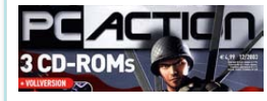
Ausgabe: 1/2004

Titelthema: Unreal Tournament 2004 im Test

Inhalt: Die Sims 2, Fantasyspiel Everquest 2 im Special, Baphomets Fluch 3

Weitere Themen: Tipps und Strategien für den Fußball Manager 2004, WWW Smackdown 5 – Here Comes The Pain, Der optimale und günstige Spiele-PC

CD-ROMs: keine
Preis: 1 Euro



Ausgabe: 1/2004

Titelthema: Der Herr der Ringe – Rückkehr des Königs

Inhalt: Aktuelle Tests zu Spellforce, Fußball Manager 2004

Weitere Themen: Komplettlösungen zu Der Herr der Ringe – Rückkehr des Königs, Tipps und Tricks zu Spellforce, Fußball Manager 2004, Überraschungen zu Weihnachten

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 1/2004

Titelthema: Die 99 besten Grafikkartentipps: Das VGA-Kompendium

Inhalt: Speicherplatz im Überfluss: Neue DVD-Brenner im Test, Weihnachts-Special

Weitere Themen: Standard- und High-End-Gehäuse im direkten Vergleich, Praxistipps: Wie reparieren Sie Ihr Betriebssystem selbst?

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 13/2003

Titelthema: True Crime – Streets of L.A.

Inhalt: 32 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Ratchet & Clank 2

Weitere Themen: Medal of Honor – Rising Sun, Splinter Cell 2 – Pandora Tomorrow

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 1/2004

Titelthema: König der Rollbrettfahrer: Tony Hawk's Underground

Inhalt: Mischung aus Action und Horror: Ghost Hunter. Medal of Honor – Rising Sun

Weitere Themen: 1080° Avalanche: Wie kann sich das Snowboard-Spiel gegen die große Konkurrenz behaupten?, Mario Cart – Double Dash

DVD-ROMs: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 13/2003

Titelthema: Medal of Honor – Rising Sun im Test

Inhalt: 34 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Bloody Roar 4, Wallace & Gromit, The Italian Job

Weitere Themen: The Hobbit, Hot Wheels

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2003

Titelthema: Need For Speed – Underground

Inhalt: 40 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: FIFA 2004, Whiteout

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Pro Evolution Soccer 3

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL fand heraus, wie der bekannte Sony-Werbespot funktioniert:

„Von allen Seiten strömen Menschen zu einem Menschenberg, umringt von Hochhäusern. Es scheinen Hunderttausende zu sein, und alle wollen auf den Gipfel. Sie stei-



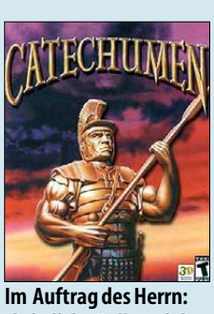
Foto: Sony

Ein Haufen Tricks: Der auffällige Sony-Werbespot für die Playstation 2 hat sich längst Kultstatus erspielt.

gen übereinander, rennen, kriechen den steilen Hang aus Menschen hinauf, um auf der Spitze gen Himmel zu blicken, bevor sie wegen der nachdrängenden Menschen vom Gipfel fallen. Religiös und gigantisch wirkt der Werbespot für die Sony-Playstation 2, er ist in kurzer Zeit zum Kultspot geworden. Die Wirklichkeit ist zwar raffiniert, aber nicht ganz so spektakulär. Beauftragt von der Werbeagentur TBWA aus Düsseldorf, fuhr die englische Produktionsfirma ‚Georgeouse Enterprise' nach Rio de Janeiro. Dort baute man einen sieben Meter hohen Berg aus Erde, stellte kleine Hochhausattrappen daneben und ließ 1500 Stuntmen, Zirkusleute und Turner den Hügel mehrmals besteigen. Die Bilder wurden von der Londoner Post-Produktion-Firma ‚The Mill' vervielfältigt und zu einer Menschenmasse zusammengesetzt. Die Entscheidung für den Drehort Rio erwies sich als richtig: Es gab genügend durchtrainierte und billige Statisten."

Außerdem berichtet **DER SPIEGEL** über christliche PC-Spiele:

„Der Spieler muss das Böse mit allen Mitteln bekämpfen und Gott mit dem Schwert zu seinem Recht verhelfen. Neben dem Spielspaß steht dabei auch die christliche Botschaft auf der Tagesordnung. Geschichte korrigiert: Bei ‚Catechumen' von ‚Two Guys Software' machen wehrhafte Christen Jagd auf Christen-Verfolger. Christliche Spiele gibt es schon länger, allerdings kamen sie mit ihrer biblischen Geschichtsaufbereitung über ein Nischendasein nicht hinaus. Die christlichen Ego-Shooter unterscheiden sich kaum von anderen virtuellen Ballerspielen. Allerdings gehört der Spieler hier zu den Guten, und er soll das Böse in seine Schranken verweisen. Er übernimmt die Rolle eines Engels mit dem Namen Mike, der die Seele des suizidgefährdeten Teenagers John Coronado vor finsteren Dämonen retten muss. ‚Bei unseren Projekten setzen wir vor allem auf große, unterhaltsame Spiele, die Intelligenz und Geschicklichkeit des Spielers herausfordern', sagt Mackenzie Ponech, Firmengründer und jetzt Chef der Entwickler-Firma ‚Two Guys Software'."

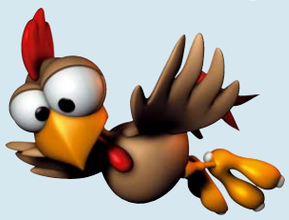


Im Auftrag des Herrn: christliche Ballerspiele.

DIE WELT

Wenn Angestellte am Firmen-PC spielen, ist das für die Unternehmen sinnvoll. Das belegt eine niederländische Studie, über die die Tageszeitung **DIE WELT** berichtet:

„Die Forscher um Jeffrey Goldstein von der Universität Utrecht konnten ein Versicherungsunternehmen überzeugen, an ihrer Studie teilzunehmen. 60 Angestellte



Moorhuhn-Jagd am Arbeitsplatz: Ein Spielchen zwischendurch schadet nicht.

erhielten entweder die Erlaubnis, eine Stunde am Tag mit einfachen Spielen wie ‚Minesweeper', ‚Solitär' oder ‚Moorhuhn' zu verbringen, oder mussten sich weiterhin an das Verbot halten. Das Ergebnis: Das Spielen schadete nicht der Produktivität der Mitarbeiter, die sich mit ihrer Arbeit zugleich deutlich zufriedener zeigten. ‚Die Angestellten', so Goldstein, ‚sahen in den Spielen eine Möglichkeit, sich am Schreibtisch zu entspannen, zwischendurch etwas anderes zu tun und eine Belohnung für erledigte Aufgaben.'"

EURO am Sonntag

Die Wirtschaftszeitung **EURO AM SONNTAG** verbreitet gute Nachrichten über den Spiele-Hersteller Electronic Arts:

„Eigentlich müsste es John Riccitiello schwindlig werden. Er ist als zweiter Mann bei Electronic Arts (EA) fürs Tagesgeschäft zuständig. Der größte Videospiele-Hersteller der Welt dürfte im Geschäftsjahr 2003 drei Milliarden Dollar Umsatz machen – fast doppelt so viel wie vor zwei Jahren. ‚Unser künftiges Wachstum dürfte ähnlich aussehen', so der Manager im Interview. Tatsächlich sind die Voraussetzungen gut. Schließlich dürfte der Markt für Videospiele zumindest bis 2004 weiter



Foto: AP

John Riccitiello (44) freut sich: Sein Unternehmen Electronic Arts brummt.

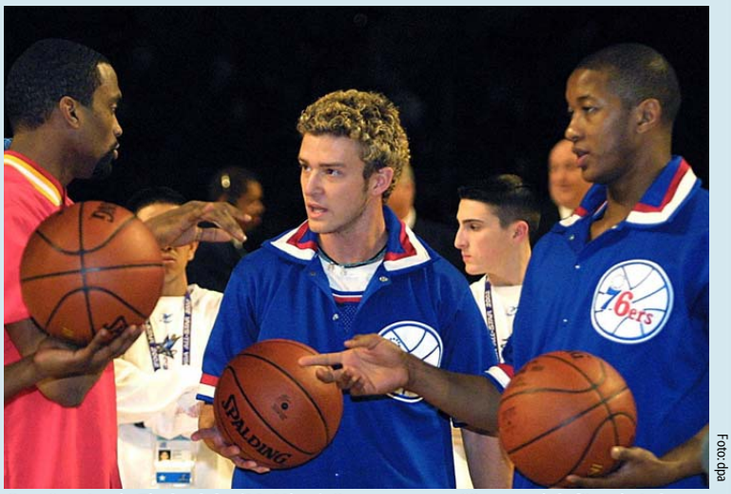


Foto: dpa

Pop-Star Justin Timberlake (22, Mitte): Der angesagte Sänger spielt für sein Leben gern Basketball und Playstation 2.

wachsen. Davon dürfte EA besonders profitieren, sie haben die breiteste Palette im Angebot. Anleger sollten sich also die EA-Aktie ansehen. Wir stufen das Papier nun wieder auf Kaufen."

BRAVO

In **BRAVO** spricht Popstar Justin Timberlake, ehemals N'Sync-Frontmann und Britney-Spears-Lover, über seine wahren Vorlieben – Basketball, Spielekonsole, Flipper:

„Basketball ist für mich der coolste Sport der Welt. Ich spiele selbst, so oft ich kann, und habe auch ‚NBA Live 2003' auf meiner Playstation 2. Ohne meine Spielekonsole gehe ich übrigens nirgendwo hin. Ich brauche eine in jeder Garderobe, in jedem Tourbus und in jedem Hotelzimmer. Mittlerweile habe ich etwa 200 Spiele. Zu Hause stehen auch noch vier Flipperautomaten."

WELT am SONNTAG

Die **WELT AM SONNTAG** über den Kampf der Konsolen im Weihnachtsgeschäft:

„Die Hersteller von Spielekonsolen haben sich in Position gebracht. Denn die Wochen vor Weihnachten sind die wich-



Es weihnachtet sehr: Hauptsaison für den Kampf der Konsolen.

tigsten des Jahres. Playstation-Hersteller Sony macht in seiner Spiele-Sparte zwischen Oktober und Dezember den halben Jahresumsatz. Nintendo verkauft seine halbe Jahresproduktion im November und Dezember. Daher beobachten sich die großen Player der Branche mit Argusaugen. Wer zuckt zuerst? Beobachter erwarten noch vor Weihnachten die große Preisschlacht. In Japan hat sie bereits begonnen, in Europa begnügen sich Sony und Microsoft noch mit kostenlosen Spiele-Zugaben. Die Komplett-Pakete kosten knapp 200 Euro. Noch."

heise online

In Japan topp, im Ausland hopp – so sieht der Informationsdienst **HEISE ONLINE** den japanischen Konzern Sega:

„Der japanische Hersteller von Videospielen und Automaten, Sega, verzeichnete vor allem dank eines starken Spielhallengeschäfts im ersten Geschäftshalbjahr 2003 einen Nettogewinn von 5,93 Milliarden Yen (46,95 Millionen Euro) und damit einen fünffachen Anstieg gegenüber dem Vorjahreszeitraum. Der Umsatz fiel um 1,8 Prozent auf 93,47 Milliarden Yen (740 Millionen Euro). Damit bestätigte der Konzern in etwa seine vorläufigen Geschäftszahlen. Während die inländischen Umsätze um 2,3 Prozent anstiegen, erwirtschaftete Sega ein deutliches Minus von 23,7 Prozent bei seinen Auslandsgeschäften."

TIME

Das amerikanische **TIME MAGAZINE** hat die besten zehn Video- und Computerspiele des Jahres gewählt. Den ersten Platz belegte das in Deutschland noch nicht erschienene „Karaoke Revolution" vor „Soul Calibur 2" und „Republic". Das Spiel des Monats aus diesem Heft, „URU – Ages Beyond Myst", landete auf Platz acht:

„Karaoke Revolution" ist sicherlich das originellste und lustigste Spiel des Jahres. Mitsingen ist hier so leicht wie nirgendwo anders. Die im Spiel vorhandenen Lieder reichen vom großvaterfreundlichen Oldie bis zum Rave des 21. Jahrhunderts. So wird sicherlich die ganze Familie in den witzigen Sangeswettstreit treten."



Zum Mitsingen: „Karaoke Revolution" für PS 2.

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)							
Against Rome	3,10				81 % Spielspaß		
Age of Mythology – The Titans	1,69	92 % Spielspaß	86 %		89 % Spielspaß		
Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	1,86	84 % Spielspaß	82 %	Note 2+			
Baphomets Fluch – Der Schlafende Drache	2,21						
Chicago 1930	2,32				69 % Spielspaß		
Civilization 3 – Conquests	2,01	91 % Spielspaß	85 %				
Command & Conquer – Generäle	2,28	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		
Der Planer 3	4,83	54 % Spielspaß	19 %		31 % Spielspaß		
Die Sims – Hokus Pokus	2,49		75 %	Note 2-	84 % Spielspaß		
FIFA Football 2004	2,01	87 % Spielspaß	89 %	Note 1-	86 % Spielspaß		
Hidden & Dangerous 2	2,12	65 % Spielspaß	79 %		81 % Spielspaß		
Homeworld 2	2,00	78 % Spielspaß	84 %	Note 1	84 % Spielspaß		
In Memoriam	2,16						
Piraten – Herrscher der Karibik	2,71	68 % Spielspaß	76 %	Note 2+	80 % Spielspaß		
Pro Evolution Soccer 3	2,25		88 %		90 % Spielspaß		
Railroad Tycoon 3	1,88	83 % Spielspaß	87 %	Note 2+	85 % Spielspaß		
Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister	3,43		75 %				
RTL Skispringen 2004	2,34						
Silent Storm	2,41	80 % Spielspaß	83 %	Note 2	83 % Spielspaß		
Spellforce – The Order of Dawn	1,91			Note 2+	90 % Spielspaß		
The Simpsons – Hit & Run	1,89			Note 2			
Ufo Aftermath	2,44	67 % Spielspaß	74 %	Note 2+	74 % Spielspaß		
URU – Ages Beyond Myst	2,23						
Vegas Tycoon	2,17	72 % Spielspaß	73 %		71 % Spielspaß		
Wer wird Millionär? – Sport-Edition	3,22						
XIII	2,08	86 % Spielspaß	82 %		86 % Spielspaß		
PLAYSTATION 2							
Beyond Good & Evil	1,31			Note 1		87 % Spielspaß	90 %
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	1,49			Note 1-		85 % Spielspaß	
Deutschland sucht den Superstar	4,00						
Eye Toy – Groove	1,76			Note 2+			72 %
Ghosthunter	1,69					76 % Spielspaß	83 %
Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	2,21						
Mission Impossible – Operation Surma	2,61						
Prince of Persia – Sands of Time	1,43			Note 1		86 % Spielspaß	90 %
Pro Evolution Soccer 3	1,93			Note 1		92 % Spielspaß	90 %
Ratchet & Clank – Locked and Loaded	1,69			Note 1		93 % Spielspaß	85 %
SSX 3	2,41					90 % Spielspaß	
The Italian Job	2,78					56 % Spielspaß	69 %
Tony Hawk`s Underground	2,05			Note 1			91 %
Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	2,60						
GAMECUBE							
1080° Avalanche	1,96						
Dragon Ball Z – Budokai	2,59						
FIFA Football 2004	1,74						
Findet Nemo	2,25						
Mario Kart Double Dash	1,35			Note 1			
Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	1,43						
Viewtiful Joe	1,39			Note 1			
XBOX							
Counterstrike	2,11						
Dungeons and Dragons Heroes	1,71						
Magic the Gathering – Battlegrounds	1,80						
Need for Speed – Underground	2,00			Note 2+			
Project Gotham Racing 2	1,23						
Soul Calibur 2	1,68			Note 1			
Tom Clancy's Rainbow Six 3	1,41						
Top Spin	1,27						
GAMEBOY ADVANCE							
Banjo-Kazooie – Gruntys Rache	1,82			Note 1-			
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	1,95						
Findet Nemo	2,87						
Mario & Luigi Superstar Saga	1,96						
Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	1,88						
Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	2,17						
Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	2,41						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Jak 2 – Renegade

Hier sind Sie der große, kleine Held – sofern Sie alles richtig machen





Kunst und Können: Das Lösungsbuch zu „Jak 2" hat es buchstäblich in sich.

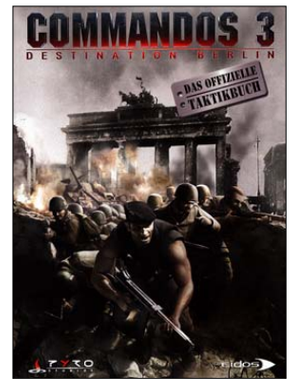
Lösungsbuch | Der letzte Job hat's in sich: „Besiege den Metallschädel-Anführer". Kein Problem – wenn der Spieler die Tipps und Tricks dieses Lösungsbuches beherzigt. Den heißen Tipp zum coolen Schluss gibt's auf Seite 133: „Du kannst den Kampf deutlich abkürzen. Sobald du genügend dunkles Eco zusammen hast, verwandelst du dich in den dunklen Jak. Dann setzt sogleich eine der Spezialfähigkeiten ein, zum Beispiel die dunkle Bombe. Das leert sein aktuelles Energiedrittel sofort. Du solltest diese Fähigkeit also möglichst zu Beginn einer der drei Runden nutzen, um nichts von der Wirkung zu verschwenden."

Außer Kampftaktiken enthält dieses großformatige, durchgehend farbige Buch alles über die Geheimnisse von „Renegade": Fundorte der 286 so genannten „Precursor-Orbs", 27 Extra-Missionen, Bonus-Spiele, Schritt-für-Schritt-Anleitungen durch 65 Aufgaben, übersichtliche Karten, tolle Bilder aus dem Spiel. Dazu gesellen sich umfangreiche Beschreibungen der Charaktere von Ashlin bis Vin. Hochglanzpapier und hochwertige Illustrationen sorgen für enormen Lesespaß, alphabetischer Index und ausklappbare Erklärungen für Übersicht. Mit diesem Buch macht das Spiel noch mehr Spaß.

Jak 2 – Renegade, Piggyback Interactive, 166 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 1-903011-46-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Commandos 3 – Destination Berlin



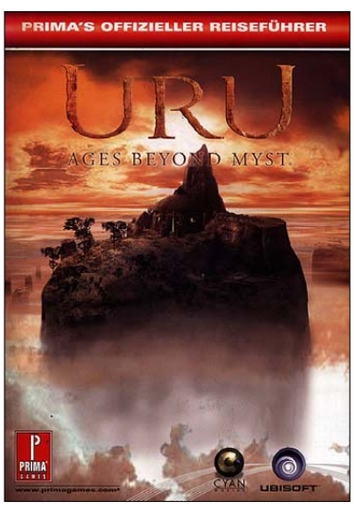
Lösungsbuch | Übernehmen Sie das „Kommando", und schützen Sie General O'Donnell! Das geht folgendermaßen: „Aktivieren Sie den Pionier. Schalten Sie auf Kriechmodus, und schicken Sie den Mann zu Punkt 1, um dort auf der Straße zwei Minen zu legen."

Diese ausführlichen Ratschläge unterstützt das Lösungsbuch aus dem Hause Eidos mit großformatigen Abbildungen in hervorragender Weise. Farbige Markierungen heben die Laufwege der Soldaten deutlich hervor. Eine Einführung voller ausführlicher Ratschläge erleichtert den Umgang mit dem Buch, auch hier sorgen bestens gelungene Abbildungen für leichtes Verständnis. Ferner stellt das Werk alle Soldaten-Typen im Spiel vor, vom „Green Beret" bis zum „Taucher", zählt deren Fähigkeiten und Besonderheiten auf. Ein ausklappbarer Umschlag mit Tastenbelegungen und Kurztipps rundet die vorzügliche Anleitung ab. Wenn Sie alles gelesen haben, hört „Commandos 3" ohne Zicken auf Ihr Kommando.

Commandos 3 – Destination Berlin, Eidos Interactive, 150 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-933917-14-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

URU – Ages Beyond Myst



Lösungsbuch | Sie wollen die neue Welt von URU entdecken? Dann brauchen Sie einen „Reiseführer". Den hat Prima Games herausgebracht. Ein Lösungsbuch im Stil eines Touristen-Guides ist sicherlich mal etwas Anderes. Aber auch besser? Der Autor kämpft sich durch geheimnisvolle Rätsel, gibt nützliche Tipps und führt den Spieler auf den richtigen Weg – wie im siebten Kapitel „Kadish Tolesa": „Als ich den riesigen Baum und die steinernen Bogengänge vor mir ansah, bemerkte ich, dass es zwei Wege gab. Ich nahm den linken Pfad und fing an, vorwärts zu marschieren." Hat sich der Spieler an die Ich-Erzählperspektive gewöhnt, dann findet er sicherlich Gefallen an den netten Geschichten und schließlich im chronologisch geordneten Ablauf auch die Lösungen. Allerdings machen Schreibschrift (!) und die innerhalb der Kapitel leider fehlende Untergliederung das Druckwerk eher unübersichtlich. Und die Optik ist leider eine einzige Schwarzweißmalerei, die den eindrucksvollen Spielszenarien nicht gerecht wird. Trotz aller Nachteile gilt: Hier werden viele Fragen beantwortet. Deswegen können Sie mit diesem gerade noch empfehlenswerten Buch beruhigt auf Reisen gehen.

URU – Ages Beyond Myst, Prima Games, 290Seiten, 14,95 Euro, ISBN 0-7615-4491-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

3D-Spieleprogrammierung

Sachbuch | Wie Sie ein Spiel für Direct-X 9 in der Programmiersprache C++ schreiben, erfahren Sie hier. Allerdings sind Sie ohne Vorkenntnisse aufgeschmissen, das Buch wendet sich nämlich ausschließlich an Programmierer, die sich im C++-Bereich bereits auskennen. Für die gibt's einen Exkurs über Planung und Design von Spielen und die schrittweise Entwicklung zweier PC-Spiele. Auf der enthaltenen CD-ROM befinden sich Beispiele aus dem Buch, Direct-X 9, eine TriBase-Spiele-Engine und weitere Programme.

3D-Spieleprogrammierung, Hanser, 780 Seiten, 39,90 Euro, ISBN 3-446-22152-2

Empfehlenswert
Nur für Fortgeschrittene

Spiele programmieren mit Flash MX

Sachbuch | Sie wollen Spiele-Designer werden? Hier finden Einsteiger Anregungen zu kleinen Spielen. Ohne Vorkenntnisse geht es aber nicht. So empfehlen die Autoren: „Sie sollten ActionScript-Grundzüge beherrschen und wissen, was Variablen sind." Ausdrücklich wird darauf hingewiesen, dass die Lektüre Sie nicht zum Top-Programmierer macht. Aber simple Spielchen Marke „Pong" dürften Ihnen nach den zwölf Workshops gelingen.

Spiele programmieren mit Flash MX, Hanser, 302 Seiten, 29,90 Euro, ISBN 3-446-22442

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Die Sims Megastars (7 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4358-9	**14,95 Euro**
2	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	**14,99 Euro**
3	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	**12,95 Euroo**
4	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-9	**12,95 Euro**
5	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	**9,95 Euro**
6	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4282-5	**14,95 Euro**
7	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	**14,95 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	
	Sybex	3-8155-5077-7	**9,80 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.

Schönen Dank für guten Flug

Hallo, COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion. Ich wollte mich für Ihre Hilfe bei meinem Problem mit dem „Microsoft Flight Simulator 2004“ bedanken. Machen Sie mit Ihrem Heft weiter so. Es ist nämlich das einzige, das ich mir regelmäßig kaufe.

Marcel Eberling, per E-Mail

Das Finale bleibt Fantasie

Ich wollte mal fragen, ob es „Final Fantasy 10“ auch für PC gibt?

Alexandra Funke, per SMS-direkt

Den zehnten Teil der beliebten Reihe wird es in Deutschland aller Voraussicht nach nicht für PC geben. In Japan gibt es bereits Teil 11, hier zu Lande sind bislang erst die Teile 7 und 8 auf dem Markt.

Die Redaktion



Schade: „Final Fantasy 10“ gibt's wohl nicht für PC.

Action im Doppelpack

Ich möchte gerne wissen, wann „Grand Theft Auto 3“ zusammen mit „GTA Vice City“ für die Xbox herauskommt (in den USA gibt es das bereits).

Denis Rosner, per SMS-direkt

Gute Nachrichten: Das actionreiche Doppel kommt im Februar 2004 auf den deutschen Markt.

Die Redaktion



„GTA“ im Duo: ab Februar in Deutschland erhältlich.

FIFA 2004: Keine andere Wahl

Beim Spiel „FIFA 2004“ möchte ich die Tastenbelegung meinem persönlichen Geschmack anpassen. Ich weiß aber nicht, wo man das machen kann. Wie kann man also die Tastenbelegung ändern?

Benjamin Schneider, per E-Mail



Die Herstellerfirma Electronic Arts hat bei „FIFA 2004“ die Möglichkeit frei wählbarer Tastenbelegung leider nicht vorgesehen.

Die Redaktion

Henry gegen Ronaldinho: keine Chance für freies Handspiel.

Keine Lösung für die Gefährten

Gibt es ein Lösungsbuch für „Der Herr der Ringe – Die Gefährten“?

Anfrag per sms-direkt

Bislang ist kein Lösungsbuch angekündigt. *Die Redaktion*

Rosige Aussicht

Kommt denn „Yu-Gi-Oh! – Duelists of the Roses“ auch für PC?

Anfrage per SMS-Direkt

Das Spiel ist jetzt auch für PC angekündigt. Lediglich für Xbox und Gamecube wird es wohl keine Varianten geben. *Die Redaktion*

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

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

„Die Sims“ funktionieren nicht mehr – und keine Hilfe in Sicht

Gerrit J.[2] ist genervt. „Die Sims“ spielen nicht mehr mit – und der Hersteller schon gar nicht:

„Seit längerer Zeit funktioniert das Spiel ‚Die Sims‘ nicht mehr. Daher habe ich eine E-Mail an Electronic Arts geschrieben, in der ich mein Problem beschrieben habe (sehr genau, wie ich finde). Ich bekam die Antwort, ich solle mich zuerst registrieren und dann das Support-Team erneut kontaktieren. Mit viel Mühe habe ich das geschafft und besuchte dann im Internet den Support-Bereich, auf den man mich verwiesen hatte. Dort wurde ich lediglich auf eine Seite geleitet, auf der bereits beantwortete Fragen zu sehen waren. Mein Problem war leider nicht dabei. Die teure Hotline-Nummer kann und will ich nicht anrufen, weil bei uns zu Hause 0190er-Nummern gesperrt sind. Bitte helfen Sie mir. Ich habe für viel Geld fast alle Erweiterungen der Sims gekauft und kann die nun nicht spielen.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei Electronic Arts (EA) nach. Die Stellungnahme von Pressesprecherin Claudia Langer: „Wir hatten leider keine Anfrage des Lesers vorliegen, konnten also nicht reagieren. Wir haben nun mit ihm Verbindung aufgenommen. Sein Problem war bekannt und konnte telefonisch innerhalb von fünf Minuten gelöst werden.“ Langer verspricht, die Strukturen des Hilfe-Angebots zu überprüfen. Bei Problemen können sich Kunden übrigens auch per Brief oder Fax an Electronic Arts wenden. Die Adresse: Electronic Arts, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Fax: 0221-97582111. Gerrit J. bestätigte der Redaktion, dass sich EA bei ihm gemeldet hat: „Vielen Dank, das Problem ist gelöst. Ich war ganz platt, als neulich morgens das Telefon geklingelt hat. Toller Service!“ COMPUTERBILD-SPIELE meint: Professionelle Hilfe in kurzer Zeit. Warum nicht gleich so?



Die „Sims“ spielen wieder, nachdem sich COMPUTERBILD-SPIELE eingemischt hat.

[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 die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie die Versionsnummer, wie: Treiberversion: 2.1.8.5.

Achtung: Beachten Sie bei der Eingabe der Adressen Groß- und Kleinschreibung.

Die unten aufgeführte Liste der meist verkauften Computer-Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Anstoß 4 – Edition 03/04 • Version 1.01 vom 6. November 2003 (15,4 MB)
www.ascaron.org/anstoss4edition0304/deu/anstoss4edition0304_1_1.exe

Battlefield 1942 • Version 1.5 vom 31. Oktober 2003 (45 MB)
ftp.ea-europe.com/support/patches/bf1942/BF1942Patchv1.45-1.5.16.exe

Black & White – Die Pyramide • Version 1.20 vom 12.Juli 2003 (7,5 MB)
www.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=163

Blitzkrieg • Version 1.2 vom 27. Mai 2003 (19 MB)
http://www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/blitz.php?g=download&l=d&s=blitz&gr=Patch

Böse Nachbarn
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Chrome • Version 1.1.1.0 vom 17. Oktober 2003 (5,5 MB)
ftp.freenet.de/pub/4players/chrome/chrome/1110german.zip

Command & Conquer – Generäle • Version 1.7 vom 5. November 2003 (9,2 MB)
ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-107-german2.exe

Commandos 3 – Destination Berlin
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Conflict Desert Storm 2 • Version vom 9. Oktober 2003 (0,1 MB)
ftp.take2.de/patches/german.reg

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Planer 3 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Gold • Version 1.10 vom 28. Oktober 2003 (9,4 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Sims Super Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Empire Earth
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Empires – Die Neuzeit
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2003 Classic
kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar

FIFA Football 2004
Spielverbesserungsprogramm über Update-Funktion des Spiels verfügbar

Flight Simulator 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fluch der Karibik
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2002 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 2003 (77 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Halo – Combat Evolved • Version 1.02 vom 9. Oktober 2003 (4 MB)
download.microsoft.com/download/c/8/c/c8cdef48-0ddc-483c-94c8-dbab638b20c2/patch1.0-1.02.exe

Hidden & Dangerous 2 • Version 1.02 vom 5. November 2003 (23 MB)
ftp.take2.de/patches/HD2_patch_102.exe

Homeworld 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Hulk
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Knight Shift
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia • Version 1.1 vom 3.April 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-1_ger.exe

Max Payne 2 • Version 1.01 vom 24. Oktober (5,2 MB)
ftp.take2.de/patches/maxpayne2_v1-01_patch.exe

Medal of Honor – Allied Assault Deluxe Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn Kart Extra – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn X • Version 1.1 vom 12. Juni 2003 (1,3 MB)
www.moorhuhnx.de/index2.html

Morrowind – The Elder Scrolls 3 (RM) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

NHL 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

No Man's Land
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint – Bestseller • Version 1.91 vom 21. März 2003 (9 MB)
www.codemasters.com/downloads/getfile.php?downloadid=6539

Piraten – Herrscher der Karibik
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Railroad Tycoon 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 • Version 1.25 vom 3. April 2003 (138 MB)
http://ms7fx.iccc.cz/teamfactor/download.php?op=mydown&did=30

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield • Version 1.4.1 vom 9. September 2003 (4 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/ravenshield/ravenshield_patch_14_141.zip

UFO – Aftermath • Version 1.2 vom 20. Oktober 2003 (5,8 MB)
www.brooklyn-online.de/UFO-Patch1_2.zip

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

Warhammer 40000 Fire Warrior • Version D00 vom 8. Oktober 2003 (20 MB)
www.thq.de/scripts/sendFile.php?i=/html/downloads/dl-w1.php&f=/html/platforms/pccd/401/downloads/fwpc_a00_C00.zip

World Racing Mercedes Benz • Version 1.2.3 vom 2. Oktober 2003 (2,8 MB)
www.synetic.de/wolrdracing/wr_112_123.exe

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

Asus Radeon-Serie • Version 7.93 vom 3. Oktober 2003 (7,7 MB)
Win 98/Me: ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/ATI/WIN98SEME793.zip
• Version 7.93 vom 3. Oktober 2003 (7,1 MB)
Win 2000/XP: ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/ATI/WIN2KXP793.zip

ATI Radeon-Serie • Version 3.9 vom 5. November 2003 (25 MB)
Win 98/Me: www2.ati.com/drivers/wme-catalyst-7-95-031028m-011774c.exe
• Version 3.9 vom 5. November 2003 (25 MB)
Win 2000/XP: www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-7-95-031028m-011774c.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 52.16 vom 28. Oktober 2003 (18 MB)
Win 95/98/Me: ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5216/win9x_5216.zip
• Version 52.16 vom 28. Oktober 2003 (18 MB)
Win 2000/XP: ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5216/win2k_5216.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 18. September 2002 (8,4 MB)
Win 95/98/Me: ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe
• Version 40.41 vom 28. Februar 2003 (9 MB)
Win 2000/XP: ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.94 vom 10. Oktober 2003 (8,2 MB)
Win 98/Me: ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_794.exe
• Version 7.94 vom 10. Oktober 2003 (7,5 MB)
Win 2000/XP: ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_2KXP_794.exe

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 52.16 vom 23. Oktober 2003 (19 MB)
Win 2000/XP: download.nvidia.com/Windows/52.16/52.16_win2kxp_international_whql.exe

Leadtek GeForce FX A300 • Version 45.23 vom 31. Oktober 2003 (26 MB)
Win 95/98/Me: ftp://ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031031/W9X_ALL_31022.exe
• Version 45.32 vom 31. Oktober 2003 (26 MB)
Win 2000/XP: ftp://ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031031/W2K_ALL_31022.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 Nvidia-Serie • Version 52.16 vom Oktober 2003 (20 MB)
Win 95/98/Me: www.msi-computer.de/download/treiber/nvw9x_v5216d.zip
• Version 52.14 vom Oktober 2003 (20 MB)
Win 2000/XP: www.msi-computer.de/download/treiber/nvwxp_v5214d.zip

Videologic Vivid! XS • Version 2.00.20.516 vom 5. Juni 2003 (8,2 MB)
Win 95/98/Me: ftp://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://ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs38148wxp.exe

Soundkarten

Creative USB Sound Blaster Audigy 2 NX • Version 5.12.01.0062 vom 3. Oktober 2003 (11 MB)
Win 98/Me/2000/XP: de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7161

Creative Audigy 2 • Version 4.0 vom 6. November 2003 (13 MB)
Win 98/Me/2000/XP: de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7083

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: http://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	54,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	38,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	28,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	48,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PS 2	1,63	54,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	59,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	44,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PC	1,98	47,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Salammbo	The Adventure Company	PC	2,11	42,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	Nintendo	GBA	2,16	38,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Vivendi	Cube	2,18	51,35 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Baphomets Fluch – Der Schlafende Drache	THQ	PC	2,21	38,88 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	URU – Ages Beyond Myst	Ubisoft	PC	2,23	46,80 €	1/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
14	Largo Winch – Empire under Threat	Ubisoft	PC	2,27	10,10 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	Cold Zero – The Last Stand	Koch Media	PC	2,40	18,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Runaway – A Road Adventure	DTP Digital Tainment Pool	PC	2,48	16,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubisoft	GBA	2,48	48,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben Interactive	PC	2,60	34,42 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Clocktower 3	CEG	PS 2	2,61	54,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Law and Order	Dreamcatcher	PC	2,82	44,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
21	Syberia	Vivendi	PC	2,94	16,30 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
22	CSI – Crime Scene Investigation	Ubisoft	PC	3,21	28,90 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PS 2	3,42	28,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PC	4,88	28,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft	PS 2	1,31	59,90 €[1]	1/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
2	Viewtiful Joe	CEG	Cube	1,39	49,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Metroid Prime	Nintendo	Cube	1,41	28,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	Xbox	1,41	56,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Xbox	1,41	58,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Silent Hill 3	Konami	PS 2	1,42	54,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	PS 2	1,43	53,84 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Activision	Cube	1,43	55,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS 2	1,45	51,60 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	56,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Jak 2 – Renegade	Sony	PS 2	1,45	59,00 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Panzer Dragoon Orta	Atari	Xbox	1,46	57,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Virtua Fighter 4 – Evolution	Infogrames	PS 2	1,48	58,00 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Splinter Cell	Ubisoft	Xbox	1,49	28,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	PS 2	1,49	46,80 €	1/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
16	Splinter Cell	Ubisoft	Cube	1,50	59,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Yager	THQ	Xbox	1,57	55,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Primal	Sony	PS 2	1,57	59,00 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	27,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	PS 2	1,67	49,50 €	12/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Hulk	Vivendi	PS 2	1,68	45,60 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Ghosthunter	Sony	PS 2	1,69	59,90 €[1]	1/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
22	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	PS 2	1,69	59,90 €[1]	1/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
24	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	54,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	56,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
26	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	27,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
27	Eye Toy – Groove	Sony	PS 2	1,76	45,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Star Trek – Elite Force 2	Activision	PC	1,78	24,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
28	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Activision	PC	1,78	39,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
30	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	9,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
30	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	27,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
30	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	Xbox	1,80	43,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Resident Evil Dead Aim	CEG	PS 2	1,81	54,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
34	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	27,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
34	Chaos Legion	CEG	PS 2	1,85	54,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
36	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	26,70 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Devil May Cry 2	CEG	PS 2	1,87	27,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
38	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	Xbox	1,88	25,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
38	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	Xbox	1,88	53,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
40	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	PC	1,89	44,95 €[1]	1/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
41	Enclave	Atari	PC	1,90	45,70 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Mafia	Take 2	PC	1,91	24,10 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
42	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	PS 2	1,91	58,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
44	Unreal Tournament 2003	Atari	PC	1,92	44,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
45	Tron 2.0	THQ	PC	1,94	44,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
46	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	GBA	1,95	43,99 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
47	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	27,90 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
47	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	27,90 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
47	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	27,90 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
50	Unreal 2	Atari	PC	1,99	28,90 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
51	Resident Evil Zero	CEG	Cube	2,00	27,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
52	Futurama	Take 2	Xbox	2,02	26,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
53	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubisoft	PC	2,03	29,90 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
54	Red Faction 2	THQ	Xbox	2,05	36,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
54	Die Hard Vendetta	Vivendi	Cube	2,05	52,30 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Otogi – Myth of Demons	Infogrames	Xbox	2,07	57,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
56	Contra – Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	58,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
58	XIII	Ubisoft	PC	2,08	45,50 €	1/2004	Okay Soft	Weiding	09674-1279
58	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	49,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
60	Metal Slug X	Avalon Interactive	PS	2,09	29,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
60	Splinter Cell	Ubisoft	GBA	2,09	44,00 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
62	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	25,99 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
62	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PC	2,10	46,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
64	Counterstrike	Microsoft	Xbox	2,11	49,94 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
65	Hidden & Dangerous 2	Take 2	PC	2,12	43,99 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
65	SOCOM US Navy Seals	Sony	PS 2	2,12	79,00 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
67	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,59 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
67	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PC	2,13	34,00 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
67	Dark Angel	Vivendi	PS 2	2,13	46,70 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
70	Brute Force	Microsoft	Xbox	2,14	38,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
70	Chrome	Koch Media	PC	2,14	39,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
72	Starsky & Hutch	Empire Interactive	Xbox	2,16	32,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
73	Voodoo Vince	Microsoft	Xbox	2,18	56,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
74	P.N.03	CEG	Cube	2,20	57,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
75	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	27,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
75	Castlevania – Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	39,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
75	Enter the Matrix	Atari	Cube	2,22	54,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
75	Enter the Matrix	Atari	Xbox	2,22	54,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
79	Project Nomads	CDV	PC	2,23	12,90 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
80	Enter the Matrix	Atari	PS 2	2,24	28,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
81	Enter the Matrix	Atari	PC	2,27	28,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
81	Splinter Cell	Ubisoft	PC	2,27	29,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
83	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	24,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
83	Conflict Desert Storm 2	Take 2	PC	2,30	42,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
83	Halo	Microsoft	PC	2,30	46,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
86	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	Cube	2,31	54,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
87	Grom	CDV	PC	2,32	16,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
87	Red Faction 2	THQ	PC	2,32	18,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
89	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	47,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
90	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	44,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
91	Wing Commander Prophecy	Take 2	GBA	2,36	35,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
92	Doom 2	Activision	GBA	2,38	18,20 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
93	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	39,80 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
94	Hulk	Vivendi	PC	2,40	38,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
95	Der Anschlag	Ubisoft	PC	2,43	10,10 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
95	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	45,85 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
97	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	24,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
98	Digimon Battle Spirit	Atari	GBA	2,47	48,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
99	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
99	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	39,99 €	10/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
101	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	28,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
102	Starsky & Hutch	Empire Interactive	PC	2,54	31,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
102	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	54,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
104	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	38,40 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
105	Dino Crisis 3	CEG	Xbox	2,57	49,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
106	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	17,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
106	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	Cube	2,59	44,49 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
108	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	12,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
109	Driver 2 Advance	Atari	GBA	2,61	43,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
109	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	PS 2	2,61	59,99 €[1]	1/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
111	Star Wars – Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	54,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
112	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	28,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
112	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	47,66 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
114	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	PC	2,71	21,90 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
114	Chaser	Jowood	PC	2,71	34,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
116	Devastation	Ascaron	PC	2,72	22,90 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
117	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WW II	Electronic Arts	PC	2,76	23,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
118	The Revenge of Shinobi	Atari	GBA	2,82	38,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
119	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	29,00 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
120	Terminator – Dawn of Fate	Atari	PS 2	2,85	19,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
121	Ikaruga	Atari	Cube	2,86	48,90 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
122	Knight Rider	Davilex	PC	2,90	8,00 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
123	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	8,50 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
123	Will Rock	Ubisoft	PC	2,91	28,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
125	Turok Evolution	Acclaim	PC	3,05	43,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
126	I.G.I.-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	28,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
127	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	39,74 €	12/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
128	Ghostmaster	Vivendi	PC	3,52	41,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
129	Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubisoft	PS 2	3,56	28,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
130	Beyblade	Atari	PS	3,76	29,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

AUFBAUSPIELE

1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	28,40 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi	PC	1,74	16,24 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	PC	1,86	19,90 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	21,90 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi	PC	1,97	38,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubisoft	PC	2,08	13,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	26,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	29,90 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	47,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Beach Life	Eidos	PC	2,64	17,63 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

DENK-/KNOBELSPIEL

	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar	PC	2,75	17,50 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

FUSSBALLSPIELE

1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	Cube	1,74	53,99 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	14,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Pro Evolution Soccer 3	Konami	PS 2	1,93	54,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	FIFA Football 2004	Electronic Arts	PC	2,01	43,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	25,65 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	FIFA Football	Electronic Arts	GBA	2,05	44,90 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS 2	2,13	26,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Pro Evolution Soccer 3	Konami	PC	2,25	27,94 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	International Superstar Soccer 3	Konami	Cube	2,50	51,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1	Eye Toy – Play	Sony	PS 2	1,16	59,00 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	44,99 €	11/2002	www.amazon.de	München	www.amazon.de
3	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Ubisoft	PC	1,63	26,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Banjo-Kazooie – Gruntys Rache	THQ	GBA	1,82	44,90 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo	GBA	1,88	39,99 €[1]	1/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
6	Donkey Kong Country	Nintendo	GBA	1,96	38,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Wario World	Nintendo	Cube	2,01	54,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Rayman 3	Ubisoft	GBA	2,02	42,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Super Monkey Ball 2	Atari	Cube	2,04	57,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	28,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi	GBA	2,05	38,28 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	44,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	19,45 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	38,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA	2,17	38,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Kirby – Nightmare in Dream Land	Nintendo	GBA	2,18	38,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Super Bust A Move – All Stars	Ubisoft	Cube	2,19	29,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	Pure Pinball	Koch Media	PC	2,21	13,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	59,00 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Findet Nemo	THQ	Cube	2,25	39,95 €[1]	1/2004	THQ	Krefeld	01805-605511
21	Casper – Spirit Dimensions	TDK mediactive	PS 2	2,27	53,50 €	5/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
22	Dragons Lair 3D – Return to the Lair	Ubisoft	PC	2,42	28,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Sonic Advance 2	Atari	GBA	2,50	48,90 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	Sonic Adventure DX Directors Cut	Sega	Cube	2,51	57,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	27,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
26	Findet Nemo	THQ	GBA	2,87	44,95 €[1]	1/2004	THQ	Krefeld	01805-605511
27	Spirit – Der wilde Mustang	THQ	GBA	3,05	17,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
28	Böse Nachbarn	Jowood	PC	3,34	12,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
29	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	PS 2	4,00	37,60 €	1/2004	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

KARTENSPIELE

1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition Stairway …	Konami	GBA	2,36	39,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	27,90 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Konami	PS 2	2,60	54,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	31,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Dollhouse Private Dancer	Atari	PC	3,70	6,90 €	3/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

MANAGERSPIELE

1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	43,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Railroad Tycoon 3	Take 2	PC	1,88	43,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Vegas Tycoon	Empire Interactive	PC	2,17	38,90 €	1/2004	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Master of Orion 3	Atari	PC	2,88	19,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	34,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Meistertrainer 4 – Championship Manager	Eidos	PC	3,90	41,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIELE

1	Soul Calibur 2	Nintendo	Cube	1,30	53,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Soul Calibur 2	Electronic Arts	Xbox	1,68	53,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Tenchu – Wrath of Heaven	Activision	PS 2	1,74	56,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Godzilla Destroy All Monsters Melee	Atari	Xbox	1,89	19,00 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	Xbox	1,90	54,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	27,80 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	One Piece - Grand Battle	Atari	PS	2,63	29,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Sword of the Samurai	Ubisoft	PS 2	2,64	52,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Atari	PS	3,82	13,40 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

QUIZSPIELE

1	You Don't Know Jack 4	Take 2	PC	2,48	35,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Wer wird Millionär? – Sport-Edition	Eidos	PC	3,22	27,79 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wer wird Millionär? – 3.Edition	Eidos	PC	3,33	29,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

RENNSPIELE

1	Project Gotham Racing 2	Microsoft	Xbox	1,23	50,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Mario Kart Double Dash	Nintendo	Cube	1,35	54,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Colin McRae Rally 04	Codemasters	Xbox	1,43	57,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	DTM Race Driver – Director's Cut	Codemasters	PS 2	1,44	28,99 €	10/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
5	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ	Xbox	1,47	57,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	53,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Burnout 2	Acclaim	Cube	1,60	48,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	World Racing	TDK mediactive	Xbox	1,64	27,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Stuntman	Atari	PS 2	1,65	28,92 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS 2	1,65	37,60 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
11	Midnight Club 2	Take 2	Xbox	1,67	54,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Formel Eins 2003	Sony	PS 2	1,70	59,00 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	World Racing	TDK mediactive	PC	1,75	40,10 €	11/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	Midnight Club 2	Take 2	PS 2	1,80	52,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	1,80	56,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	V-Rally 3	Atari	GBA	1,85	38,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	29,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	Xbox	2,00	59,99 €[1]	1/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
19	DTM Race Driver – Directors Cut	Codemasters	PS 2	2,01	28,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Total Immersion Racing	Empire Interactive	PC	2,07	34,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	56,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	V-Rally 3	Atari	Cube	2,17	48,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Stuntman	Atari	GBA	2,18	48,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ	GBA	2,25	28,90 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	F1 Challenge 99 - 02	Electronic Arts	PC	2,31	39,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
26	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PC	2,34	28,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
27	F1 Career Challenge	Electronic Arts	Xbox	2,50	48,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	8,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
29	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	PC	2,73	19,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
30	The Italian Job	Eidos	PS 2	2,78	59,99 €[1]	1/2004	Eidos	Hamburg	01908-39582

ROLLENSPIELE

1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	Xbox	1,48	54,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo	GBA	1,62	38,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	49,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	Xbox	1,71	57,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Baldur's Gate – Dark Alliance	Avalon Interactive	Xbox	1,73	49,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubisoft	PC	1,86	13,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	PC	1,91	40,90 €	1/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
8	Icewind Dale 2	Avalon Interactive	PC	1,96	22,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	GBA	1,96	37,99 €	1/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
10	Dark Chronicle	Sony	PS 2	2,00	59,00 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Pokémon – Rubin & Saphir	Nintendo	GBA	2,06	44,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Lost Kingdoms 2	Activision	Cube	2,08	57,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	39,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	29,00 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
15	Golden Sun – The Lost Age	Nintendo	GBA	2,24	38,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Fluch der Karibik	Ubisoft	PC	2,26	42,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	Atari	GBA	2,36	49,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	Atari	PC	2,44	28,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku	Atari	GBA	2,57	49,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Wild Arms 3	Ubisoft	PS 2	2,71	58,90 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
21	Final Fantasy Origins	Atari	PS	2,75	29,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	Skies of Arcadia Legends	Atari	Cube	2,82	48,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Elixir	Eidos	PC	2,84	17,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	Digimon World 2003	Atari	PS	3,08	14,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

SIMULATIONEN

1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts	PC	1,90	29,90 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	52,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Die Sims	Electronic Arts	Xbox	2,07	52,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Die Sims	Electronic Arts	PS 2	2,07	57,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Flight Simulator 2004	Microsoft	PC	2,13	69,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	Microsoft	PC	2,18	34,02 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	17,00 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	PC	2,49	29,90 €	11/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	PC	2,49	29,99 €[1]	1/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
10	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	13,83 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Rollercoaster Tycoon 2 – Wacky Worlds Exp.Pack	Atari	PC	2,94	28,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Enigma – Rising Tide	Pointsoft GmbH	PC	3,21	38,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Die Sims – Megastar	Electronic Arts	PC	3,26	28,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	43,70 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	20,60 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
16	Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Exp. Pack	Atari	PC	3,43	28,14 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	The Partners	Ubisoft	PC	3,55	13,43 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Der Planer 3	Phenomedia	PC	4,83	18,90 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELE-SAMMLUNG

	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	38,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPORTSPIELE

1	Top Spin	Microsoft	Xbox	1,27	56,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Black & Bruised	Vivendi	Cube	1,78	55,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Outlaw Golf	TDK mediactive	Xbox	1,84	59,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft Xbox	Xbox	1,86	37,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	PS 2	1,89	54,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	1080 Avalanche	Nintendo	Cube	1,96	59,99 €[1]	1/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
7	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	PS 2	1,99	36,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	44,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	NHL 2K3	Atari	PS 2	2,00	57,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Tony Hawk's Underground	Activision	PS 2	2,05	52,15 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	52,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Cube	2,10	28,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Splashdown 2 – Rides Gone Wild	THQ	PS 2	2,10	37,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Fila Decathlon	THQ	GBA	2,15	19,99 €	11/2003	Karstadt	Berlin	0208-4951418
15	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	PS 2	2,21	48,78 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	RTL Skispringen 2004	THQ	PC	2,34	27,90 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	SSX 3	Electronic Arts	PS 2	2,41	53,99 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	RTL Skispringen 2003	THQ	PC	2,45	8,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Le Tour de France – Centenary Edition	Konami	PS 2	2,46	27,90 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Wakeboarding Unleashed	Activision	Xbox	2,51	57,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
21	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	58,90 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	Beach King Stunt Raser	Koch Media	PC	2,68	8,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Evolution Snowboarding	Konami	Cube	3,67	59,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	Biathlon 2003	Atari	PC	4,50	31,90 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

STRATEGIE

1	Knightshift	Zuxxez	PC	1,47	42,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Warcraft 3 – Frozen Throne	Vivendi	PC	1,52	25,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo	GBA	1,67	38,99 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	PC	1,69	23,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Praetorians	Eidos	PC	1,78	18,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	49,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Medieval – Total War	Activision	PC	1,82	20,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	9,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
9	American Conquest	CDV	PC	1,86	31,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	No Man's Land	CDV	PC	1,88	49,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	34,35 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Empires – Die Neuzeit	Activision	PC	1,92	39,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Empire Earth Exp. – Zeitalter der Eroberungen	Vivendi	PC	1,95	24,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
13	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	27,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
15	Command & Conquer Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	PC	1,96	19,90 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Homeworld 2	Vivendi	PC	2,00	5,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Civilization 3 – Conquests	Atari	PC	2,01	28,77 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	28,34 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	American Conquest – Fight Back	CDV	PC	2,03	42,99 €	7/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Age of Wonders – Shadow Magic	Take 2	PC	2,05	26,90 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
21	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	17,60 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Civilization 3 – Expansion Set	Atari	PC	2,09	31,90 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	42,99 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
24	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	13,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts	PC	2,28	39,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
26	Der Schatzplanet	Disney Interactive	PC	2,31	9,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
27	Chicago 1930	Wanadoo	PC	2,32	34,95 €	1/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
28	O.R.B.	Modern Games	PC	2,33	37,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
29	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami	GBA	2,41	37,85 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
29	Silent Storm	Jowood	PC	2,41	40,80 €	1/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
29	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	54,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
32	Ufo Aftermath	Vidis	PC	2,44	39,00 €	1/2004	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
33	Commandos 3	Eidos	PC	2,48	41,99 €	12/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
34	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	7,90 €	10/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
35	Republic – The Revolution	Eidos	PC	2,56	18,90 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
36	Heaven and Hell	CDV	PC	2,60	21,99 €	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
37	Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	Xbox	2,73	54,99 €	10/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
38	The Gladiators	Bigben Interactive	PC	3,07	17,90 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
38	Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	Modern Games	PC	3,07	18,90 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
40	Against Rome	Bigben Interactive	PC	3,10	40,50 €	1/2004	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
41	Napoleon	Atari	PC	3,12	8,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
42	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	11,99 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
43	Soldiers of Anarchy	Bigben Interactive	PC	4,90	17,90 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

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	57,99 €[2]	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Neocron	CDV	PC	2,08	44,95 €[1,2]	11/2002	CDV	Karlsruhe	0721-972240
4	In Memoriam	Ubisoft	PC	2,16	44,95 €[1,2]	1/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
5	Asheron's Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,2]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
6	Planetside	Ubisoft	PC	2,76	47,99 €[2]	8/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

[1] Preis laut Hersteller [2] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	29,77 €	5/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	36,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	32,50 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	30,50 €	5/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	32,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
6	DHM-G48	Artec Electronics	3,02	33,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	DV-5800B	NEC	3,23	32,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
8	Starspeed D16 (MS-8216)	MSI Technology	3,38	39,00 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	198,69 €	4/2003	Com on	Berlin	030-47497600
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	179,00 €	4/2003	Pama	Offenburg	0781-9246260
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	245,00 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	89,87 €	4/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	89,00 €	4/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
6	Deskstar 180 GXP 180 GB	Hitachi	2,26	159,00 €	4/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	ST 3120024 A Barracuda ATA V	Seagate	2,41	105,90 €	4/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
7	WD800JB-00CRA1	Western Digital	2,41	114,66 €	4/2003	Com on	Berlin	030-47497600
9	Diamond Max 16	Maxtor	2,54	259,24 €	4/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
10	Deskstar 180 GXP 60 GB	Hitachi	2,72	64,50 €	4/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	429,90 €	7/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
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	77,05 €	2/2003	Com on	Berlin	030-47497600
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	02623-929900
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	43,89 €	2/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
10	Mystify 440	Terra Tec	2,44	79,26 €	2/2003	Cosew Computer	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	www.amazon.de	München	www.amazon.de
●	Hercules 3D Prophet 9800XT Classic[2]	Guillemot	1,83	529,00 €[1]	1/2004	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet 9000	Guillemot	2,58	65,77 €	7/2003	Com on	Berlin	030-47497600
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	MX 440 SE-T-PCI	MSI Technology	3,46	67,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
4	Geforce 2 MX 400 PCI	Gainward	4,05	79,90 €	7/2003	Adbit	Essen	0201-4555061

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	32,18 €	10/2002	Com on	Berlin	030-47497600
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	32,90 €	10/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	8,90 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	25,90 €	10/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	18,61 €	10/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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	28,56 €	10/2002	Com on	Berlin	030-47497600
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	19,16 €	10/2002	Com on	Berlin	030-47497600
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“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire 2.1 Digital 2800	Creative Labs	3,44	56,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	24,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	I-Trique 2.1 3300	Creative Labs	3,52	77,30 €	9/2003	Com on	Berlin	030-47497600
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“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	84,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	64,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	51,62 €	9/2003	Com on	Berlin	030-47497600

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

1	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
3	Force Feedback Wheel for Nintendo Gamecube	Logitech	3,08	45,90 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	66,77 €	1/2004	Com on	Berlin	030-47497600
2	NF340 Race Master	Trust	2,68	34,90 €	1/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,91	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	3,15	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
5	Thrustmaster 360 Modena Pro	Guillemot	3,42	73,89 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	SL-6685 4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	4,44	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	Guillemot	5,33	119,00 €[1]	1/2004	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

1	Fanatec Speedster 3	Endor	2,66	69,99 €[1]	1/2004	Endor	Unterschleißheim	0871-9221140
2	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,90	24,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
5	SL-6685 4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR XBOX

1	Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel	Guillemot	2,03	49,61 €	1/2004	Com on	Berlin	030-47497600
2	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,74	24,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

MÄUSE FÜR PC

1	MX 500	Logitech	1,77	37,90 €	10/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	22,66 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	MX 300	Logitech	1,83	28,99 €	10/2003	Com on	Berlin	030-47497600
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	16,90 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	9,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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)

1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	63,90 €	3/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	42,85 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	19,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	34,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
6	Cordless Mouse Man Optical	Logitech	1,82	39,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	Cordless Optical Mouse	Saitek	1,90	30,20 €	3/2003	Com on	Berlin	030-47497600
8	Typhoon Stream RF Optical Mouse	Anubis	1,91	21,95 €	3/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
9	Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	2,01	49,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
10	XM-172 Mini RF Optical Mouse	X-Tensions	2,44	39,49 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MODEMS (ANALOG)

1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	39,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	37,65 €	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 Computer	Halle	0345-5126001
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	88,00 €	6/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	ADSL Surf USB	Acer	3,79	68,65 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MODEMS (ISDN)

1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	59,50 €	6/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
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

1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	76,50 €	8/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	65,00 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Aureon 5.1 Fun Games	Terra Tec	2,49	39,78 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	51,10 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
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]

●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,80 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	45,17 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	51,11 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	33,15 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster 2002 FIFa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

SPIELEKONSOLEN

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	99,95 €[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 €[1]	4/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	Gameboy Advance[2]	Nintendo	2,94	98,95 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Pokémon Mini[2]	Nintendo	3,65	19,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

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	19,90 €	4/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

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

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	09122-63180
8	Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	4,49	39,45 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

1	Dual Shock 2	Sony	1,56	26,87 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	45,79 €	11/2003	Cosew Computer	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 Cam	Marlow	03821-3909990

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

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 Computer	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

1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	29,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	ST 290	Saitek	2,38	22,02 €	12/2003	Com on	Berlin	030-47497600
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	22,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	14,73 €	12/2003	Com on	Berlin	030-47497600

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	34,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	44,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	38,69 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1]Preis laut Hersteller [2]Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

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 Geschwindigkeitsunterschied zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

Anisotropisches Filtern
Spezielle Methode, mit der perspektivisch verzerrte **Texturen** (etwa eine Straße, die vom Betrachter weg führt) in Spielen besser, also realistischer dargestellt werden können. Mit dieser Filtermethode müssen sowohl das Spiel als auch die Grafikkarte zusammenarbeiten. Sie erfordert einen hohen Rechenaufwand. Anisotropisches (übersetzt: uneinheitliches) Filtern fördert zudem die Lesbarkeit von Texten auf der Textur.

Arbeitsspeicher
Der Computer lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Bandbreite
Eine Datenleitung kann wegen physikalisch bedingter Einschränkungen Daten nicht unbegrenzt schnell übertragen. Der begrenzende Faktor ist die so genannte Bandbreite. Stellen Sie sich ein Wasserrohr vor: Der Durchmesser des Rohres entspricht quasi der Bandbreite. Je größer der Durchmesser, desto mehr Wasser kann fließen. Auf die Datenleitung übertragen: Je größer die Bandbreite, desto schneller (und damit in größerer Zahl) können Daten übertragen werden. Videofilme per Internet oder Videokonferenzen sind Übertragungen, die im Interesse ruckelfreier Darstellung besonders viel Bandbreite benötigen.

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.

Bildpunkt
Das auf einem PC-Bildschirm gezeigte Bild besteht aus einzelnen Bildpunkten (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 die Darstellung. Als dritter Wert wird auch die Farbtiefe (Zahl der Farben) angegeben: 1024 x 768 x 24 steht für eine Grafikeinstellung mit 1024 x 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 **Bit** (entsprechend 16,7 Millionen Farben).

Bildwiederholfrequenz
Gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computerbildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

BIOS
Steht für Basic Input/Output System, 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.

Bluetooth
Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte – wie Tastaturen und Mäuse –, aber auch Handys drahtlos miteinander zu verbinden. Aktuelle Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragung auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Byte
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM“ steht für „Read Only Memory“. Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“), auch „Rohling“ oder Leer-CD genannt, kann nur ein Mal beschrieben werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach Abschluss des Beschreibens nicht mehr möglich. CD-RWs (RW steht für „rewritable“) ist eine lösch- und wiederbespielbare CD. CD-ROM-Recorder, auch „Brenner“ genannt, sind Laufwerke, mit denen CD-ROMs und Musik-CDs produziert („gebrannt“) und gelesen werden können.

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.

CPU
Diese Abkürzung steht für „Central Processing Unit“. Deutsch: „Zentrale Prozessor-Einheit“. Siehe **Hauptprozessor**.

DDR
DDR bedeutet „Double Data Rate“ = „doppelte Datenrate“ und bezeichnet besonders schnelle **Arbeitsspeicher** (DDR-RAM). Dabei erfolgt nicht, wie früher üblich, pro Taktsignal nur eine Datenübertragung, sondern es erfolgen gleich zwei.

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 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.

Domain
Das Internet ist in viele Gebiete, die so genannten Domains, eingeteilt. Maßgeblich für die Einteilung sind das Land, in dem ein Internet-Rechner steht, und die Organisationsform des Betreibers, dem er gehört, also zum Beispiel eine Firma oder eine Universität.

Download-Manager
Als Download wird das Überspielen von Dateien aus dem weltweiten Datennetz Internet auf einen Computer bezeichnet. Download-Manager sind nützliche Program-

Bildauflösung
Die Anzahl der kleinen Punkte (Pixel), die das Bild erzeugen, bezeichnet man als Auflösung. Je mehr Pünktchen, desto höher die Auflösung, und um so mehr ist auf dem Monitor zu sehen. Siehe auch **Bildauflösung**.



Niedrige Auflösung.



Hohe Auflösung.

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.



me, die das Herunterladen großer Datenmengen komfortabler machen, beschleunigen und abgebrochene Downloads selbständig vervollständigen.

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.

DVI

Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen digital angesteuerten Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“.

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“ (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse im PC. Die meisten Rechner haben zwei, einige auch vier EIDE-Anschlüsse, an die jeweils bis zu zwei Geräte, zum Beispiel Festplatten oder CD-ROM-Laufwerke, angeschlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von maximal 133 **Megabyte** pro Sekunde weiterleiten.

Farbtiefe

Siehe **Bildauflösung**.

Firewall

Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten.

Firewire

Firewire ist eine in der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Datenübertragungsraten von maximal 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

Frequenzbereich

Töne werden durch Schwingungen erzeugt. Die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde wird Frequenz genannt. Sie wird in **Hertz** oder **Kilohertz** gemessen und bestimmt die Tonhöhe. Um die Lautstärke von hohen und tiefen Tönen separat einstellen zu können, werden die Tonhöhen in Musik-Abspielprogrammen in Frequenzbereiche eingeteilt. Der Bereich „170“ steht zum Beispiel für tiefe Töne, deren Frequenz um 170 Hertz liegt. Je höher die Zahl, desto höher auch der Ton.

FSAA

Abkürzung für „Full Screen Anti Aliasing“ auf deutsch etwa „Kantenglättung“. Die verbesserte Darstellung von Kanten reduziert den „Treppeneffekt“, den Eindruck, dass an Bildschirmen schräg verlaufende Linien stufig dargestellt werden. Eine Möglichkeit zur Abhilfe ist die Methode, benachbarte **Bildpunkte** durch Farbverläufe anzugleichen: das so genannte Anti-Aliasing. Durch farbliche Angleichung benachbarter Bildpunkte werden die „Treppenstufen“ geglättet. Kleiner Nebeneffekt: Die Linien erscheinen dadurch manchmal etwas breiter.

Geschwindigkeits-/Schubregler

Siehe **Joystick** (Steuerknüppel).

Gigabyte

Ein Gigabyte entspricht 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 rechenaufwendigen 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

→

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Vorteil: Computergrafiken werden so viel schneller berechnet.

GRPS

„General Packet Radio Service" (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst", ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr, wie in herkömmlichen Systemen, nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem die Daten übertragen werden. Mit GPRS lassen sich Daten rund vier Mal so schnell übertragen wie mit einem herkömmlichen Handy – aber nur dann, wenn Sie gerade der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

Anschlüsse des Computers

Auf der Rückseite jedes Computers befinden sich diverse Buchsen. Hier werden die Kabel zur Stromversorgung und die des Monitors, der Tastatur, der Maus und jeglichen Zubehörs angeschlossen. Die Form der Buchsen ist bei jedem PC gleich, nur die Anordnung kann unterschiedlich sein.

11 PS/2-Anschlüsse für Maus und Tastatur

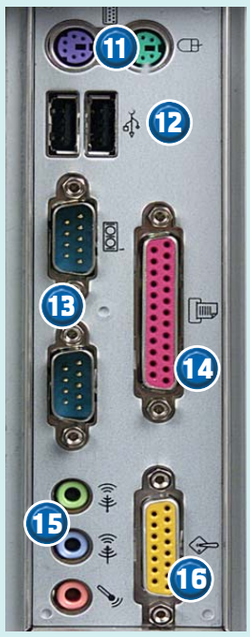
12 **USB**-Buchsen

13 Serielle Anschlüsse, etwa für ein **Modem**

14 Paralleler Anschluss, etwa für Drucker

15 Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.

16 Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**



Hauptplatine

Hier befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Karten und andere Komponenten (siehe Bild unten).

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor**.

Hauptspeicher

Siehe **Arbeitsspeicher**.

Hertz (Hz)

Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Infrarot

Per Infrarot können Daten ohne Kabelverbindung, etwa vom Handy zum Computer oder von einer Fernbedienung zum Fernsehgerät, übertragen werden. Sender und Empfänger müssen dabei (anders als beim Funk) „Sichtkontakt" haben. Eingesetzt wird dabei das für den Menschen unsichtbare infrarote Licht.

IP-Adresse

Für die Datenübertragung im Internet und in Netzwerken wird das Internet-Protokoll, kurz IP, benutzt. Jeder Computer erhält dabei eine eigene IP-Adresse, unter der er erreichbar ist. Bei dem zurzeit gebräuchlichen Verfahren („ip4") setzt sich diese Adresse aus vier Zahlen zusammen, die durch Punkte getrennt sind, beispielsweise 192.164.1.5. Von Sonderfällen abgesehen, kann jede dieser vier Zahlen einen Wert zwischen 0 und 255 haben.

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 Surfen im Internet.

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 gerät damit auch die Bildqualität.

LAN

Abkürzung für „Local Area Network", also räumlich begrenztes **Netzwerk**. „Local" 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.

Link

Links auf Internet-Seiten verknüpfen Online-Dokumente (Seiten) im Internet miteinander, so dass Sie mit einem Klick darauf von einer Seite zur anderen wechseln können. Meist sind sie in blauer Schrift dargestellt und unterstrichen. Die Links verbergen sich manchmal auch hinter Bildern, anderen Symbolen oder Schaltflächen.

Megabit

1024 **Kilobit**.

Megabyte

1024 **Kilobyte**.

Megahertz

Eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel

Siehe **Spieletastatur**.

MMC

Daten-Speicherkarte, etwa für digitale Kameras oder Handys.

Modem

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

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**.

Hauptplatine (Motherboard/Mainboard)

Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

1 Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist

2 **PCI-Anschluss**

3 Chip, der das **BIOS** enthält

4 **AGP-Anschluss**

5 **EIDE-Anschlüsse**

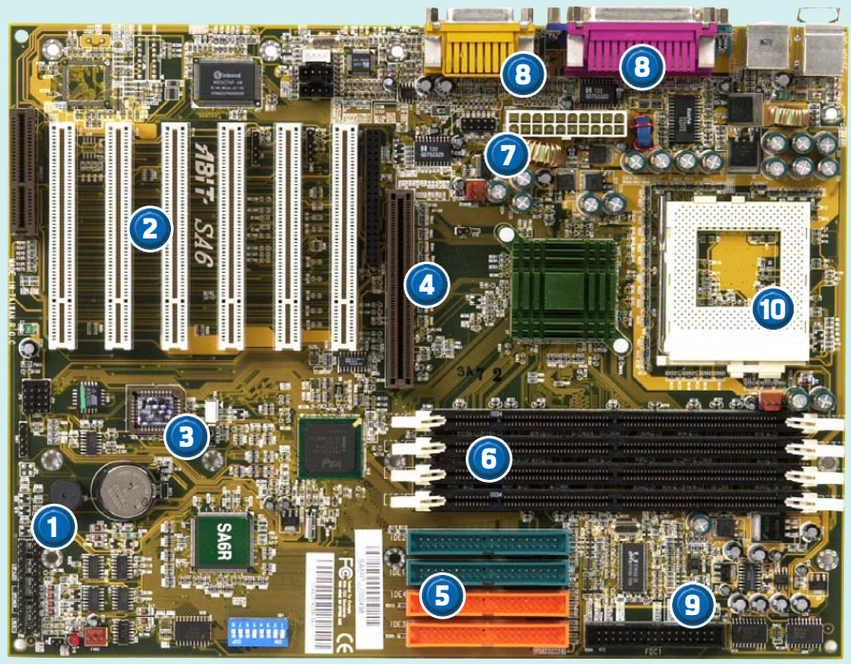
6 Steckplätze für **Arbeitsspeicher**

7 Anschluss für Stromkabel vom Netzteil

8 Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte

9 Anschluss für Diskettenlaufwerk

10 Sockel für **Hauptprozessor**



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Sammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

Optisch
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

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 PC 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.

Prepaid
Prepaid bedeutet auf Deutsch „vorausbezahlt". Eine Prepaid-Karte ist eine Handy-Karte, bei Sie eine bestimmte Anzahl Gebühreneinheiten vorab bezahlen und dann abtelefonieren können. Sie können also so lange Gespräche führen oder Kurzmitteilungen (SMS) versenden, bis das Guthaben aufgebraucht ist. Danach können Sie nicht mehr anrufen, sind aber für eine bestimmte Zeit noch telefonisch erreichbar. Das Guthabenkonto lässt sich jederzeit auffüllen.

Progressive Scan
Fernsehbilder bestehen aus Bildzeilen, die immer im Wechsel angestellt 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 Verfügung 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 eines **Netzwerks**.

SMC
SMC ist eine 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.

S-Video
S(uper)-Video ist ein Videostandard, der Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander überträgt. Die Anteile von S-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabel-Adern übertragen, es kommt daher nur in geringem Maß zu Signal-Überlagerungen. Das führt zu einer verbesserten Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

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.

TCP/IP
Das TCP/IP, ausgeschrieben „Transmission Control Protocol/Internet Protocol", ist eine Art Vereinbarung darüber, wie im Internet oder in einigen anderen **Netzwerken** Daten ausgetauscht werden können. Das Internet Protocol (IP) dient der Adressierung von Daten und übermittelt diese vom Sender zum Empfänger – prüft allerdings nicht nach, ob die Daten auch angekommen sind. Das Transmission Control Protocol (TCP) sorgt dafür, dass die Datenpakete beim Empfänger wieder zu einer großen Gesamtdatei zusammengesetzt werden – und bringt sie dafür zuvor in die richtige Reihenfolge. Das PPP („Point to Point Protocol") ist eine Erweiterung zu TCP/IP, die in bestimmten Netzwerk-Verbindungen zum Einsatz kommt.

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 262144 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 (selbst klebendes) Wärmeleitpad gleicht winzige Unebenheiten zwischen dem (Haupt)-**Prozessor** und dem Kühler aus und fördert so die Ableitung der warmen Luft an den Kühlkörpern.

Webcam
Video-Kamera, die ihre Aufnahmen direkt ins Internet überträgt. Dank neuer Techniken können solche Kameras mittlerweile fast ruckelfreie Filme ins Internet übertragen.

Wireless LAN
„Wireless" heißt auf Deutsch „drahtlos". Daten innerhalb eines **LAN**s, also eines lokalen Computer-**Netzwerks**, werden damit per Funk statt mithilfe von Kabeln übertragen.

Spieletastatur (Gamepad) 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".



Das **Steuerkreuz** hingegen kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.vid.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	069-85096168	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.com
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[3]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	02408-959209	02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	01805-005806	0190-000000[4]	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026-950308	www.nintendo.de
Novitas	38122	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
Virgin Interactive[6]	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805-0537636	01805-032936	01805-0537636	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 [6]siehe auch Avalon Interactive

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. Januar im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Castle Strike

Die Zeit der Schlösser, Ritter und Burgfräuleins kehrt zurück – wenn auch nur am PC. Hier dürfen Sie nach Herzenslust den Nachbarn überfallen, eine Burg nach eigenem Entwurf bauen oder ein Heer in die Schlacht führen. Neues aus alten Tagen lesen Sie in der kommenden Ausgabe.



Dungeon Siege

– Legends of Aranna

Helden haben niemals frei. Das gilt auch für die mutigen Kämpfer der Fantasy-Welt. Diesmal treiben sich in Dschungelruinen allerlei dunkle Gestalten herum. Was Sie dagegen tun können, steht im nächsten Heft.



Hobbit

Es gab schon ein Leben vor dem „Herrn der Ringe" in Mittelerde: das höchst abenteuerliche von Bilbo Beutlin. An der Seite seines Zwergenkumpels hat der kleine Halbling gefährliche Begegnungen mit Trollen und Orks zu überstehen. Den Reisebericht finden Sie in Ausgabe 2/2004.



Terminator 3

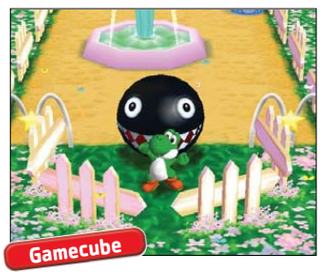
– Rebellion der Maschinen

„Ich komme wieder" versprach Arnold Schwarzenegger bereits im ersten „Terminator"-Film. Und er hat Wort gehalten. In der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE ist Termin fürs neueste Konsolenspiel.



Die Sims brechen aus

Simulierte Personen im Discofieber. Dieses Erlebnis können Sie sich auch bald gönnen. Die Redakteure wagen ein Tänzchen mit den berühmten Sims und berichten im nächsten Heft darüber – natürlich mit Taktgefühl.



Mario Party 5

Was der Fußballfreund nicht schätzt, ist für den Mario-Fan das Größte: klein-klein. Im neuesten Streich des Klempners gibt's mehr als 60 Mini-Spielchen für den Spaß in Gesellschaft. Ob das so kurzweilig ist, wie es sich anhört, lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.

HARDWARE

Schön günstig

Sieben Grafikkarten für höchstens 250 Euro stehen im nächsten Heft auf dem Prüfstand. Welche geht als Beste ihrer Preisklasse aus den harten Tests hervor und ist ihr Geld wirklich wert? Das Ergebnis lesen Sie in Heft 2/2004.

PROFI-ECKE

Schön drahtlos

„Wireless LAN" heißt die neue Funk-Technik, die störende Kabel quer über oder unter dem Schreibtisch überflüssig macht. Wie es funktioniert, für wen es sich lohnt und was man beachten muss, steht in der nächsten 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**