www.computerbildspiele.de
3/2004
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,90 EURO
mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €

4 195072 202905 03





2 CDs im Heft mit 9 Spielen und Demos









PLUS: Highway Pursuit, Revenge, Waldmeister Sause (Winter), Biathlon 2004, Skispringen 2003/04

SPIELETESTS









BRANDAKTUELL

Spielberichte:

Doom 3
The Movies
Silent Hill 4 – The Room
Richard Burns Rally

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Damit Sie, liebe Leserinnen und Leser, auf einen Blick den gesamten Heft- und CD-Inhalt sehen, zeigen wir Ihnen ab sofort auf dieser Doppelseite alles im Überblick: Die komplette redaktionelle Berichterstattung sowie alle Spiele der Heft-CD. In dieser Ausgabe sind es sogar gleich zwei CDs mit tollen Spielen sowie ausführlichen Anleitungen und Tricks. Außerdem haben wir für Sie die Seiten des Ressorts „Brandaktuell“ komplett überarbeitet. Wir zeigen Ihnen jetzt noch größer und ausführlicher ganz neue und wichtige Spiele, die kurz vor der Fertigstellung stehen. Damit Sie immer super-aktuell informiert sind. Viel Spaß beim Lesen!

Computer Bild Spiele INTERN



Vorschlag: Boris Connemann (r.), Star-Entwickler Peter Molyneux, auf dem Bildschirm „The Movies“.

● Testredakteur Boris Connemann (29) hatte ein Erlebnis besonderer Art. Der Guru der Spiele-Entwickler, Peter Molyneux (43), zeigte ihm in London Ausschnitte seines neuesten Werkes „The Movies“, in dem der Spieler als Regisseur Kinofilme herstellt (Seite 10). Der PC-Spieler hat darauf zu achten, dass die Kino-Darsteller im Spiel nicht saufen, verlottern oder dick werden. Connemann zu Molyneux: „Oh, Peter, aber in manchen Rollen müssen die Leute doch so aussehen. Sylvester Stallone hat sich für ‚Copland‘ extra eine Wampe angefuttert.“ Molyneux: „Du hast Recht, da bau ich im Spiel noch was um.“

● Es war ihr erster Tag von zwei Jahren Ausbildung zum Redakteur. 40 junge Frauen und Männer, die gerade ihr Studium beendet hatten, ließen sich auf Einladung von Knut Teske (58), dem Leiter der Axel-Springer-Journalistenschule, von Chefredakteur Frank Surholt (39) erklären, worauf der anhaltende Erfolg von COMPUTER BILD SPIELE zurückzuführen ist: „Die absolute Unbestechlichkeit und Kompetenz bei den Tests, die klare Sprache, mit der alles erklärt wird, und die Vermittlung von viel, viel Spaß am Spielen.“ Surholt selbst hatte die Journalistenschule 1991 erfolgreich absolviert.



Vortrag: Frank Surholt (vorn), Knut Teske vor Journalistenschülern der Axel Springer AG in Hamburg.

Titel: Fotos: dpa, Superbild; Montage: Arne Balhuth

Super-Spiele auf 2 CDs



Feuer aus allen Kanonen

● Übernehmen Sie das Kommando auf einer mächtigen Burg.
● Legen Sie Burgen und Paläste Ihrer Rivalen in Schutt und Asche.
● Setzen Sie neun Zaubersprüche ein: Blitze, Erdbeben, Schutzschilde.
● Meistern Sie drei Lernaufträge und 32 spannende Spielstufen.
● Schießen Sie mit zwölf Waffentypen, von Katapult bis Raketenwerfer.
● Einfache Handhabung garantiert auch Anfängern sofortigen Spielspaß.



Setzen Sie magische Waffen ein.

Autobahn Raser 4 Hetzjagd durch Innenstädte



Polizeisperren überall.



Wilde Stunts in der Stadt.



Bei 128 km/h im zweiten Gang reizen Sie die Motoren aus.

● Einen von zwölf flotten Rennwagen wählen.
● Ohne Rücksicht auf Verluste durch sechs Innenstädte rasen: Berlin, Hamburg, München, Paris, London und Las Vegas.
● Autos in der Werkstatt aufmotzen und reparieren.
● Mit wilden Stunts Polizeisperren durchbrechen.
● Mit dem Turboantrieb die Gegner abhängen.
● Zwei Mehr-Spieler-Modi.

Carcassonne Herrscher im eigenen Reich



Clevere Computergegner.



Kniffl ige Wegplanung.

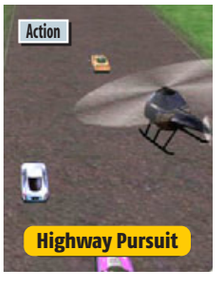


Erschaffen Sie ein eigenes Reich: Straßen, Städte, Wiesen.

● Bis zu fünf Spieler über Internet, Netzwerk oder am gleichen Computer.
● Originalgetreue Umsetzung des preisgekrönten Brettspiels des Jahres 2001.
● Drei unterschiedliche Ansichten der Spielfläche.
● Bestimmen Sie Stärken und Schwächen von bis zu vier Computergegnern.
● Abwechslung durch drei Varianten mit unterschiedlicher Punktewertung.















In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter:Richard Burns Rally, Silent Hill 4 – The Room, The Movies, Doom 3 6
Geplante Erscheinungstermine 17
Hitliste der meist verkauften Spiele 18
Neue Hardware 22
Die neue Sony-Konsole PSX 24
Bunt gemischt 26
Vorserientests
PC **Gangland** Action (ab Februar 2004) 28
Cube **Kirby Air Ride** Rennspiel (ab 26. Februar 2004) 28
PS2 **Pitfall – Die verlorene Expedition** Geschicklichkeitsspiel (ab Februar/März 2004) 31
GBA **Sword of Mana** Rollenspiel (ab März 2004) 29
Xbox **Tenchu – Return from Darkness** (ab März 2004) Action 30
Neue Handy-Spiele 32
Die neue Jahres-CD-ROM von COMPUTER BILD SPIELE ist da: Volles Programm auf 2 CDs 33

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 36
Die Testtabelle verständlich erklärt 38
PC **Augustus** Strategie (im Handel) 58
Xbox **Baldur's Gate – Dark Alliance 2** Rollenspiel (i.H.) 78
Xbox **Battlestar Galactica** Action (im Handel) 79
PC **Breed** Action (ab 20. Februar) 62
PS2 **Castlevania** Action (ab 12. Februar 2004) 70
PC **Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg** Strategie (im Handel) 50
Cube **Die Sims brechen aus** Simulation (im Handel) 82
GBA **Die Sims brechen aus** Simulation (im Handel) 84
PS2 **Final Fantasy X-2** Rollenspiel (ab 20. Feb. 2004) 76
PS2 **Legacy of Kain – Defiance** Action (im Handel) 74
PC **move 2 play** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 56
PC **Nosferatu** Action (im Handel) 54
PC **Pro Train 4 – Hamburg – Berlin** Simulation (Ergänzungs-CD, im Handel) 60
PC **Secret Weapons over Normandy** Action (im Handel) 68
PS2 **SWAT – Global Strike Team** Action (im Handel) 75
Xbox **Tiger & Dragon** Action (im Handel) 79
PC **X2 – Die Bedrohung** Action (ab 4. Februar 2004) 40
GBA **Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten** Kartenspiel (im Handel) 84

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Black & White** Aufbauspiel (im Handel) 88
PC **Chicken Shoot Gold** Action (im Handel) 90
PS2 **Der Herr der Ringe – Die Gefährten** Action (im Handel) 92

CD-ROM IM HEFT

Spiele: „Ballerburg", „Autobahn Raser 4", „Carcassonne", „Moorhuhn – Schatz des Pharao XS", „Highway Pursuit", „Revenge", „Waldmeister Sause – Winter-Edition Gratisversion"
Demos: „Biathlon 2004", „Skispringen 2003/2004"
Installations-Anweisungen zu Adobe Reader 6.0 94
Installations-Anweisungen zu Direct-X9.0b 94
Installations-Anweisungen zu Windows Installer 2.0 94
Installations-Anweisungen zu Ballerburg 96
Tricks zu Ballerburg 97
Installations-Anweisungen zu Autobahn Raser 4 96
Tricks zu Autobahn Raser 4 101
Installations-Anweisungen zu Carcassonne 106
Tricks zu Carcassonne 107
Installations-Anweisungen zu Biathlon 2004 110
Installations-Anweisungen zu Highway Pursuit 110
Installations-Anweisungen zu Skispringen 2003/2004 111
Installations-Anweisungen zu Moorhuhn – Der Schatz des Pharao XS 112
Installations-Anweisungen zu Waldmeister Sause – Winter-Edition Gratisversion 112
Installations-Anweisungen zu Revenge 113

SPIELETRICKS

PC **Breed** 118
PC **X2 – Die Bedrohung** 114
Geheime Tricks (Cheats) 124

MAGAZIN

Gewinnspiel 128
Reportage: Skispringen im Schanzenviertel 130

HARDWARE

Vergleichstest: neun kabellose Tastatur-Maus-Sets 132
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 133
Testergebnisse im Detail 134
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 140

RATGEBER

Spiele-Daten restlos löschen und komprimieren 142
So installieren Sie ein Spiel 146

PROFI-ECKE

Flüsterleiser PC: So installieren Sie eine Wasserkühlung 148

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 152
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 154
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 156
Briefe an die Redaktion 158
COMPUTER BILD SPIELE hilft 158
Spielebücher-Kritiken 159
Marktübersicht 160
Telefonnummern der Spielehersteller 164
Fachbegriffe einfach erklärt 166

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 170

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

Meldungen

Psycho-Thriller

Horror-Fans dürfen sich freuen: Die Firma Ubisoft will noch im zweiten Quartal dieses Jahres „Project Zero 2 – Crimson Butterfly" für Playstation 2 auf den Markt bringen. Laut Hersteller soll der Grusel nicht durch blutige Darstellungen entstehen. Man wolle vielmehr Schockerlebnisse nur andeuten, also auf den psychologischen Horroreffekt zurückgreifen. Das Urspiel „Project Zero" erschien ebenfalls für Playstation 2 (Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2002,



Die Idylle trügt – das Grauen kommt bestimmt.

Urteil „gut"), außerdem für Xbox (7/2003, Urteil „gut"). Eine Xbox-Version des zweiten Teils ist bisher nicht in Sicht. Der Preis beträgt voraussichtlich 59 Euro.
Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Taschen-Kanone

Max Payne, Held mit nervösem Zeigefinger, schießt bald auch aus dem Gameboy Advance. Während alle Spiele dieser Reihe für PC, Playstation 2 und Xbox erst ab 18 Jahren freigegeben sind, soll „Max Payne Advance" das Siegel „ab 16" tragen. Als Starttermin in Deutschland ist der 19. März 2004 vorgesehen. Und darum geht's: Mit Pistole und Granatwerfer ballern Sie sich in der Taschenversion durch zehn Spielstufen gegen Feinde aus der New Yorker Unterwelt. Wenn die bösen Buben zu zahlreich auftauchen, schalten Sie per Knopfdruck auf Zeitlupe (für Profis: „Bullet Time") und erledigen alle(s) in Ruhe. Preis: voraussichtlich 40 Euro.
Infos bei: Take 2 GmbH, Tel. 089-278220, www.maxpayne.de/gba



Legacy of Kain – Defiance

Kain war Ihr Schicksal

Actionspiel für PC, Playstation und Xbox | Die Fürsten der Finsternis, Raziel und Kain, sind auf der Suche nach jener geheimnisvollen Macht, die ihr Schicksal bestimmt. Und so reist das dunkle Duo durchs düstere Reich Nosgoth, immer auf der Pirsch nach leicht zu besiegenden Menschen und Dämonen, deren Blut und Seelen wichtige Grundnahrungsmittel sind. Raziels und Kains Kampfrepertoire umfasst so unwiderstehliche Techniken wie Telekinese-Attacken und fliegende Angriffe. Und ihre Schwerter lassen sich mit Eis, Feuer oder tödlichen Strömen magisch aufladen. Das müsste den stärksten Gegner umhauen.

- **Angekündigt für:** Februar 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,99 Euro (PC), 59,99 Euro (PS 2, Xbox)
- **Infos bei:** Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom)



Kain bevorzugt Solinger Stahlware mit Wellenschliff.



Hey, Raziel – komm in die Hufe!

Man soll das Eisen schmieden, so lange es heiß ist.

Wenn Kain mit dem Brotmesser droht, sehen Gegner keine Schnitte mehr.

Richard Burns Rally

Liebe geht durch den Wagen

Rennspiel für PC | Sie lieben Rallye-Sport? Mögen aber „Colin McRae“ nicht mehr hören? Dann ist Richard Burns Ihr Name

Ein kleines Entwicklerteam schickt sich an, den Rallye-Primus „Colin McRae Rally 04“ vom Siegertreppchen der staubigen Straßenspiele zu stoßen: Mit der beeindruckenden Simulation „Richard Burns Rally“ könnte das gelingen. Hier wird noch mehr Augenmerk auf den Simulations-Charakter gelegt. So wird beispielsweise jeder Reifen des Querfeldein-Autos und seine Traktion auf dem Untergrund einzeln berechnet. Die Folge: Der Wagen fährt sich wie ein echtes Rallye-Geschoss – zickig, bockig, eigensinnig. Im Fuhrpark treffen Sie übrigens die üblichen Verdächtigen an: Subaru Impreza WRX, Mitsubishi Lancer Evo 7, und sechs weitere Vehikel, die im aktuellen Rallyesport Rang und Namen haben, stehen zur rasanten Geröll-Party bereit.

Die Meisterschaftsläufe toben durch sechs höchst unterschiedliche, penibel und realistisch gestaltete Landschaften. Vom engen, schlammigen Feldweg in England bis zu den breiten Hochgeschwindigkeitspisten Nordamerikas ist alles dabei. Präparieren Sie sich gut für jeden Kurs, denn Schäden am Wagen wirken sich deutlich auf sein Fahrverhalten aus.

Wer nach einer Rolle auf dem Dach landet, darf zwar sicher sein, dass umgehend Helfer herbeieilen und die Kiste wieder aufrichten – aber so weit muss es ja nicht kommen.

Gerade diese kleinen Details sind es, die Richard Burns Rallye zu einem besonderen Rennspiel machen. Die liebevoll in Szene gesetzte Umgebung ist – nicht zuletzt dank lebendiger, johlender Fans am Streckenrand – vom Schauplatz einer echten Rallye kaum mehr zu unterscheiden. Um das alles genießen zu können, werden Sie sich gerne Ihre Fahrten in der Wiederholung ansehen. Erst in dieser entspannten Phase fallen die vielen grafischen Feinheiten so richtig auf. Da die Entwickler sich noch bis April mit der Verfeinerung des Spiels Zeit lassen wollen, es aber bereits jetzt einen guten Eindruck hinterlässt, dürfte etwas richtig Großes auf die Fangemeinde zurollen.



Impressionen vom Impreza: Auf der Kuppe hilft kein Allradantrieb – da hebt der Subaru ab. Nach der harten Landung kapituliert zunächst nur die Türverriegelung. Aber die Kurve ist dann doch zu viel, diese Show endet in Rückenlage.

- **Angekündigt für:** April 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49 Euro
- **Infos bei:** SCI Games Ltd., 11 Ivory House, Plantation Wharf, London SW11 3TN, Tel. 44207350-5240, www.sci.co.uk/games

Suikoden 4

Die chinesische Lauer

Rollenspiel für Playstation 2 | Fans der Rollenspiel-Serie „Suikoden“ dürfen sich freuen – Teil vier erscheint erstmals in Europa für Playstation 2. Die Geschichte basiert auf dem gleichnamigen chinesischen Roman um 108 ehrenwerte Banditen und den mysteriösen „Runenstein der Strafe“. Auf Reisen durch die riesige, dreidimensional dargestellte Suikoden-Welt treffen Sie im Spielverlauf über 100 Zeitgenossen, die sich Ihnen gerne anschließen, wenn Sie wollen. Mit Ihrem Tross geht's auch auf große Fahrt über die Meere zu entlegenen Küsten – immer auf der Lauer, denn Sie werden von mächtigen Kreaturen bedroht, gegen die Sie sich mit Schwert und Magie zur Wehr setzen müssen.



Keine Angst – die Leute empfangen Sie mit offenen Armen.



China ist groß und voller Überraschungen – also: Augen auf und durch!

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



Lande oder platz' – ein Treffer an der richtigen Stelle, und der Hubschrauber geht hoch.

Bad Boys 2

Miami weiß was

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Der Kinofilm „Bad Boys 2“ lief im Herbst 2003 in deutschen Kinos an, ein halbes Jahr später kommt das passende Spiel. Jetzt können Sie selbst die Rolle der Drogenfahnder Mike Lowrey und Marcus Burnett übernehmen, die zu einer Sondereinheit gehören und in Miami ermitteln. Die Handfeuerwaffe ständig im Anschlag, schleichen Sie durch 15 Spielstufen und abgewrackte Fabrikgebäude oder sündhaft teure Villen – immer auf der Pirsch nach Mafiosi. Achtung: Die Gangster greifen gern zu schweren Geschützen oder hochgerüsteten Hubschraubern.

- **Angekündigt für:** 24. März 2003 (Termin für Cube steht noch nicht fest)
- **Preis laut Hersteller:** 49 Euro (PC), 59 Euro (PS 2, Xbox, Cube)
- **Infos bei:** Empire Interactive, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.empireinteractive.de

→

Meldungen

Rainbow 3 für PS 2

Gute Nachrichten für Action-Fans: „Tom Clancy's Rainbow Six 3" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003, Urteil „sehr gut") erscheint im März auch für Playstation 2. Wie in der Xbox-Version geht's darum, weltweit gegen den Terror zu kämpfen,



Erste Terroristenregel: Man kann nicht immer gewinnen.

Geiseln zu befreien, Gefangenenaufstände zu beenden. Und das gibt's nur auf Playstation 2: einen Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm für kooperatives Vorgehen sowie neue Aufgaben und Mehr-Spieler-Karten. Das Actionspektakel wird voraussichtlich 59,95 Euro kosten.
Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Gold für Lara

Bereits zum zehnten Mal gab es für ein „Tomb-Raider"-Spiel eine Auszeichnung für besonders guten Absatz vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD). Das Playstation-2-Spiel „Tomb Raider – The Angel of Darkness" kassierte Gold für über 100 000 verkaufte Exemplare. Die Fans sind offenbar hart im Nehmen, denn auf das Abenteuerspiel prasselten schlechte Wertungen nieder. COMPUTER BILD SPIELE vergab in Heft 9/2003 die gerade noch „befriedigende" Note 3,42. Die PC-Version wurde in derselben Ausgabe als „mangelhaft" bewertet.



Viel Gold vor der Hütte: dicke Auszeichnungen für Lara.



Western haben einen Bart? Denkste – Fenimore Fillmore (links) bringt frischen Westwind.

The Westerner

Let's go west!

Abenteuerspiel für PC | Der wilde Westen braucht den Besten – einen Haudegen wie Sie, der für Recht und Ordnung sorgt. Als Fenimore Fillmore kommen Sie nach einem langen Ritt durch die Nacht gerade noch rechtzeitig zur Banister Farm. Üble Schurken bedrohen den Hausherrn, aber ein gestandener Westernheld wie Sie schlägt die Banditen locker in die Flucht. Fortan reiten Sie durch 100 in netter Comic-Grafik präsentierte Schauplätze, um die Desperados zu verfolgen. Mit nervösem Zeigefinger und wachem Geist, denn Ihr selbstloser Einsatz für das Gute gibt Ihnen immer wieder knifflige Rätsel auf.

- **Angekündigt für:** März 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,95 Euro
- **Infos bei:** DTP Digital Tainment Pool GmbH, Usedomstr. 19, 22047 Hamburg, Tel. 040-6699100, www.dtp-ag.com



Das wird keine Gute-Nacht-Geschichte.

Silent Hill 4 – The Room

Der Schreck heiligt die Mittel

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Hier gibt's blanken Horror – furios inszeniert

Mit „sehr gut" beurteilte COMPUTER BILD SPIELE in Ausgabe 7/2003 „Silent Hill 3" für Playstation 2, den ersten Titel dieser Reihe, der nicht erst für Spieler „ab 18 Jahren" freigegeben war. Auch „Silent Hill 4" soll das Siegel „ab 16 Jahren" bekommen, ist aber dennoch nichts für schwache Nerven. Wer die Vorgänger kennt, ahnt bereits, was auf ihn zukommt: perfekt inszenierter Grusel in höllischen Parallelwelten.

Die neue Hauptfigur im Spiel heißt Henry Townshend. Der Gute sieht sich aus unerfindlichen Gründen plötzlich in seiner Wohnung gefangen. Die Ausgänge führen nicht mehr in die gewohnte Umgebung mit Parks, Ladengeschäften und kleinen Straßen, sondern geradewegs in ein Horrorszenario.

Aus dem Blickwinkel eines unbeteiligten Dritten (Fachbegriff: „Third-Person-View") leiten Sie Henry durch neblige Landschaften und Wälder, lösen knackige Rätsel und erforschen Gebäude, zum Beispiel ein Hotel und ein Gefängnis, in denen das Blut geradezu von den Wänden tropft.

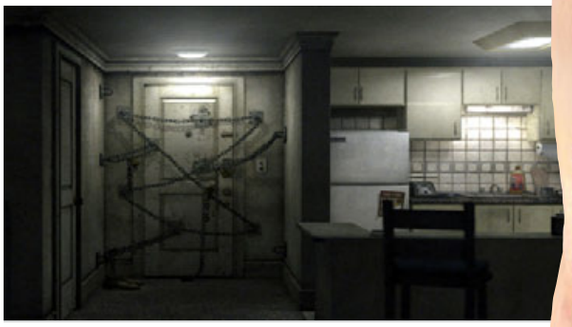
Waffen, etwa eine Pistole oder mindestens einen Schlagstock, sollten Sie immer griffbereit haben. Denn so mancher Untote oder geradezu monströs-makabre Zeitgenosse – etwa der mit zwei Babyköpfen – trachtet Ihnen nach dem Leben. Die Horrorgestalten treten meist völlig überraschend aus der Wand oder greifen unvermittelt aus der Luft an. Der Hersteller verspricht auch für den vierten Teil punktgenau inszenierte Schreckskunden, dazu Gänsehaut fördernde musikalische Untermalung und gut durchdachte Rätsel.



Klar: Untote sind halbe Sachen.

Ringe unter den Augen garantiert – auch beim Spieler.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Konami GmbH, Berner Str. 103 - 105, 60437



Überraschungsangriff der Wach- und Schließgesellschaft.

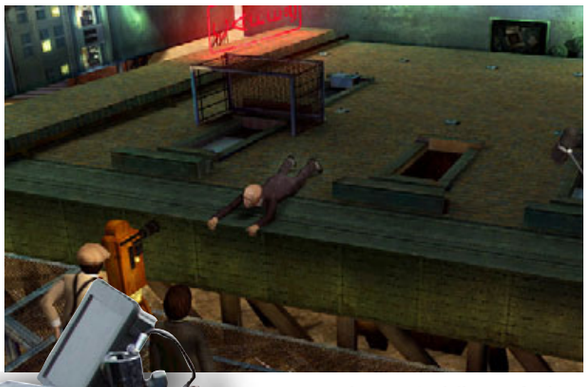


Hier stand im Heft eine Anzeige.





Mobil-Prunk: Die Größe der Wohnwagen am Set richtet sich nach der Prominenz Ihrer Schauspieler. Hier sind echte Stars versammelt.



Verkantete Genialität: Im fertigen Film wird diese Szene um 90 Grad gedreht – dann hängt der Mann an der Dachkante.

The Movies

Der Film-Film

Simulation für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Der berühmte Spiele-Entwickler Peter Molyneux („Black & White“) lud COMPUTER BILD SPIELE zur Vorführung seines neuen Werks „The Movies“ nach London ein



Dr. h.c. Peter Molyneux (43).

Was wollen Sie? Explosionen? Eine Verfolgungsjagd? Jemanden, der aus dem dritten Stock in einen Müllcontainer fällt? Drei ineinander verwobene Handlungsstränge? Ninja? Einen Söldner im Ruhestand? Und einen Helden, der sich nicht an die Regeln hält? Dann ist dies Ihr Spiel!

In dieser „Hollywood-Simulation“ nehmen Sie Platz auf dem Regiestuhl. Wer mag, kann sogar ein ganzes Filmstudio aufbauen und selbst verwalten. Angehende Filmemacher starten ihre Karriere exakt im Jahr 1900. Ein lausiger Hinterhof muss zunächst als „Arbeitsplatz“ reichen. Dann fehlen „nur noch“ Schauspieler. Aber die wünschen nicht nur ihren eigenen Wohnwagen am Drehort, sondern auch eine anständige Gage. Sobald die ersten Verträge unter Dach und Fach sind, müssen Sie die Kulissen aussuchen für Ihren ersten Stummfilm. Das modrige Kaminzimmer für einen Thriller dürfen Sie entweder selbst einrichten, oder Sie greifen auf ein vorgefertigtes Modell zurück. Jetzt nur noch die Darsteller richtig positionieren – und die erste Klappe kann fallen.

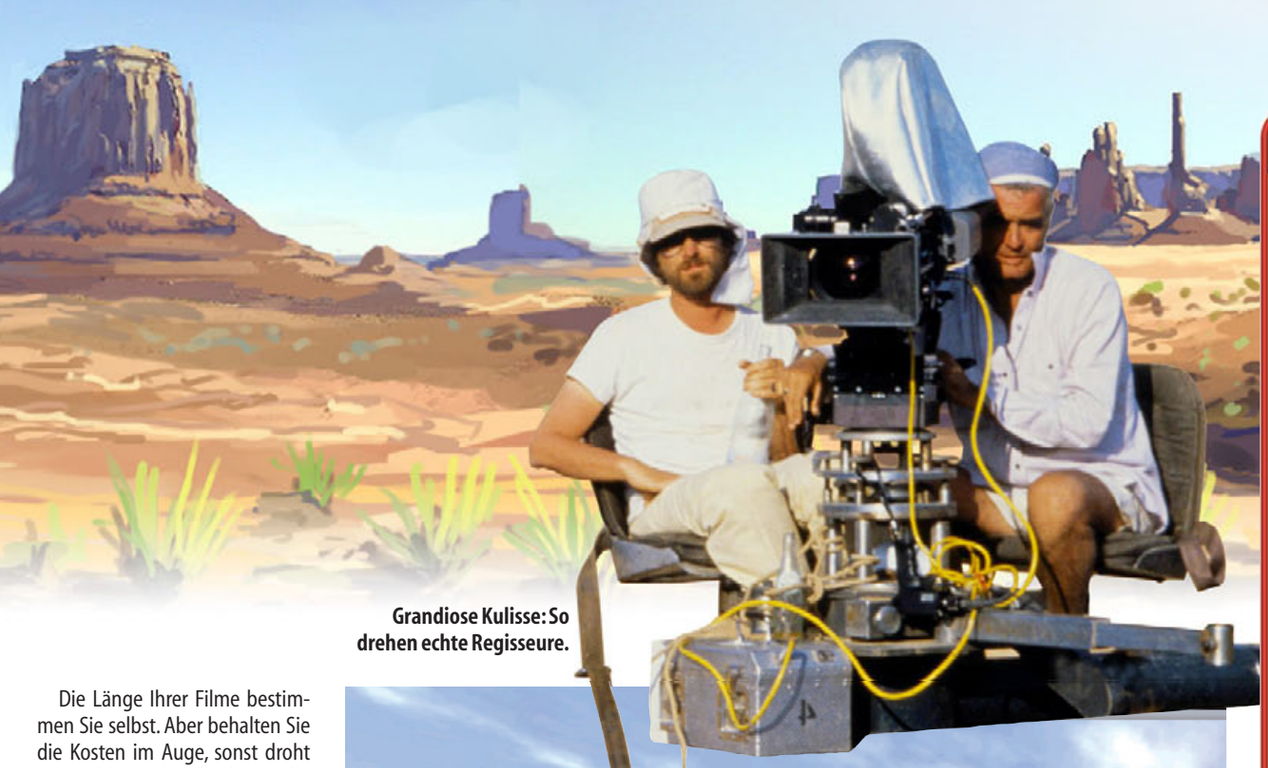
Szenenbeispiel: Zwei Personen plaudern angeregt vor dem Kamin. Aber gemäß Ihrer Regieanweisung steigt plötzlich ein Vampir durch eine Bodenluke ins Zimmer. In weiser Voraussicht haben Sie vorher einen Pflock auf den Tisch gelegt. Während die Szene läuft, können Sie mithilfe von Schiebereglern bestimmen, wie sich die Figuren in der Szene weiter verhalten sollen. Schieben Sie den Regler in Richtung „ruhig“, so wird der Vampir nur kurz fauchen, während sich Ihre Stars mit dem Pflock vor Angst zitternd in eine Zimmerecke verkriechen. Dann verschwindet der Blutsauger wieder, und Sie können die nächste Szene in Angriff nehmen. Schieben Sie den Regler auf „Action“, dann geht's richtig zur Sache. Der Vampir stürzt sich auf das Plauder-Pärchen, ein kurzer, aber wilder Kampf tobt, bei dem der Untote schließlich unterliegt und – fachgerecht gepfählt – zu Asche zerfällt.

Vorsicht: Angesichts einer solchen Szene wären Kintoppbesucher anno 1900 reihenweise in Ohnmacht gefallen. Die Öffentlichkeit hätte Ihr teuflisches Machwerk verurteilt. Ebbe in den die Kinokassen und auf Ihrem Bankkonto wären die Folge. So läuft's auch im Spiel. Doch wer es sich leisten kann, darf den Film auch zehn Jahre in der Schublade schmoren lassen, bis das Publikum abgebrüht ist, und ihn dann mit einem Paukenschlag in die Kinos bringen. Viele Jahre später, wenn die Technik weiter ist, können Sie Ihre Frühwerke auch nachträglich vertonen oder gar mit schicken Effekten im Stil des Science-Fiction-Thrillers „The Matrix“ garnieren.



Schiebung beim Dreh: Mit diesen Reglern stellen Sie den Grad der Spannung (englisch: „Suspence“) und der Gewalt („Violence“) ein. Die Darsteller spielen dann die Szene entsprechend Ihren Vorgaben.

Fotos: Cinetext, Thomas Brill



Grandiose Kulisse: So drehen echte Regisseure.

Die Länge Ihrer Filme bestimmen Sie selbst. Aber behalten Sie die Kosten im Auge, sonst droht Ihrem Filmstudio der finanzielle Ruin, und die Stars laufen Ihnen davon. Zwar sind keine Abbilder echter Schauspieler im Spiel vertreten, doch Sie können Ihre Wunsch-Darsteller aus einem riesigen Baukasten zusammenstellen. Auf diesem Umweg könnten Sie theoretisch auch Julia-Roberts- und Tom-Cruise-Kopien basteln. Das heißt aber noch lange nicht, dass die auch so gut ankommen wie ihre Vorbilder – der Erfolg liegt allein in Ihrer Hand, jeder Fehler kann zum Flop führen.

Haben Sie einen Film im Kasten, dann können Sie dessen Publikumserfolg an den Schlangen vor den Kinos ablesen. Wer einen echten Straßenfeger dreht, kann ihn auf der Festplatte speichern, auf CD brennen oder per E-Mail an Freunde versenden. Peter Molyneux ist sicher, dass bald viele Filme von Spielern aus aller Welt im Internet zu sehen sein werden.

Nach „Black & White 2“, „Fable“ und „B.C“ wird „The Movies“ das vierte Molyneux-Spiel in diesem Jahr. Film ab!

- **Angekündigt für:** Herbst 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49 Euro
- **Infos bei:** Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690, www.themoviesgame.com

Kamera läuft, Ton ab: Das Filmteam ist in Position. Die Schalter links zeigen deutlich, dass bei der Entwicklung des Spiels der Wunsch nach einfacher Bedienung Regie führte – Anweisungen per Knopfdruck.





Links: Heftiger Kampf zwischen Häftlingen – Knast-Action kommt immer gut. Oben: lauschiger Südsee-Set mit Versenkung des Londoner Glockenturms Big Ben. Wenn Sie wollen, geht alles.

Meldungen

Ein Mann, ein Wok

Eine Sternstunde des Fernsehens: Stefan Raab lud andere TV-Prominenz ein, in Woks durch eine Bobbahn zu rasen. Eisklar: Bald gibt's die Rutschpartie mit chinesischen Pfannen als PC-Spiel. Auf sechs Rennkursen, von der Praktikanten-Piste bis zum Tsunami-Tunnel, geht's per Kochgeschirr um die Wurst. Sogar Wetter- sowie Tag- und Nachtwechsel bietet das Blödelspiel. Das Topf-Event gibt's in den nächsten Tagen für 19,99 Euro.



TV total im Eiskanal: rasen mit Raab.

Infos bei: BHV GmbH, Tel. 0800-2484685, www.bhv.de

Retter-Vorhersage

Feuersbrünste, Verkehrsunfälle, Evakuierung von Hochhäusern aus der Luft – ein Pilot für alle Notfälle kennt keine Langeweile. „Rettungs-Helicopter 112“ verlangt Ihnen 20 Spielstufen lang waghalsige Einsätze in Berlin und Amsterdam ab. Knifflige Landungen, gefährliche Bergungen per Seilwinde und unglaubliche Flugmanöver am PC gibt's ab 18. Februar für 19,99 Euro.

Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795, www.davilex.com

Mut zur Mücke

Mit dem Sommer kommen die Mücken. Und nerven. Doch im PC-Spiel „Mosquitos“ dürfen Sie den kleinen Plagegeistern zeigen, was eine Klatsche ist. Das Spiel, mit dem Sie sich auf die warme Jahreszeit vorbereiten können, soll noch im Februar kommen – für 7,99 Euro.

Infos bei: Comport Interactive, Tel. 0611-5316970, www.comport-interactive.com



Ein Urlaubsparadies – für Menschen und Mücken.

Meldungen

Abgekartetes Spiel

„Yu-Gi-Oh! – Power of Chaos – Yugi the Destiny“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Urteil „befriedigend“)



Karten-Kult ohne Ende: „Yu-Gi-Oh!“-Sammeledition.

ist auch als PC-Spiel Kult: zum Start gleich auf Platz zehn der Monats-Hitliste. Jetzt gibt's das Spiel für rund 40 Euro in DVD-Verpackung mit drei „offiziellen“ Sammelkarten. Laut Hersteller soll im Laufe dieses Jahres noch eine ganze Reihe von Yu-Gi-Oh!-Spielen für PC erscheinen.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com

Die Oldie-Parade

Nostalgie hat immer Saison. Also hat Atari kräftig im Archiv gewühlt und 80 Spiele, die vor 20 Jahren schwer angesagt waren, auf eine CD-ROM gepackt. Natürlich nicht ohne „Pong“, die Mutter aller Videospiele, eine heute geradezu steinzeitlich wirkende Tennis-„Simulation“. Außerdem dabei sind die Klassiker „Asteroids“,



Eins aus 80: „Centipede“, ein unverwüstlicher Oldie.

„Centipede“, „Missile Command“, „Haunted House“ und viele andere Hits der 80er-Jahre. Für 14,99 Euro können PC-Spieler ab 26. Februar mit „Atari – 80 Classic Games in One“ sich aktiv an die Zeit erinnern, als die Spiele laufen lernten.
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.atari.de

Pokémon Colosseum, Pokémon Channel

Der Kinder-Kanal

Abenteuer für Gamecube | Zwei neue Spiele mit den nimmermüden Taschen-Monstern sind bei Nintendo in der Mache. „Pokémon Channel“ ist als Einstieg für Kinder vorgesehen, die das Universum der kleinen Viecher noch nicht kennen. 20 „TV-Kanäle“ im Spiel erlauben es, zwischen verschiedenen Sendungen umzuschalten, darunter Pokémon-Nachrichten, exklusive Trickfilme mit den beliebten Figuren Pichu Bros. und Pikachu, ein Shopping-Kanal, sechs Minispiele und ein Fitness-Programm zum Mitmachen vorm Bildschirm.

„Pokémon Colosseum“ tritt dagegen in die Fußstapfen der bekannten und bewährten Vorgänger: Der Spieler erforscht die Welt der Pokémon, immer auf der Suche nach neuen Monstern, die er einfangen und dann gegeneinander kämpfen lassen kann. Der Clou: Die Monster aus den Pokémon-Editionen „Rubin“ und „Saphir“ für Gameboy Advance können per Kabel ins Colosseum übertragen werden.



Gelb, gut, gründlich: Pikachu forever.

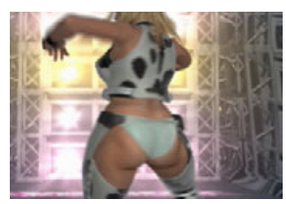
- **Angekündigt für:** April 2004
- **Preis laut Hersteller:** je 59 Euro
- **Infos bei:** Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806



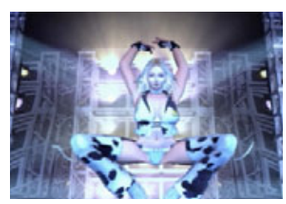
Im übertragenen Sinn: Die Pokémon machen Fernsehen. Durchs Programm führt, natürlich, Star-Moderator Pikachu. Wer sonst?



Husch, husch, ins Körbchen? Nein, Dixie und Reiko steigen in den Ring.



Das geht auf keine Kuhhaut: Dixie im knappen Rindsleder …



… von schwarzbunten Holsteinern. Da stiert man hin, oder?

WWX – Rumble Rose

Die Waffen der Frauen

Prügelspiel für Playstation 2 | Schöne Aussichten sind Ansichtssache: attraktive Damen, mit Lack- und Lederklamotten sowie kniehohen Stiefeln eher knapp bekleidet, entpuppen sich als knallharte Wrestling-Bräute. Da steigt dann etwa Country-Girl Dixie Clements in den Ring, um der Japanerin Reiko Hinomoto zu zeigen, was eine „Dixie-Buster-Attacke“ ist. So hat jede Kämpferin ihre ganz speziellen Angriffstechniken. Und auf den Mund gefallen sind die Ladies auch nicht: Ein Knopfdruck genügt, und es hagelt Pöbeleien.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320

Soldiers – Heroes of World War 2

Ein weites Feld

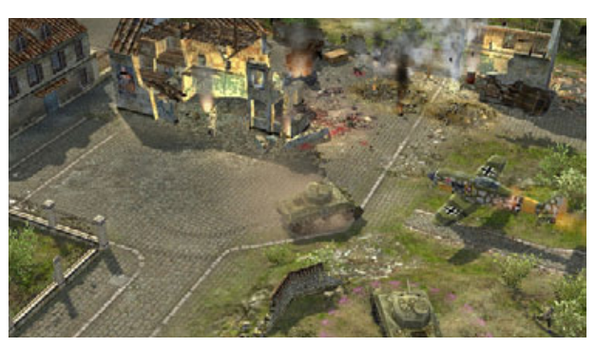
Strategiespiel für den PC | Der Zweite Weltkrieg tobt auf dem Bildschirm weiter. Ein Ende ist nicht abzusehen. Nach „Battlefield 1942“, „Wartime Command“ und „Commandos 3 – Destination Berlin“, um nur ein paar Beispiele zu nennen, folgt nun „Soldiers – Heroes of World War 2“. Diesmal operieren Sie als Einzelkämpfer hinter feindlichen Linien. In 25 umfangreichen Einsätzen sollen Sie den Gegner im eigenen Lager bekämpfen. Nach Belieben auf russischer, amerikanischer oder deutscher Seite. Über 100 Fahrzeuge und 25 Waffentypen stehen Ihnen für den Versuch zur Verfügung, ein finsteres Kapitel der Geschichte neu zu schreiben.

Außerdem wird es einen Mehr-Spieler-Modus für **Netzwerk** S.XXX und Internet geben. Einzelheiten dazu stehen noch nicht fest.

- **Angekündigt für:** Sommer 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861 (1,86 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz),



Nachschub für Kriegsspielfreunde: Der Benzintransport rollt.



Das Trümmer-Trauma: Der Zweite Weltkrieg wird noch lange aktuell bleiben. In den Köpfen. Und in einschlägigen Strategiespielen.



Was vom Tage übrig blieb: Im Schutz der Nacht geben Panzertruppen der Stadt den Rest, machen den Weg für nachrückende Besatzer frei.

→

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Actionspiel für PC und Xbox

Es ist wie im richtigen Leben: Die anderen haben Mist gebaut, und Sie müssen die Suppe auslöffeln. Und wenn's eine Monsterbrühe ist …

Auf dem Mars-Mond Phobos: Wissenschaftler haben hier seit Jahren in einem riesigen Labor nach übernatürlichen Phänomenen geforscht. Es kommt, wie es kommen musste: Eines Tages passiert beim Testlauf einer Teleportationsmaschine ein furchtbares Unglück. Ein Tor zur Hölle wird geöffnet, Tausende von Dämonen, Monstern und Geistern fallen über die Forschungsstation her und stürzen sich auf die Wissenschaftler. Das ist die Stunde eines gestählten Space-Marines – Ihre Stunde. Sie sollen auf Phobos wieder für Ruhe, Recht und Ordnung sorgen. Bis an die Zähne gerüstet mit allem, was die Waffenkammer an Hi-Tech-Wummen hergab. Also schleppen Sie sich mit schweren Maschinengewehren, Granat- und Raketenwerfern ab. Mit diesem Handgepäck wagen Sie sich in die Forschungsanlage: Flackerndes Licht verleiht den Räumen eine gespenstische Stimmung, aus der Ferne hören Sie entsetzliche Schreie. Vorsichtig tasten Sie sich durchs Halbdunkel voran. Da bricht ein undefinierbares Etwas – ein Riese aus Fleisch und Stahl – neben Ihnen durch die Wand. Auch wenn Ihnen das Herz in die Hose rutscht – Sie müssen kaltblütig reagieren, wenn Sie überleben wollen.

Die Entwickler des Spiels „Doom 3" hatten von der ersten bis zur letzten Spielsekunde nur eines im Sinn: Ihnen Angst (Phobien) einzujagen –



Dreh' dich nicht um, der plumpe Sack geht um: ein Hellknight. Und der kann kräftig zupacken.

Doom 3

Phobien auf Phobos

und das scheint mithilfe vollkommen neuartiger Grafikeffekte und durch den Einsatz passender Musik und Geräusche in nie dagewesener Realitätsnähe auch locker zu gelingen. Schon in der angespielten sehr frühen Version kann Doom 3 selbst hartgesottene Spieler voll überzeugen. Leider müssen Sie sich noch bis Herbst 2004 gedulden. Doch das Warten lohnt sich – todsicher!

- **Angekündigt für:** PC, Xbox
- **Preis laut Hersteller:** 49,90 Euro
- **Infos bei:** Activision GmbH, Brunnenfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690
  www.activision.de



Was, spinn' ich? Wenn so ein Monstrum zum Kampf bittet, sollten Sie nur mit ja oder nein antworten …



Sei kein Tor: Am netten Kollegen vom Sicherheitsdienst kommst du nicht vorbei.



Körperwälzen: ein Koloss, halb Fleisch, halb Stahl, wie aus Gunther von Hagens' Gruselkabinett.

Dämonen im Wandel der Zeit

1992	2004



Brute: Einst ein kleiner, grober Pixelhaufen, mauserte sich das Monster zur Furcht erregenden Bestie.



Hellknight: Der war früher schon brandgefährlich, sah aber eher niedlich aus. Jetzt ist er erwachsen.



Imp: Aus heutiger Sicht wirkt der Ur-Imp geradezu albern. Wer seinem Nachfahren gegenübersteht, hat dagegen nichts zu lachen.



Hier stand im Heft eine Anzeige

Meldungen

Vom Brett ins Netz

Sie lieben das „Risiko“? Ab 12. Februar können Sie „Risiko – Die Weltherrschaft“ für Playstation 2 spielen. Entweder allein gegen bis zu zehn computergesteuerte Gegner oder – eher dem Wesen des Brettspiel-Klassikers angemessen – per PS-2-Internet-Service gegen maximal fünf weitere Teilnehmer, die mit Ihnen um Länder(-Punkte) kämpfen. Der Preis für das digitale Risiko wird bei 39,99 Euro liegen.



Gehen Sie das „Risiko“ ein: Brettspiel-Klassiker für PS 2.

Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.atari.de

Sims außer Haus

„Die Sims brechen aus“ (PS-2-Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Urteil „gut“) – und der Name ist Programm: Das Spiel gibt’s nämlich bald als mobile Version für Sim-Spaß unterwegs. Nokia und Electronic Arts arbeiten an einer Version für das Konsolen-Handy N-Gage. Das Spiel soll noch im ersten Halbjahr 2004 erscheinen und wird ab 39 Euro zu haben sein.

Infos bei: Nokia GmbH, Tel. 069-9622190, www.n-gage.com



Helm-Mut sagt: Die spinnen, die Sims.



Der Beweis: Geklaute Autos leiden unter Wertverlust.

Driver 3

Tatort: Reifenprüfung

Rennspiel für Playstation 2 | Gestern Miami, heute Nizza, morgen Istanbul – als verdeckter Ermittler Tanner heften Sie sich in aller Welt einem Syndikat von Autodieben auf die Spur und liefern den bösen Jungs wilde Verfolgungsjagden im Namen des Gesetzes. Da können Sie natürlich keine Rücksicht auf Verkehrsregeln oder unversehrtes Blech nehmen. Konsequenter Bleifuß, waghalsige Fahrmanöver und ausgiebiger Waffengebrauch sind auf den 200 Kilometern Straße im Spiel ausdrücklich erlaubt und meistens notwendig. Für Ihre 30 Einsätze stehen 70 Fahrzeuge bereit: Personenautos, Lastwagen, Motorräder, sogar Schiffe. Wer Vehikel in Einzelteile zerlegt, darf auch gerne versuchen, die Schieber zu Fuß auf Schritt und Tritt zu verfolgen.



Mehr Sport wagen: Verfolgung zu Fuß.

- **Angekündigt für:** März 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.atari.de



Brisanter Frachter: ein Autoteile-Transporter – völlig neu definiert.



Getürkter Amerikaner: nachgeahmter 50er-Jahre-Buick in Istanbul.

Camigo 2+

Das große Zappeln

Geschicklichkeitsspiel für PC | Bildschirm-Gymnastik kommt in Mode. Mit „Eye Toy – Play“ für Playstation 2 nahm die neue Masche ihren Lauf. Dann folgte „Move 2 Play“, und jetzt kommt „Camigo“ – beide für PC. Per Kamera kommen Sie leibhaftig ins Spiel und steuern alle Vorgänge mit vollem Körpereinsatz. So weit, so gut, allerdings nimmt die Anzahl der Spiele im Programm mit jeder Neuerscheinung ab. Bot Eye Toy noch zwölf, so fuhr Move 2 Play nur noch fünf auf, dazu weitere fünf zum Herunterladen aus dem Internet. Bei Camigo sind es nur noch zwei plus eins. In „Schatzinsel“ sollen Sie eine Kiste voller Gold beschützen, indem Sie Piraten, die von beiden Seiten ins Bild springen, mit den Händen abwehren. „Feenzauber“ verdreht Ihr Ebenbild unvermittelt in alle möglichen Richtungen und macht es Ihnen damit sehr schwer, die Hände korrekt zu bewegen. Um Camigo spielen zu können, müssen Sie übrigens bereits eine **USB-1.1** S.XXX-Kamera haben, denn die wird nicht mitgeliefert.

- **Angekündigt für:** Februar 2004
- **Preis laut Hersteller:** 19,99 Euro (ohne Kamera)
- **Infos bei:** BHV GmbH, Novesiastr. 60, 41564 Kaarst, Tel. 0800-2484685



Pirouetten gegen Piraten: „Die Schatzinsel“. So klar werden Sie sich im Spiel aber nicht sehen, ins Beispielbild wurde ein Foto montiert.

Neverwinter Nights – Die Horden des Unterreichs

Spieltiefe unter Wasser

Zusatz-CD-ROM zum Rollenspiel für PC | „Neverwinter Nights“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2002, Bewertung „gut“) wird zielstrebig ausgebaut: Nach „Die Schatten von Undernzit“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2003, Urteil „gut“) erscheint jetzt eine zweite Erweiterung: „Die Horden des Unterreichs“. Der Hersteller verspricht 20 zusätzliche, spannende Spielstunden im Einzelspieler-Feldzug durchs Königreich Tiefwasser.



Tauchen verursacht Krebse: Wer diesem Spiel auf den Grund geht, wird in die Zange genommen.

Sechs neue Charakter-Klassen sind dabei, zum Beispiel der Waffenmeister, der Jünger des roten Drachen und der Wahre Wandler. Außerdem enthält das Programm 300 neue Waffen, 80 taufrische Talente, 40 bislang unbekannte Zaubersprüche sowie 16 neue, gefährliche Monster.

- **Angekündigt für:** 25. März 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.atari.de

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

SPIEL	GERÄT	IM HANDEL (LAUT HERSTELLER)
ACTION		
Champions of Norrath – Realms of Everquest	PS2	25. März 2004
Deadman's Hand	PC XBOX	25. März 2004
Deus Ex – Invisble War	PC XBOX	März 2004
Far Cry	PC	März 2004
Firefighter F.D. 18	PS2	März 2004
I-Ninja	PS2	1. Quartal 2004
kill.switch	PS2	1. Quartal 2004
Nexagon	PC	24. März 2004
Nightshade	PS2	4. März 2004
Spawn Armageddon	PS2 XBOX CUBE	12. März 2004
Shining Force	GBA	Mitte März 2004
Shining Soul 2	GBA	Mitte April 2004
SOCOM 2 – U.S. Navy Seals	PS2	1. Quartal 2004
Syphon Filter – The Omega Strain	PS2	1. Quartall 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	PS2	25. März 2004
Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	PC PS2 XBOX	25. März 2004
Yu Yu Spirit Detective	GBA	18. März 2004
ABENTEUER		
Dragonball Z – Taiketsu	GBA	11. März 2004
Forbidden Siren	PS2	1. Quartal 2004
The Suffering	PS2 XBOX	März 2004
BRETTSPIEL		
Trivial Pursuit – Straight up with a Twist	PC	25. März 2004
FUßBALLSPIEL		
This is Football 2004	PS2	1. Quartal 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Dr. Seuss Cat in the Hat	PS2 XBOX GBA	19. März 2004
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	PS2 XBOX CUBE GBA	12. März 2004
Tak und die Macht des Juju	PS2 CUBE GBA	Mitte März 2004
MANAGERSPIEL		
BDFL Manager 2004	PS2 XBOX	Februar/März 2004
RENNSPIEL		
Driver 3	PS2 XBOX	18. März 2004
ROLLENSPIELE		
Arc – Twilight of the Spirits	PS2	1. Quartal 2004
Beyond Divinity	PC	März 2004
Hack Vol. 1	PS2	11. März 2004
Neverwinter Nights – Die Horden des Unterreichs	PC	25. März 2004
SIMULATION		
Harvest Moon – A Wonderful Life	CUBE	18. März 2004
STRATEGIESPIEL		
Phantasy Star Online 3 – C.A.R.D. Revolution	CUBE	März 2004

CUBE = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS2 = Playstation 2

Anzeige

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	 Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Fußball Manager 2004	Managerspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Spellforce – The Order of Dawn	Strategie	gut	1/2004	Bigben	12 Jahren
4	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	gut	2/2004	Activision	12 Jahren
5	FIFA Football 2004	Fußballspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	gut	2/2004	Electronic Arts	16 Jahren
7	Die Sims – Super Deluxe	Simulation	Hauptspiel getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Call of Duty	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
9	Anno 1503	Action	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
10	Yu-Gi-Oh! – The Power of Chaos – Yugi the Destiny	Kartenspiel	befriedigend	2/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
11	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	6 Jahren
12	URU – Ages Beyond Myst	Abenteuer	gut	1/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
13	Prince of Persia – Sands of Time	Action	gut	2/2004	Ubisoft	12 Jahren
14	Max Payne 2	Action	–		Take 2	⚠ 18 Jahren
15	Deutschland sucht den Superstar	Geschicklichkeitsspiel	PS-2-Version getestet	1/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
16	Empires – Die Neuzeit	Strategie	gut	12/2003	Activision	ohne Altersbeschränkung
17	Wer wird Millionär? – Edition 4	Quizpiel	–		Eidos	ohne Altersbeschränkung
18	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	Strategie	befriedigend	3/2004	Vivendi Universal	12 Jahren
19	Command & Conquer – Generäle	Strategie	gut	11/2003	Electronic Arts	16 Jahren
20	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	Rennspiel	ausreichend	2/2004	THQ	12 Jahren

Playstation

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

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2/1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Medal of Honor – Rising Sun	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
3	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	sehr gut	1/2004 Arts	Electronic	16 Jahren
5	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	Cube-, GBA-Version getestet	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
6	Eye Toy Play und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren
7	Tony Hawk's Underground	Sportspiel	gut	1/2004	Activision	6 Jahren
8	True Crime – Streets of L.A.	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
9	Prince of Persia – Sands of Time	Action	sehr gut	1/2004	Ubisoft	12 Jahren

Gameboy Color

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

[1] Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Mario Party 5	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Need for Speed – Underground	Sportspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2/1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	PC-, PS-2-, GBA-Version getestet	1/2/2004	Electronic Arts	16 Jahren
5	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
7	Mario Party 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	3/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	FIFA Football 2004	Fußballspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
10	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Action	sehr gut	12/2003	Activision	12 Jahren

Gameboy Advance

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Strategie	gut	1/2004	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	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
6	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	6 Jahren
7	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
8	Mario & Luigi – Superstar Saga	Rollenspiel	gut	1/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	gut	1/2004	Electronic Arts	6 Jahren

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Project Gotham Racing 2	Rennspiel	sehr gut	1/2004	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
3	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	PC-, PS-2-, GBA-Version getestet	1/2/2004	Electronic Arts	16 Jahren
5	Medal of Honor – Rising Sun	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
6	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Action	sehr gut	12/2003	Ubisoft	16 Jahren
7	Tony Hawk's Underground	Sportspiel	PS-2-, Cube-Version getestet	1/2/2004	Activision	6 Jahren
8	True Crime – Streets of L.A.	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
9	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	Cube-, GBA-Version getestet	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
10	Counterstrike	Action	gut	1/2004	Microsoft	16 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Gestiftete Daten

Die Firma Sandisk hat ab sofort „Cruzer Titanium“ im Angebot, einen **USB** S.166 -Speicherstick, der bis zu 512 **Megabyte** S.166 Daten, kleinere Spiele und Arbeitsprogramme archivieren kann. Der Datenaustausch mit einem Computer erfolgt gemäß **USB-2.0** S.166 -Standard. Laut Sandisk sollen so vom Cruzer Titanium zum PC bis zu 15 Megabyte pro Sekunde oder vom PC zum Speicherstick 13 Megabyte pro Sekunde übertragen werden können. Für 199 Euro ist der USB-Stick Cruzer Titanium ab sofort im Handel.

www.sandisk.de



Tragbarer Datenträger: „Cruzer Titanium“.

3D-Grafik für Handys

Der kanadische Grafikspezialist ATI präsentierte kürzlich einen **Grafikprozessor** S.166 für Mobiltelefone. Mit dem „Imageon 2300“ soll es möglich sein, Spiele dreidimensional auf Handy-Bildschirmen darzustellen. Außerdem soll der Prozessor das Abspielen kleiner Videofilme mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde ermöglichen. Die Produktion des Imageon 2300 soll noch im ersten Quartal 2004 anlaufen. Wann ihn erste Handy-Hersteller in ihre Geräte einbauen, konnte ATI noch nicht bekanntgeben.

www.ati.de



Bild läuft: Grafikprozessor für Handys.

Die Maus bleibt cool

Hitzige Schlachten in Actionspielen führen nicht selten zu feuchten Händen. Gegen eine klebrige Rechte gibt’s jetzt aber die „Airflo Mouse“ von Nyko. Kleine Ventilatoren in der Maus blasen Luft zur Kühlung der Hand nach außen. Selbst der verkrampfteste Klammergriff sollte damit kein Schweißbad mehr nach sich ziehen. Die Airflo Mouse hat die zwei üblichen Tasten plus Scroll-Rad. Verkaufspreis und -start stehen noch nicht fest.

www.nyko.com



Wie eiskalt ist dies Händchen: „Airflo Mouse“.

VIA Apextreme

Der Installationskünstler



Vielseitig wie ein Computer, bequem wie eine Spielekonsole: Der „VIA Apextreme“ wird direkt am Fernseher betrieben. Und die Installation von Spielen läuft angeblich vollautomatisch ab.

Spielecomputer | Das Unternehmen VIA präsentierte auf der Consumer Electronic Show (CES) in Las Vegas einen Computer, der in erster Linie fürs Spielen konstruiert wurde. Der „Apextreme“ arbeitet mit dem von VIA selbst entwickelten **Prozessor** S.166 „C3“. Dessen **Taktfrequenz** S.166 beträgt 1,4 **Gigahertz** S.166 . Der eingebaute **Grafikprozessor** S.166 „Delta Chrome“ stammt von S3, soll bis zu zehn Millionen **Bildpunkte** S.166 pro Sekunde verarbeiten können und mit der neuen Programmsammlung **Direct-X 9** S.166 zusammenarbeiten. Die übrige Ausstattung laut Herstellerangaben: sechs **USB-2.0** S.166 -Anschlüsse, ein **DVD-ROM-Laufwerk** S.166 und eine **Netzwerkkarte** S.166 . Die fest auf der **Hauptplatine** S.166 montierte Soundkarte erlaubt den Anschluss von 5.1-Lautsprechersystemen aus fünf Hoch-/Mitteltönern für die Rundumbeschallung und einer Bassbox. Der eingebauten Festplatte sagt VIA 20 **Gigabyte** S.166 Fassungsvermögen nach. Der Apextreme werde direkt an den Fernseher angeschlossen, ein Computer-Monitor sei nicht notwendig, so VIA. Das Beste zum Schluss: Spiele sollen nach dem Einlegen der CD-ROM oder **DVD** S.166 vollautomatisch installiert werden. Apextreme ist ab sofort in den USA ab 299 US-Dollar (umgerechnet rund 235 Euro) erhältlich.

- **Angekündigt für:** 2.Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** VIA Technologies, Mottmannstr. 12, 53842 Troisdorf, Tel. 02241-397780

www.via-tech.de

Madrics Cruiser Quatro Wheel

Fährt jetzt auch Kurven



Steuer frei: Dieses Lenkrad kriegt die Kurve zu allen gängigen Konsolen.

Lenkrad für Playstation, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Das Lenkrad „Cruiser Quatro Wheel“ von Madrics lässt sich an allen gängigen Spielekonsolen betreiben. Es hat zwölf Bedientasten, Gas- und Bremspedal sowie Rütteleffekt. Mit welcher Sensibilität das Auto im Rennspiel auf Ihre Lenkbewegungen reagiert, sollen Sie nach Belieben einstellen können, der maximale Einschlagwinkel lässt sich laut Hersteller in drei Stufen verstellen – 30, 60 und 90 Grad. Das Lenkrad hat eine Beschichtung aus Gummi und soll damit besonders griffig sein.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 34,90 Euro
- **Infos bei:** Madrics Media GmbH, Zwischen den Wegen 65, 69168 Wiesloch, Tel. 06222-9358

www.madrics.com

Creative Labs Muvo 2

Rock around the Clock



Aufforderung zum Tanz: „Muvo 2“ fasst 64 Stunden MP3-Musik – oder fünf Spiele.

Zubehör für PC | Mit dem „Muvo 2“ hat die Firma Creative Labs einen nagelneuen **MP3** S.166 -Spieler im Angebot. Dessen vier **Gigabyte** S.166 Fassungsvermögen entsprechen 64 Stunden Musik. Der Muvo 2 kann aber auch als kleiner Datenträger genutzt werden, denn er speichert nicht nur Musik, sondern auch Spiele, Arbeitsprogramme und andere Daten. Zum Datenaustausch wird das nur 6,5 mal 6,5 mal 2 Zentimeter messende Gerät per **USB** S.166 -Anschlusskabel (Version 2.0) mit dem Computer verbunden.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 379 Euro
- **Infos bei:** Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710

www.europe.creative.com

Nokia 7600

Und Morgen Telefoniert man So



Das Ei des Kolumbus? Nokias Multifunktions-Handy „7600“ für UMTS zeigt sich gut in Form.

Mobiltelefon (Handy) | Wer für die Zukunft gerüstet sein will, sollte zum „7600“ greifen – das empfiehlt jedenfalls dessen Hersteller, der finnische Konzern Nokia. Das neue Handy arbeitet nämlich nicht nur in **GSM** S.166 -, sondern auch in **UMTS** S.166 -Netzen. Mit dieser (in jüngster Zeit umstrittenen) Technik sollen Sie per Handy schneller ins Internet gelangen, zügig Spiele, Filme, Musik und sonstige Daten herunterladen beziehungsweise versenden können. Erste Telefongesellschaften in Deutschland werden noch in diesem Jahr UMTS-Dienste bereitstellen. In Österreich wurde das neue Netz bereits Ende 2003 gestartet. Das Nokia 7600 wiegt 123 Gramm und hat einen 3,5 mal 4,5 Zentimeter kleinen Bildschirm, der 120 x 160 **Bildpunkte** S.166 in 65 536 Farben darstellt. Schon obligatorisch ist die eingebaute Digitalkamera, mit der sich sowohl Fotos als auch kurze Videoaufnahmen einfangen lassen. Bereits installiert sind Programme zum Abspielen von Musik und Videos sowie zum Aufzeichnen von Gesprächen (Diktierfunktion). Das Fassungsvermögen des eingebauten Speichers beträgt 29 **Megabyte** S.166 . Die gespeicherten Daten können wahlweise per **USB** S.166 -Kabel, **Bluetooth** S.166 oder Infrarot zum PC übertragen werden, so der Hersteller. Achtung, Weltenbummler: Mit dem Nokia 7600 können Sie nicht in den USA telefonieren.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 609 Euro (ohne Kartenvertrag)
- **Infos bei:** Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840

www.nokia.de

Vidis Gametrak

Das hat Hand und Fuß

Zubehör für Playstation 2 (PS 2) | Immer nur per Fingerakrobatik mit mit dem Gamepad spielen? Nein. Runter vom Sofa, ran ans „Vidis Gametrak“ und dann mit vollem Körpereinsatz ins Spiel. Mit dem Basisgerät werden Handschuhe und eine Fußmatte geliefert. Alle Handbewegungen werden wie folgt berechnet: Je nach Schlagweite „rollen“ Sie unterschiedlich lange Abschnitte eines Verbindungskabels zwischen Gametrak und Handschuhen auf oder ab. Auch der „Schlagwinkel“ kann so berechnet und eins zu eins im Spiel umgesetzt werden. Die Fußmatte registriert Ihre Beinarbeit, auch jeder Tritt wird umgehend ins Spiel übertragen. Laut Vidis fühlt man sich dabei anfangs wie eine „kleine Marionette“, aber „schon nach zehn Minuten“ werde „das Spiel zur Schweiß treibenden Angelegenheit“. Klar, denn auch die Heftigkeit der Bewegungen wird erfasst. Um Gegnern einen wuchtigen Hieb zu verpassen, müssen Sie also wirklich kraftvoll zuhauen. Leider funktioniert Gametrak nur mit bestimmten PS-2-Titeln. Zum Verkaufsstart soll das entsprechend programmierte Actionspiel „Black Wind“ erhältlich sein, später werden Abenteuerspiele (zunächst „Sword Adventure“) und Sportspiele folgen, zum Beispiel „Real World Tennis“, „Real World Baseball“ und „Real World Golf“.



Fit for Fun: Das Spielsteuergerät „Vidis Gametrak“ wird Sie in Atem halten.

- **Angekündigt für:** August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 99,99 Euro
- **Infos bei:** Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040-5148400
  www.vidis.com

Hama Callblocker

Die sichere Wahl

Zubehör für PC | Ungewollt installierte Internet-Zugangsprogramme, die Verbindungen über teure Einwahl-Nummer herstellen (so genannte 0190-Dialer), können das Stöbern im weltweiten Datennetz zur äußerst kostspieligen Freizeitbeschäftigung machen. Nur allzu leicht „fangen“ sich Spieler auf der Suche nach Patches oder Cheats im Internet 0190-Dialer ein. Es gibt zwei Möglichkeiten, die gefährlichen Programme abzublocken: Entweder Sie beauftragen Ihre Telefongesellschaft, Ihren Anschluss für teure Vorwahlen, wie 0190 und 0900, zu sperren. Oder Sie kaufen eine Telefonanlage mit Nummernblockade beziehungsweise ein zusätzliches Gerät, zum Beispiel den „Callblocker“ von Hama. Der sperrt die Vorwahlen 0190 und 0900 automatisch. Laut Hama lassen sich bis zu 15 weitere beliebige Vorwahlen sperren, zum Beispiel die immer mehr in Mode kommende 0137, die immerhin auch bis zu einem Euro pro Anruf kosten kann. Das Gerät wird einfach zwischen Telefonanschluss und **Modem** S.166 montiert.



Eingeschränktes Wahlrecht: Der „Callblocker“ von Hama sperrt teure Telefonnummern.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 40 Euro
- **Infos bei:** Hama & Co GmbH, Dresdner Str. 9, 86653 Monheim, Tel. 09091-5020
  www.hama.de

Radix Protector

Grand mit Viren

Zubehör für PC | Täglich gibt es Meldungen über neue Computer-Viren, die unter Umständen das ganze Betriebssystem zerstören können. Die Firma Radix bietet den „Protector“ an, ein Gerät, mit dem Sie Ihr Betriebssystem (meist Windows) schnell sichern und ebenso zügig wiederherstellen können. Den Protector gibt es in zwei Varianten: als Steckkarte zum Einbau in den Computer und als Kästchen zum Anschluss an die **USB** S.166 -Buchse. Ein mitgeliefertes Programm erlaubt das Anlegen einer „Kopie“ des Betriebssystems. Wird es von Viren befallen, so müssen Sie den Computer laut Radix lediglich neu starten. Während des Neustarts können Sie über ein Menü das Protector-Programm aufrufen. Es kopiert dann das Betriebssystem im unversehrten Originalzustand wieder auf die Festplatte. Dafür soll das Gerät weniger als eine Minute benötigen.



Schlüsselposition: System-Sicherung als Einbaukarte …



… oder transportabel als USB-Stift für die Westentasche.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 159 Euro
- **Infos bei:** Radix GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal, Tel. 06181-943630
  www.radix-de.de

Sony PSP

PSP = hohe Preis-Spanne?

Neue Spielekonsole | Chris Deering, der Chef von Sony Europa, gab kürzlich erste Preisvorstellungen für die mobile Spielekonsole „PSP (Playstation Portable)“ bekannt: Demnach soll der Verkaufspreis umgerechnet zwischen 287 und 430 Euro liegen. Das wäre in jedem Fall deutlich mehr, als Nintendo für den Gameboy Advance SP verlangt (129 Euro). Die mobile Spielekonsole hat einen von innen beleuchteten Bildschirm. Passende Spiele wird es laut Sony auf CD-ROM-ähnlichen Scheiben von etwa sechs Zentimetern Durchmesser mit 1,8 **Gigabyte** S.166 Fassungsvermögen geben. 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.166 -Technik vorgesehen.



Das wird ein teurer Spaß: Sonys Mobilkonsole „PSP“ wird mindestens 287 Euro kosten.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** : zwischen 287 und 430 Euro
- **Infos bei:** Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurter Str. 233, Triforum Haus c, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805-252586
  www.playstation.de

Meldungen

Durchblick mit Brille

Die Firma Leadtek stellte kürzlich „X-Eye“ vor, eine 3D-Brille für räumlich wiedergegebene Spiele. Das Sichtgerät wird mit der **USB** S.166 -Buchse des Computers verbunden. Die X-Eye hat kleine Bildschirme in beiden Brillengläsern (für Profis: Organic Light Emitting Diodes – kurz: OLED), die eine **Bildauflösung** S.166 von bis 800 x 600 **Bildpunkten** S.166 erlauben. Das Spielen „durch die Brille“ hat den Vorteil, dass Ihnen eine viel größere Spielfläche vorgegaukelt wird und Sie sich direkt im Spiel wähnen. Die X-Eye wird über den USB-Anschluss auch mit Strom versorgt. Wann und zu welchem Preis Leadteks Superbrille auf den Markt kommt, ist noch nicht bekannt.



Augenblick mal: totale 3D-Illusion mit „X-Eye“.

www.leadtek.de

Töne ohne Draht

Wer ein Motorola-Handy mit **Bluetooth** S.166 -Technik hat, kann Musik, Sprache und Spielgeräusche aus dem Telefon jetzt drahtlos zum separaten Lautsprecher „HF 800“ übertragen. Dessen Wiedergabequalität soll deutlich besser sein als die des im Handy eingebauten Lautsprechers. Bis zu zehn Meter Distanz zwischen Telefon und HF 800 sind möglich. Motorola gibt eine Bereitschaftszeit (bei voll aufgeladenem Akku) bis zu 100 Stunden an, die reine Betriebszeit beträgt danach drei Stunden. Als maximale Wiedergabeleistung nennt Motorola ein Watt. Preis und Verkaufsstart stehen noch nicht fest.



Zusatz-Lautsprecher für Handys: „HF 800“.

www.motorola.de

SONY PSX

Edelkonsole mit Macken

Das Ende einer langen Dienstreise: COMPUTER BILD SPIELE hat die neue, multifunktionale Spielekonsole Sony PSX eigens für diese erste Beurteilung aus Japan einfliegen lassen. Die Redaktion zeigt Ihnen schon jetzt, was die Neue kann – und was nicht



Die Erwartungen waren angesichts der volltönenden Versprechungen aus dem Hause Sony groß: Anders als die Playstation 2 ist die PSX nicht nur Spielekonsole mit **DVD** S. 166 -Spieler, sondern auch noch **DVD-Brenner** S. 166, Festplatten-Videorecorder und **Memorystick-Kartenleser** S. 166 (siehe auch Vorbericht in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004).

Also: Karton auf, Kabel anschließen, Batterien in die mitgelieferte Fernbedienung einlegen – und schon geht das Suchen nach der Spieletastatur (Gamepad) los. Vergeblich! Sony legt der japanischen PSX (Modellbezeichnung DESR-5000) tatsächlich kein Gamepad bei. Angesichts des Verkaufspreises von umgerechnet 610 Euro ein echtes Armutszeugnis. Stattdessen haben die Japaner die Tasten des Gamepads in die Fernbedienung integriert. Spielen ist damit aber praktisch unmöglich.



Schriftzeichen: Das PSX-Menü für die Voreinstellungen besteht aus zwölf Unterpunkten.

Im Testlabor von COMPUTER BILD SPIELE wird die Japan-PSX genauer untersucht. Eine Dolmetscherin hilft bei der Übersetzung der ausschließlich in japanischer Sprache verfassten Menüs und der Bedienungsanleitung. Das neue Gerät hat wenig Gemeinsamkeiten mit der altbewährten PS 2. Allein das Menü für die Geräteeinstellungen hat zwölf Unterpunkte. Hier können Sie beispielsweise das Tempo von Diaschaus aus abgespeicherten Bilddateien ändern. Selbst eine Altersbeschränkung für das Abspielen von DVDs lässt sich hier eingeben.

Nächster Testpunkt im Labor: Spielen. Dazu wird eine Playstation-CD-ROM ins Laufwerk eingelegt, wie gewohnt. Und dann wird's ungewohnt: Anders als in der Playstation 2 wird das Spiel nicht automatisch gestartet. Stattdessen muss man sich durch das aus sechs Punkten bestehende Grundmenü hangeln, bis man zum Punkt „Spiel" gelangt. Nach einer Wartezeit von bis zu einer halben Minute erscheint dann eine blaue CD im Untermenü. Die müssen Sie schließlich anwählen, und „schon" wird das Spiel geladen. Ab hier ist für den Spieler alles wieder, wie gehabt. Hat man alle notwendigen Einstellungen im Spiel erledigt, steht dem Spaß nichts mehr im Wege. Die Bildqualität entspricht der PS 2. Übrigens funktionieren an der PSX auch alle Geräte, die an PS und PS 2 betrieben werden können – vorausgesetzt, man ist bei der Verkabelung nicht verzweifelt. Denn die Anschlüsse befinden sich fast allesamt auf der PSX-Rückseite. Damit ist das Anstöpseln von Gamepads sehr schwierig.

Überhaupt sind die Buchsen ein Thema (fast) ohne Ende: Die PSX hat nur einen **USB** S. 166 -Anschluss. Lenkräder, wie das „Logitech GT Force", die ausschließlich am USB-Anschluss funktionieren, lassen sich also nicht paarweise anschließen, damit etwa zwei Spieler gegeneinander Autorennen unter gleichen Bedingungen fahren können. Ärgerlich: Die Speicherkarte wird an der Gerätefront eingesteckt. Leider verschwindet sie dann nicht im Innern der PSX, so dass sie vor dem Schließen der Frontklappe wieder entfernt werden muss. Schade: Playsta-tion-Spiele können nicht auf die eingebaute Festplatte kopiert werden.

Entgegen Sonys Aussage, dass die PSX Bilder von selbst gebrannten DVDs oder CDs lesen könne, funktionierte das beim getesteten Gerät nicht. Urlaubsfotos (nur im Dateiformat **JPEG** S. 166 !) können lediglich direkt von einer Speicherkarte (Memory Stick oder Memory-Stick Pro) im Kartenleser an der Gerätefront erfasst, dann auf dem Fernseher betrachtet und bei Bedarf auf die 160 **Gigabyte** S. 166 große Festplatte überspielt werden. Doch auch hier gibt es einen Pferdefuß: Die Daten lassen sich nur einzeln, Bild für Bild, auf die Festplatte übertragen. Es gibt keine Möglichkeit, alle Bilddateien auszuwählen und mit einem Knopfdruck auf die Festplatte zu übertragen. Immerhin lassen sich Fotoalben in Form von Verzeichnissen anlegen. Öffnen Sie ein Album, so sehen Sie die Fotos in einer kleinen Vorschau. Dann können Sie sich allerdings bequem zurücklehnen und eine automatische Fotoschau genießen. Auch Musik (nur von Original-CDs) lässt sich auf die Festplatte kopieren. Und damit können Alben angelegt und sortiert gespeichert werden.



Versteckspiel: Hinter der Frontklappe befinden sich unter anderem die Speicherkarten-Einschübe und der Memorystick-Kartenleser.

Die PSX verfügt über einen eingebauten Festplatten-Videorecorder. Damit lassen sich, wie bei einem herkömmlichen Videorecorder, Start- und Endzeit der aufzunehmenden Sendung programmieren. Natürlich können Aufnahmen auch direkt per Tastendruck gestartet werden. Die PSX hat einen Antennenanschluss, die Buchse für einen Satelliten-Empfänger und einen eingebauten TV-Empfänger.

Je nach Länge und Aufnahmequalität finden auf der Festplatte 30 bis 40 Spielfilme Platz. Die können Sie auch auf DVD brennen. Allerdings verdaut die PSX nur Rohlinge der Typen **DVD-R** S. 166 und **DVD-RW** S. 166 . Während des Brennvorgangs können Sie fernsehen oder spielen.

Ebenso lassen sich digitale Videokameras über den **S-Video** S. 166 - oder **Composite** S. 166 -Eingang an die PSX anschließen. Ihre Videos können so auf die Konsole übertragen und dann auf DVD verewigt werden.

Fazit: Die PSX ist tatsächlich ein kleines Multitalent. Doch die getestete Japan-Version hat viele Mängel, die überarbeitet werden sollten. Laut Sony sollen die Käufer deshalb schon bald Programmverbesserungen aus dem Internet auf die PSX überspielen können. Einen entsprechenden Menüpunkt gibt es bereits. Wer allerdings keinen **DSL** S. 166 -Anschluss hat oder auch einfach nur kein Kabel quer durch die Wohnung ziehen möchte, guckt buchstäblich in die Röhre.

In Deutschland soll die PSX laut Sony im vierten Quartal 2004 erhältlich sein. Wann genau und zu welchem Preis, steht noch nicht fest. Olaf Pempel, Sprecher von Sony Deutschland, konnte auf Anfrage von COMPUTER BILD SPIELE auch noch keine Angaben zu technischen Daten und Lieferumfang machen.



Kontaktleiste an der Rückseite im Einzelnen: Stromversorgung 1 , Breitband-Anschluss (DSL) 2 , optisch-digitaler Tonausgang 3 , Buchse zum Anschluss hochauflösender Fernsehgeräte (HDTV) 4 , analoge Tonausgänge 5 und -eingänge 6 , Composite-Ein- 7 und -Ausgang 8 , S-Video-Ein- 9 und -Ausgang 10 , Antennenanschluss 11 , Eingang für Satellitenempfänger 12 und Spielgeräteanschlüsse 13 .

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Eye Toy – Play
Zwei Millionen Mal konnte Sony das Playstation-2-Spiel „Eye Toy – Play“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 9/2003, Urteil: „sehr gut“) bisher in Europa an den Kunden bringen. Alleine in Deutschland verkaufte sich das Spiel, bei dem mit Körperbewegungen gesteuert wird, 450 000 Mal. Um die Nachfrage schnell befriedigen zu können, wurden die Spiele aus Fernost eingeflogen, statt wie üblich den zeitintensiveren Schiffsverkehr zu nutzen.

Verlierer

Microsoft Music Mixer
Dass Sie am Bildschirm üben können, wie ein Star zu singen, versprechen Ihnen derzeit viele Programme für PC und Konsolen. Ein Beispiel dafür ist der mit Mikrofon ausgelieferte „Microsoft Music Mixer“ für Xbox. Doch die 59 Euro dafür sollten Sie besser sparen. An dem Programm funktioniert nämlich nichts so, wie es geplant war. Wer Musik-CDs abspielen will, bekommt lediglich ein Rauschen zu hören. Von dem Versprechen, aus dem Internet weitere Songs herunterladen zu können, ist nicht viel geblieben, nur „Jingle Bells“ – mittlerweile nicht mehr ganz aktuell, aber dafür gleich zwei Dollar teuer (rund 1,50 Euro).

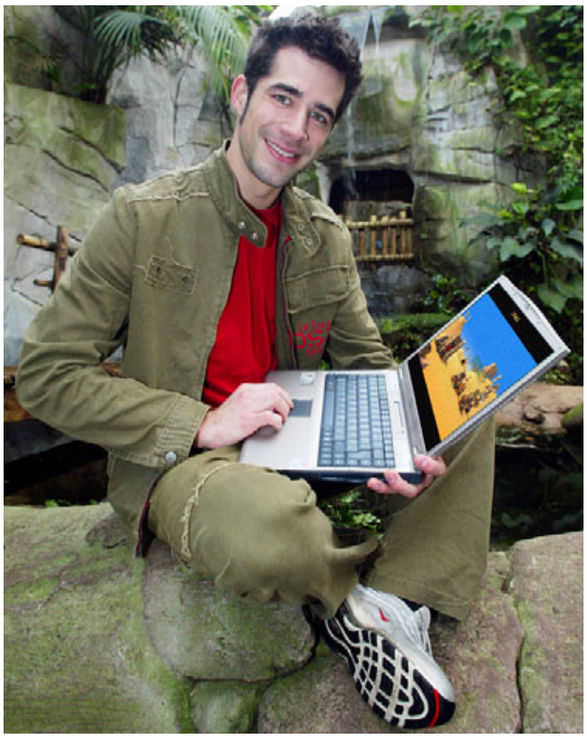
In

- Klingeltöne fürs Handy, die zum aktuellen Lieblingsspiel passen – gibt's zum Beispiel bei www.jamba.de
- Sich stets über aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber) für die Grafikkarte informieren, etwa in COMPUTER BILD SPIELE – dann klappt's auch mit den neuesten Spielen
- Große PC-Spiele im Mini-Format für Gameboy Advance – zum Beispiel „Max Payne“ (Test in diesem Heft)

Out

- Instabile Internet-Zugänge – dauernd aus dem Online-Spiel zu fliegen, nervt total
- Computer-Anfängern Fachausdrücke um die Ohren hauen – das schreckt nur ab
- Unbequemer Billigstuhl vorm PC – wer lange sitzt, sollte seinem Rücken ein gutes Möbel gönnen

Spielen. Weil's Spaß macht



Das Huhn in der Hand: Jo Weil (26) spielt gern eine Runde „Moorhuhn“.

RTL-Star Jo Weil spielt in der TV-Serie „Medicopter 117“ einen Retter. Privat bevorzugt er Sport und Videospiel

Als Florian Lenz rettet er in der RTL-Actionserie „Medicopter 117“ mit dem Hubschrauber Menschen aus nahezu aussichtslosen Situationen. In seiner Freizeit treibt der gebürtige Frankfurter Jo Weil (26) gerne Sport: Surfen, Fechten und Skaten sind seine Favoriten. Weil liebt italienisches Essen, spielt gern Tennis auf dem Platz, Moorhuhn am Notebook und setzt sich selbst vor der PS 2 in Szene: „Momentan liebe ich es, ‚Eye Toy' an der Playstation zu spielen. Das ist einfach mal was anderes. Man sitzt nicht nur vorm Computer, sondern bewegt sich und bezieht den ganzen Körper mit ein. Außerdem kann man dieses Game auch super mit Freunden spielen.“ Wenn er selbst in einem Spiel vorkommen dürfte, „dann natürlich als cooler Held. So eine Mischung aus Indiana Jones, Terminator und James Bond. Natürlich würde ich für das Gute in der Welt kämpfen.“



Roter Retter: Jo Weil als Florian Lenz in der RTL-Serie „Medicopter 117“.

Weils Botschaft für alle Leser von COMPUTER BILD SPIELE: „Computerspiele sind cool. Man sollte aber nie vergessen, dass es auch eine Welt fernab des Computers gibt, die mindestens genauso viel Spaß und Spannung bietet.“

Wie aus dem Ei gepellt



Wackelkandidat: Huhn fürs Auto.

Auf den Spuren von Indiana Jones meldete sich das beliebte Moorhuhn kürzlich auf dem PC-Bildschirm zurück – als Abenteurer in „Der Schatz des Pharao“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Spiel auf CD-ROM in diesem Heft). Für alle Liebhaber des verrückten Huhns gibt es jetzt auch Fan-Artikel: Mit dem 45 Zentimeter großen aufblasbaren Exemplar können Sie im nächsten Sommer baden gehen. Zum gemütlichen Kuscheln lädt das 30 Zentimeter hohe Plüsch-Huhn ein, und für den Rückspiegel im Auto gibt es das Wackel-Huhn.

Preis laut Hersteller: 9,95 Euro (aufblasbares Huhn), 13,95 Euro (Plüschhuhn), 7,49 Euro (Wackel-Huhn
Infos bei: WebDesign Gbr, Tel. 0365-7301387
http://moorhuhn.netxshop.de



Bettgenosse: Plüschhuhn.

Aufgeblasener Vogel: Badehuhn.



Um keinen Spruch verlegen: Das gängige E-Mail-Kürzel LOL steht für „Laughing Out Loud“ („laut lachend“).

Kleider machen Spieler

Kultige Shirts, Kapuzenjacken und vieles mehr bietet die Augsburger Firma Gamers Wear an. Wer in deren Klamotten schlüpft, zeigt aller Welt selbstbewusst sein liebstes Hobby: Computerspiele.

Aufdrucke wie „Gaming is not a Crime“ (auf Deutsch: „Spielen ist kein Verbrechen“) oder „e-Sports“ machen sofort klar, was der Träger am liebsten tut. Die Shirts sind aus reiner Baumwolle und können im Internet bestellt werden.

Preis laut Hersteller: ab 20 Euro
Infos bei: GamersWear, Tel. 0821-9079613
www.gamerswear.com

Der Herr der Flieger

„Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs“ ist, wie erwartet, ein Riesenerfolg. Als Film und als Spiel. Und nun setzt die Geschichte auch zum realen Höhenflug an: Vier Airbus-Maschinen der Fluggesellschaft Air New Zealand wurden mit Motiven aus der grandiosen Fantasy-Reihe verziert. Der letzte, jetzt vorgestellte umlackierte Flieger trägt die Gesichter der Heldinnen Arwen und Eowyn nebst einer eindrucksvollen Landschaftskulisse aus dem Fiordland National Park, in dem etliche Monumentalszenen des Films gedreht wurden. Das Flugzeug wird überwiegend auf der stark frequentierten Tasman-Route zwischen Neuseeland und Australien eingesetzt.



„Der Herr der Ringe“ startet durch: neuseeländischer Airbus mit Filmmotiv.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Kirby Air Ride

Ein irres Rennen

Rennspiel für Gamecube | Kugelrund geht's ab auf die Piste

Nach langer Wartezeit startet Kirby durch. Ursprünglich mal für Nintendo 64 geplant, ist das Rennspiel immer und immer wieder verschoben worden und letztlich nie für das alte Gerät erschienen. Nun gibt der knuffige Videospielheld auf dem Gamecube Vollgas.

Kirby kann sich in drei verschiedenen Spielvariationen austoben. Beim „Air Ride" muss sich Kirby in einer „Mario Kart" ähnlichen Optik in neun Rundkursen gegen seine Rennkontrahenten durchsetzen. Dabei kann Kirby allerlei Ungeziefer am Wegesrand „einsaugen" und als Waffe verwenden. Wem hier der Überblick verloren geht, der kann den Modus „Top Ride" wählen. Auch hier stehen verschiedene Rundkurse zur Verfügung – allerdings mit Blickrichtung von oben. Und in der dritten Spielvariante, im „City Ride", muss Kirby innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Gegenstände aufsammeln, um sein Fahrzeug aufzumotzen.



Indianer-Kirby: „Hugh!"

Damit der schweinchenrosafarbene Rennfahrer nicht immer allein auf die Piste muss, können bis zu vier Spieler gleichzeitig am Bildschirm spielen. Und eine echte Premiere gibt es auch noch: Kirby Air Ride ist das erste Spiel für Gamecube, das Spiele im lokalen Netzwerk LAN S. 166 ermöglichen soll.

Die Steuerung ist mehr als kinderleicht. Die Beschleunigung erfolgt automatisch. Neben dem Steuerkreuz kommt nur eine Taste für alle möglichen Aktionen, wie etwa Bremsen oder Extras benutzen, zum Einsatz. Leider führt das oft zu frustrierenden Ergebnissen, etwa wenn man eine Kurve galant schneiden will – und dabei sein Extra opfern muss. Nintendo hat offenbar die ganz jungen Spieler im Visier, doch für die ist der Spielablauf wiederum streckenweise viel zu hektisch. Ältere Spieler könnten sich eher an den wenigen Aktionsmöglichkeiten stören. Momentan sitzt Kirby noch zwischen allen Stühlen, einige wesentliche Verbesserungen am Spielprinzip wären daher bis zur Veröffentlichung noch wünschenswert. Ob dann für Kirby eine bessere Startposition herausspringt, wird sich zeigen. In der Vorrunde jedenfalls reicht es nur für die Note „befriedigend".



Bombenstimmung: Wenn Kirby (hier im Link-Kostüm) heil davonkommen will, heißt es: schnell ab durch die Mitte.



Viergeteilt statt abgehängt: Vier Spieler können mit einem Gamecube gleichzeitig gegeneinander antreten.

Vorserientest-Ergebnis

Kirby Air Ride[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	November
Telefon	01805-005806
Im Handel ab	26. Februar 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	4/16
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Gamecube
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend



Prognose: befriedigend

[1] sprich: „Körbi Ähr Raid"



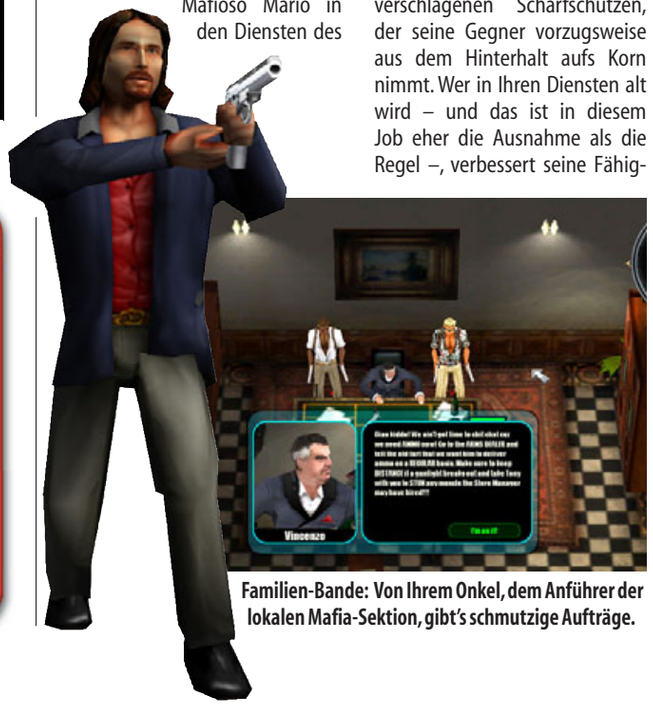
Gangland

Mord ist sein Geschäft

Actionspiel für PC | Seien Sie einmal richtig böse – als Mafia-Pate oder Auftragskiller

Eine Karriere als ehrbarer Kaufmann starten, nett sein zu den Mitmenschen und immer viel Geld für gute Zwecke spenden – das ist der Lauf der Dinge in vielen Wirtschaftssimulationen. Wenn Sie es zur Abwechslung lieber mal böse mögen, dann könnte „Gangland" für Sie interessant sein. In diesem Spiel starten Sie als Nachwuchs-Mafioso Mario in den Diensten des lokalen Padrones, der auch Ihr Onkel ist. Für den müssen Sie allerlei schmutzige Aufträge erledigen: Die Geschäfte im Viertel unter Ihre Kontrolle bringen, Schutzgeld erpressen, ab und zu auch mal einen „klitzekleinen" Mord begehen. Zahlreiche Hilfsmittel, wie Dynamit, Bazookas und ein Fuhrpark an Fluchtautos, erleichtern Ihnen die Arbeit in der Familien-Bande.

Ist der Boss zufrieden, gibt's ordentlich Blutgeld auf die Hand. Damit können Sie dann Spezialisten für Ihre Gang anwerben, etwa den tumben Draufhauer oder den verschlagenen Scharfschützen, der seine Gegner vorzugsweise aus dem Hinterhalt aufs Korn nimmt. Wer in Ihren Diensten alt wird – und das ist in diesem Job eher die Ausnahme als die Regel –, verbessert seine Fähig-



Familien-Bande: Von Ihrem Onkel, dem Anführer der lokalen Mafia-Sektion, gibt's schmutzige Aufträge.



keiten und wird so zum besonders „wertvollen“ Mitarbeiter an der Bleispritze.

Natürlich sind Sie Ihrem Onkel immer treu ergeben – allerdings nur so lange, bis Sie selbst genug Geld und Macht haben, um seinen Platz einzunehmen. Gelingt der Putsch, dürfen Sie fortan selbst als Pate die lokale Wirtschaft kontrollieren und die Puppen tanzen lassen. Apropos „Puppen“: Sobald Sie auf dem Stuhl des Paten sitzen, sollten Sie sich eine Gefährtin suchen. Denn dann dürfen Sie sich auch bald über Nachwuchs freuen, und der steigt dann – kaum erwachsen – selbst in den Familienbetrieb ein. Bei soviel „Family Business“ dürfen Sie aber das eigentliche Spielziel nicht vergessen. Schon warten weitere Stadtteile auf die „Feindliche Übernahme“. Außerdem ist da noch eine alte Rechnung aus Sizilien zu begleichen, wo Ihre drei älteren Brüder einst einen Mord begingen, der nun gerächt werden muss. Viel Arbeit also für Sie.

Tanzt gut, tötet noch besser: der „Bodyguard“.

An einigen Stellen im Spiel sollte bis zum Verkaufsstart noch nachgebessert werden. So übersieht der Spieler durch die Kameraperspektive von schräg oben oft seine in den Ecken versteckten Gegner. Und die Intelligenz der Gang-Mitglieder lässt manchmal zu wünschen übrig. Insgesamt macht dieser böse Gegenentwurf zur lieblichen „Sims“-Welt aber einen „guten“ Eindruck. Capisce?



Die Straße ist Ihr Revier.

Vorserientest-Ergebnis

Gangland[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	CDV
Telefon	0721-972240
Im Handel ab	Ende Februar
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	45 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut



Prognose: gut

Sword of Mana

Dunkler Fürst, starker Held



Rollenspiel für Gameboy Advance | Der dunkle Fürst greift nach der Macht des Zauberbaums

Der „Dark Lord“, der dunkle Fürst, hält das Land Granz fest im Würgegriff. Schlimm genug, doch existiert tief im Reich der so genannte Manabaum, ein Baum, der magische Kräfte in sich birgt. Gelänge es dem dunklen Fürsten erst einmal, hinter das Geheimnis des Zauberbaums zu kommen – das Land wäre dem Untergang geweiht. Da betritt ein junger tapferer Krieger die Szenerie, gerade entkommen aus den Kerkern des Tyrannenschlosses und wild entschlossen, dem bösen Herrscher sein teuflisches Handwerk zu legen. Doch bis zur Konfrontation mit dem Despoten gilt es viele Abenteuer zu bestehen. Das Land Granz wimmelt nur so von garstigen Kreaturen, die er mit der geeigneten Waffe zum Schweigen bringen muss. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, es gibt also keine Spielrunden, in denen man seine Taktik überlegen könnte, wie in vielen anderen Rollenspielen. Für lange Überlegungen auf der Suche nach der richtigen Strategie bleibt keine Zeit. Doch nicht nur Ihr Schwert lehrt den Gegner das Fürchten, besonders hartnäckige Widersacher bekämpfen Sie mit magisch angereicherten Waffen. Gelegentlich schließt sich auch ein Verbündeter Ihrer Abenteuerreise an. Sie können dann zwischen Ihrer Spielfigur und dem neuen Gefährten hin- und herschalten.



Anfangs noch in Gefangenschaft, muss sich der junge Held als Gladiator verdingen und gegen fauchende Großkatzen antreten.



Nimm dies, Schurke: In den weitläufigen Landschaften von Granz springt so mancher Wegelagerer aus dem Gebüsch.

Die Firma Square Enix ist seit jeher Garant für spannende Rollenspielabenteuer aus Fernost. Allerdings vermag in diesem Fall die Geschichte nicht auf Anhieb zu begeistern, die Spielfiguren sind eher oberflächlich gezeichnet, und so kommt die ganze Sache erst nach einigen Stunden richtig in Schwung. Da die Kämpfe in Echtzeit stattfinden, wird es immer dann besonders schwierig, wenn es ans Zaubern geht. Und die „künstliche Intelligenz“ der Mitstreiter lässt noch zu wünschen übrig. In dieser Hinsicht wird den Figuren hoffentlich bis zum Serienanlauf des Spiels noch mehr Leben eingehaucht.

Die vielen fein gezeichneten Hintergründe machen da immerhin vieles wett. Es gibt sicherlich direkte Konkurrenten, wie die „Golden-Sun“-Reihe, die eine noch bessere Grafik auffahren, aber verstecken muss sich das Mana-Abenteuer dahinter keineswegs. Insgesamt bestehen „gute“ Aussichten.



Auch Liebreizendes gibt es in Granz zu bewundern.

[2] sprich: „Ssohr off Mana“

Vorserientest-Ergebnis

Sword of Mana[2]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Nintendo
Telefon	01805-005806
Im Handel ab	ab März 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Gameboy Advance
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

→

Tenchu – Return from Darkness

Nun ja: Ninja gegen Unterwelt

Actionspiel für Xbox | Damönenherrscher Tenrai verwüstet das alte Japan. Nur Rikimaru, der Schwertkämpfer aus dem Schattenreich, und seine Kampfgefährtin Ayame können dem bösen Treiben Einhalt gebieten

Zu viel des Lichts: Im Land der aufgehenden Sonne brennt der Himmel. Geführt vom teuflischen Tenrai, bringen Damönen und gewissenlose Ninjas Elend und Verderben über das Japan des 16. Jahrhunderts. Die skrupellosen Horden bedrohen auch das Reich des Provinzfürsten Ghoda, der schnell begreift, dass Tenrai und seinen Schergen nicht mit irdischen Mitteln beizukommen ist. Deshalb schaltet Ghoda als letzte Rettung Rikimaru, den Schwert-Killer aus dem Schattenreich, und dessen zierliche Kampfgefährtin Ayame ein.

Beide müssen jeweils elf schwierige Geheimaufträge erfüllen, bis der grausame Gebieter der Unterweltgeschöpfe erledigt ist. Angesichts der Übermacht ist dabei unauffälliges Vorgehen angesagt. So müssen sich Rikimaru und Ayame überwiegend heimlich, still und leise durch feindliches Gebiet bewegen, um dort Tenrais Schergen möglichst im lautlosen Nahkampf außer Gefecht zu setzen. Klappt das nicht, drohen Entdeckung und anschließender Heldentod. Außer ihren Schwertern und Messern setzen Rikimaru und Ayame auch Wurfmesser, Pfeile, Speere oder Zaubersprüche ein. Doch aufgepasst: Die Helden können nur eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Waffen mit sich führen. Deshalb muss die Ausrüstung vor jedem Auftrag wohlbedacht ausgewählt werden.

Die Geschichte kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, sie fand nämlich schon im Playstation-2-Spiel „Tenchu – Wrath of Heaven“ Verwendung (siehe Heft 5/2003, Testurteil „gut“). Doch eine simple Kopie des PS-2-Titels ist die Xbox-Version nicht geworden. Das signalisiert ja schon der geänderte Titel.

Außerdem sind zwei der elf Einzelspieler-Aufgaben (Samurai-Villa, verlassener Tempel) komplett neu. Ebenso die Online-Funktion. Ist die Microsoft-Konsole mit dem Internet-Angebot von „Xbox Live“ verbunden, dann können Sie mit einem Spielpartner gegen Tenrai und seine Bande antreten.

Ebenfalls neu: ein Zauberspruch, der Feinde blendet, ein Trank, der die Kräfte steigert, und ein Tarnumhang.

Daneben glänzt die Xbox-Version mit deutlich verbesserter Grafikqualität – sowohl im Spiel als auch in den Film-Zwischensequenzen. Wenig geändert hat sich dagegen die Steuerung. Sie bleibt, wie gehabt, hakelig und kompliziert. Trotzdem hinterlässt das Spiel einen „guten“ Eindruck. ■



Kurzer Prozess: Ayame hat einen unaufmerksamen Wächter zu Boden geschickt.



Frauen-Power: Eine kampferprobte Schöne legt sich mit Rkimaru an. Sorgen Sie dafür, dass der Held das Duell für sich entscheidet.



Pfadfinder: Brenzlige Situationen und unheimliche Begegnungen lassen sich oft durch versteckte Gänge oder Schächte umgehen.

Vorserientest-Ergebnis

Tenchu – Return from Darkness[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	März 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/2
Altersempfehlung	16
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut



Prognose: gut

1 sprich: „Tenschu – Rtröm from Darkness“

Der Schattenmann: Rikimarus Schwert und seine magischen Kräfte sollen den Unterwelt-Fiesling Tenrai vertreiben.

Pitfall – Die verlorene Expedition

„Dirty“ Harry ist zurück



Mann in den besten Jahren: Pitfall-Harry erblickte vor gut zwanzig Jahren das Licht der Bildschirme. Jetzt ist der Held erwachsen, aber kein bisschen weise – und schon gar nicht langweilig.

Ob Feuertiger oder anderes Getier, der Urenkel von Tarzan, Enkel von Indiana Jones und Cousin von Lara Croft fürchtet sich vor gar nichts.

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Harry greift die Liane, rettet aber nicht Jane, sondern eine Inka-Prinzessin – und erlebt noch viel mehr

Taufrisch präsentiert sich „Pitfall“-Held Harry in der 2004er-Ausgabe seiner Abenteuer. Seinen ersten Auftritt hatte der Dschungelkönig schon in den frühen Achtzigern auf Ataris „VCS 2600“-Konsole. Seitdem gilt: Der Name verpflichtet, für damalige Verhältnisse war das Spiel grafisch wie spielerisch revolutionär. Der Inhalt ist heute noch der gleiche: Pitfall Harry stellt sich wagemutig gefährlichsten Herausforderungen, kämpft sich in rund 50 Spielstufen durch acht wilde Gegenden Südamerikas.

Alles beginnt mit einem Flugzeugabsturz, nach dem es Harry in die Tiefen des Dschungels verschlägt. Auf dem Weg zurück in die Zivilisation begegnet er zwar nicht Küblböck, Cordalis und Co., aber immerhin ekligen Schlangen, hinterlistigen Affen und heimtückischen Krokodilen. Doch alles, was da kreucht und fleucht, sollte sich vor „dirty“ Harry in Acht nehmen, denn unterwegs lernt der Wald-Meister Fertigkeiten und Schlagkombinationen, die sogar schier übermächtige Gegner aus dem Gleichgewicht bringen. Keine Buschprüfung, die der tapfere Recke nicht mit Bravour meistern würde. Mit Geschick überwindet der Held tiefe Schluchten mit Lianen-Schwüngen, die einem Tarzan alle Ehre machen, und sammelt ebenso geheimnisvolle wie nützliche Gegenstände, um Wände in die Luft zu sprengen oder elektrisch geladenes Wasser zu überleben. Ganz nebenbei darf Harry auch noch witzige Mini-Spiele absolvieren oder komplizierte Rätsel lösen. Und dank einer neuen Steuerungsvariante können Sie Harry per **Mini-Steuerknüppel (Analogstick)** S.166 zu virtuosem Umgang mit allen möglichen Dingen veranlassen, die er in der Hand hält (etwa einer Taschenlampe).



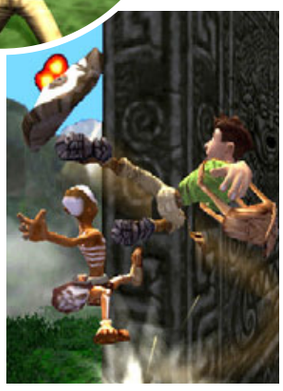
Harry up: unerschrocken und tollkühn

Alles spielt sich in einer sehr ansehnlich gestalteten Umgebung ab. Ob im dichten Dschungel, auf gruseliger Grabstätte oder glitschigem Gletscher – Harry sieht einfach gut aus. „Pitfall Harry – Die verlorene Expedition“ macht dem kultigen Ruf der Reihe alle Ehre. Die Optik nimmt den Spieler geradezu im Dschungel gefangen. Was eben noch wie ein friedlicher Garten Eden aussah, wird Sekunden später zum Albtraum, wenn etwa ein bissiges Krokodil den Helden schnappt und dabei auch den Spieler ganz böse erschreckt.

Eine feine Neuerscheinung für alle Fans von Geschicklichkeitsspielen (Fachbegriff: „Jump & Run“) und Pflichtprogramm für jene, die Harry von früher kennen. Der erste Eindruck jedenfalls weckt Vorfreude auf das fertige Spiel – und möglichst noch viele weitere.



Pitfall-Harry macht immer eine gute Figur. Im tropischen Regenwald und sogar beim Eisklettern im unpassenden Dschungel-Outfit.



Name verpflichtet: Ein echter Harry kommt überall durch.

Vorserientest-Ergebnis

Pitfall[1] – Die verlorene Expedition

[1] spricht: „Pittfohl“

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471/30690
Im Handel ab	Februar/März 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PS 2
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	Xbox, Gamecube, Gameboy Advance
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut



Kisten auf: In der Truhe liegt die Kraft!



Spießrutenlauf unterm Morgenstern.



Manche Gegner sind echt hammerhart.

Oben: Die detaillierte, stimmungsvolle Grafik kommt selbst auf kleinen Handy-Bildschirmen voll 'rüber.

Prince of Persia – The Sands of Time

Immer an der Wand lang

Actionspiel für Java-Handys | Auch ein Prinz im alten Persien hat es nicht immer leicht. Vor allem, wenn er – wie in diesem Spiel – versehentlich die „Sands of Time" freilässt. Schlimm, schlimm. Denn jeder, der dieser sagenhaften Macht zu nahe kommt, verwandelt sich in eine übellaunige Sandkreatur. Deshalb muss der Prinz die Sands of Time schleunigst wieder einsammeln und festsetzen.

Keine leichte Aufgabe. Lauern doch hinter fast jeder Ecke hinterhältige Fallen, gefährliche Wächter, zielsichere Bogenschützen oder unheimliche Fledermäuse. Außer roher Kraft ist auch Grips gefragt, um Türen zu öffnen oder magische Tränke zu finden.

Bei dem Stressprogramm wundert es kaum, dass der Prinz ab und zu sogar die Wände hochgeht. Zum Glück, denn mit dieser bemerkenswerten Eigenschaft kann er so manches Hindernis elegant umgehen.

Trotzdem haben Sie kein leichtes Spiel. Der Schwierigkeitsgrad ist bereits in den ersten von acht Spielstufen recht hoch und zieht danach stetig an. Doch wer das Abenteuer durchhält, wird mit einer prächtigen und atmosphärischen Präsentation belohnt. Allein die träge Steuerung trübt den ansonsten „sehr guten" Eindruck.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit: Nokia** 3100, 3300, 3600, 3650, 3660, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Samsung S100, E700, Sharp GX10, GX20, Sony Ericsson T610
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** sehr gut



Splinter Cell Extended Ops

Heimlich, still und leise

Actionspiel für Java-Handys | Ein Erdbeben als Massenvernichtungswaffe? Ob Sie's glauben oder nicht, aber im neuesten Titel der „Splinter-Cell"-Reihe arbeiten profitgierige Kreml-Offiziere an diesem wahnsinnigen Plan. Dazu haben sie eine ausrangierte Militärbasis des einstigen Sowjet-Regimes wieder auf Vordermann gebracht, in der nun skrupellose Wissenschaftler an der nötigen Technik tüfteln.

Das können nur Sie, Geheimagent Sam Fisher, verhindern. Sie dringen mit Pistole, Scharfschützengewehr, Blendgranaten und Nachtsichtgerät in den militärisch-industriellen Komplex ein, überwältigen Wachleute und tricksen Überwachungskameras oder Selbstschussanlagen aus.

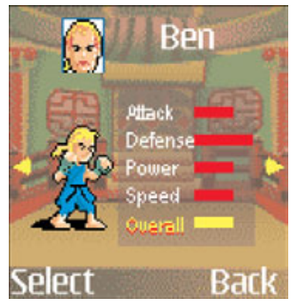
Dank einfacher Steuerung ist das zunächst kein großes Problem. Binnen einer halben Stunde haben Sie die sechs Spielstufen gemeistert. Anschließend können Sie den gleichen Auftrag noch einmal erledigen, dann allerdings in einem happigen Schwierigkeitsgrad. Das Spielvergnügen ist bunt, kurzweilig, motivierend, nur zu knapp geraten. Trotzdem ist das Agentenabenteuer eine runde, „gute" Sache.



Fishers Tricks: Lautlos und von hinten schleicht sich der Agent an den Wachmann heran.

- **Preis laut Hersteller:** 2,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Sharp GX10, GX20
- **Infos bei:** Gameloft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-33800600 ,





Zu Beginn wählen Sie Ihren Boxer aus. Hier schlägt big „Ben".



Wenn Frauen hauen: Nina hat einfach schlagende Argumente.

Combat Fighting

Auf eigene Faust

Sportspiel für Java-Handys | Boxen liegt im Trend. Und wer nicht nur Klitschko & Co. zusehen, sondern selbst austeilen will, kann das mit „Combat Fighting" tun. Allerding muss er dabei auch einstecken können. Schließlich ist nicht jeder der vier wählbaren Kämpfer ein begnadeter Puncher mit K.o.-Garantie.

Die Mitglieder der schlagenden Verbindung sind nämlich in den Disziplinen Angriff, Verteidigung, Kraft und Schnelligkeit durchaus unterschiedlich talentiert. Gemeinsam ist ihnen hingegen, dass sie in vier Kämpfen jeweils zwei von drei Runden gewinnen müssen, um den nächsten, schwereren Gegner zu boxen. Das Spiel sieht zwar nett aus, allerdings sind die Kämpfer recht klein ausgefallen. Mickrig ist auch ihr Schlagrepertoire, das nur eine Angriffsvariante kennt. Besser als „ausreichend" ist das Gekloppe also nicht.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3300, 3600, 3650, 3660, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, N-Gage, Samsung S300
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** ausreichend



The Italian Job

Mini-Krimi

Actionspiel für Java-Handys | Erst läuft alles nach Plan. Doch nach dem geglückten Goldraub in Venedig müssen Charly und seine Bande auf der Flucht durch die Stadt erkennen, dass es unter ihnen einen Verräter gibt. Und der hat die Beute in einem von drei gepanzerten Lastwagen versteckt. Aber in welchem?

Die Suche in den wendigen Minis nach dem richtigen Transporter erweist sich als knifflig und obendrein gefährlich. Denn Straßenbaumaßnahmen sowie aggressive Motorradschützen und ein ballernder Hubschrauber erschweren den schnellen Zugriff zusätzlich. Das ist schlecht. Die Zeit dafür ist nämlich – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – mit 2,5 bis fünf Minuten recht knapp bemessen. Allein ein im Mini eingebautes Radarsystem erleichtert die Orientierung im Straßenlabyrinth Venedigs.

Wie schon der gleichnamige Film, auf dem es basiert, kann auch das Spiel nicht voll überzeugen. Zwar sind Grafik und Steuerung gut gelungen, die Präsentation hingegen ist unübersichtlich und macht den Spielverlauf unnötig hektisch. Das ist allenfalls „befriedigend".

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, N-Gage
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend



Feuerstuhl: Motorrad vs. Mini.



Mini als Schlagloch-Suchgerät.

Jetzt im Handel: Volles Programm auf 2 CDs

Endlich ist es soweit: Die beliebte COMPUTER BILD SPIELE-Jahres-CD ist da! Alle 1577 redaktionellen Seiten auf einer CD. Plus eine tolle CD mit 26 Spielen

Sie suchen den Test eines ganz bestimmten Spiels? Den besten Steuerknüppel? Die schnellste Grafikkarte? Die spannendste Reportage?



Mit der Suchfunktion finden Sie schnell die gewünschten Artikel.

Kein Problem – mit der neuen Jahres-CD von COMPUTER BILD SPIELE suchen und finden Sie alle Artikel des gesamten letzten Jahres. Die komfortable Suchfunktion erleichtert Ihnen das Auffinden: Sie können sowohl ein einzelnes als auch alle zwölf Hefte des Jahres nach Schlüsselwörtern durchforsten lassen: 578 Seiten Spiele-Tests, 96 Seiten Hardware-Tests, 305 Seiten Spiele-Tricks und Cheats sowie 286 Seiten Ratgeber, Service und Profi-Ecke. Und natürlich alle anderen Themenbereiche. Genauso einfach ist der Ausdruck von Seiten: Ein Mausklick reicht! Einfach nur in den Heften zu stöbern, ist natürlich auch möglich. Dabei verkleinern und vergrößern Sie die Seiten auf dem Monitor beliebig. Bequemer geht's nicht!

Das Beste: Auf der beigelegten zweiten CD finden Sie 26 spannende Spiele. Darunter das beste Schachprogramm der Welt: „Fritz 6.1 Special Edition". Das gewann bereits die Schach-Weltmeisterschaft und besiegte sogar Kasparow. Keine Angst: Die Spielstärke ist stufenlos einstellbar, das Programm gibt Tipps für Anfänger und bringt Ihnen auch gern das „Spiel der Könige" bei.

Der starke Doppelpack von COMPUTER BILD SPIELE – jetzt schnell kaufen!

☐ **Erhältlich:** ab sofort im Handel ☐ **Preis:** 14,95 Euro
☐ **Bestellung:** Per Post an COMPUTER BILD SPIELE, Kennwort: Jahres-CD, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, oder per Telefon: 01805-99 99 43 und Fax 01805-48 98 48 (0,12 €/Min.). Oder im Internet: www.computerbildspiele.de/jahres-cd.htm



Schnellzugriff: Alle Titelseiten im bequemen Überblick.



Mit der Maus blättern Sie blitzschnell jedes Heft durch.



Ein starker Doppelpack mit zwei CDs: Alle 1577 redaktionellen Seiten aus zwölf Ausgaben im Überblick. Mit schneller Suchfunktion und der Möglichkeit zum Ausdrucken. Auf der zweiten CD befinden sich 26 Spiele, darunter das Weltklasse-Schachprogramm „Fritz 6.1 SE"!

Fritz 6.1 Special Edition

Das beste Schachprogramm der Welt macht Anfängern und Profis Spaß: Es gibt auf Wunsch Tipps, erklärt Züge und verfügt über eine riesige Datenbank mit Profi-Partien.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTER BILD SPIELE

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

Die Philosophie

COMPUTER BILD SPIELE bewertet Spiele systemabhängig, also mit unterschiedlichen Bewertungstabellen für PC-, Konsolen- und Gameboy-Titel – denn für jede der drei Kategorien gelten jeweils unterschiedlich wichtige Prüfungskriterien. So sind beispielsweise bei PC-Spielen Art und Umfang der Spielstandsspeicherung anders zu bewerten als bei Konsolenspielen, da PC-Spielstände immer auf der eingebauten Festplatte abgespeichert werden. Für Konsolenspiele benötigen Sie normalerweise ein teures Speichermodul. Wenn das voll ist, brauchen Sie ein neues, oder wichtige Spielstände müssen überschrieben werden. Doch es gibt auch Gemeinsamkeiten zwischen PC- und Konsolenspielen: Der Spielspaß etwa ist genauso unabhängig vom technischen System wie der Service einer Firma oder Art und Umfang der Bedienungsanleitung. Deshalb sind diese Punkte in allen Tabellen von gleicher Wichtigkeit.

Das Testlabor

Mindestanforderungen sind Konsolenspielen fremd, sie funktionieren immer. PC-Spiele haben es da ein wenig schwerer. Es existieren Unmengen unterschiedlicher Computer verschiedenster Leistungsklassen. Da sich COMPUTER BILD SPIELE nicht auf die Herstellerangaben der Mindestvoraussetzungen verlässt, wird jedes PC-Spiel im hauseigenen Testlabor auf „Verträglichkeit" mit verschiedensten Rechnern getestet. Im Labor laufen 25 Computer aller Leistungsklassen – von alt und langsam bis brandneu und extrem schnell – mit verschiedenen aktuellen **Prozessoren** S. 166, Grafik- und Soundkarten. In regelmäßigen Abständen aktualisiert COMPUTER BILD SPIELE diese Testanordnung. Alle Spiele werden unter Windows 98 (zweite Edition) und Windows XP Home getestet.

Preis-/Leistungs-Note

Billig ist nicht immer schlecht, teuer nicht unbedingt gut. Deshalb ermittelt COMPUTER BILD 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" Kandidaten sogar um drei Noten abgestuft.

Die Preisempfehlung: COMPUTER BILD SPIELE sucht zu jedem Spiel den günstigsten aktuellen Preis, ermittelt bei über 120 Händlern bundesweit.

Test-Tabelle für PC verständlich erklärt

Die Redaktion COMPUTER BILD SPIELE ermittelt die Noten für Spiele nach festen Kriterien. Damit jeder Leser nachvollziehen kann, wie ein Testurteil zu Stande gekommen ist, legt die Redaktion diese Kriterien offen und erklärt sie genau, Punkt für Punkt. Jeder Prüfpunkt hat unterschiedlich starken Einfluss auf die Note. Das ist die so genannte Gewichtung, angegeben in Prozent. Zwischennoten, etwa für Spielspaß oder Service, werden je nach Teilergebnis wie folgt eingefärbt: grün für „sehr gut" und „gut", gelb für „befriedigend" und „ausreichend", rot für „mangelhaft" oder „ungenügend". So erkennen Sie mit einem Blick Stärken und Schwächen eines Spiels, ohne lange lesen zu müssen.

1 Spieleinstieg

Wie schwierig zeigt sich das Spiel bei 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.

2 Faszination der Spielwelt

Die Faszination eines Spiels setzt sich aus vielen Details zusammen: Wie wird die Geschichte erzählt? Ist man neugierig auf das Ende des Spiels? Sind die Charaktere/Gegner glaubwürdig und verhalten sich intelligent? Macht das Spiel mit mehreren Personen viel mehr Spaß als allein? Spieler X findet an einer guten Rennsimulation ganz andere Dinge faszinierend als Spieler Y an einem Science-Fiction- oder Abenteuerspiel. Die Redaktion nennt und bewertet auffällige Eigenheiten eines Spiels – sowohl positive als auch negative .

3 Spielvariations-Möglichkeiten

Dieser Prüfpunkt gibt unter anderem Aufschluss darüber, wie groß die Spielwelt ist. Kann man verschiedene Figuren einsetzen? Wie viele Waffen, Gegnertypen, Autos oder Strecken gibt es? Je mehr Möglichkeiten, desto interessanter das Spiel. Und das wirkt sich positiv auf die Bewertung aus.

4 Grafik

Sieht ein Haus wie ein eckiger Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Eine Spielfiur sollte sich normalerweise auch nicht wie eine Holzpuppe bewegen oder über dem Boden schweben. Je realistischer und detaillierter das Spiel und seine Figuren aussehen, desto besser ist die Note.

5 Sound

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

6 Texte

Hier wird bewertet, wie verständlich die Texte im Spiel sind. Was nützt Ihnen eine Aufgabenstellung, wenn sie mit vielen Fehlern oder gar völlig unverständlich auf dem Bildschirm zu lesen ist?

7 Bedienbarkeit

Wie gut lässt sich das Spiel bedienen? Eine schwammige, ungenaue Steuerung schlägt sich hier genauso in einer (negativen) Bewertung nieder wie eine schlecht auf das Spielgeschehen gerichtete Kamera, die mehr verbirgt, als sie zeigt. Unlogisch aufgebaute Menüs werden ebenfalls unter diesem Punkt berücksichtigt.

8 Service

Hilfe, wenn das Spiel mal streikt: Jeder Hersteller sollte Problemlösungen in deutscher Sprache bereitstellen, sei es per Telefon oder Internet. Wenn nicht, gibt's schlechte Noten. COMPUTER BILD SPIELE ermittelt außerdem den Durchschnittspreis für ein zehnminütiges Gespräch: je teurer, desto schlechter die Note.

9 Gedruckte Bedienungsanleitung

Vor dem ersten Spielen müssen Sie meist das Handbuch durchlesen, um die Bedienung und alle Möglichkeiten des Spiels kennen zu lernen. Bietet ein Spiel das Handbuch nur als Datei auf der CD-ROM an, so gilt das als „ungenügend". Denn dann können Sie während eines Spiels nicht einfach mal eben etwas nachschlagen.

10 Funktionsprüfung mit 25 Computern

COMPUTER BILD SPIELE testet alle Spiele mit 25 Computern unterschiedlicher Leistungsklassen. Jedes Ergebnis wird einzeln aufgeführt. Läuft das Programm problemlos und flüssig, so ist das „sehr gut". Ruckelt es, so gilt das als „befriedigend", in besonders schweren Fällen wird es als „unspielbar" eingestuft („mangelhaft"). Startet ein Spiel überhaupt nicht, oder weist es grobe Fehler auf, so finden Sie dort eine kurze Fehlerbeschreibung, etwa „Spiel stürzt ab", und die Note „ungenügend". Das Spiel wird unter Windows 98 SE und Windows XP Home mit je zwei Bildauflösungen getestet: Einmal in der vom Spiel vorgeschlagenen Standardauflösung und einmal mit 1024 x 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 32 Bit. Auf Computern unter den vom Hersteller genannten Mindestvoraussetzungen werden die Spiele nicht getestet. Die fehlenden Prozente werden gleichmäßig auf die restlichen Rechner verteilt. Probleme mit dem Sound werden hier ebenfalls erwähnt und bewertet.

11 Bildpunkteanzahl/ Farbtiefe wählbar

Ruckelt ein Spiel, so hilft meist eine Verringerung der Zahl der Bildpunkte oder der Farben (so genannte Farbtiefe). Lässt sich das einstellen, so ist es „sehr gut".

12 Musik/Geräusche regelbar

Lässt sich die Lautstärke von Hintergrundmusik und Geräuschen einstellen? Wenn ja, gilt das als „sehr gut".

13 Anzahl der Tonstandards

Erlaubt das Spiel nicht nur Stereoton, sondern auch Raumklang, EAX oder sogar noch mehr? Je mehr Tonstandards möglich sind, desto besser fällt die Note aus.

14 Tastenbelegung wählbar

Lässt sich die Tastenbelegung in einem Spiel an eigene Vorlieben anpassen? Wenn ja, so wird das positiv bewertet.

15 Schwierigkeitsgrad einstellbar

Hier wird benotet, ob Sie zu Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad auswählen können. Wenn es geht, ist das „sehr gut".

16 Speicherfunktion für Spielstände

Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? Die Redaktion von COMPUTER BILD SPIELE bewertet diese Funktion hier.

17 Sprache

Nur wenn ein Spiel komplett ins Deutsche übersetzt wurde, ist es hier „sehr gut".

18 Nutzbare Steuergeräte

Welche Steuergeräte (Maus, Tastatur, Lenkrad oder Steuerknüppel/Joystick) Sie einsetzen können, lesen Sie hier.

19 Maximale Anzahl der Spieler

Hier steht, wie viele Teilnehmer mit- oder gegeneinander spielen können – ob über **Netzwerk** S. 166 oder am gleichen Computer.

ab Auf-/Abwertung

Positiv oder negativ aufgefallene Besonderheiten bewertet COMPUTER BILD SPIELE unter diesem Punkt.

	SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	
1	Spieleinstieg	5%
2	Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%
3	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%
4	Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%
5	Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%
6	Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%
7	Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%
	Spielspaß insgesamt	**50%**
8	**SERVICE**	
	Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%
	Service insgesamt	**3%**
9	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	**2%**
	INSTALLATION	
	Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%
	Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%
	Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%
	Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%
	Installation insgesamt	**5%**
10	**FUNKTIONSPRÜFUNG** Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten	
	Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt	**20%**
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen	
11	Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%
12	Musik/Geräusche regelbar	2%
13	Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%
14	Tastenbelegung wählbar	5%
	Schwierigkeit einstellbar	3%
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**
	SONSTIGES	
16	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%
17	Sprache (überprüft)	3%
18	Nutzbare Steuergeräte	0%
19	Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%
	Sonstiges insgesamt	**6%**
	ZWISCHENNOTE	**100%**
ab	**Auf-/Abwertung**	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tabelle für PS 2, Xbox, Gamecube

Die Redaktion COMPUTER BILD SPIELE ermittelt die Noten für Spiele nach festen Kriterien. Damit jeder nachvollziehen kann, wie ein Testurteil zu Stande gekommen ist, legt die Redaktion diese Kriterien offen und erklärt sie Punkt für Punkt. Jeder Prüfpunkt hat unterschiedlich starken Einfluss auf die Note. Das ist die Gewichtung, angegeben in Prozent. Teilnoten werden wie folgt eingefärbt: grün für „sehr gut" und „gut", gelb für „befriedigend" und „ausreichend", rot für „mangelhaft" oder „ungenügend". So erkennen Sie sofort Stärken und Schwächen eines Spiels.

❶ Spielspaß

Die Spielspaß-Note für Konsolenspiele wird genauso ermittelt wie die für PC-Spiele. Die Erklärungen finden Sie links in den Erläuterungen zur PC-Tabelle.

❷ Service

Auch die Service-Note wird so ermittelt wie für PC-Spiele. Erklärungen finden Sie links.

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

Vor dem ersten Spielen müssen Sie meist das Handbuch durchlesen, um die Bedienung und alle Möglichkeiten des Spiels kennen zu lernen. Gibt es Erklärungen oder Hilfen nur am Bildschirm, so gilt das als „ungenügend". Denn dann können Sie während eines Spiels nicht einfach mal eben etwas nachschlagen.

❹ 16:9-Unterstützung

In vielen Haushalten stehen bereits 16:9-Breitbild-Fernseher. Doch obwohl alle aktuellen Spielekonsolen dieses Format darstellen können, wird es nicht von allen Spielen ausgenutzt. Das Ergebnis sind dicke schwarze Balken links und rechts vom Bild. Diese mangelnde Ausnutzung der technischen Möglichkeiten führt hier zwangsläufig zu einer schlechten Teilnote.

❺ Wechsel von 50 auf 60 Hertz

Fast alle Spiele werden in den USA oder Japan entwickelt. Das Fernsehen in diesen Ländern beruht auf einer Bildwechselfrequenz von 60 Hertz. Ein für den europäischen Markt modifiziertes Spiel muss auf die hier üblichen 50-Hertz-Fernseher abgestimmt sein. Das führt jedoch häufig zu Geschwindigkeitseinbußen während des Spiels und zu horizontalen schwarzen Balken. Viele Fernseher arbeiten jedoch auch mit dem 60-Hertz-Modus, der ein balkenfreies, schnelles Spielen ermöglicht. Wenn das Spiel die Wahl beider Varianten erlaubt, ist es in diesem Punkt „sehr gut".

❻ Bild zentrieren

Bei manchen Spielen kommt es vor, dass die Darstellung auf dem Fernseher verschoben und folglich ein Teil der Szenerie nicht zu sehen ist. Da hilft eine Funktion, mit der man die Spieldarstellung auf dem Bildschirm zentrieren kann. Diese Hilfe wird positiv bewertet.

❼ Tonstandards

Je mehr Tonstandards, beispielsweise Stereo oder **Dolby Digital** S.166, ein Spiel anbietet, desto besser fällt die Note aus. Ob die Tonqualität des Spiels überzeugt, lesen Sie dagegen in der Zeile „Sound" (oben in der Tabelle unter „Spielspaß").

❽ Musik/Geräusche regelbar

Lässt sich die Lautstärke von Hintergrundmusik und Geräuschen einzeln regeln? Wenn ja, gilt das als „sehr gut".

❾ Tastenbelegung wählbar

Hier bewertet die Redaktion, ob sich die Tastenbelegung in einem Spiel an eigene Vorlieben anpassen lässt. Wenn ja, dann wird das positiv beurteilt.

❿ Schwierigkeitsgrad einstellbar

Hier wird benotet, ob Sie zu Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad auswählen können. Wenn's geht, ist das „sehr gut".

⓫ Speicherfunktion für Spielstände

Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? Wenn das der Fall ist, belohnt COMPUTER BILD SPIELE diese Funktion mit der Teilnote „sehr gut".

⓬ Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers

Die Spielstände von Konsolenspielen werden üblicherweise auf teuren Speicherkarten gesichert. Schlecht ist, wenn mit diesem kostbaren Platz verschwenderisch umgegangen wird. Je geringer der Platzbedarf der Spielstände auf der Karte, desto besser. Als Referenz dient eine Standard-Speicherkarte des Herstellers (bei Sony beispielsweise die 8-**Megabyte** S.166 -Karte).

⓭ Anzahl der vom Spiel erlaubten Spielstände

Viele Spiele erlauben nur die Speicherung einer bestimmten Anzahl von Spielständen, obwohl die Speicherkarte viel mehr Platz zur Verfügung stellt. Je mehr Spielstände erlaubt sind, desto besser die Note.

⓮ Speichern auf Festplatte möglich

Am komfortabelsten ist die Möglichkeit, Spielstände ohne teure Speicherkarte direkt auf einer Festplatte zu sichern. Die Funktion wird als „sehr gut" bewertet.

⓯ Sprache

Nur wenn ein Spiel komplett ins Deutsche übersetzt wurde, ist es hier „sehr gut".

⓰ Nutzbare Steuergeräte

Welche Steuergeräte (Spieletastatur/Gamepad, Lenkrad oder Steuerknüppel/ Joystick) Sie einsetzen können, steht hier.

⓱ Maximale Anzahl der Spieler

Hier lesen Sie, wie viele Teilnehmer mit- oder gegeneinander spielen können.

⓲ Auf-/Abwertung

Positiv oder negativ aufgefallene Besonderheiten bewertet die Redaktion hier.

❶	**SPIELSPASS** (Meinung der Redaktion)	
	Spieleinstieg	5%
	Fazination der Spielwelt (Lanzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%
	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%
	Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%
	Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%
	Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%
	Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%
	Spielspaß insgesamt	**50%**
❷	**SERVICE**	
	Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%
	Service insgesamt	**3%**
❸	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	**2%**
	BILDEINSTELLUNGEN	
❹	16:9 möglich	4%
❺	Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%
❻	Bild zentrieren	4%
	Bildeinstellungen insgesamt	**12%**
❼	**ANZAHL DER TONSTANDARDS** (Raumklang, EAX, Herstellerangabe)	**8%**
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)	
❽	Musik/Geräusche regelbar	2%
❾	Tastenbelegung wählbar	5%
❿	Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	4%
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**12%**
	SPIELSTANDSPEICHERUNG	
⓫	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%
⓬	Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%
⓭	Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%
⓮	Speichern auf Festplatte möglich	3%
	Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**
	SONSTIGES	
⓯	Sprache (überprüft)	3%
⓰	Nutzbare Steuergeräte	0%
⓱	Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%
	Sonstiges insgesamt	**3%**
	ZWISCHENNOTE	**100%**
⓲	**Auf-/Abwertung**	

Tabelle für Gameboy

Die Redaktion COMPUTER BILD SPIELE ermittelt die Noten für Spiele nach festen Kriterien. Damit jeder Leser nachvollziehen kann, wie ein Testurteil zu Stande gekommen ist, legt die Redaktion diese Kriterien offen und erklärt sie genau, Punkt für Punkt. Jeder Prüfpunkt hat unterschiedlich starken Einfluss auf die Note. Das ist die so genannte Gewichtung, angegeben in Prozent. Teilnoten, etwa für Spielspaß oder Service, werden je nach Ergebnis wie folgt eingefärbt: grün für „sehr gut" und „gut", gelb für „befriedigend" und „ausreichend", rot für „mangelhaft" oder „ungenügend". So erkennen Sie auf einen Blick Stärken und Schwächen eines Spiels.

❶ Spielspaß

Die Spielspaß-Note für Gameboy-Spiele wird genauso ermittelt wie die für PC-Spiele. Die Erklärungen aller einzelnen Prüfpunkte, die sich zur Spielspaß-Note summieren, finden Sie auf der linken Seite in den Erläuterungen zur PC-Tabelle.

❷ Service

Guter Service sollte für alle Firmen selbstverständlich sein. Die Note wird genauso ermittelt wie für PC-Spiele. Die Erklärungen dazu finden Sie auf der linken Seite.

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

Vor dem ersten Spielen müssen Sie meist das Handbuch durchlesen, um die Bedienung und alle Möglichkeiten des Spiels kennen zu lernen. Wie gut und hilfreich das Handbuch ist, bewertet die Redaktion mit dieser Teilnote. Gibt es Erklärungen oder Hilfen nur am Bildschirm, so gilt das als „ungenügend". Denn dann können Sie während eines Spiels nicht einfach mal eben etwas nachschlagen.

❹ Musik/Geräusche regelbar

Lassen sich die Lautstärken von Hintergrundmusik und Geräuschen getrennt einstellen? Wenn ja, honoriert die Redaktion das mit der Note „sehr gut".

❺ Tastenbelegung wählbar

Hier wird benotet, ob sich die Tastenbelegung in einem Spiel an eigene Vorlieben anpassen lässt. Wenn ja, dann wird das positiv beurteilt.

❻ Schwierigkeitsgrad einstellbar

Hier wird geprüft und benotet, ob Sie zu Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad auswählen können. Ist das der Fall, so wird es mit der Note „sehr gut" gewürdigt.

❼ Speicherfunktion für Spielstände

Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? Das wäre „sehr gut". Oder gibt es nur fest definierte Speicherpunkte, die das Spiel entweder künstlich in die Länge ziehen oder unnötig erschweren? Dann vergibt COMPUTER BILD SPIELE eine schlechtere Note.

❽ Anzahl der Spielstände auf Spielmodul

Anders als bei Computer- oder Konsolenspielen, können mit dem Gameboy Spielstände nur auf dem Spielmodul selbst gespeichert werden. Das Modul ist also der begrenzende Faktor für die Gesamtzahl der gesicherten Spielstände. Zusätzliche Speicherkarten gibt es nicht. Wie viele Spielstände auf einem Modul abgelegt werden können, das ermittelt und bewertet COMPUTER BILD SPIELE hier. Je größer die Zahl, desto besser fällt die Note aus.

❾ Speichern auf Spielmodul möglich

Manche Gameboy-Spiele erzeugen eine Buchstabenkombination als Spielstandersatz, sobald Sie eine Spielstufe beendet haben. Diese Zeichenfolge müssen Sie sich notieren. Wenn Sie später von diesem Punkt aus weiterspielen möchten, müssen Sie die Zeichenfolge wieder umständlich eingeben – vorausgesetzt, Sie haben den Zettel noch. Spiele, die auf diese Art „sichern", kassieren dafür schlechte Noten. Eine Speicherfunktion auf dem Spielmodul wird dagegen als „sehr gut" bewertet.

❿ Sprache

Hier wird bewertet, ob ein Spiel komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Ist das nicht der Fall, so vergibt COMPUTER BILD SPIELE schlechte Noten.

⓫ Maximale Anzahl der Spieler

Hier steht, wie viele Teilnehmer mit- oder gegeneinander spielen können – egal, ob mithilfe des so genannten Link-Kabels oder an einem Gameboy.

❶	**SPIELSPASS** (Meinung der Redaktion)	
	Spieleinstieg	5%
	Fazination der Spielwelt (Lanzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%
	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%
	Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%
	Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%
	Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%
	Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%
	Spielspaß insgesamt	**50%**
❷	**SERVICE**	
	Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%
	Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%
	Service insgesamt	**3%**
❸	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	**2%**
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)	
❹	Musik/Geräusche regelbar	6%
❺	Tastenbelegung wählbar	6%
❻	Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	6%
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**18%**
	SPIELSTANDSPEICHERUNG	
❼	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	6%
❽	Anzahl der Spielstände auf Spielmodul	6%
❾	Speichern auf Spielmodul möglich	6%
	Spielstandspeicherung insgesamt	**18%**
	SONSTIGES	
❿	Sprache (überprüft)	9%
⓫	Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/über Link-Kabel)	0%
	Sonstiges insgesamt	**9%**
	ZWISCHENNOTE	**100%**
	Auf-/Abwertung	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

X2 – Die B

Actionspiel für PC | Alltag eines jungen Helden im All: Tun Sie doch, was Sie wollen! Handeln, Kämpfen oder die verschollene Erde wiederfinden

Spieletricks siehe Seite 114

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Irgendwann in ferner Zukunft im Weltraum: Sie haben sich ein paar Gesetzesübertretungen zuschulden kommen lassen und einige Monate im Gefängnis verbracht, als Sie plötzlich zu dem hohen Beamten Ban Danna zitiert werden, der Ihnen einen Job und ein Schiff anbietet.

Zwar ist Ihnen nicht klar, warum der Mann so freundlich ist, aber: besser Geld verdienen als im Knast sitzen. Also nehmen Sie an und finden sich kurze Zeit später im Hauptquartier der Firma Terracorp wieder, die der legendäre Kyle Brennan gegründet hat. Brennan ist schon deswegen eine Berühmtheit, weil er von der Erde stammt – einem Planeten, von dem niemand mehr weiß, wo er genau ist.

Schon bald ist der nächste Auftrag an Land gezogen – und ganz nebenbei erfahren Sie auch, welches Geheimnis hinter der auffälligen Freundlich- ➔

Die schöne Saya Kho lernen Sie bei einem Ihrer ersten Aufträge kennen – und sind schwer beeindruckt. Ob eine gute Beziehung daraus wird?



edrohung

X2 - Die Bedrohung



Auf diesen gigantischen Raumstationen wird im X2-Universum hauptsächlich florierender Handel betrieben.

keit Ihrer Umgebung steckt: Die lebende Legende Brennan hat einen Sohn – und der sind Sie. Natürlich wollen Sie endlich Ihren Vater kennen lernen und fliegen zu seinem Aufenthaltsort, einem Tempel. Doch hier warten statt eines rührenden Treffens nur neue Rätsel auf Sie – und eine weitere Spur. Die führt Sie zu einem zerstörten Sternentor, bei dem es Hinweise auf ein legendäres Schiff namens „AP Gunner" geben soll. Darin sollen sich angeblich die Koordinaten der Erde befinden. Doch am Tor angekommen, finden Sie deutlich mehr, als Sie suchten …

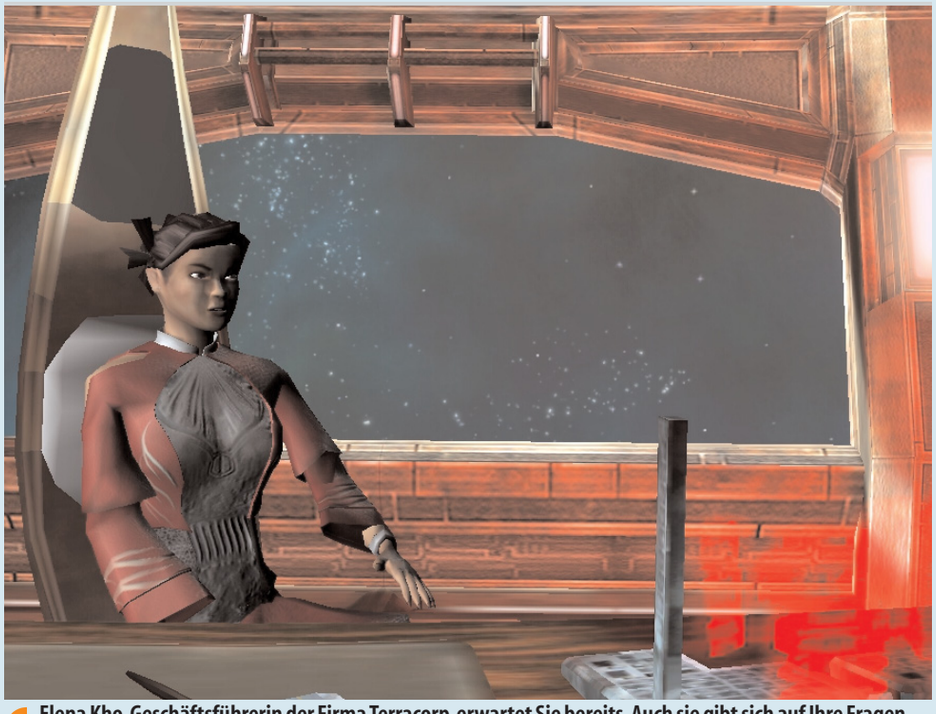
Mehr soll hier von der Geschichte nicht verraten werden, die, wie könnte es anders sein, von Mut, Verrat und einem unheimlichen Feind handelt. „X2 – die Bedrohung" ist ein klassisches Actionspiel im Weltraum. Sie sitzen meist im Cockpit eines Raumschiffes und haben die unterschiedlichsten Möglichkeiten, im Spiel an Geld und im wahren Leben an Spielspaß zu kommen: Sie können beispielsweise eine Polizeilizenz erwerben, damit zum Ordnungshüter werden und sich mit Piraten auseinander setzen. Als Bezahlung sprin- →



1 Zwei Wachen eskortieren Sie zum Raumhafen von Argon Prime. Nachdem Sie ein paar Monate auf „Staatskosten" gelebt haben, will Sie jemand sehen.



2 Ban Danna, ein hoher Beamter der Argonen, will Ihnen helfen. Sie haben aber keine Ahnung, warum der alte Mann so zuvorkommend ist.



6 Elena Kho, Geschäftsführerin der Firma Terracorp, erwartet Sie bereits. Auch sie gibt sich auf Ihre Fragen zugeknöpft, bietet Ihnen aber einen lukrativen Job an: Sie sollen eine Ladung Computerteile zu einer Kristallfabrik im nächsten System schaffen und den Gewinn aus dem Deal sogar behalten. Sofort schlagen Sie ein.



10 Sie wollen sich bedanken, doch so schnell, wie das Schiff auftauchte, ist es auch wieder weg – grußlos. Wer war bloß dieser rettende Engel?



11 Danna ist froh, Sie lebendig wiederzusehen, und verrät Ihnen endlich das Geheimnis: Sie sind der Sohn der Raumfahrer-Legende Brennan!



15 Nachdem Sie eine Menge gefährlicher Minen rund um das Tor zerstört haben, steigen Sie aus und scannen die Überreste des Tores.



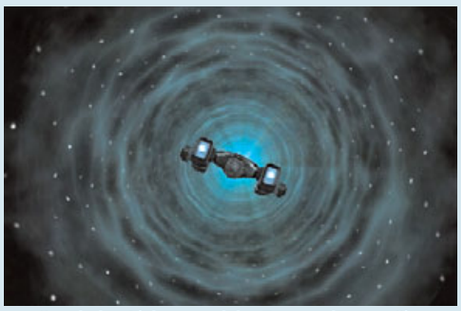
16 Tatsächlich finden Sie eine Spur, die ins System Antigones Memorial führt. Dorthin ist auch der unfreundliche Außerirdische geflogen.



3 Er schenkt Ihnen ein kleines Raumschiff mit bescheidener Ausrüstung und schickt Sie mit Ihrem ersten Auftrag los –in den Sektor „Heimat des Lichts".



4 Sie genießen die überwältigende Sicht aus Ihrem Cockpit und steuern das gewaltige Sprungtor an, das Sie zu Ihrem Ziel bringen wird.



5 Durch den Lichttunnel des Tores gelangen Sie ins nächste System. Wie immer, sind Sie von der Schönheit der Tiefen des Alls tief beeindruckt.



7 Die Fabrik vor Augen, leiten Sie die Andock-Prozedur ein und verkaufen wenig später Ihre Ladung zu einem guten Preis. Dann geht's zurück.



8 Der nächste Job wartet schon: Sie treffen sich mit Khos schöner Tochter Saya und holen dann ein Forscherteam von einer Wasserwelt ab.



9 Der Rückflug wird gefährlich: Plötzlich sind zwei Piratenschiffe hinter Ihnen und schießen aus allen Rohren. Gerade als Sie denken, Ihr letztes Stündlein hätte geschlagen, taucht in einem grellen Lichtblitz ein unbekanntes Schiff auf und vernichtet die Angreifer mit einer mächtigen Energiewaffen-Salve.



12 Ihr Vater will Sie in einem Tempel treffen. Doch als Sie ankommen, ist die Enttäuschung groß. Statt Ihres Vaters finden Sie nur einen alten Mönch.



13 Doch der hat ein neues Ziel für Sie: ein zerstörtes Sternentor. Bei Ihrer Ankunft werden Sie von einem Außerirdischen wüst beschimpft. Warum?



14 Es muss mit dem Tor zu tun haben. Hier soll sich angeblich ein uraltes Schiff befinden, das die Koordinaten der verschollenen Erde in sich trägt.



17 Sie landen auf dem Planeten und suchen sofort das alte Museum auf, in dem ein Hinweis auf den Aufenthaltsort des Schiffes zu finden sein soll.



18 Und Sie haben Erfolg: Sie entdecken den wahren Namen der legendären „AP Gunner" und können nun Ihre Suche fortsetzen. Oder doch nicht?



19 Ein alter Freund Ihres Vaters erzählt Ihnen, dass Sie eine bestimmte Technik brauchen. Um die zu kriegen, müssen Sie aber noch viel tun.

X2 - Die Bedrohung

gen dann „Credits“ heraus – die heiß begehrte Währung in der Welt von X2. Oder Sie bevorzugen ein Transportschiff und machen Karriere als Händler. Darüber hinaus können Sie in fast jeder der Handelsstationen im Spiel – und das sind einige hundert – auch noch Aufträge annehmen. Einen Schnelltransport von A nach B zum Beispiel. Oder ein lohnendes Warentermingeschäft unter Zeitdruck quer durch die halbe Galaxis.

Das hart verdiente Geld stecken Sie dann entweder in bessere Schiffe oder in Verbesserungen für die alten. Und da gibt es reichlich Auswahl. Waffen, Schilde, Erweiterungen für den Laderaum, Scanner und bessere Software für Ihren Bordcomputer sind nur einige der Extras, die es zu kaufen gibt. Und als ob das nicht genug wäre, finden Sie auch noch überall Nachrichten, die dem ohnehin schon sehr lebendigen Universum von X2 buchstäblich eine neue Dimension verpassen.

Um sich in einem derart komplexen Spiel zurechtzufinden, braucht man außer einem umfangreichen Tutorial (eingebautes Lernprogramm) natürlich auch einen leichten Einstieg. Doch in diesem Punkt versagt X2 schon auf der Startrampe. Bis Sie zum ersten Mal in einem Raumschiff sitzen, vergeht locker eine Viertelstunde – und dann können Sie gemütlich bis zu zwölf Stunden spielen, bevor Sie zum ersten Mal eine Ihrer Bordkanonen abfeuern müssen. Sofern Sie denn überhaupt herausfinden, wie das geht. Mit Erklärungen waren →

Um richtig Geld verdienen zu können, greifen Sie am besten auf einen großen Transporter mit viel Frachtraum zurück.



Das Universum von X2 ist eine bunte Welt. Das beweisen die vier Schnappschüsse von verschiedenen Regionen und Raumschiffen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

X2 - Die Bedrohung

die sonst so ehrgeizigen Entwickler leider eher geizig – da kann auch das umfangreiche Handbuch nicht mehr viel retten.

BEDIENUNG

Sie spielen X2 am besten mit einem Steuerknüppel und der Tastatur. Geflogen wird mit dem Knüppel, andere Befehle an Ihre Maschine geben Sie mit den Tasten ein. So kommen Sie recht gut im All vorwärts, wenngleich es eine Weile dauert, bis Sie die vielen verschiedenen Möglichkeiten im Spiel für sich ausgelotet und verinnerlicht haben, um sie dann im Ernstfall schnell einsetzen zu können.

URTEIL

Anfänger: Vorsicht! So deutlich muss man es leider sagen. X2 – Die Bedrohung richtet sich hauptsächlich an Spieler, die bereits Erfahrung mit Klassikern, wie „Elite“, der „Wing-Commander“-Reihe oder „Freelancer“, gemacht haben. Und selbst die brauchen ein Weilchen, bis sie die ganzen Möglichkeiten, die sich hier anbie-ten, wirklich verstanden haben und nutzen können. Neulinge
auf dem Gebiet der Weltraum-Actionspiele werden wahrscheinlich an X2 verzweifeln, sofern sie nicht über eine gigantische Menge an Geduld verfügen.

In Sachen Tempo legt das Spiel aber keine besondere Messlatte an: So gemächlich, wie es hier vorangeht, können Sie bequem nebenbei telefonieren, fernsehen, eine Zeitung lesen oder sich einen Kaffee holen: Selbst wenn Sie nur die Handlungsaufträge fliegen, kommen Sie in den ersten ein bis zwei Tagen nicht sehr weit. Kein Zweifel: X2 spielen Sie, wenn Sie denn erst einmal „drin“ sind, sehr lange. Wenn – denn den überaus zähen Anfang müssen Sie zunächst überstehen, und das kann Nerven kosten.

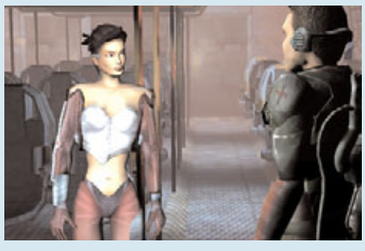
Auch mit seiner Grafik kann das Spiel nicht uneingeschränkt begeistern. Gegen Titel wie „Freelancer“, die bereits eine Weile auf dem Markt sind, kommt X2 nicht an, kann das aber durch deutlich mehr Spieltiefe ausgleichen. Wer sich auf das Spiel einlässt und Zeit investiert, wird tatsächlich mit einem extrem bunten, vielfältigen Universum belohnt, das aber eben auch mühsam entdeckt werden will. Sie werden Stunden brauchen, um unter der Vielzahl möglicher Aufträge für Ihr Transportschiff die wirklich lohnenden zu erkennen. Ähnlich aufwendig ist es, das Planetensystem zu finden, in dem der nächste Handlungsauftrag spielt. Da hätte man wirklich mehr an Anfänger und Gelegenheitsspieler denken sollen, für die X2 ein extrem schwerer Brocken ist, und die, zumindest teilweise, auch entnervt aufgeben werden, bevor es richtig interessant wird.

Aufruf an alle Geduldigen: Entdecke die Möglichkeiten. Mehr als ein „befriedigendes“ Spielerlebnis ist dabei aber nicht garantiert. Schade drum.

SPIELDETAILS



Ferd, ein alter Freund Ihres Vaters, hilft Ihnen bei der Suche nach einem besonders seltenen technischen Gerät weiter. Viel Arbeit bleibt trotzdem noch.



Die hübsche Saya verdreht Ihnen nicht nur durch ihr flottes Äußeres und ihre knappe Garderobe den Kopf – sie ist auch ein wirklich nettes Mädchen.



Ban Danna, ein hochdekorierter Offizier der Argon-Fraktion, hält große Stücke auf Sie. Warum das so ist? Das erfahren Sie erst nach einigen Stunden Spiel-

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



X2 – Die Bedrohung

Hersteller: Koch Media

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

Info: Tel. 01801-185795 (0,12 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz der Simulatorflüge extrem schwer.	5,00
Langzeitspaß	5%	Wenn man Freude am Erforschen hat, ist viel Vergnügen drin. Aber nur dann.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schiffe sehen gut aus, Menschen leider nicht.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Das Fliegen im All beeindruckt mächtig.	2,00
Musik	2%	Passende Untermalung, hört sich gut an.	2,00
Geräusche	3%	Viel ist im All eh nicht zu hören – so gesehen, ist die Ruhe realistisch.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professionell gesprochen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Hier gibt's viel zu lesen, wenn man will.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Steuerknüppel und Tastatur haben Sie Ihr Schiff unter Kontrolle.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Welt von X2 ist spannend und beeindruckend – aber erst nach langer Spielzeit.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,99**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.egosoft.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 (1165 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	23,9844 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%**	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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**			**3,76**

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%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	dutzende Systeme, hunderte Handelsstationen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
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%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ← 2,60
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,60 x 44,99 = 116,97 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Der Herr der Ringe

War of the Ring

Der Ringkrieg

Strategiespiel für PC |
Wer gewinnt den Kampf um Mittelerde? Ziehen Sie in die Schlacht – für die Guten oder für die Bösen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146..

INHALT

Der Krieg zwischen den Armeen des bösen Sauron und den Kriegern der freien Völker von Menschen, Zwergen und Elben ist in vollem Gange. Sie schlagen sich auf eine Seite und bekämpfen mit mächtigen Helden, wie Aragorn, Legolas oder Gimli, das Böse – oder Sie versuchen, Sauron und seinen Helfern wie Saruman, Gollum und dem König der Ringgeister zum Sieg zu verhelfen. Sie haben die Wahl.

Welche Armee Sie auch führen, die Aufgaben sind ähnlich: Hüben wie drüben müssen Sie zuerst ein funktionstüchtiges Lager aufbauen, dann ein Heer zusammenstellen und es in den Kampf gegen feindliche Armeen oder Lager führen. Ihre Helden haben dabei im Gegensatz zu den meisten anderen Einheiten Spezialtricks auf Lager. So kann Aragorn unter anderem seine Mitkämpfer heilen, Gimli mit einem mächtigen Hieb auf den Boden Gegner betäuben und Legolas seinen Nebenleuten zu höherer Angriffsgeschwindigkeit verhelfen. Auch die Helden der bösen Seite ➔

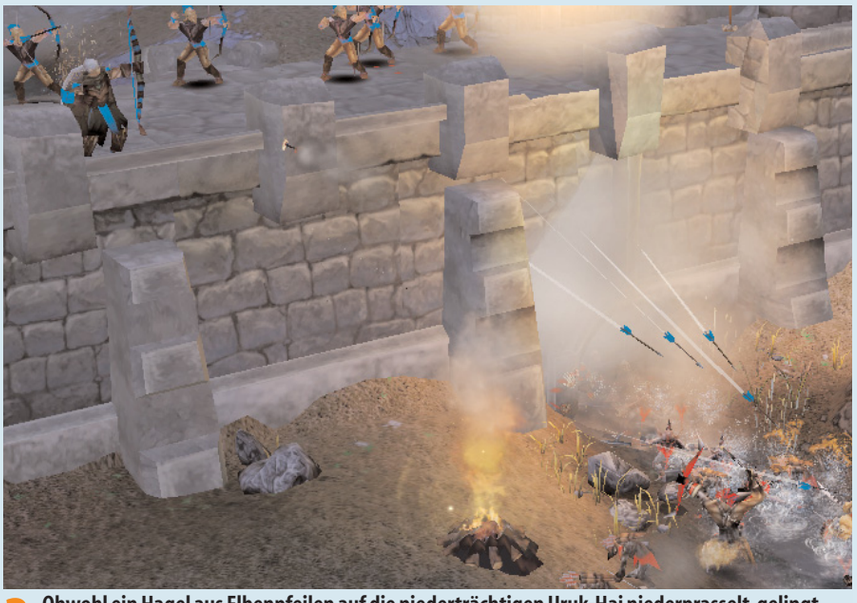
SPIELVERLAUF



1 Mittelerde: An manche berühmte Orte, die im Buch wichtige Wegmarken sind, kommen Sie auch im Spiel – an andere leider nicht.



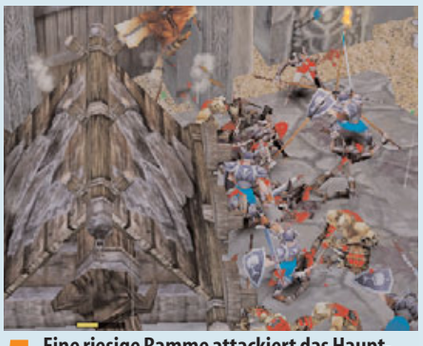
2 Aragorn, Gimli und Legolas stehen auf dem Wall von Helms Klamm und starren in die Dunkelheit, wo Tausende von Uruk-Hai warten.



3 Obwohl ein Hagel aus Elbenpfeilen auf die niederträchtigen Uruk-Hai niederprasselt, gelingt es den Horden Sarumans, ein Loch in den Wall zu sprengen und in die Festung einzudringen. Die dort verschanzten Helden müssen zusammen mit dem Volk von Rohan um ihr Leben kämpfen.



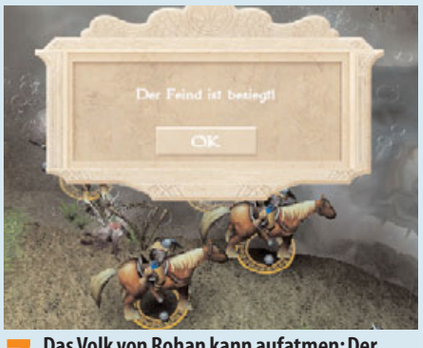
4 Während unten die Orks und Uruk-Hai heranstürmen, bringen sich die letzten Einheiten auf der Wallmauer schnell in Sicherheit.



5 Eine riesige Ramme attackiert das Haupttor. Schnell stürmt Aragorn mit ein paar Getreuen aus der Burg, um das Tor zu schützen.



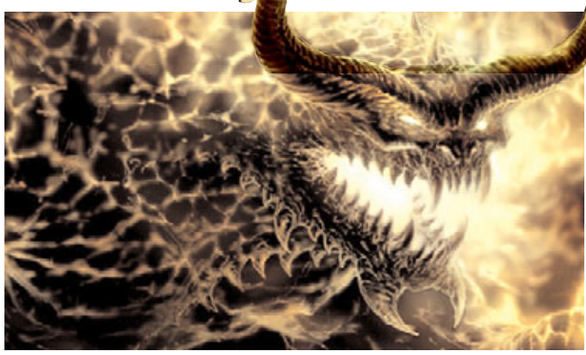
6 Im Morgengrauen trifft Gandalf mit Verstärkung ein: Reiter und Huorns – Baumwesen, die den Uruk-Hai Angst machen und einheizen.



7 Das Volk von Rohan kann aufatmen: Der Feind vor den Toren wurde besiegt. Doch noch ist der Krieg gegen Sauron nicht vorüber.

War of the Ring

FORTSETZUNG



Moria fehlt, der feurige Balrog nicht. Er kämpft auf Seiten des Bösen.

verfügen über besondere Talente, die man im Kampf einsetzen kann. Da wird sich schon bald erweisen, ob Sie als General gut genug sind, um für Ihre Partei den Sieg einzufahren …

BEDIENUNG

„War of the Ring" spielt sich wie fast alle Strategiespiele – nur ein wenig schlechter. Im Kampfgetümmel ist es nämlich nicht immer leicht, eine Einheit, der man Befehle geben möchte, tatsächlich anzuwählen – und um aus allen wichtigen Kämpfern jeweils eine eigene nummerierte und damit anwählbare Armee zu machen, fehlen schlicht die Zahlen. Für erfahrene Strategen dürfte das zwar kein Problem sein, Anfänger werden sich aber auf die eine oder andere Niederlage gefasst machen müssen, die bei besserer Bedienbarkeit vielleicht zu vermeiden gewesen wäre.

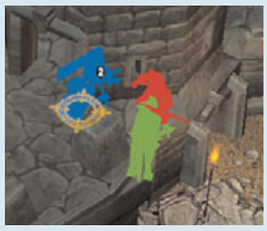
URTEIL

Lizenzen sind begehrt: Ob Kinofilme, Bücher, Comics – was Erfolg hat, bringt als Lizenz zum Spiele entwickeln immer Geld ein – für den Verkäufer der Lizenz, versteht sich. Doch nicht immer halten die Produkte hinterher, was sich der Spieler davon verspricht. War of the Ring ist ein Beispiel dafür. Dieses Spiel, das auf der Buchlizenz beruht und daher auch kaum Ähnlichkeiten mit bekannten Filmszenen aufweist, bringt nur wenig „Herr-der-Ringe"-Flair auf die Bühne. Die meisten Aufgaben sind frei ausgedacht und spielen im Roman keine Rolle – jedenfalls keine tragende. Außerdem ähneln sie einander fast alle sehr, nur die Schlacht um Helms Klamm sorgt für etwas Abwechslung, ist allerdings auch deutlich schwerer als alle anderen. Lager aufbauen, Armee aufstellen, Gegner besiegen – das ist müder Standard, der Sie nicht lange motivieren dürfte. Und viele Kapitel der Geschichte, die man gern spielen würde, zum Beispiel der Kampf in den Minen von Moria, fehlen ganz einfach. Die Entwickler des Spiels haben zuvor das Strategiespiel „Battle Realms" (Test in Heft 2/2002) programmiert – und das sieht man. Leider, denn die Grafik hat in den zwei Jahren keine großartigen Fortschritte gemacht. Sicher sollte man den Spiel-Machern nicht unterstellen, sie hätten nicht versucht, den Herr-der-Ringe-Stoff als tolles Strategiespiel umzusetzen: Gelungen ist es ihnen jedoch nicht. So kam nur eine „befriedigende" Balgerei um die Macht in Mittelerde heraus.

SPIELDETAILS



Aragorn heilt sich mitten im Kampfgetümmel selbst.



Kampf hinter Mauern – trotzdem sehen Sie jede Einheit.



Gegen Gandalfs Feuersturm ist kein Kraut gewachsen.



Aragorn schlägt mit seinem mächtigen Schwert zu.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – War of the Ring[1] – Der Ringkrieg

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.) Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.sierra.de

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

[1] spricht: „Wohroff se Ring"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Auch für Neulinge einfache Anfangsaufträge.	2,00
Langzeitspaß	5%	Immer die gleichen Aufgaben – das langweilt nach einiger Zeit.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Optik ist schon etwas veraltet.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Einheiten bewegen sich wie Cartoonfiguren.	4,00
Musik	2%	Weder berauschend, noch nervig – o.k.	2,50
Geräusche	3%	Der Schlachtenlärm könnte durchaus etwas üppiger toben.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Profis sorgen für gute Stimmen und Stimmung.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz und knapp, aber völlig ausreichend.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur geht es am besten – aber nicht gut.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Herr-der-Ringe-Atmosphäre ist in diesem Spiel meist weit weg. Schade.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,61**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.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 (605 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	10,1406 Megabyte	4,18
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,20**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	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%	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%**			**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)		
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei lange Feldzüge, elf Helden	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/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,72**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,72
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	54,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	48,59 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,72 x 54,99 = 149,57 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Nosf
The Wrath

Actionspiel für PC |
Vampire küsst man nicht – schon gar nicht zur Hochzeit

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Der Hochzeitstag soll ja eigentlich der schönste Tag im Leben sein – doch das gilt wohl nur, wenn der zukünftige Gatte kein Blut saugender Vampir ist. Doch in „Nosferatu – The Wrath of Malachi" hat sich die verarmte Adlige Rebecca Patterson anno 1912 ausgerechnet einen transsylvanischen Grafen als Bräutigam ausgesucht. Und so könnte ihr Hochzeitstag gleichzeitig auch der letzte Tag in ihrem Leben sein – es sei denn, ihr Bruder James rettet sie aus dem Schloss des bissigen Verlobten.

James reist direkt von den Olympischen Spielen aus Stockholm an, an denen er als Säbelfechter für die britische Mannschaft teilgenommen hat, zum Schloss nach Transsylvanien, um dort mit dem Rest der Familie an der Hochzeitsfeier teilzunehmen. Kaum angekommen, bemerkt er, dass mit den Bewohnern des Anwesens etwas nicht stimmt.

Also, nicht lange fackeln: Sie spielen ab sofort die Rolle des Brautbruders, der seine im gräflichen Sitz verstreute Familie einsammelt und rettet. 16 Angehörige und Freunde haben sich in dem Horrorhaus vor Vampiren, Schattenwesen und Bluthunden versteckt. Um sich gegen diese Unholde und ein paar andere Gegner zu behaupten, können



Schaurige Hochzeit: Wenn der Bräutigam ein transsylvanischer Vampir ist, der nur den finalen Kuss will, sollte man die Verlobung lösen.

SPIELVERLAUF



1 Nach einer langen Fahrt von Stockholm bis Transsylvanien kommen Sie spät abends im Schloss des Bräutigams Ihrer Schwester an.



2 Das Schloss scheint verlassen, und von den Hochzeitsgästen fehlt jede Spur. Ihnen wird schnell klar, dass hier etwas nicht stimmen kann.



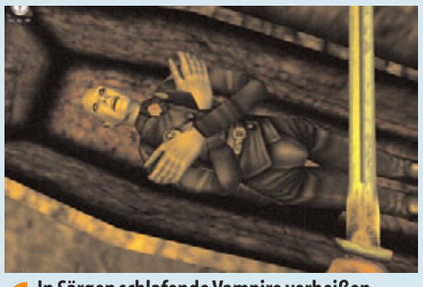
3 Ein Ausflug auf den Friedhof verschafft Ihnen Gewissheit – hier ist Böses am Werk. Ein untotes Schattenwesen stürzt plötzlich auf Sie zu.



4 Im Schlosshof sehen Sie den Pater, der die Trauung vornehmen sollte, aus dem Fenster stürzen. Finden Sie einen Arzt, der ihm hilft.



5 In den Kellerräumen des Schlosses ist Buster, der treue Hund der Familie, eingesperrt. Doch nur Tante Sophie hat den Schlüssel für seinen Käfig – und Sie wissen (noch) nicht, wo die Tante steckt.



6 In Särgen schlafende Vampire verheißen nichts Gutes. Greifen Sie schnell zum Holzpflok raus, um die Blutsauger zu pfählen.

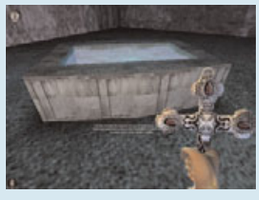


7 Achten Sie im Gebäude auf schattige Ecken und solche Steinkreise, denn aus solchen Hinterhalten greifen die Untoten gerne an.

SPIELDETAILS

Im Schlosshof finden Sie diesen Koffer. Darin liegt ein Degen, mit dem Sie sich gegen Untote wehren können.





Haben Sie das Kreuz gefunden, so können Sie damit Wasser weihen und das gegen die Vampire einsetzen.



Sie auf zahlreiche Waffen zurückgreifen. Das Arsenal stellt alle benötigten Utensilien bereit, vom Kruzifix über Degen und Holzpflöcke bis hin zu Weihwasser, von altmodischen Pistolen bis zu einem antiken Maschinengewehr. Im Laufe des Spiels können Sie bis zu acht Waffentypen finden, die jeweils auf verschiedene Gegner äußerst unterschiedlich wirken. Während Sie zum Beispiel einen Vampir mit dem Kruzifix nachhaltig beeindrucken können, werden Ihnen die Bluthunde angesichts des Kreuzes höchstens in die Hand beißen.

Für Abwechslung sorgt die ins Spiel eingebaute Zufallsfunktion. Nach jedem Neustart wird der Bauplan des Schlosses leicht geändert, aber auch Waffen und die verschwundenen Hochzeitsgäste werden neu positioniert. Selbst wenn nur ein alter Spielstand geladen wird, finden sich viele Dinge an einem anderen Ort wieder – Sie können also nie sicher sein, was hinter der nächsten Tür lauert.

Um Ihre Schwester und den Rest der Familie zu retten, bleiben Ihnen jedoch nur drei knappe Stunden. Nach Ablauf dieser Zeit stehen Sie dem Schlossherrn zum finalen Kampf gegenüber.

BEDIENUNG

Die Steuerung folgt dem Schema gängiger Actionspiele. Per Tastatur bewegen Sie sich mit dem Blickwinkel Ihrer Spielfigur durch das Vampirschloss, während Sie per Mausbewegung die Kameraperspektive verändern und mit den Maustasten die Waffen benutzen.

URTEIL

Sicherlich werden Sie sich öfter gehörig erschrecken, wenn Schattenwesen Sie wie aus dem Nichts angreifen. Die Monster verstecken sich meist so gut in dunklen Ecken, dass Sie kaum eine Chance haben, ihre Attacken rechtzeitig abzuwehren. Einerseits steigern solche unberechenbaren Situationen die Spannung, anderseits sorgen sie für Frust, weil Ihre Rettungsaktion nur zäh von der Stelle kommt.

Die Musik ist zwar nicht wirklich schön, passt aber ausgezeichnet zur düsteren Atmosphäre und verstärkt die Nervenkitzel beim Betreten unbekannter Räume ungemein.

In der höchsten **Bildauflösung** S. 166 sieht die Spielgrafik gar nicht mal so schlecht aus, trotzdem kann die Darstellung mit aktuellen Titeln nicht mehr konkurrieren. Dennoch braucht man sich vor Nosferatu nicht zu fürchten, denn es ist ein „befriedigendes" Spiel für relativ wenig Geld.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Nosferatu – The Wrath[1] of Malachi

[1] spricht: „Se Rass"

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

Freigegeben	ab16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Im Schloss sind Sie auf sich allein gestellt.	3,50
Langzeitspaß	5%	Ein Zufallsgenerator verteilt Räume und Monster in jedem neuen Spiel anders.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Trotz veralteter Technik recht ansehnlich.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren bewegen sich etwas kantig.	4,00
Musik	2%	Keine schöne, aber sehr passende Gruselmusik.	2,00
Geräusche	3%	Weder Schreie noch Waffen hören sich auch nur entfernt realistisch an.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Bis auf wenige Sätze Ihrer Freunde ist es ruhig.	3,00
Texte/Untertitel	2%	In Büchern finden Sie wichtige Tipps.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur geht die Vampirjagd gut von der Hand.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der Tod lauert hinter jeder Ecke. Trotz mittelmäßiger Grafik ist die Vampirjagd spannend.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,94**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (374 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	15,7734 Megabyte	4,97
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,40**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	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%	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%	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%**			**2,96**

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%	17 Freunde sind zu retten	3,50
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%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,55**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,55
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,55 x 29,00 = 73,95 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Bevor es losgeht, sollten Sie überprüfen, ob die Empfindlichkeit der Kamera korrekt eingestellt ist. Bei Bedarf können Sie nachbessern.



2 Bei der Hühnerjagd holen Sie das Federvieh mit den Händen vom Himmel. Achten Sie darauf, keine Singvögel (Kreis) zu treffen.



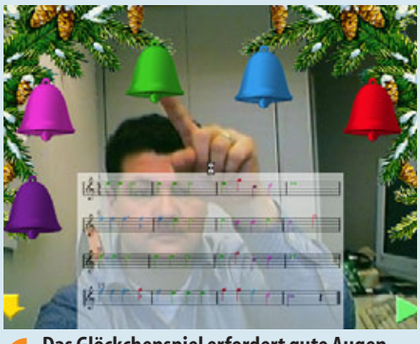
3 Im Spiel „Schnapp es dir" haben Sie alle Hände voll zu tun, um alle essbaren aus der Flut herunterfallender Objekte herauszupicken.



4 Holt mich hier raus! Im Spiel „Dschungelkönig" können Sie Kübelböck und Co. Konkurrenz machen, indem Sie wilden Tieren ausweichen.



5 Klarer Favorit der Redaktion: „Tapferer Matrose". Berühren Sie die acht äußeren Nieten, um das eindringende Wasser abzuhalten. Aber vermeiden Sie dabei unbedingt jeden Kontakt mit den zwei mittleren Bolzen (Kreise), denn sonst strömt für mehrere Sekunden unaufhaltsam Wasser ein.



6 Das Glöckchenspiel erfordert gute Augen. Die viel zu klein gezeichneten Noten erkennt nur, wer sehr nah am Monitor sitzt.



7 Wer es in die Bestenliste schafft, darf sich zur Krönung fotografieren. Schade: Ihren Namen können Sie leider nirgendwo eintragen.



Geschicklichkeitsspiel für PC | Endlich kommt auch mit dem PC Bewegung ins Spiel – Ihre

INSTALLATION

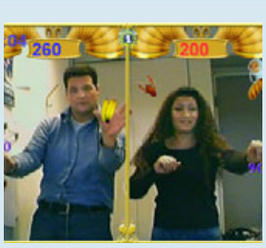
Verbinden Sie die mitgelieferte Kamera mit dem **USB** S.166 -Anschluss Ihres Computers, und stellen Sie sie auf den Monitor. Nach Installation der Software ist das Gerät betriebsbereit. Die Spielesammlung installieren Sie dann, wie gewohnt. Bei Fragen zur Installation schlagen Sie auf Seite 146 nach.

INHALT

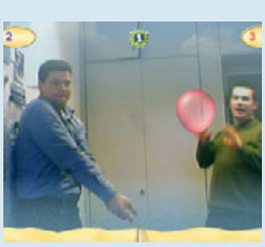
Werden Sie zum Hauptdarsteller in Ihrem Spiel! Was bisher nur Besitzern der Playstation 2 vorbehalten war (Test in COMPUTER BILD SPIELE 9/2003) funktioniert nun auch mit dem PC. In „move 2 play" (auf Deutsch: „Bewege dich zum Spielen") sind Sie mittendrin, statt nur dabei. Durch den Einsatz der mitgelieferten Kamera werden Sie praktisch in die fünf mitgelieferten Spiele eingebaut. Nach Anschluss und Installation der Kamera und Start der Software sehen Sie sich selbst auf dem Monitor. Wählen Sie nun eines der fünf mitgelieferten Spiele aus, und der Spaß kann beginnen. Nach dem Start des Spiels können Sie Maus und Tastatur getrost vergessen, ab sofort spielen Sie mit vollem Körpereinsatz.

Im ersten Spiel „Chicken Hunt" fangen Sie vorbeifliegende Hühner mit den Händen und achten dabei stets darauf, nicht versehentlich artfremdes Federvieh zu

SPIELDETAILS



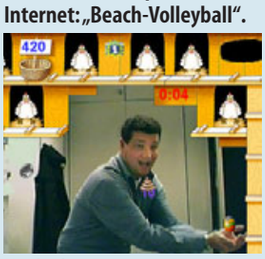
Gemischtes Doppel am geteilten Bildschirm.



Eines der Extra-Spiele aus dem Internet: „Beach-Volleyball".



Ihr Siegerfoto können Sie problemlos per E-Mail versen-



Noch eine Ergänzung zum Herunterladen: „Eierfangen".



berühren. Ein ähnliches Spielprinzip liegt dem zweiten Titel „Schnapp es dir“ zu Grunde. Hier segeln verschiedene Objekte von oben nach unten über den Bildschirm. Sie dürfen jedoch nur solche einsammeln, deren Vorbilder essbar sind. Besonderer Clou: Schnapp es dir lässt sich am geteilten Bildschirm zu zweit spielen. Im dritten Spiel dürfen Sie Costa Cordalis als Dschungelkönig ablösen. Hier gilt es, gefährlichen Tieren auszuweichen und zwischendurch nach harmlosen Blüten zu greifen. Das vierte Spiel der Sammlung richtet sich an musikalische Zeitgenossen. Aber keine Sorge: Sie müssen keine Noten lesen können, um hier zu bestehen. Noten und zugehörige Glocken haben dieselbe Farbe, und so spielen Sie schon bald Klassiker wie „Jingle Bells“ oder „Happy Birthday“ mit den Händen oder dem Kopf. Leider sind die Noten sehr dünn gezeichnet und daher schwer zu erkennen. Wirklich gelungen ist das fünfte Spiel der Sammlung: „Tapferer Matrose“. Ihr Job ist, den Stauraum eines Schiffes möglichst lange vor der Überflutung durch eindringendes Wasser zu bewahren. Das funktioniert auch prima zu zweit.

BEDIENUNG

Beste Resultate erzielen Sie in einem gut beleuchteten Raum vor hellem Hintergrund mit etwa zwei bis drei Metern Abstand zum Monitor. Die Bewegungserfassung per Kamera funktioniert unter solchen Voraussetzungen fast einwandfrei.

DIE KAMERA



Die mitgelieferte Kamera des Herstellers Terratec kann 30 Bilder pro Sekunde übertragen und ermöglicht eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten.

URTEIL

Die Spielesammlung ist gut auf die Möglichkeiten der Kamera zugeschnitten, bietet Abwechslung und Spaß für Jung und Alt. Wer einen Internet-Zugang hat, kann sich kostenlos fünf weitere Spiele von der Seite www.move2play.de herunterladen. Dass sich die Kamera darüber hinaus für zahlreiche weitere Einsatzmöglichkeiten, etwa Videobotschaften oder dergleichen nutzen lässt, tröstet über die Tatsache hinweg, dass die Spiele allesamt keine besondere Spieltiefe aufweisen. Als Partygag für zwischendurch kann die Spielesammlung aber durchaus überzeugen. Ärgerlich: Die Installation der Kamera funktionierte auf zahlreichen Computern im Testlabor nur eingeschränkt oder gar nicht, was dann auch zu einer mangelhaften technischen Zwischennote führte. Nur die Aufwertung des Testergebnisses wegen der mitgelieferten Kamera rettete die Gesamtnote auf das Urteil „gut“.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



move 2 play[1]

[1] spricht: „muhf tu plär“

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

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089 - 824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Kinderleicht und unkompliziert.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die einzelnen Spiele sind schnell gemeistert, doch mit der Kamera wird jede Party zum Hit.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Niedliche Darstellung der Spielobjekte.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Bewegungen werden gut erkannt.	1,50
Musik	2%	Auf Dauer etwas langweilig.	3,00
Geräusche	3%	Recht passende Geräusche zu jedem Spiel (Glockenläuten, Wasserrauschen usw.).	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird leider nicht gesprochen.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Außer im Startmenü gibt's nichts zu lesen.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung der Spiele mit „Händen und Füßen“ funktioniert (fast) einwandfrei.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine frische, neue Spielidee insbesondere für Familienfeiern und Partys. Sie sind der Star.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,11**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.move2play.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (189 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	25,6602 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	19 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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%**			**4,96**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl 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
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**6,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	fünf Spiele, dazu weitere fünf im Internet		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Kamera		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%	zwei/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**3,33**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,77**
Aufwertung			hochwertige Webcam mitgeliefert		**-0,30**

TESTERGEBNIS	gut ← **2,47**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,47 x 49,99 = 123,48 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Die Armenviertel von Rom sind in Aufruhr. Da sollen Sie nach dem Rechten sehen und verschwundene Soldaten wiederfinden.



2 Zivilisten nehmen kaum Notiz von Ihnen – auch diese Schönheit nicht. Stören Sie sich nicht daran – schützen Sie die Bevölkerung.



3 Diese beiden dunklen Gestalten haben nichts Gutes im Sinn. Einen strecken Sie mit Ihrem Speer nieder, der andere sucht nach dem Täter, während Sie sich aus der Dunkelheit leise nähern. In wenigen Augenblicken schläft der Spitzbube „sanft" – nach Ihrem gezielten Hieb mit dem Dolchgriff.



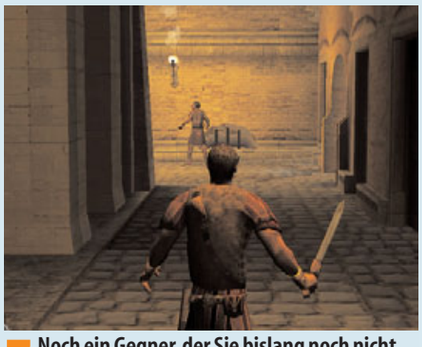
4 Vorsichtig riskieren Sie einen Blick um die nächste Ecke. Eine Wache – doch was bewacht sie? Ob die Soldaten hier sind?



5 Tatsächlich! Wenig später entdecken Sie die zwei Legionäre, die beim Wache schieben vom wütenden Mob gefangen wurden.



6 Nun haben Sie auf dem Rückweg zum Stadttor wenigstens Unterstützung im Kampf. Mindestens ein Soldat muss überleben.



7 Noch ein Gegner, der Sie bislang noch nicht bemerkt hat. Hinter ihm wartet das Tor auf Sie – und damit der Sieg im ersten Auftrag.

AUGU

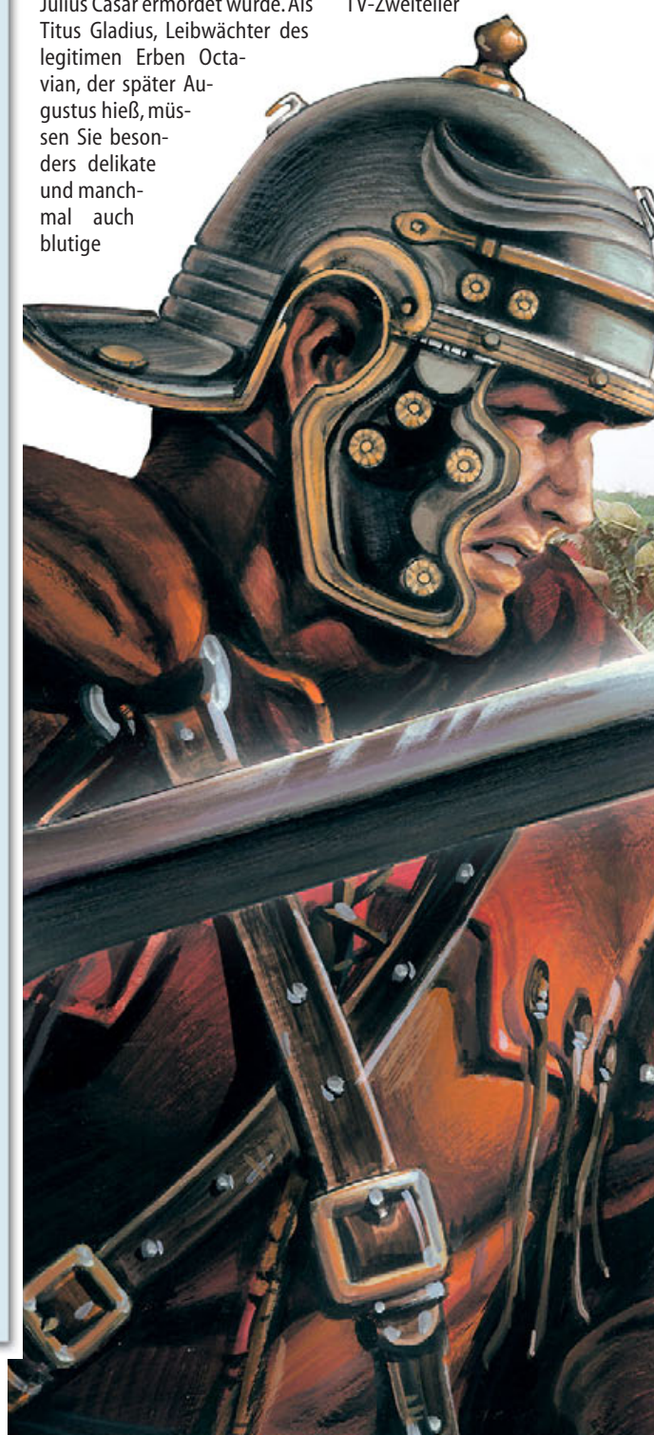
Actionspiel für PC | Als Geheimagent im alten Rom „kümmern" Sie sich um die Feinde des Kaisers

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Es ist jenes Jahr, das heute 44 vor Christus heißt. In Rom, dem damaligen Nabel der Welt, tobt der Kampf um die Macht, nachdem Julius Cäsar ermordet wurde. Als Titus Gladius, Leibwächter des legitimen Erben Octavian, der später Augustus hieß, müssen Sie besonders delikate und manchmal auch blutige Jobs für Ihren Herrn erledigen. Etwa eine verschwundene Patrouille finden oder belastende Beweise aus dem Haus eines Senators schaffen. Dazu bedienen Sie sich einiger zeitgenössischer Waffen, wie Dolch, Gladius (Kurzschwert der Römer) oder Pilum (Wurfspeer), und Ihrer ausgeprägten Schleichfähigkeit, um besonders schweren Kämpfen auszuweichen und stattdessen den leisen Weg zu gehen. Nach jeder erfolgreich gelösten Aufgabe sehen Sie in Filmausschnitten, wie das Leben von Octavian weitergeht. Denn das Spiel „Augustus" beruht auf dem TV-Zweiteiler





„Mein Vater, der Kaiser“, der Anfang Januar vom ZDF ausgestrahlt wurde. Insgesamt 30 Minuten daraus finden Sie auch im Spiel wieder.

Augustus richtet sich auch hauptsächlich an Gelegenheitsspieler oder Neulinge, die durch den Fernsehfilm vielleicht neugierig geworden sind: Alles ist extrem einfach gehalten, es wird viel erklärt, die Aufgaben sind recht kurz und auch gut zu schaffen. Dadurch werden natürlich Spieler, die sich bereits durch einige Spiele geschlichen und gekämpft haben, heftig abgeschreckt – zu Recht. Hinter Titeln wie „Splintercell“ oder „Metal Gear Solid“, die ein ähnliches Spielprinzip verfolgen, bleibt Augustus natürlich meilenweit zurück.

BEDIENUNG

Mit Maus und der Tastatur lässt sich der Held Titus recht gut steuern. Ob Schleichen oder Zuschlagen: Alles geht mit einem Tastendruck oder Mausklick. Das kriegen auch Anfänger problemlos hin.

URTEIL

Augustus ist ein zweischneidiges Gladius, um es im passenden Latein auszudrücken. Einerseits ist das Spiel erfreulich leicht, so dass auch Anfänger Zugang zu Titus‘ Abenteuern haben, andererseits ist der Schwierigkeitsgrad folglich nicht eben dazu angetan, einen Fortgeschrittenen länger als zehn Minuten an den PC zu fesseln. Hinzu kommen relativ langweilige, sich häufig wiederholende Aufgabenstellungen und eine Grafik, die aktuellen Spitzenspielen nicht das Wasser reichen kann. Ferner gibt’s kleine Macken in manchen Aufträgen: Der Betäubungsschlag mit dem Dolchgriff funktioniert beispielsweise nicht immer, sondern nur dann, wenn er unbedingt sein muss, um den Gegner nicht zu töten. Fazit: Das wird für viele Spieler sicher nur ein „befriedigender“ Ausflug in die Kindertage der „ewigen Stadt“.



SPIELDETAILS



Einen guten Heiltrank wussten auch die Römer zu schätzen.



Die Tür glänzt hell. Das bedeutet: Sie lässt sich öffnen.



Anhand der Karte wissen Sie immer, wo Sie gerade sind.



Durch die Kreise wird Ihr Pilum (Speer) fliegen – und treffen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Augustus

Hersteller: Atari

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

Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min[1].) Fax 06103-334222 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0f
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Viele Erklärungen, da kommt jeder ins Spiel.	1,00
Langzeitspaß		5%	Ein ohnehin kurzes Spiel mit leichten Aufgaben: Lange hat hier niemand Spaß.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Nicht schlecht – aber auch nicht richtig gut.	3,50
Bewegungsabläufe		3%	Aktionen sehen etwas kantig aus.	3,00
Musik		2%	Unauffällig, aber nicht übel.	3,00
Geräusche		3%	Das alte Rom ist recht ruhig, wenn man diesem Spiel glaubt.	4,00
Stimmen/Kommentare		2%	Filmauschnitte top, Spielszenen eher mau.	3,50
Texte/Untertitel		2%	So kurz wie möglich, aber völlig in Ordnung.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit Maus und Tastatur lässt sich das Spiel gut bedienen.	2,00
Faszination der Spielwelt		18%	Immer gleiche Aufträge in ähnlicher Kulisse: So war das alte Rom sicher nicht.	4,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**3,25**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.atari.de)	6,00
Service insgesamt		**3%**		**5,66**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (662 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%**	etwas knapp	**3,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	20 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl** voreingestellt / **Bildpunktezahl** mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet				
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	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%	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%**		**2,56**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**		**1,00**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	elf Aufgaben, fünf Waffen	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz		0%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,65**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,65**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,65 x 39,99 = 105,97 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] aus dem deutschen Festnetz

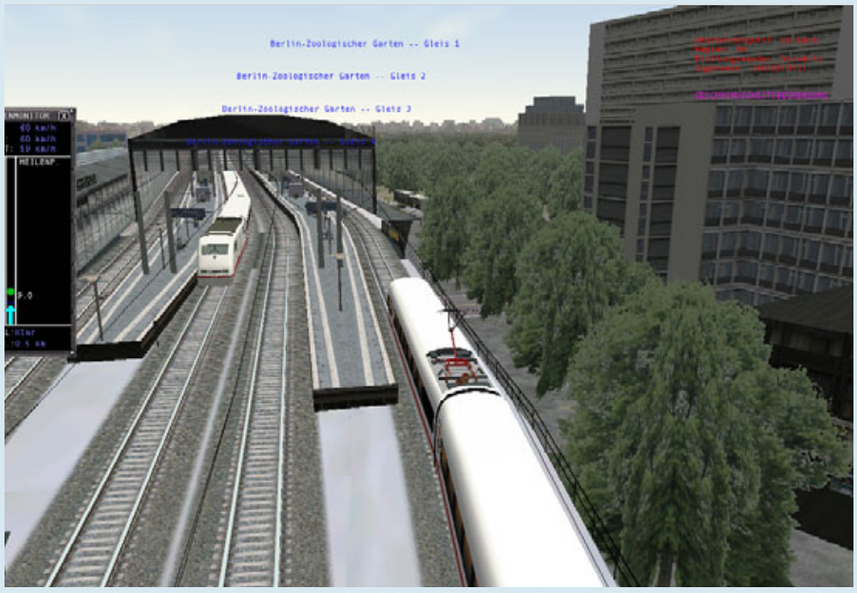
SPIELVERLAUF



1 Als Neuling auf der Strecke beginnen Sie mit einer „Erkundungsfahrt". Start Ihrer Reise ist der Hamburger Hauptbahnhof.



2 Die Fahrt mit dem ICE-T verläuft ereignislos. Lediglich bei Wittenberge müssen Sie ein Mal kurz auf 100 km/h abbremsen.



3 Rund anderthalb Stunden später: Ankunft in Berlin. Die Berliner Stadtbahnstrecke ist im Spiel gut wiederzuerkennen. Auch die Bahnhöfe Berlin-Spandau und Zoologischer Garten sind ihren real existierenden Vorbildern erkennbar nachempfunden.



4 Anschließend geht's mit einem Containerzug von Neustadt (Dosse) nach Billwerder. Vorsichtig rangieren und aufs Tempo achten!



5 Dann übernehmen Sie einen Regional-Express von Berlin nach Wittenberge. Vergessen Sie unterwegs keinen der 13 Bahnhöfe.



6 Am nächsten Tag fahren Sie den Frühzug von Hamburg nach Berlin. Im IC bringen Sie Ihre verschlafenen Fahrgäste in die Hauptstadt.



7 Zum Schluss ein „Rettungseinsatz": Ein IC ist beim Bahnhof Neuen liegen geblieben. Nehmen Sie den Zug an den Haken Ihrer Ersatzlok.

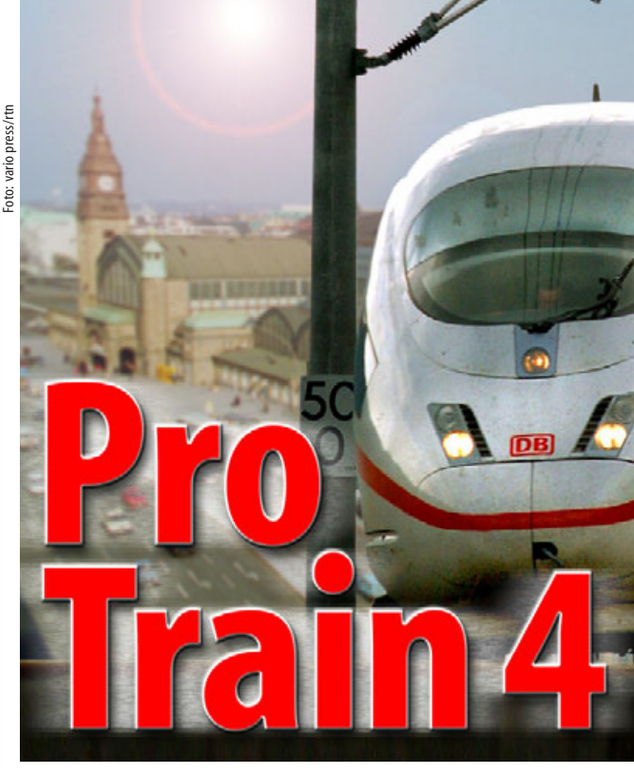


Foto: vario press/rtn

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | ICE-Zeit: zügig von Berlin bis Hamburg

INSTALLATION

Um das Erweiterungsprogramm (Add-On) „Pro Train 4" in Fahrt zu bringen, müssen Sie zuerst den „Train Simulator" von Microsoft auf Ihrem Computer installieren. Sind Haupt- und Erweiterungsprogramm eingerichtet, dann finden Sie die neue Strecke sowie die zusätzlichen Fahrzeuge und Aufgaben im Hauptmenü des Train Simulators. Bei Verspätungen und Anschlussproblemen finden Sie Hilfe auf Seite 146.

INHALT

Berlin – Hamburg: die Schnellfahrstrecke der deutschen Eisenbahn. Nur 138 Minuten braucht der „Fliegende Hamburger" für die 290 Kilometer lange Verbindung zwischen den beiden Metropolen. Drei Jahre später fährt hier eine Lokomotive sogar Weltrekord. Ein Meilenstein der Eisenbahngeschichte. Das war 1936. Die Lokomotive: eine Dampflok der Baureihe 05, die damals sensationelle 200,4 km/h erreichte.

Seitdem hat sich auf der einstigen deutschen Paradestrecke wenig getan. Die deutsche Teilung und der schleppende Ausbau des Hochgeschwindigkeitsnetzes nach 1990 haben dafür gesorgt, dass selbst moderne ICE von Berlin nach Hamburg heute noch genau so lange brauchen wie der „Fliegende Hamburger" der 30er-Jahre. Was früher eine anspruchsvolle Schnellfahrstrecke war, ist heute bahntechnische Durchschnittsware.

Passend dazu gibt sich das Erweiterungsprogramm „Pro Train 4 Hamburg – Berlin", das eben diese Bahnstrecke zum Thema hat.

SPIELDETAILS



Die Gleisnummern in Hamburg sind so originalgetreu …



… wie das Aussehen entgegenkommender S-Bahn-Züge …



… oder das Abgaswölkchen des Dieseltriebwagens 646.



Weniger passend: falsche Beleuchtung bei Rückwärtsfahrt.



Mitgeliefert werden zehn verschiedene aktuelle Zugtypen, etwa ICE 1 und ICE-T mit Neigetechnik, IC-Lokomotiven der Baureihen 101 und 120, Nahverkehrstriebwagen der Gattung 646 und moderne Güterzugloks der kräftigen Baureihe 152.

Schon die Erkundungsfahrt über die – zwar weitgehend korrekt wiedergegebene, aber landschaftlich nicht besonders aufregende – Strecke gerät eher eintönig: Etwa anderthalb Stunden geht es mit konstant 160 km/h über das Gleis. Auf halber Strecke wird bei Wittenberge mal kurz auf 100 abgebremst. Und von da an fährt der Spieler wieder mit 160 bis Berlin-Spandau. Zwischendurch bleibt also ausreichend Zeit, um sich mal einen oder zwei Kaffee im Zug-Bistro zu holen.

Wer es abwechslungsreicher liebt, kann auf 30 Fahraufgaben zurückgreifen. In der Praxis reduziert sich diese Zahl allerdings auf knapp die Hälfte, da die meisten Aufgaben gleich zwei Mal programmiert wurden – für schnelle und für etwas ältere, weniger leistungsfähige Computer.

Die gestellten Aufgaben richten sich sowohl an Anfänger, als auch an erfahrene Train-Simulator-Spieler. Mal muss ein liegen gebliebener Intercity abgeschleppt, mal ein Regionalzug unter Zeitdruck ans Ziel gebracht werden. Und dann wieder ist das Feingefühl des Spielers gefragt, wenn es heißt, einen längeren Güterzug mit Geduld und ruhiger Hand auf einem Rangierbahnhof zusammenzustellen.

BEDIENUNG

Gesteuert wird das Spiel per Tastatur. Zwar können die Knöpfe und Regler in den Führerständen auch mit der Maus bedient werden, doch das funktioniert meist viel zu ungenau.

URTEIL

Die Erweiterungsprogramme zum Train Simulator von Microsoft erfreuen sich großer Beliebtheit, da das Hauptprogramm serienmäßig weder deutsche Strecken noch deutsche Eisenbahnfahrzeuge enthält. Der Kauf eines Erweiterungsprogramms bietet sich für Fans einheimischer Bahnen also an. Die Strecken- und Fahrzeugauswahl ist in Pro Train 4 allerdings eher langweilig ausgefallen. Als Spieler würde man sich außer den modernen Fahrzeugen historische Klassiker wünschen – wie eben die Weltrekord-Dampflok von 1936 oder die Schnelltriebwagen der Bauart „Hamburg" – das würde gut zur Geschichte dieser Strecke passen.

Auch die S-Bahn-Züge aus Hamburg und Berlin, die im Spiel zu sehen sind, bleiben leider Statisten. Der Spieler kann sie zwar sehen, aber nicht selbst bewegen. So reduziert sich dieses Add-On auf stundenlanges Fahren durch eintönige Landschaften. Da kann auch die technisch passable, originalgetreue Umsetzung (leider auf Basis einer insgesamt veralteten Spielgrafik) nicht recht gefallen. Train-Simulator-Veteranen sind die menschenleeren Bahnsteige und die im Nichts endenden Straßen neben der Bahnstrecke schon vom Hauptspiel gewohnt.

Fazit: Es ist höchste Eisenbahn für die immer verschobene Fortsetzung des Train Simulators. Mit Pro Train 4 lebt der einstige Glanz der alten Renommierstrecke Berlin – Hamburg nicht mehr auf. Das Programm ist allenfalls so „befriedigend" wie tägliches Berufspendeln per Bahn zwischen den beiden Metropolen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Train[1] 4 Hamburg–Berlin

[1] sprich: „Träin"

Hersteller: NBG
Info: Tel. 09471-80920 (0,122 €/Min.) Fax 09471-7017325 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					
Spieleinstieg		6%	Die Aufgaben verstehen sich teils von selbst.		3,00
Langzeitspaß		5%	Trotz vieler Aufgaben macht die langweilige Strecke schon bald müde.		4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Die Grafik ist einfach nicht mehr zeitgemäß.		3,50
Bewegungsabläufe		3%	Die Bewegungen laufen halbwegs flüssig.		3,00
Musik		2%	Es gibt keine Musik.		6,00
Geräusche		3%	Sparsame Klanguntermalung, passend zu den modernen, leisen Zügen.		3,00
Stimmen/Kommentare		2%	Sprache fehlt, ist aber nicht unbedingt nötig.		4,00
Texte/Untertitel		2%	Train-Simulator-typische Erklärungen in Textform.		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Das Spiel lässt sich am besten per Tastatur steuern. Mausklicks sind hier zu ungenau.		1,00
Faszination der Spielwelt		18%	Mittelmäßige Ergänzung zum Train Simulator, die mit dröger Strecke kaum punktet.		3,00
Spielspaß insgesamt		**50%**			**3,15**
SERVICE					
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-62444533 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.deutsche-strecken.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 (672 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	1678,4531 Megabyte		5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt		**5,4%**			**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	etwas knapp		**4,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	24 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**3,12**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,71**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	1 neue Strecke, 10 neue Triebfahrzeugtypen		3,50
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%**			**1,78**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,70**
Auf-/Abwertung					

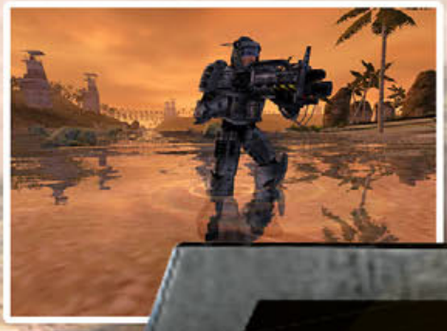
TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,70**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**19,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,70 x 19,95 = 53,87 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Hercules Gamesurround Fortissimo II: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung.

Breed





Rechts: Beim Flug über die Planetenoberfläche zerstören Sie feindliche Luftabwehr. **Ganz rechts:** Ein Kamerad pirscht vorsichtig durchs Wasser.

Actionspiel für PC | Ihr verzweifelter Kampf gegen verblödete Außerirdische

Spieletricks siehe Seite 118

INSTALLATION

Selbst gentechnisch manipulierte Übermenschen können noch etwas lernen. Zum Beispiel, wie man ein Computerspiel installiert. Tipps dazu finden Sie auf Seite 146.

INHALT

Wovon handelt „Breed"? Eine einfache Frage, die schwer zu beantworten ist. Der Vorspann gibt jedenfalls nicht viel von der Handlung preis. Klar: Da fliegen kräftig die Fetzen. Und Raumschiffe. Englischsprachige Zeitungsartikel sausen durchs Bild. Soldaten erschießen sich gegenseitig. Doch was soll das bedeuten? COMPUTER BILD SPIELE hat nachgeforscht und Folgendes herausgefunden: Die Geschichte entführt Sie ins Jahr 2625. Und das Schicksal meint es nicht gerade gut mit Mutter Erde: Eine Horde außerirdischer Hohlköpfe

Z650 Atrocity: Schweres Maschinengewehr mit rotierendem Hochgeschwindigkeitslauf. Die Geschosse können problemlos Landstriche umpflügen oder Laubwälder zu Sägespänen verarbeiten.





Ganz links: Vom Boden aus beobachten Sie ein Luftgefecht zwischen Ihren Truppen und den Breed.
Rechts: Mit diesem Jeep gelangen Sie in Windeseile ans andere Ende der

besetzt den blauen Planeten. Praktisch, dass Sie gerade in der Nähe sind und eine Truppe genetisch erzeugter Söldner dabei haben. Jetzt kann er beginnen: der Kampf zwischen Gut und Böse. Und davon handelt „Breed".

Alles klar? Na, dann rein ins Getümmel. Als mutiger Soldat stürzen Sie sich in Raumschiffen auf die Erdoberfläche. Und da zeigen Sie den Aliens, wo der Hammer hängt. Meist sind Sie zu Fuß unterwegs. Ein hochmoderner Helm projiziert Ihnen dabei informative Anzeigen vor die Nase. So erfahren Sie auf einen Blick, wie es gesundheitlich um Sie steht und wie viel Munition an Ihrem Gürtel baumelt. Aber auch, in welche Richtung Sie marschieren müssen. Denn irgendwo im Zielgebiet gilt es immer eine Radaranlage zu sabotieren, einen Gefangenen zu befreien oder eine Verteidigungsanlage zu zerstören. Sie sind der Mann für alle Fälle.

Damit Sie in brenzligen Situationen nicht auf sich gestellt sind, begleitet Sie zumeist eine variable Anzahl Klon-Kollegen. Im Einsatz steht Ihnen frei, welchen der Söldner Sie steuern. Jeder hat eigene Vorzüge: Einfache Infanteristen sind mit wirkungsvollen Maschinengewehren unterwegs. Scharfschützen besitzen Gewehre, mit denen sie Ziele auch auf große Distanz ins Fadenkreuz nehmen können. Und Techniker haben die Fähigkeit, Computersysteme lahm zu legen.

Per Tastendruck wird zwischen den einzelnen Kämpfern hin- und hergeschaltet. Der Computer steuert die restlichen Soldaten. Denen können Sie taktische Anweisungen erteilen. „Stellung halten" zum Beispiel. Oder auch: „Aufrücken!" Auf Wunsch ➔

Breed FORTSETZUNG

nimmt der Einsatztrupp sogar spezielle Kampfformationen ein. Acht Teambefehle stehen zur Verfügung.

Theoretisch jedenfalls. In der Praxis hat die Sache einen großen Haken: Ihre Crew ist strunzdumm. Anstatt Anweisungen zu befolgen, laufen manche lieber pausenlos mit dem Kopf gegen einen Pfeiler. Auch das Treppensteigen wird leider nur von einigen Kameraden beherrscht. Manchmal können Sie schon froh sein, wenn Ihr Team feindliches Feuer erwidert und den Beschuss nicht regungslos über sich ergehen lässt. Besonders frustrierend ist das in weitläufigen Gebieten. Ständig müssen Sie aufpassen, dass Ihre Leute nicht den Anschluss verlieren, sich selbst umbringen oder von feindlichen Truppen erschossen werden.

Vor diesem Hintergrund ist es vielleicht gar nicht so schlecht, dass auch die außerirdischen Streitkräfte die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen haben. Ihre Feinde stehen entweder sinnlos in der Gegend herum oder patrouillieren auf einer fest einstudierten Strecke. Erst wenn Sie ihnen nahe genug kommen, beginnen die roboterähnlichen Wesen mit dem Angriff. Davon abgesehen, kennen die Feinde keine Angriffstaktik, keine Ausweichmanöver, keinen Selbsterhaltungstrieb. Im Gegenteil: Oft bleiben sie einfach stehen und scheinen mit dem Leben schon abgeschlossen zu haben. In kaum einem anderen Computerspiel ist es so leicht, die Bösewichte zu erledigen. Auch wenn die ihre mangelnde Klugheit oft durch zahlenmäßige Überlegenheit wett machen.

Werden die Beine müde und die Wege lang, kommen Fahrzeuge ins Spiel. Mit ungepanzerten Jeeps sind Sie entsprechend schnell am Einsatzziel. Nachteil: Schon nach einigen Treffern kann man die ungepanzerten Gefährte verschrotten. Besser ausgerüstet sind Kettenpanzer. Dank serienmäßigem Maschinengewehr und mehreren Lenkraketen können es Panzer mit verschiedenen Gegnertypen aufnehmen.

Problematisch aber, dass es oft sehr viel Koordination erfordert, gleichzeitig das Fahrzeug zu lenken und die Bordkanone zu bedienen. Nur eine kleine Ungeschicklichkeit, und der Pan- ➔

SPIELDETAILS 1



Falcon:
Der Falcon ist ein stark gepanzertes Kampfschiff, für Flüge innerhalb der Atmosphäre ebenso geeignet wie für die Raumfahrt.

Eagle:
Mit seinen Drehturbinen kann dieses Kampfflugzeug senkrecht starten und landen.



Cobra R340 Sturmgewehr:
Standardwaffe der regulären Bodeneinheiten.

Die R340 kombiniert in modularer Bauweise das klassische Gewehr mit einem durchschlagsstarken Granatwerfer.



Sprenggranatwerfer mit Rückstoßunterdrückung.



1 Den Anfang macht das Trainingslager. In einer Computerwelt werden Sie von einem Ausbilder hart rangenommen und gut aufgeklärt.



2 Kurz darauf folgt die Einsatzbesprechung auf dem Mutterschiff. Sie sollen eine Radaranlage ausschalten, um unbemerkt landen zu können.



6 Trotz aller Vorsicht entdecken die Außerirdischen Sie. Eine ganze Mannschaft feindlicher Soldaten wird geschickt, um Sie abzufangen.



7 Doch mit Maschinenpistolen und Raketenwerfern kann Ihr Team sich gegen den Angriff der Aliens verteidigen und den Hügel sichern.



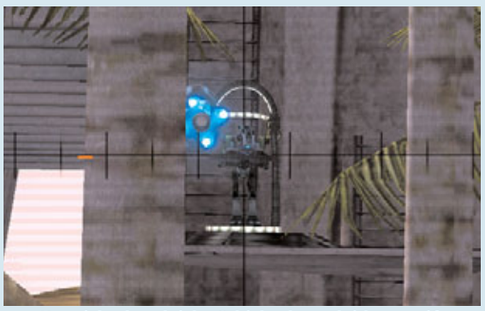
17 Unterdessen kümmern Sie sich um die Steuerung eines Kampfroboters. Der Apparat verfügt über einen Flammenwerfer. Mit dem Ding gelingt es, binnen kürzester Zeit eine Vielzahl angreifender mechanischer Hunde zu zerstören. Die meisten Aggressoren sind damit vernichtet.



3 Ihr Platz ist an der Bordkanone des Raumschiffs. Während der Pilot um den Landeplatz kreist, zerstören Sie mit der Maschinenpistole das Radar.



4 Unterwegs finden Sie in einer Höhle ehemalige Mitstreiter, die in einen Hinterhalt gerieten. Leider kommt für die Kameraden jede Hilfe zu spät.



5 Um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden, greifen Sie vorsichtig aus dem Hinterhalt an. Per Gewehr mit Zielfernrohr zerstören Sie die Verteidigungsanlagen.



8 Der nächste Schock steht aber noch bevor: Die Breed holen eines Ihrer Kampfflugzeuge vom Himmel. Wieder gibt es leider keine Überlebenden.



9 Sie kämpfen sich zu einem anderen Landepunkt vor, an dem Sie auf Unterstützung treffen sollen. Tief stehende Sonne erschwert die Verteidigung.



10 Am Treffpunkt angekommen, bekommen Sie zur Unterstützung einen Techniker. Er soll feindliche Verteidigungsanlagen deaktivieren.



11 Gemeinsam mit dem Experten müssen Sie ein unübersichtliches Dschungelgebiet passieren. Hinter jedem Baum könnte ein Angreifer auf Sie lauern.



12 Doch die Mission verläuft erfolgreich. Der Techniker kann die Stellungen unschädlich machen. Im Mutterschiff wird der nächste Angriff vorbereitet.



13 Jetzt übernehmen Sie selbst die Kontrolle über das Raumschiff, um südlich des Äquators in die Erdatmosphäre einzudringen und Rebellen zu befreien.



14 Dort treffen Sie sofort auf erheblichen Widerstand der Breed. Ihr Computer visiert die Feinde automatisch an und zeigt sie in einem roten Quadrat.



15 Nachdem die gegnerischen Luftschiffe zerstört sind, landen Sie und steigen in einen Panzer. Jetzt ist es Zeit, die Luftverteidigung der Breed zu zerstören.



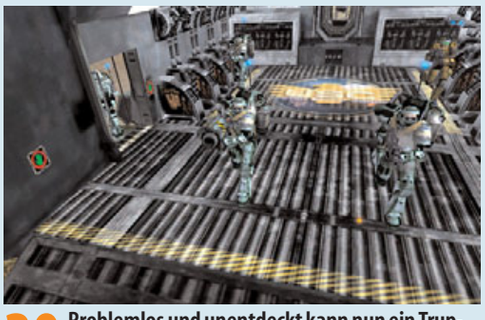
16 Kurze Zeit später finden Sie die Rebellen. Nach erbitterten Kämpfen sind nicht mehr viele Widerständler übrig. Ihr Söldnertrupp eilt ihnen sofort zu Hilfe.



18 Jetzt wird es Zeit, die Kommunikation der Breed lahm zu legen. Zuerst setzen Sie den Scharfschützen ein, um die Verteidigung der Aliens zu durchbrechen.



19 Später schleusen Sie den Mechaniker in die Kommunikationszentrale Ihrer Feinde. Es gelingt ihm, die Funkantennen der Breed einfahren zu lassen.



20 Problemlos und unentdeckt kann nun ein Truppentransporter mit Nachschub landen. Wird die Menschheit die Erde jetzt endlich zurückerobern?

Breed FORTSETZUNG

zer liegt mitsamt Besatzung auf dem Meeresgrund. In einigen brenzligen Situationen übernimmt daher ein Kollege das Steuer, und Sie dürfen sich ganz auf die Bedienung der Waffen konzentrieren.

Noch schwieriger wird es, wenn Sie sich für einige Aufträge ans Steuer eines Flugzeugs setzen. Während Sie die Stellungen der Breed aus der Luft bombardieren, haben es meist feindliche Abfangjäger auf Sie abgesehen. Lenken, Schießen, Ausweichen – da ist Konzentration vonnöten. Auch wenn gewiefte taktische Angriffe auch hier nicht zu erwarten sind.

Die 18 Aufträge werden Sie trotzdem mehrere Tage lang beschäftigen. Die aufwendig gestalteten Spiellandschaften erstrecken sich oft über mehrere Quadratkilometer. Und hinter jeder Ecke könnte ein Feind lauern. Da kann man meist nur hoffen, dass irgendwo ein funktionstüchtiger Jeep herumsteht …

BEDIENUNG

Tasten, Tasten und noch mehr Tasten. Dieses Spiel hat so viele Funktionen, dass Sie die entsprechenden Knöpfe auf der Tastatur wahrscheinlich niemals alle auswendig lernen. Immerhin wird der Einstieg durch einen Lernauftrag erleichtert: In einem virtuellen, grünen Raum erklärt Ihnen ein virtueller, grüner Kommandant den Umgang mit Waffen, Panzern und Flugzeugen. Um sich in der bunten Realität zurechtzufinden, müssen Sie aber noch ein paar Mal in die Spielanleitung schauen. Besonders der schwierige Umgang mit Flugzeugen will gelernt sein.

URTEIL

Breed hat durchaus seine Reize. Besonders die Gestaltung der Landschaften, Fahrzeuge und Figuren ist gelungen. Man kann Gebiete von einem Berg aus teilweise kilometerweit überschauen. Darüber hinaus genießt der Spieler schier unglaubliche Bewegungsfreiheiten. Auch wenn die zum Gewinnen der Aufträge gar nicht nötig sind.

Geschlampt wurde an anderer Stelle. Die künstliche Intelligenz sorgt sehr häufig für Frustration. Es gibt Waschmaschinen, die intelligenter sind als Ihre Kameraden und Kontrahenten. Passend dazu ist die deutsche Sprachausgabe. Betonung und Stimmlage sind teilweise kaum zu ertragen. Und die Dialoge sind oft noch peinlicher: „Du bist Geschichte, du Lutscher!"

Noch geschmackloser sind die offensichtlich witzig gemeinten Waffenbezeichnungen. Der Flammenwerfer heißt „Crematator", die Handfeuerraketen „Genocide Deluxe".

Leider sorgen die vielen kleinen und großen Mängel dafür, dass dieses potenziell gelungene Actionspiel nur „befriedigend" gewertet werden kann. Verkaufsstart ist der 20. Februar.

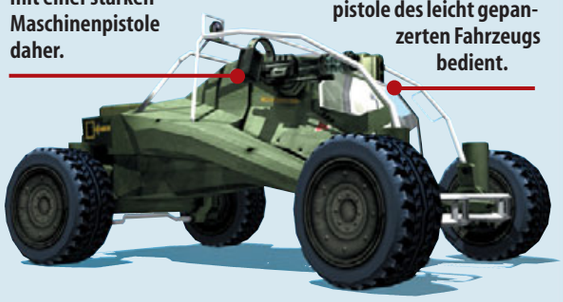
SPIELDETAILS 2



Scharfschützengewehr:
Das mit einem zwölffach vergrößernden Zielfernrohr ausgerüstete Scharfschützengewehr ermöglicht Ihnen, schon aus weiter Entfernung auf Gegner zu zielen. Für Ruhe sorgt ein Schalldämpfer.

Bewaffnung:
Jedes Einsatzfahrzeug ist bewaffnet. Dieser Jeep vom Typ Cheetah kommt mit einer starken Maschinenpistole daher.

Fahrzeugkanzel:
Die Kanzel kann eine Person aufnehmen. Von hier wird auch die Maschinenpistole des leicht gepanzerten Fahrzeugs bedient.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Breed[1]

1 spricht: „Brihd"

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Version: 1.222
Voraussichtlich ab 20. Februar erweiterte Mehr-Spieler-Funktion verfügbar unter www.breedgame.de

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Viele Funktionen, nicht ganz einfach.	3,00
Langzeitspaß	5%	Technische und spielerische Probleme machen das Spiel auf Dauer langweilig.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert, etwas zu mechanisch.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Kameraden bewegen sich unmenschlich.	2,00
Musik	2%	Fetzig, auf Dauer ablenkend und nervig.	3,00
Geräusche	3%	Passende Geräuschkulisse: knatterndes Maschinengewehr, knallige Explosionen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Absolut untalentierte Laiensprecher.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Etwas zu albern.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Laufen und Fahren geht gut mit Maus und Tastatur, nur Fliegen macht Probleme.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Spielflächen und Optik trösten nicht über dumme Computergegner hinweg.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.breedgame.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (772 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	18,7539 Megabyte	5,33
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,86**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	14 bestanden, 1 nicht bestanden	**1,33**

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	nicht möglich	3,50
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel 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%	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%**			**4,68**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**			**1,00**
SONSTIGES					
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	18 Aufträge, 12 Waffen, 12 Fahrzeuge		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur		1,00
Sprache (überprüft)		3%	teilweise Englisch		4,00
Kopierschutz		0%	SafeDisc 2.51		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/32		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**2,33**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,77**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,77
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	54,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	46,80 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,77 x 54,99 = 152,32 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Actionspiel für PC

Ballerburg

Ein Streit spaltet Ihr Königreich in vier Teile. Entscheiden Sie sich für eine Seite, und zerstören Sie die Burgen Ihrer Rivalen

Die Zerstörung feindlicher Paläste erfordert Taktik und Geschick. Zu Beginn steht Ihnen meist nur ein Katapult zur Verfügung. Abschusswinkel und Geschwindigkeit müssen genau abgeschätzt werden, damit die Kugel in der Feindesburg einschlägt, zumal das einfache Katapult mit hoher Abweichung schießt. Zielgenauer sind Kanonen und Raketenwerfer. Doch auch die haben ihre Nachteile: In Sachen Durchschlagskraft können sie keinem Katapult das Wasser reichen. Jedes der 16 Waffensysteme hat seine ganz speziellen Vor- und Nachteile.

Ihre Aufgabe in der Schlacht beschränkt sich aber nicht auf das Abschießen Ihrer Gegenspieler. Auch für den Ausbau der eigenen Burg sind Sie verantwortlich: Errichten Sie Bauernhäuser, um die Steuereinnahmen der Bewohner zu kassieren. Bauen Sie einen Magierturm, um auf Zauberkräfte zurückzugreifen. Nur ausgefuchsten Taktikern wird es gelingen, die eigene Burg zu retten und alle Rivalen zu besiegen.



Burgen bauen, Schlachten schlagen: Gezielte Schüsse bringen die gegnerische Festung zum Einsturz. Im Spiel geht's auch um hübsche Prinzessinnen.



Wenden Sie magische Spezialkräfte an: Durch Blitzschläge setzen Sie die Paläste Ihrer Gegner außer Gefecht.



16 Waffensysteme stehen Ihnen zur Verfügung. Mit dieser Doppelkanone feuern Sie gleichzeitig zwei Kugeln.



Haben Sie die Flugbahn Ihres Geschosses richtig kalkuliert, so landet es mit durchschlagendem Erfolg.



SPIELVERLAUF



1 Ihr erster Einsatz als Kampfpilot für die „Battlehawks“ führt Sie nach Dünkirchen. Dort eilen Sie eingekesselten Soldaten zur Hilfe.



2 Im Hangar steht zunächst nur eine betagte Hurricane zu Ihrer Verfügung. Und aufrüsten können Sie die alte Mühle auch noch nicht.



3 Das macht aber nichts, denn zunächst geht’s gegen eine Staffel langsamer Sturzkampfbomber. Während Ihre Kameraden die Jagdflieger in Schach halten, können Sie sich in aller Seelenruhe um die schweren Maschinen kümmern. Ohne Geleitschutz haben die Ju 87 kaum eine Chance.



4 Doch einige Jäger konnten ausbrechen und liefern sich nun heiße Gefechte mit Ihnen. Eine Me 109 haben Sie soeben getroffen.



5 Nachdem der erste Teil Ihrer Mission erfolgreich erledigt ist, müssen Sie den anrückenden feindlichen Truppen entgegentreten.



6 Schließlich treffen Sie auf das berüchtigte Nemesis-Geschwader der Luftwaffe. Die Elite-Piloten sind eine echte Herausforderung.



7 Doch auch diese Prüfung bestehen Sie mit Bravour. Zur Belohnung dürfen Sie Ihr Flugzeug für den nächsten Einsatz verbessern.



Actionspiel für PC | Furiose Luftkampf-Action vor der historischen Kulisse des 2. Weltkrieges

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Das Wichtigste vorweg: Dieses Spiel hat mit einer Flugsimulation ungefähr soviel gemeinsam wie ein Doppeldecker mit einer Boeing 747 – in beiden wird geflogen, aber das war’s auch schon. Bei „Secret Weapons over Normandy“ handelt es sich vielmehr um ein lupenreines Actionspiel, das sich mit klassischen Weltraumabenteuern, wie „Wing Commander“ oder „X-Wing vs. Tie Fighter“, vergleichen lässt.

Als Rekrut Chase erleben Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg aus der Sicht eines Kampfpiloten. Schon vor dem offiziellen Eintritt der USA in den Krieg melden Sie sich freiwillig für den Dienst bei den „Battlehawks“, jenem legendären Fluggeschwader, das in England stationiert wurde, um die britische Air Force zu unterstützen. Zu Beginn stehen lediglich zwei Flugzeugtypen (Spitfire und Hurricane) zur Verfügung, doch mit jedem erfolgreichen Einsatz wächst die Flotte. Schon beim ersten Einsatz wird klar, dass Sie mit Ihrem Flieger so ziemlich alles anstellen dürfen, was in der Realität zum sofortigen Absturz führen würde. Da sind die extremsten Flugmanöver möglich, bevor es überhaupt einmal zu einem „Strömungsabriss“ (mit anschließendem Abschmieren der Maschine) kommt – und selbst das passiert äußerst selten.

In Ermangelung einer Cockpit-Ansicht sehen Sie Ihr Flugzeug stets von hinten, alle wichtigen Informationen über Schäden oder die Positionen der Gegner werden eingeblendet. Mit der Realität hat das nichts zu tun, aber Sie haben stets den vollen Überblick und können die schöne Aussicht genießen. Denn optisch wird einiges geboten. Die Flieger sind ihren historischen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden, und auch

SPIELDETAILS



Gelegentlich bedienen Sie auch mal ein Bordgeschütz.



Ehre, wem Ehre gebührt: Orden für besondere Leistungen.



auf dem Boden gibt's einiges Sehenswertes: Mal greifen Sie Züge oder Panzer an, ein anderes mal stehen Schiffe auf dem „Zielplan", oder Sie bedienen die Geschützkanzel eines B-17-Bombers.

Überhaupt – die Mischung macht's. Die Missionen sind so abwechslungsreich wie die Schauplätze, die Sie im Laufe Ihrer Fliegerkarriere besuchen. Ob Sie im Pazifik japanische Flugzeugträger versenken, in der Wüste Libyens Rommel höchstpersönlich jagen, oder in den eisigen Steppen Sibiriens sowjetischen Panzerverbänden zu Hilfe eilen – langweilig wird es nie. Die spannende Hintergrundgeschichte und das Bonussystem für Waffen und Flugzeuge motivieren, bis der Abspann über den Monitor läuft.

BEDIENUNG

Ihre Flieger lassen sich allesamt wie Raumschiffe steuern – von Schwerkraft keine Spur. Aber irgendwie stört das auch gar nicht, denn hier soll es einfach unkompliziert zur Sache gehen, und genau das ist der Fall. Unrealistische, aber umso praktischere Hilfen, wie Zielvorhalteautomatik per Fadenkreuz oder unbegrenzt zur Verfügung stehende Zeitlupenfunktion, wenn es all zu hektisch wird, unterstreichen den kompromisslosen Spielhallen-Charakter des Titels.

URTEIL

Hier ist totale Action angesagt, nicht mehr und nicht weniger. Dieses Spiel lebt von seinen spektakulären Explosionen im Sekundentakt, den abwechslungsreich gestalteten Missionen und der stimmungsvollen Musikuntermalung. Jene Geheimwaffen, die dem Spiel den Namen geben, bekommen Sie zwar erst im letzten Drittel zu Gesicht, und die automatische Speicherfunktion an den spärlich gesäten Kontrollpunkten sorgt mitunter für Frust, wenn Sie eine Mission zum x-ten Mal neu starten müssen. Doch das trübt den positiven Gesamteindruck nur unwesentlich. Fazit: Ein Actionspiel der alten Schule. Erfrischend kompromisslos und konsequent. Von der ersten bis zur letzten Mission kurzweilig und spannend, einfach „gut".



Dieser „Geheimwaffe" begegnen Sie erst am Ende des Spiels.



Mit einer erbeuteten Me 262 heizen Sie den Deutschen ein.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Secret Weapons over Normandy[1]

[1] spricht: „Sihkrit Weppens ower Normändi"

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Dank Einführungsmissionen leicht.	1,50
Langzeitspaß		5%	Packende Einsätze und die spannende Hintergrundstory motivieren bis zum Schluss.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Besonders die Flugzeuge sind gelungen .	2,50
Bewegungsabläufe		3%	Nicht gerade realistisch – aber Action pur.	3,50
Musik		2%	Filmreife Musikuntermalung.	2,00
Geräusche		3%	Realistische Geräuschkulisse – die Kugeln sausen Ihnen förmlich um die Ohren.	2,00
Stimmen/Kommentare		2%	Etwas zu viel – Funkstille ist ein Fremdwort.	1,50
Texte/Untertitel		2%	Jedes gesprochene Wort lässt sich mitlesen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Verwendung eines Steuerknüppels mit Schubkontrolle ist zu empfehlen.	1,50
Faszination der Spielwelt		18%	Super: furiose Luftschlachten, abwechslungsreiche Einsätze und eine Menge Flugzeuge.	2,50
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,19**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.overnormandy.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%	nein (1858 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5,4%**		**2,69**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel	**2,50**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	14 bestanden, 1 nicht bestanden	**1,33**
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	ruckelt 2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	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%	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%**		**3,68**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache		1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)		1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)		1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)		3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**7%**		**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		2%	20 Flugzeuge, 9 Waffen, 16 Missionen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte		1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
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%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,38**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 2,38
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	37,80 E (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,38 x 45,00 = 107,10 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Castleva

Actionspiel für Playstation 2 | Schnitzeljagd im Geisterschloss: Hat Dir ein Vampir die Braut gestohlen, dann musst Du sie Dir wiederholen

INHALT

Ende des elften Jahrhunderts waren Ritter die Bewahrer von Frieden und Ordnung. Im Namen der Kirche kämpften sie gegen Heiden und andere Ruhestörer. Leon Belmont war einer dieser furchtlosen Ritter. Er und sein Verbündeter Mathias Cronqvist galten als unbesiegbar. Doch ihre Freundschaft wurde bald auf eine schwere Probe gestellt. Mathias' Frau starb, und eine geheimnisvolle Monsterarmee fiel ins Land ein. Daraufhin wurde Leons Verlobte Sara von einem Vampir entführt. Als Leon um Hilfe bei der Kirche nachsuchte, wurde er zurückgewiesen. Das Kreuz duldete nur den Kampf gegen Heiden. Leon musste dem Ritterstand →



SPIELVERLAUF



1 Der Alchimist Rinaldo rüstet Leon mit Peitsche und Zauberhandschuh für die Jagd aus.



2 Im Schloss wird Leon bereits vom Geist eines toten Kavalleriesoldaten erwartet, der ihn mit seinem mächtigen Morgenstern begrüßt.



3 Hinter der nächsten Ecke hüpft eine Horde Flohmänner hervor. Gegen die flinken Burschen helfen nur gezielte Peitschenhiebe.



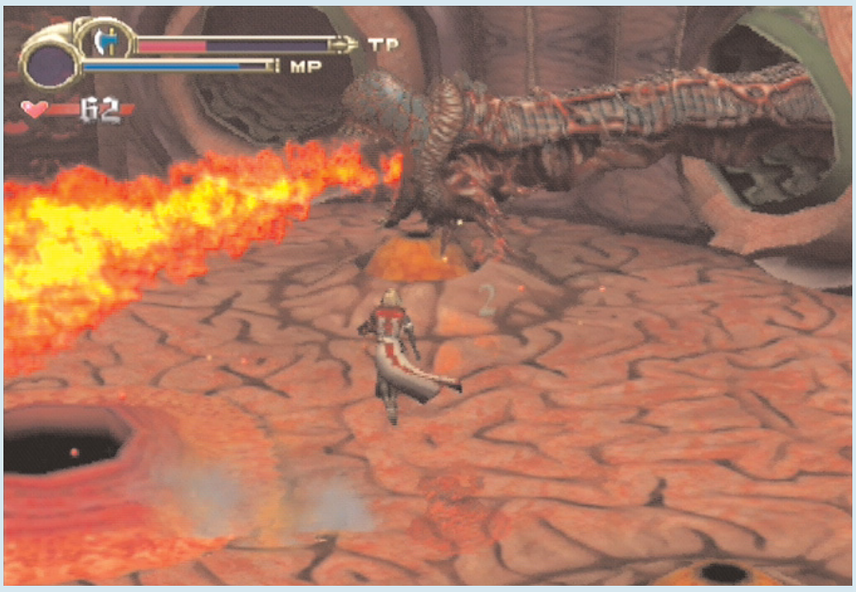
4 In dieser Halle treiben sich glutäugige Vassagos herum. Jeder dieser teuflischen Geister ist mit zwei Doppeläxten bewaffnet.



5 Mit seinem Körpergewicht drückt Leon eine Steinplatte in den Boden. Dadurch öffnet sich eine Tür. Es wird aber auch eine Falle aktiviert.



6 Dieses Tor wird von einem blutrünstigen Scharfrichter bewacht. Dahinter muss etwas äußerst Wichtiges verborgen sein.



7 Hat Leon den Scharfrichter aus dem Weg geräumt, dann öffnet sich für ihn das Tor zum Nest des Parasiten. Dieser Feuer speiende Wurm hat sich ein ganzes Höhlensystem im Schloss angelegt. Der direkte Kampf mit dem Parasiten ist aussichtslos. Leon muss eine andere Taktik wählen.

Castlevania FORTSETZUNG



Mathias Cronqvist
Ein guter Freund, der Leon den entscheidenden Tipp zu Saras Aufenthaltsort gab.

Rinaldo Gandolfi
Der alte Alchimist verkauft in seiner Hütte vor dem Schloss Waffen und Heiltränke an den Vampirjäger.

abschwören, um Sara retten zu können. Sein Ziel ist nun das Schloss „Ewige Nacht", das in einem Wald steht, in dem ständige Dunkelheit herrscht. Das ideale Versteck für einen Vampir, der das Sonnenlicht scheut.

Immerhin steht Leon nicht ganz alleine. In der Nähe des Schlosses hat sich der Alchimist Rinaldo Gandolfi in einer Hütte niedergelassen. Er schenkt Leon eine Peitsche, da der kein Schwert mehr anrühren will. Außerdem verkauft er ihm bei Bedarf verschiedene Hilfsmittel, zum Beispiel Heiltränke.

Wie wichtig so ein Heiltrank sein kann, merkt Leon just in dem Moment, in dem er das düstere Schloss betritt. Eine ganze Armee von blutrünstigen Monstern, Geistern und Dämonen hat sich in dem düsteren Gemäuer niedergelassen. Leon muss kräftig die Peitsche knallen lassen, um sich einen Weg freizukämpfen. In dunklen Ecken des Schlosses findet er gelegentlich Ausrüstungsgegenstände, die ihm helfen, mit der gottlosen Übermacht fertig zu werden. Wurfäxte, Kruzifixe und Weihwasser leisten dabei gute Dienste. Die Peitsche erweist sich auch beim Erklettern schwer erreichbarer Abschnitte als nützlich. Denn der Weg zum Vampir ist lang und gefährlich. Über 300 Räume muss Leon erforschen und immer wieder sein Leben riskieren, bevor er seine Verlobte wieder in die Arme schließen kann.

BEDIENUNG

Der Vampirjäger zeigt sich bisweilen störrisch und folgt Ihren Steuerungsbefehlen nur ungenau. Dadurch werden einige Spielabschnitte ungewöhnlich schwierig. Mit der Peitsche über Hindernisse hinweg zu schwingen, ist eine echte Geduldsprobe. Der unverrückbare und nicht immer ideal gewählte Blickwinkel steigert dieses Problem noch. Hier werden Ihnen viel Übung und gute Nerven abverlangt.

URTEIL

Die Spielsteuerung ist zwar etwas verzwickt, aber eine Vampirjagd sollte ja auch kein gemütlicher Spaziergang sein. Stellen Sie sich vielmehr auf ein imposantes Gruselabenteuer in einem schaurig-schönen Geisterschloss ein. Jede Tür, die Sie öffnen, führt Sie in einen neuen Raum oder einen Korridor voller Überraschungen. Da gibt es vergilbte Gemälde, prächtige Mosaikfenster und verwitterte Statuen zu bestaunen. Uralte Fallen aus lebensgefährlichen Dornen zwingen Sie bisweilen zu halsbrecherischen Stunts. Springt dann urplötzlich ein kopfloser Ritter um die Ecke, stockt einem vor Spannung fast der Atem. Zwischen den wilden Kämpfen mit Monsterhorden die Orientierung im riesigen Schloss zu behalten, ist die große Herausforderung dieses „guten" Spiels.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Castlevania[1]

[1]spricht: „Kahßelwainia"

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

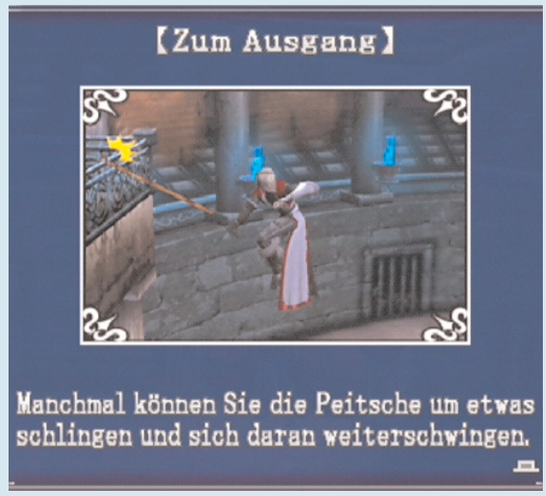
Hersteller: **Konami**
Info: Tel. 069-98557320 (X,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Hilfefunktionen erleichtern den Start.	2,00
Langzeitspaß	5%	Es erwartet Sie eine spannende Besichtigungstour mit vielen Überraschungen.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Eine prächtige Burg voller schauriger Monster.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Unser Held ist ein wenig steif in der Hüfte.	3,00
Musik	2%	Stimmungsvolle mysthische Melodien.	2,00
Geräusche	3%	Passende Geräusche in den Kämpfen – etwas zu sparsam eingesetzt .	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Überzeugende Dialoge (in Englisch).	2,00
Texte/Untertitel	2%	Gute Untertitel und schöne Menütexte.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung mit dem Gamepad ist knifflig und bisweilen etwas ungenau.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Furcht erregende Monster, versteckte Schätze und gefährliche Fallen sind die Zutaten für ein schaurig-schönes Abenteuer.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,39**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45247 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	81 Gegnerarten, Burg mit über 300 Räumen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,25**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,25
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,25 x 59,95 = 134,89 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAIL



Bei den ersten Schritten im Schloss werden Sie noch an die Hand genommen: Eine Hilfefunktion erklärt die Steuerung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
■: Leichter Peitschenhieb
▲: Schwerer Peitschenhieb
●: Zweitwaffe einsetzen
R1: Angriff parieren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Legacy of Kain – Defiance

Actionspiel für Playstation 2 | **Zwei Erzfeinde – durch erbitterten Hass getrennt, aber im Schicksal vereint**

Kain, einst Sterblicher, war ausersehen, Wächter des Gleichgewichts im Lande Nosgoth zu werden. Doch dazu sollte es niemals kommen. Von finsteren Mächten hinterrücks ermordet, drohte er im Strudel der ewigen Dunkelheit zu versinken. Bis Mortanius, der Nekromant, auf den Plan trat. Er bot Kain an, als Vampir zurückzukehren und Vergeltung zu üben. Kain, von Rachedurst erfüllt, akzeptierte – in der Gewissheit, seine Seele damit für immer verkauft zu haben.

Und dann war da noch Raziel, ein Untertan Kains. Sein einziger Fehler war, bessere Fähigkeiten als sein Herr zu entwickeln. In rasender Eifersucht ließ Kain Raziel in den See der toten Seelen werfen. Doch auch Raziel machte eine wundersame Verwandlung durch. Er wurde zum Racheengel, zum Seelenfänger, getrieben von nur einem Gedanken: Kain zu töten.

In der fünften Station der Serie „Legacy of Kain" haben Sie erstmals die Möglichkeit, die beiden Kreaturen der Nacht abwechselnd zu steuern. Die einstigen Erzrivalen müssen sich gezwungenermaßen zusammen gegen dunkle Mächte zur Wehr setzen, die sich Nosgoth einverleiben wollen. Doch anfangs wissen beide noch nichts von ihrem gemeinsamen Schicksal.

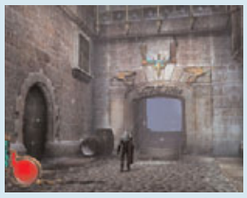
Die Geschichte springt im Verlauf des Spiels immer wieder zwischen den beiden Protagonisten hin und her. Kain kämpft an der Oberfläche gegen Krieger, Dämonen und andere Wesen, während Raziel versucht, aus einer düsteren Spektralwelt zu entkommen. Bis zum schockierenden Finale vergehen viele Kraft raubende Kämpfe, in denen Kain immer wieder mal seinen Blutdurst stillen muss oder Raziel frische Seelen „tankt". Daneben stehen diverse Rätseleinlagen auf dem Programm, wenngleich „Legacy of Kain – Defiance" deutlich actionlastiger als seine Vorgänger ist. Und einfach zu bedienen: Die Schwertkampfsteuerung ist exzellent. Außerdem haben Kain und Raziel telekinetische Fähigkeiten, die sich problemlos einsetzen lassen. So können Sie Gegner beispielsweise per **Mini-Steuerknüppel** S. 166 von hohen Mauern ziehen oder in die Luft schleudern.

Urteil: Auch wenn der Spielverlauf mit der eigentlich imposanten Geschichte nicht ganz Schritt halten kann, – dafür ist er leider zu linear –, werden Sie nicht eher ruhen, bis Sie das Schicksal von Kain und Raziel enträtselt haben. Zur Motivation trägt ganz erheblich die hervorragende Grafik bei, die sicherlich zum Besten gehört, was es bislang für Playstation 2 gab. Das Actionepos Legacy of Kain – Defiance spart nicht mit grafisch wirklich brillianten Umgebungen, farbenfrohen Lichtspielen und teils spektakulären Verwischungseffekten. Kurzum: ganz und gar nicht blutarm, sondern richtig „gut". ■

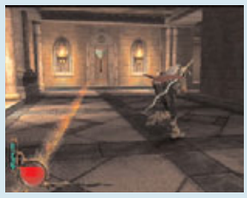


„Keine Angst, der beißt nicht?" Doch, genau das tut er. Kain ist nämlich der König der Vampire und daher schon von Berufs wegen immer scharf auf eine frische Transfusion.

SPIELVERLAUF



1 Vampir Kain findet sich auf einem scheinbar verlassenen Schlosshof wieder.



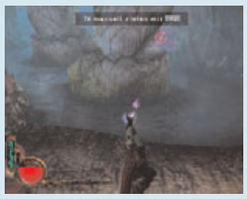
2 Im Innern des Schlosses muss er blitzschnellen Feuerpfeilen ausweichen.



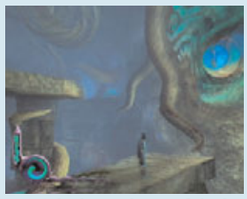
3 In einer Kathedrale kommt es zum Kampf. Vermummte Gestalten, gewiss keine Kirchendiener, stürzen auf Kain zu. Nur mit Mühe kann er sich der Übermacht erwehren.



4 Kaum ist er entkommen, warten im nächsten Hof neue Gefahren auf den Blutsauger. Kain setzt telekinetische Fähigkeiten ein, schleudert seine Widersacher in die Luft.



5 Auch Hindernisse sind kein Problem. Per Telekinese bringt er sie zu Fall.



6 Schnitt: Kains Erzfeind Raziel erwacht in der düsteren Spektralwelt, …

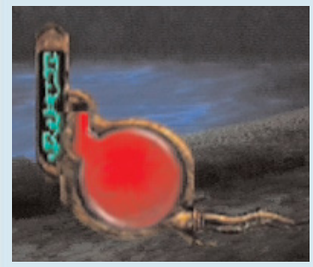


7 … stärkt sich mit ein paar frischen Seelen und sucht den Weg nach oben.



8 Dieses Tor birgt ein Geheimnis: Führt es in die ersehnte Oberwelt?

SPIELDETAILS



Der rote Saft schenkt Lebenskraft. Geht der Vorrat zur Neige, wird es eng für den Blutsauger Kain.



Im Übersichtsmenü können Sie sich die „Reaver" zeigen lassen – die wichtigsten Waffen im Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
■: Aktion/Angriffsvariante 2
●: Telekinese-Attacke
▲: Angriffsvariante 1

TESTERGEBNIS

Legacy of Kain – Defiance[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,34
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%	1,75
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,75
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,75 x 59,99 = 104,98 = ausreichend

[1]sprich: „Leggessi off Kain – Difaians"

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

SWAT Global Strike Team

[1]sprich: „Sswott – Globbel Sstraik Tihm"



Actionspiel für Playstation 2 | Als Mitglied einer Elite-Eingreiftruppe machen Sie weltweit Jagd auf Terroristen und Gangster

First Lieutenant „TJ" Jackson: Nur er kann Bomben entschärfen.

INHALT

Immer wenn es brenzlig wird, werden sie gerufen – die Männer und Frauen des SWAT-Kommandos. Ob Geiselnahmen, Entführungen oder Bombenanschläge – diesen Spezialisten ist kein Auftrag zu gefährlich. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Mathias Kincaid, Anführer der weltweit agierenden schnellen Eingreiftruppe. Ihnen zur Seite stehen eine Scharfschützin und ein Sprengstoff-Experte. Gemeinsam sind Sie unschlagbar, daher werden Sie auch nie allein in einen Einsatz geschickt. Denn darum geht es in diesem Spiel: Teamplay.

Das funktioniert freilich nur, wenn Ihre computergesteuerten Kameraden auch intelligent mitspielen. Und das ist hier erfreulicherweise der Fall. Der „richtigen" Vorgehensweise kommt in jedem Einsatz eine sehr große Bedeutung zu. So sollten Sie niemals ohne direkte Bedrohung das Feuer eröffnen. Selbst dem gefährlichsten Kerl muss die Chance eingeräumt werden, sich zu ergeben und die Waffen zu strecken. Der „finale Rettungsschuss" darf nur als letztes Mittel zum Zweck herhalten. Konsequenterweise erreichen Sie auch die höchste Wertung für einen Einsatz, wenn niemand zu Schaden kam. Damit Sie dieses Ziel erreichen, stehen Ihnen zahlreiche Hilfen zur Verfügung. So können Sie etwa Betäubungsmunition verwenden oder Blendgranaten einsetzen. Bei Bedarf greifen Sie zu Nachtsichtgerät, Fernglas oder Gasmaske, um die Gangster zu überrumpeln.

BEDIENUNG

Besitzer eines Headsets (Kopfhörer/Mikrofon) für Playstation 2 können Ihrem Team gesprochene Anweisungen erteilen. Mit dem Steuerkreuz der Spieletastatur (Gamepad) funktioniert das aber genauso gut – dann spricht Ihre Spielfigur eben für Sie. Auch die Steuerung der Spielfigur aus der Ich-Perspektive geht mit dem Gamepad gut von der Hand.

URTEIL

Sture Ballerei führt hier nicht zum Erfolg. Stattdessen ist überlegtes und besonnenes Vorgehen angesagt. Die gute Grafik wartet mit netten Lichteffekten auf, und die Geräuschkulisse liefert eine solide Grundausstattung aus realistischen Effekten und gelungener Sprache. Die 21 teilweise miteinander verknüpften Einsatze sind abwechslungsreich, spannend, aber nie unfair. Geübte Spieler sehen allerdings schon nach etwa acht bis zehn Spielstunden den Abspann, doch dann lockt der gelungene Mehr-Spieler-Modus. Alles in allem eine „gute" Spitzbuben-Hatz.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



SWAT – Global Strike Team[1]

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Vivendi
Info: Tel. 01805-0537636 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-032936 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einführungslektionen fehlen leider.	4,00
Langzeitspaß	5%	Das Bonussystem für Waffen und die Einsatzbewertungen motivieren lange.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Unspektakulär, aber ansehnlich.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Das Team geht recht realistisch vor.	2,50
Musik	2%	Fesselnde Musikuntermalung.	2,00
Geräusche	3%	Glaubhafte Lärmkulisse: Jede Waffe macht ihr typisches Geräusch.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Trotz häufiger Wiederholungen o.k.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Umfangreich und informativ.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sämtliche Aktionsmöglichkeiten sind per Spieletastatur schnell ausgelöst.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Toll: spannende Einsätze, vielfältige Aktionsmöglichkeiten, intelligente Computerpartner.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,22**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sierra.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Einzelspieler-, 11 Mehr-Spieler-Einsätze	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,97
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	50,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 50,00 = 98,50 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Der rote Balken signalisiert: Der Kerl hat sich ergeben.



Eine Blendgranate betäubt Gegner für mehrere Sekunden.



Agentin Lee sichert das Gelände per Präzisionsgewehr.



Das Nachtsichtgerät verschafft Ihnen einen Vorteil.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Waffe abfeuern
L1: Granate werfen
✕: Nachladen/benutzen
▲: Waffe wechseln
●: Nahkampf

Final Fantasy X-2

Rollenspiel für Playstation 2 | Kleidchen, wechsel' dich – drei Mädels mit großem Kleiderschrank auf ihrem Weg durch die Zauberwelt von Spira

Der Hersteller des Spiels „Final Fantasy X" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2002, Urteil: „gut") geht mit dem Nachfolgetitel „Final Fantasy X-2" einen ungewöhnlichen Weg. Wieder bewegt sich der Spieler in der Zauberwelt von Spira – und trifft auch auf viele bekannte Gesichter. Doch die Zahl der heldenhaften Spielfiguren wurde halbiert: drei statt sechs. Und alle weiblich.

Die unsichere Zauberin Yuna hat sich inzwischen zu einer echten Kämpferin gemausert und ist die Chefin der Bande, die sich „Gullwings" nennt und ein wenig an „Drei Engel für Charlie" erinnert. Neben Yuna kämpfen die tapfere Rikku und die Punk-Lady Pain, deren zynische Kommentare die richtige sprachliche Würze ins Spiel bringen.

Anders als in vorangegangenen Final-Fantasy-Spielen, haben Sie gleich zu Beginn des Spiels Zugang zur gesamten Oberwelt von Spira, die – immer noch – von einem heftigen Bürgerkrieg gebeutelt wird. Von Ihrem Luftschiff „Celsius" aus bestimmen Sie das jeweils nächste Einsatzgebiet. Ihrer tapferen Mädchen-Gang werden viele anspruchsvolle Aufgaben gestellt: vermisste Personen finden oder besonders große, böse Monster bekämpfen und so den Bewohnern eines kleinen Dorfes helfen.

Dazu muss sich das Trio immer einer so genannten „Kleider-Sphäre" bemächtigen – die nicht selten von einem knallharten Gegner beschützt wird. Haben Sie eine dieser Textilien aus dem Schrank gezogen, dann können Sie die im Kampf verwenden und sich ihre Eigenschaften aneignen. So schlüpft eine der Damen schon mal in das Kostüm einer Sängerin und gibt den „Superstar", während eine andere sich als Westernlady kostümiert und virtuos mit lockeren Colts hantiert.

Urteil: Trotz aller Neuerungen bleibt auch Final Fantasy X-2 fast gänzlich dem altbewährten Spielprinzip treu: Auf ihren Erkundungstouren wird die kleine Truppe immer wieder von Zufallskämpfen überrascht. Dann muss sie sich bösen Monstern stellen, Zauber wirken – und hoffentlich gewinnen. Denn nur ein Sieg wird mit Geld und Ausrüstung honoriert. Leider werden „FF"-Veteranen viele Schauplätze und Gegner sofort wiedererkennen. Trotzdem ist auch die neue, abenteuerliche und spannende Reise nach Spira ein rundum



Hier hat die Waffenkammer mehr hergegeben als die Kleiderkammer: Yunas dicke Pistolen.

[1] sprich: „Fainal Fantasi"

SPIELVERLAUF



1 An Bord ihres Luftschiffs fangen die drei Damen einen Notruf auf: Alarm!



2 Also rufen sie selbst um Hilfe. Das Schiff „Celsius" ist in Reichweite: klasse!



3 Das ist keine der Damen, sondern der eitle Schönling LeBlanc – Auslöser des ganzen Ärgers. Immerhin bietet er Yuna vor dem Zweikampf eine „Kleider-Sphäre" an: fair!



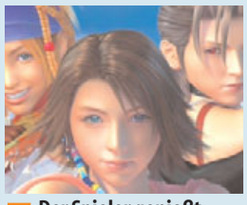
4 Yuna lässt sich nicht lange bitten, sondern wechselt sofort das Kostüm. Es verleiht ihr neue Fähigkeiten, mit denen LeBlanc leichter und schneller besiegt ist: Pech für ihn!



5 „Kraftbrecher" und „Kugelhagel" setzen LeBlanc kräftig zu. Schlaf gut!



6 Der frechen Rikku ging der Kampf etwas zu schnell vorbei. Protest!



7 Der Spieler genießt nun einen schönen Zwischenfilm: verdiente Pause!



8 Die erste von 14 Missionen ist damit geschafft: Bravo!

SPIELDETAILS



In dieses Spielbrett setzen Sie die im Laufe des Spiels gefundenen „Kleider-Sphären" ein.



An solchen blauen Kugeln können Sie sich erholen – und, noch wichtiger, den Spielstand abspeichern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Aktion ausführen
■: Gegenstand auswählen
●: Aktion abbrechen
▲: Untermenü aufrufen

TESTERGEBNIS

Final Fantasy[1] X-2



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

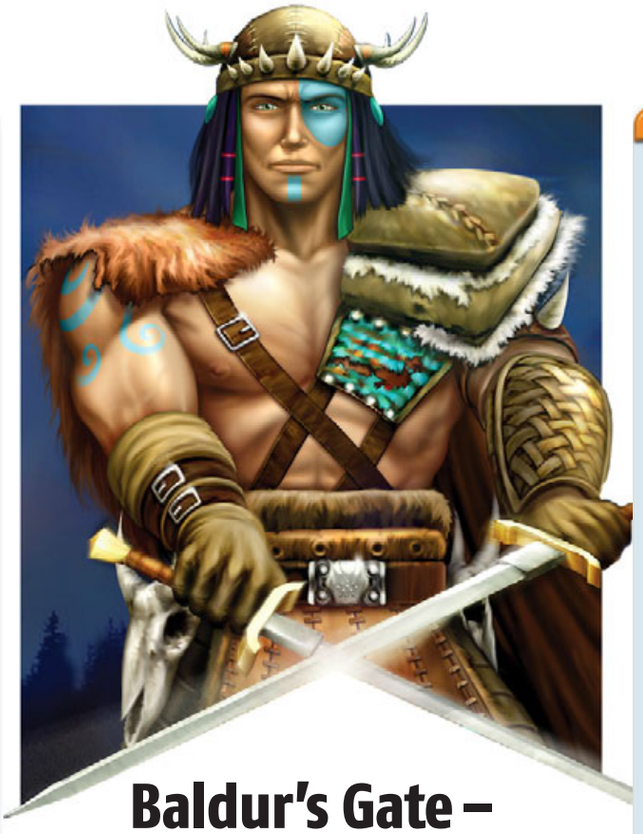
Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,80
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,97
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**1,97**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,97 x 59,99 = 118,18 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Baldur's Gate – Dark Alliance 2

Rollenspiel für Xbox | Fünf frische Helden im Kampf gegen das Böse – frisch genug, um die Fantasywelt vor dem Untergang zu retten?

Einst traten drei Helden in der Gegend von Baldur's Gate an, um gegen finstere Machenschaften einer bösartigen Hexe zu kämpfen – einer davon waren Sie, falls Sie den ersten Teil der Reihe gespielt haben. Diese drei Helden laufen leider zu Beginn des zweiten Teils in eine Falle und geraten in die Hände des wahren Bösen im Land. Nun müssen fünf neue tapfere Kämpfer her, die für das Gute in die Schlacht ziehen, etwa ein Dunkelelf-Kampfmönch oder ein menschlicher Barbar.

Mit der gewählten Figur laufen Sie durch mehr oder weniger große Gebiete, erfüllen Aufträge und kämpfen gegen Massen von Monstern, Unholden und anderen übellaunigen Kreaturen. Jeder Kampf bringt Ihnen außer Gold und möglichen Schätzen auch Erfahrungspunkte ein, die Sie ab einer bestimmten Menge für die Verbesserung Ihrer Spielfigur nutzen können. Da dürfen Sie dann Eigenschaften, wie Stärke oder Intelligenz, verbessern, aber auch neue Talente lernen und vervollkommnen, etwa Zaubern oder geschicktes Ausweichen. Außerdem können Sie mit dem erbeuteten Gold neue, bessere Ausrüstung kaufen und in der Schmiede besonders edle Stücke aus Ihrem Gepäck durch das Einsetzen von Edelsteinen zusätzlich aufwerten. So werden Ihre Waffen treffsicherer oder richten Eis- und Feuerschaden an – und Ihre Rüstungen halten mehr aus oder schützen Sie vor besonders tückischen Gift- und Magie-Angriffen.

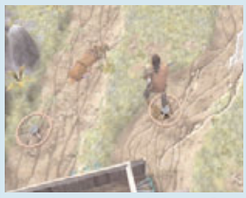
Alle Verbesserungsstufen brauchen Sie dringend, denn die Gegner werden im Laufe des Spiels weder weniger noch leichter zu bezwingen. Haben Sie es zu Beginn beispielsweise mit einem schlappen Dutzend Goblins zu tun, so müssen Sie wenig später bereits 100 Monster aus der Kanalisation vertreiben, um Ihre Belohnung zu kassieren.

So hart manche Kämpfe sind, so einfach ist die Steuerung Ihres Helden: Mit der Spieletastatur haben Sie alles bestens im Griff, egal, ob Ihr Kämpe zuschlagen oder zaubern soll. Ein Knopfdruck – und die Sache läuft.

Urteil: Viel hat sich nicht getan in den Ländern rund um Baldur's Gate. „Dark Alliance 2" spielt sich sehr ähnlich wie sein Vorgänger. Das kann man negativ sehen, wenn einem schon Teil eins keinen sonderlichen Spaß gemacht hat – oder positiv, wenn man mit dem Vorgänger bereits viel Vergnügen hatte. Außer neuen Heldencharakteren, der Möglichkeit, die Ausrüstung nachhaltig zu verbessern, und der weiterführenden Handlung gibt's hier nichts Neues.

Wer also Spaß am nicht allzu komplizierten Monsterprügeln hat und ein wenig in die Welt des berühmten Rollenspiel-Systems „Dungeons & Dragons" heinschnuppern möchte, für den könnte dieses „gute" Spiel genau das Richtige sein.

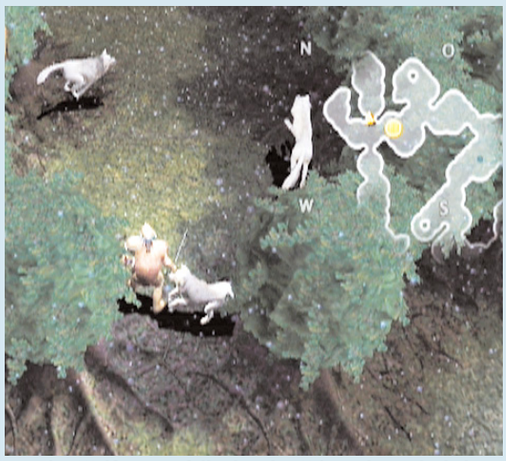
SPIELVERLAUF



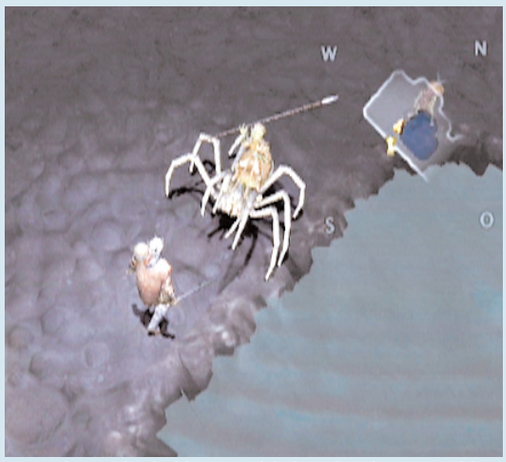
1 Die alte Handelsstraße ist die erste Station auf der Reise ins Abenteuer.



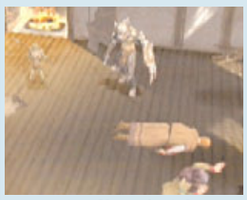
2 Im Trollwald findet der Barbar außer Gegnern auch Schatzkisten.



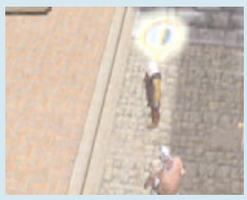
3 Eine Wolfsmeute fällt über den Krieger her – doch der bleibt ruhig. Sekunden später liegen die Tiere am Boden. Der Barbar ist eben der stärkste Nahkämpfer von allen.



4 In der Räuberhöhle muss sich der schweigsame Held schon mit anderen Kalibern auseinandersetzen: Goblins auf gezähmten Riesenspinnen, die Gift verspritzen.



5 Im Dorf hat ein Scherge des Bösen das Gasthaus besetzt. Ein Job für Sie.



6 Endlich erreicht Ihr Held Baldur's Tor und kauft bei einem Händler ein.



7 In der Kanalisation soll der Barbar 100 Monster besiegen – viel Arbeit!



8 Eine alte Villa birgt schreckliche, untote Geheimnisse. Magie am Werk?

SPIELDETAILS



Zu Beginn des Spiels ist der Barbar noch nicht richtig wirksam vor feindlichen Schlägen geschützt.



Ein paar Stunden später: Mittlerweile ist der Kämpfer bereits weitgehend ausgerüstet.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



B-Taste: Spezialaktion

A-Taste: Schlagen

Y-Taste: Springen

R1-Taste: Blocken

TESTERGEBNIS

Baldur's Gate – Dark Alliance[1] 2



Hersteller: Interplay
Info: Tel. keine
Fax: keine

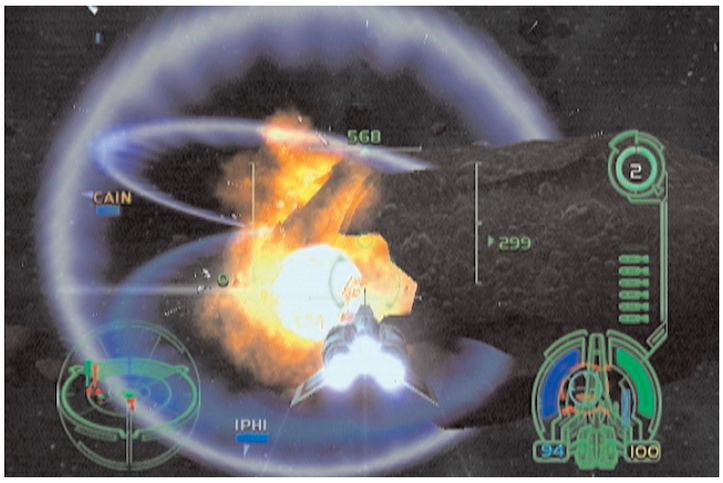
[1]spricht: Baldurs Gäit - Dark Ällaiänz"

Freigegeben **ab12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**

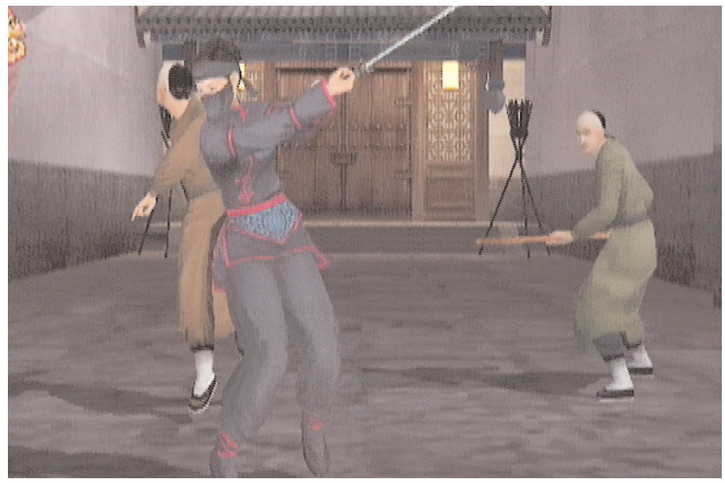
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,82
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,75
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,75
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 54,99 €
Preisempfehlung: 54,99 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,75 x 54,99 = 96,23 = ausreichend

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



Im All brennt die Luftleere: Nachdem Sie Ihren Auftrag, eine Treibstoffbasis zu zerstören, erfüllt haben, heißt es: schnell weg – sonst trifft Sie der atomare Blitz.



Zwei gegen einen ist unfair. Doch in dieser Szene ist die schlagkräftige Jen noch gut bedient. Normalerweise wird sie von bis zu sechs Gegnern gleichzeitig angegriffen.

Battlestar Galactica

Actionspiel für Xbox | Der Weltraum. Unendliche Weiten. Undurchdringliche Sternennebel. Mittendrin: angriffslustige Zylonen. Und Sie

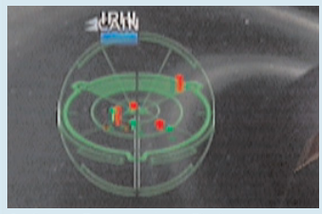
Im Jahre 1978 schickte sich eine amerikanische Science-Fiction-TV-Serie an, in die viel zu großen Fußstapfen von „Star Wars" zu treten. Das ist ihr zwar nicht gelungen, doch erlangte sie dank ihrer liebevollen Aufmachung auch hier zu Lande alsbald Kultstatus. Die Rede ist von den Abenteuern mit Commander Adama, Captain Apollo und Lieutenant Starbuck im „Kampfstern Galactica".

Nun, gute 26 Jahre später, schlüpfen Sie in die Rolle des noch jungen Adama und verteidigen erneut den Raumkreuzer Galactica gegen Ihre ärgsten Widersacher – die Zylonen. Und da haben Sie alle Hände voll zu tun: Mal müssen Sie befreundete Schlachtschiffe bewachen, dann Geschütztürme auf Asteroiden ausschalten oder Andockmanöver an der Galactica verhindern.

Strategisches Denken ist gefragt, blindes Ballern führt schnell zur Niederlage. Wenn gleichzeitig Zylonenverbände auf Angriffskurs gehen und Geschütze Sie aufs Korn nehmen, müssen Sie sich für die primären Ziele entscheiden, sonst sehen Sie den Weltraum vor lauter Sternen nicht. Außer Laserfeuer können Sie den Gegnern auch ein nettes Raketenarsenal auf den Pelz brennen. Schwindelfreiheit ist Pflicht, so manches 360-Grad-Flugmanöver schlägt auf den Magen.

Urteil: „Krampfstern Galactica" möchte man das Spiel spontan nennen, denn: Es ist knackschwer, manche Stellen schlichtweg unfair. Der Weg bis zur Erfüllung etlicher Aufgabe ist mit Fehlversuchen gepflastert. Jeder Einsatz besteht zudem aus mehreren Unteraufträgen, die durchaus sehr abwechslungsreich, mitunter sogar richtig spannend gestaltet sind. Allerdings kommt es gar nicht gut, wenn Sie kurz vor dem Ende Ihres Einsatzes und nach zwanzigminütiger Spielzeit schweißgebadet von feindlichem Zylonenfeuer zersiebt werden. Speichern des Spielstandes ist nämlich erst nach jedem erfolgreichen Abschluss eines Einsatzes möglich – das ist sehr un-„befriedigend".

SPIELDETAIL



Auf dem Radar sehen Sie immer, wo sich Ihre Feinde gerade befinden.

TESTERGEBNIS

Battlestar[1] Galactica



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,54
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,55
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,55
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 57,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,55 x 57,99 = 147,87 = mangelhaft

[1]spricht: „Bättel-Star"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Primärwaffe (Laser)
B : Raketenkontrollsystem
X : Sekundärwaffe (Raketen)
Y : Zielauswahl
L : Raumschiff abbremsen
R : Raumschiff beschleunigen

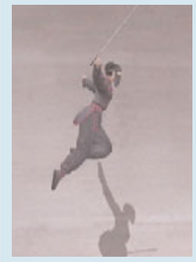
Tiger & Dragon

Actionspiel für Xbox | Auch das Spiel zum Film wird Ihnen asiatisch vorkommen: Krieger auf der Jagd nach der grünen Schicksalsklinge

Der mit einem Oscar prämierte gleichnamige Film lief unlängst in deutscher Erstausstrahlung. Nun können Sie die Geschichte um Mu Bai, Shu Lien und Jen Yu nachspielen. Im China des 19. Jahrhunderts kämpfen die drei Meisterkrieger um Macht, symbolisiert durch das legendäre Jade-Schwert „Grünes Schicksal". Sie beginnen das Abenteuer als Jen, Schülerin von Jade Fox, einer Erzfeindin des Hüters des Schwertes Mu Bai. Doch der Waffendiebstahl erweist sich gleich zu Beginn als schwierige Aufgabe. Unüberschaubare Gegnerscharen stellen sich Ihnen in den Weg, meistens werden Sie von mehreren Kämpfern gleichzeitig attackiert. Mithilfe Ihrer Grundtechniken in Kung-Fu und Wudan (Schwertkampf) halten Sie die Widersacher zunächst noch in Schach. Doch schon früh im Spiel treffen Sie auf mächtige Gegner, die Ihnen alles abverlangen. Flinkes Drücken der immer gleichen Tasten reicht dann nicht mehr aus. Spätestens beim hammerharten ersten Endgegner sind umfangreiche Angriffs- und Abwehrkombinationen gefragt. Im weiteren Verlauf lernt Ihre Spielfigur immer neue Kampftechniken hinzu, und auch das Waffenarsenal wächst beständig auf 15 verschiedene Hieb- und Stichwaffen an.

Urteil: Hat man erst einmal gelernt, die Kamera möglichst effektiv selbst zu steuern (die Automatik ist katastrophal), dann kommt Spaß auf. Genau wie im Film, setzen die Charaktere in schöner Regelmäßigkeit die Gesetze der Schwerkraft, des Raumes und des menschlichen Körpers außer Kraft. Da wird aus dem Stand zehn Meter in die Luft gesprungen der an Wänden entlanggelaufen, dass es eine wahre Freude ist. Gar nicht erfreulich: Der hohe vorgegebene Schwierigkeitsgrad in Tateinheit mit einer unfairen Speicheroption, die erst nach den fiesesten und intelligentesten Endgegnern greift. Das schraubt den Frustfaktor unnötig in die Höhe und schadet dem Spielspaß. Geduldige Spieler und Freunde der asiatischen Kampfkunst können dem „befriedigenden" Spiel wohl trotz dieser Mängel einiges abgewinnen.

SPIELDETAIL



Nur fliegen ist schöner: Genau wie im Film, verfügen die Meisterkrieger über enorme athletische Fähigkeiten.

TESTERGEBNIS

Tiger & Dragon[2]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,10
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%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,63
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,63
PREIS/LEISTUNG befriedigend		

Preis: 29,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,63 x 29,95 = 78,77 = befriedigend

[2]spricht: „Taiger and Dräggen"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Schneller Angriff (unbewaffnet)
B : Starker Angriff (unbewaffnet)
Y : Starker Angriff (bewaffnet)
X : Schneller Angriff (bewaffnet)
L : Abwehren
R : Springen/Ausweichen

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Kreieren Sie zuerst Ihre Spielfigur – wie wäre es mit diesem Herrn?



2 Es ist Zeit, zu Hause auszuziehen. Auch wenn Mama was dagegen hat.



3 Ihre neue Wohngemeinschaft ist ein echter Volltreffer. Im Whirlpool nehmen Sie Kontakt mit Ihren Mitbewohnerinnen auf und knüpfen innige Freundschaften.



4 Aber auch das Leben eines Sims besteht nicht nur aus Vergnügen. Jeden Morgen fährt er artig mit dem Bus zur Arbeit, um seine Karriere als Filmstar voranzubringen.



5 Abends werden vor dem Badezimmerspiegel Dialoge einstudiert.



6 Besuche bei einflussreichen Freunden lohnen sich auch beruflich.



7 Dank Ihrer Anstrengungen werden Sie zum Stunt-Double befördert.



8 Nun können Sie sich einen Sportwagen und ein neues Heim leisten.



Die Sims brechen aus

Simulation für Gamecube | Schluss mit der Stubenhockerei. Die Sims erobern die Nachbarschaft

Bisher führten die Sims ein sehr beschauliches Leben. Sie kümmerten sich brav um ihren Haushalt und gingen regelmäßig zur Arbeit. Doch dieser Alltag scheint sie jetzt nicht mehr zufrieden zu stellen. Denn die Sims haben sich vorgenommen, endlich auch die Welt außerhalb ihrer vier Wände zu erobern.

Per Motorroller oder Sportwagen geht es in hippe Clubs, in die Sporthalle oder die Kunstgalerie. Dort trifft man neue Leute, amüsiert sich und schöpft frische Energie. Es darf eine ganze Stadt mit den verschiedensten Attraktionen erkundet werden. Die Sims sind nun auch nicht mehr dazu verdammt, auf den Besuch ihrer Bekannten bei sich zu Hause zu warten. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Sims sich bei ihren Freunden einladen, und schnüffeln Sie ein wenig in deren Wohnungen herum. Was kann es Spannenderes geben? Auch das Berufsleben Ihrer Sims hat gehörig an Spannung gewonnen. Ihnen stehen nun so kribbelnde Karrieren wie die eines Schauspielers, Gangsters oder „verrückten Professors" offen. Neben all diesem Nervenkitzel müssen die Sims sich natürlich auch weiterhin mit Alltagsproblemen beschäftigen. Denn ohne regelmäßige Mahlzeiten, Badezimmer-Aufenthalte und Schlafpausen kommt auch der größte Filmstar oder Ausbrecherkönig nicht aus.

Überraschend gut gelingt die Steuerung mit der Spieletastatur. Mit nur wenigen Tasten und dem geschickten Einsatz der beiden Analog-Sticks haben Sie das gesamte Spielgeschehen problemlos im Griff.

Urteil: Die Sims drehen auf: Das altbekannte Spielprinzip erfährt hier einige sinnvolle Ergänzungen, die das Geschehen abwechslungsreicher und komplexer machen. Das wird alte Sims-Fans vielleicht nicht vom Hocker hauen. Doch wer bisher noch nicht so viele Erfahrungen mit dieser Lebens-Simulation gemacht hat, darf ohne schlechtes Gewissen in ein witziges Parallel-Leben abtauchen. Hier werden Sie garantiert „gut" unterhalten.



Alles tanzt nach Ihrer Pfeife. Geben Sie den Sims den Takt vor.

SPIELDETAIL



Besitzer des gleichnamigen Gameboy-Advance-Spiels können über das separat erhältliche „Nintendo Gamecube Gameboy Advance-Link-Kabel" (nicht identisch mit dem Game-Link-Kabel) Daten zwischen den beiden Konsolen austauschen. So ist es etwa möglich, Ihren im Gamecube-Spiel erstellten Sim auf den Gameboy Advance zu übertragen und ihn Abenteuer in Sim Valley bestehen zu lassen (siehe Bild). Für das Verbinden der beiden Konsolen werden Sie zudem mit Bonus-Objekten belohnt, etwa einem Spielautomaten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Gegenstand wählen
B : Aktion abbrechen
R : Schneller Spielablauf
Z : Spielfigur wechseln
Y : Spielfigur verfolgen

TESTERGEBNIS

Die Sims brechen aus



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,45
SERVICE	3%	3,99
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,67
ZWISCHENNOTE	100%	2,11
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,11**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,11 x 59,99 = 126,58 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims brechen aus

Simulation für Gameboy Advance | Urlaub in der Kleinstadt. Die Probleme Ihrer Mitmenschen sind auch Ihre

Raus aus Sim City, willkommen in Sim Valley. Hier auf dem Land geht das Leben noch seinen ruhigen Gang, und die Menschen kümmern sich um einander. Opa Haferstich empfängt Sie mit offenen Armen in seiner bescheidenen Hütte. Es dauert aber nicht lange, bis er Sie bittet, das alte Mobiliar auf dem Hof einzusammeln und sich damit die Scheune wohnlich einzurichten.

Doch damit fängt die Arbeit erst an. Fortan müssen Sie kräftig anpacken, um es hier zu etwas zu bringen: Rasen mähen, Hühner einfangen und den heißen Ofen des Dorfrockers Eber-Eddi reparieren. So freunden Sie sich mit der Bevölkerung an, und die anfängliche Zurückhaltung gegenüber Ihnen, dem fremden Stadtmenschen, weicht schon bald. Und das ist auch gut so. Denn Freundschaften zu knüpfen, ist in Sim Valley das A und O. Nur so kommen Sie an wichtige Informationen und an ein paar interessante Jobs. Von der Kneipenhilfe bis zum Rockstar – alles ist möglich. Wenn Sie genug Geld verdient haben, können Sie vielleicht auch aus der stinkenden Scheune ausziehen und sich irgendwann eine schicke Villa am Strand leisten.

Urteil: Das Leben in Sim Valley unterscheidet sich schon erheblich von dem in Sim City. Hier geht es nicht darum, Ihrem Sim ein gemütliches Zuhause einzurichten und mit Gefühl an seinem Charakter zu feilen. Sie müssen sich vielmehr unter die Leute mischen, mit ihnen reden und sich für ihre Probleme interessieren. Wie ein Laufbursche arbeiten Sie zwischendurch einen Auftrag nach dem anderen ab und kümmern sich ganz nebenbei auch noch um die Urbedürfnisse Ihres Sims, wie essen, schlafen und waschen. Echte Sims-Fans dürften sich über die ungewöhnliche Spielgestaltung wundern und vielleicht auch an der grellen Comic-Optik stören. Für Kinder indes ist der Spielablauf etwas zu kompliziert und daher wohl nur wenig „befriedigend".

SPIELVERLAUF



1 Opa Haferstich gewährt Ihnen nach Ihrer Ankunft in Sim Valley „Asyl".



2 Zum Dank kümmern Sie sich um das Tuning seines alten Traktors.



3 In der Stadt finden Sie neue Freunde. Mit ein paar harten Sprüchen schinden Sie bei Eber-Eddi Eindruck.



4 Sie helfen dem grimmigen Rocker, sein defektes Motorrad zu reparie-



5 Dafür verschafft er Ihnen einen Aushilfsjob als Servierer in der Kneipe.

TESTERGEBNIS

Die Sims brechen aus



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,51
SERVICE	3%	3,99
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,78
ZWISCHENNOTE	100%	2,65
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,65
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 44,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,65 x 44,99 = 119,22 = ausreichend

SPIELDETAIL



In Sim Valley gibt es Geschäfte, eine Bücherei und einen Yachthafen.

Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten

Kartenspiel für Gameboy Advance | Beim großen Kartenturnier kommen die besten Spieler der Welt zusammen – und einige unheimliche Gesellen

Die Kaiba Corporation lädt zum großen „Yu-Gi-Oh!"-Turnier in Domino City ein. Hier treffen die besten Kartenspieler der Welt aufeinander, um den Titel unter sich auszumachen. Natürlich sind auch Serienheld Yugi sowie seine Freunde und Widersacher mit von der Partie, etwa Joey Wheeler und Seto Kaiba .

Um sich für das große Finale zu qualifizieren, müssen Sie erst ein paar Siegkarten gewinnen. Die Duelle finden nach den traditionellen Regeln statt. Jeder Spieler hat ein Deck mit 40 Karten, die Monster, Fallen und Zauber symbolisieren. Durch geschicktes Ausspielen und Setzen werden die 8000 Lebenspunkte des Gegners Zug um Zug minimiert. Das Wissen über die Eigenarten der verschiedenen Karten und Beschwörungsrituale starker Monster ist dabei von großem Vorteil. So sollten Sie etwa berücksichtigen, dass Wassermonster Feuer speienden Drachen überlegen sind und geflügelte Ungeheuer Heimvorteil in Berglandschaften haben. Seien Sie auf jeden Fall stets wachsam. Denn beim Turnier treibt sich auch ein Geheimbund von Jägern herum, der es auf Ihre seltenen Karten abgesehen hat. Diese Ghouls planen sicher nichts Gutes.

Urteil: Das weltweit erfolgreiche Kartenspiel hat noch immer nicht viel von seinem Reiz verloren. Hier treffen gruselige Monster und mächtige Zauber nach äußerst komplexen Regeln aufeinander. Wer sich die Zeit nimmt, das alles zu lernen, darf sich auf ein paar spannende Duelle freuen. Die Rahmenhandlung um das Turnier und die Ghouls ist zwar nicht sehr umfangreich, fängt aber ein wenig die Stimmung der gleichnamigen Zeichentrickserie ein – eine „gute" Idee.

SPIELVERLAUF



1 Auf dem Uhrenturmplatz von Domino City startet das Turnier.



2 Bonz fordert Sie mit seinem Geisterdeck auf dem Friedhof heraus.



3 Das Kartenduell beginnt: Mit der Zauberkarte „Schwarzes Loch" vernichten Sie alle gegnerischen Karten.



4 Ihre Monsterarmee heizt den feindlichen Kämpfern gehörig ein.



5 Für den Sieg gegen Bonz werden Sie mit einer Zauberkarte belohnt.

TESTERGEBNIS

Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten



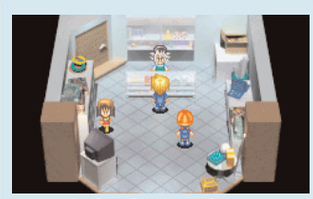
Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,49
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%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,31
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,31
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,31 x 49,95 = 115,38 = ausreichend

SPIELDETAIL



In Geschäften können Sie Karten kaufen und Duplikate loswerden.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zunächst müssen Sie die Inselbevölkerung „missionieren". Ein paar gute Taten und Wunder später beten die Menschen Sie an.



2 Aus Dankbarkeit errichtet man zu Ihren Ehren einen Tempel. Allerdings helfen Sie mit, indem Sie Nahrung und Holz beisteuern.



3 Sobald Sie drei „Portalsteine" gesammelt und auf den großen Portalstein gesetzt haben, wird sich das gigantische Tor öffnen.



4 Das Tor gewährt Ihnen Zugang zu den „Kreaturen", die Ihnen als Stellvertreter auf Erden dienen sollen. Ihre Wahl fällt auf den Tiger.



5 Zu Beginn ist Ihre „rechte Hand" noch klein und unerfahren. Um seinen Erfahrungsschatz etwas aufzuwerten, schicken Sie den kleinen Kerl zur Ausbildung zu einem ausgewachsenen Geschöpf.



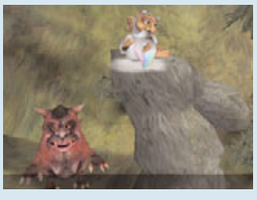
6 Zeit für das erste Wunder in einem neuen Dorf. Die Azteken hungern. Prompt helfen Sie, und man dankt es Ihnen mit einer Statue.

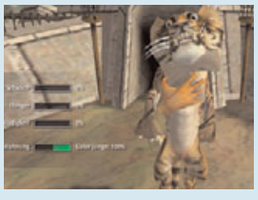


7 Das Leben als gütiger Gott wird nie langweilig, ständig will jemand etwas von Ihnen. Einigen Wagemutigen helfen Sie beim Schiffsbau.

SPIELDETAILS

Gestatten: Ihr Gewissen. Links die dunkle Seite, verkörpert durch ein Teufelchen, rechts die helle Seite.





Dressur der Kreatur: Wohlverhalten wird mit ausgiebigen Streicheleinheiten der göttlichen Hand belohnt.

Black &

Aufbauspiel für PC | **Entscheiden Sie sich für die gute oder die böse Seite der Macht – spielen Sie Gott**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Haben Sie sich schon einmal buchstäblich göttlich gefühlt? Nein? Bei diesem Spiel müssen Sie sich keinen Zwang antun. Doch damit nicht genug: Es steht Ihnen sogar frei, sich im Spielverlauf zu einer gütigen oder einer unbarmherzigen Gottheit zu entwickeln. Doch der Reihe nach …

Sie beginnen Ihre göttliche Karriere als allmächtiger Herrscher über ein kleines Inselreich mit einigen Dörfern, dessen Bewohner zunächst einmal davon überzeugt werden müssen, dass es sinnvoll ist, an Ihre göttliche Macht zu glauben. Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt im Spiel können und sollten Sie sich für eine Seite der Macht entscheiden – die helle oder die dunkle. Zwei sonderbare Engels- beziehungsweise Teufelsgestalten, die Ihr Gewissen darstellen, helfen Ihnen fortan bei Ihren Entscheidungen. So können Sie zum Beispiel hungernden Dorfbewohnern Nahrung herbeizaubern oder mit guten Taten, etwa der Rettung Ertrinkender, die Gunst des Volkes gewinnen. Doch auch die Kraft des Terrors verfehlt ihre Wirkung nicht. So können Sie etwa Naturkatastrophen heraufbeschwören, mit denen Sie für Angst und Schrecken unter den Inselbewohnern sorgen.

Egal, für welchen Weg Sie sich entscheiden, schon bald beginnt die Bevölkerung mit dem Bau eines Tempels, um Ihnen zu huldigen. Nun wird's erst richtig interessant. Denn dieser Tempel ist gleichzeitig der Stall für Ihre rechte Hand auf Erden – eine Kreatur, der Sie wahlweise das Aussehen eines Affen, einer Kuh oder eines Tigers geben können. Sie haben ganz richtig gelesen: Eines dieser drei Viecher züchten Sie sich im Spielverlauf zu einem mächtigen Stellvertreter heran. Zu Beginn noch eher niedlich, wächst es im Lauf des Spiels bei guter Fütterung zu imposanter Hochhausgröße heran und lernt ständig dazu, indem es Ihre Verhaltensweisen abschaut und mit der Zeit sogar eigenständig nachahmt. Sind Sie nett zu Ihren Untertanen,



Die Götter müssen verrückt sein: Ein gigantischer Löwe verbreitet Angst und Schrecken.

White

dann wird Ihre Kreatur es auch sein – und umgekehrt. Sind Sie ein böser Gott, dann wird das „Haustierchen" die Bewohner Ihrer Insel terrorisieren.

Später treffen Sie dann auf andere Götter, mit denen Sie sich Kämpfe liefern – die Sie ganz bequem stellvertretend von den Viechern ausfechten lassen.

BEDIENUNG

Die Spielumgebung ist räumlich dargestellt. Sie können die Ansicht fast beliebig vergrößern und verkleinern sowie frei drehen. Stets haben Sie den optimalen Überblick über Ihr Reich. Um sich auf der Insel fortzubewegen, krallen Sie Ihren als „göttliche Hand" dargestellten Mauszeiger per Klick mit der *rechten* Maustaste in den Boden und ziehen sich dann per Mausbewegung über die Insel. Das ist zunächst etwas ungewohnt, doch nach einiger Zeit bereitet diese Art der Fortbewegung selbst Anfängern keine Probleme mehr. Auch der Umgang mit Ihrer Kreatur (streicheln = belohnen, schlagen = bestrafen) und der Spielwelt erfolgt komfortabel mit der mausgesteuerten Spielhand. Eine Besonderheit: Es gibt keine komplizierten Menüs. Wollen Sie beispielsweise einen Zauber aussprechen, so „malen" Sie das entsprechende Symbol auf den Bildschirm, und voilà: schon haben Ihre Einwohner beispielsweise mehr Getreide.

URTEIL

Für kleines Geld bekommen Sie hier ein großes Spiel, das Sie für Wochen und Monate an den Bildschirm fesseln wird. Bis sich Ihre irdische Kreatur voll entwickelt hat und so benimmt, wie Sie es sich vorstellen, können bis zu 100 Spielstunden vergehen. Genau das Richtige also für lange Winterabende. Und auch optisch braucht sich das Spiel nicht hinter aktuellen Titeln zu verstecken. Die Grafik mag zwar nicht mehr so spektakulär erscheinen wie vor zwei Jahren, doch schick ist sie nach wie vor. Mit ihrem abgedreht-schrägen Humor ist diese göttliche Komödie für den PC einfach nur „gut". ■



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Black & White[1]

[1] sprich: „Bläck and Wait"

Hersteller: AK-Tronic
Info: Tel. keins Fax keins
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.electronic-arts.de

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg		6%	Gut gelungene Einführung ins Spiel.	2,00
Langzeitspaß		5%	Es gibt ständig etwas zu tun, und die Aufzucht Ihrer Kreatur motiviert zusätzlich.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung		4%	Schöne Wettereffekte, Tag-/Nachtwechsel.	2,00
Bewegungsabläufe		3%	Die Figuren bewegen sich geschmeidig.	2,00
Musik		2%	Erstklassige Musikuntermalung.	1,00
Geräusche		3%	Vorbildliche Geräuschkulisse, bei vielen Aufgaben kommt es auf genaues Zuhören an.	1,00
Stimmen/Kommentare		2%	Großartige, witzige Sprache.	1,00
Texte/Untertitel		2%	Was Sie hören, können Sie auch nachlesen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Mit der Maus kommen Sie prima zurecht, per Tastatur geben Sie Kurzbefehle ein.	1,00
Faszination der Spielwelt		18%	Tolle Handlung, intelligente Computergegner faszinieren für Wochen und Monate.	2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**1,76**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	englisch (www.bwgame.com)	5,00
Service insgesamt		**3%**		**5,67**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (495 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%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
SOUNDKARTEN: FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**11,8%**	25 bestanden, 0 nicht bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD			**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelt	ruckelt
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,472%	ruckelt	Spiel startet nicht
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelt
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,472%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,472%	ruckelfrei	ruckelfrei
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**11,8%**		**1,98**
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%	5 Inseln, 3 Kreaturen (plus 3 Bonus-Kreaturen)	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%	Safe Disk V2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**1,99**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,99**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**10,00 €**	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	**90 Mark**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,99 x 10,00 = 19,90 = sehr gut	



Chicken Shoot – Gold

Actionspiel für PC |

Halali – Die Saison für Jagd auf Federvieh ist wieder eröffnet

INSTALLATION

Die „Gold"-Version besteht aus den beiden eigenständigen Spielen „Chicken Shoot 1" und „Chicken Shoot 2". Die Redaktion empfiehlt eine Komplettinstallation. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 146 nach.

INHALT

Hier geht's den Flattermännern mächtig an den Kragen. 13 abwechslungsreiche Landschaften in elf regulären und zwei Bonus-Spielstufen laden zum Ballern auf alle möglichen und unmöglichen Hühner ein. Mit bis zu acht verschiedenen Waffen. Ob dick oder dünn, flink oder lahm – kein Geflügel bleibt verschont. Doch anders als die berühmten Moorhühner wehren sich diese Viecher – mit gezieltem Eierwurf. Zu viele Treffer können das vorzeitige Aus Ihrer munteren Jagd bedeuten und dann lachen ja die Hühner .

Also: Immer schön auf die glibbrigen Wurfgeschosse (besonders die buntbemalten) achten, dann klappt's auch mit der Bestenliste.

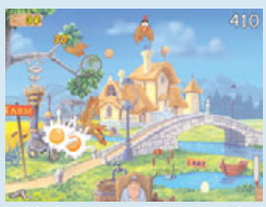
BEDIENUNG

Einfacher geht's nicht: Mit der Maus bewegen Sie ein Fadenkreuz über den Spielbildschirm und lösen per Linksklick die jeweilige Waffe aus. Nachgeladen wird per *Rechtsklick*. Mit den Pfeiltasten verschieben Sie den Landschaftsausschnitt nach rechts, links, oben und unten.

URTEIL

„Chicken Shoot – Gold" ist die x-te Moorhuhn-Kopie. Aber immerhin eine lustige. Freunde der kurzweiligen Ballerei kommen voll auf ihre Kosten. Zwei Spielmodi (gegen die Uhr und gegen die Eier werfenden Hühner) bieten eine gewisse Abwechslung, und wer mag, kann sogar im Internet oder Netzwerk mit bis zu vier Teilnehmern auf Hühnerjagd gehen. Ein schon arg gerupftes Thema, aber dennoch kurzweilig und durchaus „befriedigend" in Szene gesetzt.

SPIELDETAILS



Schießen Sie anfliegende Eier vor dem Aufschlagen ab.



Sogar die Karibik lädt zum fröhlichen Hühnerjagen ein.



Das Fadenkreuz ändert sich je nach gewählter Waffe.



Am Ende jeder Spielstufe gibt's eine genaue Statistik.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Chicken Shoot[1] – Gold

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,12 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1] sprich: „Tschicken Schuht"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Keinerlei Eingewöhnung notwendig.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bestenliste und Waffenauswahl motivieren für nicht allzu lange Zeit.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Lustige Figurendarstellung im Comicstil.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Witzig: Die Hühner „stürzen" regelrecht ab.	3,00
Musik	2%	Auf Dauer absolut nervtötend.	5,00
Geräusche	3%	Hühner gackern, Waffen wummern – das ist aber auch schon alles.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird nicht geredet. Worüber auch?	6,00
Texte/Untertitel	2%	Was sollte man hier schon großartig lesen?	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie prima zurecht.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Nachschlag für Freunde der lustigen Geflügel-Ballerei. Nur Fans kommen auf ihre Kosten.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,36**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.chickenshoot.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (640 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**
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%	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%**			**3,54**
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%	elf Spielstufen, acht verschiedene Waffen		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	fehlt		6,00
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/vier		0,00
Sonstiges insgesamt		**9%**			**3,56**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,84**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,84**
PREIS/LEISTUNG	**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,84 x 14,95 = 42,46 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Herr der Ringe

Die Gefährten

Actionspiel für Playstation 2 | Der „Eine Ring" muss zerstört werden. Schaffen Sie den ersten Teil der Reise zum Schicksalsberg?

INHALT

Düstere Zeiten im Fantasyland Mittelerde: Der dunkle Herrscher Sauron sucht nach seinem mächtigsten Werkzeug: dem Einen Ring, den er vor vielen Jahrhunderten im Kampf verlor. Ausgerechnet bei Frodo Beutlin, einem der harmlosen, liebenswerten Hobbits, ist das mächtige Schmuckstück gelandet, und der muss sich nun ohne die Unterstützung seines Freundes, des großen Zauberers Gandalf, auf den Weg machen, um den Ring nicht wieder in die Hände Saurons fallen zu lassen. Dem kleinen Mann stehen auf der beschwerlichen Reise von Hobbingen bis zu den Sümpfen vor Mordor aber seine Freunde Sam, Merry und Pippin zur Seite.

In Frodos Rolle müssen Sie auf diesem Weg schleichend den Dunklen Reitern entkommen, immer wieder Ihre Freunde in teilweise schweren Kämpfen retten und allerlei Dinge aufsammeln, um voranzukommen. Das Ganze erinnert leider weniger an den Herrn der Ringe, als vielmehr an ein Hüpfspiel mit Figuren vom Kaliber „Mario". Die düstere und bedrohliche Atmosphäre des Buches fängt das Spiel leider in keinem Moment richtig ein.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur der Playstation 2 fällt die Steuerung der Helden nicht schwer. Laufen, kämpfen, Gegenstände benutzen: alles kinderleicht.

URTEIL

Tolkien-Fans werden am Spiel wenig Freude haben: Die Reise des Hobbits Frodo und seiner Freunde ist geprägt von albernen Sammelspielchen einerseits und teilweise extrem schweren Kämpfen oder Schleichstrecken andererseits. Auch die vielen Abweichungen der Spielaufgaben von der Romanhandlung können nicht begeistern. Kurzum: Dieser Ausflug nach Mittelerde ist nur „befriedigend". ■

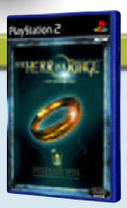
Bild links: Der geheimnisvolle Tom Bombadil kommt im Film nicht vor, hat es aber ins Spiel geschafft.



Bild unten: im Alten Wald müssen Frodo und seine Freunde gegen riesige Spinnen kämpfen.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – Die Gefährten

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfacher Start, aber wenig Erklärungen.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die Aufgaben nerven und machen das Spiel schnell zur Last statt zur Lust.	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ganz nett – mehr nicht.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Unauffällig, aber in Ordnung.	3,00
Musik	2%	Teils gut, teils langweilig.	3,50
Geräusche	3%	Ob aufprallende Steine oder Stockhiebe: Nicht jedes Geräusch passt zum Bild.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gut gesprochen, aber oft blöd.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz und gut – völlig o.k.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie keine Probleme.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Pilze sammeln, Lilien sammeln, Spinnen bekämpfen: Das ist beim besten Willen kein Tolkien-Erlebnis.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,94**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vup-interactive.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%**	etwas knapp	**4,00**
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%	drei Helden, sechs Waffen	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
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%**		**2,88**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,88**
PREIS/LEISTUNG	**gut**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	59,95 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,88 x 19,95 = 57,46 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Los geht's



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Spiele, die Spiel-Demo sowie alle sonstigen Inhalte der Heft-CD-ROM 1 installieren und spielen. Die Angaben für die CD-ROM 2 finden Sie auf Seite 96

ALLGEMEINES

So starten Sie

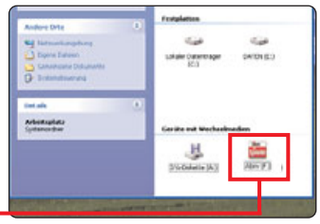
Falls Sie die Heft-CD-ROM 1 bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und lesen gleich bei Schritt 1 der Einzelanleitungen weiter, um die jeweiligen Spiele zu installieren. **Achtung:** Für den Fall, dass es mit einzelnen Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie aktuelle ATI- und Nvidia-Treiber im Ordner files\Grafiktreiber.

1 Legen Sie die COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTER BILD SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre Wahl.

2 Startet die Installation nicht sofort, auf Start und Arbeitsplatz klicken.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM, die dann startet.





Windows Installer 2.0 (nur Windows 95, 98, ME)

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)

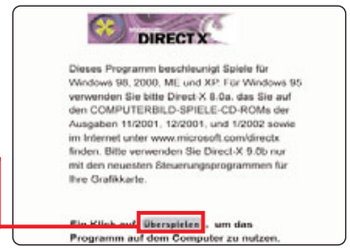
1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0b" installieren möchten, klicken Sie auf Direct-X 9.0b.

Das Programm beschleunigt Spiele unter Windows 98, 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.

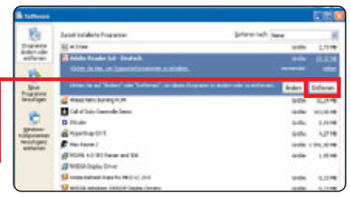




Adobe Reader 6.0 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

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.

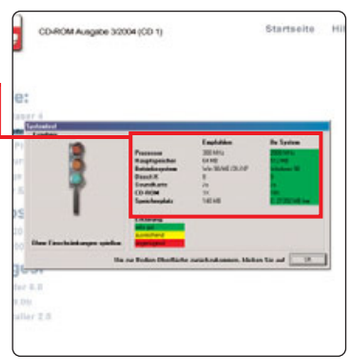
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis.

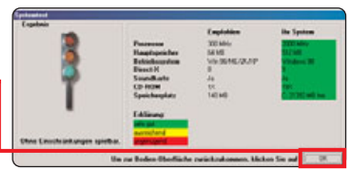




Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. So läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote 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.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ballerburg



Actionspiel für PC | Setzen Sie sich ein Ziel: das finstere Mittelalter und seine Festungen. Als der Katapultschütze von hohen Graden ballern Sie immer feste druff

Bei den alten Rittersleuten ging es, glaubt man diesem Spiel, immer recht lustig zu. „Ballerburg" ist keine ernst zu nehmende Reise ins Mittelalter, sondern eine Einladung, die Festungen zu feiern, wie sie fallen. Natürlich sind Sie Herr über eine dieser Burgen und müssen Ihr Anwesen gegen immer neue Angreifer verteidigen. Dafür brauchen Sie Zielwasser und viel Geld in der Schatzkammer. Denn nur dann können Sie Ihre Burg mit anständigen, Furcht erregenden Geschützen ausstatten. Damit wehren Sie dann nicht nur feindliche Angriffe ab, sondern nehmen auch gleich die Burgen und Schlösser Ihrer Kontrahenten unter heftiges Dauerfeuer per Katapult oder Kanone. Und sollte es Ihnen gelingen, noch ein paar fähige Zauberer in Ihre Dienste zu nehmen, dann können Sie Ihren Gegnern sogar mit Blitz- und Regenzauber auf den Pelz rücken – da bleibt kein Auge trocken. Und wenn Sie die Tipps von diesen Seiten beherzigen, steht dem Sieg über Ihre Kontrahenten nichts mehr im Wege.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 233 MHz
- 32 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.166
- Windows 95/98/ME/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 610 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation von „Ballerburg" vorzubereiten, klicken Sie einfach auf den Titel des Spiels.

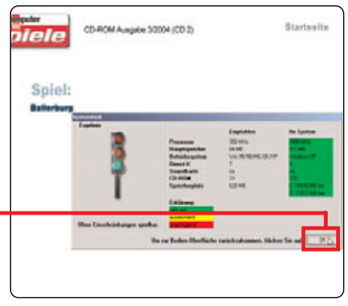
2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach der so gestarteten automatischen Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. 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. Dann läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK. Fiel der Systemtest positiv aus, und waren alle Felder grün, so können Sie das Spiel jetzt installieren.







5 Klicken Sie auf Überspielen, um die Installation zu starten.

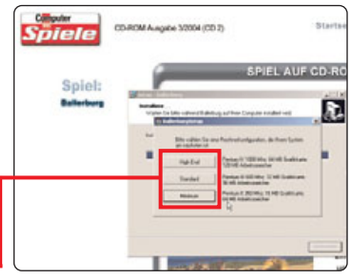
6 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >, um fortzufahren.

7 Anschließend wird ein Zielverzeichnis auf der Festplatte angeboten C:\Programme\Ballerburg, in das „Ballerburg" kopiert werden soll. Klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren. Klicken Sie im nächsten Bildschirm nochmals auf Weiter > und dann auf Installieren. Das Spiel wird daraufhin auf Ihrem Computer eingerichtet.

8 Nach der Installation erscheint eine Schaltfläche, in der Sie die Rechnerkonfiguration wählen sollen, die Ihrem Computer am nächsten ist. Klicken Sie eine der drei Auswahlmöglichkeiten an.

9 Entfernen Sie nun per Klick den Haken vor Readme.txt anzeigen, und beenden Sie die Installation mit einem Klick auf die Schaltfläche Fertigstellen.







Spiel starten

1 Blenden Sie die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM aus, indem Sie auf Beenden klicken.

2 Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das neu angelegte Symbol Ballerburg starten.



Grafikeinstellungen

1 Wenn Sie über einen schnellen Computer mit einer leistungsfähigen

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Grafikkarte verfügen, können Sie die Bilddarstellung verändern. Klicken Sie dazu im Hauptmenü von „Ballerburg" zunächst auf den Eintrag Optionen.



2 Im darauf folgenden Menü können Sie durch Klicks auf „+" oder „–" Grafik- sowie weitere Spieleinstellungen nach Ihren Wünschen ändern. Sobald Sie damit fertig sind, klicken Sie auf Zurück, um die Änderungen zu übernehmen.



Spieltyp wählen

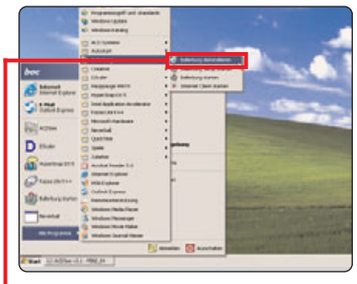
1 Klicken Sie auf Tutorial, um die Übungseinsätze zu absolvieren. Anfänger sollten von diesem Spieltyp unbedingt Gebrauch machen. Sie bekommen hier alle Erklärungen zum Spielverlauf. Wenn Sie eine komplette Kampagne absolvieren wollen, klicken Sie dagegen auf Kampagne. Der Spieltyp „Szenario" erlaubt es Ihnen, eine eigene Spielstufe mit von Ihnen selbst festgelegten Eigenarten zu erstellen. Mit einem Klick auf Multiplayer erstellen Sie ein Spiel für ein lokales **Netzwerk** S. 166 oder nehmen an einem bestehenden Netzwerkspiel teil.



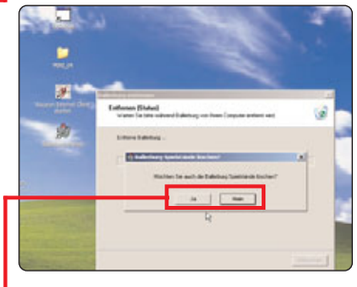
2 Je nach gewähltem Spieltyp erledigen Sie jetzt noch die nötigen Einstellungen. Beim Spieltyp Kampagne etwa wählen Sie per Mausklick die gewünschte Königin aus – und schon kann die Ballerei losgehen.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Es folgt ein Klick auf Alle Programme.

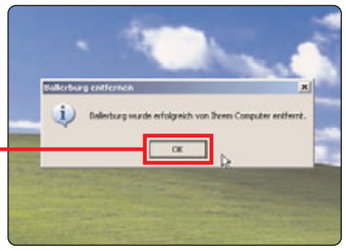


2 Klicken Sie dann auf Ballerburg und anschließend auf den Eintrag Ballerburg deinstallieren.



3 Im darauf folgenden Fenster bekräftigen Sie Ihre Absicht mit einem Klick auf Ja. Anschließend wird Ihnen die Frage gestellt, ob Sie Ihre Spielstände löschen oder behalten möchten. Klicken Sie entweder auf Ja oder auf Nein. Egal, wie Ihre Antwort ausfällt – das Spiel wird auf jeden Fall von der Festplatte entfernt.

4 Am Ende der Installation erfolgen noch ein paar automatische Meldungen. Klicken Sie jedes Mal auf OK. Das Spiel wird daraufhin vollständig von Ihrem Computer gelöscht.



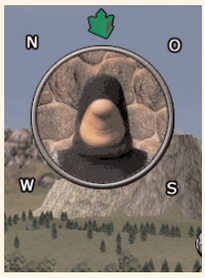
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeine Tipps

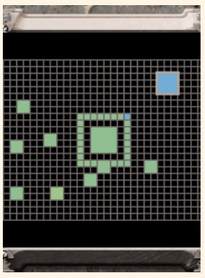
Wenn Sie im Spielverlauf einmal nicht mehr weiter wissen, genügt ein Klick auf das Fragezeichen oben links. Dann bekommen Sie Tipps.



Ab und zu besucht Sie dieser freundliche Ritter: Er steht Ihnen im Spiel jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Hören Sie ihm immer genau zu.



Die kleine Übersichtskarte unten links am Bildrand zeigt Ihre Gebäude in Grün, die Bauten – und die Treffer – der Gegner in Blau.



Am unteren Bildrand sehen Sie die Anzeige, mit deren Hilfe Sie die Steuern für Ihre Bürger festlegen. Werden Sie nicht zu gierig, das zahlt sich nicht aus.

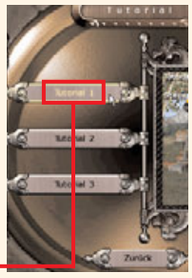


Spieler anlegen

1 Tippen Sie zuerst einen Spielernamen für sich ein, und suchen Sie sich dann ein Wappen aus. Stimmt alles, so klicken Sie auf die Zeile „OK".

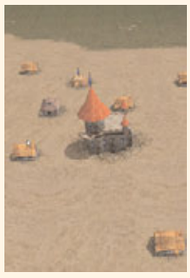


2 Wenn Sie das erste Mal spielen, werden Ihnen jetzt ein paar Übungseinsätze empfohlen. Klicken Sie auf „Tutorial 1", und das Training geht los.



Kamera bewegen

1 Wenn Sie die Maus nach rechts oder links bewegen, wird das Blickfeld verschoben. So können Sie Ihr ganzes Reich bequem überblicken.



2 Halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt und bewegen die Maus nach oben oder unten, so können Sie die Kamera kippen oder drehen.



Häuser bauen

1 Ziehen Sie den Mauszeiger an den rechten Bildrand, und klicken Sie dann auf den Eintrag „Gebäude bauen".



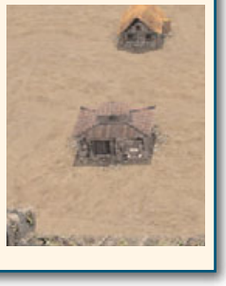
2 Dann suchen Sie einen Haustyp aus, den Sie bauen möchten. Achten Sie bei der Auswahl auch auf den Preis.



3 Dann wählen Sie eine Stelle aus, an der das Haus gebaut werden soll. Ein Mausklick, und das Haus wird dort errichtet.



4 Schon ein paar Sekunden später steht das Haus an der gewünschten Stelle. Klicken Sie es an, um es zu nutzen.



Ballerburg

SPIELTIPPS

Waffen bauen, aufstellen, abfeuern

1 Um eine Waffe zu bauen, benötigen Sie zuerst die Waffenschmiede. Wählen Sie die aus dem Gebäudemenü aus, und stellen Sie sie günstig auf das Spielfeld.



2 Jetzt können Sie die Waffenschmiede anklicken und sich eine Waffe aussuchen. Wählen Sie hier zuerst das normale Katapult aus – es wird um-



3 Ist das Katapult fertig, können Sie es – wie Ihre Gebäude – aufs Spielfeld stellen. Suchen Sie sich einen günstigen Platz aus – schon ist es schussbereit.



4 Klicken Sie auf das Katapult, um den Schussmodus einzuschalten. Drehen Sie die Kamera, so dass Sie die Burg Ihres Gegners in der Ferne sehen.



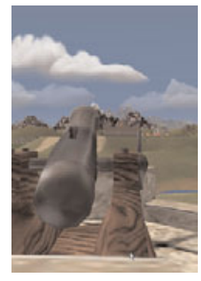
5 Ein Klick auf das Feld „Trefferansicht", und Sie sehen, wo die Ladung Ihres Katapultes ungefähr beim Gegner einschlagen wird. Nutzen Sie diese Möglichkeit!



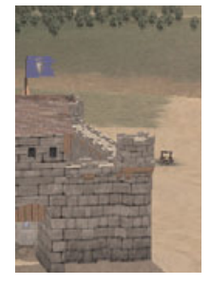
6 Falls Sie noch Korrekturen an Schussrichtung und -weite vornehmen wollen, klicken Sie auf die kleinen Pfeile (Kreis), um das Katapult neu auszurichten.



7 Wollen Sie die Kanone benutzen, so klicken Sie einfach auf „Kanone" am linken Bildrand. Das Feuern funktioniert genau wie beim Katapult.



8 Möchten Sie eine Übersicht über die bei Ihnen aufgestellten Waffen, so drücken Sie kurz Esc. Nun sehen Sie Ihre Burg und das Katapult daneben.



Forschung

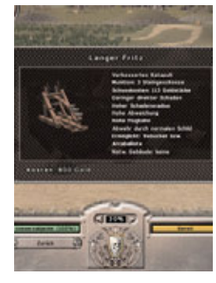
1 Möchten Sie neue und bessere Waffen erforschen, so bauen Sie ein Haus für Ihr Universalgenie. Klicken Sie das Haus an, wenn es fertig ist.



2 Hier können Sie jetzt unter anderem das Superkatapult „Langer Fritz" erforschen. Wählen Sie es aus, um es schnell bauen zu lassen.



3 Jetzt können Sie den „Langen Fritz" bauen und dem Gegner gleich mit drei Steinen auf einmal zu Leibe rücken. Forschen Sie weiter!



4 Als Nächstes sollten Sie den Waffenausbau erforschen. Dann können Sie statt zweier gleich drei Geschütze oder mehr aufstellen.



Zeppelin bauen, lenken, benutzen

1 Um einen mächtigen Zeppelin bauen zu können, müssen Sie zuerst eine Munitionsfabrik auf Ihr Gebiet stellen.



2 Jetzt können Sie – außer Katapult und Kanone – auch einen Zeppelin bauen lassen. Ein Klick genügt, und die Zigarre ist da.



3 Sie steuern den Zeppelin mit den Pfeilen, mit denen Sie sonst das Katapult ausrichten. Fliegen Sie in Richtung der anderen Schlösser.



4 Sind Sie in der Nähe, so schalten Sie auf Zielansicht um. Das weiße Kreuz (Kreis) zeigt, wo Ihre Ladung auf den Boden fällt.



Zaubern

1 Um Ihre Armee zu vervollständigen, benötigen Sie mächtige Zauber. Suchen Sie sich aus dem Gebäudemenü den Magierturm aus, und klicken Sie darauf. Nun können Sie den Turm selber aufstel-



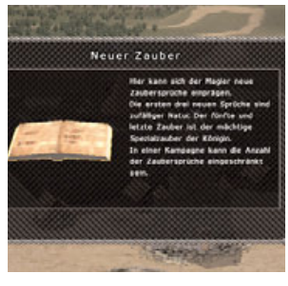
2 Achten Sie beim Aufstellen des Turmes darauf, dass er vor möglichen Angriffen bestens geschützt ist. Direkt hinter Ihrer Burgmauer ist ein guter Platz – da kann der Gegner Sie kaum treffen.



3 Klicken Sie dann auf den Magierturm, so müssen Sie zuerst den Regenzauber erforschen. Der Regen löscht alle auf dem Spielfeld entstandenen Feuer. Sie können ihn also als Feuerwehr einsetzen.



4 Nachdem Sie den Regenzauber gelernt haben, erforschen Sie noch einen neuen Zauber. Per Zufall wird bestimmt, welcher Zauber als nächster in Ihr Zauberbuch eingetragen wird.



5 Wenn Sie Glück haben, bekommen Sie den Blitzzauber. Nehmen Sie den Gegner Ihrer Wahl ins Visier, und aktivieren Sie den Blitzzauber. Kurz darauf sehen Sie Blitze über der Burg des Feindes.



6 Das hat gesessen: Mit nur einem Blitzzauber haben Sie die komplette Burganlage eines Feindes in Schutt und Asche gelegt. Jetzt kann fast nichts mehr schief gehen. Weiterhin viel Spaß!



Hier stand im Heft eine Anzeige.

HEFT-CD AUSFÜHRLICH ERKLÄRT

Autobahn Raser 4



Rennspiel für PC | Nehmen Sie an illegalen Straßenrennen teil, jagen Sie durch Fußgängerzonen und durchbrechen Sie Polizeisperren

Entscheiden Sie sich für einen fahrbaren Untersatz, und rasen Sie in einem actionbeladenen Wettrennen durch Berlin, München und Hamburg. Sind Sie dort gut genug, geht es ab in den Süden, erst mal nach Paris, später sind London und Las Vegas dran. Immer die Polizei am Auspuff, müssen Sie einen kühlen Kopf bewahren und drei Kontrahenten abhängen. Wie Sie heil durch die Fußgängerzonen und Einbahnstraßen rasen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-3 500 MHz
- 16 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.166
- Windows 95/98/ME/XP
- CD-ROM-Laufwerk
- 150 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Direct-X 7.0
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um die Installation von „Autobahn Raser 4" vorzubereiten, klicken Sie links auf Autobahn Raser 4.



2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC diese erfüllt, klicken Sie jetzt auf Systemtest.



3 Nach der Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel. Daneben finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis. Links stehen die Mindestanforderungen, rechts die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme. Verwenden Sie Windows XP, erscheint eine gelbe Ampel, da nach dem Überspielen weitere Einstellungen nötig sind (siehe „Spiel starten"). Erscheinen rote Felder im Testergebnis, funktioniert es wahrscheinlich nicht, und Ihrem Computer fehlt mindestens eine Voraussetzung, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

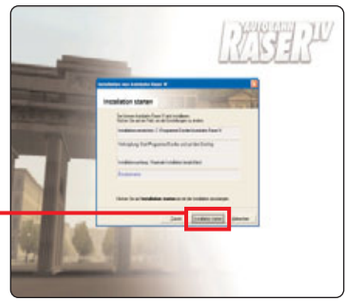


4 Schließen Sie das Resultate-Fenster per Klick auf OK. Fällt der Systemtest positiv aus, können Sie das Spiel jetzt installieren.

5 Klicken Sie zur Einleitung der Installation auf Überspielen.

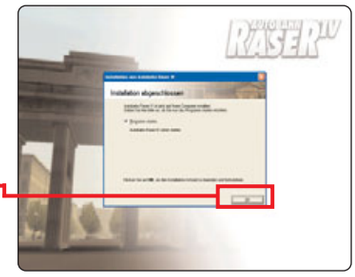
6 Ein neues Fenster wird geöffnet. Klicken Sie darin auf Weiter.

7 Als Zielverzeichnis wird Ihnen C:\Programme\Davilex\Autobahn Raser IV angeboten. Sind Sie damit einverstanden, klicken Sie auf Installation starten.



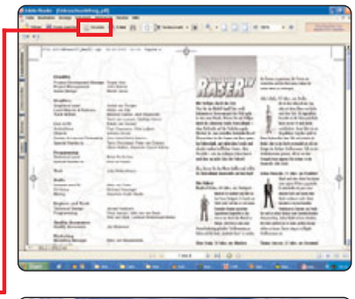
8 Das Installationsprogramm startet nun mit dem Überspielvorgang. Ein blauer Balken zeigt Ihnen den Installationsfortschritt an: 44%.

9 Am Ende der Installation erscheint ein neues Fenster. Entfernen Sie hier den Haken vor Programm starten, und beenden Sie mit einem Klick auf OK.



Anleitung lesen und ausdrucken

1 Um die Anleitung zu lesen, muss der „Adobe Reader" (vor Version 6.0 hieß das Programm „Acrobat Reader") auf Ihrem Computer installiert sein. Ist dies der Fall, klicken Sie auf Anleitung.



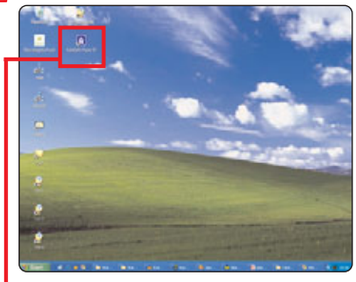
2 Das Handbuch können Sie per Druck auf ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ durchblättern.

3 Möchten Sie die Anleitung ausdrucken, klicken Sie auf Drucken.

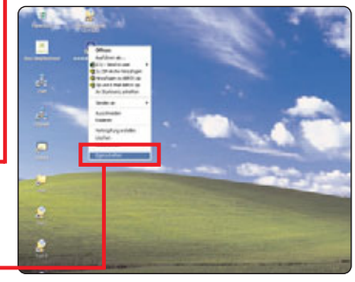
4 Zum Beenden des Adobe Readers genügt ein Klick auf ✕.

Spiel starten

1 Vor Spielstart schließen Sie die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM durch einen Klick auf Beenden.

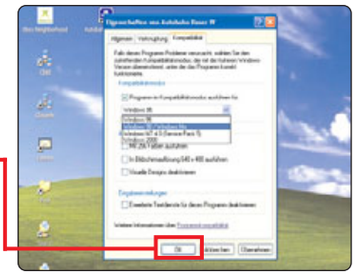


2 Verwenden Sie Windows-Versionen 95, 98 oder ME, dann lesen Sie bei Schritt 5 weiter. Benutzen Sie Windows XP, dann klicken Sie jetzt mit der *rechten* Maustaste das neu angelegte Symbol Autobahn Raser IV auf der Windows-XP-Oberfläche an.



3 Wählen Sie in der jetzt erscheinenden Auswahlliste mit der linken Maustaste den Punkt Eigenschaften.

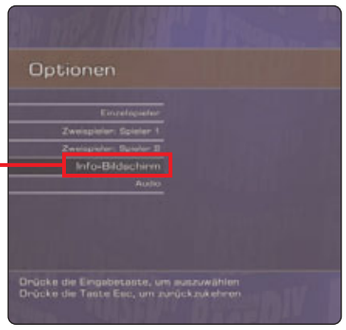
4 Im neuen Fenster klicken Sie auf Kompatibilität, machen ein Häkchen vor Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen. Entscheiden Sie sich im Auswahlfeld für Windows 98 / Windows Me. Klicken Sie abschließend auf OK.



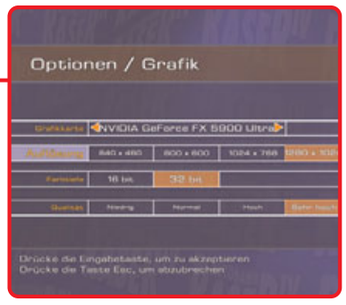
5 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt mit der linken Maustaste auf das Symbol Autobahn Raser IV.

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Grafikeinstellungen



1 Autobahn Raser 4 funktioniert auch mit älteren Computern und ist aus diesem Grund auf eine geringe Bildauflösung voreingestellt. Besitzen Sie einen leistungsfähigen Computer und eine schnelle Grafikkarte, können Sie die Darstellung verbessern: Wählen Sie im Hauptmenü Optionen und anschließend Info-Bildschirm.



2 Im darauf folgenden Menü können Sie durch Veränderung der Auswahlfelder die Grafikeinstellung Ihren Wünschen anpassen. Um die gemachten Einstellungen zu übernehmen, drücken Sie anschließend nacheinander die Tasten R und Esc.

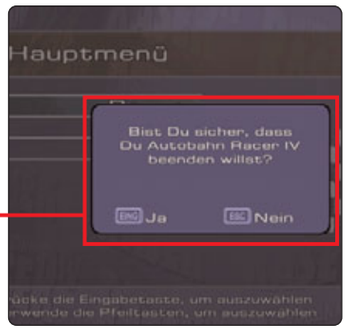
Spieltyp wählen

1 Im Einzelspieler-Modus gibt es vier Spieltypen zur Verfügung. Klicken Sie im Hauptmenü auf Rennen, um ins Rennmenü zu gelangen.



2 Wählen Sie einen der Spielmodi. Im Einzelrennen fahren Sie gegen drei Kontrahenten durch eine Stadt Ihrer Wahl. Der Wettkampf führt Sie über mehrere Etappen durch Europa und Las Vegas. Dabei werden weitere Strecken und Autos für das Einzelrennen freigeschaltet. Beim Zeitrennen trainieren Sie auf den verschiedenen Etappen.

Spiel beenden

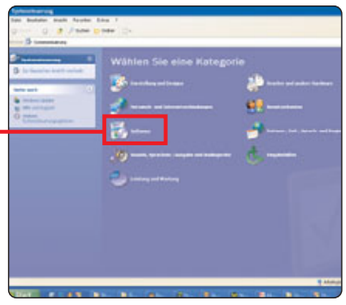


1 Auf der Rennstrecke drücken Sie zum Beenden zuerst die Esc -Taste.

2 Es erscheint ein Menü, in dem Sie Ja wählen und R drücken.

3 Zurück im Spielmenü, drücken Sie so lange Esc, bis erneut ein Eingabefeld erscheint. Jetzt müssen Sie nur noch auf R drücken, und das aktuelle Rennen ist für Sie gelaufen.

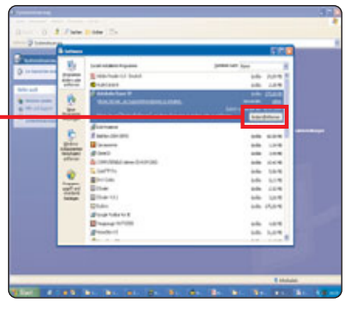
Spiel entfernen



1 Um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf Start und dann auf Systemsteuerung.

2 In der Systemsteuerung wählen Sie Software.

3 Klicken Sie in der Programmliste auf Autobahn Raser IV.



4 Danach betätigen Sie per Mausklick den Knopf Ändern/Entfernen.

5 Es erscheint ein neues Fenster. Klicken Sie jetzt nacheinander auf Weiter > und Ende.

6 Nach dem Löschvorgang klicken Sie zweimal nacheinander auf ☒.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Gas/Bremse: Beschleunigt wird mit ↑. Müssen Sie mal bremsen, drücken Sie die Taste ↓.



Lenken: Auch Lenken ist einfach: Mit ← lenken Sie nach links, mit → nach rechts.

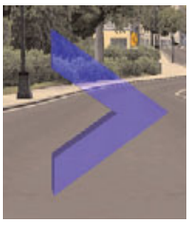


Rücksetzen: Von der Bahn gekommen? Mit R gelangen Sie wieder auf die Strecke.



Turbo: Mit U setzen Sie den Turboantrieb ein, wenn Sie mal ganz schnell fahren wollen.

Extras



1x-Turbo: Der einfache Turbo bringt Kraftstoff für einen kurzen Turboeinsatz in den Extratank.



2x-Turbo: Das doppelte Turbosymbol füllt fast den gesamten Extratank mit dem schnellen Kraftstoff.



1x-Schlüssel: Der einfache Schraubenschlüssel repariert einen Teil der Schäden am Fahrzeug.



2x-Schlüssel: Mit dem zweifachen Schraubenschlüssel werden fast alle Schäden repariert.

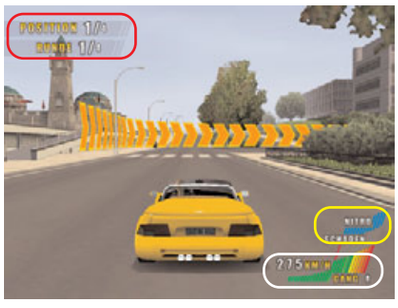


Gelber Euro: Sammeln Sie ein gelbes Währungszeichen ein, erhalten Sie dafür exakt 100 Euro.



Roter Euro: Mehr Geld bringen die roten Euro-Zeichen. Dafür erhalten Sie stolze 500 Euro.

Spielbildschirm



1. Links oben sehen Sie, an welcher Position und in welcher Runde Sie sich zurzeit befinden (roter Kreis).
2. Rechts sind die Befüllung des Turboantriebs und der Fahrzeugschaden angezeigt (gelber Kreis).
3. Ihre Geschwindigkeit und der aktuell eingelegte Gang (weißer Kreis).

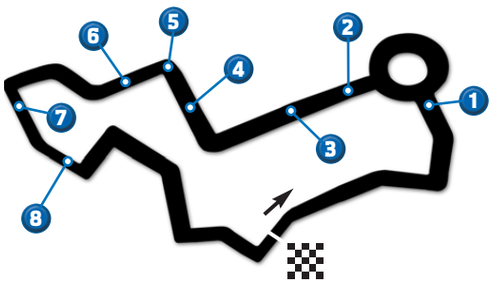
Werkstatt



Vor dem Rennstart haben Sie die Möglichkeit, den Tank zu füllen, Ihren Wagen zu reparieren und zu tunen. Drücken Sie zum Kaufen jeweils auf die Taste K.

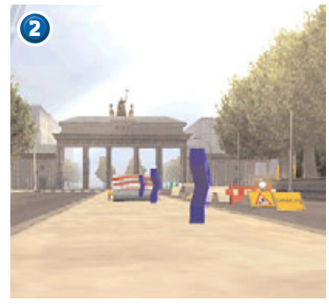
SPIELTIPPS

Strecke 1: Berlin





Die ersten Kurven nach Rundenbeginn sind leicht zu meistern. An der Siegessäule fahren Sie links vorbei, um abzukürzen.



Kurz vorm Brandenburger Tor sammeln Sie auf der mittleren Spur Turbo-Treibstoff auf und springen anschließend über eine Rampe.



Auch in der mittleren Durchfahrt des Tors gibt es Turbo-Nachschub. Im Wettkampf-Modus sammeln Sie alternativ 500 Euro ein.



Nach der Rechtskurve hinter dem Brandenburger Tor schnell nach links oder rechts ausweichen – in der Mitte befinden sich Hindernisse.



Fahren Sie quer über den Bürgersteig, um die Kurve ohne großen Geschwindigkeitsverlust und zu starkes Einlenken zu bekommen.



Nach der Kurve können Sie die schnelle Geschwindigkeit halten und, sofern verfügbar, den Turboantrieb zuschalten. Danach eine S-Kurve.

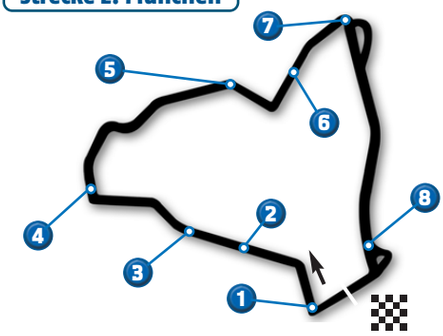


Auch an dieser Stelle können Sie Vollgas geben. Überholvorgänge sind aufgrund der breiten Straße hier besonders einfach durchführbar.



Das Überholen muss bis zum Ende der Straße abgeschlossen sein. Dort erwartet Sie eine Polizeisperre, gefolgt von einer Linkskurve.

Strecke 2: München

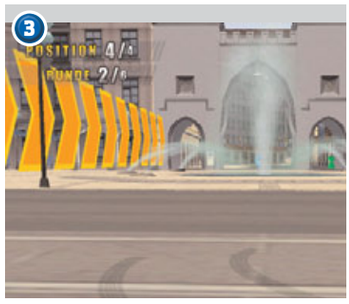




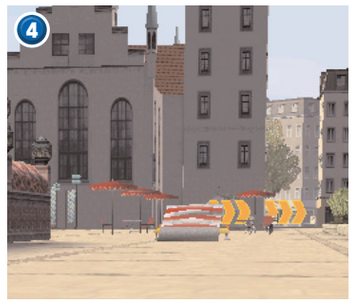
Kurz nach dem Start wartet eine heikle Rechtskurve auf Sie. Lassen Sie sich von den Mitfahrern nicht von der Straße drängen.



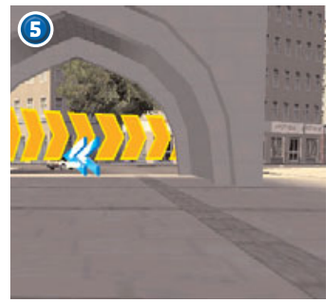
Wenig später fahren Sie auf den Friedensengel zu. Statt daran vorbei zu rasen, können Sie über eine Rampe springen und diverse Extras einsammeln.



Kurz darauf sausen Sie quer durch einen Brunnen und einen Torbogen. Keine Angst: Das Wasser schadet nicht. Halten Sie sich mittig.



Hinter der nächsten Kurve wartet erneut eine Sprungschanze auf Sie. Im Wettkampf-Modus erhalten Sie beim Überspringen Geldprämien.



An dieser Stelle können Sie den Tank für Ihren Turboantrieb nachfüllen. Vorsicht: Gleich dahinter wartet eine Rechtskurve auf Sie.



Gas geben ohne Bedenken: Die lange Gerade lädt dazu ein, den Turbo einzusetzen und mit Höchstgeschwindigkeit zu fahren.

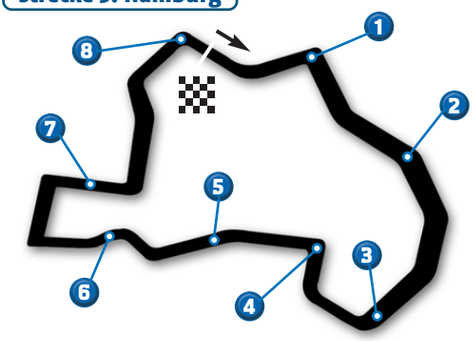


An der Autobahnauffahrt können Sie sowohl links herum, als auch rechts herum abbiegen. Kürzer ist der rechte Weg.



Auf der Autobahn geben Sie richtig Gas. Wechseln Sie nicht auf die linke Spur, denn auch hier geht's rechts herum schneller.

Strecke 3: Hamburg





Nach dem Start kommen eine leichte Linkskurve und diese 90-Grad-Kurve nach rechts, in der Sie problemlos den Fußgängerweg schneiden können.



Am Hafen sollten Sie die Gelegenheit nutzen, auf die Gegenfahrbahn zu wechseln. Dort können Sie den Tank Ihres Turboantriebs auffüllen.



Kurz darauf müssen Sie rechts in Richtung Stadtmitte abbiegen. Ohne auf die Bremse zu treten, werden Sie diese Kurve nicht meistern.



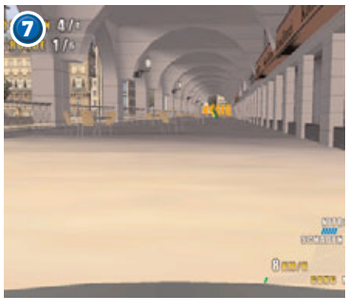
Treten Sie voll aufs Gas, denn es geht stark bergauf. Vorsicht: hinter der folgenden Linkskurve warten Hindernisse in der Fahrbahnmitte.



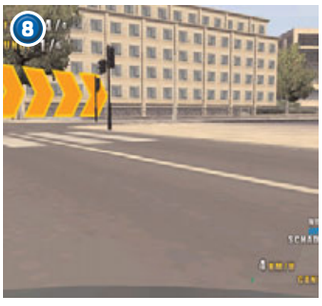
Auf der Reeperbahn können Sie aufgrund der Fahrbahnbegrenzung zuvor nicht die Spur wechseln, wohl aber richtig Gas geben.



Hinter der Vergnügungsmeile geht es wieder steil nach unten. Fahren Sie aber bitte nicht mit Vollgas in die enge Rechtskurve.

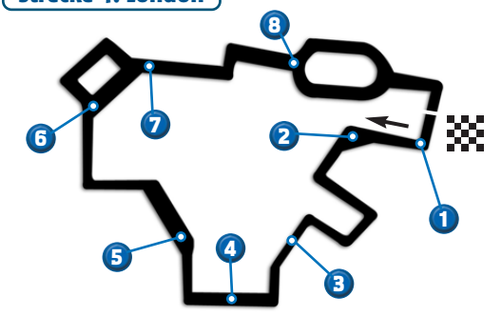


Wie im Actionfilm mit Karacho in die Fußgängerzone am Jungfernstieg. Der Weg ist überaus eng, vermeiden Sie also Zusammenstöße.



Noch eine Rechtskurve, und es ist geschafft. Auch hier können Sie quer über den Fußgängerweg brettern, um ein wenig abzukürzen.

Strecke 4: London





Nach dem Start dieser Runde haben Sie es mit einer engen Rechtskurve zu tun. Bedenken Sie, dass in England Linksverkehr herrscht.



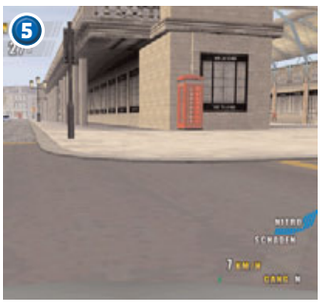
Die zweite Kurve kann problemlos geschnitten werden, indem Sie die Straße verlassen und kurzzeitig über den Bürgersteig rasen.



Erste Möglichkeit zum Aufholen ist diese Stelle. Sollten Sie noch über Treibstoff für den Turboantrieb besitzen, setzen Sie diesen ein.



Es sieht zwar nicht danach aus, aber geschickte Fahrer können den Sandhaufen als Rampe verwenden und auf diese Weise Treibstoff tanken.



An dieser Stelle gibt es rechts einen versteckten Weg. Eine Abkürzung ist dieser aber nicht. Fahren Sie also lieber geradeaus weiter.



Das Gleiche trifft auf diesen Platz zu: Fahren Sie rechts am Brunnen vorbei, auch wenn Ihnen dann der Turbo-Treibstoff entgeht.

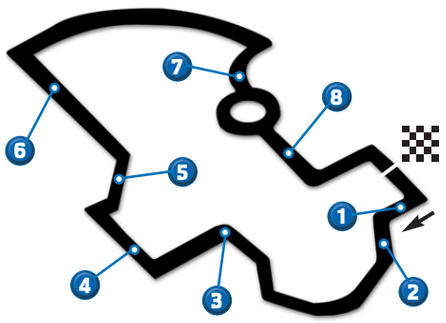


Als Trost gibt es nur ein paar Meter weiter Nachschub für den Extraantrieb. Seien Sie vorsichtig bei der kurz darauf folgenden S-Kurve.



Ob Sie links oder rechts um den Palast herumfahren, macht kaum einen Unterschied. Es folgt eine enge Kurve, dahinter dann ist das Ziel.

Strecke 5: Paris





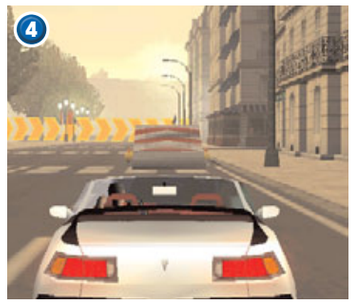
Die erste Kurve hinter dem Start können Sie fast mit Höchstgeschwindigkeit nehmen. Achten Sie aber darauf, nicht mit Ihren Gegnern zu kollidieren.



Kurz darauf jagen Sie einen Hügel hinauf, hinter dem eine leichte Rechtskurve auf Sie wartet. Hier lieber nicht ganz so schnell fahren!



Nach einem langen, sanften Rechtsbogen folgt an dieser Stelle wieder eine scharfe Linkskurve. Hier müssen Sie stark bremsen.



Mit Vollgas über die Rampe sausen bringt im Meisterschaftsmodus Geld in die Kasse. Dahinter folgt eine scharfe Rechskurve.



Obwohl es auf den ersten Blick nicht so aussieht, müssen Sie in dieser Biegung nicht vom Gas gehen, da die Staße sehr breit ist.



Am Louvre können Sie über den gesamten Platz fahren. Versteckte Geheimnisse gibt es aber keine. Daher also geradeaus fahren.

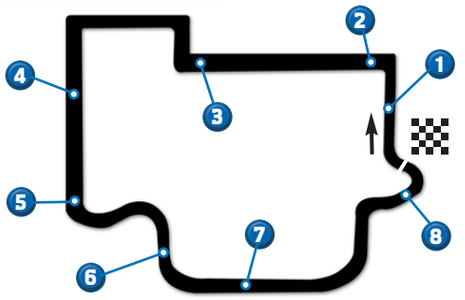


Auch an den Champs-Elysées empfiehlt sich der direkteste Weg. Und das bedeutet in diesem Fall: links am Triumpfbogen vorbei.



Kurz vor dem Ziel müssen Sie noch zwei gefährliche Kurven meistern. Lassen Sie sich hier nicht mehr von den Mitstreitern überholen.

Strecke 6: Las Vegas





Zu Beginn der Strecke haben Sie auf einer langen Geraden die Möglichkeit, Ihre Kontrahenten mit dem Turboantrieb hinter sich zu lassen.



Kurz hinter der Linkskurve sollten Sie sich rechts einordnen, um die Extras einzusammeln und Ihren Turbotank wieder aufzufüllen.



Auch am Ende der langen Geraden finden Sie Turbonachschub. Setzen Sie den Spezialantrieb von nun an so oft wie möglich ein.



Der Weg führt Sie mitten durch die Kasinos. Achten Sie auf die verschiedenen Hindernisse in der Fahrbahnmitte, halten Sie sich links.



Gleich anschließend jagen Sie über einen Golfplatz. Nur die erste Kurve können Sie schneiden, später ist die Strecke eng umzäunt.



Die folgende Linkskurve können Sie problemlos mit hoher Geschwindigkeit nehmen. Den Schwung werden Sie für die Steigung gebrauchen.



Ist Ihr Turboantrieb voll, brettern Sie geradeaus an den Extras vorbei. Wenn nicht, sammeln Sie den Turbonachschub vorsichtig ein.



Die Kurven kurz vor dem Ziel sind durch die breite Fahrbahn recht einfach zu nehmen. Schon haben Sie es ins Ziel geschafft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Schicken Sie Ihre Gefolgsleute als Ritter, Wegelagerer, Bauer oder Mönch ins Feld, und lassen Sie Städte, Straßen, Klöster und Wiesen entstehen**

Carcassonne, ein mittelalterliches Bergstädtchen im Süden Frankreichs, ist Schauplatz spannender Kartenduelle um die Herrschaft auf dem Spielfeld. Bauen Sie allein oder mit Ihren Freunden Straßen, Städte, Klöster, und sichern Sie sich die Herrschaft über Ihre Städte und Ländereien. Da Sie für fertiggestellte Bauprojekte sowohl während des Spiels als auch bei der Endabrechnung Punkte erhalten, bleibt das Spiel bis zur letzten Landschaftskarte spannend. Hier ist vorausschauendes Denken beim Setzen Ihrer Figuren erforderlich, denn mit einer Karte kann sogar ein einziger gut platzierter Bauer Sie in der Schlusszählung noch vom letzten auf den ersten Platz katapultieren.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 233 MHz
- 32 **Megabyte** **Arbeitsspeicher** S.166
- Windows 95/98/ME/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 610 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Carcassonne und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend im Installationsprogramm auf den Eintrag Weiter >.

3 Akzeptieren Sie dann mit einem Klick auf Ja die Lizenzbedingungen.

4 Wenn Sie möchten, können Sie per Klick auf Durchsuchen... ein Verzeichnis wählen, in dem das Spiel gespeichert wird. Per Klick auf Weiter > übernehmen Sie das vorgeschlagene Verzeichnis.



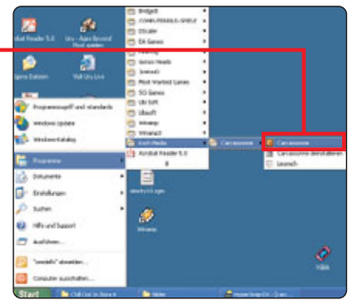


Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, Koch Media, Carcassonne, und klicken Sie dann auf Carcassonne.

2 Beim ersten Spielstart erscheint ein Startmenü des Herstellers. Klicken Sie hier auf Programm starten.

3 Das Spiel startet, und Sie sehen das Hauptmenü des Spiels. Hier können Sie wählen: Normales Spiel an einem Computer, Netzwerkspiel oder auch ein Onlinespiel, wobei für die beiden letzteren natürlich ein **Netzwerk** S.166 beziehungsweise ein Internet-Zugang notwendig ist.



4 Möchten Sie alleine eine Partie gegen den Computer wagen oder mit Freunden an einem PC spielen, wählen Sie Normales Spiel.



5 Wollen Sie dagegen mit Freunden im Netzwerk oder über das Internet spielen, so wählen Sie entweder Netzwerkspiel oder Onlinespiel aus.

6 Beim „normalen" Spiel an einem PC folgt anschließend ein Einstellungsmenü, in dem Sie die wichtigsten Einstellungen für die kommende Partie festlegen können. Als Erstes sollten Sie auf Spieler-Profile klicken. Wählen Sie dann Neu, um im anschließend geöffneten Fenster einen neuen Spieler mit Ihrem Wunschnamen anzulegen. Haben Sie die gewünschten Spielerprofile angelegt, klicken Sie auf OK, um ins vorherige Menü zurückzuschalten.





7 Klicken Sie auf ▼, um ein Aufklappfenster zu öffnen, in dem Sie Ihren Spielernamen auswählen. Spielen Sie mit Freunden eine Mehrspielerpartie, dann verfahren Sie bei Ihnen genauso.

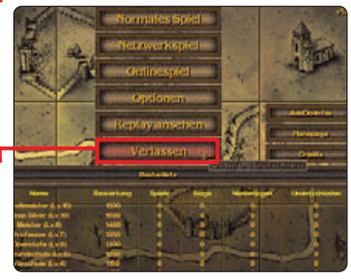
8 Um jetzt das Spiel zu beginnen, genügt ein Klick auf Start.

Spiel beenden

1 Um ein Spiel zu beenden, können Sie jederzeit während des Spielens auf Esc drücken. Im daraufhin geöffneten Pausenmenü wählen Sie den Punkt Spiel abbrechen aus, um zurück ins Einstellungsmenü Ihres aktuellen Spiels zu schalten.



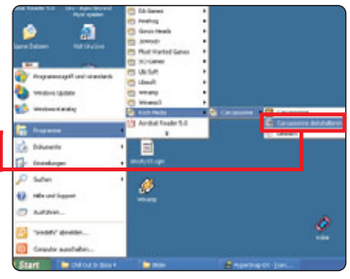
2 Klicken Sie hier auf Zurück, um ins Hauptmenü zurückzuschalten, und wählen Sie dort Verlassen aus, um das Spiel zu beenden.



Spiel entfernen

1 Um das Spiel wieder von Ihrem PC zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Koch Media, Carcassonne und klicken auf Carcassonne deinstallieren.

2 Die folgende Frage beantworten Sie per Klick auf Ja, und mit Fertigstellen schließen Sie den Löschvorgang ab. Das Spiel ist entfernt.



Bedienung



Spielerfenster: Hier sehen Sie Ihre Mitpieler mit Namen 1, die Spielstärke von Computergegnern 2 und die Farben 3 aufgelistet. Unter jedem Namen symbolisieren kleine Sterne die verfügbaren Gefolgsleute 4, die noch nicht gesetzt sind. Außerdem sehen Sie hier die bisher erzielte Punktzahl 5 sowie die Gesamtpunktzahl 6 aller Ihrer im Spiel befindlichen Gefolgsleute.



Kartenfenster: Die Anzahl der verbleibenden Landschaftskarten 1 sehen Sie hier. Wie von der Windows-Oberfläche bekannt, stehen Ihnen hier, wie in allen anderen Fenstern, die üblichen Vergrößerungs- oder Verkleinerungsoptionen 2 zur Verfügung. Mit dem Plus- 3 oder Minuszeichen 4 vergrößern oder verkleinern Sie den Kartenausschnitt. Wollen Sie Ihren letzten Zug rückgängig machen, klicken Sie auf die Schaltfläche 5.



Das Menü: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel kurzfristig anzuhalten. Im daraufhin geöffneten Menü haben Sie die Wahl, das Spiel komplett abzubrechen, einfach nur auf Pause zu schalten oder einen Spielstand anzulegen. Selbstverständlich können Sie aber auch Ihre Partie wieder fortsetzen.



Chat: Spielen Sie mit Freunden eine Partie über das Internet oder ein Netzwerk, so können Sie mit Ihren Mitspielern während des Spiels kurze Nachrichten austauschen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche für den Chat. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie die gewünschte Nachricht eintippen und losschicken.



Kartenstapel: Sehr hilfreich während eines Spiels ist der Blick in den Kartenstapel. Klicken Sie darauf, so wird ein Fenster geöffnet, das Sie auch dauerhaft auf dem Bildschirm platzieren können. Es zeigt die Anzahl und die Typen der noch im Stapel befindlichen Landschaftskarten.



Zug beenden: Wenn Sie an der Reihe sind und Ihre Landschaftskarte auf dem Spielfeld an einer passenden Stelle angelegt haben, besteht die Möglichkeit, sofort Ihren Zug zu beenden, ohne eine Figur zu setzen. Um Ihren Zug zu beenden, klicken Sie auf diese Schaltfläche oder drücken die *rechte* Maustaste.



Optionen: Wenn Sie während eines Spiels etwas an den Spieleinstellungen ändern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen". Außer den Toneinstellungen können Sie hier auch verschiedene Darstellungsmöglichkeiten des Spielfeldes oder der Spielfiguren wählen.



Regeln: Sie sind sich während eines Spiels nicht mehr sicher, ob Sie eine bestimmte Karte legen dürfen? Ihnen kann geholfen werden: Um eine kurze Auflistung der Spielregeln zu lesen, klicken Sie einfach auf das Fragezeichen-Symbol, um ein Fenster mit den wichtigsten Regeln zu öffnen.



Karten legen: Ist zu Spielbeginn die Startkarte gelegt und sind Sie an der Reihe, so erhalten Sie automatisch eine Karte vom Stapel. Die dürfen Sie nun mit einem Mausklick links an bereits liegende Landschaftskarten anlegen. Vorausgesetzt natürlich, dass die beiden Kartenstücke auch zusammenpassen. Damit Sie einen besseren Überblick haben, wo die Karte passen könnte, werden alle möglicherweise passenden Felder blau umrandet dargestellt.



Figuren setzen: Haben Sie eine passende Stelle für Ihre Karte gefunden, können Sie mit der *rechten* Maustaste Ihr Kartenstück so lange drehen, bis es richtig liegt. Mit der linken Maustaste legen Sie die Karte und können nun einen Ihrer Gefolgsleute auf die Karte setzen. Die grünen Quadrate zeigen Ihnen mögliche Positionen, das orangefarbene Quadrat 1 bestätigt die gewählte Position.

Carcassonne

SPIELTIPPS

Spielregeln – Landschaftskarten



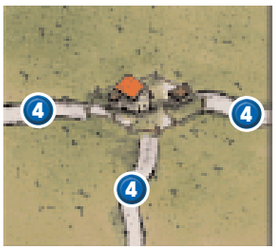
Kloster



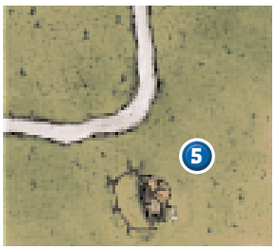
Stadtteil



Stadtteil mit Wappen



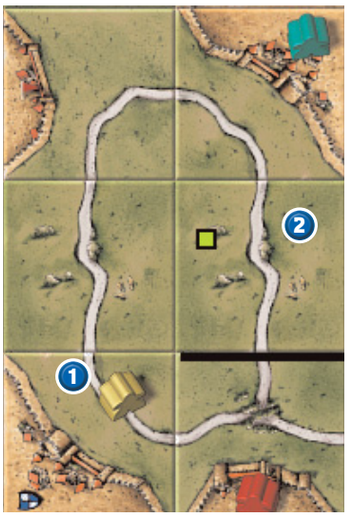
Kreuzung



Straße

Das Spiel Carcassonne enthält fünf verschiedene Kartentypen. Je nachdem, auf welche Landschaftskarte Sie Ihren Gefolgsmann setzen, übernimmt er den passenden Beruf. Setzen Sie Ihren Gefolgsmann in ein **Kloster** 1, so wird er zum **Mönch,** stellen Sie ihn in eine Stadt 2, wird er zum **Ritter**. Dabei ist es egal, ob die Stadt ein **Wappensymbol** 3 enthält oder nicht. Die einzige Funktion des Wappens ist, dass solche Stadtstücke bei der Abrechnung zwei Punkte statt eines einzigen einbringen. Stellen Sie dagegen Ihren Gefolgsmann auf eine **Straße** 4, so wird er zum **Wegelagerer.** Legen Sie Ihn auf eine **Wiese** 5, wird er sogar zum **Bauern,** kann dann aber nicht mehr bewegt werden.

Wegelagerer



Wegelagerer

Setzen Sie Ihre Spielfigur auf eine Landschaftskarte mit einem Straßenstück, so wird sie automatisch zum Wegelagerer, einem Räuber also. Auf dem Bild links steht ein gelber Wegelagerer 1 auf der Straße. Legt jetzt der gelbe Spieler oder auch ein anderer Spieler die fehlende gerade Straße 2, so ist die Straße fertig gebaut, und er erhält seinen Wegelagerer zurück. Spieler Gelb erhält nun für jedes Straßenstück jeweils einen Punkt, in diesem Fall also insgesamt sechs Punkte für sechs gelegte Straßenstücke. Haben Sie es nicht geschafft, die Straße fertigzustellen, bevor die letzte Landschaftskarte gezogen wurde, dann wird Ihre Straße in der Endzählung mit abgerechnet. Und auch in der Endabrechnung bekommen Sie für jeden Abschnitt Ihrer Straße jeweils einen Punkt.



Straßenbau

Hier sehen Sie eine bereits fertiggestellte Straße zwischen einer Kreuzung und einem Kloster mit Straßenanschluss. Da die Straße bereits fertig ist, finden Sie auf einem Straßenstück ein kleines gelbes Fähnchen 1 mit der Farbe des Straßenbesitzers, da der Spieler nach der Fertigstellung ja seinen Wegelagerer zurückbekommen hat. Grundsätzlich enthält das Spiel drei Arten von Endstücken für Ihre Straßen. Es gibt Kreuzungen, Straßen, die an einer Stadt enden, und solche, die an einem Kloster enden.

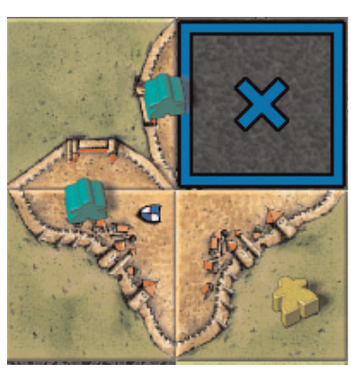
Gezählt werden während des Spiels nur fertig gebaute Straßen, das heißt: Straßen, die sowohl über ein Start- als auch über ein Endstück verfügen. Zwischen diesen Begrenzungen dürfen allerdings beliebig viele Straßenabschnitte liegen. Zumindest, wenn Ihre Gegenspieler Sie nicht am Straßenbau hindern.

Ritter



Kleine Stadt

Kleine Städte bestehen nur aus zwei zusammenliegenden Stadtteilen. Da solche Städte relativ schnell gebaut sind, erhält der Spieler in diesem Fall jedoch nicht jeweils zwei Punkte für jedes Stadtstück, sondern insgesamt nur zwei Punkte für die ganze Stadt. Dafür bekommt der Spieler aber sofort seine Spielfigur zurück, da die Stadt ja bereits fertig ist. Kleine Städte können besonders sinnvoll sein, wenn Sie bereits einen Bauern auf einer angrenzenden Wiese liegen haben.



Große Stadt

Große Städte bestehen aus mindestens drei Stadtteilen, die eine zusammenhängende Stadt bilden. Die Größe der möglichen Stadt wird dabei nur duch die Anzahl der Karten und die Taktik Ihrer Gegenspieler begrenzt. Befinden sich in Ihrer Stadt Stadtteile, die mit einem Wappen gekennzeichnet sind, bringen diese speziellen Teile bei der Abrechnung drei Punkte. Wird die Stadt fertiggestellt, bekommen Sie für jede normale Karte zwei Punkte, für nicht fertige Städte nur einen.



Stadteroberung Teil 1

Häufig können Sie auf einfache Weise dem Gegner Punkte abluchsen, indem Sie einen Ritter in seine im Bau befindliche Stadt schleusen. Da Sie Ihre Figur nicht direkt in eine gegnerische Stadt stellen dürfen, müssen Sie mit Ihrer Stadtkarte um die Ecke bauen. Das heißt, Sie legen Ihre Stadtkarte als Angrenzung in die Nähe der gegnerischen Stadt, ohne dass sich die Stadtteile berühren, und bestücken Ihren Stadtteil 1 mit einem Ritter.



Stadteroberung Teil 2

Jetzt heißt es, Daumen drücken, dass Sie vor Ihrem Gegner eine passende Karte erhalten, um Ihren Ritter in die Stadt zu schleusen.

Haben Sie eine passende Karte 1 angelegt, so wird die Stadt zwischen den beiden Rittern geteilt, egal, ob sie fertig wird oder nicht. Die Punkte für die Stadt bekommen beide Spieler in gleicher Höhe. Sollten Sie es schaffen, mehr Ritter als Ihr Gegner in die Stadt zu schleusen, so erhalten Sie alle Punkte.

Bauern

Bauern setzen

Legen Sie eine Spielfigur neben eine fertig gebaute Stadt auf ein Wiesenstück, so wird sie zum Bauern und darf bis Spielende nicht mehr bewegt werden. Jede fertige Stadt, die an der Wiese des Bauern liegt, zählt bei der Endabrechnung drei Punkte.

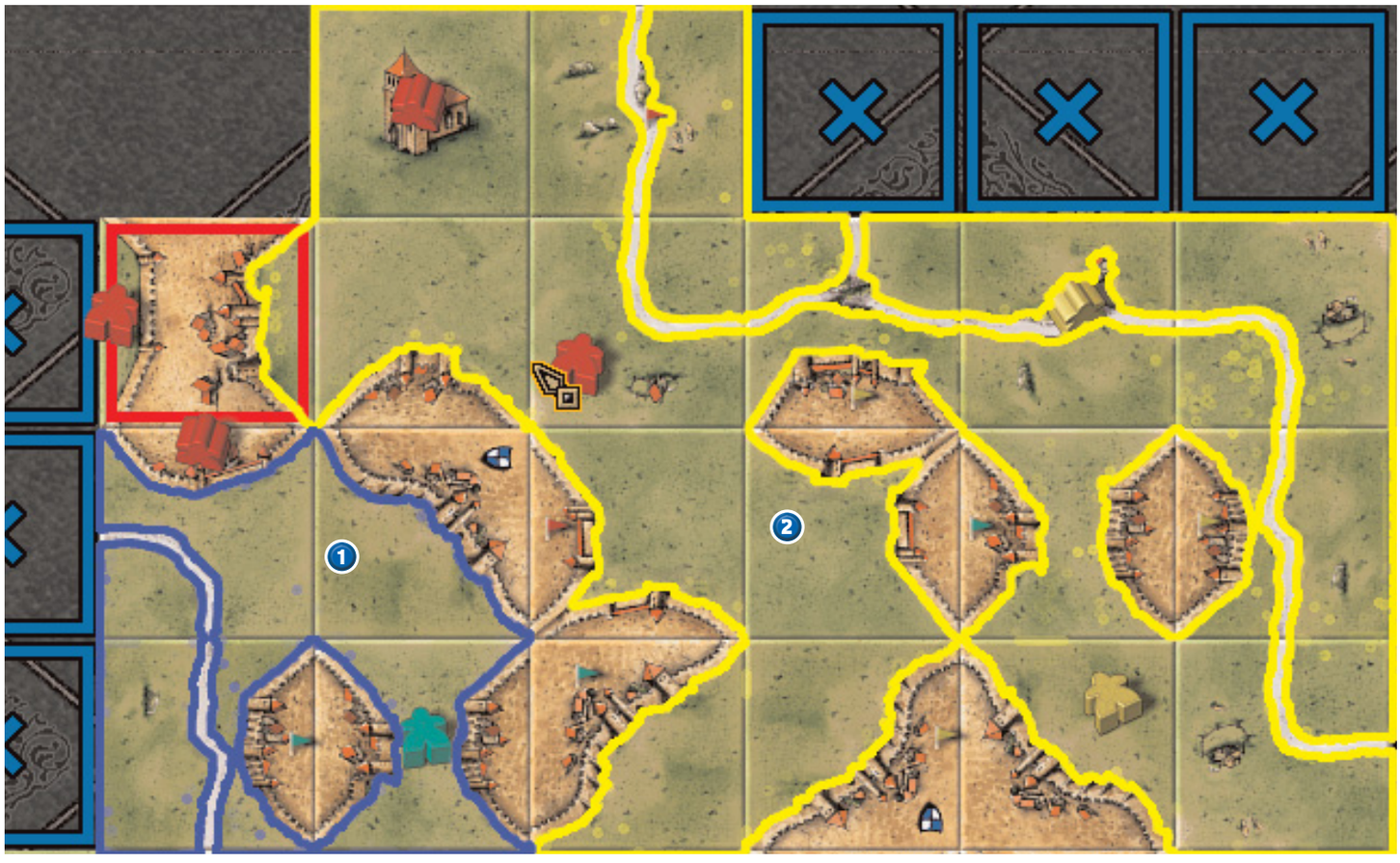


Bauern zählen

Das Spiel mit den Bauern gibt Carcassonne eine besondere taktische Tiefe, da die Bauern erst am Spielende ausgezählt werden und sie, einmal gelegt, nicht mehr bewegt werden dürfen.

Die Wiese, auf der ein Bauer liegt, umfasst alle angrenzenden Wiesenstücke, im Einzelfall daher sogar das gesamte Spielfeld – nämlich, wenn die Wiese nicht durch Straßen oder Städte begrenzt wird. Gezählt werden am Spielende alle an der Wiese des Bauern liegenden fertiggestellten Städte. Nicht fertige Städte werden also nicht gezählt. Pro Stadt erhält der Bauer bei der Endabrechnung drei Punkte, wobei Sie diese Punktzahl durch Eingriff in die Spielregeln zu Spielbeginn aber auch ändern können.

Im unteren Bildbeispiel sehen Sie einen Spielausschnitt mit zwei Wiesenstücken, an denen fertig gebaute Städte liegen. Der grüne Bauer (1) erhält in diesem Fall neun Punkte für drei Städte. Das zweite Wiesenstück teilen sich Spieler Gelb und Rot (2), da Sie die gleiche Anzahl von Bauern auf der Wiese liegen haben. So erhalten beide Spieler 15 Punkte für die Städte. Hätte ein Spieler einen Bauern mehr auf der Wiese, dann würde er die Punkte allein bekommen.



Mönch

Kloster

Haben Sie eine Klosterkarte aus dem Kartenstapel gezogen, so können Sie einen Mönch auf das Kloster setzen. Stellen Sie dazu einfach einen Ihrer Gefolgsleute auf das Kloster (1) in der Mitte der Karte. Die Klosterkarte ist auf allen vier Seiten von einer Wiese umschlossen.



Das bedeutet in der Spielpraxis, dass diese Karte nur an eine bestehende Wiese angelegt werden darf. Haben Sie Ihr Mönchskloster gesetzt, so müssen Sie anschließend um alle Felder, die die Kirche umgeben, Landschaftskarten platzieren. Sind alle acht Felder um das Kloster mit Karten bedeckt, so erhalten Sie insgesamt für alle Karten neun Punkte, und Sie bekommen Ihre Figur zurück.

Felder blocken



Gegner blockieren

Um Ihrem Gegner den Sieg zu verderben, ist es sinnvoll, gelegentlich die Spielkarten so zu legen, dass zum Beispiel eine Stadt (1) oder Straße (2) nicht mehr zu Ende gebaut werden kann. Durch solche Ränke sind die Spielfiguren bis zum Spielende gebunden, ohne dass der Gegner mit ihnen Punkte erzielen könnte.

Anleitung und Spieletricks

Highway Pursuit

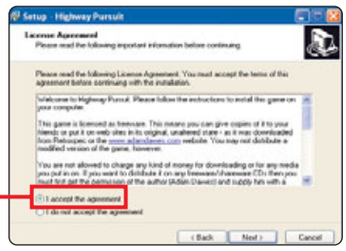
Actionspiel | Auf dem Highway ist die Hölle los – da brennt die Luft



Spiel installieren

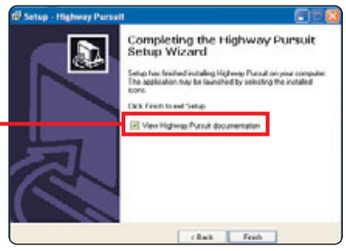
1 Klicken Sie auf Highway Pursuit und danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann auf Next >. Markieren Sie im nächsten Dialog per Mausklick den Punkt I accept the agreement, und klicken Sie danach auf Next >.



3 Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für die Installation vorgeschlagen. Sind Sie mit der Auswahl einverstanden, klicken Sie erneut auf Next > und dann abermals auf Next >.

4 Im nächsten Bildschirm klicken Sie auf Next > und dann auf Install. Das Spiel wird nun installiert. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie wiederum auf Next >.

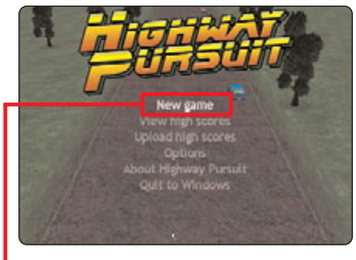


5 Jetzt entfernen Sie mit einem Mausklick den Haken vor der Zeile View Highway Pursuit documentation und klicken auf Finish. Die Installation ist abgeschlossen. Um die COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM-Oberfläche auszublenden, klicken Sie auf Beenden.

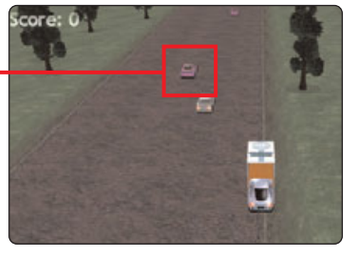
Spiel starten

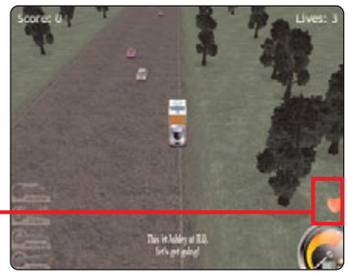
1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das Symbol Highway Pursuit und klicken Sie doppelt darauf.

2 Wählen Sie mit den Pfeiltasten den Menüpunkt New game, und drücken Sie R. Das Spiel wird daraufhin gestartet.



3 Sobald Ihr Fahrzeug den Laster verlassen hat, können Sie es mit → und ← lenken. Per K feuern Sie Ihre Bordwaffe ab. Versuchen Sie die lila gefärbten Fahrzeuge von der Strecke zu rammen oder mit Ihrer Waffe zu treffen – dafür gibt es Punkte. Achten Sie aber darauf, dass keine unbeteiligten Autos zu Schaden kommen – das gibt Punktabzug. Oben rechts sehen Sie, wie viele Wagen Sie noch zur Verfügung haben, und links oben Ihren Punktestand. Das Herz unten rechts zeigt die Energie Ihres Fahrzeuges an. Verliert es seine Farbe, so steht es schlecht um seinen Zustand. Werden Sie per Sprachausgabe benachrichtigt, dass sich ein Versorgungsfahrzeug vor Ihnen befindet, dann wird auch der Schriftzug There's a weapon van ahead – don't miss it! am unteren Bildrand eingeblendet. Fahren Sie dann langsam an das rote Versorgungsfahrzeug auf der rechten Fahrbahnseite heran und schließlich hinein. Schaffen Sie das, so wird Ihr Auto mit einer neuen Waffe ausgestattet, die Sie ebenfalls per K abfeuern können.







Spiel beenden

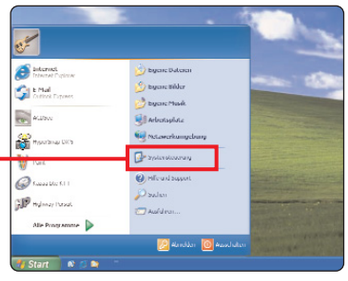
1 Wenn Sie „Highway Pursuit" beenden möchten, drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste. Damit schalten Sie wieder zum Hauptmenü des Spiels.



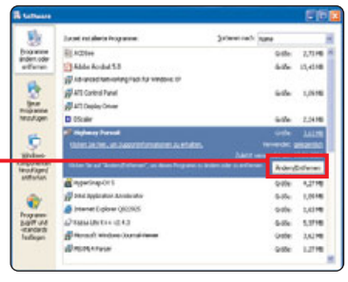
2 Wählen Sie jetzt den Menüpunkt Quit to Windows, und drücken Sie R. Sie schalten damit zur Windows-Oberfläche zurück.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start und ziehen den Mauszeiger dann auf den Menüpunkt Systemsteuerung. Klicken Sie darauf. Wählen Sie im nächsten Menü den Eintrag Software. Klicken Sie doppelt darauf.



2 Wählen Sie aus der Liste der installierten Programme den Eintrag Highway Pursuit, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen. Beantworten Sie die nachfolgende Frage mit einem Klick auf Ja, und klicken Sie dann auf OK. Das Spiel wird von Ihrem Computer entfernt.



Anleitung und Spieletricks

Biathlon 2004 (Demo)

Sportspiel | Hier wird gut gewachst, lang gelaufen und scharf geschossen



Spiel installieren

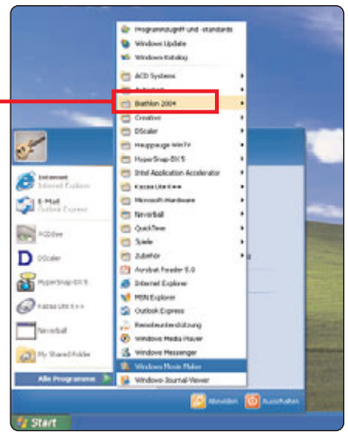
1 Klicken Sie auf Biathlon 2004 und dann auf Überspielen, um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren.

2 Klicken Sie anschließend auf Weiter > und dann auf Ja. Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für die Installation vorgeschlagen. Klicken Sie hier nochmals auf Weiter >, um die Installation endgültig zu starten. Klicken Sie nach der Installation auf Fertig stellen, um den Vorgang abzuschließen.

3 Um zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten, klicken Sie oben rechts auf Beenden, um das Menü der COMPUTER BILD SPIELE CD-ROM zu schließen.

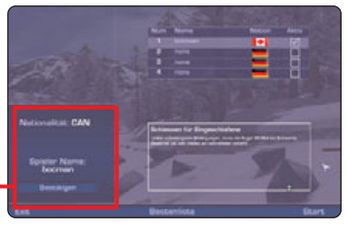
Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme und dann auf Biathlon 2004.

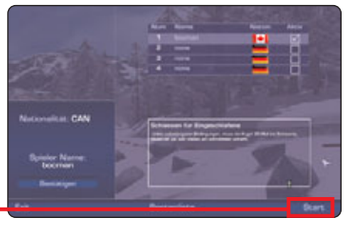


Anleitung und Spieletricks

Klicken Sie dann auf Biathlon 2004 DEMO. Das Spiel wird daraufhin gestartet.

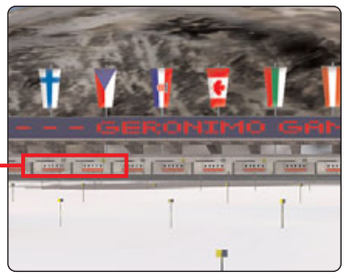


2 Sie sehen dann das Hauptmenü der Demoversion von „Biathlon 2004". Tippen Sie links unten einen Spielernamen ein, und setzen Sie rechts oben per Klick einen Haken vor den Spielernamen, indem Sie das Kästchen anklicken. Mit einem Klick auf Start geht es auf den Schießstand.



3 Klicken Sie im nächsten Dialog nochmals auf Start.

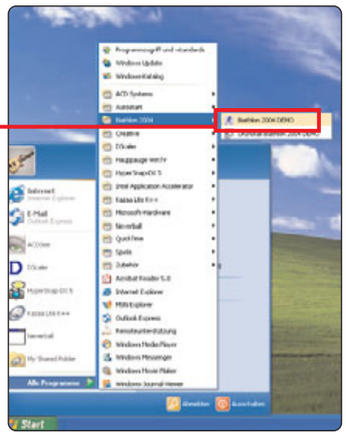
4 Zielen Sie nun mit Ihrem Gewehr auf die kleinen, schwarzen Scheiben am Ende des Schießstandes. Sie haben für 20 Treffer eine Minute Zeit. Mit der *rechten* Maustaste laden Sie eine Kugel in den Lauf, und mit der linken Maustaste feuern Sie einen Schuss in Richtung der Scheiben ab.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während eines laufenden Spiels einfach auf Esc, um in das Hauptmenü von Biathlon 2004 zurückzuschalten.

2 Klicken Sie dann im Hauptmenü auf Exit, um das Spiel zu verlassen und zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.



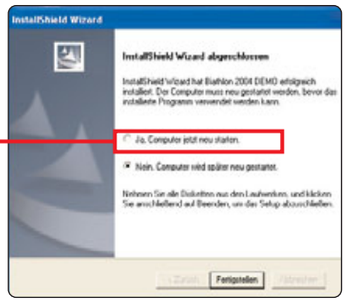
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Alle Programme, Biathlon 2004 sowie auf Biathlon 2004 DEMO.

2 Klicken Sie im nachfolgenden Dialog auf Entfernen und dann auf Weiter.

3 Beantworten Sie die folgende Nachfrage per Klick auf OK. Der Löschvorgang beginnt.

4 Nach dem Löschen klicken Sie auf Ja, Computer jetzt neu starten. und anschließend auf die Schaltfläche Fertigstellen. Das Spiel wird damit von Ihrem Computer entfernt.



Anleitung und Spieletricks

Skispringen 2003/2004 (Demo)

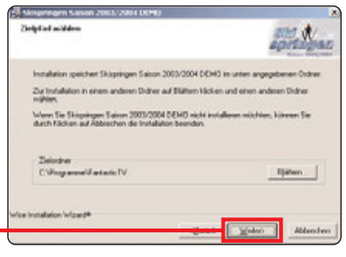
Sportspiel | Gehen Sie auf Schanzentournee, und landen Sie immer sicher

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Skispringen 2003/2004 und dann auf Überspielen, um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren.



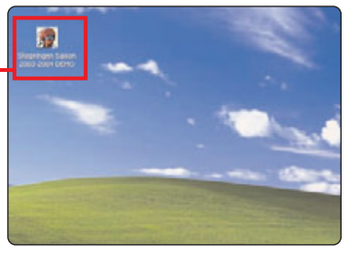
2 In nächsten Bildschirm klicken Sie auf Weiter und nach Auswahl des Zielverzeichnisses nochmals auf Weiter, dann erneut auf Weiter. Das Spiel wird daraufhin installiert.



3 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf Fertigstellen. Klicken Sie dann oben links auf Beenden, um die COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM-Oberfläche zu schließen. Sie sehen daraufhin wieder die Windows-Oberfläche.

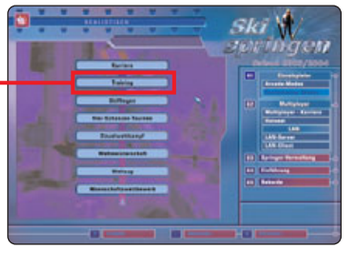
Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf das neue Symbol, das auf dem Bildschirm angelegt wurde.



2 Sie sehen daraufhin das Hauptmenü des Spiels. Da es sich um die Demoversion handelt, können Sie nur an der Einführung, dem Training und einem Einzelspringen teilnehmen.

3 Klicken Sie auf Realistischer Modus, und wählen Sie anschließend das Training aus.

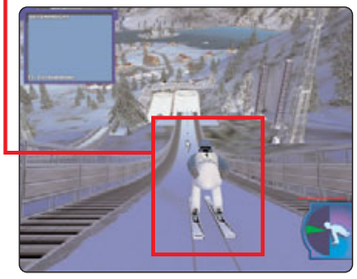


4 Im nächsten Menü dürfen Sie noch diverse Sprungbedingungen einstellen. Mit einem Mausklick auf SPRINGEN, geht es los.



5 Nach einem Druck auf die *rechte* Maustaste stößt sich Ihr Skispringer vom Schanzentisch ab.

6 Indem Sie bei der Abfahrt die Maus nach vorne und hinten bewegen, halten Sie das Gleichgewicht.



7 Erreicht Ihre Spielfigur den Absprungbereich, so drücken Sie beide Maustasten gleichzeitig und ziehen die Maus zu sich heran. Achten Sie nach dem Absprung ebenfalls aufs Gleichgewicht, indem Sie die Maus nach rechts und links bewegen. Zur Landung drücken Sie abermals beide Maustasten gleichzeitig, und Ihr Springer setzt sanft auf der Piste auf. Nach dem Sprung geht's dann automatisch wieder ins Hauptmenü des Spiels zurück.

Spiel beenden

Möchten Sie das Spiel beenden, so klicken Sie im Hauptmenü auf BEENDEN und beantworten die nachfolgende Frage per Klick auf JA.



Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme und dann auf Skispringen Saison 2003-2004 DEMO. Wählen Sie anschließend den Eintrag Skispringen Saison 2003-2004 DEMO deinstallieren, und quittieren Sie den nachfolgenden Dialog per Klick auf Weiter >. Nach dem Löschvorgang folgt noch ein Mausklick auf Ende. Das Spiel wurde vom Computer entfernt.



Anleitung und Spieletricks

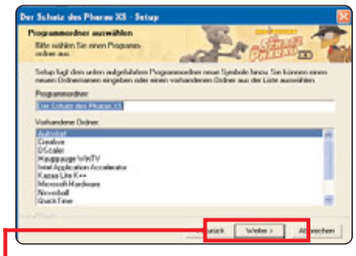
Schatz des Pharao XS

Abenteuerspiel | Das kleine Moorhuhn auf den Spuren von Indiana Jones: auf beinharter und gefährlicher Entdeckungstour in Ägypten

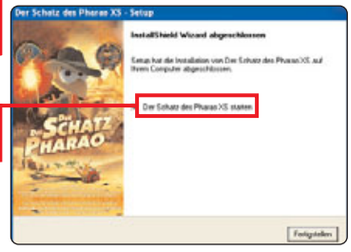


Spiel installieren

1 Klicken Sie mit der Maus auf Der Schatz des Pharao XS und dann auf Überspielen, um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren.

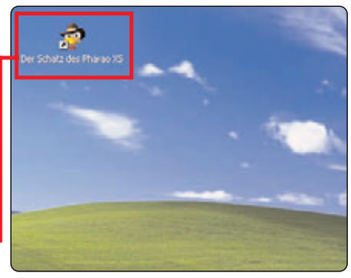


2 Akzeptieren Sie die nachfolgenden Lizenzvereinbarungen mit Ja, quittieren Sie dann den Vorschlag des Zielverzeichnisses per Klick auf Weiter >. Noch ein Klick auf Weiter >, und die Installation wird gestartet.



3 Überspringen Sie die der Installation folgenden Hinweise mit einem Klick auf Weiter >.

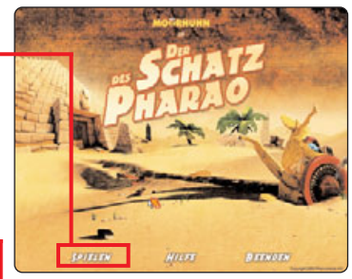
4 Entfernen Sie im nächsten Dialog mit einem Mausklick den Haken vor ☑ Der Schatz des Pharao XS starten, und klicken Sie anschließend auf Fertig stellen. Schließen Sie die COMPUTERBILD SPIELE CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden. Sie schalten wieder damit wieder auf die Windows-Oberfläche zurück.



Spiel starten

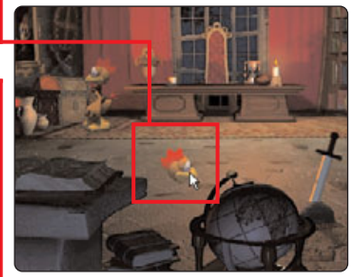
1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neu erstellte Symbol Der Schatz des Pharao XS, und klicken Sie es doppelt an. Das Spiel wird daraufhin gestartet.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf SPIELEN, und es geht los.



3 Bei Spielbeginn sitzt das Moorhuhn am Schreibtisch seines Arbeitszimmers. Mit der *rechten* Maustaste ändern Sie die Funktion des Mauszeigers. Sie können so einen Gegenstand ansehen, ihn mitnehmen oder sprechen. Es genügt jeweils ein kurzer Klick mit der linken Maustaste, um die gewünschte Aktion auszulösen.

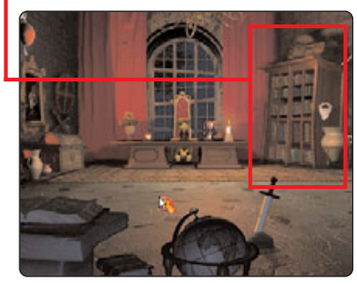
Kleiner Tipp: Werfen Sie mal einen Blick auf das Regal im Hintergrund. Wenn sie nicht weiterwissen, helfen Ihnen auch die Tricks in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004 beim Spielstart.



Spiel beenden

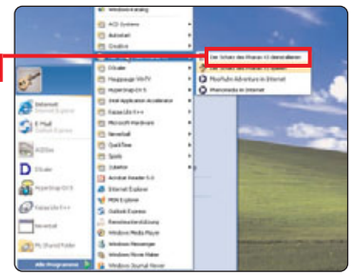
1 Möchten Sie das Spiel verlassen, so drücken Sie während einer laufenden Partie Esc. Damit schalten Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

2 Klicken Sie auf BEENDEN, um wieder die normale Windows-Oberfläche zu sehen.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf die Zeilen Alle Programme sowie Der Schatz des Pharao XS, und klicken Sie dann auf Der Schatz des Pharao XS deinstallieren.



2 Beantworten Sie die darauf folgende Frage mit einem Klick auf OK. Sobald der Löschvorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertig stellen. Das Programm ist damit von Ihrem Computer entfernt.

Anleitung und Spieletricks

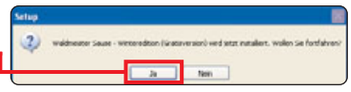
Waldmeister Sause (Winter-Edition Gratisversion)

Actionspiel | Ziehen Sie als Jäger hinaus in die Winterlandschaft, und sorgen Sie dafür, dass der Tierbestand in den ökologisch vertretbaren Grenzen bleibt

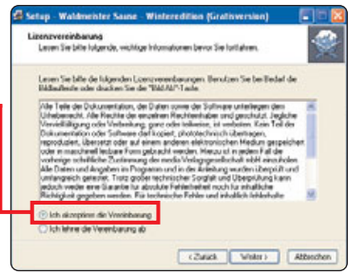


Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst mit der Maus auf Waldmeister Sause und dann auf Überspielen.



2 Beantworten Sie die nachfolgende Frage mit einem Klick auf Ja. Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter.



3 Setzen Sie im daraufhin geöffneten Fenster per Klick einen Punkt vor ◉ Ich akzeptiere die Vereinbarung, und klicken Sie dann auf Weiter.

4 Im nächsten Bildschirm klicken Sie auf Weiter. Daraufhin wird ein Zielverzeichnis zur Installation des Spiels auf der Festplatte vorgeschlagen. Sind Sie damit einverstanden, so klicken Sie noch ein Mal auf die Schaltfläche Weiter. Nach einem erneuten Mausklick auf Weiter klicken Sie auf Installieren, und das Spiel wird auf Ihrem PC eingerichtet.



5 Nach der Installation entfernen Sie per Mausklick das Häkchen vor ☑ Waldmeister Sause - Winteredition (Gratisversion) starten. und klicken dann auf Fertigstellen.



6 Um die COMPUTERBILD SPIELE CD-ROM-Oberfläche zu schließen, klicken Sie auf Beenden. Sie schalten damit zur Windows-Oberfläche zurück.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf das neu erstellte Symbol Waldmeister Sause.

2 Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie auf Auf zur Jagd.



3 Mit einem Klick der linken Maustaste feuern Sie einen Schuss aus Ihrer Flinte ab. Mit der *rechten* Maustaste

Waldmeister Sause Anleitung und Spieletricks | Fortsetzung

laden Sie nach. Ballern Sie jetzt auf alles, was in der Winterlandschaft vor Ihnen so kreucht und fleucht. Je weiter entfernte Objekte Sie treffen, desto mehr Punkte werden Ihnen angerechnet. Ihren aktuellen Punktestand sehen Sie rechts oben auf dem Bildschirm. Die verbleibende Zeit wird links oben neben dem Uhren-Symbol angezeigt.



Spiel beenden

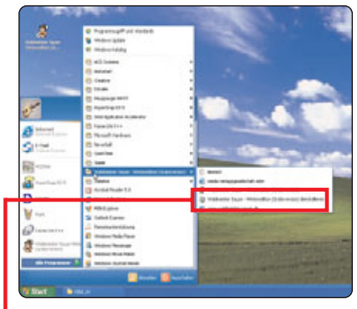
1 Möchten Sie das Spiel beenden, so drücken Sie während eines Jagdausflugs die Esc -Taste. Sie schalten damit wieder zum Hauptmenü des Spiels.



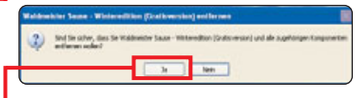
2 Klicken Sie auf Schonzeit, so wird das Spiel beendet. Sie sehen dann wieder die normale Windows-Arbeitsoberfläche.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen danach den Mauszeiger auf Alle Programme und dann auf Waldmeister Sause - Winteredition (Gratisversion). Klicken Sie schließlich auf den Eintrag Winteredition (Gratisversion) deinstallieren.



2 Beenden Sie den nachfolgenden Dialog mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja. Klicken Sie nach dem Löschvorgang auf OK. „Waldmeister Sause“ ist damit von Ihrem Computer entfernt.





Anleitung und Spieletricks

Revenge

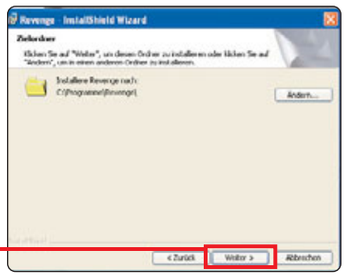
Actionspiel | Setzen Sie sich in Ihren Kampfhubschrauber, und zeigen Sie Angreifern aus einer fernen Galaxis, wie man ins Rotieren kommt

Spiel installieren

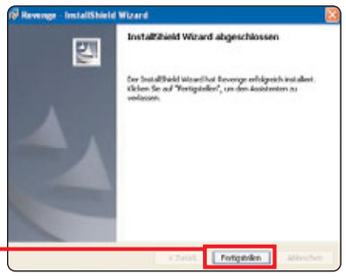
1 Klicken Sie zuerst auf Revenge, dann auf Überspielen und schließlich auf Weiter.



2 Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für die Installation des Spiels auf der Festplatte vorgeschlagen. Sind Sie damit einverstanden, klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter.



3 Das Spiel wird dann in dem ausgewählten Verzeichnis installiert. Klicken Sie nach der Installation auf Fertigstellen.



4 Um zur Windows-Arbeitsoberfläche zurückzuschalten, klicken Sie oben rechts auf Beenden.

Spiel starten

1 Suchen Sie nach dem neu erstellten Symbol Revenge, und klicken Sie doppelt darauf.

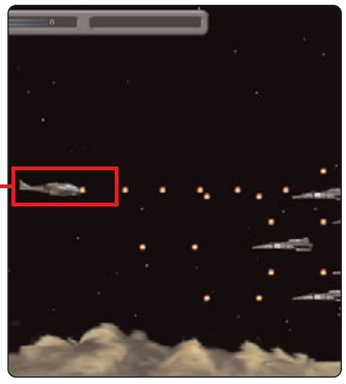
2 Daraufhin sehen Sie vier Karteireiter auf dem Bildschirm. Bevor Sie das Spiel starten, können Sie sich nach einem Klick auf den Reiter Controls die Tastaturbelegung ansehen oder sich nach einem Klick auf den Reiter About Revenge Auskunft über den Entwickler des Spiels geben lassen.



3 Klicken Sie nun wieder den Reiter The Game an, und klicken Sie anschließend auf 1 Player Game, um das Spiel zu starten. Dieses Spiel können Sie jedoch auch zu zweit in Angriff nehmen. Dazu brauchen Sie lediglich auf 2 Player Game zu klicken. Dann kämpfen Sie im Team gegen die Angreifer.



4 Sie bewegen Ihren Kampfhubschrauber mit →, ←, ↑ und ↓. Mit der rechten U -Taste feuern Sie Schüsse ab. Weichen Sie den Kugeln der Gegner aus. Oben links sehen Sie die Energieanzeige Ihres Fluggerätes. Ein paar Treffer können Sie einstecken, bevor Ihr Hubschrauber explodiert und Sie das Spiel von vorne beginnen müssen. Achtung: Sie haben nur ein Leben, um das Spiel zu meistern.



5 Um Ihren Energievorrat aufzufüllen, sammeln Sie die kleinen Kästchen ein, die ab und zu auf dem Bildschirm erscheinen. Fliegen Sie einfach mit Ihrem Kampfhubschrauber hindurch, und Sie bekommen dann automatisch ein bisschen Energie extra spendiert.



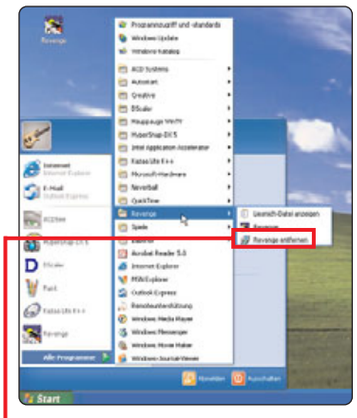
Spiel beenden

1 Wurde Ihr Hubschrauber zerstört, so werden Sie nach Ihrem Namen gefragt, um ihn in die Hitliste der Höchstpunktzahlen einzutragen. Tippen Sie Ihren Namen oder ein beliebiges Kürzel ein, und drücken Sie R . Dann werden Sie nach Ihrer Heimatstadt gefragt. Tippen Sie deren Namen ein, und drücken Sie erneut auf R . Damit schalten Sie wieder zurück auf die Windows-Arbeitsoberfläche.

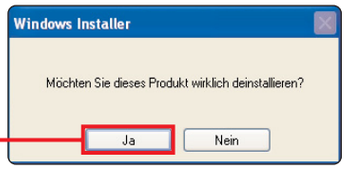
2 Mit einem Klick auf Exit Game schließen Sie das letzte noch geöffnete Spiel-Fenster.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel vom PC zu entfernen, klicken Sie auf Start und ziehen anschließend den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf die Zeile Revenge. Klicken Sie schließlich auf Revenge entfernen.



2 Beantworten Sie die nachfolgende Frage mit einem Klick auf Ja. Das Spiel wird daraufhin von Ihrem Computer gelöscht.





X2 – Die Bedrohung

Actionspiel für PC | **Sich im All zurechtzufinden, war noch nie leicht. Mit X2 wird's richtig hart. COMPUTER BILD SPIELE gibt Ihnen ein paar Tipps, die Ihnen das Pilotenleben ein wenig erleichtern, und verrät, wie Sie die ersten Aufträge sicher nach Hause fliegen** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Schnell fliegen



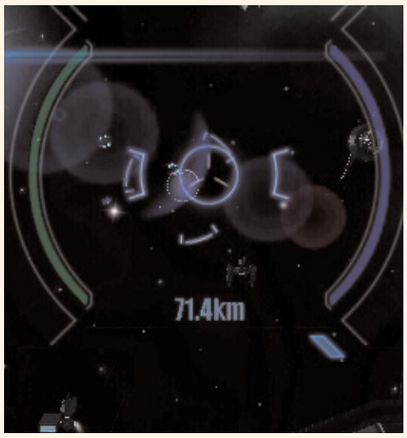
Wenn Sie die Entfernung bis zum Ziel schneller überbrücken möchten, drücken Sie [J]. Damit schalten Sie den Turbo (Kreis) zu. Er geht automatisch aus, wenn Sie dicht an einem Objekt vorbeifliegen, hastige Lenkmanöver vollführen oder eine andere Aktion starten. Dann müssen Sie den Turbo erneut anwerfen, um Ihr Ziel schneller zu erreichen.

Andocken



Um an eine beliebige Station anzudocken, drücken Sie [U] und [D], sobald Sie die Station als Ziel angegeben haben. Dann wird Ihr Bordcomputer dafür sorgen, dass Sie unbeschadet auf der Station landen und dort Ihren Geschäften nachgehen können. Damit sparen Sie sich langwierige Anflugmanöver, die Sie mühsam von Hand steuern müssten.

Ziel suchen



Wenn Sie im All unterwegs sind, drücken Sie [J]. Ihr Computer scannt dann die Umgebung vor Ihnen nach dem nächsten Objekt ab. So entdecken Sie Handelsstationen, Fabriken, Kraftwerke – aber auch andere Schiffe. Je besser Ihr Computerprogramm, desto detaillierter sind die Informationen, die Sie erhalten. Für ein neues Objekt müssen Sie erneut [J] drücken.

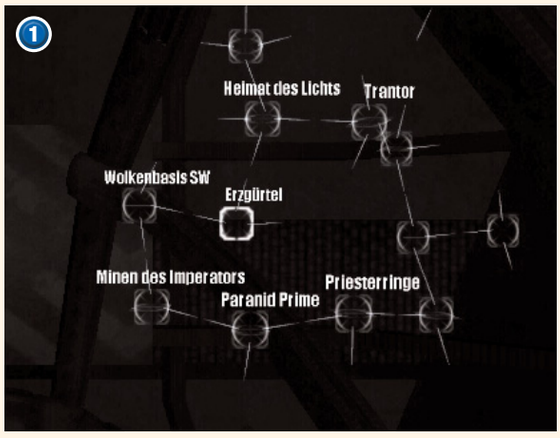
Aussteigen

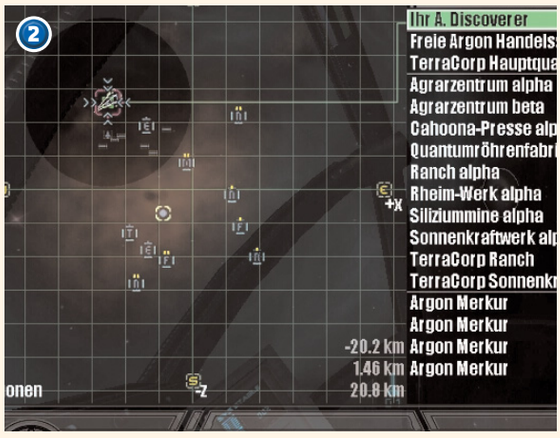


Manchmal ist es nötig, dass Sie Ihr Schiff verlassen und sich im Raumanzug draußen im All umsehen. Dazu drücken Sie [U] und [D]. Ihren Anzug können Sie dann steuern wie Ihr Schiff. Um wieder an Bord zu gehen, drücken Sie die gleichen Tasten erneut. Sie müssen aber sehr nahe (etwa 30 Meter) an Ihrem Schiff sein, damit der Befehl auch funktioniert, sonst tut sich nichts.

Navigation

Mit R kommen Sie ins Spielmenü, wo Sie „Navigation“ anwählen können. Auf der Galaxiekarte 1 sehen Sie alle Ihnen bekannten Systeme, zu denen Sie durch Sprungtore fliegen können. Die Sektorkarte 2 zeigt Ihnen das Gebiet, in dem Sie sich momentan befinden, und listet alle Ihnen bekannten Schiffe, Stationen und Sprungtore auf. Wenn Sie die anwählen, gibt's per Druck auf R noch weitere Infos zu den Objekten. So können Sie besser beurteilen, ob sich eine Landung dort lohnen könnte oder nicht.





Handel

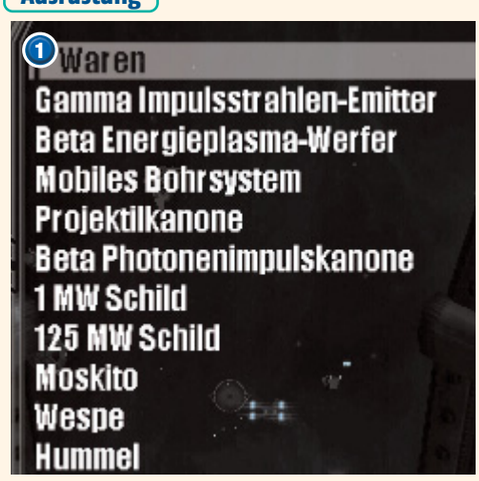






Mit dem Handel sollten Sie erst beginnen, sobald Sie ein Transportschiff mit einigermaßen großen Frachträumen besitzen, also nach Auftrag 3. Wenn Sie sich in einem System aufhalten, können Sie sich über das Infomenü unter „Navigation“ verschiedene Objekte ansehen. Im Beispiel 1 ist eine Ranch zu sehen, die nur noch wenige Energiezellen auf Lager hat und eine Lieferung bestimmt abnehmen würde. Um Preise zu erfahren, müssen Sie aber landen. Drücken Sie nach der Landung Esc und dann D, um ins Handelsmenü 2 zu kommen. Dort können Sie jetzt einzelne Produkte anwählen, um Infos darüber zu bekommen. Möchten Sie etwas kaufen 3, so wählen Sie die Ware mit ↑ oder ↓ an, bestimmen Sie mit → die Menge, und drücken Sie R, um den Kauf zu bestätigen. Nun gehört die Ware Ihnen, und Sie können sie Gewinn bringend verkaufen. Rot markierte Ware steht nicht zum Verkauf. Am Anfang sollten Sie sich auf Energiezellen oder Argnufleisch konzentrieren, weil Sie diese Produkte überall gut loswerden. Für Energiezellen ist 14 ein guter Preis, die können Sie für über 20 wieder loswerden. Das Fleisch ist für 73 zu haben und bringt manchmal mehr als 100 Credite ein, wenn Sie es einer Cahoona-Fabrik verkaufen.

Ausrüstung







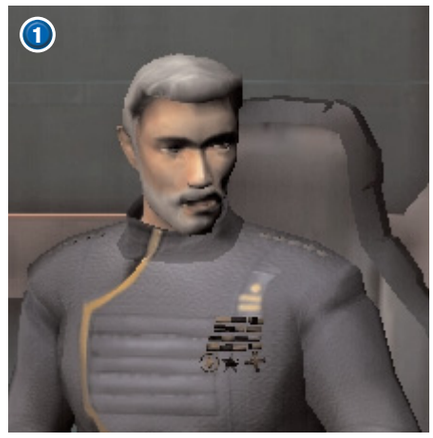
Ausrüstung für Ihr Schiff bersorgen Sie sich zu Beginn am besten auf Ausrüstungsdocks 1, von denen Sie beispielsweise im System Argon Prime eines finden. Hier ist die Auswahl am besten, und Sie können ziemlich sicher alles bekommen, was Ihr zu Beginn eher schmaler Geldbeutel hergibt. Bevor Sie kaufen, sollten Sie sich jedoch darüber klarwerden, in welche Richtung Sie spielen möchten. Als Händler brauchen Sie nämlich grundsätzlich andere Dinge als im Polizeidienst. Unterschätzen Sie auch Software-Erweiterungen nicht 2: Mit besserer Software oder Computer-Erweiterungen können Sie sich beispielsweise im Handelsbereich die Preise auch ohne eine Landung ansehen und so viel Zeit sparen, wenn Sie in einem bestimmten System nach dem zahlungskräftigsten Abnehmer suchen. Falls Sie sich neue Waffen besorgen, müssen Sie die erst an Bord installieren, bevor Sie sie nutzen können. Dazu gehen Sie im Spielermenü auf „Momentanes Schiff“ und dann auf „Waffen“. Dort müssen Sie dann die angebrachten Waffenbuchten 3 mit den Kanonen Ihrer Wahl bestücken, bevor die Geschütze zum Einsatz kommen können. Vergessen Sie das nicht, sonst erleben Sie im nächsten Gefecht vielleicht eine böse Überraschung.

X2 – Die Bedrohung

SPIELTIPPS

1. Auftrag: Reise zum Terracorp HQ

Gut ins Spiel zu starten, darum brauchen Sie sich anfangs nicht zu sorgen: Ihr erster Job ist kinderleicht. Ihr Mentor Ban Danna (1) gibt Ihnen ein Schiff und fordert Sie auf, ins Nachbarsystem „Heimat des Lichts" zu fliegen, dort im Hauptquartier der Firma Terracorp Kontakt mit Elena Kho aufzunehmen und sich anzuhören, was sie zu sagen hat. Sobald Sie die Station verlassen haben, fliegen Sie Richtung Süden, bis Sie das Sternentor entdecken, und da fliegen Sie dann einfach durch (2). Die Station, die Sie suchen, finden Sie in der Nähe des von Ihnen aus linken Sternentores. Fliegen Sie auf das Terracorp-HQ, und leiten Sie, wenn Sie bis auf etwa drei Kilometer Entfernung dran sind, das Andockmanöver ein. Sobald Sie gelandet sind, nehmen Sie über das Bordfunksystem Kontakt zu der Terracorp-Geschäftsführerin Elena Kho auf, die sich sofort meldet. Dann beginnt eine längere Filmsequenz, die Sie sich in aller Ruhe ansehen können.

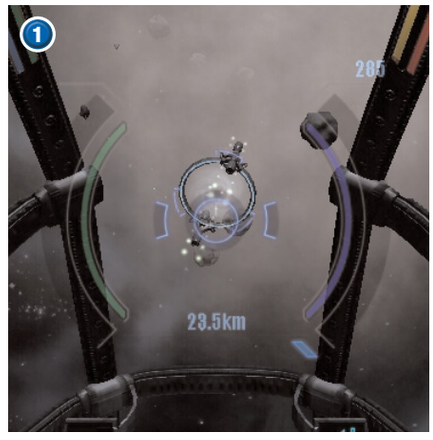




2. Auftrag: Fracht für die Kristallfabrik

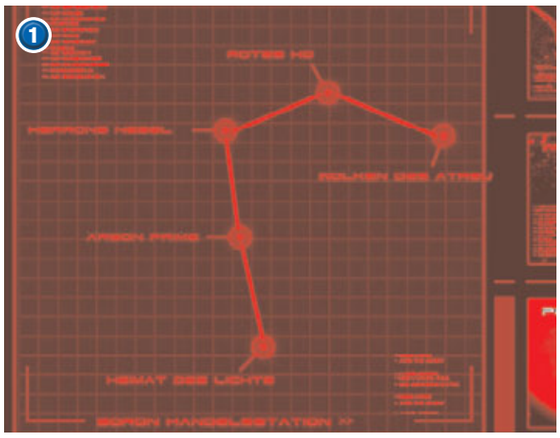


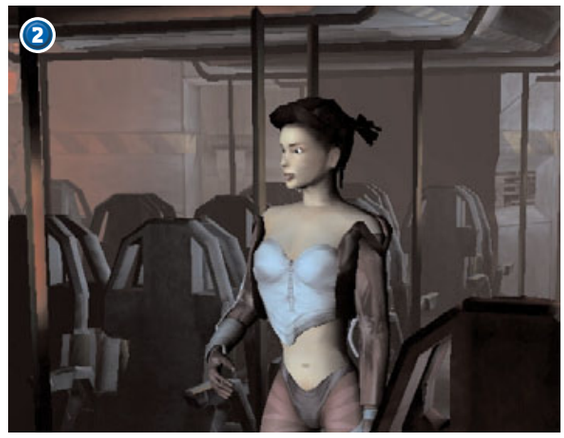
Der nächste Auftrag (im Bild oben die Kurzbeschreibung): Sie fliegen ins System Erzgürtel und liefern dort in einer Kristallfabrik Computerteile ab. Dazu müssen Sie nach Süden fliegen, bis Sie das Sternentor in den Sektor Erzgürtel (1) finden. Fliegen Sie hindurch, und halten Sie Ausschau nach der Kristallfabrik. Weil das System nicht gerade überbevölkert ist, sollte das kein großes Problem sein. Landen Sie auf der Station (2), schalten Sie ins Handelsmenü, und verkaufen Sie die Computerteile an die Fabrik. Das Geld, das Sie einnehmen, dürfen Sie sogar behalten, um sich Waren oder neue Ausrüstung zu kaufen. Sie können aber auch zurückfliegen, um den nächsten Auftrag von Terracorp zu erhalten.

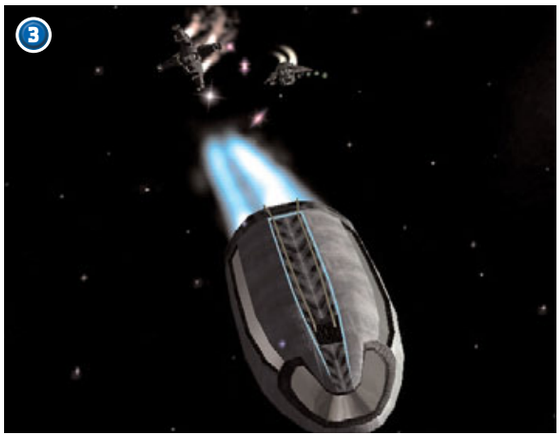


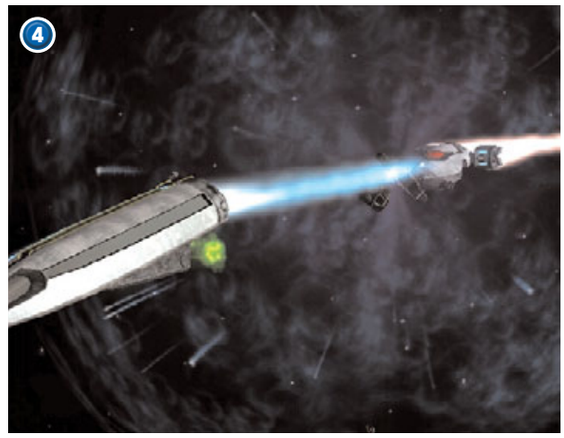


3. Auftrag: Passagiere





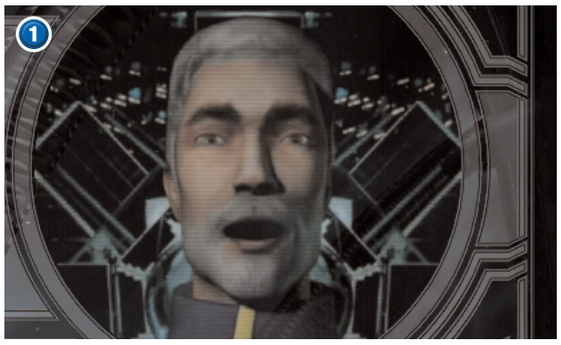


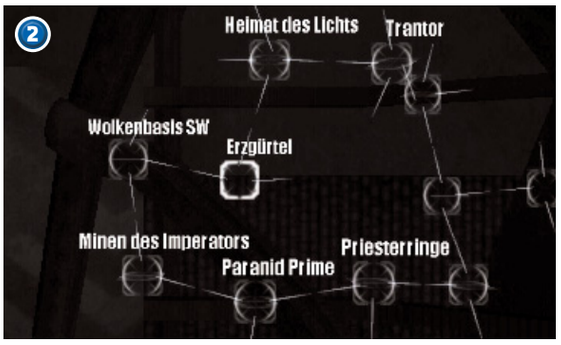


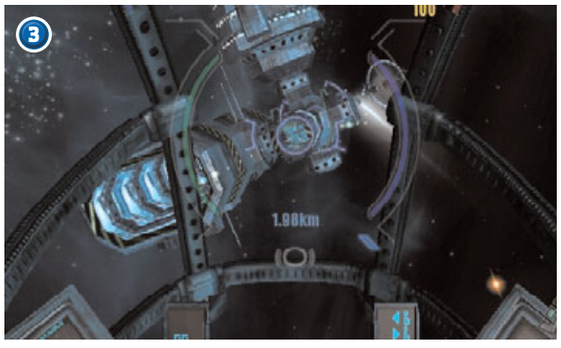
Ihr Job: Sie sollen mit einem Transportschiff bis zu den Wolken des Atreus fliegen, dort auf der Handelsstation Elenas Tochter Saya einsammeln und dann ein Team von Wissenschaftlern abholen und zurück zum Terracorp-Hauptquartier fliegen. Der Flug nach dem Plan der Kurzbeschreibung (1) ist einfach. Landen Sie dann auf der Handelsstation, um sich eine längere Filmsequenz anzusehen, in der Sie unter anderem mit Saya reden (2) und dann auf der Wasserwelt landen, um Ihre Passagiere abzuholen. Auch der Rückweg verläuft lange Zeit unproblematisch. Erst ganz am Ende der Reise werden Sie plötzlich von zwei Schiffen attackiert (3). Sie müssen jedoch nur wenige Sekunden aushalten, dann erscheint wie aus dem Nichts ein Schiff der Terracorp und hilft Ihnen aus der Patsche (4). Landen Sie nun auf Terracorp-HQ, und Sie haben Ihren Auftrag erledigt. Elena schenkt Ihnen ihr altes Handelsschiff, mit dem Sie jetzt erstmal einige Stunden Geld verdienen können, wenn Sie das wollen. Oder Sie fliegen zurück zu Ban Danna, wenn Sie in der Handlung weiterkommen möchten.

4. Auftrag: Reise zum Tempel

Ban Danna bittet Sie, auf der Argon Eins zu landen, wenn Sie ihn anfunken (1). Vorher erhalten Sie keine Landeerlaubnis. Nachdem er Ihnen Ihr Familiengeheimnis enthüllt hat, schickt er Sie in den Sektor Wolkenbasis SW (2). Dort soll sich Ihr Vater aufhalten, den Sie all die Jahre nie kennengelernt haben. Fliegen Sie dorthin, und landen Sie im Tempel der Goner (3), einer Sekte, die an die Erde glaubt. Ihr Vater ist leider nicht dort, aber Sie können mit einem alten Mönch reden, der Ihnen weitere Informationen über Ihren alten Herrn und dessen Ziele liefert (4). Im Verlauf des Gesprächs schalten sich auch Ban und Elena zu, um Ihnen weitere Tipps zu geben, was Sie nun tun sollten. Und Ihr Knastkumpel Bret taucht auch erstmals auf, um den nächsten Auftrag mit Ihnen zusammen zu beginnen. Natürlich können Sie auch hier erstmal unterbrechen, um Geld zu verdienen.

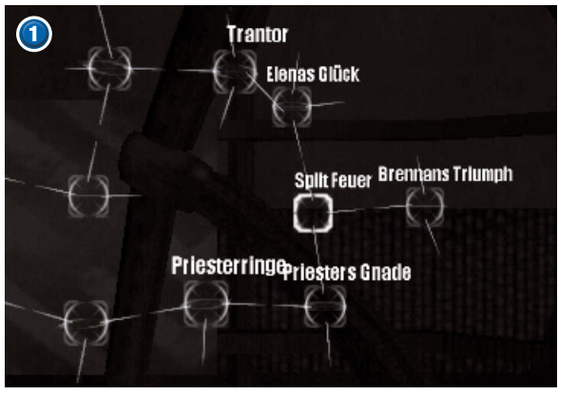




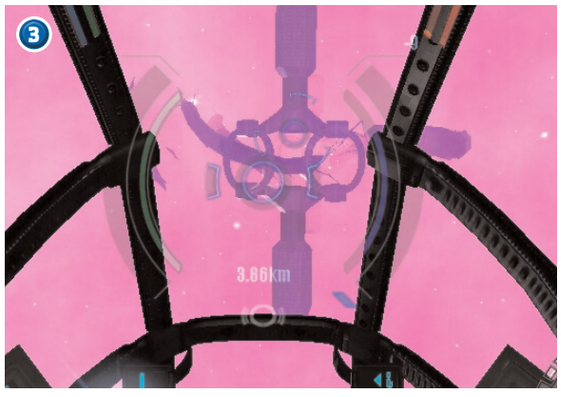


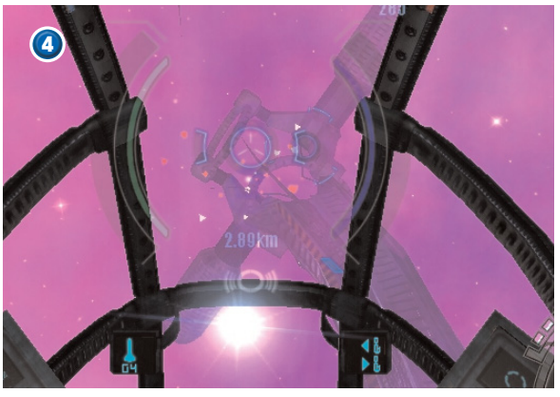


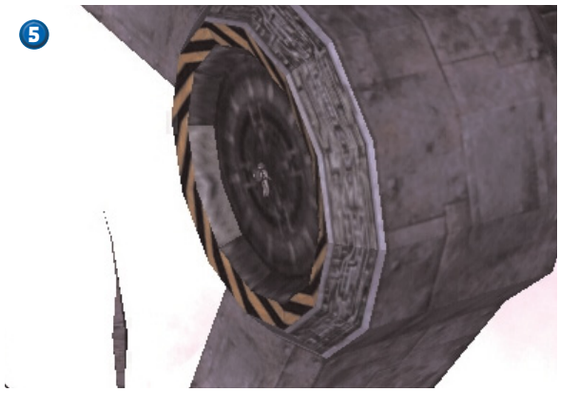
5. Auftrag: Das zerstörte Tor

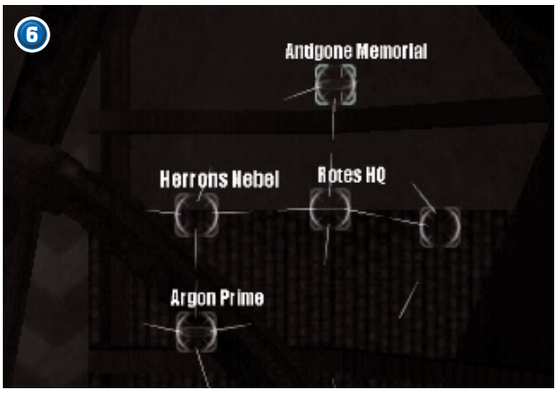












Ihr nächster Aufttrag führt Sie ins System Brennans Triumph. Wie Sie dorthin kommen, sehen Sie auf der Galaxiekarte (1). Besorgen Sie sich vorher unbedingt Raketen oder Kampfdrohnen. Kaum sind Sie angekommen, werden Sie auch schon von einem ziemlich unfreundlichen Außerirdischen angefunkt (2), der Sie des Diebstahls beschuldigt und Ihnen mehrfach droht. Außerdem spricht er von einer bösen Überraschung, sollte sich jemand dem zerstörten Sternentor nähern. Sie bitten Bret, dem fliehenden Wesen zu folgen, und nehmen dann das Tor unter die Lupe. Schnell stellen Sie fest, dass das Gebiet weiträumig mit Squash-Minen bestückt ist, die explodieren (3), sobald sich irgendetwas auf mehr als einen Kilometer nähert. Bleiben Sie in einem Sicherheitsabstand von mindestens drei Kilometern, und feuern Sie dann Raketen ab. Ein Treffer löst gleich eine Massenexplosion aus. Fliegen Sie um das Tor herum, und suchen Sie nach weiteren Minen (4). Drei bis vier Felder müssen Sie insgesamt vernichten, bevor Sie gefahrlos die beiden Gondeln des zerstörten Tores anfliegen können. Steigen Sie aus dem Schiff, und fliegen Sie im Raumanzug nahe heran. Bei einem der beiden finden Sie wichtige Informationen, die Sie wieder auf die Spur Ihres Vaters und eines lange verschwundenen, legendären Schiffes der alten Erdstreitkräfte bringen (5). Ihr nächster Weg führt Sie ins System Antigone Memorial – wenn Sie das wollen (6). Es ist aber sinnvoll, diesen Auftrag gleich zu erledigen.



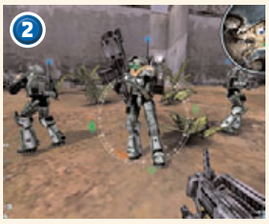
Breed

Actionspiel für PC | **Im Jahr 2600 haben Sie mit der ganzen Menschheit die Erde verlassen. Doch in Ihrer neuen Heimat werden Sie bald von üblen Aliens, den „Breed", angegriffen. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie sich am besten zur Wehr setzen** Spielverlauf siehe Test Seite 62

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein





Im Jahr 2600 hat der größte Teil der Menschheit den blauen Planeten verlassen, um im Besalius-Sternensystem eine neue Kolonie zu gründen. Doch auch in der Wahlheimat ist den Menschen kein friedliches Leben vergönnt, denn bereits einige Jahre nach ihrer Auswanderung werden die Siedler von einer schrecklichen Rasse Außerirdischer angegriffen: den Breed. Nach langen, verlustreichen Kämpfen hat diese Brut fast obsiegt. Nur das letzte verbliebene Raumschiff, die USC Darwin unter Kapitän Saul Richter, und Sie mit Ihrem Kampfteam können die endgültige Niederlage der Menschen noch abwenden. Mit einem kleinen Raumgleiter (1) werden Sie samt Ihrer Eingreiftruppe auf einem Planeten der Breed abgesetzt, um den Aggressoren endlich die verdienten Verluste beizubringen. Ihre Elitesoldaten haben's in sich: Es sind gentechnisch verbesserte Bodeneinheiten, die so genannten Grunts (2).

Spielfigur bewegen/Schießen

Ihre Spielfigur bewegen Sie mit der für Actionspiele gebräuchlichen Tastenbelegung. Mit der Taste W geht's vorwärts, mit S rückwärts, mit A nach links und mit D nach rechts. Selbstverständlich können Sie die Tastaturbelegung im Hauptmenü unter „Optionen" nach Ihren Wünschen verändern. Mit der linken Maustaste feuern Sie Ihre Waffe ab. Mit der *rechten* Maustaste wählen Sie den sekundären Feuermodus, zum Beispiel das Zielfernrohr oder Granaten. Mit dem Mausrad schalten Sie schnell zwischen Ihren verschiedenen Waffen hin und her.

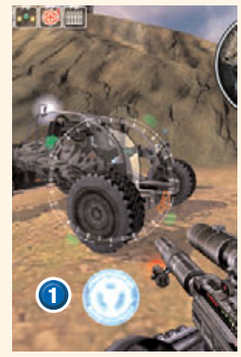


Wenn sich Ihre Spielfigur hinhocken soll, um zum Beispiel hinter einem Felsen bessere Deckung zu finden, drücken Sie die Taste C. Um über Hindernisse oder Gegner zu springen, drücken Sie die Leertaste



Fahrzeuge bewegen

Ihr Einsatzteam ist zwar gut zu Fuß, doch können Sie mit der F -Taste auch verschiedene Fahrzeuge, wie Panzer, Buggys oder sogar spezielle Flugeinheiten, benutzen. Finden Sie ein intaktes Fahrzeug, und laufen Sie darauf zu, so wird ein hellblau-weißes Lenkrad-Symbol (1) gezeigt. Ist das Fahrzeug defekt, aber seine Waffensysteme noch funktionstüchtig, so sehen Sie ein Geschützturm-Symbol. Je nach Fahrzeugtyp können Sie es allein oder mit Kameraden benutzen.



Sitzen Sie im Fahrzeug, so wechselt die Perspektive in die Cockpit- oder Geschützturmansicht. Auf der linken Seite wird der Funktionszustand (2) des Vehikels gezeigt. Rechts dagegen finden Sie Informationen über die verfügbaren Waffensysteme (3), das aktuell ausgewählte Waffensystem und die Munitionsanzeige.



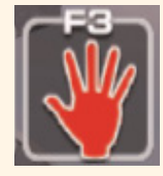
Teambefehle



Taste F1: Ihr Einsatzteam schließt sich zusammen.



Taste F2: Gibt der Gruppe den Befehl auszuschwärmen.



Taste F3: Die Teammitglieder erhalten den Befehl zu warten.



Taste F4: Die Soldaten Ihres Teams rücken zu Ihnen auf.



Taste F5: Befehl zum Feuern oder zum Feuer einstellen.



Taste F6: Damit schalten Sie die Formationen durch.



Taste F7: Die Kameraden helfen mit einem Medi-Pack aus.



Taste F8: Die Kameraden geben Ihnen ein volles Magazin.

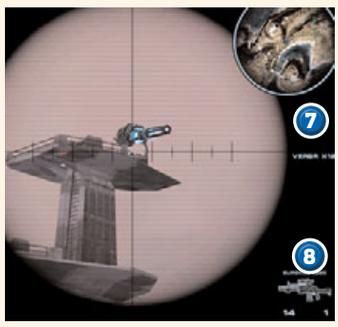
Ausrüstungsgegenstände



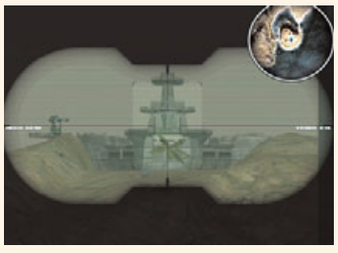
HUD (Head-up Display): Um den Überblick auf fremden Planeten nicht zu verlieren, hilft Ihnen das in den Helm Ihrer Soldaten eingebaute Informationssystem, kurz HUD genannt. Damit Sie jederzeit wissen, in welche Richtung Sie für die Erfüllung der nächsten Aufgabe mit Ihrem Einsatzteam laufen müssen, zeigt Ihnen stets ein großer roter Pfeil (1) die Richtung an, in der Ihr nächster Wegpunkt liegt. Der große rote Pfeil befindet sich auf einem Kompass mit Richtungsangaben für die vier Himmelsrichtungen (2). Die Richtung des kleinen roten Pfeiles (3) neben dem Kompass zeigt Ihnen, ob sich der nächste Wegpunkt über, unter oder auf gleicher Höhe von Ihrer aktuellen Position befindet. Die Nummer des nächsten Wegpunktes (4) und die Entfernung bis dorthin wird dagegen stets in weißer Schrift eingeblendet, und zwar in Metern.



Luftabwehr: Sitzen Sie in einem Panzer oder einem Flugzeug, so können Sie gegnerische Lufteinheiten der Breed mit Ihren Bordwaffen vom Himmel holen. Die per Mausrad gewählte Waffe Ihres Fahrzeugs und die verbliebene Munition (5) wird jeweils angezeigt. Da Lufteinheiten schnell und wendig sind, haben Sie fast nur mit Lenkraketen eine Chance, Ihre Gegner zu treffen. Zielen Sie dazu mit dem Zielkreuz auf den Gegner, und feuern Sie, wenn das rote Zieldreieck im roten Markierungsquadrat (6) liegt.



Zielfernrohr: Mit dem Scharfschützengewehr lassen sich weit entfernte Breed gut treffen, ohne dass Sie dabei selbst mit Ihrem Team in Gefahr geraten. Die Vergrößerungsstufe (7) des Zielfernrohrs verändern Sie mit dem Mausrad. Die verbleibende Munition (8) wird unter dem ausgewählten Waffensymbol gezeigt.



Fernglas: Nicht nur Ihr Scharfschütze hat Weitblick. Per Druck auf [b] benutzen auch andere Soldaten ein Fernglas.

Waffen



R-340 Assault: Die Standardwaffe der USC-Bodeneinheiten feuert auch Granaten ab.



Atrocity 2650: Dieses schwere Maschinengewehr eignet sich gut zur Verteidigung.



Surekill L220: Das Scharfschützengewehr hat ein Zielfernrohr mit zwölffacher Vergrößerung.



The Butcher 44K: Diese futuristische Schrotflinte verscheucht in der Nähe stehende Gegner.



Genocide Delux: Mit diesem Raketenwerfer können Sie ganze Gebäude zum Einsturz bringen.



Plasma Gun: Die Standardwaffe der Breed können Sie aufnehmen und selbst einsetzen.



Ubergun: Im Buggy oder an Geschütztürmen finden Sie dieses schwere Maschinengewehr.



Plasma Cannon: Diese Panzerkanone ist für ihre hohe Durchschlagskraft bekannt.



Mini Gun: Die hohe Schussfrequenz der Panzer-Minikanone hält Gegnerhorden auf Distanz.



Guided Rockets: Panzer bekämpfen Luftziele mit dieser Lenkrakete besonders gut.

Teammitglieder



Grunt: Die Standardeinheit ist schnell, hat aber nur leichte Verteidigungs- und Angriffswerte.



Heavy Gunner: Starke Panzerung und schwere Waffen machen diese Soldaten etwas langsam.



Sniper: Die Scharfschützinnen treffen aus großer Entfernung besonders gut.



Medic: Der Sanitäter verarztet Ihre Kameraden im Einsatz und ist nur leicht bewaffnet.

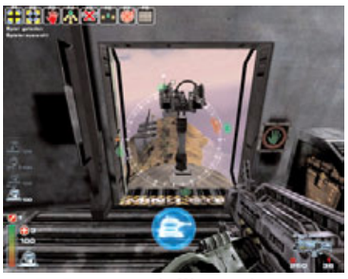


Engineer: Für Reparaturen und bei Computer-Problemen ist der Ingenieur Ihr bester Mann.

Breed

SPIELTIPPS

Spielstufe 1 – Contact



1 Ein Transportschiff bringt Ihr Team zur Planetenoberfläche. Greifen Sie im Raumschiff zur Bordkanone.



2 Vor der Landung müssen Sie mit der Bordkanone das Kommunikationssystem der Breed zerstören.



3 Kaum sind Sie mit Ihrem Transporter gelandet, greifen die Breed-Einheiten auch schon frontal an.



4 Haben Sie den ersten Angriff überstanden, dann laufen Sie nach rechts in Richtung Ihres ersten Wegpunktes.



5 Auf dem Weg dorthin finden Sie bei einem noch halb funktionsfähigen Panzer neue Ausrüstungsgegenstände.



6 Mit dem Geschütz des Panzers können Sie die Lufteinheiten und Kanonen der Breed angreifen.



7 Laufen Sie weiter geradeaus. Achten Sie dabei unbedingt auf die kleine Baumgruppe vor den Felsen.



8 Bei genauerem Hinsehen entdecken Sie, dass Ihr erster Wegpunkt der Eingang zu einer Höhle ist.



9 Leider ist Ihr Kamerad in der Höhle bereits verstorben, doch „zum Ausgleich" finden Sie reichlich Munition.



10 Gehen Sie durch die Höhle zum Ausgang auf der anderen Seite. Folgen Sie nun dem Weg zur Radarstation.



11 Haben Sie sich zur Radarstation durchgekämpft, dann gelangen Sie mit Fahrstühlen nach oben.



12 Im Kontrollraum ganz oben finden Sie rechts neben dem Tisch die gesuchten Informationen.

Spielstufe 2 – Three Towers



1 Zunächst verlassen Sie die Radarstation wieder. Mit dem Fahrstuhl geht's schnell abwärts.



2 Unten angekommen, bekommen Sie Verstärkung – Ihr Einsatzteam wird auf volle Kampfstärke erweitert.



3 Wählen Sie zunächst die Scharfschützin aus, und legen Sie die Kanone rechts hinter dem Berg lahm.



4 Ein Stück weiter vorn sehen Sie bei einem Buggy Ihren ersten Wegpunkt, der aber von Breed verteidigt wird.



5 Haben Sie die Breed aus sicherer Entfernung getötet, finden Sie bei der Klippe links weitere lohnende Ziele.



6 Nun können sie gefahrlos zum Buggy laufen, ihn benutzen und die dort liegende Zusatzmunition einsammeln.



7 An dieser Stelle stellt ein Film Ihnen das nächste Einsatzziel vor. Folgen Sie den weiteren Wegpunkten dorthin.



8 Auf dem Weg zum abgeschossenen Raumschiff treffen Sie auf ganze Horden kampflustiger Breed.

Spielstufe 2 – Three Towers | Fortsetzung



9 Am Ende des Weges gelangen Sie zu diesem Gebäude, neben dem das Raumschiff notgelandet ist.



10 Sobald Sie sich den Weg freigekämpft haben, merken Sie, dass Sie leider zu spät gekommen sind.



11 Sammeln Sie rings ums Raumschiff alles ein, und folgen Sie wieder den Wegpunkten zum nächsten Ziel.



12 Vor und besonders hinter dieser Brücke werden Sie von zahllosen Breed-Gruppen angegriffen.



13 Der Weg hinter der Brücke führt Sie zu diesem kaputten Panzer, an dem Sie vorbeilaufen müssen.



14 Die stark verteidigte Basis der Breed machen Sie mit Ihrem Raketenwerfer dem Erdboden gleich.



15 In den Resten der Breed-Basis laufen Sie mit Ihrem Team zum Turm am Ende des Landeplatzes.



16 Mit der Leiter gelangen Sie hinauf. Hier finden Sie den Schalter, der das Tor zur Spielstufe drei öffnet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

[sprich: „Tschihts"]

Geheime Tricks (Cheats)

[1]

Commandos 3 für PC

Stecken Sie fest und wissen nicht mehr weiter? Mit diesen Tricks kommen Sie in die nächste Spielstufe

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Danach gelangen Sie ins Hauptmenü. Wählen Sie dort per Mausklick den Punkt EINZELSPIELER an.

3 Beginnen Sie nun ein neues Spiel, indem Sie auf KAMPAGNE WÄHLEN klicken.

4 Sobald die Spielstufe beginnt, tippen Sie auf Ihrer Tastatur das folgende Wort **soyincapaz** ein. Achtung: Es erfolgt keine Bestätigung Ihrer Eingabe.

5 Wählen Sie zunächst einen beliebigen Soldaten Ihrer Einheit an. Durch Drücken einer der oben rechts stehenden Tastenkombinationen aktivieren Sie den betreffenden Trick. Eine erneute Eingabe der Kombination deaktiviert den Cheat (mit Ausnahme des Levelsprungs).



Unsichtbar lässt es sich prima anschleichen.

Eingabetext	Wirkung
S +V	Unsichtbar
U +X	Commando wird an die Stelle des Mauszeigers teleportiert.
S +U +N	Spielstufe überspringen

Terminator 3 für Playstation 2

Mit diesen Tricks helfen Sie Arnold garantiert auf die Sprünge

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü per Steuerkreuz den Menüpunkt OPTIONEN an, und drücken Sie anschließend ✕, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

3 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt CHEATS an, und drücken Sie erneut ✕.

4 Nun können Sie die rechts aufgeführten Symbolfolgen eingeben, um die jeweiligen Schummeltricks zu aktivieren. Wählen Sie bei der Eingabe das gewünschte Symbol, indem Sie ⬆ und ⬇ auf dem Steuerkreuz betätigen. Sobald das gewünschte Symbol erscheint, wechseln Sie per ⬅ und ➡ zum nächsten Eingabefeld. Fahren Sie so fort, bis Sie die korrekte Symbolfolge vollständig eingefügt haben.



5 Drücken Sie anschließend ✕ auf Ihrer Spieletastatur. Die korrekte Eingabe wird Ihnen nun bestätigt, etwa mit UNBESIEGBARKEIT.

6 Verlassen Sie das Eingabe- und Optionsmenü, indem Sie zweimal hintereinander ▲ drücken.

7 Wählen Sie anschließend NEUES SPIEL aus, und bestätigen Sie Ihre Auswahl erneut mit ✕, um ein neues Spiel mit den aktivierten Cheats zu beginnen. Ab sofort werden Sie Ihre Gegner das Fürchten lehren.

Eingabetext	Wirkung
■,■,✕,▲,✕,●,✕,●	Unverwundbar
✕,▲,▲,▲,✕,●,✕,■	Unbegrenzt Munition
✕,✕,✕,▲,●,●,■,✕	Alle Waffen (Zukunft)
●,●,▲,■,✕,▲,▲,■	Alle Waffen (Gegenwart)
✕,✕,▲,▲,●,●,■,■	Sämtliche exklusive Filmszenen freischalten
✕,■,✕,■,●,▲,●,▲	Sämtliche im Spiel enthaltene Fotos freischalten
▲,▲,■,✕,●,▲,■,●	Terminator verfügt in allen Kämpfen über 50 % mehr Trefferpunkte.
●,▲,●,✕,■,▲,✕,■	Unbegrenztes Fortfahren möglich
▲,●,■,✕,✕,✕,▲,●	Sämtliche Spielfilmsequenzen freischalten

Terminator 3 für Xbox

Auch Besitzer der Xbox können Arnie kräftig unter die Arme greifen

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü per Steuerkreuz den Menüpunkt OPTIONEN an, und drücken Sie anschließend **A**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

3 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt CHEATS an, und drücken Sie erneut **A**.

4 Nun können Sie die unten aufgeführten Symbolfolgen eingeben, um die jeweiligen Schummeltricks zu aktivieren. Wählen Sie bei der Eingabe das gewünschte Symbol, indem Sie ⬆ und ⬇ auf dem Steuerkreuz betätigen. Sobald das gewünschte Symbol im Eingabefenster erscheint, wechseln Sie per ⬅ und ➡ zum nächsten Eingabefeld. Fahren Sie so fort, bis Sie die korrekte Symbolfolge vollständig eingefügt haben.



5 Drücken Sie anschließend die Taste **A** auf Ihrer Spieletastatur, die korrekte Eingabe wird Ihnen etwa mit UNBEGRENZTE MUNITION bestätigt.

6 Verlassen Sie das Eingabe- und Optionsmenü, indem Sie zweimal hintereinander **B** drücken.

7 Wählen Sie anschließend NEUES SPIEL aus, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **A**, um ein neues Spiel mit den aktivierten Cheats zu beginnen.

Eingabetext	Wirkung
Y,X,B,B,A,A,B,X	Unverwundbar
X,A,Y,Y,Y,A,X,B	Unbegrenzt Munition
A,A,A,X,B,X,B,B	Alle Waffen freischalten (Zukunft)
X,Y,Y,X,B,A,A,B	Freie Levelauswahl
B,B,B,A,X,Y,X,Y	Sämtliche exklusive Filmszenen freischalten
B,B,B,X,B,A,Y,A	Unbegrenztes Fortfahren möglich
B,B,X,X,X,B,A,Y	T-X hat 50 % weniger Trefferpunkte in allen Kämpfen
B,X,X,X,B,A,Y,A	T-X hat 50 % mehr Trefferpunkte in allen Kämpfen
Y,B,A,B,A,X,Y,X	Sämtliche Waffen freischalten (Gegenwart)

Contract J.A.C.K. (Version 1.0) für PC

Erst schießen, dann fragen? Noch besser: Erst cheaten, dann siegen!

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel.

2 Drücken Sie während des Spiels die Taste ⇩ .

3 Geben Sie in der geöffneten Konsole (Kreis) einen der rechtsstehenden Schummeltricks ein.

4 Bestätigen Sie den Schummeltrick mit ⏎ .



In der Konsole steht „SAGEN“, daneben schreiben Sie den Text Ihres Cheats. So können Sie viel leichter gewinnen.

Eingabetext	Wirkung
health	Sie erhalten die volle Gesundheit.
armor	Sie haben die volle Rüstung.
nextnission	Sie erreichen die nächste Mission.
poltergeist	Ihre Spielfigur ist unsichtbar.
god	Ihre Spielfigur ist unverwundbar.
guns	Sie verfügen über alle Waffen.
ammo	Sie erhalten die volle Munition.
kfa	Sie erhalten alle Waffen + Energie + Munition.
rosebud	Das Schneemobil erscheint.

Korea – Forgotten Conflict (Version 1.0) für PC

Freie Auswahl? Mit diesem kleinen Trick null Problemo

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Strategie-Spiel wie gewohnt.

2 Während der Missionsauswahl geben Sie einfach das Wort hossana ein. Achtung: Sie sehen das Wort nicht.

3 Bestätigen Sie diesen Vorgang mit ⏎ . Schon sind sämtliche Aufgaben freigeschaltet.



Selbst „Die Schlange im Gras“, die letzte der anstehenden Aufgaben in Korea, können Sie gleich zu Anfang ausprobieren.

Spellforce – The Order of Dawn (Version 1.01) für PC

Mit diesem Trick spielt Geld keine Rolle: Rohstoffe en masse

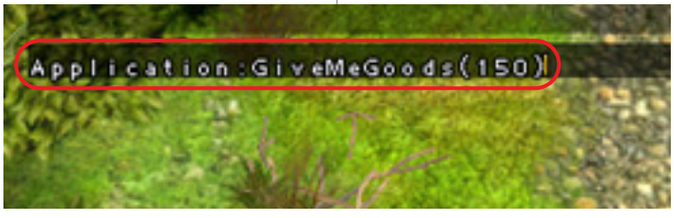
1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels die Taste ⇩ .

3 Geben Sie in der geöffneten Konsole (Kreis) den untenstehenden Schummeltrick ein. Achten sie dabei unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung. Und vergessen Sie angegebene Klammern nicht, sonst funktioniert der Cheat nicht.

4 Bestätigen Sie anschließend unbedingt mit ⏎ .

5 Um die Konsole wieder zu verlassen, drücken Sie anschließend einfach auf Esc .



Die „150“ in Klammern hinter GiveMeGoods bringt 150 zusätzliche Einheiten aller Rohstoffe.

Eingabe	Wirkung
Application:GiveMeGoods(XXX)	Sie erhalten XXX Einheiten aller Rohstoffe.

NBA Live 2004 (Version 1.0) für PC

Schuhe machen Leute, jedenfalls beim amerikanischen Profi-Basketball

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Klicken Sie dann auf MEIN NBA LIVE .

3 Klicken Sie anschließend auf NBA CODES .

4 Geben Sie eine der rechtsstehenden Buchstabenkombinationen ein und bestätigen Sie mit ⏎ . Schon sind die jeweiligen Schuhe entsperrt. Die Zahl in Klammern entspricht einer Farbangabe.



Neue Schuhe braucht der Crack: Geben Sie den Schummeltrick ein (gelber Kreis), und schon sind Sie untenrum fein eingekleidet.

Eingabetext	Wirkung
GF9845JHR4	Air Flight 89 (3)
OP5465UX12	Air Flightposite I (1)
2389JASE3E	Air Flightposite II (2)
DG56TRF446	Air Foamposite Pro (1)
3245AFSD45	Air Foamposite Pro (2)
14TGU7DEWC	Air Hyperflight (2)
A0K374HF8S	Air Hyperflight (3)
424TREU777	Nike Shox BB4
XCV6456NNL	Nike Blazer
CVJ554TJ58	Air Jordan III (1)
G9845HJ8F4	Air Jordan III (2)
A2S35TH7H6	Air Jordan XI (1)

Findet Nemo für Xbox

Mit diesen Tricks gehen Sie in der bunten Welt der Fische garantiert nicht unter



1 Starten Sie das Spiel, und warten Sie ab, bis Sie den Bildschirm mit dem Hauptmenü des Spiels sehen. Geben Sie eine der rechts aufgeführten Tastenfolgen ein. Achtung: Sie haben dafür nur 30 Sekunden Zeit – dann beginnt der Demo-Modus.

2 Haben Sie Tasten in der richtigen Reihenfolge gedrückt, so sehen Sie zur Bestätigung die Einblendung Cheat! und hören einen Ton. Beginnen Sie nun ein neues, oder laden Sie ein gespeichertes Spiel.

3 In der Spielstufenauswahl drücken Sie **Start**, um das Pausenmenü zu öffnen.

4 Bewegen Sie den kleinen Fisch mit ↓ neben den Eintrag Cheats?, und drücken Sie gegebenenfalls so oft ← oder →, bis das Fragezeichen dahinter verschwindet.

5 Haben Sie die Cheats Unbesiegbarkeit oder Level freischalten gewählt, so drücken Sie **A**, um sie einzuschalten. Bewegen Sie den Fisch neben Weiter, und drücken Sie **A**. Daraufhin wird die Spielstufenauswahl geöffnet. Haben Sie zuvor den Cheat Level freischalten aktiviert, so können Sie sich mit → alle Spielstufen anzeigen lassen und sie jeweils mit **A** starten. Haben Sie dagegen die Tastenfolgen für das Bonusspiel oder den Abspann eingegeben, dann drücken Sie einfach nur **A**. Bonusspiel und Abspann starten dann automatisch.

Eingabe	Wirkung
Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y	Nemo wird unverwundbar.
Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y	Alle Spielstufen stehen Ihnen offen.
Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, X, B, B, X, Y	Geheimes Bonusspiel
Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B	Abspann mit den Mitwirkenden des Spiels



Mit dem richtigen Cheat können Sie sofort die letzte Stufe „Flucht aus dem Fischernetz" in Angriff nehmen.

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs für Gamecube

Nur ein paar Tasten drücken – schon wird der Kampf gegen den bösen Sauron viel leichter



Sie möchten gern als Faramir das Schwert schwingen? Kein Problem – nur etwas Fingerakrobatik, und er steht zur Wahl bereit.

1 Beginnen Sie ein Spiel, wie gewohnt, und schalten Sie es dann auf Pause.

2 Halten Sie **L** und **R** gedrückt, und geben Sie währenddessen eine der nebenstehenden Tastenfolgen ein. Geben Sie den Cheat für Erfahrungspunkte mehrfach hintereinander ein, so steigt die Punktezahl um jeweils 1000. Beachten Sie dabei, dass der Tastentrick dann natürlich nur bei der jeweils gerade aktiven Spielfigur funktioniert. Spielen Sie also mit Gandalf, so müssen Sie auch den zu ihm passenden Cheat verwenden.

Eingabe	Wirkung
A, A, Y, Y	Sie können Faramir als Spielfigur auswählen.
↑, B, Y, A	Sie erhalten 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte für Aragorn.
X, Y, ↑, ↓	Sie erhalten 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte für Gandalf.
X, X, Y, A	Sie erhalten 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte für Gimli.
A, Y, ↑, A	Sie erhalten 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte für Legolas.
Y, A, ↓, A	Sie erhalten 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte für Sam.

Freedom Fighters für Playstation 2

Lehren Sie die kommunistischen Besatzer der Vereinigten Staaten von Amerika mit ein paar Tricks das Fürchten



Alles nur Tarnung: Die Rotarmisten können Sie nicht sehen. So wird der harte Befreiungskampf zum simplen Kinderspiel.

1 Beginnen Sie ein Spiel, wie gewohnt.

2 Geben Sie im laufenden Spiel eine der rechts stehenden Tastenfolgen ein, um einen geheimen Trick zu aktivieren. Lassen Sie sich dabei nicht von den gebrüllten Befehlen der Spielfigur und dem geöffneten Ausrüstungsmenü verunsichern. Die richtige Eingabe wird umgehend mit einer Einblendung am oberen Bildrand bestätigt.

3 Um einen Cheat auszuschalten, geben Sie ihn erneut ein, wie beschrieben.

Eingabe	Wirkung
▲, ✕, ■, ●, ●, ←	Ihre Spielfigur wird vom Gegner nicht wahrgenommen.
▲, ✕, ■, ●, ✕, ←	Ihre Spielfigur erhält die Nagelpistole.
▲, ✕, ■, ●, ▲, ↑	Ihre Spielfigur erhält die Maschinenpistole.
▲, ✕, ■, ●, ▲, ↓	Ihre Spielfigur erhält das schwere Maschinengewehr.
▲, ✕, ■, ●, ●, ↑	Ihre Spielfigur erhält die Schrotflinte.
▲, ✕, ■, ●, ▲, →	Ihre Spielfigur erhält das Scharfschützengewehr.
▲, ✕, ■, ●, ▲, ←	Ihre Spielfigur erhält den Raketenwerfer.
▲, ✕, ■, ●, ✕, →	Maximale Munition für die gewählte Waffe
▲, ✕, ■, ●, ✕, ↓	Ihre Spielfigur verfügt über maximales Charisma.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

COMPUTER BILD SPIELE und Terratec verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

Preise im Wert von 6000 Euro

40 Spieletechnik-Sets im Wert von jeweils 150 Euro

Bestehend aus dem Terratec-Headset Mystify Commander, dem Mini-Netzwerk Mystify Black Widow und der Spiele-Maus Mystify Razer Boomslang 2100

40 Mal können Sie mit etwas Glück ein Exemplar dieses Technik-Sets von Terratec gewinnen. Es besteht aus drei Geräten. Mit dem Mini-Switch „Mystify Black Widow" bauen Sie ein kleines PC-Netzwerk für maximal fünf Computer auf, das schnelles und komfortables Spielen im PC-Verbund ermöglicht. Das Headset „Mystify Commander" macht den Mehr-Spieler-Spaß perfekt. Es überträgt Ihre gesprochenen Anweisungen verlustfrei zu den Mitspielern und überzeugt mit vorzüglicher Klangqualität. Wer im Netzwerk-Spiel Erfolg haben will, muss schnell sein. Und wer schnell sein will, braucht eine verdammt flinke Maus. Auch die ist im Set enthalten: Die fürs Spielen optimierte „Mystify Razer Boomslang 2100" erfasst mit ihrer hochpräzisen Kamera auch die kleinsten Fingerbewegungen und setzt sie ohne Verzögerungen im Spiel um.

40 Mal ein Headset

Im Paket enthalten (Einzelwert je 50 Euro)



40 Mal eine Spiele-Maus

Im Paket enthalten (Einzelwert je 70 Euro)



40 Mal ein Mini-Netzwerk

Im Paket enthalten (Einzelwert je 30 Euro)



So machen Sie mit

Wie viele PC- und/oder Konsolenspiele kaufen Sie pro Jahr? Schreiben Sie die Zahl auf eine Postkarte – ganz präzise oder einfach geschätzt. Jeder Teilnehmer und jede Antwort (auch per E-Mail oder Fax) hat die gleichen Gewinnchancen – egal, wie viele Spiele Sie im Jahr kaufen.

Telefon: 0190-241900
(CompuTel, 0,62 € pro Minute aus dem Festnetz)
Postkarte: COMPUTER BILD SPIELE,
Stichwort „Gewinnspiel", 20623 Hamburg
E-Mail: preisfrage@computerbildspiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluss ist **Freitag, der 27. 2. 2004**. Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail. Mitarbeiter der Axel Springer AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Große Sprünge im Schanzenviertel

Wintersport und Waterkant: Deutschlands PC-Schanzen kommen aus dem Hamburger Szene-Stadtteil Schanzenviertel. Hier arbeitet das Team von VCC Entertainment, die Macher von „RTL Skispringen“

Florian Knappe (29) zittern die Knie. Er steht ganz allein oben auf der großen Schanze von Garmisch. Das soll sein Tag werden. Er ist ziemlich aufgeregt. Sind die Skier richtig gewachst, woher weht der Wind, hat er richtig trainiert? Aber für solche Fragen ist jetzt keine Zeit, denn die Ampel springt auf Grün, und er muss runter. Kneifen gilt nicht. Er hüpft in die Spur und wird schneller und schneller. Unten brodelt das Publikum, und von der Seite weht ein schwacher Wind. Am Schanzentisch erwischt er den Absprung gut, geht gleich in die V-Position und segelt sanft den Hang hinunter.

Durch die Zuschauer geht ein Raunen in Jubel über: Knappe landet bei 130 Metern – nur knapp unter dem Schanzenrekord des Polen Adam Malysz, der hier schon mal 133 Meter gesprungen war.

Normalerweise reißen die Springer nach einem solchen Satz die Arme hoch und recken ihre Skier werbewirksam den Fernseh-Kameras entgegen. Nicht Florian Knappe. Der lehnt sich zurück, nimmt die rechte Hand von der Maus, den Blick vom Bildschirm und grinst zufrieden. „Inzwischen gewinne ich ganz locker.“ Knappe ist schließlich kein richtiger Skispringer, sondern bei der Programmierer-Firma VCC Entertainment fürs Management zuständig. „Außerdem kümmere ich mich als Art-Director um die richtige Optik unserer Spiele.“

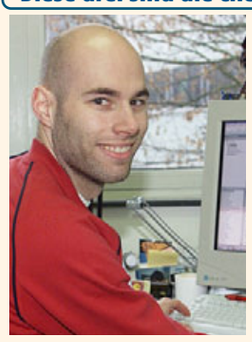
Angefangen mit den Skisprung-Spielen hat die Truppe aus Hamburg vor knapp fünf Jah-



Gut ausgerüstet an der Elbe: Die Jungs von VCC Entertainment (von links: Florian Knappe, Oliver Samland und Borys Las-Opolski) aus dem Hamburger Schanzenviertel (in der Nähe der Reeperbahn) machen nach „RTL Skispringen 2004“ ein alpines Skispiel.



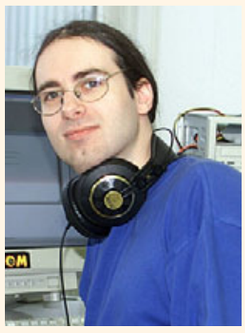
Diese drei sind die Chefs



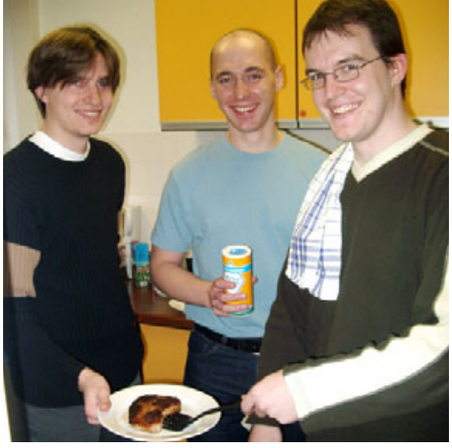
Florian Knappe (29): Der Grafiker ist der Art-Designer bei VCC-Entertainment. Er passt auf, dass die Optik eines Spiels stimmt. Außerdem kümmert er sich ums Management und macht die Pressearbeit. Beim Skifahren stimmt seine Optik nicht so, denn er liegt mehr, als er fährt.



Peter Curkierski (29): Der Programmierer ist für die Physik zuständig. Er sorgt dafür, dass die Skifahrer den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen und nicht wie Vögel durch die Luft fliegen oder wie Blei am Boden kleben. Peter Curkierski fährt selber im Winter regelmäßig Ski.



Dierk Ohlerich (33): Der Programmierer sorgt per Computersprache „C++“ dafür, dass die Landschaften, Pisten und Schanzen in den Spielen räumlich dargestellt werden. Er ist der eher Vorsichtige im VCC-Team und daher „schon ganz lange nicht mehr“ Ski gefahren.



Die drei von der Kochstelle: Andreas Zack (27), André Adam (25) und Björn Gdanietz (25).



Après Ski im Schanzenviertel: Nach dem Programmieren gibt's „Berlin Mitte". Das sind Pommes mit Schnitzel und viel Currysoße drüber. Statt Jagertee steht Cola auf dem Tisch der lustigen Truppe.



Sprung-Chance: Mit dem neuen alpinen Ski-Spiel wollen die Macher aus Hamburg beweisen, dass sie nicht nur Skispringen programmieren können.



Das Skigericht tagt: Im Spiel werden Kampfrichter für die alpine Atmosphäre sorgen.

ren. „RTL hat uns gefragt, ob wir so was machen wollen, und wir haben spontan ja gesagt," erinnert sich Knappe, der einer der vier Eigentümer von VCC Entertainment ist. „Allerdings haben wir das erste Skispringen dann in nur zwei, drei Monaten mit der heißen Nadel zusammengekloppt." Das blieb auch den Testern der Spiele-Zeitschriften nicht verborgen, denn der Titel stürzte bei den Bewertungen notenmäßig überall ab.

Mittlerweile aber ist aus dem „schnellen Spiel für Zwischendurch" ein ernsthafter und aufwendiger Titel geworden – und ein sehr erfolgreicher. Insgesamt wurden weltweit, vor allem in Europa, über eine Million verkauft. Fast 500 000 davon allein in Polen, wo es bis heute das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten ist. Auf dem Markt ist gerade „RTL Skispringen 2004", und bei VCC hofft man nun, dass die Verkaufszahlen nicht durch das mäßige Abschneiden der deutschen Stars Schmitt und Hannawald bei der Vier-Schanzen-Tournee negativ beeinflusst werden.

Auch nicht mäßig abschneiden wollen die Hamburger Spielmacher mit ihrem neuen Projekt, bei dem der Spieler wieder auf zwei schmale Bretter gestellt wird. Der Arbeitstitel „Ski Alpin" verrät, worum es geht: Abfahrt, Slalom, Riesenslalom. „Wir sind noch am Anfang, aber es sieht schon ziemlich gut aus", erklärt Knappe. „Besonders der Schnee wirkt schon sehr echt." Im Spiel sollen so berühmte Strecken wie die „Streif" in Kitzbühel vorkommen. „Aber wir haben gemerkt", meint Knappe nachdenklich, „dass es viel einfacher ist, Sprungschanzen im Computer zu bauen als ganze Skipisten." Während es für Schanzen feste Daten gibt, was etwa die Höhe des Turmes betrifft und die Länge des Anlaufs, sehen die Pisten in jedem Jahr etwas anders aus. „Aber wir arbeiten mit vielen Videofilmen, so dass die Strecken schon so aussehen werden wie die Originale", verspricht er. Der Ski-Weltcup soll nachgebildet werden, und natürlich wird man als Spieler Karriere machen können – alles wie beim Skispringen.

Bei VCC Entertainment sind Wintersport und Waterkant, wie es aussieht, das perfekte Paar geworden. „Als ich mal in Oberstdorf bei einer Präsentation unseres Spiels war, wurde ich schon gefragt, wie ich als ‚Flachlandtiroler' zu einem Wintersportspiel komme", gesteht Peter Curkierski (29), Programmierer und ebenfalls Miteigentümer, „aber wir können alles programmieren. Da ist es egal, ob es ein Skispiel ist oder eine Aufbausimulation."

Und die Jungs von der „Schanze" können nicht nur Ski spielen, sondern sogar Ski fahren. Bei seinem letzten Brettl-Versuch fuhr Knappe zwar nach eigener Aussage mehr auf allen Vieren als auf dem Snowboard die Hänge hinunter, aber sowohl Peter Curkierski als auch Grafiker Borys Las-Opolski (25) sind auf vielen Alpen-Pisten zu Hause. Las-Opolski: „Ich fahre oft in den Wintersport, meistens Snowboard-Fahren, das hilft schon beim Programmieren eines Ski-Spiels."

Wann das neue Alpin-Spiel in die Läden kommt, steht noch nicht fest. Das verschworene Team von der Schanze ist jedenfalls voll bei der Sache. Denn plötzlich verschwinden drei Leute von den PCs in die Küche und bereiten „Berlin-Mitte" zu. „Das ist unser Drei-Euro-Gericht", grinst Andreas Zack (27), der nicht nur die Spiel-Menüs programmiert, sondern auch das Menü der Spielemacher am Herd brutzelt. Berlin-Mitte übrigens besteht aus Schnitzel, Pommes und Currysoße. Kostet nur drei Euro pro Nase. „Aber wir haben auch eine Ein-Euro-Variante," meint Zack: Spaghetti mit Ketchup.

Beim Essen haut auch Florian Knappe richtig rein. „So gestärkt stehe ich weiter jeden Sprung" – wenigstens am Computer.

TEST: TASTATUREN/MÄUSE

Funkenmariechen

Funkenmariechen – so heißen die „lecker Mäuschen“ im Kölner Karneval. Auch bei technischen Mäusen funkt’s: Moderne Tastatur-/Maus-Sets stellen die Verbindung zum Computer ohne Draht her. COMPUTER BILD SPIELE hat neun solcher zügellosen Duos getestet



Foto: dpa

Tastatur und Maus hingen früher immer an der Leine. Und meist waren die Kabel viel zu kurz für komfortables Arbeiten oder Spielen. Zerren Sie nicht länger entnervt an Ihrer Maus herum, sondern lassen Sie die Kleine frei tanzen! Eingabegeräte ohne Kabel sorgen für Bewegungsfreiheit.

Doch vor dem Kauf eines solchen Funk-Sets sollten Sie Ihren Rechner inspizieren. Sind **USB** S.XXX-Anschlüsse vorhanden? Falls ja, sind genügend davon frei? Wenn nicht, schafft ein **USB-Hub** S.XXX Abhilfe. Solche Verteiler stellen vier oder mehr zusätzliche USB-Buchsen bereit und sind ab etwa 20 Euro zu haben. Hat Ihr PC überhaupt keinen USB-Anschluss, sondern nur **PS/2** S.XXX-Buchsen, dann kommen die hier getesteten Sets von Creative, Anubis und X-Tensions für Sie nicht in Betracht, denn die setzen die moderne Anschlussnorm zwingend voraus.

Ferner sollten Sie unbedingt auf die Ausstattung der Tastatur-/Maus-Sets achten. Ausstattung? Richtig gelesen: Die Zeiten, in denen Tastaturen nur das Alphabet beherrschten und die Ziffern 0 bis 9 draufhatten oder Mäuse lediglich zwei Tasten mitbrachten, sind längst vorbei. Heute fahren Tastaturen bis zu 40 zusätzliche Knöpfe auf. Exakt diese Zahl erreicht das „Schreibgerät“ des Sets „Microsoft Wireless Optical Desktop Elite“. Mit den Extraschaltern können Sie beispielsweise die Lautstärke regeln, Internet-Zugangs- und E-Mail-Programme starten oder beim Abspielen von Musik-CDs den nächsten Titel anwählen. Alle Zusatztasten sind frei programmierbar – das heißt, jede lässt sich mit einer Funktion Ihrer Wahl belegen.

Leider entstammt die bestens ausgerüstete „Supermaus“ in diesem Testfeld nicht dem Microsoft-Paket, sondern dem Set „Logitech Cordless Desktop MX“. Der kleine Hand-Apparat hat zwischen den beiden Standardtasten das heute übliche Scroll-Rädchen zur schnellen Durchsicht von Bildschirminhalten und dazu noch zwei „Schnelltasten“, die auf leichten Druck für beschleunigten Vor- und Rücklauf sorgen. Außerdem gibt’s zwei Daumentasten, die Sie etwa für das Vor- und Zurückblättern von Internet-Seiten nutzen können.

In Sachen Umweltfreundlichkeit liegt „Cy Motion Master Solar M86-2195“ aus dem Hause Cherry vorn: Die Akkus der Maus lassen sich per USB-Ladekabel mit Strom auftanken. Und am Rand der Tastatur befindet sich sogar ein kleines Solarzellenfeld, das die Akkus der Tastatur nachlädt – ausreichend Sonnen- oder

MINIMALAUSSTATTUNG EINES TASTATUR-/MAUS-SETS

Die Tastatur sollte außer den Schreibtasten 1 noch zusätzliche Knöpfe 2 und andere Bedienelemente 3 haben. Damit können Sie beispielsweise die Lautstärke regeln, Internet-Zugangs- und E-Mail-Programme starten oder beim Abspielen von Musik-CDs den Titelsprung auslösen.



Knopf oder Zahl? Beides – moderne Tastaturen haben viele Bedienelemente.

Zur Ausstattung einer Maus sollten mindestens zwei Tasten 1 und ein Scroll-Rad 2 zum Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten zählen. Mausbewegungen sollten von einer Mini-Kamera an der Unterseite erfasst und ausgewertet werden. Mäuse mit der klassischen Kugel verschmutzen schnell, funktionieren nicht auf jeder Unterlage und sind daher aus der Mode gekommen. Akkus und Ladestation 3 statt teurer Einwegbatterien sollten ebenfalls Standard sein – der Umwelt und dem Geldbeutel zuliebe.



Stand der Technik: kabellose Maus auf Ladestation.

Kunstlicht am Arbeitsplatz vorausgesetzt. Zwei Konkurrenten bieten immerhin die Möglichkeit, den Mausakkus neue Energie zu spenden. Aber glatt zwei Drittel der getesteten Sets setzen auf die antiquierte Wegwerf-Batterie (siehe Tabelle „Testergebnisse im Detail“ auf den folgenden Seiten). Das ist weder ökologisch noch ökonomisch korrekt, denn alte Batterien sind Sondermüll, neue teuer.

Mindestens so robust wie ein Funkenmariechen im Karnevalsstress sollten Tastatur und Maus im Dauereinsatz sein. Sind sie aber nicht, jedenfalls nicht alle. Zwei Geräten trug der Falltest Blessuren ein, gleich sieben litten deutlich unter der eigentlich harmlosen Staubberieselung, vier verschluckten sich am Flüssigkeitstest – und drei weitere Modelle reagierten sogar mit Totalausfall auf die Cola-Zufuhr. Dieser Qualitätsmangel ist nicht zu verantworten und daher „ungenügend“.

Selbst der Lichttest, mit dem geprüft wird, ob eine starke Lichtquelle Störungen verursacht, offenbarte beim „Logitech Cordless Desktop Precision“ gelegentliche Fehlfunktionen – bei der Arbeit unter einer Schreibtischlampe ist das ein Desaster, also ebenfalls Anlass für die Teilnote „ungenügend“. Lediglich ein Testkandidat bestand alle Prüfungen der Verarbeitungsqualität „sehr gut“, ohne jeden Schaden: „Trust 305 KS Wireless Optical Deskset“.

Natürlich müssen die Funk-Geräte auch dann einwandfrei funktionieren, wenn Handys, schnurlose Haustelefone oder Babyphone in der Nähe liegen und sich mit eigenen Funkstrahlen einmischen. Tatsächlich haben zwar alle Sets die diesbezüglichen Euro-Normen bestanden – mehr aber auch nicht. Das heißt im Klartext: Keines der getesteten Tastatur-/Maus-Sets garantiert störungsfreien Betrieb auf allen Funkfrequenzbereichen.

Fazit: Abgesehen von der Störempfindlichkeit ist das Microsoft Wireless Optical Desktop Elite erste Wahl. Umfangreiche Ausstattung und trotzdem gute Bedienbarkeit, dazu eine ebenso robuste wie handfreundliche Bauweise – das ist einen glatten Sieg wert. Allerdings kostet das Paket 99 Euro. Wer zu Kompromissen in Sachen Qualität und Ausstattung bereit ist, sollte sich das „Anubis Typhoon Office Cordless Navigator Deluxe“ näher ansehen. Das Set gibt’s nämlich für nur 29,95 Euro. Klarer kann ein Preis-/Leistungs-Sieg kaum aussehen.

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat neun kabellose Tastatur-/Maus-Sets harten und sehr aufwendigen Prüfungen unterzogen. Die Tests erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils bei den unabhängigen Instituten Phönix Testlabs, Fujitsu-Siemens und im Prüf- und Zulassungs-labor für Telekommunikation (PZT). Die Prüfpunkte im Einzelnen:

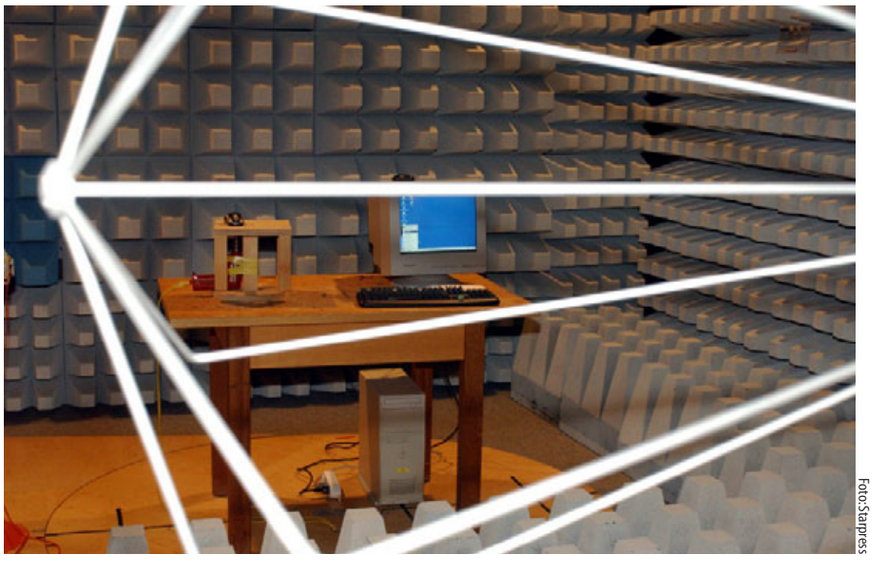


Foto: Starpress

Bitte nicht stören: Die drahtlosen Tastaturen und Mäuse werden der Funkstrahlung von Babyphonen, schnurlosen Haus- und Mobiltelefonen ausgesetzt. Dabei müssen sie einwandfrei funktionieren.

INSTALLATION

Tastatur-/Maus-Sets und die zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor der Inbetriebnahme installiert werden. Ärgerlich ist, wenn das nur mühsam klappt – oder gar nicht. Deshalb wird überprüft, ob die beigefügten Anleitungen – sofern überhaupt vorhanden – verständlich verfasst und auch von Anfängern mühelos nachzuvollziehen sind.

BEDIENUNG

Zehn Redakteure beurteilen die Handhabung der Tastaturen und Mäuse. Wie gut liegt die Maus in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffnähte? Außerdem testet die Redaktion, ob alle Bedienelemente bequem erreichbar sind und die Maus auch für Linkshänder brauchbar ist.

FALLTEST

Freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe: Dieser Sturz entspricht dem im Alltag nicht seltenen Abflug vom Tisch. Note „sehr gut“ gibt es nur, wenn die Geräte anschließend unbeschädigt sind und einwandfrei funktionieren.

VERSCHLEISSTEST

Wie lange muss eine Maus mindestens durchhalten? 120 000 Klicks ohne jede Funktionsstörung sollten schon drinliegen. Um die Tasten im Zeitraffer 120 000 Mal drücken zu können, ließ COMPUTER BILD SPIELE in Zusammenarbeit mit Fujitsu-Siemens eine 10 000 Euro teure Maschine entwickeln. Diese Apparatur klickt in nur einer Woche so oft wie ein durchschnittlicher Computernutzer während der gesamten Betriebsdauer einer Maus. Das Gerät quält dabei neun Mäuse gleichzeitig.

Das Labor von PZT nimmt die Tastaturen in die Mangel. Eine Maschine betätigt dabei alle Knöpfe eine halbe Million Mal.

Und nur, wenn beide, Maus und Tastatur, nach dem Test noch genauso gut funktionieren wie vorher, bekommen sie die Note „sehr gut“.

STAUBTEST

Maus und Tastatur liegen nahezu ständig offen herum und sind damit dauerndem Staubbefall ausgesetzt. Um den im Schnellverfahren nachzustellen, benutzt COMPUTER BILD SPIELE fein gesiebte Asche. Auch die so „brutal“ eingestaubten Geräte müssen einwandfrei funktionieren.



Foto: Weber

Von Fall zu Fall: Eine gute Tastatur „überlebt“ den Absturz.

FLÜSSIGKEITSTEST

Auf welchem Schreibtisch ist nicht schon mal ein volles Glas umgekippt? Die Redaktion begießt die Tastatur-/Maus-Sets mit einem für elektronische Geräte besonders üblen Getränk: klebriger Cola. Gleich im Anschluss findet ein erster Funktionstest statt. Um auch die Langzeitwirkung eingetrockneter Zuckerbrause zu testen, werden die Testkandidaten nach 24 Stunden ein weiteres Mal überprüft.

STÖRFESTIGKEIT

Kabellose Tastaturen und Mäuse sollten in einer Umgebung, in der viele elektronische Geräte stehen, unempfindlich gegen Funkstörungen sein. Daher lässt COMPUTER BILD SPIELE zwei typische Fälle in den Instituten Phönix Testlabs und PZT prüfen: Störungen durch neben den Tastatur-/Maus-Sets liegende Mobiltelefone (Handys) und durch schnurlose **DECT-Telefone** S.XXX für den Hausgebrauch. Die Sendesignale dieser Störquellen werden in einem 40 000 Euro teuren Generator erzeugt. Die Tastaturen und Mäuse müssen dieser Strahlung standhalten und trotzdem noch funktionieren. Note „sehr gut“ gibt es nur, wenn an den Geräten auch während des Störvorgangs keine Funktionsbeeinträchtigungen auftreten.



Foto: Beckefeld

Drückende Atmosphäre: Dauertest mit 500 000 Anschlägen.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungs-Note ergibt sich aus einer leicht nachvollziehbaren Berechnung: Das Testergebnis wird mit dem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis multipliziert.

Beispiel: Ein Tastatur-/Maus-Set mit dem Testergebnis 2,0 kostet 60 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 120 (2,0 mal 60). In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-/Leistungs-Noten ablesen, im Beispiel wäre das Resultat „befriedigend“.

bis 50	sehr gut
50,01 bis 100	gut
100,01 bis 150	befriedigend
150,01 bis 200	ausreichend
200,01 bis 250	mangelhaft
über 250	ungenügend

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 Wireless Optical Desktop Elite[2]		Platz 2 Cordless[3] Desktop MX		Platz 3 Cy Motion Master[4] Solar M86-21950	
Hersteller		Microsoft	Note	Logitech	Note	Cherry	Note
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,0%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,0%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	09643-18206 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,0%	Deutsch (www.intellimouse.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (http://support.cherry.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	01805-251199 (0,12 €/Min.)	–	069-92032165 (0,122 €/Min.)	–	09643-18206 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	01805-251191 (0,12 €/Min.)	–	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	–	09643-181545 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**1,85**		**1,42**		**2,42**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (96,0607 Megabyte)	6,00	nein (53,1619 Megabyte)	6,00	nein (47,1613 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 (63,6433 Megabyte)	5,49	ja (48,4966 Megabyte)	5,49	ja (42,2184 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**3,46**		**3,46**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**	etwas knapp	**4,00**	akzeptabel	**3,00**
BEDIENUNG (TASTATUR)							
Handhabung der Tastatur (Schreibgefühl, überprüft)	5,0%	angenehm	2,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	gut	2,00	gut	2,00	normal	3,00
Handballenauflage (überprüft)	1,6%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tasteneigenschaften (Abstand, Anordnung, Beschriftung, Größe, Widerstand, überprüft)	3,0%	nicht normgerecht (nach DIN)	6,00	normgerecht (nach DIN)	1,00	normgerecht (nach DIN)	1,00
Neigungswinkel verstellbar (überprüft)	1,0%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung Tastatur insgesamt	**14,6%**		**2,64**		**1,62**		**2,23**
BEDIENUNG (MAUS)							
Handhabung (überprüft)	5,0%	angenehm	2,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	gut	2,00	gut	2,00	normal	3,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	4,0%	handlich	2,00	handlich	2,00	unhandlich	4,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1,0%	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
Bedienung Maus insgesamt	**14,0%**		**2,29**		**2,29**		**3,50**
QUALITÄT							
Lichttest (Störanfälligkeit der Maus, überprüft)	2,0%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest (Robustheit von Tastatur und Maus, überprüft)	9,0%	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit von Tastatur und Maus, überprüft)	7,0%	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00
Reinigung (Tastatur und Maus, überprüft)	3,0%	leicht zu reinigen	2,00	leicht zu reinigen	2,00	leicht zu reinigen	2,00
Staubtest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00
Flüssigkeitstest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	nicht bestanden (Computer stürzt ab)/bestanden	3,50	bestanden/bestanden	1,00
Qualität Tastatur und Maus insgesamt	**29,0%**		**1,38**		**1,59**		**1,24**
AUSSTATTUNG							
Zusätzliche Funktionstasten auf der Tastatur (Gesamtzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	3,0%	sehr viele (40/40)	1,00	viele (32/22)	2,00	viele (28/28)	2,00
Maustasten (Anzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	2,0%	viele (4/4)	2,00	sehr viele (7/7)	1,00	normale Anzahl (3/3)	3,00
Bildlauf-Hilfe (Scrollelement mit Klickfunktion, überprüft)	1,0%	ja (1 Rad, horizontal und vertikal beweglich)	1,00	ja (1 Rad vertikal)	3,00	ja (1 Rad vertikal)	3,00
Ausstattung insgesamt	**6,0%**		**1,33**		**1,83**		**2,50**
ELEKTRISCHE SICHERHEIT							
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen nach Euronorm EN 301489-1 V1.3.1 (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 Megahertz)	2,00	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 Megahertz)	2,00	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 Megahertz)	2,00
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen von GSM 900/1800 und DECT (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00
Entladung statischer Elektrizität (Luft-, Kontakt- und indirekte Entladung, Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00	Norm erfüllt (Funkverbindung muss neu aufgebaut werden)	5,00	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00
Sendefrequenz (gemessen)	0,0%	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–
Elektrische Sicherheit insgesamt	**15,0%**		**1,33**		**2,67**		**1,33**
SONSTIGES							
Reichweite (im selben Raum, Tastatur/Maus gemessen)	3,0%	sehr hoch (8,00 m/8,00 m)	1,00	akzeptabel (6,00 m / 2,50 m)	3,00	hoch (5,00 m/8,00 m)	2,00
Reichweite (im Nebenraum, Tastatur/Maus gemessen)	2,0%	kein Empfang/kein Empfang	6,00	kein Empfang / kein Empfang	6,00	kein Empfang/kein Empfang	6,00
Kabel des Empfängers (Länge, gemessen)	1,0%	normal (1,83 m)	3,00	kurz (1,36 m)	4,00	sehr kurz (0,58 m)	5,00
Kabelbefestigung des Empfängers (überprüft)	1,0%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht der betriebsbereiten Tastatur/Maus (gemessen)	0,0%	1234 g / 148 g	–	1113 g / 170 g	–	1301 g/136 g	–
Stromversorgung der Tastatur / Maus (überprüft)	0,0%	3 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Akkus	–	2 Mignon-Akkus/2 Mignon-Akkus	–
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0,0%	USB- und PS/2-Anschluss	–	USB- und PS/2-Anschluss	–	USB- und PS/2-Anschluss	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0,0%	Windows 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, NT, XP	–	Windows 98, ME, 2000, NT, XP	–
Sonstiges insgesamt	**7,0%**		**3,00**		**4,00**		**3,71**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**		**2,17**		**2,20**
AUFWERTUNG		Adapter von USB- auf PS/2-Anschluss mitgeliefert	**-0,10**	Adapter von USB- auf PS/2-Anschluss mitgeliefert Ladestation für Maus mitgeliefert	**-0,10** **-0,20**	Adapter von USB- auf PS/2-Anschluss mitgeliefert Ladekabel für Maus mitgeliefert Tastatur wird per Solarfeld aufgeladen	**-0,10** **-0,10** **-0,10**
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,85**	gut ←	**1,87**	gut ←	**1,90**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend		mangelhaft		ausreichend	
Preis (laut Hersteller)		**99,00 €**		**119,00 €**		**89,50 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		**85,10 €** **(Comon, Berlin, Tel.030-47497600)**		**96,74 €** **(Comon, Berlin, Tel.030-47497600)**		**81,43 €** **(Comon, Berlin, Tel.030-47497600)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,85 x 99,00 = 183,15 = ausreichend		1,87 x 119,00 = 222,53 = mangelhaft		1,90 x 89,50 = 170,05 = ausreichend	

[2]sprich: „Maikroßoft Waierless Optikel Desktopp Iait" [3]sprich: „Loddschitek Kordless" [4]sprich: „Tscherri Ssai Mohschen Mahster"

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 4 305 KS Wireless Optical Deskset[2]		Platz 5 Wireless Optical[3] Desktop		Platz 6 Cordless Desktop Precision[4]	
Hersteller		Trust	Note	Microsoft	Note	Logitech	Note
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,0%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,0%	0800-0087878 (kostenlos)	1,00	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,0%	keine (www.trust.com)	6,00	Deutsch (www.intellimouse.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	keins	–	01805-251199 (0,12 €/Min.)	–	069-92032165 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	keins	–	01805-251191 (0,12 €/Min.)	–	0041-218635402 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,71**		**1,85**		**1,85**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (5,2510 Megabyte)	1,00	nein (95,8382 Megabyte)	6,00	nein (51,8717 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 (4,5506 Megabyte)	3,13	ja (63,7043 Megabyte)	5,49	ja (47,2883 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**2,39**		**3,46**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	ausführlich	**2,00**	etwas knapp	**4,00**
BEDIENUNG (TASTATUR)							
Handhabung der Tastatur (Schreibgefühl, überprüft)	5,0%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Handballenauflage (überprüft)	1,6%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tasteneigenschaften (Abstand, Anordnung, Beschriftung, Größe, Widerstand, überprüft)	3,0%	normgerecht (nach DIN)	1,00	nicht normgerecht (nach DIN)	6,00	normgerecht (nach DIN)	1,00
Neigungswinkel verstellbar (überprüft)	1,0%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung Tastatur insgesamt	**14,6%**		**2,23**		**3,26**		**2,23**
BEDIENUNG (MAUS)							
Handhabung (überprüft)	5,0%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	normal	3,00	gut	2,00	gut	2,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	4,0%	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1,0%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung Maus insgesamt	**14,0%**		**2,86**		**2,57**		**2,57**
QUALITÄT							
Lichttest (Störanfälligkeit der Maus, überprüft)	2,0%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Ausfall bei Lichteinfall von rechts)	6,00
Falltest (Robustheit der Tastatur und Maus, überprüft)	9,0%	bestanden/bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Lautstärkeregler)/bestanden	2,00	leichte Beschädigung (Leertaste herausgefallen)/bestanden	2,00
Verschleißtest (Haltbarkeit der Tastatur und Maus, überprüft)	7,0%	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00
Reinigung (Tastatur und Maus, überprüft)	3,0%	schwierig zu reinigen	2,00	leicht zu reinigen	2,00	schwierig zu reinigen	4,00
Staubtest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	bestanden/bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00
Flüssigkeitstest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	bestanden/bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00
Qualität Tastatur und Maus insgesamt	**29,0%**		**1,10**		**1,69**		**2,24**
AUSSTATTUNG							
Zusätzliche Funktionstasten auf der Tastatur (Gesamtzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	3,0%	wenige (19/18)	4,00	sehr viele (31/31)	1,00	wenige (23/13)	4,00
Maustasten (Anzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	2,0%	normale Anzahl (4/3)	2,50	normale Anzahl (3/3)	3,00	normale Anzahl (3/3)	3,00
Bildlauf-Hilfe (Scrollelement mit Klickfunktion, überprüft)	1,0%	ja (1 Rad vertikal)	3,00	ja (1 Rad, horizontal und vertikal beweglich)	1,00	ja (1 Rad vertikal)	3,00
Ausstattung insgesamt	**6,0%**		**3,33**		**1,67**		**3,50**
ELEKTRISCHE SICHERHEIT							
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen nach Euronorm EN 301489-1 V1.3.1 (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 und zw. 80 - 1000 Mhz)	5,00	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 Megahertz)	2,00	Norm erfüllt (Beeinträchtigung bei 27 Megahertz)	2,00
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen von GSM 900/1800 und DECT (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00
Entladung statischer Elektrizität (Luft-, Kontakt- und indirekte Entladung - Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00
Sendefrequenz (gemessen)	0,0%	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–
Elektrische Sicherheit insgesamt	**15,0%**		**2,33**		**1,33**		**1,33**
SONSTIGES							
Reichweite (im selben Raum, Tastatur/Maus gemessen)	3,0%	hoch (6,50 m/6,50 m)	2,00	akzeptabel (6,00 m/5,00 m)	2,50	akzeptabel (4,00 m/6,00 m)	3,00
Reichweite (im Nebenraum, Tastatur/Maus gemessen)	2,0%	kein Empfang/kein Empfang	6,00	kein Empfang/kein Empfang	6,00	kein Empfang/kein Empfang	6,00
Kabel des Empfängers (Länge, gemessen)	1,0%	normal (1,53 m)	3,00	normal (1,78 m)	3,00	normal (1,53 m)	3,00
Kabelbefestigung des Empfängers (überprüft)	1,0%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht der betriebsbereiten Tastatur/Maus (gemessen)	0,0%	737 g / 138 g	–	984 g/138 g	–	911 g / 137 g	–
Stromversorgung der Tastatur / Maus (überprüft)	0,0%	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Akkus	–	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0,0%	PS/2-Anschluss	–	USB- und PS/2-Anschluss	–	USB- und PS/2-Anschluss	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0,0%	Windows 98, ME, 2000, XP	–	Windows 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, NT, XP	–
Sonstiges insgesamt	**7,0%**		**3,14**		**3,64**		**3,86**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,19**		**2,24**		**2,41**
AUFWERTUNG		Ladekabel für Maus mitgeliefert	**-0,10**	Adapter von USB- auf PS/2-Anschluss mitgeliefert	**-0,10**	Adapter von USB- auf PS/2-Anschluss mitgeliefert	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,09**	**gut** ←	**2,14**	**gut** ←	**2,31**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**ausreichend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**39,95 €**		**79,99 €**		**59,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**69,50 €** **(CKS Computer, Drensteinfurt, Tel. 01805-122930)**		**51,09 €** **(Comon, Berlin, Tel.030-47497600)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,09 x 39,95 = 83,50 = gut		2,14 x 79,99 = 171,18 = ausreichend		2,31 x 59,99 = 138,58 = befriedigend	

[2]sprich: „Trasst 305 KS Waierless Optikel Deskßet" [3]sprich: „Maikroßoft Waierless Optikel Desktopp" [4]sprich: „Loddschitek Kordless Desktop Prihßischen"

* ermittelt bei über 120 Händlern
1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 7 Desktop Wireless[2] 6000		Platz 8 Typhoon Office Cordless[3] Navigator Deluxe Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger		Platz 9 XK-245 RF Desk Set Optical[4] Office	
Hersteller		Creative Labs	Note	Anubis	Note	X-Tensions	Note
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,0%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,0%	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-924830 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,0%	keine (www.europe.creative.com)	6,00	Deutsch (www.typhoon.de)	1,00	keine (www.x-tensions.net)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	–	0681-988060 (0,122 €/Min)	–	keins	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	089-992871 (0,122 €/Min.)	–	0681-98806111 (0,122 €/Min)	–	keins	–
Service insgesamt	**7%**		**2,99**		**2,42**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (50,0203 Megabyte)	6,00	nein (6,8935 Megabyte)	6,00	nein (10,5922 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 (43,2020 Megabyte)	5,49	ja (4,2762 Megabyte)	3,07	ja (5,9146 Megabyte)	3,43
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**3,46**		**2,83**		**2,93**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**5,00**	sehr knapp	**5,00**	akzeptabel	**3,00**
BEDIENUNG (TASTATUR)							
Handhabung der Tastatur (Schreibgefühl, überprüft)	5,0%	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	etwas unangenehm	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00
Handballenauflage (überprüft)	1,6%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tasteneigenschaften (Abstand, Anordnung, Beschriftung, Größe, Widerstand, überprüft)	3,0%	normgerecht (nach DIN)	1,00	normgerecht (nach DIN)	1,00	normgerecht (nach DIN)	1,00
Neigungswinkel verstellbar (überprüft)	1,0%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung Tastatur insgesamt	**14,6%**		**2,23**		**2,85**		**2,23**
BEDIENUNG (MAUS)							
Handhabung (überprüft)	5,0%	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4,0%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	4,0%	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	unhandlich	4,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1,0%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung Maus insgesamt	**14,0%**		**2,86**		**3,21**		**3,50**
QUALITÄT							
Lichttest (Störanfälligkeit der Maus, überprüft)	2,0%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest (Robustheit der Tastatur und Maus, überprüft)	9,0%	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit der Tastatur und Maus, überprüft)	7,0%	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00	bestanden/bestanden	1,00
Reinigung (Tastatur und Maus, überprüft)	3,0%	leicht zu reinigen	2,00	schwierig zu reinigen	4,00	sehr schwer zu reinigen	5,00
Staubtest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	bestanden/leichte Beschädigung (Maus hakt gelegentlich)	3,00	bestanden/bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (Tastatur und Maus, überprüft)	4,0%	nicht bestanden (mehrere Tasten defekt)/bestanden	3,50	leichte Beschädigung (Tasten schwergängig)/bestanden	2,00	nicht bestanden (Computer stürzt ab)/bestanden	3,50
Qualität Tastatur und Maus insgesamt	**29,0%**		**1,59**		**1,72**		**1,76**
AUSSTATTUNG							
Zusätzliche Funktionstasten auf der Tastatur (Gesamtzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	3,0%	sehr wenige (19/10)	4,50	akzeptabel (45/17)	2,50	sehr wenige (17/3)	5,00
Maustasten (Anzahl/davon beliebig programmierbar, überprüft)	2,0%	normale Anzahl (3/3)	3,00	sehr wenige (2/1)	4,50	normale Anzahl (4/3)	2,50
Bildlauf-Hilfe (Scrollelement mit Klickfunktion, überprüft)	1,0%	ja (1 Rad vertikal)	3,00	ja (1 Rad vertikal)	3,00	ja (1 Rad vertikal)	3,00
Ausstattung insgesamt	**6,0%**		**3,75**		**3,25**		**3,83**
ELEKTRISCHE SICHERHEIT							
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen nach Euronorm EN 301489-1 V1.3.1 (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (Beeinträchtigung zwischen 80 und 1000 MHz)	3,00	Norm erfüllt (aber Beeinträchtigung zwischen 20 - 80 Mhz)	3,00	Norm erfüllt (Beeinträchtigung zwischen 20 und 1000 Mhz)	4,00
Störfestigkeit gegen Einstrahlungen von GSM 900/1800 und DECT (Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Funktionsstörung bis 61 Volt/m)	1,00	Norm erfüllt (aber Funktionsstörung ab 30 Volt/m)	3,00	Norm erfüllt (aber Funktionsstörung ab 30 Volt/m)	3,00
Entladung statischer Elektrizität (Luft-, Kontakt- und indirekte Entladung - Tastatur/Maus, gemessen)	5,0%	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00	Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung)	1,00
Sendefrequenz (gemessen)	0,0%	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–	27 Megahertz	–
Elektrische Sicherheit insgesamt	**15,0%**		**1,67**		**2,33**		**2,67**
SONSTIGES							
Reichweite (im selben Raum, Tastatur/Maus gemessen)	3,0%	akzeptabel (7,00 m/2,70 m)	2,50	sehr hoch (8,00 m/8,00 m)	1,00	sehr hoch (8,00 m/8,00 m)	1,00
Reichweite (im Nebenraum, Tastatur/Maus gemessen)	2,0%	kein Empfang/kein Empfang	6,00	kein Empfang/kein Empfang	6,00	kein Empfang/kein Empfang	6,00
Kabel des Empfängers (Länge, gemessen)	1,0%	zu kurz (0,29 m)	6,00	kurz (1,46 m)	4,00	kurz (1,03 m)	4,00
Kabelbefestigung des Empfängers (überprüft)	1,0%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht der betriebsbereiten Tastatur/Maus (gemessen)	0,0%	919 g/130 g	–	1047 g/139 g	–	926 g/124 g	–
Stromversorgung der Tastatur / Maus (überprüft)	0,0%	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–	2 Mignon-Batterien/2 Mignon-Batterien	–
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0,0%	USB-Anschluss	–	USB-Anschluss	–	PS/2-Anschluss	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0,0%	Windows 98, ME, 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, XP	–	Windows 95, 98, ME, 2000, NT, XP	–
Sonstiges insgesamt	**7,0%**		**4,07**		**3,14**		**2,86**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,44**		**2,55**		**2,58**
AUFWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,44**	**befriedigend**	**2,55**	**befriedigend**	**2,58**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		59,90 €		29,95 €		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand)		43,15 € (Comon, Berlin, Tel.030-47497600)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,44 x 59,90 = 146,16 = befriedigend		2,55 x 29,95 = 76,37 = gut		2,58 x 29,99 = 77,37 = gut	

[2] sprich: „kräätif Labs Desktopp Waierless" [3] sprich: „Taifuhn Offiss Kordless Nävvwigäiter Delüx" [4] sprich: „Ex-Tenschens XK-245 Desk Set Optikel Offiss"

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat neun aktuelle kabellose Tastatur-/Maus-Sets für Computer einem harten und ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Tastatur-/Maus-Kombis sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 150 Euro kosten.
- Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich kabellose Tastatur-/Maus-Sets, deren Signalübertragung zum PC per Funk erfolgt.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder gar nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die getesteten Modelle nach der Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Wieder ist ein Vergleichstest im Kasten: neun kabellose Tastatur-/Maus-Sets.

Platz 1 | Microsoft Wireless Optical Desktop Elite

Computer Spiele Testsieger





Dieses zusätzliche Bedienelement finden Sie links auf der Tastatur. Es handelt sich um ein Scroll-Rädchen zum Auf- und Abbewegen des Bildschirminhaltes, wie Sie es von modernen Mäusen kennen. Aber in diesem Fall lässt sich der Bildinhalt auch nach rechts und links „scrollen" – sehr praktisch bei größeren Tabellen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	99,00 €

Pluspunkte
- Sehr große Reichweite
- Angenehme Handhabung
- 40 frei programmierbare Tasten
- Bedienelemente an Tastatur und Maus gut erreichbar
- Sehr robuste Bauweise
- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss

Minuspunkte
- Tasteneigenschaften nicht nach DIN-Norm
- Maus nicht für Linkshänder
- Keine Lademöglichkeit

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 München

Platz 2 | Logitech Cordless Desktop MX





Praktisch und umweltfreundlich: Mit diesem Set wird eine Ladestation für die Maus geliefert. Ist der Akku leer, so brauchen Sie das Gerät nur für einige Minuten in diese Schale zu stellen. Anschließend können Arbeit oder Spiel weitergehen. Und weil Sie nicht ständig neue Batterien kaufen müssen, sparen Sie Geld und schonen die Umwelt.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	119,00 €

Pluspunkte
- Ladestation für die Maus
- Angenehme Handhabung
- Bedienelemente an Tastatur und Maus gut erreichbar
- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss

Minuspunkte
- Maus nicht für Linkshänder
- Flüssigkeitsstest nicht bestanden (Tastatur)
- Funkverbindung muss nach elektrischer Entladung neu aufgebaut werden

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 3 | Cherry Cy Motion Master Solar M86-21950





Umweltfreundliche Stromversorgung: Direkt auf der Tastatur befindet sich dieses Solarzellenfeld. Durch Licht werden die zwei Akkus der Tastatur ständig aufgeladen. Und sind die Akkus der Maus leer, so können Sie die über das mitgelieferte **USB** S. 166 -Ladekabel während der Arbeit am PC aufladen. Diese Lösung spart also Geld und Zeit.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	89,50 €

Pluspunkte
- Große Reichweite
- USB-Ladekabel für Maus
- Tastatur wird durch Solarzellenfeld aufgeladen
- Sehr robuste Bauweise
- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss

Minuspunkte
- Etwas unangenehme Bedienung der Tastatur
- Unhandliche Maus

Infos bei: Cherry GmbH, Cherrystr., 91275 Auerbach

Platz 4 | Trust 350 KS Wireless Optical Deskset





Immerhin 19 zusätzliche Knöpfe befinden sich am oberen Rand der Tastatur. Damit lässt sich beispielsweise die Lautstärke regeln, beim Abspielen einer Musik-CD der Titelsprung auslösen oder das E-Mail-Programm öffnen. Sie können aber auch 18 dieser Tasten mithilfe eines Steuerungsprogramms (Treiber) mit Funktionen Ihrer Wahl belegen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,95 €

Pluspunkte
- Günstiger Preis
- Große Reichweite
- USB-Ladekabel für Maus
- Sehr robuste Bauweise
- Kostenloses Hilfe-Telefon

Minuspunkte
- Erhebliche Störungen durch Funkstrahlung (EN-301489-1)
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 5 | Microsoft Wireless Optical Desktop





Nur die aktuellen Tastatur-/Maus-Sets von Microsoft haben so ein Scroll-Rädchen (in diesem Fall nur auf der Maus). Mit dem für den US-Konzern patentierten Bedienelement können Sie Bildschirminhalte nicht nur nach oben oder unten bewegen („scrollen"), sondern auch ebenso bequem nach rechts oder links verschieben – eine gute Idee.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	79,99 €

- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss
- Lange Garantiezeit

- Leichte Beschädigung beim Fall-, Flüssigkeits- und Staubtest (Tastatur)
- Tasteneigenschaften nicht nach DIN-Norm
- Keine Lademöglichkeit

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 München

Platz 6 | Logitech Cordless Desktop Precision





Dieses Tastatur-/ Maus-Set von Logitech ist auch für Computer ohne **USB** S.166 -Buchse geeignet. Das Gerät lässt sich nämlich auch am guten, alten **PS/2** S.166 -Anschluss des Rechners betreiben. Der dazu notwendige USB-PS/2-Adapterstecker befindet sich im Lieferumfang.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,99 €

- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss
- Lange Garantiezeit

- Lichttest nicht bestanden
- Leichte Beschädigung beim Fall-, Flüssigkeits- und Staubtest (Tastatur)
- Keine Lademöglichkeit
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 7 | Creative Labs Desktop Wireless 6000





Was ist aktiviert und was nicht? Hier sehen Sie es auf einen Blick: Am Funkempfänger des Tastatur-/ Maus-Sets von Creative Labs zeigen grüne Leuchtdioden an, ob der Ziffernblock der Tastatur („Num") eingeschaltet ist oder die Feststelltaste für die permanente Großschreibung („Caps") gedrückt wurde.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,90 €

- Hohe Störfestigkeit
- Adapter für PS/2-Anschluss

- Flüssigkeitstest nicht bestanden (Tastatur)
- Leichte Beschädigung beim Staubtest (Tastatur)
- Erhebliche Störungen durch Funkstrahlung (EN-301489-1)
- Keine Lademöglichkeit
- Sehr knappes Handbuch
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 8 | Anubis Typhoon Office Cordless Navigator Deluxe

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger





Die Anubis-Tastatur hat unterhalb der Leertaste vier im Halbkreis angeordnete Bedienelemente. In der Mitte befindet sich das Scroll-Rad zum Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten. Darunter finden Sie je eine Taste zum Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Dateien und Objekten.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,95 €

- Sehr günstiger Preis
- Sehr große Reichweite

- Flüssigkeitstest nicht bestanden
- Leichte Beschädigung beim Staub- (Maus) und Flüssigkeitstest (Tastatur)
- Keine Lademöglichkeit
- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 9 | X-Tensions XK-245 RF Desk Set Optical Office





Die einen mögen sie, andere schätzen sie gar nicht: die Handballenauflage. Stört die Stütze, so wird sie einfach unter die Tastatur geklappt. Fördert sie Ihr Wohlbefinden bei Arbeit und Spiel, dann bleibt sie offen und hilft vielleicht, manchen Krampf zu vermeiden.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,99 €

- Sehr günstiger Preis
- Sehr große Reichweite

- Flüssigkeitstest nicht bestanden (Tastatur)
- Störungen durch Funkstrahlung (EN-301489-1)
- Funkstörungen durch Mobiltelefone (GSM 900/1800 und DECT)
- Maus unhandlich
- Keine Lademöglichkeit

Infos bei: X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Nicht getestet, weil ...

Das kabellose Tastatur-/Maus-Set „di Novo" von Logitech ist mit einem Verkaufspreis von 299,99 Euro ein Luxusartikel. Die von COMPUTER BILD SPIELE für diesen Test festgesetzte Preisobergrenze liegt exakt bei der halben Summe: 150 Euro.

Das Set besteht nicht nur aus Tastatur und Maus nebst Ladestation für den Energienachschub, sondern enthält auch das von Logitech so genannte „Media Pad" (im Bild rechts). Es lässt sich an die Tastatur „andocken" oder allein einsetzen und funktioniert dann wie eine PC-Fernbedienung. Damit sollen Sie aus bis zu neun Metern Entfernung die Lautstärke regeln, beim Abspielen von Musik-CDs den Titelsprung auslösen oder die Vorführung digitaler Bilder steuern können. Der eingebaute Kleinbildschirm informiert über den Eingang elektronischer Post (E-Mail). Die Daten werden per **Bluetooth** S.166 -Technik zum Computer übertragen. Das Set di Novo ist ab sofort im Handel.

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



Außergewöhnliches Set, gewöhnungsbedürftiger Preis: „di Novo" für 299,99 Euro.

SPIELE LÖSCHEN

Frühjahrsputz



Wird es auf der Festplatte eng, dann müssen Sie Spiele löschen. Doch das klappt nicht immer perfekt. Deshalb zeigt COMPUTER BILD SPIELE, wie Sie sogar hartnäckige Programmreste von der Platte putzen



Irgendwann trifft es fast jeden Computerbesitzer: Das neue Spiel passt nicht mehr auf die randvolle Festplatte. Dann hilft nur das Löschen älterer Programme.

Doch das ist nicht immer ganz einfach. Werden nämlich Programme zum Beispiel einfach in den „Papierkorb" verschoben, so sind sie zwar auf den ersten Blick verschwunden. Doch bleiben viele ihrer Einstellungen in den Windows-Dateien zurück. Das passiert sogar dann oft, wenn Sie sich an die Löschmethoden halten, die das Betriebssystem empfiehlt. Ärgerlich, denn der unnötige Datenballast bremst zum Beispiel die Arbeitsgeschwindigkeit von Windows.

Generell gilt: Machen Sie sich nicht überstürzt daran, alte Spiele zu löschen, sondern sichern Sie zuvor Ihre Spielstände, und zwar möglichst Platz sparend. Mehr dazu steht auf dieser und der nächsten Seite.

Anschließend erfahren Sie, wie Sie den Datenmüll restlos von der Festplatte Ihres Computers fegen. Mit Windows-„Bordmitteln" und mit einer kostenlosen Testversion von „JV 16 Powertools". Das Zusatzprogramm aus dem Internet findet in der Registrierungs-Datenbank zuverlässig ungültige Einträge, die sich selbst mit dem Betriebssystem nur schwer aufspüren lassen. Und das ganz bequem mit nur wenigen Mausklicks.

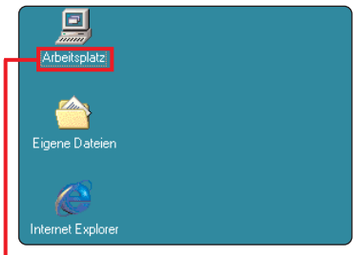
Mit etwas Übung geht das alles schnell von der Hand. Und schon haben Sie – ruckzuck – wieder ausreichend Festplattenplatz für Ihr Lieblingshobby: Spielen.

Spielstände unter Windows 98 packen und entpacken

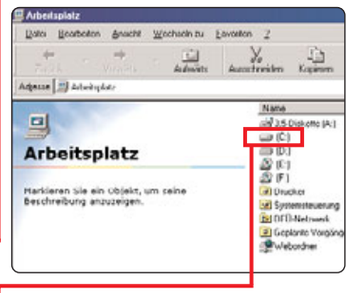
Möchten Sie Ihre Spielstände möglichst Platz sparend vor dem Löschen retten, brauchen Sie unter dem Betriebssystem Windows 98 dafür ein zusätzliches Programm. Zum Beispiel das kostenlose Winzip

1 Laden Sie sich einfach von der Internet-Adresse **www.winzip.de** die aktuelle Testversion des Komprimierungs-Programms Winzip 8.1 auf Ihren Computer herunter. Falls Sie nicht wissen, wie das geht, schlagen Sie im Ratgeber von Heft 9/2002 nach. Darin ist alles Schritt für Schritt erklärt.

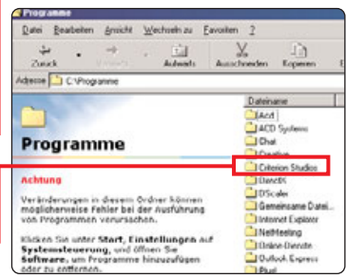
2 Ist Winzip installiert, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.



3 Klicken Sie nun doppelt auf das Laufwerk, auf dem das zu löschende Spiel – in diesem Beispiel das Motorradrenn-Spiel „Suzuki Alstare Extreme Racing" – gespeichert ist. Standardmäßig ist es das Laufwerk C:.

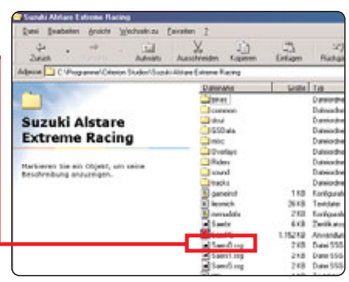


4 Klicken Sie doppelt auf den Ordner Programme, dann auf den Ordner Criterion Studios, in dem bei „Suzuki Alstare Extreme Racing" die Spielstände abgelegt sind. Sie erkennen sie an der Dateiendung .ssg.

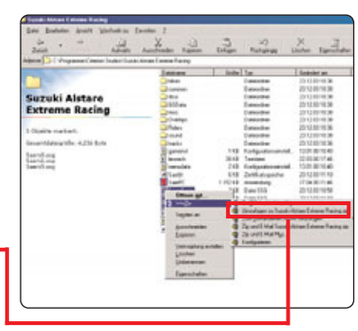


Wie Sie Spielstände auch bei anderen Spielen finden und erkennen, ist ausführlich im Ratgeber von Heft 5/2002 beschrieben.

5 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf einen Spielstand. Möchten Sie – wie in diesem Beispiel – mehrere Spielstände in einem Arbeitsgang komprimieren, halten Sie S gedrückt und klicken die gewünschten Spielstandsdateien nacheinander mit der *rechten* Maustaste an.

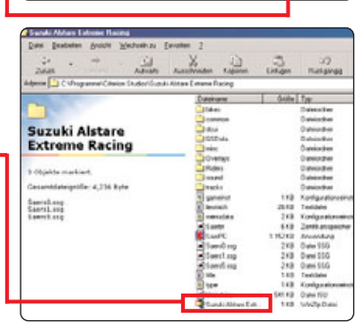


6 Im daraufhin geöffneten kleinen Fenster führen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag WinZip und klicken im folgenden Fenster auf Hinzufügen zu.



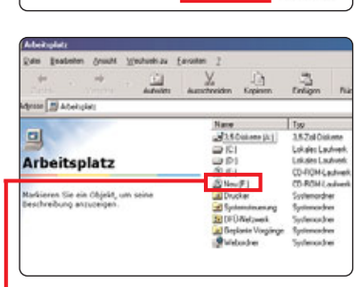
7 Anschließend startet Winzip automatisch. Klicken Sie dann auf Ist mir bekannt.

8 Daraufhin wird im Ordner Criterion Studios die Datei Suzuki Alstare Extr... angelegt. Sie enthält die gepackten Daten der in Schritt **5** markierten Spielstände. Nun können Sie die Datei Suzuki Alstare Extr... zum Beispiel auf eine CD-ROM brennen. Wie das geht, steht ebenfalls im Ratgeber von Heft 5/2002. Wenn Sie anschließend das Spiel und die Datei Suzuki Alstare Extr... löschen, sind Ihre Spielstände nicht verloren.

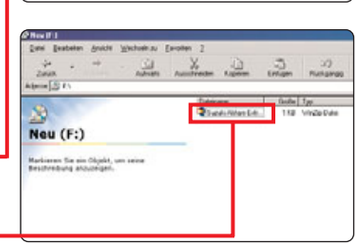


Spielstände entpacken

1 Installieren Sie das Spiel später wieder, fügen Sie die Spielstände von der CD-ROM einfach an der Stelle ein, an der Sie sie in Schritt **4** markiert haben. Legen Sie dazu die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein. Falls die CD-ROM nicht automatisch gestartet wird, klicken Sie anschließend doppelt auf Arbeitsplatz und auf das CD-ROM-Laufwerk, zum Beispiel F:.

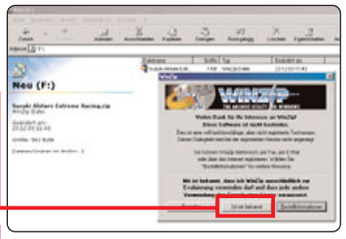


2 Klicken Sie dann doppelt auf Suzuki Alstare Extr....

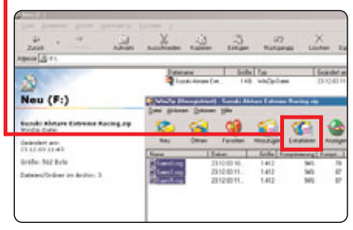


Spielstände unter Windows 98 packen und entpacken | Fortsetzung

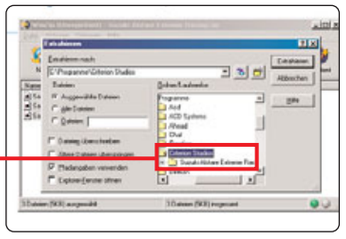
3 Daraufhin wird automatisch Winzip gestartet. Klicken Sie auf Ist mir bekannt.



4 Im folgenden Fenster markieren Sie wie in Schritt 5 einen oder, wie in diesem Beispiel, mehrere Spielstände und klicken dann auf Extrahieren.

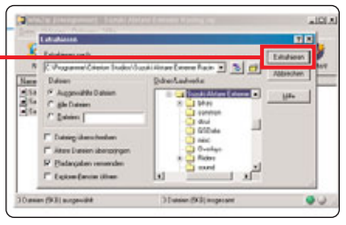


5 Über das folgende Fenster fügen Sie die markierten Spielstände schrittweise in den richtigen Ordner ein. Das funktioniert grundsätzlich nach dem selben Muster, nach dem Sie in den Schritten 3 und 4 die Spielstände gefunden haben. In diesem Beispiel klicken Sie also nacheinander doppelt auf C:, Programme, Criterion Studios und Suzuki Alstare Extreme.



Falls einer der Einträge nicht im Fenster zu sehen ist, ändern Sie per Klick auf ▶ und ▼ die Ansicht in der Liste. Wie Sie mit Spielständen anderer Spiele verfahren, steht ebenfalls im Ratgeber von Heft 5/2002.

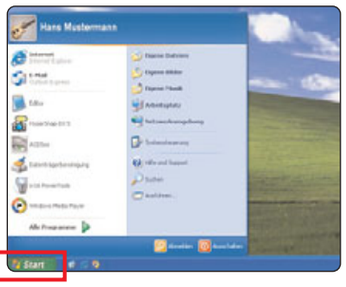
6 Klicken Sie nun auf Extrahieren, werden die komprimierten Spielstände von der CD-Rom in den richtigen Ordner des Spiels kopiert und dabei gleichzeitig entpackt. Damit sind sie wieder verfügbar, und Sie können das Spiel auf dem Stand fortsetzen, auf dem es vor dem Löschen des Spiels gewesen ist.



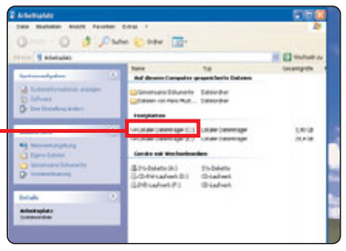
Spielstände unter Windows XP packen und entpacken

Wer das Betriebssystem Windows XP verwendet, braucht kein zusätzliches Programm, um Spielstände vor dem Löschen eines Spiels zu verkleinern und zu sichern. Das ist nämlich schon eingebaut

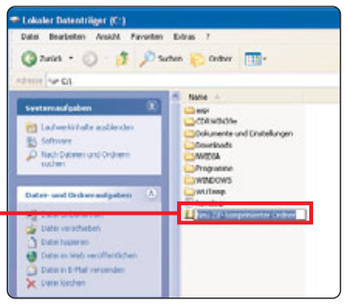
1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Start.



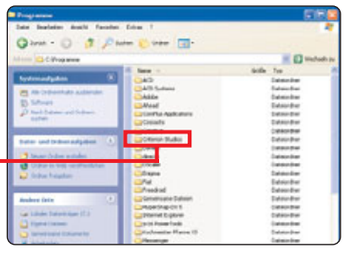
2 In dem daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie doppelt auf Arbeitsplatz und dann auf das Laufwerk, auf dem das zu löschende Spiel – in diesem Beispiel das Motorradrenn-Spiel „Suzuki Alstare Extreme Racing" – gespeichert ist. Standardmäßig ist es das Laufwerk C:.



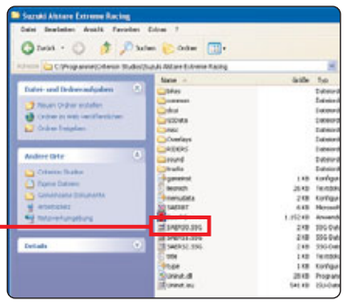
3 Klicken Sie oben links auf den Eintrag Datei, führen Sie den Mauszeiger auf Neu, und klicken Sie auf ZIP-komprimierter Ordner.



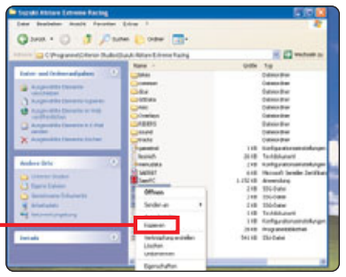
4 Daraufhin erscheint in dem in Schritt 2 geöffneten Laufwerksordner der Unterordner Neu ZIP-komprimierter Ordner. Geben Sie ihm einen sinnvollen Namen, zum Beispiel den des Spiels, dessen Spielstände Sie komprimieren und sichern wollen. Tippen Sie den neuen Namen einfach ein, in diesem Beispiel also Suzuki Alstare, und drücken Sie Enter.



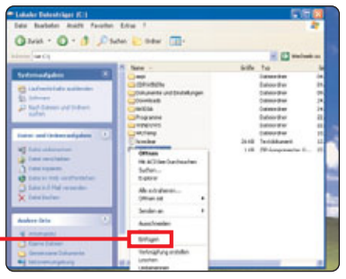
5 Klicken Sie nun doppelt auf den Eintrag Programme, dann auf Criterion Studios und auf Suzuki Alstare Extreme Racing. Sollte einer der Einträge nicht auf den ersten Blick sichtbar sein, klicken Sie in der Bildlaufleiste rechts so oft auf ▼, bis er zu sehen ist. In dem Ordner Suzuki Alstare Extreme Racing sind die Spielstände des zu löschenden Spiels gespeichert. Sie erkennen sie an der Dateiendung .SSG. Wie Sie die Spielstände auch bei anderen Spielen finden und erkennen, lesen Sie im Ratgeber von Heft 5/2002.



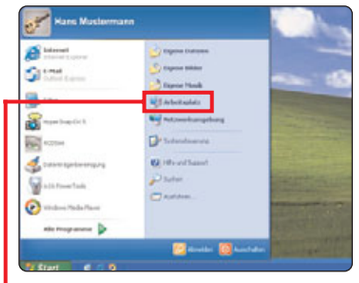
6 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf einen Spielstand. Möchten Sie – wie in diesem Beispiel – mehrere Spielstände in einem Arbeitsgang komprimieren, halten Sie S gedrückt und klicken die gewünschten Spielstandsdateien nacheinander mit der *rechten* Maustaste an.



7 Im daraufhin geöffneten kleinen Fenster klicken Sie auf den Eintrag Kopieren.

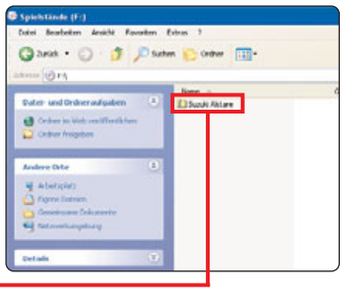


8 Klicken Sie nun oben links so oft auf Zurück, bis das Fenster am Ende von Schritt 2 wieder zu sehen ist. Klicken Sie darin mit der rechten Maustaste auf den in Schritt 4 angelegten neuen Ordner Suzuki Alstare und im daraufhin geöffneten kleinen Fenster auf Einfügen. Damit werden die Spielstände in den neuen Ordner kopiert und gleichzeitig komprimiert. Nun können Sie den Ordner Suzuki Alstare zum Beispiel auf eine CD-ROM brennen. Wie das geht, steht ebenfalls im Ratgeber von Heft 5/2002. Löschen Sie dann das Spiel und den Ordner Suzuki Alstare von der Festplatte, sind Ihre Spielstände nicht verloren.



Spielstände entpacken

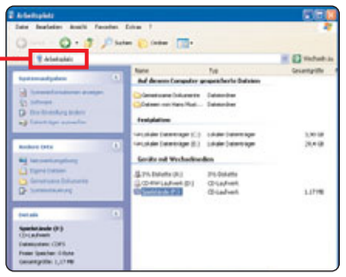
1 Installieren Sie das Spiel später wieder, fügen Sie die Spielstände von der CD-ROM einfach dort ein, wo Sie sie in Schritt 6 markiert haben. Legen Sie dazu die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein. Falls die CD-ROM nicht automatisch gestartet wird, klicken Sie anschließend jeweils doppelt auf Start, dann auf Arbeitsplatz und auf das CD-ROM-Laufwerk, zum Beispiel F:.



2 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner Suzuki Alstare.

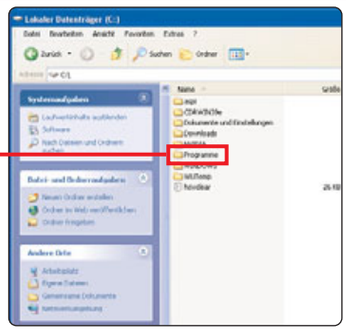
3 Im folgenden Fenster markieren Sie wie in Schritt 6 einen oder, wie in diesem Beispiel, mehrere Spielstände und klicken dann auf Kopieren.

4 Klicken Sie dann oben links so oft auf Zurück, bis Sie den Arbeits-

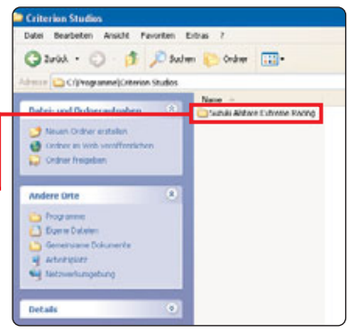


Spielstände unter Windows XP packen und entpacken | Fortsetzung

platz-Ordner mit der Laufwerksübersicht sehen.
Klicken Sie darin doppelt auf das Laufwerk, auf dem das zuvor wieder installierte Spiel – in diesem Beispiel „Suzuki Alstare Extreme Racing" – gespeichert ist. Also auf (C:).



5 Um die von der CD-ROM kopierten Spielstände an die richtige Stelle im Spiel einzufügen, klicken Sie dann nacheinander jeweils doppelt auf Programme und Criterion Studios. Die „richtige Stelle" ist dort, wo Sie die Spielstände in Schritt 6 markiert hatten.



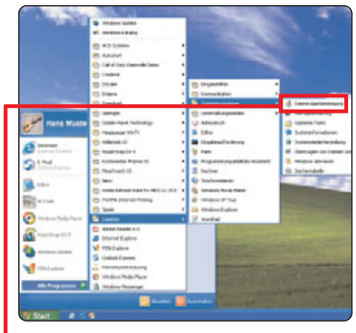
6 Im daraufhin geöffneten Ordner klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag Suzuki Alstare Extreme Racing, dann im kleinen Fenster auf Einfügen. Damit werden die von der CD-ROM kopierten Spielstände wieder in das

Datenträgerbereinigung einsetzen

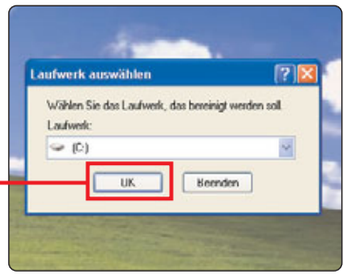
Ein wichtiger Schritt hin zu einer entschlackten Festplatte ist die Datenträgerbereinigung. Sie räumt mit überflüssigen, wie zum Beispiel temporären Dateien sowie dem Müll im Papierkorb auf

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

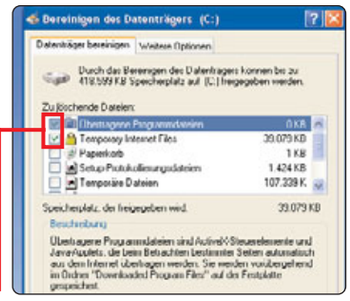
2 Im daraufhin geöffneten Startmenü führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Zubehör und Systemprogramme. Klicken Sie dann auf Datenträgerbereinigung.



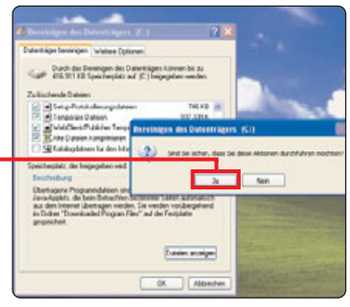
3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf OK, um das Laufwerk (C:) säubern zu lassen. Soll es gegebenenfalls ein anderes Laufwerk sein, klicken Sie auf ▼, markieren per Mausklick den gewünschten Laufwerksbuchstaben und klicken dann auf OK.



4 Anschließend sehen Sie eine Übersicht von Ordnern mit überflüssigen Daten, die gefahrlos geleert werden können. Alle Ordner, vor deren Namen ein Häkchen ist ☑, sind zum Leeren ausgesucht. Um ein Häckchen zu setzen, klicken Sie in ein leeres Kästchen ☐.



Sind nicht alle Ordner auf den ersten Blick zu sehen, klicken Sie so oft in der Bildlaufleiste auf ▼, bis sämtliche Ordner sichtbar sind. Sie können ruhigen Gewissens alle Ordner zum Löschen freigeben. Klicken Sie dann auf OK und anschließend auf Ja. Daraufhin beginnt die Datenträgerbereinigung mit ihrer Arbeit. Ist sie abgeschlossen, wird das Datenträgerbereinigungs-Programm ganz automatisch beendet.

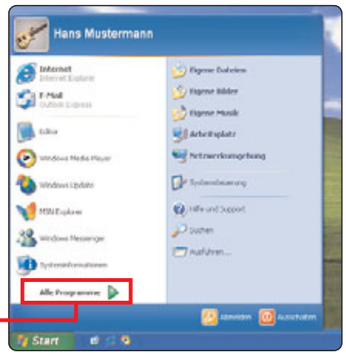


Deinstallations-Programm des Spiels nutzen

Eine „eingebaute" Löschfunktion, die das Entfernen zum Kinderspiel macht, ist bei vielen Spielen bereits Standard. Ein Beispiel ist das Strategie-Spiel „Cossacks – European Wars"

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Startmenü führen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf den Namen des zu löschenden



Spiels, in diesem Beispiel ist das Cossacks - European Wars, und klicken auf Deinstallation. Damit wird das Installationsmenü des Spiels gestartet.

3 Klicken Sie darin auf die Option Deinstallieren und anschließend auf Ja, um mit dem Löschen des Spiels zu beginnen.

4 Ist der Vorgang beendet, klicken Sie auf OK und abschließend auf Beenden.



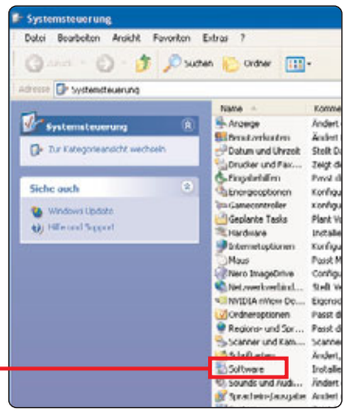
Registrierungs-Datenbank automatisch säubern

Ein recht zuverlässiges Mittel zum restlosen Entfernen von Spielen ist das automatische Löschen der Registrierungs-Datenbank

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Klicken Sie im Startmenü auf den Eintrag Systemsteuerung und anschließend doppelt auf Software.

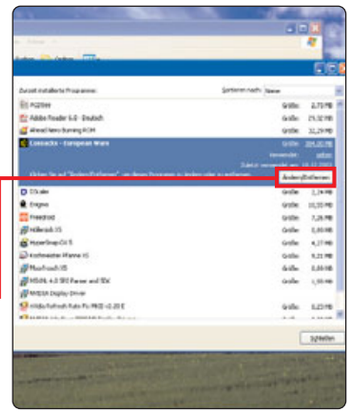
3 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie eine Übersicht der Programme, die auf Ihrem Computer gespeichert



sind. Ist das Programm, das Sie löschen möchten – in diesem Beispiel „Cossacks – European Wars" – nicht sichtbar, klicken Sie in der Bildlaufleiste so oft auf ▼, bis es in der Liste erscheint. Klicken Sie dann auf den Namen des Spiels, also auf Cossacks - European Wars.

4 Klicken Sie dann rechts von dem Namen auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen.

Verfahren Sie anschließend wie in den Schritten 3 und 4 im Kasten „Deinstallations-Programm des Spiels nutzen" beschrieben.



„JV 16 Powertools“ aus dem Internet herunterladen und installieren

Allen vorhergegangenen Mühen zum Trotz können ungültige oder nutzlose Einträge in der Registrierungs-Datenbank übrig bleiben. Mit der 30 Tage lang funktionierenden Gratis-Testversion von„JV 16 Powertools“ aus dem Internet löschen Sie auch diese Überreste bequem und sicher

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her wie gewohnt.

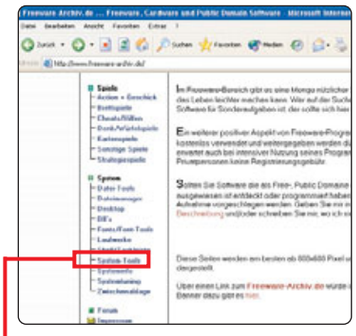
2 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.freeware-archiv.de ein, und drücken Sie Enter.

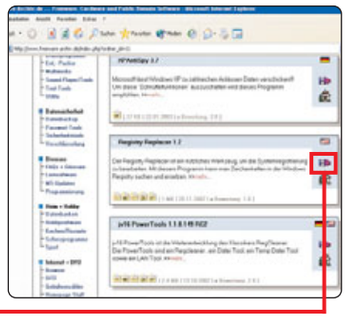
3 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie in der Bildlaufleiste am rechten Rand so oft auf ▼, bis in der Spalte am linken Seitenrand der Eintrag System-Tools sichtbar wird. Klicken Sie auf den Eintrag.

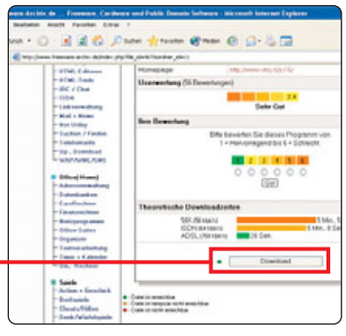
4 Im nächsten Fenster klicken Sie in der Bildlaufleiste so oft auf ▼, bis Sie in der Mitte der Seite einen Kasten mit dem Titel jv16 PowerTools sehen. Klicken Sie darin auf .

5 Im folgenden Fenster klicken Sie in der Bildlaufleiste so oft auf ▼, bis Sie den Eintrag Download sehen. Klicken Sie auf den Eintrag.

6 Im daraufhin geöffneten kleinen Fenster klicken Sie auf Speichern.







7 Anschließend klicken Sie am linken Rand auf Desktop und auf Speichern. Sollte oben im Fenster bereits Desktop stehen – wie hier gezeigt –, so klicken Sie gleich auf Speichern. Das Herunterladen der kostenlosen Installations-Datei von„JV 16 Powertools“ beginnt. Sie können diese Version 30 Tage nutzen.

8 Ist der Vorgang beendet, klicken Sie auf Schließen und schließen noch geöffnete Fenster jeweils per Klick auf ☒. Die Verbindung zum Internet können Sie nun trennen.

9 Auf der Windows-Oberfläche klicken Sie doppelt auf jv16pt_setup.

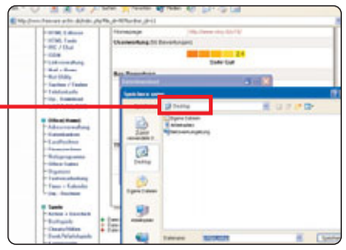
10 Starten Sie dann die Installation des Programms mit einem Klick auf Ja.

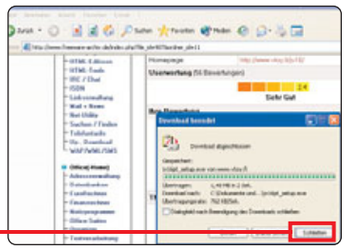
11 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Next > und nehmen die folgenden Vertragsbedingungen per Klick auf Yes an.

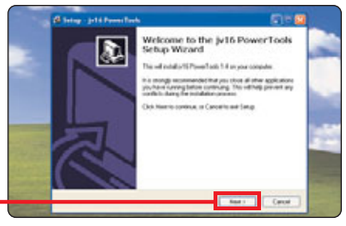
12 Nun klicken Sie in den nächsten vier Fenstern jeweils auf Next >.

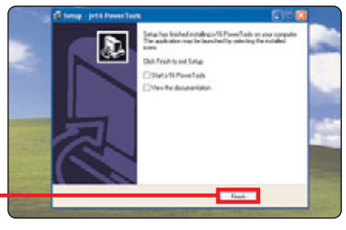
13 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Install.

14 Ist die Installation ausgeführt worden, klicken Sie abschließend auf Finish.









„JV 16 Powertools“ einsetzen

Das leicht bedienbare Suchprogramm spürt in der Registrierungs-Datenbank ungültige Einträge auf und löscht sie per Mausklick

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf jv16 PowerTools, um das Programm zu starten.

2 Über das daraufhin geöffnete Fenster nehmen Sie zunächst eine Sprachumstellung auf „Deutsch“ vor. Klicken Sie dazu auf Settings und dann auf Language.

3 Klicken Sie in der Bildlaufleiste des folgenden Fensters so oft auf ▼, bis in der Sprachenliste der Eintrag German - Deutsch zu sehen ist. Klicken Sie auf den Eintrag und dann auf die obere der beiden OK-Schaltflächen.

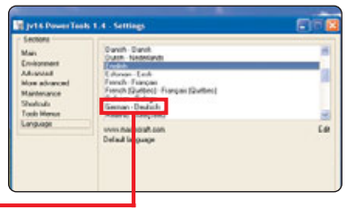
4 Klicken Sie erneut auf OK und im folgenden Fenster auf Registry-Tools.

5 Klicken Sie auf das zweite Symbol von links .

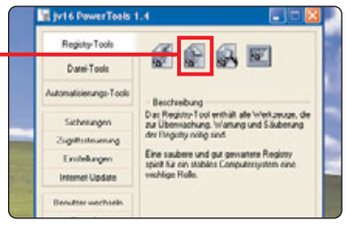
6 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Weiter und auf Start.

7 Daraufhin fahndet das Programm nach überflüssigen Dateien. Die Suche kann – je nach Festplattengröße und darauf abgelegter Datenmenge – mehrere Minuten dauern. Ist sie abgeschlossen, klicken Sie oben links auf die Schaltfläche Auswählen, führen den Mauszeiger zunächst auf Spezielle Auswahl und klicken dann auf den Eintrag neben dem grünen Punkt .









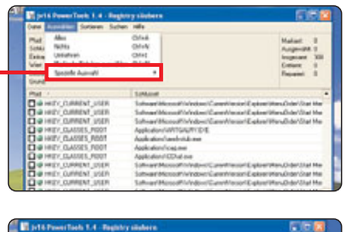
8 Um alle überflüssigen Dateien zu löschen, klicken Sie nun auf Entfernen und dann auf Ja.

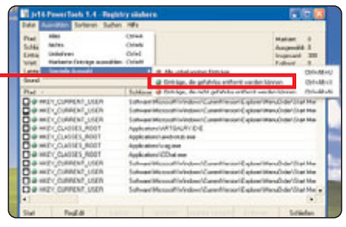
9 Sind alle Dateien entfernt, schließen Sie „JV 16 Powertools“ mit einem Klick auf ☒.

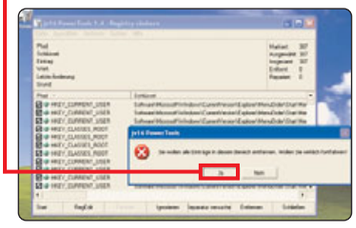
10 Falls nach dem Löschen Ihr PC nicht mehr richtig funktionieren sollte, können Sie die in Schritt 8 gelöschten Dateien wieder herstellen. Starten Sie „JV 16 Powertools“ wie in Schritt 1 beschrieben.

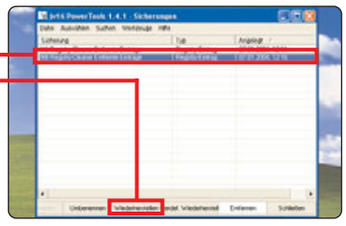
11 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Sicherungen, im daraufhin geöffneten Fenster auf den unteren Eintrag in der Sicherungsliste und schließlich auf Wiederherstellen.

12 Klicken Sie auf OK, und die gelöschten Dateien werden wieder hergestellt. Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils per Klick auf ☒.







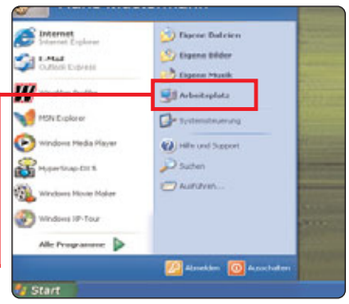


So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Bild für Bild, Schritt für Schritt

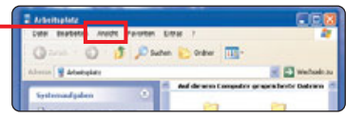
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um



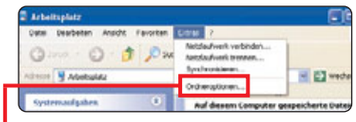
1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

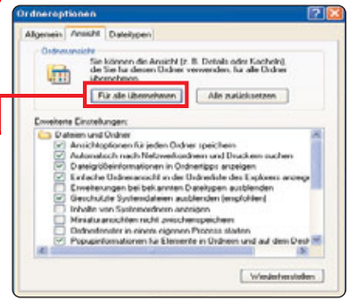


3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.

4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.



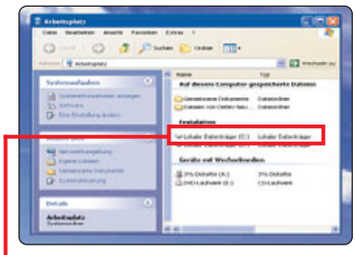
5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.



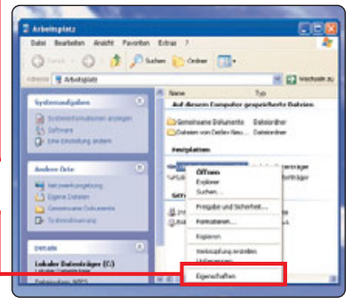
6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

Installation von PC-Spielen

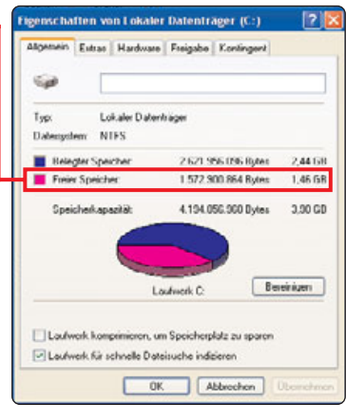
So kommt ein Spiel von der CD-ROM auf die Festplatte Ihres Computers



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.

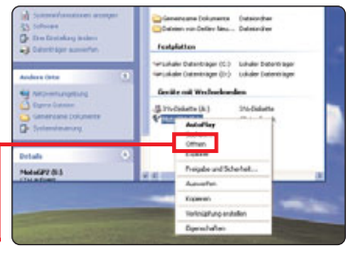


2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.



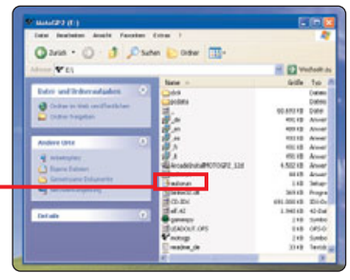
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).

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.

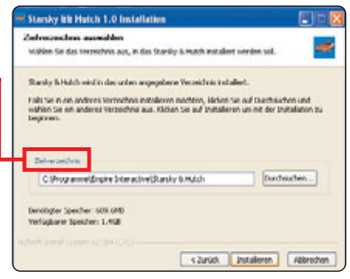


5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

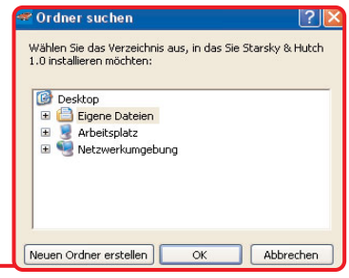
6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD-ROM liegt, in diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.



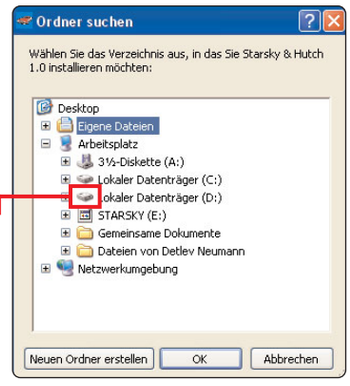
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ▽, bis sie im Fenster sichtbar wird.



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.

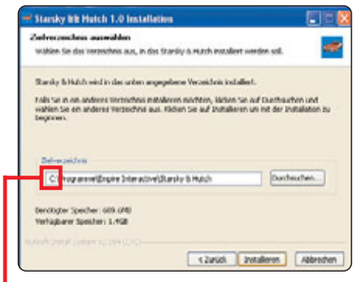


9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.166 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dafür auf ⊞ vor dem Eintrag Arbeitsplatz.



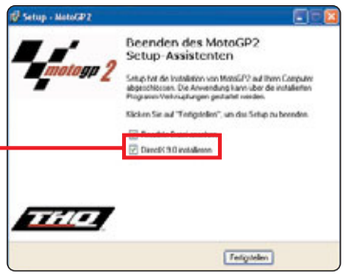
10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, dass Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis ein-

tippen müssen, da das automatisch vorgegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTER BILD 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.166 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 COMPUTER BILD 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.

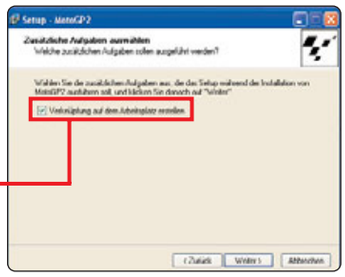


13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.



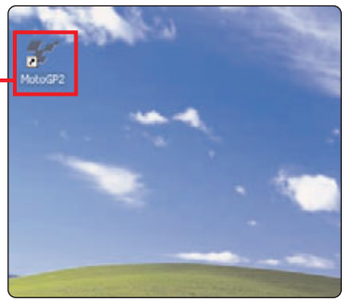
14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.



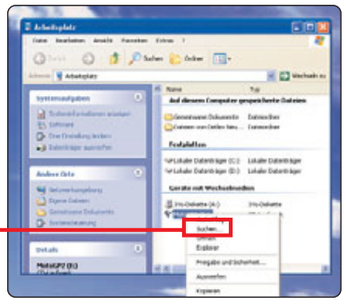
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

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 COMPUTER BILD 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).

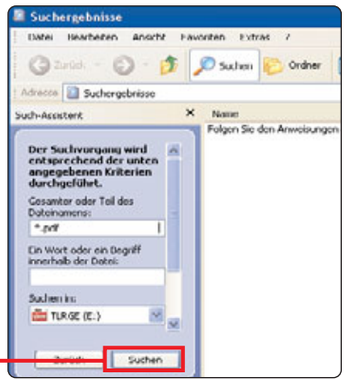


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

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.

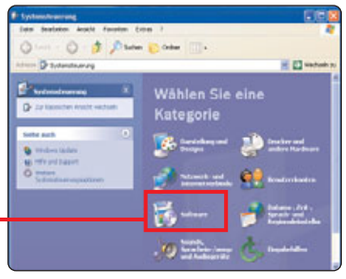


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

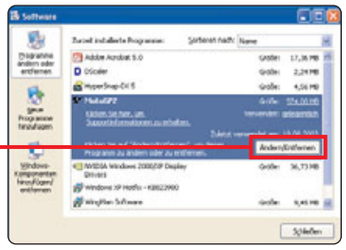
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



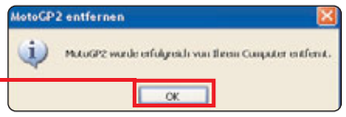
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

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.



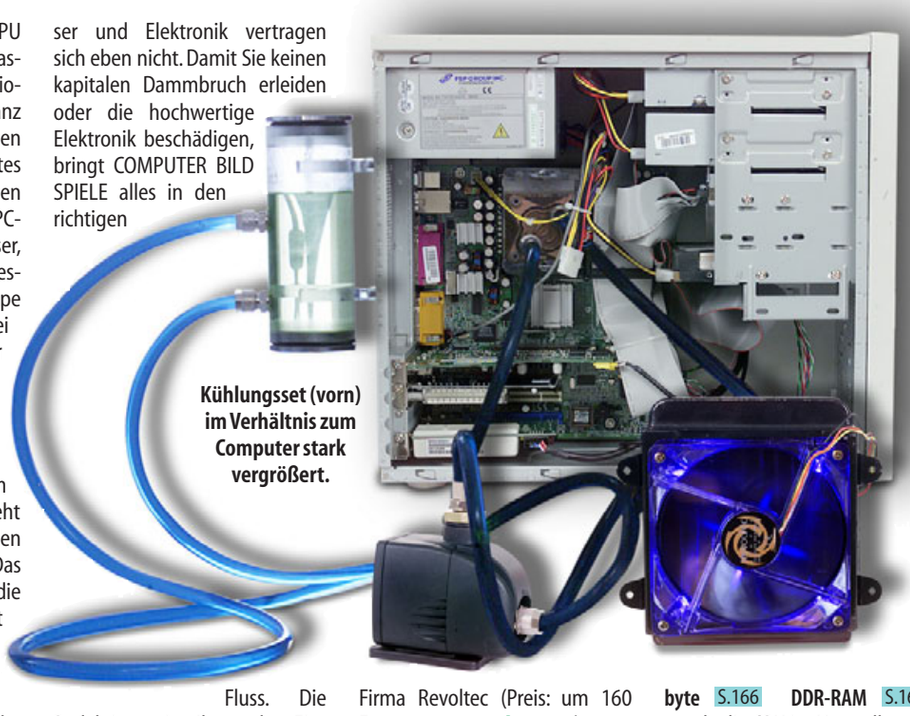
PROZESSOR-KÜHLUNG

Wasser marsch!

PC-Kühlung mal anders: Mit einer Wasserkühlung behalten Hauptprozessoren einen kühlen Kopf und Sie die Ruhe – dank flüsterleisem Betrieb

Moderne **Hauptprozessoren** S.166 (CPU) sind eine heiße Sache. Im wahrsten Sinne des Wortes. Denn infolge der hohen Verlustleistung heizt sich die Oberfläche des Prozessorkerns dermaßen auf, dass die Hitzeentwicklung nur noch mit gewaltigen Kühlkörpern in den Griff zu bekommen ist. Die darauf montierten Lüfter schaufeln die warme Luft vom Prozessor weg – und bewahren ihn so vorm Hitzetod. Einen Nachteil haben Standardlüfter allerdings: Sie sind oft extrem laut. Leiser arbeiten so genannte „Silentlüfter", also flüsterleise Ventilatoren. Mit einem solchen Modell erkauft man sich den Vorteil eines leiseren PC-Systems aber oftmals durch wieder ansteigende Wärmeentwicklung. Eine Lösung, die beide Fliegen mit einer Klappe schlägt, ist die Kühlung der CPU mittels eines geschlossenen Wasserkreislaufs. Doch wie funktioniert das? Im Prinzip ist es ganz einfach: In einem geschlossenen Schlauchsystem wird destilliertes Wasser von einer elektrischen Pumpe durchs Innere des PC-Gehäuses befördert. Das Wasser, das sich im Bereich des Prozessors erhitzt, wird von der Pumpe angesaugt und passiert dabei einen Ausgleichsbehälter, der Ihnen auch als Stelle zum Befüllen und Entleeren des Systems dient. Die Pumpe drückt dann das Wasser durch einen so genannten Radiator. Ein am Radiator befestigter Lüfter zieht kalte Luft durch die Kühllamellen und kühlt so das Wasser ab. Das abgekühlte Wasser trifft auf die CPU, und der Kreislauf beginnt von neuem. Die Motorkühlung eines Autos funktioniert übrigens prinzipiell genauso.

Ohne Haken ist die Sache nicht, denn Wasserkühlungen sind teuer, der Einbau ist zeitaufwendig und nur erfahrenen Bastlern zu empfehlen. Bei allen Arbeitsschritten müssen Sie sehr vorsichtig zu Werke gehen. Wasser und Elektronik vertragen sich eben nicht. Damit Sie keinen kapitalen Dammbruch erleiden oder die hochwertige Elektronik beschädigen, bringt COMPUTER BILD SPIELE alles in den richtigen Fluss. Die Redaktion zeigt Ihnen den Einbau einer Wasserkühlung Schritt für Schritt. Lesen Sie außerdem unbedingt den Kasten „Was Sie wissen sollten" auf dieser Seite.



Kühlungsset (vorn) im Verhältnis zum Computer stark vergrößert.

Als Wasserkühlung kommt der „Liquidicer", ein Komplettset der Firma Revoltec (Preis: um 160 Euro, www.revoltec.net) zum Einsatz, der außer erstklassiger Verarbeitung eine sehr gute Kühlleistung bietet.

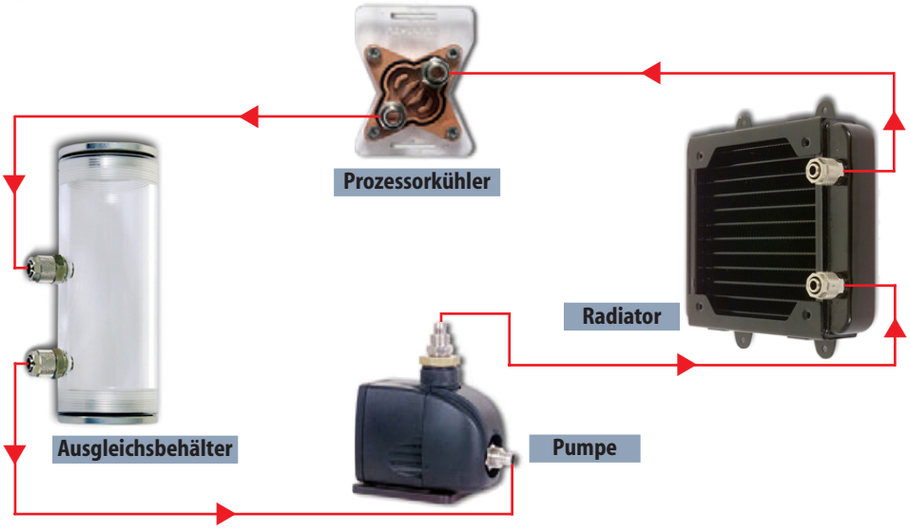
Im Test-PC (Athlon XP 2800+, Asus A7N8X Deluxe Rev. 2.0, Nvidia Geforce 3 Ti 500, 512 **Megabyte** S.166 **DDR-RAM** S.166) wurde die CPU im Normalbetrieb von 50 Grad Celsius auf angenehme 33 Grad heruntergekühlt – für einen Prozessor sind das fast arktische Verhältnisse. An diese Werte kommen selbst sehr gute Standardkühler nicht heran.

Was Sie wissen sollten

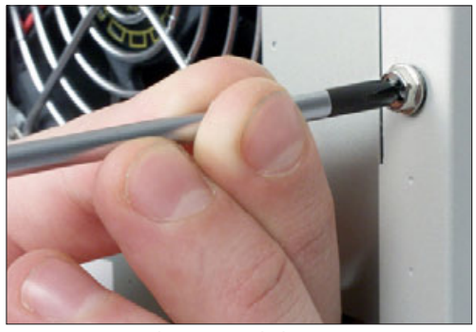
Den Einbau einer Wasserkühlung sollten Sie sich nur zumuten, wenn Sie über handwerkliches Geschick sowie Erfahrung im Einbau von PC-Komponenten verfügen – Sie sollten mindestens schon einmal in Ihrem Leben einen Prozessor-Kühler gewechselt haben. Im PC-Gehäuse austretendes Wasser kann die Elektronik irreparabel beschädigen. Lassen Sie den Kühler daher unbedingt ein Mal probelaufen, bevor Sie ihn in den Prozessorsockel einsetzen.

Je nach Typ des PC-Gehäuses können Sie möglicherweise nicht alle Elemente der Wasserkühlung im Gehäuse unterbringen. Besonders der Radiator nimmt viel Platz weg. Überprüfen Sie daher vor dem Kauf die Abmessungen des Gehäuses. Falls Sie bohren müssen, gehen Sie mit besonderer Vorsicht vor. Beschädigen Sie keine Bauteile im PC, und bohren Sie nicht dort, wo das Netzteil befestigt ist. Hier besteht akute Lebensgefahr, das Netzteil steht auch dann noch unter Hochspannung, wenn es ausgeschaltet und vom Stromnetz getrennt ist!

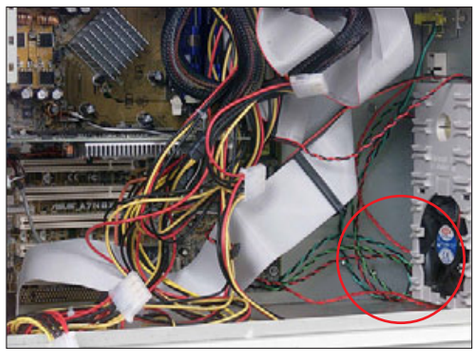
Aufbau eines Wasserkühl-Kreislaufs



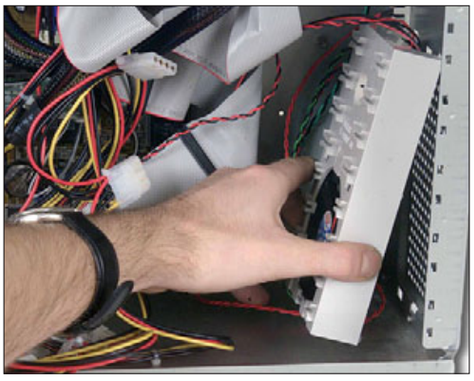
Einbauanleitung



1 Trennen Sie den ausgeschalteten Computer vom Stromnetz, und fassen Sie zur Ableitung statischer Aufladung kurz eine Heizung an. Montieren Sie anschließend möglichst alle PC-Gehäuseteile ab.



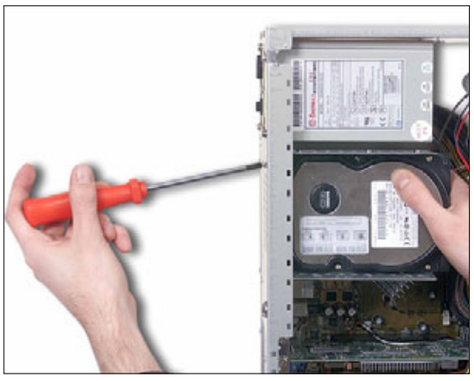
2 Suchen Sie im Gehäuse nach einer geeigneten Stelle für den Radiator. Dessen Lüfter benötigt viel Frischluft von außen, um das heiße Wasser zu kühlen. Unterhalb der Laufwerke ist oft der beste Platz (Kreis).



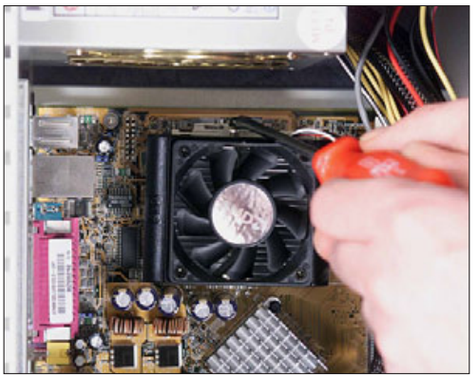
3 Sofern noch ein Gehäuselüfter eingebaut ist, entfernen Sie den. Schrauben oder ziehen Sie ihn vom Gehäuse ab. Je nach Gehäusemodell muss der eingebaute Lautsprecher eventuell ebenfalls weichen.



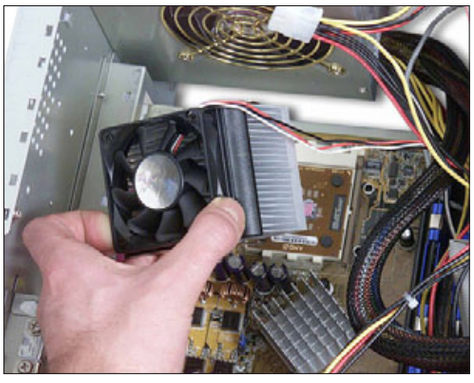
4 Wenn, wie hier, die Festplatte die Sicht auf den Hauptprozessor versperrt, muss auch sie für kurze Zeit ausgebaut werden. Lösen Sie zunächst Stromkabel und Datenkabel von der Festplatte.



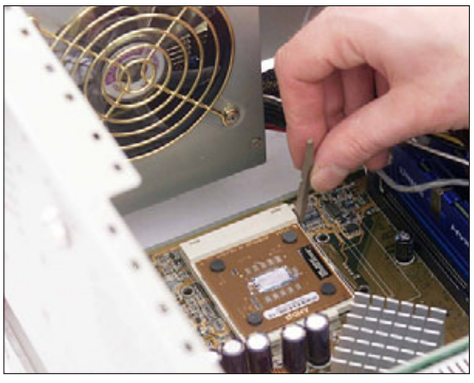
5 Entfernen Sie in diesem Fall anschließend die Befestigungsschrauben des Festplattenkäfigs. Achten Sie darauf, dass der Käfig nicht herunterfällt, und nehmen Sie ihn samt Festplatte aus dem PC-Gehäuse.



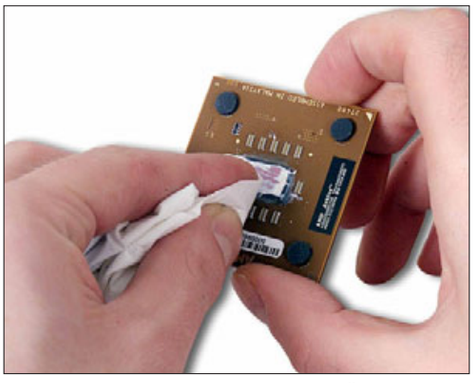
6 Es folgt die Demontage des Prozessorlüfters. Setzen Sie einen Schraubendreher in die Vertiefung des Lüfters, und heben Sie mit leichtem Druck die Klammer aus den Sockelnasen heraus.



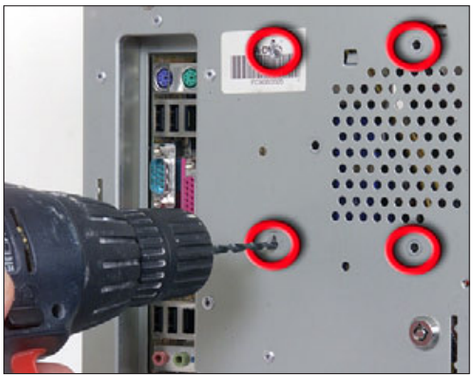
7 Ziehen Sie dann den Kühlkörper leicht nach hinten, damit auch die zweite Klammer aus der Halterung springt. Ziehen Sie danach vorsichtig den Kühler ab. Vergessen Sie nicht, das Lüfterkabel zu lösen.



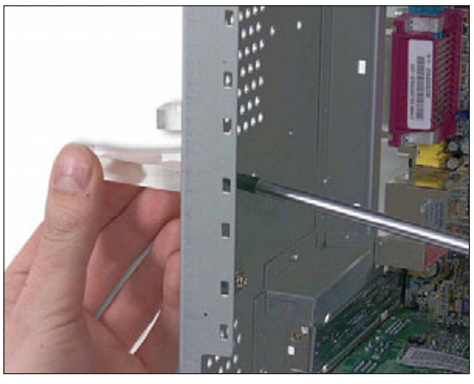
8 Lösen Sie danach am Prozessorsockel den Hebel aus der Arretierung, und bewegen Sie ihn senkrecht nach oben. Heben Sie anschließend vorsichtig den Hauptprozessor aus dem Sockel heraus.



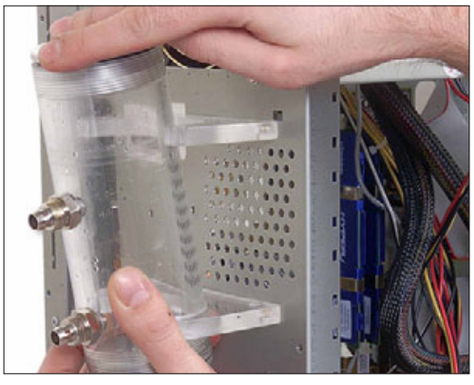
9 Säubern Sie den Hauptprozessor von Überresten der Wärmeleitpaste oder des Wärmeleitpads. Für die Paste genügt ein weiches Tuch, einem Pad begegnen Sie besser zusätzlich mit Nagellackentferner.



10 Für die Montage des Ausgleichsbehälters eignet sich die Gehäuserückseite. Fehlende Löcher können Sie mit der Bohrmaschine nachrüsten (Kreise). Beschädigen Sie dabei nicht das Netzteil: **Lebensgefahr!**



11 Bevor Sie den Ausgleichsbehälter anbringen können, schrauben Sie nun die beiden Acrylglas-Halterungen mit den mitgelieferten Schrauben an der Rückseite des PC-Gehäuses fest.



12 Dann drücken Sie den Ausgleichsbehälter auf die Halterungen, bis er mit einem lauten Schnappen einrastet. Achten Sie unbedingt darauf, den Behälter mit der Öffnung nach oben einzusetzen.

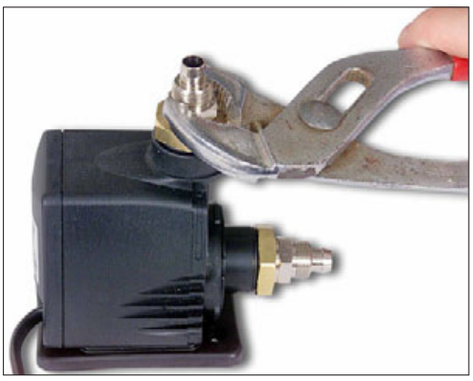


13 Widmen Sie sich abschließend der Pumpe. Die muss zunächst auf ihren Einsatz vorbereitet werden. Ziehen Sie erst die vordere Abdeckung von der Pumpe ab, und entfernen Sie das Schalterstück.



14 Schrauben Sie nun die goldfarbenen Adapterstücke auf die Pumpe. Ziehen Sie die Adapterstücke mit einem Maulschlüssel oder einer Zange fest – aber wenden Sie dabei keine übermäßige Gewalt an.

Einbauanleitung | Fortsetzung



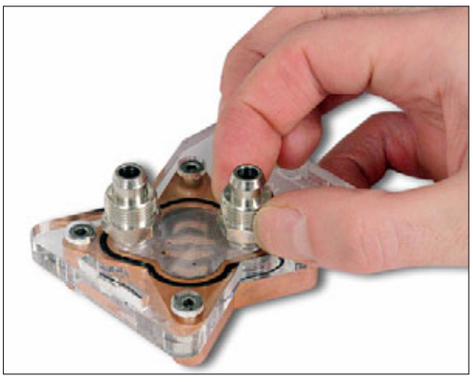
15 Auf die Adapterstücke werden anschließend die silberfarbenen Pneumatikanschlüsse geschraubt. Ziehen Sie diese Anschlüsse fest. Auch hier gilt: Achten Sie auf festen Halt, aber überdrehen Sie nicht.



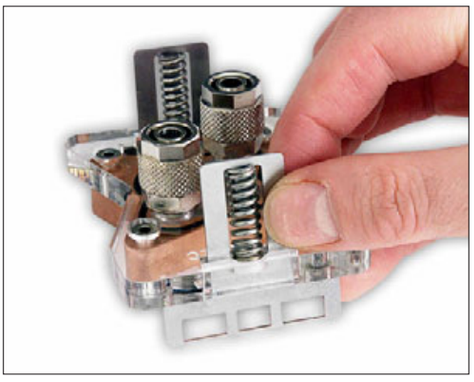
16 Setzen Sie zum Schluss das blaue Adapterstück wieder auf die Pumpe, und drehen Sie es fest. Darüber kommt das Dichtungskissen und zum Schluss die Abdeckung. Die Pumpe ist damit einsatzbereit.



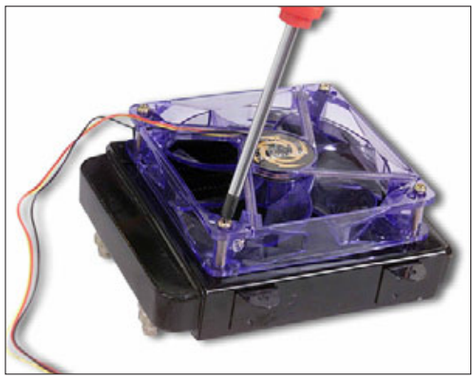
17 Setzen Sie dann die Pumpe in das Gehäuse ein. Ein idealer Standort ist in der Regel vor den Steckplätzen am hinteren Rand des PC-Gehäuses. Die Pumpe ist schmal genug, um Einbaukarten nicht zu stören.



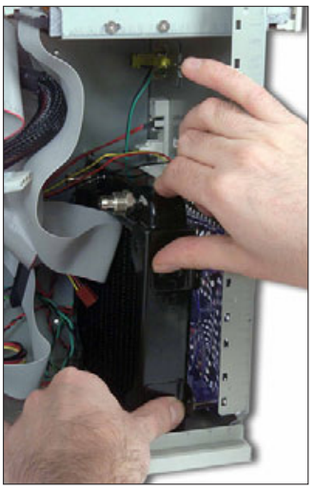
18 Nun müssen Sie den Kühlkörper vorbereiten. Drehen Sie die beiden Pneumatikanschlüsse in die Gewinde auf der Acrylglasplatte, und ziehen Sie sie gut fest. Beschädigen Sie dabei nicht das Acrylglas.



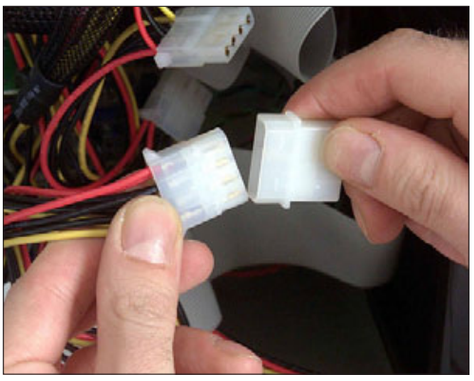
19 Stecken Sie anschließend je ein T-Stück von unten durch die Schlitze. Biegen Sie das T-Stück leicht, und montieren Sie danach die Feder, so dass sie in die Bohrung auf der Platte gleitet.



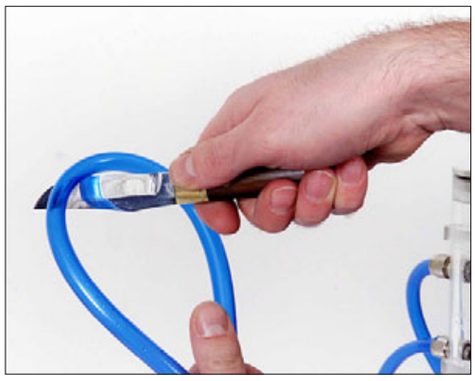
20 Schließlich müssen Sie noch den Radiator gebrauchsfertig machen. Befestigen Sie den Lüfter mit den vier mitgelieferten Schrauben auf dem Radiator. Der Lüfter muss fest auf dem Lamellenboden sitzen.



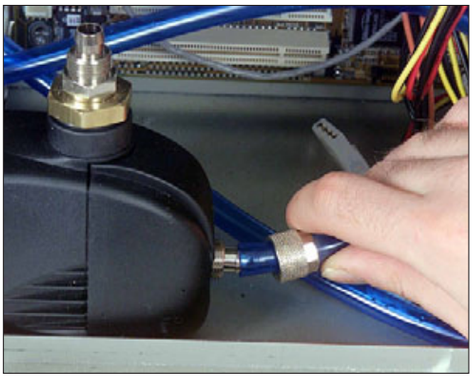
21 Setzen Sie dann den Radiator an der ausgewählten Stelle ins PC-Gehäuse ein, und schrauben Sie ihn am Gehäuse fest. Falls die Schrauben zu kurz sind, kann die Befestigung zur Not auch mit Gummibändern oder doppelseitigem Klebeband erfolgen.



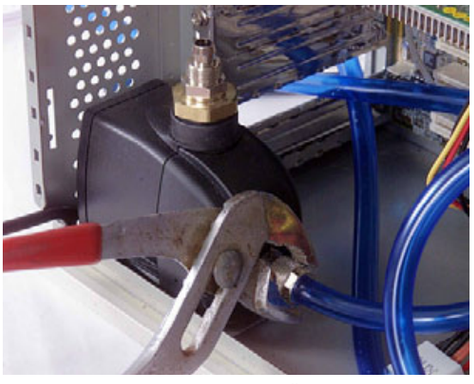
22 Verbinden Sie dann noch das Lüfterkabel mit der Hauptplatine oder, wenn das Kabel nicht reicht, mit dem Stromadapter und diesen wiederum mit einem freien Stromstecker im Gehäuse.



23 Es folgt das Zurechtschneiden der Schläuche. Orientieren Sie sich am Schaubild auf der ersten Seite. Achten Sie darauf, dass die Längen genügend Spielräume haben, damit später keine Knicke entstehen!



24 Dann können Sie die Schläuche montieren. Fangen Sie mit der Pumpe an. Schrauben Sie einen Überwurf ab, und stülpen Sie ein Schlauchende darüber, bis es fest und bündig sitzt.



25 Montieren Sie danach den Überwurf wieder und ziehen ihn mit einem Maulschlüssel oder einer Zange gut fest. Befestigen Sie dann alle weiteren Schläuche, wie im Schaubild auf der ersten Seite gezeigt.



26 Die zum Ausgleichsbehälter führenden Schlauchenden führen bei dieser Konstruktion zwangsläufig nach außen. Ziehen Sie die Schläuche daher am besten durch einen nicht belegten Einbauschacht, dessen Blende entfernt ist. Achten Sie darauf, dass das scharfe Gehäuseblech die Schläuche nicht beschädigt.



27 Schrauben Sie den Deckel des Ausgleichsbehälters ab. Befüllen Sie ihn mit destilliertem Wasser, und zwar so weit, bis die Anschlüsse knapp unter Wasser stehen – andernfalls würde Luft ins System gesaugt.



28 Verbinden Sie die Pumpe mit dem Stromnetz. Die Pumpe startet den Wasserkreislauf. Achten Sie peinlich genau darauf, ob irgendwo Wasser austritt. Falls ja: Stecker ziehen und Dichtungen überprüfen!



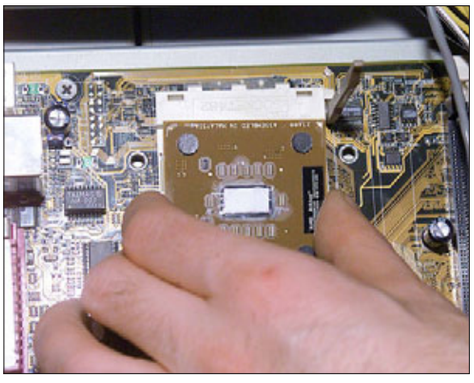
29 Hat sich das System als dicht erwiesen, so können Sie etwas von dem Wasserzusatz beimengen. Der mitgelieferte Zusatz reicht für zwei Liter Wasser und schützt die Anschlüsse. Die anschließende leichte Färbung des Wassers ist normal.



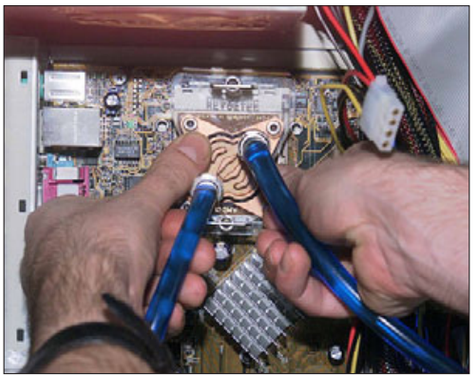
30 Jetzt muss das System noch entlüftet werden. Bewegen Sie dazu alle Schlauchverbindungen in kreisenden Bewegungen leicht hin und her. Das System ist entlüftet, wenn keine Blasen mehr aufsteigen und die Pumpe leise arbeitet.



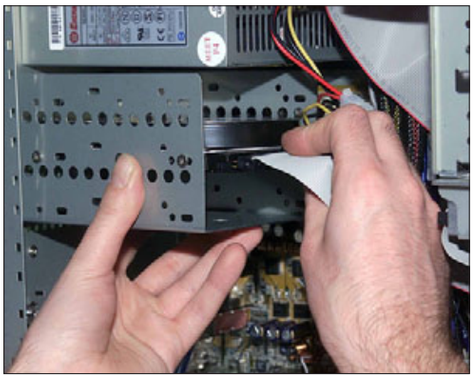
31 Danach wird der Deckel wieder auf den Ausgleichsbehälter geschraubt. Der Wasserkreislauf des Systems ist damit komplett geschlossen. Jetzt können Sie den Testlauf beenden und die Montage des Kühlers auf dem Hauptprozessor vorbereiten.



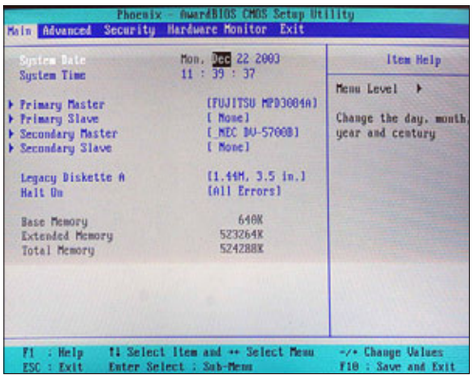
32 Bestreichen Sie den zuvor ausgebauten Hauptprozessor mit frischer Wärmeleitpaste, und setzen Sie ihn richtig ausgerichtet (auf Pin-Anordnung achten!) in den Sockel ein.



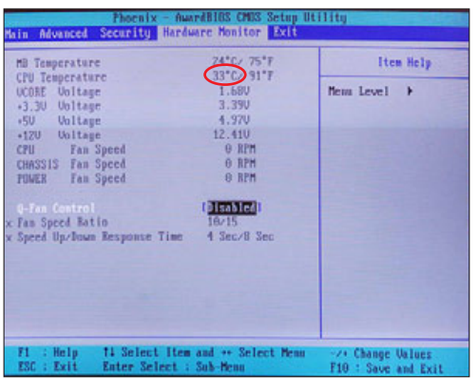
33 Entfernen Sie die Schutzfolie vom Kühler, und setzen Sie den Kühlkörper auf den Hauptprozessor. Drücken Sie gleichmäßig und vorsichtig auf den Kühler, bis die Klammern einrasten.



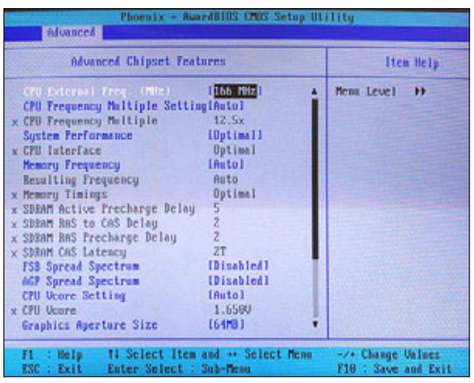
34 Die Wasserkühlung ist jetzt fertig installiert. Bauen Sie anschließend wieder den Festplattenkäfig ein, schließen Sie die Festplatte an, und befestigen Sie die einzelnen PC-Gehäuseteile.



35 Schalten Sie den Computer ein, und drücken Sie nach dem Start Esc, um das **BIOS** S.166 zu starten. Grundlegende BIOS-Kenntnisse werden an dieser Stelle vorausgesetzt.



36 Kontrollieren Sie zunächst die Temperatur. Die sollte nun wesentlich niedriger sein (Kreis). Steigt Sie allerdings schlagartig an, so schalten Sie den Computer sofort aus und überprüfen alle vorherigen Schritte.



37 Andernfalls muss wegen des Wechsels der Prozessor im BIOS neu eingerichtet werden. Stellen Sie im Menü „Advanced Chipset Features" den Prozessor gemäß Herstellerspezifikation ein.



38 Zum Schluss speichern Sie die Änderungen ab und starten den Computer neu. Herzlichen Glückwunsch! Nach harter Arbeit wartet nun ein stabiler, leiser und vor allem „cooler" Spielecomputer auf Sie.

Pressespiegel



Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Sacred

Inhalt:
Vorschau auf Stalker, Medal of Honor – Pacific Assault (deutsche Version) im Test, Pirates

Weitere Themen:
Far Cry, DTM Race Driver 2, Der neue Super-Pentium, Tipps und Tricks zu Castle Strike, Spellforce-Komplettlösung

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



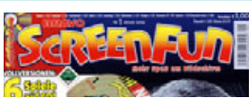
Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Sacred statt Diablo 2?

Inhalt:
X2 – Die Bedrohung, Freelancer, Breed, Thief 3, Colin McRae 4, Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zum Fußball-Manager 2004, „Need-for-Speed"-Geheimnisse, Sacred-Führer, Schlacht um Mittelerde

CD-ROM: 3
Preis: 4, 99 Euro



Ausgabe:
2/2004

Titelthema:
Das Spiel des Jahres 2003

Inhalt:
Gran Turismo 4, Star Wars Galaxies, The Italian Job, Alias, Die Völker 2 Gold

Weitere Themen:
Destruction Derby Arenas, NFL Street, Armed & Dangerous, Manhunt, Sacred, Grafikkarten im Test, Grand Theft Auto 3 und Vice City für Xbox

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Cryteks Edel-Shooter Far Cry im Test

Inhalt:
Warren Specters Action-Rollenspiel Deus Ex 2 in einem ausführlichen Bericht

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Secret Weapons Over Normandy, Lösung für Lords of Everquest, Erfolgstaktiken für Far Cry

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Neuer Prozessor-Bolide: Prescott kommt – aber mit Verspätung

Inhalt:
Neue Netzteile für Intel- und AMD-Systeme im Test

Weitere Themen:
Praxis: Stabile Systeme trotz Hardwarewechsel, Wissen: Hackerlegenden, Notebooks im Test, Praxis: Im Internet telefonieren

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
2/2004

Titelthema:
Castlevania

Inhalt:
Deutschland sucht den Superstar, FIFA 2004, R-Type Final, World Racing Championship 3, Timesplitters 2

Weitere Themen:
Amplitude, WWE Smackdown, Power-Downloads direkt auf die Memory Card

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro

FÜR SIE GELESEN



Frauenquote: die Damen vom SEK (Spiele-Entwicklungs-Kombinat).

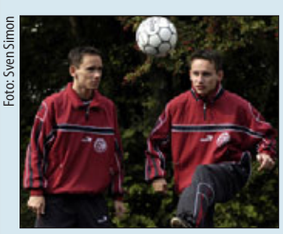
DIE WELT

Die Zeitung **DIE WELT** über das Vorurteil, Frauen interessierten sich nicht für die Entwicklung von Computerspielen:

„Doch auch Frauen zieht es in diesen exotischen Beruf. Sie interessieren sich vor allem für die Inhalte und die künstlerischen Aspekte. ‚Frauen chatten, Männer zocken, lautet ein Klischee. Ein weiteres: Computerspielentwickler sind alles 18-jährige Nerds (Freaks, Anm. der Red.), die morgens schon Pizza essen', sagt Carolin Batke. ‚Das ist natürlich totaler Quatsch. Ich glaube aber, dass dieses Bild von der Branche viele Frauen abschreckt.'

Batke weiß, wovon sie redet. Sie ist Mitgründerin und Gesellschafterin des Spiele-Entwicklungs-Kombinats (SEK) in Berlin, eines der größten Entwicklerbüros in Deutschland. ‚Der Frauenanteil in den Entwicklerstudios liegt bei rund zehn Prozent. Das ist extrem niedrig', sagt Thomas Dlugaiczyk, Geschäftsführer der Berliner Games Academy, die Computerspiele-Entwickler ausbildet. Carolin Batke fände es gut, wenn sich mehr Frauen in der Spieleentwicklung engagierten. Games-Academy-Leiter Dlugaiczyk glaubt, dass Frauen in der Branche gefragt sind. Er rät Frauen deshalb, sich einfach zu bewerben.

Foto: Sven Simon



Die PC-Spiel-Weltmeister schätzen auch „echten" Sport.

FOCUS

Der **FOCUS** berichtet über Computerspiele als Sport und stellt die deutschen Weltmeister vor, zwei Brüder aus Gelsenkirchen, die bei den World Cyber Games gewannen (siehe auch Exklusivbeitrag in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003):

„Dennis und Daniel Schellhase sind die Vorzeigespieler der deutschen Nationalmannschaft, die sich in Südkorea bei der Weltmeisterschaft der Computerspiele mit 600 Kontrahenten aus 55 Ländern an vernetzten Rechnern maß. Mit 17 Spielern, keiner älter als 20, war das deutsche Team ins Land der Morgenstille gereist, mit drei goldenen und zwei silbernen Medaillen und insgesamt 67 000 Dollar Preisgeld kam es wieder zurück. ‚Da drüben sind Computerspiele echter Sport mit kreischenden Mädchen als Fans, Autogrammstunden und Live-Übertragungen im Fernsehen', schwärmt Dennis. Die besten Spieler in Korea verdienen mit Preis- und Sponsorengeldern bis zu 100 000 Dollar im Jahr. Hinter vorgehaltener Hand werden noch weit höhere Summen genannt. Angebote über Profiverträge aus dem fernen Osten haben die beiden aber vorerst abgelehnt. Die Ausbildung geht vor. Beide studieren Wirtschaftsinformatik und beide haben (jeweils) eine Freundin."

DER SPIEGEL

Auch **DER SPIEGEL** widmet sich dem Thema Computerspiele als Wettstreit – hier geht es um die Deutsche Meisterschaft in Berlin:

„In Berlin zocken Deutschlands beste Computerspieler um den Meistertitel. Aus der spielenden Subkultur keimt eine schon jetzt semiprofessionelle Liga, die den Weg zum Mainstream sucht – und zur Anerkennung als Sport. Auf dem Programm stehen die Disziplinen Warcraft 3, Raven Shield, Counter Strike, Battlefield 1942 und Fifa Soccer. Und dabei geht es um nicht wenig: Insgesamt 65 000 Euro an Preisgeldern konnte der Veranstalter, die Netzstatt Gaming League Europe, bei Sponsoren einwerben. Dazu kommen Sachpreise im Wert von noch einmal 15 000 Euro. Auf mehr als 50 Turnieren hat die Liga ihre Finalteilnehmer ausgespielt. 176 Spieler haben sich qualifiziert. Aus den Kinderschuhen ist die deutsche Spiele-Szene längst heraus. Als Beleg dafür kann Hendrik, alias ‚mouz/dArk' dienen. ‚Wie Schach, aber spielerischer und nicht nur rein taktisch', beschreibt er seine Lieblingsdisziplin, für die er täglich zwischen einer und auch mal



„Warcraft 3": Top-Spieler brauchen stundenlanges Training.

sechs Stunden trainiert. Hendrik steht gerade kurz vor dem Abitur. Als ‚mouz/dark' gehört er zum Clan ‚mousesports'. Die Einheit wird professionell gemanagt und hat Sponsorenverträge, so dass Hendrik Fahrt und Unterkunft nicht selbst bezahlen muss. Außerdem fließt eine monatliche Aufwandsentschädigung."

Familie&Co

Die Familienzeitschrift **FAMILIE & CO** geht der Frage nach, warum actionreiche PC-Abenteuer Kinder faszinieren:

„‚Die meisten Jugendlichen bauen über am PC gespielte oder auch im Film gesehene Gewalt Aggressionen ab', erklärt der Erziehungswissenschaftler und Familie & Co-Experte Professor Peter Struck. Durch die brutalen Ereignisse kommen sie zum entlastenden Schluss: Sowohl Helden als auch Opfern kann es noch schlechter ergehen als mir. Nicht zuletzt garantiert das PC-Spiel Ersatzerfolge, weil die Bediener Macht über die Akteure ausüben. Und die Teens erfahren: Selbst Gewinner erleiden mitunter Schlappen, sind aber trotzdem nicht unterzukriegen. Also alles halb so wild."



„Freedom Fighters" helfen beim Aggressionsabbau.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTER BILD SPIELE getesteten Spiele mit ausgewählten Bewertungen anderer Fachzeitschriften

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTER BILD SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	612 288	300 747	256 772	168 088	112 153	80 764	58 925
COMPUTER (PC)							
Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	3,70	41 % Spielspaß			41 % Spielspaß		
Augustus	2,65						
Biathlon 2004	3,50	24 % Spielspaß	18 %				
Breed	2,77						
Carcassonne – Die Erweiterungen	2,14						
Castle Strike	1,92	83 % Spielspaß	70 %				
Contract Jack	1,78	72 % Spielspaß	81 %				
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	1,74	87 % Spielspaß	80 %	Note 2+	79 % Spielspaß		
Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	2,72	83 % Spielspaß		Note 3+			
Der Tempel des elementaren Bösen	2,12	80 % Spielspaß	79 %	Note 2			
Dungeon Siege – Legends of Aranna	1,50						
Fußball Manager 2004	1,96	87 % Spielspaß	87 %	Note 1-	89 % Spielspaß		
Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	2,82			Note 3-			
Move 2 Play	2,47						
Need for Speed – Underground	1,96			Note 2-			
Nosferatu	2,55		66 %				
Prince of Persia – Sands of Time	1,84	87 % Spielspaß	88 %	Note 1	89 % Spielspaß		
Pro Train 4 – Hamburg–Berlin	2,70						
Secret Weapons over Normandy	2,38	84 % Spielspaß	80 %		81 %		
Star Wars – Knights of the Old Republic	1,78	93 % Spielspaß	92 %				
Terminator 3 – Krieg der Maschinen	2,73	56 % Spielspaß	45 %		40 % Spielspaß		
X2 – Die Bedrohung	2,60	79 % Spielspaß					
Yu-Gi-Oh! – The Power of Chaos – Yugi The Destiny	3,06	53 % Spielspaß					
PLAYSTATION 2							
Castlevania	2,25			Note 2			
Die Sims brechen aus	2,17			Note 2+			
FIFA Football 2004	2,3					80 % Spielspaß	
Final Fantasy X – 2	1,97						
Harry Potter und der Stein der Weisen	1,94			Note 2			
Legacy of Kain – Defiance	1,75						
SWAT – Global Strike Team	1,97					72 % Spielspaß	81 %
Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	2,54			Note 4-		58 % Spielspaß	49 %
GAMECUBE							
Crash Nitro Kart	2,29			Note 2+			
Der Hobbit	1,93						
Die Sims brechen aus	2,11						
Freedom Fighters	1,98						
Mario Party 5	1,92						
XBOX							
Baldur's Gate – Dark Alliance 2	1,75			Note 2+			
Battlestar Galactica	2,55						
Der Hobbit	1,93			Note 3-			
Gladiator – Schwert der Rache	2,11			Note 3-			
NHL 2004	1,54						
Tiger and Dragon	2,63						
GAMEBOY ADVANCE							
Die Sims brechen aus	2,65						
Sim City 2000	2,84						
Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	2,31						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Neue Treiber und Patches

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier – und zusätzlich 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, etwa: Treiberversion: 2.1.8.5. Achtung: Beachten Sie beim Eintippen der Adressen Groß- und Kleinschreibung.

Die hier alphabetisch sortierte Liste der meistverkauften Computer-Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.04.02 vom 11. März 2003 (32 MB)
www.anno1503.com/german/productinfo/dl_patches.php4

Anno 1602 – Königsedition – Die Pyramide • Version 5 (0,5 MB)
www.software-pyramide.de/patches/34072_Patch1.exe

Baphomets Fluch – Der schlafende Drache
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Biathlon 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Black & White • Version 1.20 vom 12. Juli 2002 (7,5 MB)
www.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=163

Call of Duty
kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar

Command & Conquer – Generäle • Version 1.7 vom 5. November 2003 (9,2 MB)
ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-107-german2.exe

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg • Version 1.1 vom 22. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/LOTR_War_of_The_Ring/Patches/DE/warofthering_update_de_10_11.exe

Deutschland sucht den Superstar • Version vom 3. Dezember 2003 (2,5 MB)
ftp://downloads.codemasters.com/Patch/DSDS_Patch.exe

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 – Gold • Version vom 22. Mai 2003 (10 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/empire%20earth/patches/si_empireearth_update_en_1004_2000.exe

Empires – Die Neuzeit
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2003 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2004 • Version vom 7. November 2003
Spielverbesserungs-Programm über die Update-Funktion des Spiels verfügbar

Findet Nemo
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Flight Simulator 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2004 • Version 1.10 vom 28. November 2003 (15 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?load_id=60&filename=TCM04_PC_G_010.exe

Half-Life – Back to Games (dt. Version) • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (77 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Halo – Combat Evolved • Version 1.031 vom 16. Dezember 2003 4 MB
download.microsoft.com/download/5/9/9/599ef278-45a7-4cdb-a2e4-a417e7a2ef3e/patch1.0-1.031.exe

Harry Potter – Quidditch-Weltmeisterschaft
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Max Payne 2 • Version 1.01 vom 24. Oktober 2003 (5,2 MB)
ftp.take2.de/patches/maxpayne2_v1-01_patch.exe

Moorhuhn Kart Extra – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn X
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind – The Elder Scrolls 3 • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Need for Speed – Underground
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Piraten – Herrscher der Karibik
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Praetorians
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Prince of Persia – The Sands of Time
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Railroad Tycoon 3 • Version 1.03 vom 16. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp.take2.de/patches/RT3_103_GER.exe

RTL Skispringen 2004 • Version 1.48 vom 7. Januar 2004 (1,1 MB)
www.skispringen2004.de/ski2004.exe

Spellforce – The Order of Dawn • Version 1.05 vom 22. Dezember 2003 (21 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 01.01 vom Dezember 2003 (19 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_01.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 30. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Sven XXX
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Team Factor • Version 1.25 vom 3. April 2003 (138 MB)
ms7fx.iccc.cz/teamfactor/download.php?op=mydown&did=30

The Simpsons – Hit & Run
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 vom 4. Juni 2003 (8,7 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/Tropico2_Patch.exe

Unreal 2 – The Awakening • Version 03.14.03 vom 14. Februar 2003 (0,1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_2_the_awakening/downloads/u2_retail_031403_deu.exe

Unreal Tournament 2003 (deutsche Version)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

URU – Ages Beyond Myst • Version 1.2 vom 26. November 2003 (19 MB)
ftp.ubisoft.de/uru/UruUpdate12.exe

Wer wird Millionär? 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

XIII
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

You Don't Know Jack 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! – Power of Chaos – Yugi the Destiny
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus Nvidia-Serie • Version 52.16 vom 9. November 2003 (17 MB)
Win 95/98/Me ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME5216.zip

Asus Nvidia-Serie • Version 52.16 vom 9. November 2003 (18 MB)
Win XP ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win2KXP5216.zip

Asus Radeon-Serie • Version 7.95 vom 1. Dezember 2003 (7,9 MB)
Win 95/98/Me ftp://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/Win98SEME795.zip

Asus Radeon-Serie • Version 7.95 vom 1. Dezember 2003 (7,1 MB)
Win XP ftp://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/Win2KXP795.zip

ATI Radeon-Serie • Version 3.10 vom 17. Dezember 2003 (23 MB)
Win 98/Me www2.ati.com/drivers/wme-catalyst-7-962-031202m1-012924c.exe

ATI Radeon-Serie • Version 3.10 vom 17. Dezember 2003 (22 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-7-962-031202m1-012924c.exe

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (16 MB)
Win 98/Me de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2172

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • 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 98/Me ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5216/win9x_5216.zip

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • 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://ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 40.41 vom 28. Februar 2003 (9 MB)
Win XP ftp://ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 53.04 vom 9. Dezember 2003 (12 MB)
Win 95/98/Me download.nvidia.com/Windows/53.04/53.04_win9x_international.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 53.03 vom 9. Dezember 2003 (13 MB)
Win 2000/XP download.nvidia.com/Windows/53.03/53.03_winxp2k_international_whql.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.962 vom 23. Dezember 2003 (8,2 MB)
Win 95/98/Me ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_7962.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.962 vom 23. Dezember 2003 (5,9 MB)
Win 2000/XP ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_2KXP_7962.exe

Leadtek Winfast Nvidia-Serie • Version vom 8. Dezember 2003 (18 MB)
Win 95/98/Me ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031208/W9X_ALL_31208.exe

Leadtek Winfast Nvidia-Serie • Version vom 8. Dezember 2003 (20 MB)
Win 2000/XP ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031208/W2K_ALL_31208.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 45.23 vom November 2003 (20 MB)
Win 95/98/Me www.msi-computer.de/download/treiber/nv9x_45.23.exe

MSI GeForce FX-Serie • Version 5.0 vom November 2003 (20 MB)
Win 2000/XP www.msi-computer.de/download/treiber/nvpc_50.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

Videologic Vivid! XS • Version 2.00.20.516 vom 5. Juni 2003 (6,7 MB)
Win XP ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs38148wxp.exe

Soundkarten

Creative USB Sound Blaster Audigy 2 NX • Version 1.00.0009 vom 23.Dezember 2003 (19 MB)
Win 98/Me/2000/XP http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7161

Creative Audigy 2 • Version 4.0 vom 19. November 2003 (13 MB)
Win 98/Me/2000/XP http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7083

Hercules Gamesurround Fortissimo III 7.1 • Version 6.09 vom 06. 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 06. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse Pocket • Version vom 12. Dezember 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP http://ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win 98/ Me/2000/XP 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 01. 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 08. 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 5.11 vom 11. November 2003 (3,8 MB)
Win 2000/XP http://supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=396

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 04. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich



Briefe an die Redaktion

COMPUTER BILD 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 COMPUTER BILD 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.

So läuft „Patrizier 2 Gold“



Schwarzer Bildschirm statt weißer Landschaft? Das muss nicht sein.

„Patrizier 2 Gold“ ist ein tolles Spiel. Deswegen habe ich mich sehr über Eure CD-ROM in Heft 2/2004 gefreut. Aber jetzt sehe ich nach dem Start nur noch einen schwarzen Bildschirm. Was tun?

Karl Haltermann, Stuttgart

Wenn Patrizier 2 Gold nach dem Spielstart abstürzt, können Sie das Problem wie folgt beheben:

1 Beenden Sie alle offenen Programme, so dass nur noch die Windows-Oberfläche zu sehen ist.

2 Klicken Sie mit der rechten *Maustaste auf das Symbol*



.

3 Klicken Sie anschließend auf Eigenschaften *.*

4 Ändern Sie den Eintrag im oberen Eingabefeld, indem Sie am Ende des Eintrags hinter dem Anführungszeichen zuerst ein Leerzeichen und anschließend **/nointro** *eintippen.*



5 Danach klicken Sie auf OK *. Patrizier 2 Gold sollte sich daraufhin problemlos per Doppelklick auf das Verknüpfungssymbol*



starten lassen. *Die Redaktion*



Verbesserungsvorschlag: Es gibt einen Patch für „Der Planer 3“.

Planen ganz leicht gemacht

Ich habe gelesen, dass es für „Der Planer 3“ auf der Homepage zum Spiel angeblich einen Patch gibt. Das stimmt aber nicht, ich habe keinen gefunden.

Peggy Schwarz, per E-Mail

Doch, es gibt einen. Phenomedia, der Hersteller des Spiels, hat am 16. Dezember 2003 ein solches Spielverbesserungs-Programm ins Netz gestellt. Sie finden es unter der Internet-Adresse[1]

Die Redaktion

[1] **www.derplaner3.de/downloads/Setup_Planer3-Update-V11.exe**

Toller Einfall

COMPUTER BILD SPIELE hat tolle, einfallsreiche Leser. Einer von ihnen „verpackte“ die richtige Antwort auf eine Preisfrage besonders originell: Statt einer simplen Postkarte schickte er der Redaktion einen kleinen, selbst gebastelten Flachbildschirm. Unser Dank für diesen netten Gruß geht an ***Werner Sswat*** aus ***Emmerich****.*

Die Redaktion



ÄRGER DES MONATS

Saitek-Hotline besetzt – oder keine Verbindung

Max S.[3] (14) ist genervt. Sein Gamepad funktioniert nicht:

„Ich habe zu Weihnachten das Saitek-Gamepad ‚P880‘ bekommen. Ich startete die Installation. Es klappte nie. Auch die ‚Fehlerbehebung‘ brachte nichts. Nun rief ich bei Saitek an. Es war besetzt, oder es konnte keine Verbindung hergestellt werden. Dann ging ich auf die Homepage, fand nichts. Also schrieb ich Saitek eine E-Mail – bis jetzt habe ich keine Antwort.“

COMPUTER BILD SPIELE fragte nach. Mark Kenstler, Product Manager bei Saitek: „Leider ist nach den Feiertagen die Hotline sehr stark frequentiert. Warum auf die E-Mail nicht reagiert wurde, kann ich nicht sagen, dafür kann ich mich nur entschuldigen.“ Seine Lösung: „Wir empfehlen dringend, immer die aktuellen Treiber von unserer Seite **www.saitek.de** zu verwenden, da diese in regelmäßigen Abständen verbessert werden und Neuerungen enthalten. Vor der Installation der neuen Treiber ist es ratsam, die alten zu entfernen.“ Und siehe da: Es klappt.

[3] Name ist der Redaktion bekannt

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 aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
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.

Wer weiß die Lösung?

Ich spiele immer noch gerne „Dark Project – Der Meisterdieb“, das auf der CD–ROM aus Heft 1/2002 enthalten ist. Jetzt finde ich aber das Lösungsbuch nirgends.

Samario Kripp, per E-Mail

Da es sich um ein älteres Buch handelt, ist es in Buchhandlungen oftmals vergriffen. Auf der Internetseite ***www.pearl.de*** *finden Sie es aber noch für 9,90 Euro unter der Bestellnummmer CL-141-913. Oder Sie wenden sich telefonisch direkt an Pearl 07631-360-200.*

Die Redaktion



Hilfe gegen Rattenmenschen und andere Plagen gibt's im Lösungsbuch.

„Zeus“ herrscht ohne Patch

Wir haben uns sehr über Ihre Vollversion „Herrscher des Olymp: Zeus“ gefreut. Über die Feiertage haben wir es bis zur Erschöpfung gespielt. Im Internet habe ich dann gelesen, dass es einen Patch gibt. Also habe ich diesen heruntergeladen und die Datei gestartet. Doch dann erschien eine Fehlermeldung, in der stand, dass das Spiel nicht aktualisiert werden könne. Ich hoffe doch, dass Sie mir das erklären können. Bisher hatten wir noch nie Schwierigkeiten mit den Spielen von COMPUTER BILD SPIELE.

Maurine Schick, Neuss

Die Zeus-Variante auf der Heft-CD-ROM unterscheidet sich in einem kleinen Punkt von der Version im Handel. Das Patch-Programm „erkennt“ sie deshalb nicht richtig und funktioniert daher auch nicht damit.

Aber keine Sorge – der Patch enthält nur wenige, nicht wirklich bedeutende Verbesserungen. Daher können Sie Zeus von der Heft-CD-ROM auch ohne Patch problemlos spielen.

Die Redaktion



Zeus braucht gar keine Hilfe.

Spiele-Bücher

Rachet & Clank 2

Lösungsbuch | Auf der Reise über 20 Planeten hilft Ihnen diese Fibel bei der Lösung von Problemen und in Kämpfen gegen fiese Gegner. Allerdings müssen Sie beim Stöbern nach schneller Hilfe auf jegliche Freude fürs Auge verzichten. Das schwarzweiße DIN-A5-Heftchen enthält nur winzige Bilder, auf denen zudem wegen unscharfer Darstellung wenig zu erkennen ist. Schade drum, denn inhaltlich ist das Büchlein o.k. Auf eine ausführliche Einführung wurde aus Platzgründen zwar verzichtet, doch wird erklärt, wie Sie mit Ihren Spielfiguren wichtige Stil-Punkte bekommen, es gibt sowohl kurze Tipps als auch Schritt-für-Schritt-Lösungen. Außerdem finden Sie in der Game-Press-Veröffentlichung Schummeltricks (Cheats) und (mit Mühe noch erkennbare) Karten aus dem Spiel. Damit sollte der Kampf gegen Endgegner, wie „Qwark", zu bestehen sein – wenn Sie Ratschläge wie diesen beherzigen (Buchseite 45): „Nehmen Sie ‚R.I.D.A. II' möglichst schon verstärkt zur Hand (vorausgesetzt, Sie haben sich diese Waffe für 1 000 000 Bolts gekauft). Schwingen Sie sich mit Hilfe der grünen Kugel auf die andere Seite. Schießen Sie ununterbrochen mit der ‚RIDA II' auf den Koloss, ist dieser schneller besiegt, als sie sich vorstellen." Wegen der Mängel in Sachen Aufmachung bleibt das Buch leider nur Durchschnitt.



Ratchet & Clank 2, 66 Seiten, 4,95 Euro, keine ISBN, www.game-press.de

Geht so
Auch für Anfänger

Der Hobbit

Lösungsbuch | Im Kino ist die „Herr-der-Ringe"-Trilogie gelaufen, als Spiel gibt's jetzt die Vorgeschichte „Der Hobbit". Und mit dem gleichnamigen DIN-A4-Buch kommen Sie gut über die Runden. Das Beste vorweg: Dieses Druckwerk ist selbst nahezu märchenhaft. Es beginnt mit einer detaillierten Beschreibung der Charaktere Bilbo, Gandalf, Thorin Eichenschild, Gollum, Smaug und verschiedener Gefolgsleute Thorins. Dann werden die Grundlagen des Spiels erklärt, von der Steuerung über die Bewegungen der Hauptfigur bis hin zu Erfolg versprechenden Kampftaktiken. Schließlich folgt eine Führung durch elf Spielstufen. Die leicht verständlichen Texte werden in übersichtlicher Gliederung inklusiver großformatiger, farbiger Bilder präsentiert. Detailreiche Karten mit leicht erkennbaren Symbolen erleichtern dem Hobbit-Spieler, sich in Mittelerde zurechtzufinden. Extra-Tipps fördern schnelle Erfolgserlebnisse. So sollte auch die letzte Aufgabe, die Befreiung Beorns, kein Problem mehr sein, wenn Sie Ratschläge wie diesen befolgen: „Kämpfen Sie nicht gegen die Orks, an denen Sie im letzten Graben vorbeikommen. Beorns Gesundheit nimmt rasch ab, und Sie haben keine Zeit, um sich mit dämlichen Orks herumzuplagen. Arbeiten Sie sich durch den Graben vor, und benutzen Sie die blauen Fässer, um Kettenreaktionen seltsamer Ereignisse in Gang zu setzen, die Beorn nach und nach befreien". Keine Frage, an diesem Buch hätte auch Bilbo Beutlin selbst seine Freude gehabt.



Der Hobbit, 98 Seiten, Prima Games, 14,95 Euro, ISBN 0-7615-4492-5

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Anno 1503		Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9		14,99 Euro
2	Die Sims – Hokus Pokus		–	
	Prima/ Electronic Arts	0-7615-4484-4		14,99 Euro
3	Gothic 2		–	
	Data Becker	3-8158-1816-8		9,95 Euro
4	Tomb Raider – The Angel of Darklness		Geht so	
	Markt und Technik/ X-Games	3-8272-9114-3		12,95 Euro
5	Microsoft Flight Simulator 2004		Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-9		12,95 Euro
6	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten		Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4		9,95 Euro
7	Anno 1503		Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X		9,95 Euro
8	Die Sims Megastars (7 in 1)		Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4358-9		14,95 Euro
9	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft		Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4282-5		14,95 Euro
10	Sim City 4		Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6		14,95 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Bestenliste

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTER BILD 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 in diesem Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

SPIELE FÜR PC

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Salammbo	The Adventure Company	2,11	41,15 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Baphomets Fluch – Der Schlafende Drache	THQ	2,21	41,50 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Uru – Ages beyond Myst	Ubisoft	2,23	48,80 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	15,00 €[1]	2/2004	Phenomedia	Bochum	02327-9970
4	Law and Order	Dreamcatcher Interactive	2,82	42,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	4,88	28,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dungeon Siege – Legends of Aranna	Microsoft	1,50	24,99 €[1]	2/2004	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	47,89 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Star Trek – Elite Force 2	Activision	1,78	25,40 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Contract Jack	Vivendi	1,78	26,80 €	2/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
3	Star Wars – Jedi Knight - Jedi Academy	Activision	1,78	39,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,84	43,30 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	39,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Enclave	Atari	1,90	33,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
9	Tron 2.0	THQ	1,94	41,00 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	XIII	Ubisoft	2,08	44,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	41,00 €	1/2004	Todin	Werl	02922-878580
12	Chrome	Koch Media	2,14	38,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Halo	Microsoft	2,30	34,99 €	12/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
13	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	42,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Red Faction 2	THQ	2,32	18,45 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	37,80 €	3/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
17	Hulk	Vivendi	2,40	34,80 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Starsky & Hutch	Empire Interactive	2,54	29,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Nosferatu	Eidos	2,55	29,00 €[1]	3/2004	Eidos	Hamburg	01908-39582
20	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	44,99 €[1]	3/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
21	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	2,71	20,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Chaser	Jowood	2,71	32,80 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	45,90 €	2/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
24	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WW2	Electronic Arts	2,76	22,50 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Breed	CDV	2,77	46,80 €	3/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
26	Will Rock	Ubisoft	2,91	27,75 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Ghostmaster	Vivendi	3,52	38,00 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

AUFBAUSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	1,86	17,50 €	12/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	42,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	31,85 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Pure Pinball	Koch Media	2,21	25,75 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dragons Lair 3D – Return to the Lair	Ubisoft	2,42	26,95 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Move 2 Play	Koch Media	2,47	49,99 €[1]	3/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
4	Böse Nachbarn	Jowood	3,34	1,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580

KARTENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Yu-Gi-Oh! – The Power of Chaos – Yugi The Destiny	Konami	3,06	31,99 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	1,88	42,25 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	43,30 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Vegas Tycoon	Empire Interactive	2,17	40,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

QUIZSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	You Don't Know Jack 4	Take 2	2,48	26,00 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Wer wird Millionär? – Sport Edition	Eidos	3,22	28,70 €	1/2004	Todin	Werl	02922-878580

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	World Racing	TDK mediactive	1,75	27,75 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	43,30 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	F1 Challenge 99 – 02	Electronic Arts	2,31	36,55 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Colin McRae Rally 3	Codemasters	2,34	27,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	2,73	18,59 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ	3,70	29,95 €[1]	2/2004	THQ	Krefeld	01805-605511

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Activision	1,78	38,29 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	40,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	49,99 €[1]	2/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
4	Fluch der Karibik	Ubisoft	2,26	24,90 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	Atari	2,44	25,50 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts		1,90	27,70 €	12/2003	Todin	Werl	02922-878580
2	Flight Simulator 2004	Microsoft		2,13	61,89 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts		2,49	27,70 €	1/2004	Todin	Werl	02922-878580
4	Pro Train 4 – Hamburg – Berlin	NBG		2,70	19,95 €[1]	3/2004	NBG	Burglengenfeld	09471-80920
5	Enigma – Rising Tide	Pointsoft GmbH		3,21	37,50 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Die Sims – Megastar	Electronic Arts		3,26	26,25 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Expansion Pack	Atari		3,43	29,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Der Planer 3	Phenomedia		4,83	18,60 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	RTL Skispringen 2004	THQ		2,34	25,80 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Beach King Stunt Raser	Koch Media		2,68	8,65 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Biathlon 2004	Ubisoft		3,50	28,89 €	2/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knightshift	Zuxxez Entertainment		1,47	38,75 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Warcraft 3 – Frozen Throne	Vivendi		1,52	24,50 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Age of Mythology – The Titans	Microsoft		1,69	22,00 €	12/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
4	No Man's Land	CDV		1,88	44,50 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Empires – Die Neuzeit	Activision		1,92	38,20 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Castle Strike	Data Becker		1,92	49,95 €[1]	2/2004	Data Becker	Düsseldorf	0211-9334900
7	Command & Conquer - Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts		1,96	18,75 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Homeworld 2	Vivendi		2,00	36,50 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Civilization 3 – Conquests	Atari		2,01	29,30 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Age of Wonders – Shadow Magic	Take 2		2,05	23,00 €	10/2003	Todin	Werl	02922-878580
11	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media		2,14	13,90 €	2/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
12	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts		2,28	35,80 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Chicago 1930	Wanadoo		2,32	39,40 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	O.R.B.	Modern Games		2,33	36,49 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Silent Storm	Jowood		2,41	41,90 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Commandos 3	Eidos		2,48	38,40 €	12/2003	Todin	Werl	02922-878580
17	Republic – The Revolution	Eidos		2,56	19,75 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Heaven and Hell	CDV		2,60	19,70 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Augustus	Atari		2,65	36,80 €	3/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
20	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	Vivendi		2,72	48,59 €	3/2004	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
21	Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	Modern Games		3,07	18,70 €	9/2003	Todin	Werl	02922-878580
22	Against Rome	Bigben Interactive		3,10	39,70 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

ONLINESPIELE FÜR PC

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	In Memoriam	Ubisoft		2,16	42,90 €[2]	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Planetside	Ubisoft		2,76	22,20 €[2]	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

SPIELE FÜR PLAYSTATION 1

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Metal Slug X	Avalon Interactive		2,09	27,85 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Beyblade	Atari		3,76	29,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	One Piece – Grand Battle	Atari		2,63	28,45 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Digimon World 2003	Atari		3,08	11,80 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts		1,63	35,89 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Clocktower 3	CEG Interactive		2,61	52,00 €	9/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos		3,42	28,85 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft		1,31	28,89 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft		1,43	49,00 €	1/2004	Todin	Werl	02922-878580
3	Jak 2 – Renegade	Sony		1,45	53,10 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Virtua Fighter 4 – Evolution	Infogrames		1,48	52,59 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts		1,49	49,60 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi		1,67	48,15 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Hulk	Vivendi		1,68	42,95 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
8	Ghosthunter	Sony		1,69	54,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony		1,69	59,90 €[1]	1/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
10	Legacy of Kain – Defiance	Eidos		1,75	59,99 €[1]	3/2004	Eidos	Hamburg	01908-39582
11	Eye Toy – Groove	Sony		1,76	37,15 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Resident Evil Dead Aim	CEG Interactive		1,81	51,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Chaos Legion	CEG Interactive		1,85	50,85 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami		1,91	51,76 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller [2] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
15	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,39 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	50,00 €[1]	3/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
17	Castlevania	Konami	2,25	59,95 €[1]	3/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-98557320
18	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	54,99 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	49,00 €	1/2004	Todin	Werl	02922-878580
20	Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubisoft	3,56	27,40 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
FUSSBALLSPIELE								
1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	1,93	48,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	48,78 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Eye Toy – Play	Sony	1,16	53,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	36,49 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
KARTENSPIEL								
1	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Konami	2,60	32,30 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
RENNSPIELE								
1	Formel Eins 2003	Sony	1,70	53,00 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	The Italian Job	Eidos	2,78	54,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy X - 2	Electronic Arts	1,97	59,99 €[1]	3/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
2	Dark Chronicle	Sony	2,00	53,70 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	48,39 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
SPORTSPIELE								
1	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	1,89	37,20 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	1,99	33,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	53,50 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Splashdown 2 – Rides Gone Wild	THQ	2,10	33,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	44,85 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	SSX 3	Electronic Arts	2,41	49,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Le Tour de France – Centenary Edition	Konami	2,46	27,60 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR XBOX

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ACTION								
1	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	1,41	48,50 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
1	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	1,41	51,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	1,80	46,80 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	1,88	48,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Der Hobbit	Vivendi	1,93	55,99 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Futurama	Take 2	2,02	23,00 €	10/2003	Todin	Werl	02922-878580
7	Red Faction 2	THQ	2,05	34,65 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Otogi – Myth of Demons	Infogrames	2,07	51,89 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Counterstrike	Microsoft	2,11	51,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	54,99 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Brute Force	Microsoft	2,14	32,70 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
12	Starsky & Hutch	Empire Interactive	2,16	44,00 €	9/2003	Todin	Werl	02922-878580
13	Voodoo Vince	Microsoft	2,18	26,20 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	57,99 €[1]	3/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
15	Dino Crisis 3	CEG Interactive	2,57	49,40 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	29,95 €[1]	3/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
PRÜGELSPIEL								
1	Soul Calibur 2	Electronic Arts	1,68	45,30 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Project Gotham Racing 2	Microsoft	1,23	49,49 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,43	52,15 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Midnight Club 2	Take 2	1,67	49,20 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Midtown Madness 3	Microsoft	1,80	27,95 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	49,05 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	F1 Career Challenge	Electronic Arts	2,50	29,40 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIELE								
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	1,48	48,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	51,89 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon Interactive	1,75	54,99 €	3/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
SIMULATION								
1	Die Sims	Electronic Arts	2,07	49,50 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
1	Top Spin	Microsoft	1,27	49,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	53,45 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wakeboarding Unleashed	Activision	2,51	51,60 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
STRATEGIE								
1	Aliens versus Predator Extinction	Electronic Arts	2,73	27,70 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER									
1	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Vivendi		2,18	51,65 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ACTION									
1	Viewtiful Joe	CEG Interactive		1,39	51,70 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Activision		1,43	52,30 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Splinter Cell	Ubisoft		1,50	51,90 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Der Hobbit	Vivendi		1,93	54,95 €[1]	2/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
5	Freedom Fighters	Electronic Arts		1,98	59,99 €[1]	2/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
6	Die Hard Vendetta	Vivendi		2,05	52,30 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	P.N.03	CEG Interactive		2,20	51,20 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Def Jam Vendetta	Electronic Arts		2,31	33,99 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Dragon Ball Z – Budokai	Atari		2,59	47,15 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
FUSSBALLSPIELE									
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts		1,74	49,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	International Superstar Soccer 3	Konami		2,50	52,99 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Mario Party 5	Nintendo		1,92	54,99 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Wario World	Nintendo		2,01	48,80 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Super Bust A Move – All Stars	Ubisoft		2,19	28,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Findet Nemo	THQ		2,25	35,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Sonic Adventure DX Directors Cut	Sega		2,51	53,65 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
PRÜGELSPIEL									
1	Soul Calibur 2	Nintendo		1,30	48,40 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE									
1	Mario Kart Double Dash	Nintendo		1,35	46,95 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Burnout 2	Acclaim		1,60	48,99 €	9/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	V-Rally 3	Atari		2,17	33,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Crash Nitro Kart	Vivendi		2,29	54,95 €[1]	2/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
ROLLENSPIELE									
1	Lost Kingdoms 2	Activision		2,08	52,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Skies of Arcadia Legends	Atari		2,82	44,85 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
SIMULATION									
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts		2,11	59,99 €[1]	3/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
SPORTSPIELE									
1	Black & Bruised	Vivendi		1,78	54,10 €	10/2003	Todin	Werl	02922-878580
2	1080° Avalanche	Nintendo		1,96	49,70 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Evolution Snowboarding	Konami		3,67	19,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER									
1	Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	Nintendo		2,16	15,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ACTION									
1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts		1,95	42,40 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Splinter Cell	Ubisoft		2,09	40,60 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wing Commander Prophecy	Take 2		2,36	11,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Digimon Battle Spirit	Atari		2,47	45,30 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	The Revenge of Shinobi	Atari		2,82	37,30 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Banjo-Kazooie Gruntys Rache	THQ		1,82	44,30 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo		1,88	37,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Donkey Kong Country	Nintendo		1,96	36,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo		2,17	35,95 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Kirby – Nightmare in Dream Land	Nintendo		2,18	64,00 €	12/2003	Todin	Werl	02922-878580
6	Findet Nemo	THQ		2,87	39,00 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Spirit – Der wilde Mustang	THQ		3,05	19,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
KARTENSPIEL									
1	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	Konami		2,31	49,95 €[1]	3/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-98557320
RENNSPIEL									
1	Stuntman	Atari		2,18	35,30 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ROLLENSPIELE									
1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo		1,62	36,70 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo		1,96	37,70 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Pokémon – Rubin und Saphir	Nintendo		2,06	37,90 €	8/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Golden Sun – The Lost Age	Nintendo		2,24	36,10 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	Atari		2,36	43,90 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SIMULATIONEN									
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts		2,65	44,99 €[1]	3/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
2	Sim City 2000	THQ		2,84	35,90 €	2/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290
SPORTSPIEL									
1	Fila Decathlon	THQ		2,15	19,99 €	11/2003	Karstadt	Berlin	0208-4951418
STRATEGIE									
1	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo		1,67	35,00 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami		2,41	39,99 €	1/2004	Playcom	Erfurt	0361-49290

Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	49,60 €	5/2003	Gaficom	Haar	089-43749025
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	32,99 €	5/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	32,50 €	5/2003	Netcircuit	Oranienburg	03301-809819
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	29,99 €	5/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	30,51 €	5/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	169,99 €	4/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	179,00 €	4/2003	Pama	Offenburg	0781-9246260
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	239,49 €	4/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	83,99 €	4/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	92,41 €	4/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet All in Wonder 9800 SE	Guillemot	1,78	251,20 €	2/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Hercules 3D Prophet 9800XT Classic	Guillemot	1,83	594,20 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Radeon 9800 Atlantis	Sapphire Technology	2,18	249,00 €[1]	2/2004	Sapphire Technology	Griesbach	08734-93900
4	Winfast A 350 TDH LX	Leadtek	2,25	249,00 €[1]	2/2004	Leadtek	Berlin	040-25170704
5	Verto Geforce FX 5600 Ultra	PNY Technologies	2,57	183,87 €	2/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet 9000	Guillemot	2,58	73,62 €	7/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065

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	34,90 €	10/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	8,90 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	29,90 €	10/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	18,61 €	10/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

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	22,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	I-Trique 2.1 3300	Creative Labs	3,52	67,99 €	9/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
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

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
3	A 5.600 Seismic Power	Philips	2,88	149,90 €[1]	9/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
4	Home Arena 5.1	TerraTec	2,89	86,05 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Cinema 6100	Dreamaxtrading	3,23	149,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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 Gamecube	Logitech	3,08	37,91 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	66,30 €	1/2004	Com on	Berlin	030-47497600
2	NF340 Race Master	Trust	2,68	32,90 €	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

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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 Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 500	Logitech	1,77	39,99 €	10/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	20,99 €	10/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	MX 300	Logitech	1,83	37,70 €	10/2003	Gaficom	Haar	089-43749025
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	15,43 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	9,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	64,99 €	3/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	37,99 €	3/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030
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	3505X Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	29,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
6	Cordless Mouse Man Optical	Logitech	1,82	31,99 €	3/2003	Lion Electronic	Polch	02654-4030

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	39,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	28,32 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	47,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	35,75 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	76,99 €	6/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
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	75,30 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	70,98 €	6/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
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	48,26 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	51,85 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	73,99 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	65,77 €	8/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Aureon 5.1 Fun Games	TerraTec	2,49	47,56 €	8/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	50,15 €	8/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,80 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	44,25 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	51,85 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Xbox	Microsoft	1,93	199,00 €[1]	6/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Playstation 2	Sony	2,21	199,00 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
3	Gamecube	Nintendo	2,89	99,95 €[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 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
●	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

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	29,85 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
1	Speed Link SL-3250 RF Cube Pad	Jöllenbeck	1,56	49,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
3	Soft Touch Controller	Big Ben	1,68	14,99 €[1]	11/2003	Big Ben	Bergheim	02271-498590
4	Gamecube Game Pad	Logic 3	1,82	12,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
5	Brooklyn Junior Pad	Vidis	1,85	14,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	42,16 €	11/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	26,87 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	45,55 €	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	46,16 €	11/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Soft Touch Controller	Big Ben	2,27	12,90 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Controller S	Microsoft	1,45	34,88 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	24,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	Xbox Controller	Microsoft	1,62	34,88 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	XS Pad	Big Ben	1,66	18,50 €	11/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	XS Gamepad	Saitek	1,83	16,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	30,13 €	12/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	21,51 €	12/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro (PS2)	Guillemot	2,39	34,16 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	44,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	34,14 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

TASTATUR/MAUS-SETS (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	79,99 €	3/2004	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	90,99 €	3/2004	Lion Electronic	Polch	02654-4030
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	73,35 €	3/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	305 KS Wireless Optical Deskset	Trust	2,09	39,95 €[1]	3/2004	Trust	Kleve	02821-58810
5	Wireless Optical Desktop	Microsoft	2,14	81,32 €	3/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
6	Cordless Desktop Precision	Logitech	2,31	43,21 €	3/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
7	Desktop Wireless 6000	Creative Labs	2,44	43,46 €	3/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
8	Typhoon Office Cordless Navigator Deluxe	Anubis	2,55	29,95 €[1]	3/2004	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
9	XK-245 RF Desk Set Optical Office	X-Tensions	2,58	29,99 €[1]	3/2004	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: Manfred Freye

Internet-Adressen aus dem Heft

Hier finden Sie die Hilfetelefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spiele-Hersteller. Weitere Online-Adressen stehen direkt in den zugehörigen Beiträgen. Unser Service im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen aber auch gerne ans COMPUTER BILD SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die dazu benötigten Informationen.

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 aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96690	05241-966610	05241-96690	05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Atari	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Avalon Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.de
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[3]	keins	dreamcatcherinteractive.com
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
Hasbro Interactive	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Infogrames[2]	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Jowood	A-8786	Rottenmann	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[2]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	02408-959209	02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	01805-005806	0190-000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026-950308	www.nintendo.de
Novitas	38122	Braunschweig	0700-06684827	0531-2153411	0900 - 11 00 823	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
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
Take 2	80798	München	089-278220	089-27822111	01805-217316	01908-7326836	Mo-Fr **S**: 8-24 Uhr, **T**: 12-20 Uhr[3]	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
Ubisoft	40215	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	01908-8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805-0537636	01805-032936	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	67547	Worms	06241/26880	06241/268888	01805/656008	01805/656008	Mo -Fr 9- 17 Uhr	089/24245241	www.zuxxez.com

■ bis zu 0,122 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz ■ 1,51 Euro pro Anruf aus dem deutschen Festnetz

[1] siehe auch Modern Games [2] siehe auch Atari [3] **S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“) angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsunterschied zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

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/Bildauflösung
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.

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.

BIOS
Steht für Basic Input/Output System, also „grundlegendes Ein- und Ausgabeprogramm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des Computers das **Betriebssystem**.

Bluetooth
Bluetooth ist ein Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte, wie Tastaturen und Mäuse, aber auch Handys kabellos zu verbinden. Gegenwärtige Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragung auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

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. Die CD-RW (RW steht für „rewritable“) ist eine lösch- und wiederbespielbare CD. CD-Recorder, auch „Brenner“ genannt, sind Laufwerke, mit denen CD-ROMs und Musik-CDs produziert („gebrannt“) und gelesen werden können.

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von PC-Bauteilen, etwa 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 über eine solche Composite-Verbindung übertragene Signal ist allerdings schlechter als ein per **Scart**-Kabel übertragenes Bildsignal, das die einzelnen Bildinhalte über getrennte Kabeladern führt und so ein deutlich saubereres Bildsignal liefert.

CPU
Diese Abkürzung steht für „Central Processing Unit“, Deutsch: „Zentrale Prozessor-Einheit“. Siehe **Hauptprozessor**.

DDR/DDR 2
DDR bedeutet „doppelte Datenrate“ und bezeichnet besonders schnelle Arbeitsspeicher (DDR-RAM). Dabei erfolgt nicht, wie früher üblich, pro Taktsignal nur eine Datenübertragung, sondern es sind gleich zwei. DDR 2 transportiert Datenmengen noch deutlich schneller.

DECT-Telefon
DECT ist die Abkürzung für „Digital Enhanced Cordless Telecommunications“, auf Deutsch etwa: „digitale, verbesserte, schnurlose Telekommunikation“. Bei diesem Verfahren werden die Telefongespräche per Funk von einer fest ans Telefonnetz angeschlossenen Basisstation an bis zu acht DECT-Schnurlos-Telefone übertragen. Die Reichweite beträgt bis zu 50 Meter.

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, der den Ton, auch bei Spielen, über bis zu sieben Kanäle wiedergibt. In dieser Bestform heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Beim verbreiteten „Dolby Digital 5.1“ kommen die Töne aus fünf im Raum verteilten Lautsprechern und einer Bassbox.

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 oder 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** oder **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 bereits erwähnten Formaten DVD-R und DVD+R steht.

DVD-Brenner
Siehe **DVD**.

DVD+R
Siehe **DVD**.

Spieletastatur (Gamepad) im Detail
Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen bewegt) 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“.

DVD+RW
Siehe **DVD**.

DVD-R
Siehe **DVD**.

DVD-RW
Siehe **DVD**.

DVD-ROM-Laufwerk
Siehe **DVD**.

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 **Bildpunkt/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 also, dass Bildschirme schräg verlaufende Linien stufig darstellen. 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.

GIF
Dateiformat für Bilder. Im Gegensatz zu anderen Bildformaten sind bei GIF-Bildern maximal 256 Farben möglich. Das spart Speicherplatz und ist daher speziell für das Internet gut geeignet.

Gigabyte
Ein Gigabyte entspricht 1024 **Megabyte**.

Gigahertz
Ein Gigahertz entspricht 1000 **Megahertz**.

GPRS
„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.

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 ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Der Vorteil: Computergrafiken werden so viel schneller berechnet.

GSM
GSM steht für „Global Standard for Mobile Communications", auf Deutsch: „weltweiter Standard für mobile Kommunikation". Nach diesem Standard arbeiten die D- und E-Handy-Netze.

Hauptplatine
Hier befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa DVD-ROM-Laufwerk **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Karten und andere Komponenten.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)
Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

IP-Adresse
Für die Datenübertragung im Internet und in **Netzwerken** wird das Internet-Protokoll, kurz IP, benutzt. Jeder Computer erhält 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.

JPG
Auch JPEG, Dateiformat für Bilder. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

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.

Megabyte
1024 **Kiloyte**.

LAN
Lokales Computer-**Netzwerk**.

Modem
Ein Modem ist quasi ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der PC in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder auch ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt".

MP3
MP3 ist ein weit verbreiteter Standard zur **Komprimierung** von Musik- und anderen Audiodateien. Solche Dateien können im MP3-Format auf rund ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe reduziert und dann auch per Internet verschickt werden – und zwar fast ohne hörbare Qualitätseinbußen. Zur Wiedergabe benötigen Sie einen MP3-Spieler.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Spielekonsolen, die untereinander Daten austauschen. In jedem Gerät muss eine **Netzwerkkarte** vorhanden sein, an die dann die Netzwerkkabel angeschlossen werden. In moderne Computer und Spielekonsolen ist eine solche Karte üblicherweise fest eingebaut.

Netzwerkkarte
Siehe **Netzwerk**.

Open GL
Open GL ist eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Sammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

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.

Server
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Cli-

➔

Bildauflösung anhand eines Beispiels
Die Anzahl der kleinen Punkte (Pixel), die das Bild erzeugen, bezeichnet man als Auflösung. Je mehr Pünktchen, desto höher die Auflösung, und desto mehr Details sind auf dem Monitor zu erkennen.



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.



ents (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**.

Spielserver
Siehe **Server**.

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 Kabeladern 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.

TFT
Weiterentwicklung der LCD-Technik. „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 „Dünnfilm-Transistor“. Diese Bildschirmtechnik arbeitet ebenfalls mit Flüssigkeitskristallen. Sie wird vor allem in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt, neuerdings auch in Fernsehgeräten. Die Bilddarstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf.

TIFF
In einer TIFF-Datei ist ein Bild Punkt für Punkt gespeichert. Dadurch nehmen solche Dateien viel Speicherplatz in Anspruch. Allerdings braucht der Computer andererseits zur Darstellung des Bildes wenig Zeit.

UMTS
„Universal Mobile Telecommunications Service“ heißt der neue Mobilfunkstandard, mit dem große Datenmengen schnell übertragen werden sollen. Für UMTS ist ein spezielles Handy nötig. Ein entsprechendes Mobilfunknetz ist im Aufbau, erste Testbetriebe laufen bereits.

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 USB-Version 2.2 schafft sogar 5,5 **Megabyte** pro Sekunde. USB-Version 1.1

USB 1.1
Siehe **USB**.

USB 2.2
Siehe **USB**.

USB-Kamera
Kamera zum Anschluss an den **USB**-Eingang des Computers.

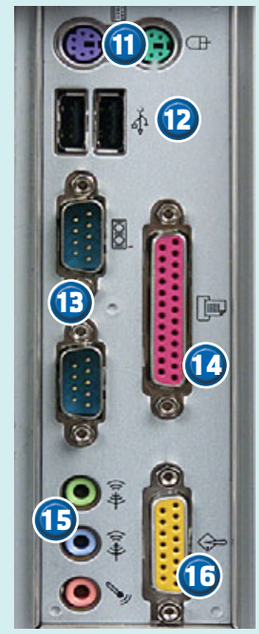
USB-Hub
USB-Verteilerstecker zum Anschluss an den **USB**-Eingang des Computers.

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.

Die 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**



Webcam
Videokamera, die ihre Aufnahmen direkt ins Internet überträgt. Dank neuer Techniken können solche Kameras mittlerweile fast ruckelfreie Filme ins Internet übertragen.

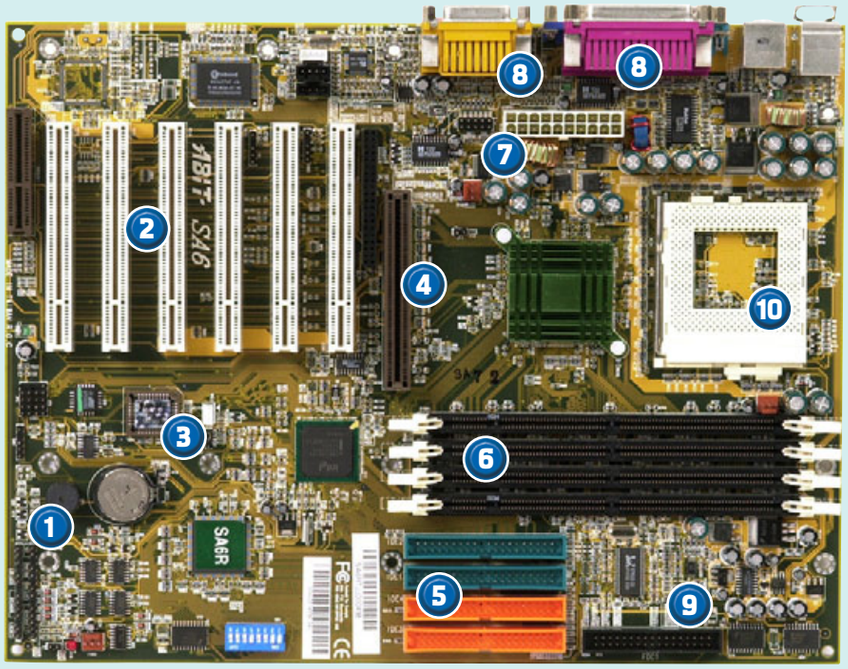
WEP
WEP ist die Akürzung für „Wired Equivalent Encription“, eine Methode der Verschlüsselung von Daten vor ihrer Übertragung durch einen Zufalls-Zahlencode.

Wireless LAN
„Wireless“ heißt auf Deutsch „drahtlos“. Daten innerhalb eines **LAN**, also eines lokalen Computer-**Netzwerks**, werden dann per Funk statt mithilfe von Kabeln übertragen.

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.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 3. März im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Sacred

Ein entfesselter Dämon versetzt das Land Ancaria in Angst und Schrecken. Also braucht die Gegend einen Helden: Sie – den Richtigen für 200 Aufgaben in 30 Spielstufen voller Waldregionen, Eislandschaften, Gebirgen und Wüsten. Zu Fuß oder hoch zu Ross, mit Bogen und Zauberkraft. Ob das Spiel sattelfest genug für unseren harten Test ist, steht in Heft 4.



Mafia

Erbitterte Bandenkriege, wüste Schießereien, wilde Verfolgungsjagden – als engagierter Mafioso der 30er-Jahre kommen Sie häufig schwer in die Bredouille. Das bekannte Spiel für PC kassierte eine Menge Lob. Ob die aktuellen Konsolen-Versionen diesem „Paten" das Wasser reichen können, klären die ausführlichen Tests in der nächsten Ausgabe.



Africa Korps

Ein berühmter Nebenschauplatz des Zweiten Weltkriegs: der heiße Sand Nordafrikas. Ob Sie als Feldmarschall Rommel deutsche Truppen oder in der Rolle des Generals Montgomery die britische Army in die Wüste schicken – die richtige Strategie ist der halbe Sieg. Wie sich das Spiel im Kampf um eine gute Note schlägt, steht in COMPUTER BILD SPIELE.

PROFI-ECKE

Mehr Spaß im Netz

Tolle Sache: Mehrere Computer miteinander verbinden, und schon steht einer spannenden Mehr-Spieler-Partie nichts mehr im Wege. Welche Arbeitsschritte sind nötig, damit der Datenaustausch der Rechner reibungslos funktioniert? Eine genaue Anleitung zum Aufbau eines kleinen Netzwerks finden Sie in der nächsten COMPUTER BILD SPIELE. Schritt für Schritt, Bild für Bild.

RATGEBER

Mehr Tricks im Spiel

Schummeln, aber richtig – das kann Ihnen weiterhelfen: In Computerspielen ist der rechte Trick zur rechten Zeit oft das letzte Mittel gegen Frustattacken. Nicht umsonst veröffentlicht COMPUTER BILD SPIELE regelmäßig aktuelle Cheats. Jetzt kommt's noch besser: tolle Tricks zum Nachrüsten! Welche Möglichkeiten es gibt und was Sie dafür tun müssen, lesen Sie im nächsten Ratgeber.





Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 – Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.

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:** COMPUTER BILD SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/63 66 63, Fax 01805/63 66 33 (jeweils € 0,12/Minute innerhalb Deutschlands), E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. Januar 2004. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich bestelle COMPUTER BILD SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön das „Spirit Athletic Set". 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!** 3039

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 3038

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTER BILD SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTER BILD SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Gratis zum Abo das „Spirit Athletic Set"

Sportliche Trenduhr
- digitales Uhrwerk
- wasserresistent
- Alarm-/Stoppfunktion

Joggerradio
- inkl. Ohrhörer
- Reset-/Scanfunktion
- LED-Minilampe

