www.computerbildspiele.de
4/2004
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 04

7 Spiele und Demos auf CD im Heft



Drachenkrieger greifen an

● Spannendes Strategie-Spektakel ● Alles in Echtzeit ● Bis zu 8 Spieler













PLUS: 11 Seiten Tricks zu den Spielen. Schritt für Schritt ausführlich erklärt

SPIELE-TESTS







PROFI-ECKE

Windows XP
Spiele-Netzwerk aufbauen

BRANDAKTUELL



RATGEBER

So kommen Sie an Schummel-Cheats

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Stellv. Chefredakteur

Die Redaktion hat die Test-Tabellen an die verschiedenen Plattformen (PC, Konsolen und Gameboy) noch besser angepasst. So wird beispielsweise ab sofort noch gerechter berücksichtigt, wie umfangreich Speicherungsmöglichkeiten von Spielständen zur Verfügung stehen. Oder: Zwischennoten werden in den Tabellen farblich hervorgehoben. Was sich nicht geändert hat, ist die Gewichtung des Spielspaßes mit 50 Prozent (die andere Hälfte verteilt sich auf Technik und Service). Denn Spaß am Spielen ist wirklich das Wichtigste – für die Redakteure wie für Sie.

Computer Bild Spiele INTERN



Urteil gefragt: Oliver Redelfs (l.) wird in Paris für die Nachrichten-Sendungen von RTL 2 gedreht.

Im Internet-Café „Armageddon" in Paris konnte Testredakteur Oliver Redelfs (30) erste Eindrücke des neuesten Ubisoft-Spiels „Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow" gewinnen (Seite 34). Einem Team des deutschen Fernsehsenders RTL 2 sagte der Fachmann vor Ort: „Ein potenzieller Spielehit zu Ostern. Kein ödes Ballerspiel, sondern ein Actionknüller, bei dem man mit Köpfchen vorgehen und sich an seine Gegner heranschleichen muss."

Beim zweiten großen Spieleentwickler-Treffen Deutschlands, dem „Quo vadis?" (Wohin gehst du?) in Oberhausen, tasteten sich die knapp 200 Teilnehmer an die Frage heran, warum deutsche Spiele im Ausland so wenig erfolgreich sind. Testredakteur Markus Fiedler (36) gab seine Meinung auf einem Symposium preis: „Die Deutschen machen alles kompliziert, da findet man nicht schnell und eingängig genug ins Spiel. Amerikaner sind da lockerer, da kann jeder problemlos anfangen zu spielen, und erst später wird es schwieriger und schwieriger." Die Programmierer versprachen, darüber nachzudenken.



Urteil gefragt: Markus Fiedler (2.v.r.) gibt in Oberhausen der Computerspiele-Fachwelt Auskunft.

Titel: Fotos: dpa, Montage: Klaus Schulz

7 Spiele und Demos



Im Kampf mit Drachenkriegern

„Battle Realms" versetzt Sie in ein fernöstliches Reich. Hier spielen Sie Fürst Kenji, den Sohn eines Zauberers. Nach sieben Jahren im Exil finden Sie Ihr altes Land vom Krieg zerstört und vom Feind beherrscht vor. Schlagen Sie sich auf die Seite eines Clans, und führen Sie einen erbitterten Kampf gegen die Besatzer.

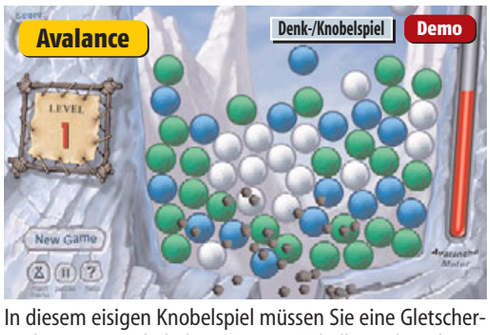
- Mit strategischen Kniffen und taktischen Spielzügen den Feind zurückdrängen und besiegen.
- Das komplexe Aufbausystem des Strategiespiels bietet Ihnen 80 Einheiten und Gebäude.
- Spielen Sie im Netzwerk mit bis zu acht Spielern gleichzeitig.
- Wählen Sie zwischen den Clans der Schlange, der Lotusblume, des Drachen und des Wolfes.
- Schulen Sie Meister-Kämpfer, und perfektionieren Sie deren besondere Fähigkeiten. Mehrere Ausbaustufen stehen zur Verfügung.
- Erleben Sie wunderschöne und abwechslungsreiche Landschaften mit tosenden Wasserfällen.
- Kämpfen Sie sich im Laufe des Spiels durch 40 fesselnde Aufträge, und erobern Sie Ihr Land zurück.
- Bewundern Sie die detailreiche Grafik: Geishas streicheln Pferde, Bauern schöpfen Wasser.
- Neueste, verbesserte Fassung des Spiels auf Heft-CD-ROM.



Bauen Sie mächtige Waffen, um feindliche Gebäude gezielt zu beschießen.



Sichern Sie sich mit Aussichtstürmen und Wachposten vor Feindattacken.

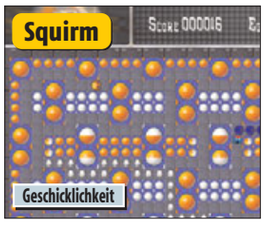


In diesem eisigen Knobelspiel müssen Sie eine Gletscherspalte im Auge behalten. Riesige Eisbälle und explosive Bomben sammeln sich darin, müssen behutsam von Ihnen entfernt werden. Probieren Sie sechs knifflige Spielstufen.



Setzen Sie sich ans Steuer eines Taxis, um binnen drei Minuten möglichst viele Fahrgäste von A nach B zu befördern. Dabei ist nichts verboten, weder das Rasen über die Gegenfahrbahn, noch das Demolieren anderer Autos.





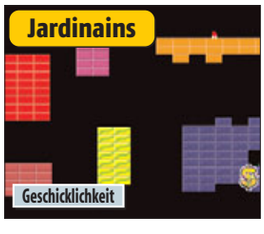
Sausen Sie mit einer Spielfigur durch 50 Labyrinthe, und sammeln Sie Eier. Lassen Sie sich dabei aber nicht von Giftschlangen schnappen.



In diesem neuen Kultspiel steuern Sie einen Yeti, der sich im Pinguin-Weitschlagen übt. Keine Angst: Es handelt sich um Stunt-Pinguine.



Außerirdische greifen die Erde an. Mit Ihrem Raumschiff ziehen Sie in die Schlacht, um den Plan der Aliens zu vereiteln. Viele Extrawaffen helfen Ihnen dabei.



Mit einem Schläger halten Sie eine Kugel im Spiel. Durch gezielte Treffer müssen Sie mit der Kugel alle Steine in 50 Spielstufen zerschmettern.

In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Rome Total War, DTM Race Driver 2, Black Mirror 6
Neue Handy-Spiele 16
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 17
Neue Hardware 20
Was bringt UMTS? 24
Bunt gemischt 26
Vorserientests:
PC **Codename Panzers** Strategie (ab 1. Juni 2004) 38
Xbox **James Bond 007 – Alles oder Nichts** Action (ab Ende Februar 2004) 30
PS 2 **Karaoke Stage** Musikspiel (ab April 2004) 32
PC **Söldner – Secret Wars** Strategie (ab Ende April 2004) 36
PC **The Westener** Action (ab 12. März 2004) 32
Xbox **Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow** Action (ab 26. März 2004) 34

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 40
Die Testtabelle verständlich erklärt 41
PC **Afrika Korps vs. Desert Rats** Strategie (im Handel) 70
GBA **Baldur's Gate Dark Alliance** Rollenspiel (im Handel) 96
PC **Crazy Taxi 3** Rennspiel (im Handel) 66
PC **Deus Ex – Invisible War** Action (ab 5. März 2004) 42
Xbox **Deus Ex – Invisible War** Action (ab 14. März 2004) 86
PS 2 **Downhill Domination** Rennspiel (im Handel) 80
Cube **Final Fantasy – Crystal Chronicles** Rollenspiel (ab 11. März 2004) 94
Xbox **Goblin Commander** Strategie (ab 15. April 2004) 84
PC **Legacy of Kain – Defiance** Action (im Handel) 68
PS 2 **Maximo vs. Army of Zin** Action (im Handel) 76
PS 2 **Risiko – Die Weltherrschaft** Strategie (ab März 2004) 78
Xbox **Rogue Ops** Action (im Handel) 88
PC **Sacred** Rollenspiel (im Handel) 60
Xbox **Sega GT Online** Rennspiel (im Handel) 88
PC **Singles – Flirt up Your Life** Simulation (im Handel) 56
Xbox **Sonic Heroes** Action (im Handel) 92
PS 2 **Sphinx und die verfluchte Mumie** Abenteuer (im Handel) 78
PC **Splinter Cell – Mission-Pack** Action (im Handel) 58
GBA **Sword of Mana** Rollenspiel (ab 18. März 2004) 98
PC **The I of the Dragon** Rollenspiel (im Handel) 52

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Crazy Machines** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 100

CD-ROM IM HEFT

Spiele: „Battle Realms", „Breed Pre-Loaded", „Jardinains", „Squirm", „Yeti Sports"
Demos: „Avalanche", „Crazy Taxi 3"
Installations-Anweisungen zu Direct-X9.0b 102
Installations-Anweisungen zu Windows Installer 2.0 102
Installations-Anweisungen zu Adobe Reader 6.0 102
Installations-Anweisungen zu Battle Realms 104
Tricks zu Battle Realms 105
Installation und Tricks zu Avalanche 112
Installation und Tricks zu Breed Pre-Loaded 112
Installation und Tricks zu Crazy Taxi 3 114
Installation und Tricks zu Jardinains 116
Installation und Tricks zu Squirm 116
Installation und Tricks zu Yeti Sports 118

SPIELETRICKS

PC **Afrika Korps vs. Desert Rats** 124
PC **Deus Ex – Invisible War** 120
89 geheime Tricks (Cheats) 128

MAGAZIN

Gewinnspiel 136

HARDWARE

Vergleichstest: 16 Festplatten 138
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

RATGEBER

Schummeln bei PC und Konsole 148
So installieren Sie ein Spiel 152

PROFI-ECKE

Netzwerk unter Windows XP einrichten 156

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 160
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 162
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 164
Spielebücher-Kritiken 166
Briefe an die Redaktion 167
Marktübersicht 168
Telefonnummern der Spielehersteller 172
Fachbegriffe einfach erklärt 174

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 178
Impressum 178
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 178

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

Meldungen

Engagierte Action

Die Firma Nokia hat zwei neue Sega-Spiele für ihr Spiele-Handy N-Gage angekündigt. Harte Action verheißt „Virtua Cop" – für PC und die fast vergessene Sega-Konsole Saturn längst ein Klassiker. Ob die damals nicht unumstrittene Jagd auf Kriminelle auch in der N-Gage-Version erst „ab 18 Jahren" freigegeben wird, war bei Redaktionsschluss noch offen. Das zweite Spiel heißt „Alien Front", ist



Klaro: Es gibt Nachschub für das Nokia N-Gage.

brandneu und eigens für N-Gage entwickelt. Wer sich darauf einlässt, darf als Panzerkommandant die Erde gegen Außerirdische verteidigen. Die Preise sind noch nicht bekannt.

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

Lizenzierter Fußball

Der Spiele-Hersteller Electronic Arts (EA) hat exklusiv die offizielle UEFA-Lizenz für die Europameisterschaft 2004 erworben. Das Geschäft trägt erste Früchte, im Sommer soll das Fußball-Spiel „Euro 2004" für alle gängigen Konsolen kom-



Logo: „Euro 2004" trägt das offizielle EM-Symbol.

men. Sein Inhalt: fast alles. Von der Qualifikation über Freundschaftsspiele bis zur Endrunde. Mit Vereinen aus 51 Ländern Europas. Preisvorstellungen gab EA noch nicht bekannt.

Infos bei: Electronic Arts GmbH, Tel. 01907-54464 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Rome – Total War

Alle Kriege führen nach Rom

Strategiespiel für PC | Schon im Vorfeld wurde dieses Strategie-Epos mit Auszeichnungen überhäuft. COMPUTER BILD SPIELE hat es ausprobiert

Etwa 65 Kilometer südlich von London liegt Southwater. 9000 Menschen leben hier, umgeben von riesigen Feldern und einem kleinen See. Es gibt zwei Banken, einen Schwimmclub und sechs Restaurants. Die wenigen Autos, die unterwegs sind, fahren auf der linken Straßenseite. Southwater ist eine englische Kleinstadt, in der die Uhren vielleicht ein bisschen langsamer ticken als anderswo.

Irgendwie unpassend, dass der angesagte Spielentwickler Creative Assembly ausgerechnet hier an seinem neuen Produkt arbeitet. „Rome – Total War" heißt es, war bereits im Jahr 2003 Blickfang auf den großen Spielemessen in London und Los Angeles.



Ian Roxburgh (31) präsentierte das Spiel.

„Ich bin Ian und werde die neueste Version des Spiels präsentieren", verkündet der Pressesprecher. Man muss wissen: In der Spielebranche sind Nachnamen selten. Er habe das Wochenende durchgearbeitet, sagt Ian. Der 31-jährige ist unrasiert, seine Fingernägel abgekaut. Er trägt ein schlabberiges T-Shirt und aufgetragene Schuhe. Mit konzentriertem Blick und offenem Mund klickt er ein paar Mal mit der Maus, dann sind erste bewegte Bilder zu sehen.

Rome – Total War spielt in den Jahren 200 bis 800 nach Christi Geburt. Als Spieler befehligen Sie eine von drei römischen Parteien. Ihr Ziel ist, Kaiser des Römischen Reiches (Imperator) zu werden. Um das zu erreichen, müssen Sie sich gleichermaßen als großer Krieger, Eroberer und Stratege beweisen. Im Kampf befehligen Sie Armeen mit Tausenden von Kriegern: Fußsoldaten mit Schwertern, Reiter mit Lanzen, Schützen mit Pfeil und Bogen. Per Mausklick scheuchen Sie die Truppen übers Feld, entscheiden über Formation und Angriffstaktik. Nur mit viel Geschick gelingt es, den Gegner von mehreren Seiten in die Zange zu nehmen. Angriffe von Hügeln oder aus der Deckung eines Waldes versprechen den meisten Erfolg.

Die Gefechte nehmen in einigen Fällen epische Ausmaße an. Detaillierter geht's kaum. Faszinierend verfolgen Sie, wie Barbaren in Horden von einem Berg herunter stürmen, wie brennende Pfeile durch die Luft



Stoß-Truppen: Mit ihren Elefanten haben Hannibals Truppen meist die Nase vorn.

Post von COMPUTER BILD SPIELE

E-Mail für dich

Infobrief | Kostenlos, jeden Monat neu und jetzt mit Gewinnspiel: der Infobrief (Newsletter) von COMPUTER BILD SPIELE. Wer ihn hat, hat's gut. Und kann direkt klicken. Zum Beispiel auf die neuesten Komplettlösungen, Hunderte von kostenlosen Spielen, Demos oder Spielverbesserungs-Programme (Patches) für aktuelle Spiele. Welche Spiele sind auf der neuen Heft-CD-ROM? Welche Geräte wurden im Hardware-Vergleichstest gequält? Alle Antworten auf einen Klick – im Newsletter. Und: Exklusiv dürfen Infobrief-Leser jeden Monat einen Blick hinter die Kulissen der Redaktion werfen und ein Bilderrätsel lösen. Wer's schafft, kann ein Jahresabo COMPUTER BILD SPIELE gewinnen – zwölf Hefte kommen dann kostenlos ins Haus.

Also: registrieren, mitmachen und gewinnen! Und so geht's: Einfach mit Ihrer E-Mail-Adresse unter www.computerbildspiele.de anmelden – und Sie bekommen jeden Monat aktuelle Post von COMPUTER BILD SPIELE.

Original **Fälschung**



Titel-Kampf: Bilderrätsel im COMPUTER BILD SPIELE-Infobrief. Hätten Sie gewusst, ob im Bild rechts drei, vier oder sechs Fehler stecken?

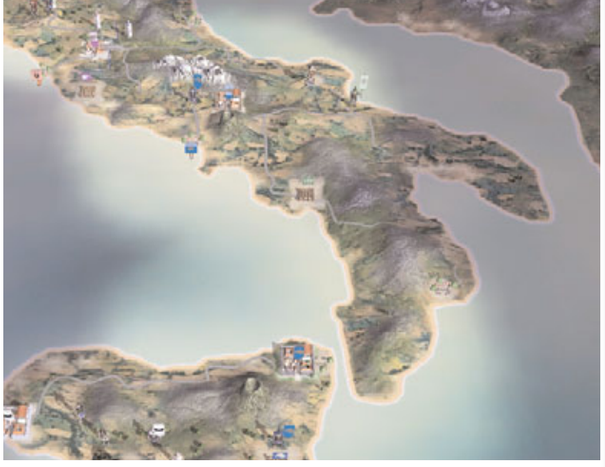
schwirren, wie sich Speerwerfer verzweifelt gegen Feinde wehren. „Mit so einem Spieß macht man aus einem Bösewicht schnell einen Döner Kebab“, kommentiert Ian. Und lacht.

Es gibt aber auch weniger brutale Methoden, sein Ziel zu erreichen. Zu diesem Zweck stehen Spione und Diplomaten bereit. Auf einer Landkarte entsenden Sie diese Leute von Rom aus in die Welt. Ein persönlicher Berater versorgt Sie dabei regelmäßig mit sinnvollen Tipps. Die helfen besonders bei der zeitaufwendigen Verwaltung eroberter Städte. Dort errichten Sie Bauernhöfe, Häuser und Schutzmauern. Mit Straßen sorgen Sie für schnelle Verbindungen. Und im Gegenzug kassieren Sie Steuern, treiben so den Ausbau Ihres Reichs voran.

Während Ian vorführt, wie man sich durch eine Stadt bewegt, fährt die Kamera im Spiel quer durch ein römisches Bad. Alles ist blau, die Ansicht eigentümlich verzerrt. Und so endet die Präsentation von Rome – Total War. „Irgendwelche Fragen?“ – „Kann ich von dem Bildfehler ein Foto haben?“ Ians Antwort ist deutlich: „Nein!“

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





Karten-Landschaft: Sie starten Ihre Karriere als Feldherr in Rom. Von Italien aus stiefeln Sie anschließend in die ganze Welt.



Gesichts-Fälschung: Die Männer mit der eisernen Maske tragen lange Speere, die angreifenden Truppen schwer zusetzen können.



Feuer-Bereitschaft: Während Brandgeschosse aus Katapulten die Stadtmauern zerstören, warten Reiter auf ihren Einsatz.



Luft-Fahrzeug: Flugs am Stau vorbei, das ist der Traum aller Autofahrer. Hier wird er erfüllt.

Autobahn Raser – Das Spiel zum Film

Das macht dich rasend

Rennspiel für PC | „Autobahn Raser“ – das ist die Spielereihe ohne Tempolimit und offenbar ohne Ende. Auf einer der beiden Heft-CDs in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004 tobte gerade der Bleifuß-Spaß „Autobahn Raser 4“ für alle Leser. Und kürzlich lief in deutschen Kinos der Actionfilm zum Vollgas-Dauerbrenner an. Höchste Zeit für eine Retourkutsche: Jetzt kommt das Spiel zum Film. Mit den Originalautos aus dem spritzigen Streifen geht’s ab auf die Autobahn, aber auch in den Ortsverkehr. Durch Deutschlands größte Städte. Berlin, Hamburg, München und Köln kriegen endlich mit, was „Verkehrschaos“ wirklich heißt … Zugabe: Originalszenen und -musik aus dem Film, dazu Wissenswertes über die Schauspieler.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 19,99 Euro
- **Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.davilex.com



Wucht-Brummi: Für den Film „Autobahn Raser“ wurde eine Menge Schrott produziert.

Meldungen

Alle Neune

Alle Spiele zum Preis von je 9,99 Euro: Unter dem Namen Ignition gibt's von Bigben Neuerscheinungen für die „alte" Playstation (One). Für Action sorgen „Strike Force Hydra" und „Super Dropzone". Sportlich geht's mit „World Tennis Stars" und „International Karate Plus" zur Sache. Und wer „Animal Snap" spielt, darf seine Geschicklichkeit auf die Probe stellen. Die preisgünstige Reihe soll mit weiteren Titeln ausgebaut werden.
Infos bei: Bigben Interactive GmbH, Tel. 0700-22787767

Vom Mech verfolgt

Nur haarscharf rasselte das Xbox-Spiel „Mech Assault" in COMPUTER BILD SPIELE 2/2003 am Urteil „sehr gut" vorbei. Ob „Mech Assault 2" die Traumnote schafft? Mi-



Wie immer: Blech verstopft die Straßen der Stadt

crosoft hat den Nachfolger des Action-Spektakels für das vierte Quartal 2004 angekündigt. Mit dem bewährten Stoff: In Panzern oder riesigen Robotern geht's auf Feindfahrt. Erstmals wird es möglich sein, mit den monströsen Kampfmaschinen sogar Häuserwände zu erklettern. Auch soll das Spiel online über „Xbox Live" funktionieren, damit Spieler in aller Welt einander das Blech wegschießen können. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760

Wo die Musik spielt

Würmer im Internet sind nicht immer schlecht – bei Electronic Arts gibt's jetzt Ohrwürmer. Von der englischen Seite des Spieleherstellers können Sie kostenlos **MP3** S.174 -Dateien mit beliebter Spiel-Musik herunterladen. Die Soundtracks von „Sim City 4", „James Bond 007 – Alles oder Nichts" (großer Vorserientest in diesem Heft) oder „Need for Speed – Underground" finden Sie im Internet unter:
www.eagames.com/news/tunes_nl.jsp

Thief – Deadly Shadows

Meisterliches Schatten-Spiel



Auch wo kaum Licht ist, gibt's manchmal Schatten.

Actionspiel für PC und Xbox | Die Leser von COMPUTER BILD SPIELE durften sich bereits als „Langfinger" bewähren: „Dark Project – Der Meisterdieb", komplettes Spiel auf der Heft-CD-ROM 1/2002, stellte ihre Klau-Künste auf die Probe. Demnächst erscheint der dritte Teil der beliebten Reihe mit Garrett in der Hauptrolle, jenem legendären Meisterdieb, der im Schutz der Dunkelheit alles stiehlt, was nicht niet- und nagelfest ist.

Erstmals steht es Ihnen frei, ob Sie, wie gewohnt, per Ich-Perspektive auf nächtlichen Beutezug gehen oder Ihrem „Schattenmann" auf seinen krummen Touren über die Schulter sehen möchten. Das hat was, denn nun können Sie den König der Diebe dabei beobachten, wie er katzengleich durch mittelalterliche Gassen schleicht oder über Dächer balanciert. Kein Ort ist dem Klau-Meister heilig, er bricht mit Dietrich und Kletterhandschuhen in Kirchen oder Kerker ein. Seine Gegner sind Wachen, Söldner, aber auch Monster. Doch Garrett hat etwas dagegen: Blitzbomben und Pfeile. Seine Sache ist eine gute: Der Meister muss verhindern, dass böse Mächte ein Zeitalter der Dunkelheit heraufbeschwören – und dazu muss er eben die ältesten und wertvollsten Schätze der Stadt in seinen Besitz bringen.

- **Angekündigt für:** Frühjahr 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,90 Euro (PC), 59,90 Euro (Xbox)
- **Infos bei:** Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min. aus dem deutschen

Restricted Area

Am Morgen danach

Actionspiel für PC | **Globalisierung einmal anders: Im Jahre 2083 hilft der Erde kein Weltwirtschaftsgipfel mehr**



Rostige Aussichten: Die Statussymbole von heute sind übermorgen nur noch Altlasten. Held John Johnson (rechts) spricht übrigens mit Arnold Schwarzeneggers deutscher Synchronstimme.

Multinationale Großkonzerne beherrschen die von Klimakatastrophen zerstörte Welt des Jahres 2083. Die verbliebenen Städte sind zu riesengroßen Megacities zusammengewachsen. Außerhalb dieser gigantischen Komplexe, in den so genannten Wastelands, herrscht das Recht des Stärkeren – also das Hausrecht der Konzerne. Diese düstere Zukunftsvision dient dem Action-Titel „Restricted Area" als Szenario für sein kampfbetontes Spielprinzip im „Diablo"-Stil.



Hack-Fleiß: Vor Jessica ist kein Computer sicher.

Um den Kampf gegen die Ungerechtigkeit zu gewinnen, wählen Sie eine von vier Spielfiguren, die mit unterschiedlichen Talenten gesegnet sind. John Johnson, ehemals in Diensten einer Spezialeinheit, ist bestens ausgebildeter Waffenexperte. Die blonde Victoria Williams hat seit ihrer Geburt übersinnliche Fähigkeiten. Kenji Takahashi, der Name lässt es schon ahnen, gilt als Meister im Nahkampf, und Jessica Parker hat einen guten Ruf als begnadete Hackerin. Mit jedem dieser Einzelkämpfer kommen Sie hoffentlich Ihrem Ziel näher, die gentechnische Produktion gefährlicher Mutanten in den Wastelands zu stoppen und damit dem Großkonzern Oxygentic das Handwerk zu legen. Ein ausgeklügeltes Punktesystem dient der einschlägigen Fortbildung Ihrer Spielfigur.

Das Repertoire des „Persönlichkeits-Tunings" reicht bis zu genetisch verbesserten Organen und künstlichen Implantaten. Die Hauptkampagne des Spiels umfasst 15 Spielstufen und dauert etwa 20 Stunden. Haben Sie die Geschichte der Zukunft erfolgreich umgeschrieben, so müssen Sie keineswegs sofort wieder aus dem Jahr 2083 abreisen. Eine unbegrenzte Zahl per Zufallsgenerator erteilter Aufträge wird Sie weiter in Atem und bei Laune halten.

- **Angekündigt für:** April 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,90 Euro
- **Infos bei:** master creating, Kurze Mühren 1, 22297 Hamburg, Tel. 040-32901223



Im Zug der Zeit: Auch der stolze Transrapid hat mit den Jahren mächtig gelitten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fahren Sie zügig Ford: Die kleinen Formel-Ford-Renner beschleunigen fix, haben aber ein äußerst zickiges Fahrverhalten. (PC-Version)



Satteln Sie mal um: Truckrennen mit schweren Sattelzugmaschinen sind neu im Spiel – und einer der absoluten Höhepunkte. (PC-Version)



Bier treibt: Der von einer Brauerei gesponsorte TT liegt gut im Rennen. (PC-Version)

DTM Race Driver 2

Mach Druck mit dem

Rennspiel für PC und Xbox | Autorennen sind doch immer wieder ein großartiges Laster – erst recht im Lkw

Mitte April gibt's eine brandneue Folge der erprobten Reihe „DTM Race Driver" für PC und Xbox. Der Hersteller hat sich alle Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und nebenbei noch weiter an der eh schon sehr ordentlichen Umgebungsdarstellung gefeilt. Das Ergebnis ist schon im gesehenen frühen Entwicklungsstadium verblüffend und faszinierend.

Der Spielablauf bewegt sich in bewährten Bahnen. Wieder absolvieren Sie als Neuling am Steuer verschiedenartigste Rennen und dürfen sich zwischendurch bei handlungstragenden Zwischenfilmchen entspannen. Dann gratuliert Ihnen etwa der Teamchef zu einem gelungenen Rennen oder vergießt bittere Tränen, weil Sie den Stolz seiner Wagenflotte zu Schrott gefahren haben. Sie müssen ohnehin darauf achten, nicht allzu oft zu verlieren – keineswegs aus Rücksicht auf die Psyche des Rennstallbosses, sondern um Geld in die „Kriegskasse" zu spülen. Schrammt Ihr Team nämlich an der Pleite, dann müssen Sie eine Meisterschaft erneut in Angriff nehmen, um eine bessere Platzierung zu erreichen.

Im Interesse noch realistischer umgesetzter Schadensmodelle für die 35 Autotypen wurden erstmals auch Bauweise und Art des Fahrzeugs und die Lage des Motors mit berechnet. Folglich wirft jeder Wagen bei einem Crash andere Beulen – nur der Totalschaden nach zu vielen Kollisionen ist Standard. Anfänger dürfen den Totalausfall jedoch erst mal abschalten.

Auch das Fahrverhalten der diversen Renner orientiert sich eng an deren tatsächlichen Vorbildern: Während Sie mit einem hochsensiblen Rennwagen der Formel-Ford-Serie wie auf Schmierseife tänzeln, spüren Sie am Steuer eines Zehn-Tonnen-Lasters dessen gewaltige Fliehkräfte in der Kurve. Gar nicht leicht, so einen monströsen Truck schnell und geschickt über den Rennkurs zu jagen.

Die in früheren DTM-Spielen oft auffällig unterbelichtete Gegner-Intelligenz wurde einer gründlichen „Gehirnwäsche" unterzogen. Ab sofort weichen Ihnen Kontrahenten geschickt aus und steigen hinter Ihnen sogar in



Energy Drink neben Gerstensaft: friedliche Koexistenz in der Einführungsrunde eines DTM-Laufs. Dann wird Stoff gegeben. (PC-Ver-



Mann, o Mann: Einträchtige Werbung für denselben Mobilfunkkonzern schützt nicht vor heftigen Positionskämpfen.

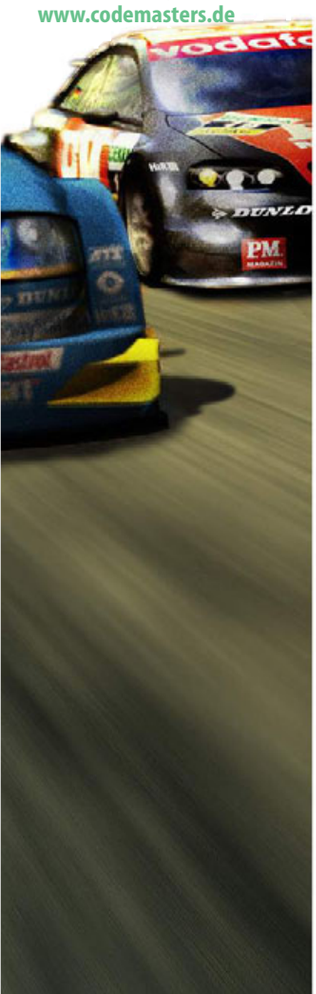
Truck

Heck zu knallen. Es sind jedoch auch agressivere Naturen unterwegs, die Sie im Rennen bedrängen und von hinten Druck machen. Gut so, denn harte Positionskämpfe sind das Salz in der Suppe jedes Rennens.

Nach jedem Lauf dürfen Sie eine Wiederholung bewundern, dank ausgefeilter Kameraperspektiven und beeindruckender Reflexionseffekte eine (Renn-) Klasse für sich. In zehn Meisterschaften – darunter natürlich die titelgebende Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft mit allen aktuellen Fahrzeugen und Fahrern – auf über 50 Rennstrecken in aller Welt dürfen Sie auch online gegen zwölf andere Spieler Gas geben.

Schon jetzt, vor der Serienfreigabe, wirkt das Spiel deutlich erwachsener und realistischer als seine Vorgänger. Sollte die Qualität bis zum Erscheinen noch weiter zulegen, steht einem Start-/ Ziel-Sieg nichts mehr entgegen.

Angekündigt für: April 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel.089-499910,
www.codemasters.de



Battle Mages

Mensch, troll dich



Rollenspiel für PC | Einst lebten Menschen, Elfen und Trolle in friedlicher Nachbarschaft. Doch eines Tages wurde die Elfenprinzessin ermordet – ein mysteriöses, nie aufgeklärtes Verbrechen. Dann dauerte es nicht mehr lange, bis ganze Horden von Untoten und anderen bösartigen Kreaturen die schöne, heile Fantasy-Welt überfielen. Das gefällt Ihnen nicht? Dann stürzen Sie sich doch als Magier in die Schlacht für das Gute und den Frieden. Mit Ihren Helfern ziehen Sie durch das, was von der Märchenwelt übrig blieb, um das Böse mit Stumpf und Stiel auszurotten. Quasi im Vorübergehen sammeln Sie auf Ihren Reisen magische Gegenstände, die Ihnen neue Stärken verleihen, zum Beispiel mehr Zauberkraft. Und natürlich liegt im Fantasy-Land so manches Goldstück herum. Wer genug davon auf der hohen Kante hat, kann in der Stadt neue Truppen rekrutieren.

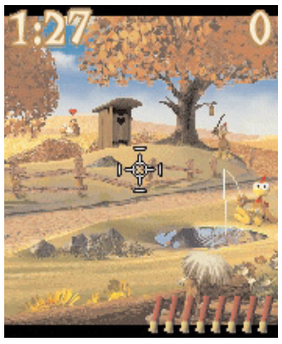


Ein Blick aus dem Fenster: Hier ist es finster.

Angekündigt für: 2. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: 50 Euro
Infos bei: Pointsoft GmbH, Willi-Bleicher-Str. 11, 52353 Düren,

Moorhuhn Camera X

Flattern macht mobil



Moorhuhn ans Telefon: Angeln Sie sich das neue Handy-Spiel.

Actionspiel für Kamera-Handys der Nokia-Serie 60 | Während das beliebteste Federvieh der Spielgeschichte im PC-Spiel „Moorhuhn – Der Schatz des Pharao" auf Indiana Jones' Spuren wandelt (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Urteil „befriedigend") wird „Moorhuhn 2" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2000, Urteil „befriedigend") für Kamera-Handys umgestrickt. Den Entwicklern zufolge wird dabei eine 1:1-Umsetzung des PC-Spiels herauskommen. Die Besonderheit: Das Fadenkreuz wird mithilfe der im Handy eingebauten Kamera gesteuert. Zum Zielen müssen Sie also das ganze Telefon entsprechend bewegen. Zum Schießen und Nachladen werden aber weiterhin Tasten gedrückt.



Angekündigt für: Mitte März 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Mobile Scope AG, Am Meerkamp 19, 40667 Meer-

Burning Horizon

Zeit für wüste Schlachten

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel „Blitzkrieg" für PC | Der Zweite Weltkrieg als Spielthema hat Konjunktur. Speziell General Rommels legendärer Wüstenfeldzug steht auf dem Arbeitsplan diverser Entwickler. „Afrika Korps vs. Desert Rats" (Test in diesem Heft) ist ein aktuelles Beispiel. Auch die angekündigte „Blitzkrieg"-Erweiterung schickt Sie mit 18 Aufträgen in die Wüste. In weiteren acht Missionen dürfen Sie allerdings Ihren Horizont erweitern und Ihre Truppen nach Singapur, Burma oder in die Mongolei führen.

Ferner fährt das Add-on 50 neue Einheiten auf, etwa Zero-Jäger und Blenheim-Bomber. Luftunterstützung steht Ihnen, anders als im Hauptspiel, jetzt jederzeit zur Verfügung. Laut Auskunft der Entwickler wurden alle historischen Ereignisse anhand von Kriegstagebüchern genau recherchiert. So sehen sich zum Beispiel deutsche Truppen in der afrikanischen Festung Tobruk mit dem gefürchteten Panzergraben konfrontiert – und das angeblich zur geschichtlich korrekten Uhrzeit.

Angekündigt für: 2. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: CDV AG, Neureuther Str. 37b, 76185 Karlsruhe, Tel.0721-972240



Beliebte Taktik: Brücken abbrechen, damit der Krieg im Fluss bleibt.

Meldungen

Fahrer auf Abruf

„Driver 3" (für Playstation 2 und Xbox, siehe COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, „Brandaktuell") sollte bereits in diesem Monat an den Start gehen. Doch Hersteller Atari hat entschieden, die Entwickler des Spiels noch ein paar Ehrenrunden drehen zu lassen, um „das volle Potenzial auszuschöpfen". Jetzt wird Juni 2004 als neuer Veröffentlichungstermin gehandelt.
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel.01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz),
www.atari.de



Na, dämmert's Ihnen? „Driver 3" kommt verspätet.

Meister im Anmarsch

Auf der Computermesse CeBit (18.-24. März) in Hannover findet dieses Jahr die Vorentscheidung für die World Cyber Games statt. 300 Rechner werden in Halle 16 auf 2000 Quadratmetern miteinander vernetzt. Schaukämpfe und Vorentscheidung für die ComputerspielWeltmeisterschaft werden auf riesige Leinwände übertragen. Die Endspiele werden im Herbst in San Francisco ausgetragen. Näheres finden Sie im Internet unter:
www.worldcybergames.com

Ziele im Anflug

Mitten im rasenden Taifun „Willie" fliegen Sie den für seine Lage berüchtigten Flughafen Kai Tak in Hongkong an. Aber Sie werden die Kiste schon sicher herunterbringen. Das ist eine Pilotenprüfung aus „Hong Kong 2004", dem ersten von fünf neuen Zusatzprogrammen für den „Microsoft Flugsimulator". Auch „Rio de Janeiro", „Fly to Hawaii", „Fly to Cancun" und „Fly to the Carribbean" setzen noch dieses Jahr neue Ziele. Die Zusatzspiele können sowohl mit aktuellen als auch mit alten Versionen des „Flusis" kombiniert werden. Preis: jeweils 29,99 Euro.
Infos bei: NBG Handels- und Verlags GmbH, Tel. 09471-

Meldungen

Fünf-Jahres-Plan

Noch mehr Bewegung in der Spielszene: Ein Vertrag zwischen Sega und der Entwicklungsfirma Sports Interactive sieht vor, in den nächsten fünf Jahren gemeinsam zahlreiche Sportspiele auf die Beine zu stellen. Den Auftakt macht im Sommer „Eastside Hockey Manager". Fortgesetzt wird die schon „klassische" Reihe „Championship Manager" – allerdings unter neuem Namen. Die nächste Folge erscheint im vierten Quartal dieses Jahres als „Football Manager 2005". Beide Spiele sind zunächst nur für PC vorgesehen, über genaue Preisvorstellungen äußerte sich Sega noch nicht.

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

Monster auf Touren

Wenn kleine Computermonster auf große Deutschlandtour gehen, dann heißt das „Pokémon Days". Acht deutsche Städte werden von dem



Gelbes Gefährt: der Pokémon-Bus auf Tournee.

leuchtend gelben Pokémon-Bus heimgesucht. Wo er Halt macht, können Sie sich mit lebensgroßen Plüschausgaben der beliebten Monster ablichten lassen, mit anderen Fans seltene Pokémon tauschen und sich das begehrte „Äon"-Ticket erspielen. Das verschafft Ihnen Zugang zu einer bisher geheimen Spiel-Ebene, in der ein verstecktes Pokémon darauf wartet, von Ihnen adoptiert zu werden. Bis zum 21. März macht der Tourbus vor McDonald's-Filialen in Berlin, Hamburg, Dortmund, Köln, Frankfurt/M., Stuttgart, Leipzig und München Station. Genaue Termine und Standorte will Nintendo pünktlich im Internet unter www.nintendo.de bekannt geben.

Infos bei: Nintendo GmbH, Tel. 01805-005806



Rätsel, wo immer Sie aufkreuzen: Auch die Schlosskirche von Black Mirror birgt dunkle Geheimnisse – da brauchen Sie göttlichen Beistand.

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele

Geschlossene Gesellschaft

Abenteuerspiel für PC | Ein Mord, ein Schloss und jede Menge Rätselarbeit

Die uralten Mauern des englischen Schlosses Black Mirror sind die einzigen Zeugen der traurigen Ereignisse, die die Familie Gordon in jüngster Zeit heimgesucht haben. Als lange verschollener Enkel Samuel Gordon haben Sie die Aufgabe, das Geheimnis um den angeblichen Selbstmord des Familienoberhaupts William Gordon zu lüften. Spannende Detektivarbeit in düsterer Atmosphäre wartet im Abenteuerspiel „Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele" auf Sie.

Eigentlich hatten Sie sich einst nach dem Tod Ihrer geliebten Frau geschworen, die alten Gemäuer nie wieder zu betreten. Doch im Verlauf des Abenteuers müssen Sie feststellen, dass Sie als Erbe der Gordons die Schlüsselfigur sind, die allein alle schrecklichen Ereignisse auf Black Mirror enträtseln kann.

Die Steuerung erfolgt im Stil klassischer PC-Abenteuer komplett mit der Maus. Jeweils ein Klick genügt, um Samuel durch das Gemäuer zu schicken oder die zahlreichen in der Umgebung versteckten Gegenstände zu untersuchen. Die Schlossbewohner geben Ihnen in zahlreichen Gesprächen wertvolle Hinweise, die Ihnen nach und nach helfen, der Lösung des Rätsels auf die Spur zu kommen. Rund 30 Stunden Detektivarbeit sollten Sie schon einkalkulieren, bis Sie den Mörder Ihres Großvaters gefunden und jene dunklen Geheimnisse, die dieses Schloss birgt, gelüftet haben.

- **Angekündigt für:** 5. April
- **Preis laut Hersteller:** 39,95 Euro
- **Infos bei:** dtp GmbH, Usedomstr. 19, 22047 Hamburg, Tel. 040-6699100



Eine Bibliothek, wie sie im Buche steht: Hier trifft Samuel den Arzt der Familie und entlockt ihm Informationen über den Verstorbenen.



Ein Enkel bringt Licht ins Dunkel: Schloss-Erbe Samuel Gordon will den Tod seines Großvaters aufklären.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Spuren gesucht

Für 19,95 Euro statt 44,95 Euro gibt's ab sofort das PC-Spiel „In Memoriam" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil „gut"). In dem Online-Abenteuer dreht sich alles um einen schon vor 30 Jahren geschehenen Mord, einen Serienmörder und einen verschwundenen Journalisten. Werden Sie die mysteriösen Fälle klären?
Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de

Meister gesucht

Am 26. März 2004 erscheint mit „Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004" ein weiterer Teil der beliebten Kartenspiel-Reihe für Gameboy Advance. Wie der Name schon sagt, können Sie damit sogar Weltmeister werden. Der Hersteller Konami wird die besten Spieler der Welt zum großen Finale antreten lassen – im Sommer dieses Jahres in Los Angeles. Einzelheiten zur Teilnahme an der Yu-Gi-Oh!-Weltmeisterschaft sollen mit dem Erscheinen des Spiels bekanntgegeben werden. Mit einem „Einsatz" von 49 Euro könnten Sie dabei sein.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320,
www.konami-europe.com

Flieger gebucht

Im April gibt's „Deadly Skies 3" für Playstation 2. Im Vergleich zur bekannten Xbox-Version wurde die Grafik des Flieger-Actionspiels laut Hersteller erheblich verbessert. Zusätzliche Spielfiguren und Flugzeuge sorgen für



Schraube locker? Das Bodenpersonal zieht alles fest.

noch mehr Abwechslung. 130 fliegende Kisten und 60 Aufträge – das sind überaus attraktive Koordinaten für jeden begeisterten Hobby-Kampfpiloten. Der Preis des Spiels: 59 Euro.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320,
www.konami-europe.com

Celtic Kings 2 – The Punic Wars

Kalt, kälter, Kelten

Strategiespiel für PC | Panische Angst vor Punischen Kriegen? Nicht nötig

Anders, als der Spielname nahelegt, stehen in der Strategiespiel-Fortsetzung „Celtic Kings 2 – The Punic Wars" keine keltischen Soldaten und Könige auf dem Programm. Allen Echtzeitstrategen werden statt dessen neue Schlachten und Feldzüge zwischen den Erzfeinden Rom und Karthago serviert, eben jene aus dem Geschichtsunterricht bekannten Punischen Kriege („Punic Wars").

Im so genannten Abenteuermodus für Einzelspieler erwartet Sie je ein Feldzug auf Seiten Roms und Karthagos, die jeweils aus mehreren zusammenhängenden Aufgaben bestehen. Auf Seiten der Karthager müssen Sie zum Beispiel mit Ihrem Helden Hannibal samt Soldaten und Kriegselefanten die verschneiten und elendig kalten Alpen überqueren sowie schließlich die Römer im eigenen Land schlagen. Als Römer müssen Sie dagegen die spanische Halbinsel erobern und die Karthager besiegen.

In Mehr-Spieler-Partien können Sie zusätzliche Kriegsparteien ins Feld schicken: die Gallier und die Iberer (Ureinwohner Spaniens). Wo indes die Kelten in diesem immerhin nach ihnen benannten Spiel abgeblieben sind, bleibt ein Geheimnis.



Keine Punic-Oase: Großangriff der Karthager mit Kriegselefanten auf eine wehrlose römische Stadt.

Angekündigt für: Anfang April 2004
Preis laut Hersteller: 45 Euro
Infos bei: Pointsoft GmbH, Albrechtstr. 72, 12167 Berlin, Tel. 0241-4079513
www.back2games.de



Die Nacht hat viele Augen: Fiese kleine Gegner schauen schräg auf die schiefe Ebene. Da muss Samus durch, notfalls mit Affenzahn.

Metroid – Zero Mission

Auf der Insel Samus'

Actionspiel für Gameboy Advance | Die Heldin Samus Aran ist zurück. In „Metroid Zero Mission" erzählt sie ihre Geschichte. Und so erfahren Sie, wie alles begann – vor „Metroid Prime". Derart informiert, kämpfen Sie in Samus' Rolle auf ihrem Heimatplaneten Zebes gegen die gefährlichen Metroid-Organismen. Bevor Sie die gefährlichen Erreger zerstören können, müssen Sie clever und mit Bedacht die Gegend erforschen, geheime Gänge, Raketen und andere nützliche Dinge finden und einsetzen. Nur so können Sie alle wichtigen Winkel des Planeten entdecken und weitere Sachen aufspüren, die Ihre Fähigkeiten verbessern. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine umfangreichere, optisch und spielerisch aufgewertete Version des ersten „Metroid" für die längst historische Nintendo-Konsole NES. Das Original ist übrigens komplett als Bonus in der neuen Gameboy-Advance-Fassung versteckt.

Angekündigt für: April 2004
Preis laut Hersteller: 39,99 Euro
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806

Skate Attack

Retter auf die Bretter!

Actionspiel für Playstation 2 | In einer Welt, in der die Sicherheitssysteme außer Kontrolle geraten, gibt es nur eine Rettung: Skateboard-Fahrer! Sie sind einer davon und bekämpfen die wild gewordenen Roboter und Lasereinheiten mit allen Mitteln. Gezielte Sprünge setzen den Gegnern ebenso zu, wie kleine Drohnen, die Sie aber erst mal auf Kollisionskurs bringen müssen. Nach Angaben der in Berlin ansässigen Entwicklungsfirma Zeroscale wird das fertige Spiel fünf großräumige Stufen umfassen, alle mit einer Vielzahl von Aufgaben. Jeder Erfolg wird mit neuen Fähigkeiten und „Zutaten" Ihres Skaters belohnt. Dazu zählt etwa ein Greifarm, der es ermöglicht, sich an weiter entfernte Objekte zu „klinken", oder gar das Talent, ein paar Sekunden lang Wände hochfahren zu können.

Angekündigt für: 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Zeroscale GmbH & Co. KG, Frankfurter Allee 73d, 10247 Berlin, Tel. 030-42081604,
www.zeroscale.com



Gipfel der Bedrohnung: Wenn Sie mit dem Skateboard nicht mehr weiterkommen, setzen Sie (sich) auf explosive Drohnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Taxi Fever

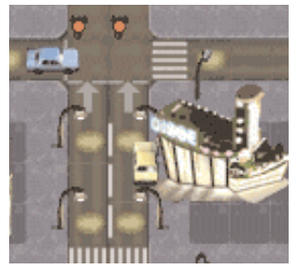
Wo du wolle?

Rennspiel für Java-Handys | Verdingen Sie sich als Taxifahrer, und sausen Sie durch eine Großstadt. Ziel der Übung ist, möglichst schnell Passagiere einzusammeln und zu den gewünschten Zielorten zu befördern. Ein kleiner Pfeil am Bildschrimrand zeigt, in welche Richtung Sie fahren müssen. Dabei sollten Sie sich an die Straßenverkehrsordnung halten. Denn das Überfahren von Fußgängern oder roten Ampeln wird mit Punktabzug geahndet. Kollisionen enden gar in einem roten Feuerball.

Besonderer Clou des Spiels ist die Möglichkeit, via Internet zu spielen. Dabei treten Sie in „Echtzeit" gegen andere Handy-Raser an. Voraussetzung ist allerdings eine ständige Verbindung über das GPRS-Übertragungssystem. Und das kann, je nach Netzanbieter, ziemlich teuer werden. Idee und Umsetzung: „befriedigend".



Gefeuert: Ihr Taxi ist explodiert.



Gestoppt: Das Ende der Taxitour.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit: Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, **Siemens** SX1, **Sharp** GX-10
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend



Planet Zero

Showdown am Ende der Galaxie

Actionspiel für Java-Handys | Im Jahr 2546 ist alles besser. Das prophezeit zumindest dieses Handyspiel. In Harmonie und Frieden hat die Menschheit das Universum erobert, alle sind glücklich. Im Jahre 2547 allerdings sieht das schon wieder anders aus: Bösartige Außerirdische gehen ihren bösartigen Zwängen nach und greifen den Planeten Zero an, einen Außenposten der Erde. Natürlich muss dagegen etwas unternommen werden. Und so kommen Sie ins Spiel: Als ausgebildeter Raumschiffpilot sind Sie natürlich mit von der Partie, wenn es um die Verteidigung der Menschheit geht …

Im Alleingang jagen Sie von nun an durch den Weltraum und ballern auf alles, was außerirdisch aussieht. Unterwegs finden Sie unzählige Extras und zusätzliche Waffen.

Zugegeben: Das ist nicht die neueste Spielidee. Doch die Umsetzung auf dem winzigen Handy-Bildschirm ist überaus gelungen. So farbenfroh, so schnell und so detailliert zeigte sich bislang kaum eines der vielen Telefon-Spiele auf dem Markt. „Planet Zero" kostet zudem nur knapp drei Euro. Das macht den „sehr guten" Gesamteindruck komplett.



Gefürchtet: Endgegner haben besonders viel Energie und feuern mit starken Waffen auf Sie.



Gefecht: Irgendwann erhalten Sie Waffen, denen Ihre Gegner hoffnungslos unterlegen sind.



Geeignet: Das Siemens SX1 mit praktischem Mini-Steuerknüppel.

- **Preis laut Hersteller:** 2,99 Euro
- **Läuft mit: Nokia** 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, **Sharp** GX10, **Siemens** C60, C61, M50, M55, S55, SX1
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** sehr gut

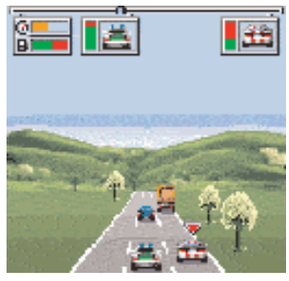


Autobahn Raser

Einen fahren lassen

Rennspiel für Java-Handys | Passend zum „Autobahn-Raser"-Kinofilm erscheint nun auch das erste Rennspiel der Reihe für Mobiltelefone. Anders als in den Vorbildern für Computer spielen Sie hier aber keinen Autobahnraser. Ganz im Gegenteil: Als Polizist machen Sie in einem Streifenwagen Jagd auf die gefährlichen Rennfahrer.

Die Steuerung Ihres Polizeiautos bleibt dabei sehr simpel. Per Tastendruck nach links oder rechts wechseln Sie automatisch die Spur in die gewählte Richtung. So weichen Sie auf der Jagd nach den Rasern den übrigen Verkehrsteilnehmern aus. Um die Böschungen dingfest zu machen, genügt es, ihnen von hinten gegen die Stoßstange zu fahren und sie damit aus der Bahn zu werfen. Kollidieren Sie bei diesem Vorhaben versehentlich mit unbeteiligten Passanten, so ist die Verfolgungsjagd gelaufen und Ihr Wagen Schrott. Dabei kommt „befriedigender" Spielspaß auf.





Gejagt: Im Polizeiwagen verfolgen Sie wilde Autobahnraser.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit: Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, **Sharp** GX-10
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend

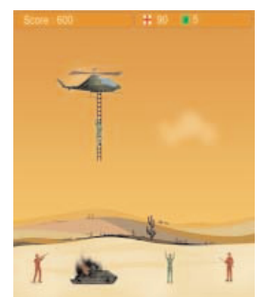


Bring 'em Back

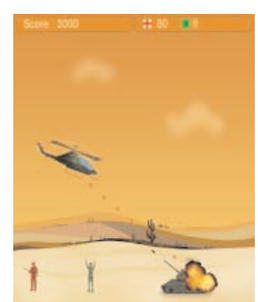
Rettende Rotoren

Actionspiel für Java-Handys | Als Hubschrauberpilot fliegen Sie über die Front, auf der Suche nach verbündeten Soldaten. Haben Sie einen entdeckt, startet die Rettungskation. Es gilt, den Helikopter auf Position zu halten und eine Strickleiter herunterzulassen. Über diese Kletterhilfe gelangt der Gerettete an Bord.

Leider erschweren Ihnen feindliche Truppen diese Aufgabe und beschießen Sie aus allen Rohren. Gegnerische Infanterie und Artillerie müssen Sie also mit der Bordwaffe des Hubschraubers unschädlich machen. Davon abgesehen, dürfen gegnerische Truppen keinesfalls Ihre rettende Leiter erklimmen. Oben angekommen, sprengen die nämlich Ihren Helikopter in die Luft. Und das wäre schließlich nicht so „gut".



Gerettet: Mit der Leiter holen Sie Ihre Kameraden raus.



Geplättet: Per Bordkanone heizen Sie Feinden ein.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit: Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, **Siemens** SX1, **Sharp** GX-10, **Motorola** T720, i95cl
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** gut



Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

SPIEL	GERÄT	IM HANDEL (LAUT HERSTELLER)
ACTION		
Bandits – Phoenix Rising	PC	April 2004
Battle Engine Aquila	PC	April 2004
Beyond Normandy – Assignment Berlin	PC	12. März 2004
Blowout	PC, PS2, XBOX	19. März 2004
Deadly Skies	PS2	19. März 2004
Deadman's Hand	XBOX	25. März 2004
Drake	PC, XBOX	9. April 2004
Far Cry	PC	25. März 2004
Firefighter F.D. 18	PS2	April 2004
Full Spectrum Warrior	XBOX	30. April 2004
Knights of the Temple – Infernal Crusade	PC	18. März 2004
Law and Order 2	PC	April 2004
Metal Gear Solid – The Twin Snakes	CUBE	26. März 2004
Nexagon	PC	24. März 2004
Operation Flashpoint	XBOX	April 2004
Painkiller	PC	29. März 2004
Shinning Force – Auferstehung des schwarzen Drachen	GBA	30. April 2004
Silent Scope Complete	XBOX	12. März 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	PC, PS2, XBOX, CUBE	April 2004
Tenchu – Return from Darkness	XBOX	März 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	PS2	25. März 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Athena Sword	PC	18. März 2004
Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	PC, GBA, XBOX	25. März 2004
Unreal Tournament 2004	PC	18. März 2004
ABENTEUER		
Project Zero 2 – Crimson Butterfly	PS2	April 2004
Schizm 2	PC	März 2004
FLUGSIMULATIONEN		
A 340 Professional	PC	26. März 2004
IL 2 Sturmovik Forgotten Battles – Ace Expansion Pack	PC	11. März 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Böse Nachbarn 2	PC	12. März 2004
Sabre Wulf	GBA	12. März 2004
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	PS2, XBOX, CUBE / GBA	19./12. März 2004
Tak und die Macht des Juju	PS2, CUBE, GBA	12. März 2004
KARTENSPIEL		
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	PC	März 2004
RENNSPIELE		
18 Wheels of Steel – Across America	PC	26. März 2004
Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	PS2	26. März 2004
DTM Race Driver 2	PC, XBOX	April/Mai 2004
MTX – Mototrax Featuring Travis Pastrana	PS2, XBOX	März 2004
MX Unleashed	PS2, XBOX	19. März 2004
ROLLENSPIELE		
Champions of Norrath	PS2	25. März 2004
.hack – Vol. 1	PS2	11. März 2004
Shining Soul 2	GBA	26. März 2004
The I of the Dragon	PC	30. März 2004
SIMULATIONEN		
Bass Championship	PC	Mitte April 2004
Construction Destruction	PC	12. März 2004
Harvest Moon – A Wonderful Life	CUBE	18. März 2004
SPORTSPIELE		
Impossible Golf Worldwide Fantasy Tour	PC	26. März 2004
Whitetail Extreme	PC	Mitte April 2004
STRATEGIESPIELE		
Etherlords 2	PC	6. März 2004
Laser Squad Nemesis	PC	Ende April 2004
Perimeter	PC	Frühjahr 2004

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Eine Konsole mit Durchblick

Microsoft liefert die Spielekonsole Xbox demnächst mit transparentem Gehäuse aus. Die „Crystal Xbox“ wird mit zwei ebenfalls durchsichtigen Spieletastaturen



Klare Verhältnisse: transparente „Crystal Xbox“.

(Gamepads) geliefert – und zwar noch in diesem Frühjahr. Der empfohlene Verkaufspreis ändert sich nicht, sondern bleibt bei 199 Euro.
www.xbox.de

Ein Prozessor zur Ansicht

ATI hat einen neuen **Grafikprozessor** S.174 für mobile Computer (Laptops) im Programm: den „Mobility Radeon 9700“. Er arbeitet mit einer **Taktfrequenz** S.174 von bis zu 450 **Megahertz** S.174 und hat maximal 256 **Megabyte** S.174 **Grafikspeicher** S.174 (die genaue Höhe des Wertes können die Hersteller der Laptops selbst bestimmen). Die Zusammenarbeit mit der aktuellen Programmsammlung **Direct-X 9** S.174 ist gewährleistet. Außerdem hat ATI dem neuen Prozessor die Stromsparttechnik „Powerplay 4.0“ spendiert. Das heißt: Hat er nichts zu tun, so wird gemäß Werksangabe automatisch seine Taktfrequenz und damit die Stromzufuhr gedrosselt, um die Laptop-Akkus zu entlasten. Erste tragbare Rechner mit dem neuen Grafikprozessor sollen noch in diesem Monat in den Handel kommen, laut ATI von Gericom und Medion.
www.ati.de



Grüne Alternative: neuer ATI-Grafikprozessor für Laptops.

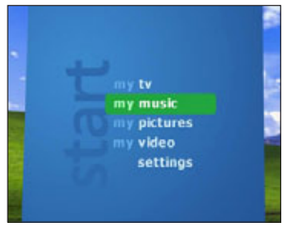


Meine Musik, meine Videos, meine Bilder: Der kleine Computer „Zen Portable Media Center“ bunkert ein großes Privatarchiv.

Creative Labs Zen Portable Media Center

Zählen Sie bis Zen

Mobiler Kleincomputer | Mit dem „Zen Portable Media Center“ aus dem Hause Creative Labs wird Unterhaltung unterwegs zur komfortablen Übung. Das 14,5 mal 8,5 mal 3 Zentimeter kleine Gerät hat einen Bildschirm von zirka elf Zentimetern Diagonalmaß. Der zwergwüchsige Alleinunterhalter arbeitet mit dem Betriebssystem „Microsoft XP Portable Media Center Edition“ und einer 20-**Gigabyte** S.174 -Festplatte. Die reicht laut Hersteller für maximal 5000 Musiktitel oder 50000 Digitalfotos oder 80 Stunden Videoaufzeichnungen – je nach Format und Qualität.



Für blaue Stunden: Startbildschirm des Betriebssystems.

- **Angekündigt für:** noch nicht bekannt
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710, www.europe.creative.com

Creative Labs Sound Blaster Wireless Music

Musik liegt in der Luft

Zubehör für PC | Die Firma Creative Labs präsentiert auf der Computermesse CeBIT eine äußerst ungewöhnliche Neuheit: Mit der „Sound Blaster Wireless Music“ sollen Sie im ganzen Haus auf die im PC gespeicherte Musik zugreifen können – vorausgesetzt, der Rechner eignet sich zum Anschluss an ein drahtloses Netzwerk (**Wireless LAN** S.174). Das Gerät besteht aus einer Funkfernbedienung und einem Empfänger, der sich an jedes vorhandene **Aktiv-Lautsprechersystem** S.174 und jede HiFi-Anlage anschließen lässt. Er bezieht dann die angeforderten Musikstücke vom PC und reicht sie an die HiFi-Anlage weiter, die sie ganz normal wiedergibt. Die Fernbedienung hat einen kleinen Bildschirm, mit dessen Hilfe Sie die gewünschten Titel direkt wählen können.



Die Musik kommt: drahtlos übertragen vom PC auf jede beliebige HiFi-Anlage.

- **Angekündigt für:** noch nicht bekannt
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710, www.europe.creative.com



Doppelt unterhält besser: Das neue Philips-Handy „855“ hat gleich zwei Farbbildschirme.

Philips 855

Darüber lässt sich reden

Mobiltelefon (Handy) | Der niederländische Elektronikkonzern Philips präsentiert auf der CeBIT ein neues Handy. Das spielfähige „855“ hat außen einen kleinen Bildschirm, der bis zu 4096 Farben darstellt. Ein zweites, erst nach dem Aufklappen sichtbares, etwa drei mal vier Zentimeter „großes“ Anzeigefeld schafft sogar 65536 Farbtöne. Mit der eingebauten Digitalkamera aufgenommene Schnappschüsse können Sie im neun **Megabyte** S.174 großen Speicher bunkern, aber auch kleine Handy-Spiele. Das mitgelieferte **Composite** S.174 -Kabel erlaubt sogar den Direktanschluss an ein Fernsehgerät und die Betrachtung der Fotos im Großformat. Bilder, Kalender- und Adressdaten lassen sich drahtlos per Infrarot zum Computer übertragen. Das 855 ist ein so genanntes **Triband** S.174 -Handy, mit dem Sie beispielsweise auch in den USA telefonieren können. Der Akku liefert laut Philips Strom für ein Vier-Stunden-Gespräch ohne Pause oder für 400 Stunden Betriebsbereitschaft.

- **Angekündigt für:** Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800-1802089, www.philips.de

Philips DVDRW 885 K

Achte mal drauf

DVD-Brenner für PC | Mit dem DVD-Brenner „DVDRW 885 K“ von Philips können Sie nicht nur die bekannten Scheiben vom Typ **DVD+R** S.174 oder **DVD+RW** S.174 mit maximal achtfacher Geschwindigkeit beschreiben. Das Gerät akzeptiert auch Leer-DVDs im brandneuen Format **DVD Double Layer** S.174 . Solche Discs fassen bis zu 8,5 **Gigabyte** S.174 Daten, Spiele und Arbeitsprogramme – eine klassische DVD schafft „nur“ 4,7 Gigabyte. Leere Scheiben mit der fast verdoppelten Kapazität sollen pünktlich zum Verkaufsstart des Geräts im Handel sein (Juli 2004). Einer herkömmlichen **CD-R** S.174 brennt das Laufwerk mit 24-fachem Tempo Daten ein, der mehrmals beschreibbaren **CD-RW** S.174 mit zehnfachem (alle Angaben gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer Musik-CD).

- **Angekündigt für:** Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800-1802089, www.philips.de



Gestern, heute und morgen: neuer Philips-Brenner für jeden Typ Leer-CD/-DVD.

→

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Noch leichter zur Spielparty

Die Firma Antec präsentiert ein leichtes Computer-Gehäuse aus Aluminium mit Seitenfenstern. Der mit verstellbarem Tragegurt versehene „Super Lanboy" soll nur



Transport zum LAN-Sport: Vier-Kilo-PC-Gehäuse.

vier Kilogramm auf die Waage bringen. Der Sinn der Sache: Begeisterte **Netzwerk** S.174 -Spieler, die oft den ganzen Computer zu ihren LAN-Partys mitschleppen, sollen mit dem neuen Gehäuse leichtes Spiel haben. Der Super Lanboy hat an der Frontseite drei **USB-2.0** S.174 -Buchsen sowie Lautsprecher- und Kopfhörer-Anschluss. Den Verkaufspreis für das Leichtgehäuse gibt Hersteller Antec mit 89 Euro an. Im Handel ist es ab sofort.
www.antec-inc.com

Ein Fell für die Maus

Microsoft hat das kabellose Tastatur-/Maus-Set „Wireless Optical



Bezogen auf Microsoft: Jetzt haben die Ledermäuse Saison.

Desktop Elite" (siehe Test in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004) mit einem Lederbezug für die Maus aufgewertet und gleich die Chance genutzt, um den Namen kräftig zu verlängern: „Wireless Optical Desktop Elite Executive Edition" ist ab sofort im Handel und kostet 109 Euro (der Aufpreis für die Lederhaut beträgt also zehnEuro).
www.microsoft.de

Philips CPWUA054

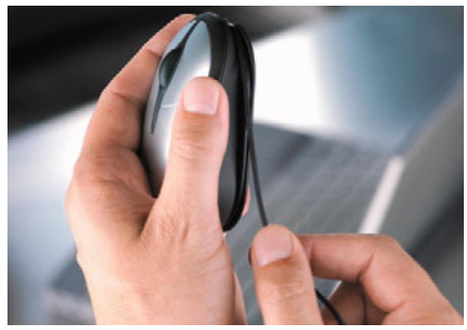
Ohne Kabel auf Draht

Zubehör für PC | Zwei Computer zum flotten „Gesellschaftsspiel" vernetzen – das soll mit dem Funkübertrager „CPWUA054" nebst eigens dafür entwickeltem Installationsprogramm von Philips so einfach wie nie sein. Die Box CPWUA054 wird mit dem **USB** S.174 -Anschluss des Rechners verbunden und überträgt die Daten per Funk zum zweiten PC, und zwar laut Hersteller mit bis zu 6,4 **Megabyte** S.174 pro Sekunde (für Profis: nach Standard IEEE 802.111g, 54 **Megabit** S.174 pro Sekunde), außerdem verschlüsselt und damit sicher gegen„Lauschangriffe".

- **Angekündigt für:** April 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800-1802089, www.philips.de



Funk-Aufstellung: Philips-Übertrager für Zwei-PC-Netzwerke.



Tragende Rolle: Das Kabel der neuen Notebook-Maus von Logitech lässt sich sauber verstauen – da beißt die Maus keinen Faden ab.

Logitech Notebook Optical Mouse Plus

Die Maus am Wickel

Maus für tragbare Computer (Laptops) | Schluss mit dem Kabelsalat in der Laptop-Tragetasche: Logitech hat jetzt eine Maus für tragbare Computer im Angebot, die bei Bedarf den Schwanz einzieht. In einer Ausbuchtung an der Unterseite der „Notebook Optical Mouse Plus" wird das Anschlusskabel sauber aufgerollt und verstaut. Oben trägt die transportfreundliche Maus die beiden üblichen Klicktasten und ein Scrollrad. Selbstverständlich werden Ihre Ihre Bewegungen im Spiel per Kamera erfasst.

- **Angekündigt für:** Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069-92032166, www.logitech.de



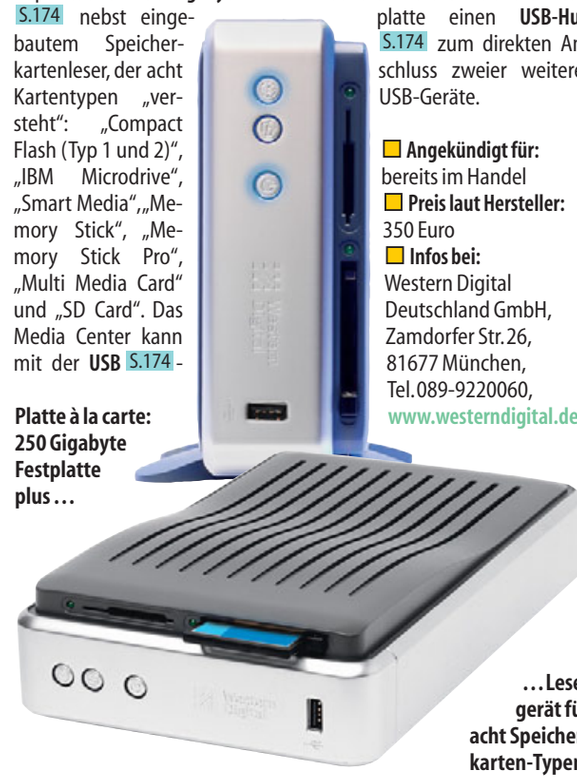
Versteck-Spiel: zum Schluss wird der USB-Stecker fest eingeklipst.

Western Digital Media Center

Ihre Karte, bitte

Externe Festplatte für PC | Hinter dem Begriff „Media Center" von Western Digital verbirgt sich eine externe Festplatte mit einer Kapazität von 250 **Gigabyte** S.174 nebst eingebautem Speicherkartenleser, der acht Kartentypen „versteht": „Compact Flash (Typ 1 und 2)", „IBM Microdrive", „Smart Media", „Memory Stick", „Memory Stick Pro", „Multi Media Card" und „SD Card". Das Media Center kann mit der **USB** S.174 -Buchse (USB-Versionen 1.1 und 2.0) oder mit dem **Fire-Wire** S.174 -Anschluss des Rechners verbunden werden. Außerdem hat die multifunktionale Festplatte einen **USB-Hub** S.174 zum direkten Anschluss zweier weiterer USB-Geräte.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 350 Euro
- **Infos bei:** Western Digital Deutschland GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München, Tel. 089-9220060, www.westerndigital.de



Platte à la carte: 250 Gigabyte Festplatte plus …

… Lesegerät für acht Speicherkarten-Typen.

Terra Tec Aureon 7.1 Universe

Im Anschluss kann's losgehen

Soundkarte für PC | „Ein packendes Klangerlebnis" verspricht die Firma Terra Tec Käufern der neuen Soundkarte „Aureon 7.1 Universe" für den Anschluss von sieben Hochtonlautsprechern und einer Bassbox, also eines so genannten 7.1-Raumklangsystems. Zum Paket Aureon 7.1 Universe gehört neben der eigentlichen Soundkarte zum Einbau in den Computer eine separate Anschlussbox, die Sie in Reichweite aufstellen können. Die Soundkarte hat drei **analoge** S.174 Ausgänge, einen analogen Eingang, einen Mikrofon-Anschluss sowie einen **optisch-digitalen** S.174 Ausgang. Die zusätzliche Anschlussbox hat vier analoge Eingänge, zwei analoge Ausgänge, je einen optisch-digitalen sowie **koaxialen** S.174 Ein- und Ausgang, dazu Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon. Der kleine Kasten erleichtert die Verkabelung mit Zusatzgeräten also erheblich.



Von innen: Einbau-Soundkarte.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 229 Euro
- **Infos bei:** Terra Tec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. 02157-81790, www.terratec.net



Nach außen: separate Anschlussbox der „Aureon 7.1 Universe".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUER ÜBERTRAGUNGS-STANDARD

Was bringt UMTS?

UMTS – wer dieses Kürzel hört, denkt spontan an sündhaft teure Lizenzen und politisch umstrittene Sendemasten. Ansonsten ist es ruhig geworden um den neuen Internet-Zugangsstandard für mobile Geräte. Doch in diesem Jahr soll er endlich ans Netz gehen. Welche Vorteile bringt UMTS? COMPUTER BILD SPIELE hat die Netzbetreiber gefragt

Was ist UMTS?
UMTS ist die Abkürzung für „Universal Mobile Telecommunications System". Dahinter verbirgt sich der Mobilfunkstandard der dritten Generation. Die erste, **GSM** S.174, überträgt Daten vergleichsweise lahm mit maximal 1,17 **Kilobyte** S.174 (oder 9,6 **Kilobit** S.174) pro Sekunde. Das Nachfolgesystem **GPRS** S.174 schafft bereits 6,54 Kilobyte (oder 53,6 Kilobit). UMTS sorgt für einen wahren Quantensprung: 244 Kilobyte (oder zwei **Megabit** S.174) pro Sekunde – das ist der rund vierzigfache Datendurchsatz. Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Sie wollen ein Spiel mit einer Größe von einem **Megabyte** S.174 aus dem Internet auf Ihr Handy überspielen. Dafür benötigen Sie mit UMTS nur gut vier Sekunden. Und auch ein kleines Video im **MPEG** S.174-Format mit 15 Megabyte erfordert nur etwas mehr als eine Minute Übertragungszeit.

Wann steht UMTS zur Verfügung?
Die Netzbetreiber haben derzeit noch keinen genauen Starttermin festgelegt.



Husam Azrak (34), Pressesprecher von T-Mobile: „Wir haben die von der Regulierungsbehörde gestellte Auflage, dass UMTS vor dem Start für mindestens 25 Prozent der Bevölkerung erreichbar sein muss, Ende 2003 erfüllt. Das UMTS-Netz der Telekom kann man schon jetzt in über 200 Städten nutzen. Geschäftskunden tun dies im Augenblick schon. Wir haben die Zielgerade vor Augen. Aber: Das neue Netz muss noch ausgiebig getestet werden, bevor es für den Privatanwender freigegeben wird."



Heiko Witzke (33), Pressesprecher von Vodafone: „Mehrere 1000 Firmenkunden testen in über 100 Städten derzeit das UMTS-Netz von Vodafone. Zu diesem Zeitpunkt können wir noch keinen Starttermin für kommerzielle Dienste nennen."



Markus Gehmeyr (34), Pressesprecher von E-Plus: „Wir werden voraussichtlich nach der CeBIT 2004 (18. - 24. März) mit UMTS an den Start gehen. Einen genauen Termin können wir noch nicht nennen."



Christine Knoepffler (33), Pressesprecherin von O2: „Wir werden erste Anwendungen für UMTS auf der CeBIT präsentieren und im zeitlichen Umfeld der Messe mit UMTS starten."

Wofür brauche ich UMTS?
Wie bereits erwähnt, beschleunigt UMTS das Senden und Empfangen von Daten mit dem Handy enorm. Internet-Zugang per Mobiltelefon gewinnt damit eine ganz neue Qualität. Aber auch bisher nicht mögliche Dienste sollen UMTS attraktiv machen. So wollen alle Netzbetreiber „mittelfristig" mit der so genannten Videotelefonie starten. Dann können die Gesprächspartner einander auf den kleinen Bildschirmen der Telefone sehen. Auch andere Angebote stehen kurz vor der Marktreife: T-Mobile hat die Rechte zur Übertragung von Fußball-Bundesligaspielen auf mobile Geräte erworben, Vodafone die Lizenzen für die UEFA Champions League. Dazu Husam Azrak von T-Mobile: „Es ist denkbar, dass sich der Kunde beispielsweise ein kleines Video mit dem letzten Tor seines Lieblingsvereins herunterladen kann. Und: Der Kunde kann, ein entsprechendes Abo vorausgesetzt, die gesamten Nachrichten des Tages als Video aufs Handy erhalten. Die Beschaffung mobiler Infos wird ja immer wichtiger für den Kunden."

Die großen Vorteile für Geschäftskunden: Sie können per UMTS auf firmeninterne **Netzwerke** S.174 (Intranet) zugreifen, sogar auf Ihren PC am Arbeitsplatz. Egal, ob von München oder Hamburg aus auf den Firmensitz in Berlin – ganz ohne Kabel, nur mit einem kleinen Telefon.

Welche Geräte gibt es?
Alle Hersteller von Mobiltelefonen haben fertige UMTS-Handys in der Schublade. Erhältlich sind bislang aber nur zwei: das „6650" und das „7600" (siehe COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, „Brandaktuell") von Nokia. Das ist nicht eben ein üppiges Angebot – die Reaktionen der Netzbetreiber sprechen für sich. So sieht Husam Azrak (T-Mobile) „… Nachholbedarf bei den Handy-Herstellern. Fünf produktionsreife Geräte sind zu wenig für den kommerziellen Start von UMTS". Auch Heiko Witzke von Vodafone beklagt die dürftige Auswahl. Dagegen schiebt der Pressesprecher von Samsung, Winni Sczerputowski (61), den Netzbetreibern den Schwarzen Peter zu: „Erst muss UMTS an den Start gehen, und es müssen entsprechende Dienste angeboten werden, dann können auch weitere Geräte entwickelt werden."



Samsung bringt zum UMTS-Start das „SGH-Z100". Der Preis ist noch nicht bekannt.

Noch mehr Zurückhaltung bei T-Mobile: Von Husam Azrak gab's zu diesem Thema keine Auskunft.



Kristina Rücken (34), die Pressesprecherin von Nokia, sieht das ähnlich: „Die Geräte 7600 und 6650 sind sicherlich nicht die letzten UMTS-Telefone. Jetzt muss das UMTS-Netz starten, dann werden wir auch viele neue Geräte auf den Markt bringen."

Was wird dem Spieler geboten?
Der Mobilfunkanbieter Vodafone hat den Spielemarkt genau im Auge und will sein Angebot „Vodafone Live!" parallel zum UMTS-Start weiter ausbauen. „In naher Zukunft können Sie gegen- und miteinander im Internet per Handy spielen. Wir werden mit Schachspielen starten, später werden Abenteuerspiele folgen", so Heiko Witzke. Auch O2 wird internetfähige Spiele anbieten. Wann und welche, steht aber noch nicht fest. E-Plus wird sich die Spiele zuliefern lassen. Markus Gehmeyr: „Wann das geschehen wird, können wir jedoch noch nicht sagen."

Was kostet UMTS?
Alle Netzbetreiber sind sich einig: UMTS wird weder teurer noch günstiger als der „alte" Datendienst GPRS. Abhängig vom Tarif des Mobilfunkvertrages und der Gesamtgröße gesendeter oder empfangener Dateien werden wohl zwischen drei und zehn Cent pro zehn Kilobyte fällig. Dabei ist es unerheblich, wie viel Zeit die Übertragung benötigt. Es wird nur die Datenmenge in Rechnung gestellt. Dennoch gilt: Wenn es bei diesem Preismodell bleibt, wird UMTS ein teurer Spaß, zumal Sie bis zu 244 Kilobyte pro Sekunde empfangen und versenden können. Das wird dann eine wirklich kostspielige Sekunde, die mit 1,13 bis 2,44 Euro ins Geld geht.



Das „Nokia 7600" ist bereits zu haben – für 609 Euro (ohne Vertrag).



„Z1010" von Sony Ericsson. Verkaufsstart: erstes Halbjahr 2004, Preis (ohne Vertrag): 1000 Euro.



„Siemens U 15": Preis und Verkaufsstart offen.



Das „e808n" von NEC ist noch nicht zu haben, Details sind noch nicht bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Electronic Arts

Zu den 50 besten Arbeitgebern Deutschlands gehört nach Ansicht seiner Mitarbeiter auch der Spiele-Hersteller Electronic Arts („FIFA“, „Need for Speed“). Das geht aus einer Studie hervor, die das Kölner Forschungsinstitut Psychonomics für das Wirtschaftsmagazin „Capital“ durchgeführt hat. Electronic-Arts-Boss Dr. Jens Uwe Intat: „Die Auszeichnung bestätigt, dass interaktive Unterhaltung nicht nur die Spieler außerordentlich fasziniert, sondern dass es eine großartige Herausforderung für unsere Mitarbeiter ist, Spiele zu entwickeln.“ Von den 4000 Electronic-Arts-Mitarbeitern weltweit sind 130 in Deutschland beschäftigt.

Verlierer

URU online

Nach langer Wartezeit endlich da und erstmals mit Online-Modus: „URU – Ages Beyond Myst“ („Spiel des Monats“ in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil „gut“) setzte Ende 2003 die beliebte „Myst“-Reihe fort. Nur drei Monate später stellt Ubisoft den Online-Service jetzt wieder ein. Zu wenig Spieler hätten sich angemeldet, der Aufwand habe nicht finanziert werden können, so Ubisoft. Trostpflaster: Die verwaiste Online-Welt wird einen Monat lang zum kostenlosen Herunterladen angeboten. Dann können Besitzer des Spiels sie auch allein zu Haus am PC erforschen.

In

- Bei Partys eine Konsolen-Ecke mit Spielen einrichten – das macht Kinder froh und Erwachs'ne ebenso
- Selbsterklärende Spiele oder clever gemachte Trainings-Level – schließlich will man spielen, kein Handbuch lesen
- Vorfreude auf Ostern – vielleicht ist ja ein Spiel unter den Eiern

Out

- Quittungen für Computer-Zubehör wegwerfen – das war's dann mit dem Umtausch
- Kabellose Mäuse ohne Akkus – der Batterie-Kauf nervt
- Spiele-Versender, deren Ware beschädigt beim Käufer ankommt – besser packen, Leute!

Von Brandt zu Schröder

Stimmenimitator Elmar Brandt spielt gern mit seiner zweiten Persönlichkeit, dem Kanzler. Aber nicht nur

Der „Steuersong“ machte ihn berühmt: 350 000 Mal wurde die CD verkauft, auf der Kanzler-Imitator Elmar Brandt (31, „Die Gerd Show“) mit Gerhard Schröders Stimme den Steuer-Staat durch den Kakao zieht. Privat steuert der vielstimmige Komiker gern mal ein Computerspiel. Und auf die Fragen von COMPUTER BILD SPIELE antwortete er natürlich, wie gewohnt, doppelzüngig – mal als Elmar Brandt, mal als Bundeskanzler: „Elmar spielt alleine am liebsten ‚Tetris‘, der Entspannung wegen. Im Netzwerk bevorzugt er ‚Counter Strike‘, da er dort immer neue Gegner kennen lernen kann. Der Kanzler spielt natürlich nur noch ‚Solitär‘, weil er sooo allein und von allen verlassen ist. Ansonsten schwärmt der Kanzler für ‚Sim City‘, weil er sich da, anders als in seiner Koalition, mal richtig austoben kann. Dann baut er die breitesten Straßen mit einem funktionierenden Maut-System, kann für jeden Stadtteil ein Atomkraftwerk kaufen (viele Grüße an Jürgen Trittin).“



Kanzler oder „Counter Strike“: Stimmenimitator Elmar Brandt spielt gern.

Foto: Thomas Brill

Seine Traumrolle in einem Computerspiel? „Elmar wäre gerne einer der Bäume in ‚Herr der Ringe‘. Der Kanzler ist konservativer und wäre gerne der Affe aus ‚Donkey Kong‘.“ Elmar Brandts mit Kanzlerstimme vorgetragene launige Botschaft an die Leser von COMPUTER BILD SPIELE: „Ich weiß, ihr seid gerade sauer auf meine Gesundheitsministerin. Aber habt Mitleid mit Ulla Schmidt. Sie ist kein schlechter Mensch … die ist einfach nur total unfähig.“ Einen musikalischen Kommentar dazu hat Elmar auch losgelassen: Seine neue Single „Der Gesundheitssong (10 Euro gespart)“ ist jetzt im Handel – für sieben Euro. Und garantiert rezeptfrei zu haben.

Razzia beim „Far-Cry“-Macher

150 Polizeibeamte stürmten an einem Februar-Mittwoch um 8.45 Uhr die Geschäftsräume der Spiele-Entwicklungsfirma Crytek in Coburg. Ein ehemaliger Mitarbeiter hatte der Polizei gesteckt, das Unternehmen arbeite bei der Entwicklung des mit Spannung erwarteten Actionspiels „Far Cry“ mit Software, für die Crytek keine Lizenzen erworben habe. Polizeisprecher Schmitt spricht von Betrug und einem geschätzten Schaden im sechsstelligen Bereich.

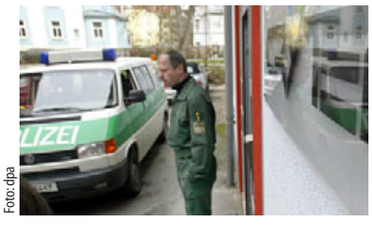


Foto: dpa

Polizei vor der Crytek-Zentrale in Coburg. Die Firma beschäftigt 50 Mitarbeiter.

Noch am Tag der Razzia ließ Crytek verlauten, die Firma begrüße das Engagement der Polizei, da Crytek ja selbst Software herstelle und die geschützt wissen wolle. Bei der Durchsuchung seien entgegen anders lautender Behauptungen weder Hardware noch Personen mitgenommen worden. Alles also halb so wild? Der Leitende Oberstaatsanwalt Ernst Tschanett aus Hof erklärt nach wie vor: „Die Polizei hat Unterlagen und Festplatten mitgenommen. Die Sichtung des Materials wird sich noch Monate hinziehen. Wir sind weiterhin der Meinung, dass die Firma einen sechsstelligen Betrag hätte zahlen müssen. Die Geschäftsführer zeigten sich bei der Durchsuchung kooperativ, legten sofort ein umfassendes Geständnis ab.“

Verabredung zum Bohling

In „Deutschland sucht den Superstar“ kegelt Dieter Bohlen (50) Kandidaten raus. Per Handy-Spiel können Sie jetzt mit dem „Pop-Titan“ (BILD) eine (un)ruhige Kugel schieben. „Bowlen mit Bohlen“ ist der sinnige Titel des bahnbrechenden Spiels. Wer gerne Pins von der Bahn fegt, kann gegen einen computergesteuerten Dieter antreten, alleine üben oder sich mit einem zweiten Spieler messen. Mit den schon klassischen Kommentaren des Jurors der Nation („Du bist offenbar talentfrei“) müssen Sie ebenfalls rechnen. Bowlen mit Bohlen läuft auf den gängigen Nokia-Farbhandys sowie auf dem Sony Ericsson Z 600, den Sharp-Modellen GX 10 und GX 20 und den Motorola-Telefonen V 525 und V 300. Es steht bei www.jamba.de für 3,99 Euro zum Herunterladen bereit.



Voll daneben? Dann gibt's den passenden Spruch.



Alles Dieter oder was? Bohlen fürs Handy.

Foto: ddp



Gedruckte Stimmung: X2-Buch.

Das Buch zum Spiel

Weltraum-Action am PC wurde schon oft totgesagt. Aber jetzt ist „X2 – Die Bedrohung“ schwer angesagt („Spiel des Monats“ in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, Testurteil: „befriedigend“). Wer sich noch intensiver mit dem X2-Universum auseinander setzen möchte, kann jetzt einen auf dem Spiel basierenden Science-Fiction-Roman lesen. In dem 416-seitigen Werk „X2 – Nopileos“ von Helge T. Kautz schlägt sich der junge Echsenkrieger Nopileos durch einen von Rieseninsekten bevölkerten Dschungel, um sein abgestürztes Raumschiff wiederzufinden. Während der Suche braut sich im All die größte Katastrophe aller Zeiten zusammen … Den Roman zum Spiel (ISBN-Nummer 3-8332-1041-9) gibt's für 9,95 Euro im Buchhandel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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 COMPUTER BILD 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".

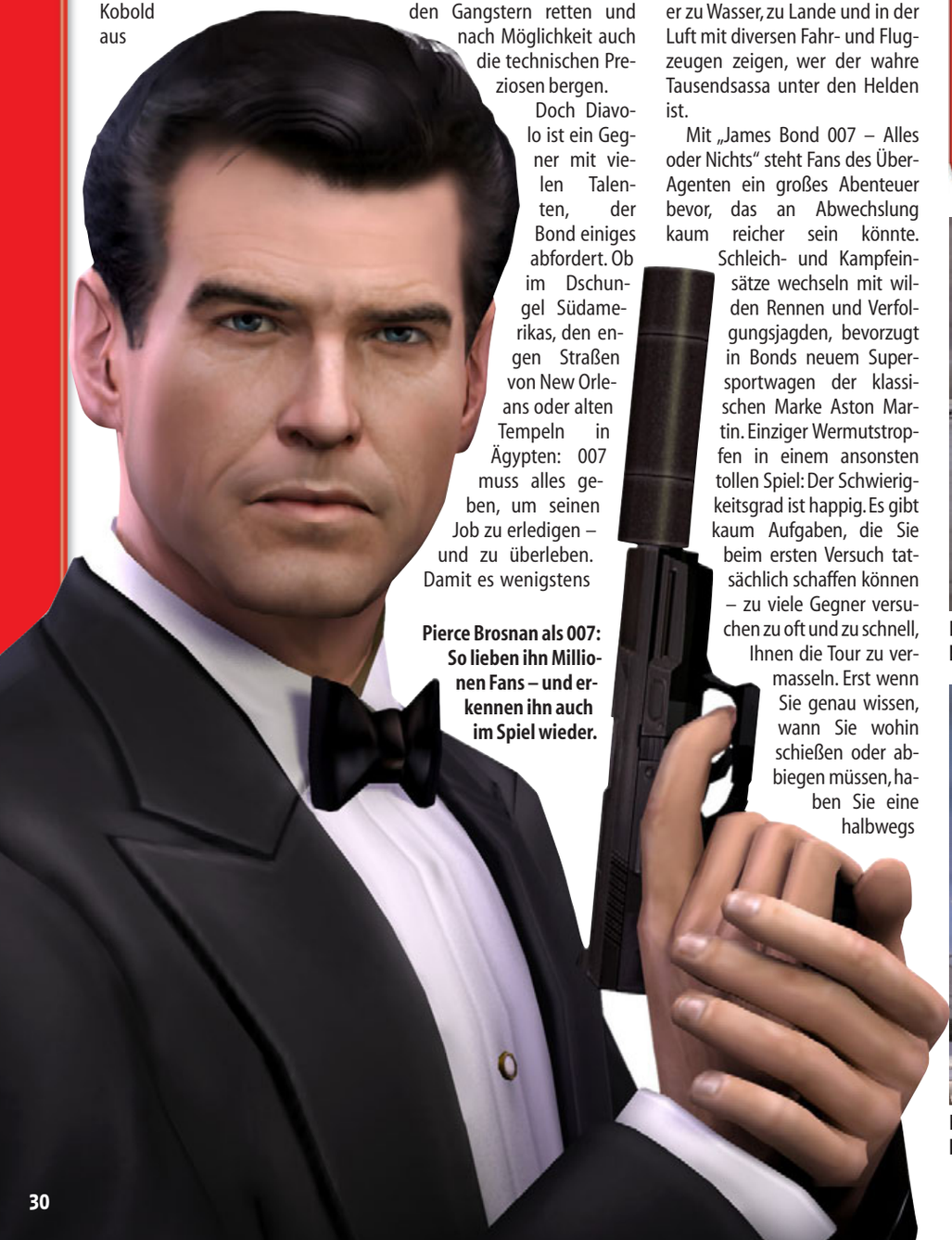
James Bond 007 – Alles oder Nichts

Ohne Bond ist alles nichts. Oder?

Actionspiel für Xbox | Geschüttelt, nicht gerührt – so mag der berühmteste Geheimagent der Welt seinen Wodka-Martini. Trinken Sie mit

Lange bevor Pierce Brosnan auf der Kinoleinwand zum vielleicht letzten Mal den besten Mann im Geheimdienst ihrer Majestät gibt, muss er im Konsolenspiel einen Bösewicht zur Strecke bringen. Der fiese Industrielle Diavolo, dem der Schauspieler Willem Dafoe (bekannt als Grüner Kobold aus „Spider-Man") Stimme und Aussehen verleiht, hat wertvolle Nano-Technologie (mikroskopisch kleine Maschinen) in seinen Besitz gebracht und plant Düsteres mit den winzigen Robotern. James Bond soll die entführte Erfinderin, die Wissenschaftlerin Katja (Stimme und Aussehen von Top-Model Heidi Klum), vor den Gangstern retten und nach Möglichkeit auch die technischen Preziosen bergen.

Doch Diavolo ist ein Gegner mit vielen Talenten, der Bond einiges abfordert. Ob im Dschungel Südamerikas, den engen Straßen von New Orleans oder alten Tempeln in Ägypten: 007 muss alles geben, um seinen Job zu erledigen – und zu überleben. Damit es wenigstens nicht einsam wird, hat der ewige Frauentyp gleich zwei besonders reizvolle Exemplare des schönen Geschlechts an seiner Seite: Agentin Serena („American-Pie"-Star Shannon Elisabeth) und Undercover-Agentin Mya (verkörpert von der gleichnamigen Sängerin, die auch den Song für den Spielvorspann beisteuerte). Und um nicht neben Schönheit zu sterben, bekommt Bond wieder jede Menge tolle Spielzeuge aus der Werkstatt des Tüftlers „Q". So ausgerüstet, kann er zu Wasser, zu Lande und in der Luft mit diversen Fahr- und Flugzeugen zeigen, wer der wahre Tausendsassa unter den Helden ist.



Pierce Brosnan als 007: So lieben ihn Millionen Fans – und erkennen ihn auch im Spiel wieder.

Mit „James Bond 007 – Alles oder Nichts" steht Fans des Über-Agenten ein großes Abenteuer bevor, das an Abwechslung kaum reicher sein könnte. Schleich- und Kampfeinsätze wechseln mit wilden Rennen und Verfolgungsjagden, bevorzugt in Bonds neuem Supersportwagen der klassischen Marke Aston Martin. Einziger Wermutstropfen in einem ansonsten tollen Spiel: Der Schwierigkeitsgrad ist happig. Es gibt kaum Aufgaben, die Sie beim ersten Versuch tatsächlich schaffen können – zu viele Gegner versuchen zu oft und zu schnell, Ihnen die Tour zu vermasseln. Erst wenn Sie genau wissen, wann Sie wohin schießen oder abbiegen müssen, haben Sie eine halbwegs faire Chance, Ihren Auftrag perfekt zu erfüllen. Andererseits sorgt das extrem aufwendig gemachte Spiel für Bond-Feeling ohne Ende – das gewährleisten alleine schon die hier verpflichteten Superstars, die in der deutschen Version auch mit den bekannten Synchronstimmen sprechen sollen. Wer Filme mag und Bond schätzt, wird dieses „gute" Spiel lieben.

Vorserientest-Ergebnis

James Bond 007 – Alles oder Nichts

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	Ende Februar
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/nicht bekannt
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
Weitere Versionen	PS 2, Gamecube
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



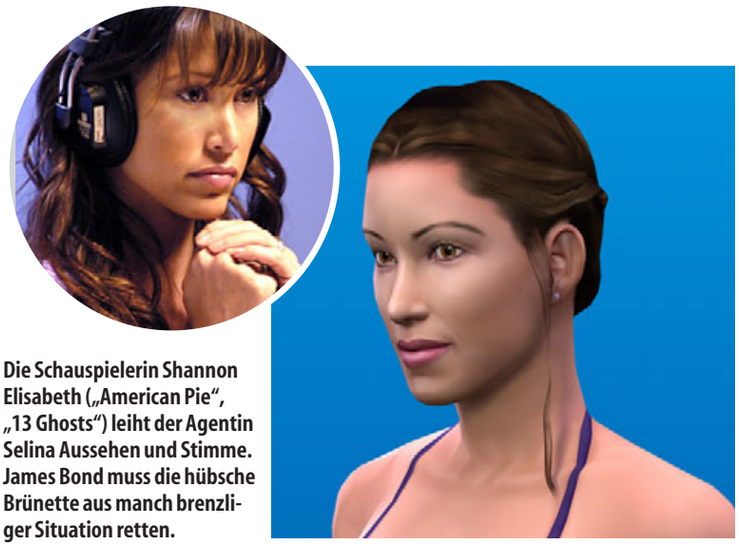
Prognose: gut



Hinter der Mauer auf der Lauer: Manchmal ist es auch für einen Elitekämpfer vom Schlage Bond besser, nicht gesehen zu werden.



Nur Fliegen ist schöner: 007 muss in seinem neuen Auftrag so ziemlich jedes Gerät bändigen, das zwei oder vier Räder hat.



Die Schauspielerin Shannon Elisabeth („American Pie“, „13 Ghosts“) leiht der Agentin Selina Aussehen und Stimme. James Bond muss die hübsche Brünette aus manch brenzliger Situation retten.



Das britische Komiker-Urgestein John Cleese, „Monty-Phython“-Mitgründer und Filmstar („Ein Fisch namens Wanda“), hat in Film und Spiel die Rolle des Erfinders Q übernommen.



Auch der Agentin Mya (Sängerin Mya, die auch den Titelsong beisteuert) rettet 007 das Leben. Preisfrage: Wie revanchiert sie sich wohl dafür?



In „Platoon“ noch der tragische Held, inzwischen Hollywoods Dauerbösewicht – und auch hier: Willem Dafoe als Bond-Gegner Diavolo.



Steht die Wissenschaftlerin Katia tatsächlich auf der Seite der Guten? Zweifel sind angebracht.



Drahtseil-Akt: Wenn Bond sich todesmutig in die Tiefe stürzt, sind spektakuläre Spielszenen garantiert.



Auf einen Happen vorbeigekommen: Der Beißer hat in diesem Spiel seinen dritten Bond-Auftritt .



Deutschlands Top-Model Heidi Klum hatte sichtlich Spaß beim Synchronisieren der Spielfigur Katia im neuesten James-Bond-Abenteuer „Alles oder Nichts“.

VORSERIENTESTS

Karaoke Stage

Deutschland sucht den Superspaß



Musikspiel für Playstation 2 | Wo man singt, da lass dich ruhig nieder – Party-Spaß für Menschen mit Gold in der Kehle

Das Karaoke-Fieber hat Deutschland noch nicht voll erwischt. Während in Japan und Amerika Bars und Nachtclubs Hunderte von Menschen für diese lustigen Freizeitbeschäftigung begeistern, lässt man in Deutschland lieber TV-„Superstars" singen. Doch jetzt schlägt die Stunde verhinderter Liedermacher: Bequem zu Hause, ohne sich beim Casting mit etlichen Träller-Typen zu messen, beweisen Sie Ihr Gesangstalent einfach der Playstation 2 und lassen das elektronisch s(t)imulierte Publikum darüber entscheiden, ob Sie wirklich das Zeug zur Bühnengröße haben.



Ihre Spielfigur sieht aus wie Daniel Küblböck in Stevie-Wonder-Maske – doch das „Publikum" (Kreis) tobt.

Das Sony-**USB** S.174 -Headset für Playstation 2 dient als Mikrofon. Suchen Sie einfach einen von acht festlichen Rahmen für Ihren Auftritt aus, und wählen Sie aus 35 Songs Ihren Lieblings-Hit. Viele Gassenhauer der 80er- und 90er-Jahre stehen auf dem Programm – einige wurden allerdings wegen fehlender Original-Lizenzen von professionellen Sängern neu interpretiert („gecovert"), was aber in den meisten Fällen nicht unangenehm auffällt. Dann geht's raus vors Publikum, und das Lied Ihrer Wahl wird gestartet. Wie beim Karaoke-Singen üblich, läuft am unteren Bildrand der Text durch. Sie müssen die Strophen also nicht auswendig lernen, wohl aber beim Singen exakt die richtigen Töne treffen, um Punkte und die Gunst des Publikums zu gewinnen. Rutschen Sie von der Tonleiter ab, dann mischen sich Buhrufe in Ihre Darbietung, und die Zuschauer stehen gelangweilt herum.

Die Stimmlagen-Erkennung funktionierte schon in der angetesteten unfertigen Version tadellos – das gab es in der Präzision bisher nicht. Der Mehr-Spieler-Modus, für den Sie ein zweites Headset benötigen, bringt mit Duett-Duellen richtig Pfeffer ins Spiel. Nicht auszumalen, was dieses Spiel auf Ihrer nächsten Party anrichtet. Mit diesem Knüller wird die zum Knaller – und geht „sehr gut" ab. Jede Wette.

Vorserientest-Ergebnis

Karaoke Stage[1]

[1] sprich: „Städsch"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	April 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,90 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

The Westerner

Er war einsam, aber schneller



Abenteuerspiel für PC | Von wegen „im Westen nichts Neues" – das Cowboy-Spielen meldet sich zurück

Ein Klassiker der Unterhaltungsgeschichte ist (mal) wieder da. Im Kino feiert der Western dank Kevin Costner zurzeit ein furioses Comeback. Und Fans gepflegter Abenteuerspiele dürfen schon demnächst auf Lucky Lukes Spuren wandeln – als Cowboy mit Köpfchen, kurz: „The Westerner". Dabei fällt Fenimore Fillmore, so der Name des tapferen Prärieläufers, zunächst gar nicht als Held auf, sondern wie ein Tölpel hin:

Auf der Suche nach einer Schlafgelegenheit gelangt der müde Krieger eines Nachts auf die Farm der Familie Banister. In der Dunkelheit stolpert er so unglücklich über einen Kaktus, dass er sich verletzt und mitten in eine Banditenhorde taumelt, die das Anwesen der braven Banisters überfallen will. Fillmore macht – natürlich – das Beste aus seinem Missgeschick, ballert kurz, aber heftig um sich und vertreibt das feige Gesindel vom Hof. Keine Frage: Der selbstlose Einsatz hat Folgen, denn Räuberbanden geben so schnell nicht auf. Mit der Morgendämmerung reitet der edle Retter also weiter gen Westen, um mit den flüchtigen Desperados aufzuräumen.

Sein Weg mag hart und steinig sein, aber er führt durch eine vorzüglich gezeichnete Landschaft, die einerseits die Weite des Wilden Westens vermittelt, andererseits kein Detail vernachlässigt. Ausgeprägte Liebe zur Kleinigkeit zeigt sich nicht zuletzt in den Gesichtszügen der Spielfiguren, deren aktuelle Gemütslage nie ein Geheimnis bleibt. Für Spielspaß von Dauer sorgen anspruchsvolle Kombinationsrätsel und reichlich dosierte Situationskomik, die einem leicht tollpatschigen Westernhelden vom Kaliber Fenimore Fillmore nun mal in die Wiege gelegt ist.

Dass der gute Mann sich selbst nicht zu ernst nimmt, garantiert schon seine deutsche Stimme – es ist die des Stimmenimitators Jens Wendland. Auch die übrigen Synchronsprecher sind Meister ihres Fachs. Mit dabei: Christin Marquitan (Salma Hayek) und Manfred Lehmann (Bruce Willis, Gérard Depardieu). Tendenzmeldung: Hier stiefelt ein ausgesprochen „gutes" Cowboy-Spiel im Comic-Stil daher.



Exklusiv getrimmte Bärte sind ein Zeichen großer Härte – Fenimore findet Hilfe bei erfahrenen Westläufern.



Fenimore Fillmore, aufrechter Westernheld.

Vorserientest-Ergebnis

The[2] Westerner

[2] sprich: „Se"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	dtp
Telefon	040-6699100
Im Handel ab	12. März 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut

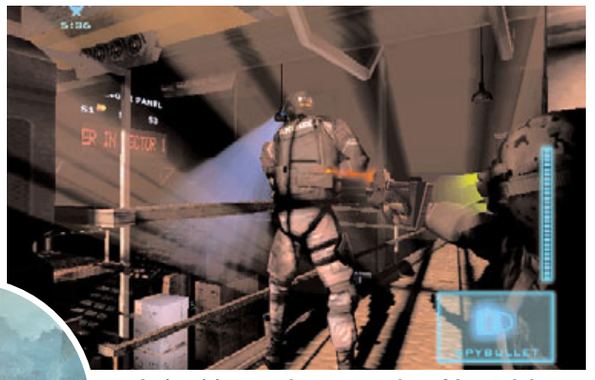


Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Onkel Sam mischt sich wieder ein



Wache im Visier: Wer den Laserpunkt auf dem Pelz hat, ist schon so gut wie ausgezählt.

Actionspiel für Xbox |

Sam Fisher bewegt sich schleichend – aber die Spielklasse entwickelt sich galoppierend

Der Militärdiktator Sadono sorgt für Unruhe in Ost-Timor (im Spiel noch ein Teil von Indonesien). Eine heftige Auseinandersetzung zwischen den machthungrigen Militärs und aufständischen Guerillas ruft den US-Geheimdienst NSA und dessen ultra-geheime Spezialeinheit Third Echolon auf den Plan. Deren beste Waffe ist Geheimagent Sam Fisher. Der zögert keine Sekunde, als ihn der Ruf nach Ost-Timor ereilt, und macht sich sofort auf den weiten Weg in das indonesische Inselreich.

In der Fortsetzung der erfolgreichen Action-Schleicherei „Splinter Cell" schlüpfen Sie erneut in die Rolle des Superagenten mit dem trockenen Humor und arbeiten brisante Aufträge Ihres Bosses Irvin Lambert ab. Beileibe nicht nur in Indonesien, sondern an Schauplätzen in aller Welt. Mal legen Sie Terroristen auf einer bolivianischen Drogenfarm das schmutzige Handwerk, mal schleichen Sie heimlich, still und leise in ein schwer bewachtes Bürogebäude, in dem gestohlene Unterlagen vermutet werden. In einem der über 20 Einsätze müssen Sie sogar in voller Fahrt einen Schnellzug entern, um einen mitreisenden Gangsterboss auszufragen.

Wenn er solche delikaten Missionen meistert, verlässt sich Sam nicht nur auf seine Tarnkünste. Da neuerdings wirklich intelligente Wachen die Szenarien bevölkern, ist auch das vielfältige Hi-Tech-Agentenspielzeug häufig in Gebrauch. Haben Nacht- und Thermalsichtbrille schon immer Fishers Horizont erweitert, so verschafft ihm eine noch ausgefeiltere Sehhilfe jetzt auch zu Durchblick in völliger Finsternis. Und zum Abhören heimlicher Gespräche hat er nun ein Fernglas mit Lasermikrofon im Handgepäck. Auch das Bewegungsrepertoire des Agenten wurde erweitert. So ein Dunkelmann ist eben ständig im Training und lernt immer neue Tricks, mit denen er seine Gegenspieler aufs Kreuz legen kann.

Erstes Ziel ist und bleibt aber, möglichst unentdeckt zu bleiben. Diese Vorgabe birgt durchaus eine humane Komponente, denn: Nicht Leichen pflastern Sams Weg – der Mann hinterlässt überwiegend betäubte Widersacher.

Größter Fortschritt ist eine Online-Variante: Zwei Teams aus je zwei Spielern machen einander an vier Computern oder Konsolen das Leben schwer. Agenten-Duo gegen Wächter-Doppel – das hat was. Während die Agenten in ein Gebäude einzudringen und dort Computernetze zu knacken versuchen, bemüht sich der Wächtertrupp, die ungeliebten Spione davon abzuhalten.

Und zwar weitgehend ohne hilfreiche Utensilien aus der geheimdienstlichen Bastelkiste. Und ohne totalen Überblick, denn die Wachen sind auf Ich-Perspektive festgenagelt und bewegen sich vergleichsweise ungelenk. Zum Ausgleich schleppen sie weit mehr Feuerkraft mit sich herum, und so ganz blind sind sie dank elektronischer Ortungshilfen auch nicht. Das kann für einen Agenten, der gerade mit einer Sonde den Safe untersucht, ganz schön brenzlig werden.



Spielwiese für Spione: Sam schleicht sich im Nebel an.

Wer online auf Fishers Spuren wandelt, wird sich an die alten Schulhofspiele Fangen und Verstecken erinnern. Und das ist als Kompliment zu verstehen. COMPUTER BILD SPIELE wünscht schon jetzt spannende, voraussichtlich „sehr gute" Unterhaltung.



Wagnis zwischen Wagen: Sams Einsatz in der Pufferzone.



Giftiges Grün: Ätzende Dämpfe setzen auch einem Fisher zu.



Fisher in Fahrt: Im Abteil dösen kann ja jeder …

Vorserientest-Ergebnis

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211-33380050
Im Handel ab	25. März 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	nicht bekannt
Weitere Versionen	PC, PS 2, Gamecube, GBA
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1] sprich: „Tom Klanzis Splinter Ssell – Pandora Tumorroh"



Kein Zaudern am Zaun: Sam Fisher kommt durch.



Ein Trio fasst Tritt: Sam stürmt mit zwei Kollegen aufs nächste Nahziel zu (Szene aus dem neuen Mehr-Spieler-Modus).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTEST



Actionspiel für PC | Kriege zwischen Nationen gibt es nicht mehr – hier kämpfen die besten Söldner der Welt für den, der am besten zahlt

Söldner – Secret Wars

Krieger zu kaufen

Die nahe Zukunft: Mittlerweile haben die meisten Länder eingesehen, dass eine Armee einfach zu teuer ist. Nun kämpfen hochgerüstete Elitesöldner-Teams für oder gegen einen Staat – je nachdem, wer bezahlt. Mit modernsten Waffensystemen werden feindliche Raffinerien erobert, Geiseln befreit oder gegnerische Söldner-Einheiten in Schach gehalten. Denn eines hat sich auch in High-Tech-Zeiten nicht geändert: Der Bessere gewinnt.

Sie kommandieren einen Haufen dieser wilden Burschen und übernehmen Jobs, um einen neuen Kampfhubschrauber, Panzer oder andere Geräte und Waffen zu bekommen.

Zwar wird es auch das Solospiel geben, in dessen Verlauf Sie allein Ihr Team ins Gefecht schicken, doch den Schwerpunkt hat der Entwickler klar auf den Mehr-Spieler-Modus gelegt. Über teilweise riesigen Arealen per Hubschrauber zum Einsatzgebiet fliegen, mit dem Fallschirm abspringen und dann gegnerische Soldaten bekämpfen, das macht „Söldner – Secret Wars" aus. Und es funktioniert bereits jetzt ganz gut. Zwar konnte die vorliegende Version in der Redaktion noch nicht jeden voll überzeugen, aber die Entwickler haben ja noch einige Wochen Zeit, um die letzten Kinderkrankheiten zu kurieren. Doch schon das, was gut klappte, machte Appetit auf mehr. So können Sie als Spieler völlig frei wählen, welche Fähigkeiten Ihr Söldner haben und mit welcher Ausrüstung er in die Schlacht ziehen soll. Und die Möglichkeit, ganze Gebäude zu zerstören, erfordert auch neue Strategien. So gibt es beispielsweise für Heckenschützen in diesem Spiel kein absolut sicheres Versteck. Ein gezielter Schuss aus der Panzerkanone, und die schöne Schutzwand ist nicht mehr. Auch das Aufspüren des Gegners per Nachtsichtgerät oder Infrarot-Sucher bringt viel Spaß, denn Tag und Nacht gibt es im Spiel ebenso wie Verstecke, die Körpertemperatur einfach wegtarnen.

Hier gewinnt garantiert nicht der, der schneller ballern kann: Nur mit viel taktischem Geschick und Kaltblütigkeit erringt man den Sieg. Einen Siegeszug könnte auch Söldner – Secret Wars antreten, wenn letzte Fehlerchen, etwa falsche oder fehlende Anzeigen bei Freund und Feind, noch behoben werden. Schon die frühe Version machte ansonsten einen wirklich „guten" Eindruck. ■



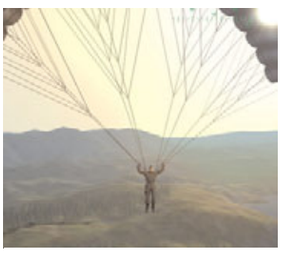
Sicher zielen – große Kaliber verlangen Augenmaß.



Bitter frieren – der ewige Winter im Norden Russlands, ein immer gern genommener Schauplatz.



Besser sehen – das Infrarot-Sichtgerät klärt über das ganze Ausmaß gegnerischer Truppen auf.



Schnell abseilen – nach der Landung wird scharf geschossen.



Fix ausschwärmen – aber vorher den Landeplatz sichern.



Voll draufhalten – Häuser sind kein sicheres Versteck.



Eiskalt abdrücken– dann findet der Höhenflug ein jähes Ende.

Vorserientest-Ergebnis

Söldner – Secret Wars[1]

[1] spricht: „Söldnir Wohs"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Jowood
Telefon	069-850960111
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/32
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	40 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Strategiespiel für PC |

Immer ein beliebtes Thema: die Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln

Der Titel ist unmissverständlich: Wieder einmal geht es um das in Kreisen der Spielentwickler offenbar angesagte „Modethema", den Zweiten Weltkrieg. Und wieder kämpfen Deutsche gegen Russen, Amerikaner gegen Deutsche – nichts wirklich Neues also. Wie denn auch, die historische Vorlage hat ja immerhin gut 60 Jahre auf dem Buckel …

Als Befehlshaber deutscher Truppen schlagen Sie sich durch die Wälder Polens und die kargen Karstfelsen des Balkans, müssen in den unendlichen Eiswüsten Russlands überleben – und gewinnen. Zu Ihren undankbaren Jobs gehört es auch, außer kleinen Dörfern riesige Metropolen einzunehmen, etwa Stalingrad und Warschau.

Ziehen Sie dagegen als russischer Kommandeur in den Computer-Krieg, dann müssen Sie den Deutschen eroberte Territorien wieder entreißen. Die letzte, entscheidende Schlacht tobt dann in Berlin – rund ums Brandenburger Tor.

Kämpfen Sie auf der Seite der West-Alliierten, dann landen Sie filmreif mit Booten und Lastengleitern in der Normandie. Alles eben, wie seit mehr als fünf Jahrzehnten geläufig. Das Spiel soll vier Feldzüge mit jeweils fünf Aufträgen umfassen – einen deutschen, einen russischen und zwei der Alliierten.

Als Befehlshaber kleiner oder größerer Einheiten schlüpfen Sie immer in die Rolle eines so genannten „Helden". Das ist ein hochrangiger Offizier, der sein Leben nicht auf dem Feld der Ehre lassen darf – andernfalls gilt die gesamte Schlacht als verloren, und Sie müssen den vermasselten Auftrag erneut in Angriff nehmen. Preisfrage: Wie heißt der deutsche „Held"? Na klar, Hans …

Die Vielfalt der Einheiten orientiert sich am historischen Vorbild. Es gibt zehn Arten von Kampftrupps, die mit Flammenwerfern, Panzerfäusten oder Granatwerfern ausgerüstet sind. Aus



Tag der deutschen Einheiten: Soldaten

Codename Panzers

Schrecken ohne Ende

der Luft unterstützen Kampfflugzeuge, Bomber und Aufklärer Ihren Einsatz, am Boden Gelände- und Lastwagen sowie, natürlich, die Namenspatrone dieses Spiels: Panzer aller Art, darunter so berühmt-berüchtigte Typen, wie der deutsche Tiger, der russische T-34 und der amerikanische Sherman. Für das fertige Spiel verspricht der Hersteller nicht weniger als 100 Fahrzeuge, die Sie selbstverständlich alle steuern dürfen.

Während die Spielidee nicht gerade aufregend ist, sorgen Optik und Akustik für Aufsehen und -horchen. Das Kriegsgeschehen ist mit geradezu beängstigendem Realismus bis ins letzte Detail dargestellt. Unzählige fein ausgetüftelte Einzelheiten zieren die Schlachten-Schauplätze und machen jenes bedrohliche Szenario, das zum Glück längst Geschichte ist, erschreckend gegenwärtig. Strategen, die das Thema mögen, werden mit diesem Spiel voraussichtlich „sehr gut" bedient.



Guerillakrieg: Die Freiheitskämpferin gibt das letzte Hemd.



Sag mir, wo die Blumen sind: Die Kriegsmaschinerie walzt jede dörfliche Idylle gnadenlos nieder.



Ende einer Dienstzeit: Jahrhunderte hat die Stadtmauer durchgehalten, aber Panzerbeschuss liegt ihr nicht.



Ungleicher Wettbewerb: Wo schwere Einheiten anrücken, hat die Bausubstanz keine Chance.



Luftüberlegenheit: Tief fliegende Bomber geben allem, was noch steht, planmäßig den Rest.

Vorserientest-Ergebnis

Codename[1] Panzers

[1]sprich: „Kohdnäim"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	CDV
Telefon	0721-972240
Im Handel ab	Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut



aller möglichen Waffengattungen der Wehrmacht hören in „Codename Panzers" auf Ihr Kommando.

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. XXX, 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" Kanditaten 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.

❶ 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.

❷ 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 .

❸ 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.

❹ Grafik

Sieht ein Haus wie ein ecker 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.

❺ Sound

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

❻ 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?

❼ 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.

❽ 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.

❾ 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.

❿ 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.

⓫ 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".

⓬ Musik/Geräusche regelbar

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

⓭ 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.

⓮ Tastenbelegung wählbar

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

⓯ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

⓰ 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.

⓱ Sprache

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

⓲ Nutzbare Steuergeräte

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

⓳ Maximale Anzahl der Spieler

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

⓴ Auf-/Abwertung

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

	SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)
❶	Spieleinstieg
❷	Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)
❸	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)
❹	Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)
❺	Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)
❻	Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)
❼	Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)
	Spielspaß insgesamt
❽	**SERVICE**
	Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)
	Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)
	Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)
	Service insgesamt
❾	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)
	INSTALLATION
	Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)
	Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)
	Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)
	Sprache der Installationsanleitung (überprüft)
	Installation insgesamt
❿	**FUNKTIONSPRÜFUNG** Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten
	Funktionsprüfung Bild insgesamt
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen
⓫	Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar
⓬	Musik/Geräusche regelbar
⓭	Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)
⓮	Tastenbelegung wählbar
	Schwierigkeit einstellbar
	Einstellmöglichkeiten insgesamt
	SONSTIGES
⓰	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)
⓱	Sprache (überprüft)
⓲	Nutzbare Steuergeräte
⓳	Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)
	Sonstiges insgesamt
	ZWISCHENNOTE
⓴	**Auf-/Abwertung**

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.XXX, 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.XXX -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%**



Deus Ex
Invisible War



Alex Denton (links) hat immer die Waffe im Anschlag. Logo, denn der Held des Spiels muss Anschläge verhindern: Skrupellose Terroristen zünden gern mitten in Chicago Sprengsätze von verheerender Wirkung.

Actionspiel für PC | **Hier sind Sie gefangen – in einem unsichtbaren Krieg zwischen unsichtbaren Mächten**

Spieletricks siehe Seite 120

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152. Achtung: Das Spiel wird nur auf **DVD** S.174 geliefert, ein DVD-Laufwerk ist also zwingende Voraussetzung!

INHALT

Wir schreiben das Jahr 2052. Die Welt hat sich weitgehend von einem Beinahe-Zusammenbruch der Zivilisation erholt, doch Korruption und hinter den Kulissen ausgetragene Machtkämpfe zwischen einflussreichen Gruppierungen vergiften das politische und gesellschaftliche Leben. Unter dem Namen Alex D. dürfen Sie die Hauptrolle in diesem düsteren Zukunftsszenario spielen – wahlweise eine →

Deus Ex Invisible War

FORTSETZUNG

männliche oder eine weibliche. Alex ist Student(in) der Tarsus-Akademie, einer Eliteschule der WTO (Welthandelsorganisation). Die WTO ist neben der religiösen Sekte „Orden der Bruderschaft“ und den „Templern“ die dritte große Gruppierung im Spiel. Eine weitere nicht unwichtige Rolle spielen die geheimnisvollen „Omar“. Diese seltsamen Wesen unterscheiden sich durch Bio-Modifikationen und ein kollektives Bewusstsein von normalen Menschen (ähnlich den „Borg“ aus der TV- und Filmreihe „Star Trek“), sind aber grundsätzlich friedlich und ein wichtiger Handelspartner – doch dazu später mehr. Im Laufe des Spiels werden Sie ununterbrochen von diesen Machtgruppierungen umworben und beeinflusst. Es liegt in Ihrer Hand zu entscheiden, wessen Ruf Sie folgen wollen.

Zu Beginn des Spieles werden Sie Zeuge eines Terroranschlags auf Chicago und entge- ➔

Hier sehen Sie Alex Denton gleich zwei Mal. Es steht Ihnen nämlich frei, der Hauptfigur eine männliche oder weibliche Identität zu geben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Deus Ex Invisible War

FORTSETZUNG

hen nur knapp dem Tod. Die WTO bezichtigt kurzerhand den Orden der Bruderschaft, das Attentat begangen zu haben. Mit endgültiger Sicherheit lässt sich das allerdings nicht beweisen, zumal die religiösen Fanatiker bestreiten, etwas mit dem Angriff zu tun zu haben. Doch auch bei der WTO gehen merkwürdige Dinge vor. Als die Akademie von Anhängern der Bruderschaft überfallen wird, müssen Sie erkennen, dass die WTO ein falsches Spiel mit Ihnen treibt: Ohne Ihr Wissen wurden gentechnische Versuche an Ihnen vorgenommen! Entsetzt werden Sie sich darüber klar, dass man Ihnen Bio-Implantate eingesetzt hat. Wem können Sie jetzt noch trauen? Von dieser Stunde an sind Sie auf sich allein gestellt und schlagen sich auf eigene Faust durch die raue Welt der Zukunft.

Fortan bieten Ihnen die unterschiedlichen Gruppierungen im Spiel immer wieder Aufträge an. Wildfremde Passanten und ehemalige Mitschüler von der Akademie nehmen dazu per Funk Kontakt mit Ihnen auf oder sprechen Sie auf der Straße an. Die Aufträge wiederum liefern Ihnen wertvolle Hinweise, die Sie der Wahrheit über sich selbst ein Stück näher bringen.

Beim Abarbeiten der diversen Jobs haben Sie fast alle Freiheiten. Entscheiden Sie selbst, ob Sie beispielsweise einen wichtigen Funktionär einer Gruppierung verhören oder gleich mundtot machen wollen – damit er eben nicht verhört werden kann. Je nachdem, für welchen Weg Sie sich entscheiden, handeln Sie sich Ärger mit Gruppe A oder B ein. Doch keine Angst, im schlimmsten Fall hetzt man Ih-

SPIELVERLAUF



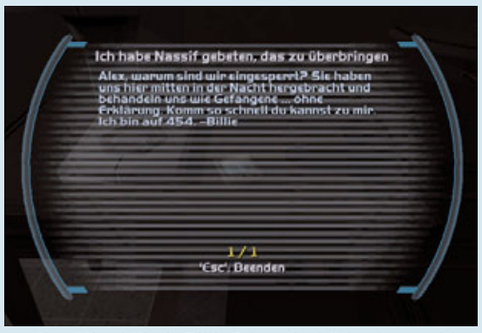
1 Das Spiel beginnt mit einem imposanten Einführungsvideo. Sie erleben mit, wie skrupellose Terroristen in der Innenstadt von Chicago eine Bombe zün-



2 Erst danach werden Sie aktiv. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades entscheiden Sie sich für eine männliche oder weibliche Spielfigur.



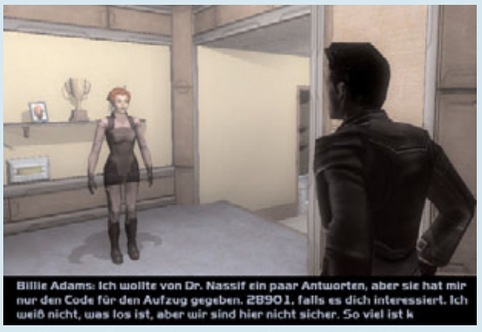
3 Nachdem man Sie und die anderen Schüler der Chicago-Akademie im letzten Moment evakuieren konnte, finden Sie sich in einem Apartment in Seattle wieder.



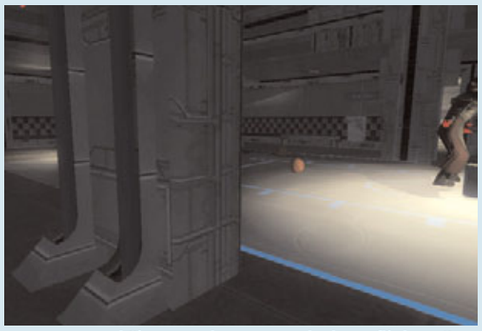
7 Ihre Mitschülerin Billie Adams ist höchst beunruhigt über die jüngsten Geschehnisse und möchte Sie unbedingt sprechen. Sie machen sich sofort auf den Weg.



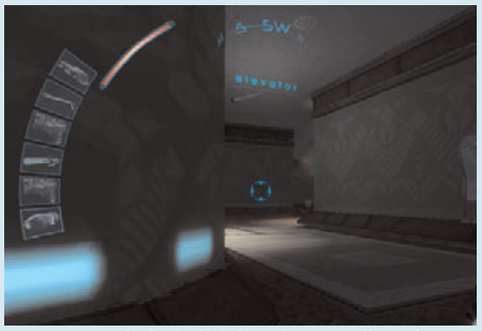
8 Kaum haben Sie Ihr Apartment verlassen, werden Sie Zeuge eines vermeintlichen Unfalls. Eine Explosion im Lüftungsschacht tötet einen Wachmann.



9 Weitere Detonationen erschüttern das Gebäude, doch Sie erreichen das Apartment von Billie Adams. Die erzählt Ihnen von geheimnisvollen Bio-Implantaten …



13 … und Sie versuchen, unentdeckt zu fliehen. Da das Licht ausgefallen ist, können Sie dem Sucher im Schutze der Dunkelheit entkommen.



14 Bevor Sie das Gebäude verlassen, sollten Sie noch das Labor der Schule aufsuchen. Dort vermuten Sie die Bio-Implantate, von denen Billie gesprochen hat.



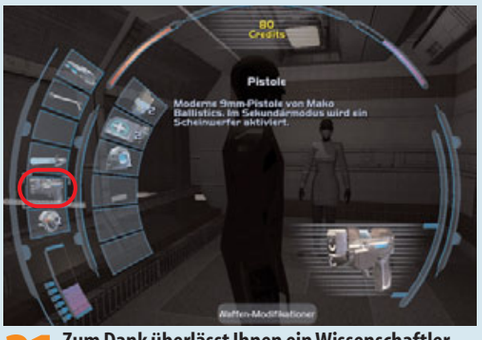
15 Vor dem Labor belauschen Sie ein Gespräch der Heimleiterin mit einem Wissenschaftler: An den Schülern werden geheime Experimente vorgenommen!



19 Auf dem Weg durch das Labor kommen Sie an einer Sicherheitsschleuse vorbei. Ein Wissenschaftler bietet Sie um Hilfe, denn die Sucher kommen näher!



20 Dank eines der neuen Implantate verfügen Sie über einen „Röntgenblick". So nehmen Sie die Sucher bereits sehr früh war und können sie überwältigen.



21 Zum Dank überlässt Ihnen ein Wissenschaftler seine Pistole, die Sie natürlich sofort in Ihr Inventar aufnehmen und an Ihrem Gürtel befestigen (Kreis).

nen ein paar Schläger auf den Hals, mit denen Sie aber leicht fertig werden. Danach hat man auf Seiten Ihrer Auftraggeber den Vorfall wieder vergessen und buhlt schon bald weiter fleißig um Ihre Dienste.

Erst zum Ende des Spiels hat die Wahl der Aufträge Einfluss auf das Spielgeschehen und das Ende der Geschichte. Denn abhängig von Ihrer Parteinahme erleben Sie eines von vier möglichen Finalen. Von vornherein maßgebend für den Spielablauf ist indes die Wahl Ihrer durch die Bio-Implantate gewährten 15 Spezialfähigkeiten, die Sie im Lauf der Zeit in fünf Kategorien um je drei Stufen aufrüsten können. Besonders interessant sind illegale Spezial-Implantate, die Sie auf dem Schwarzmarkt von den Omar erwerben können. Diese „Ersatzteile" verleihen Ihnen fantastische Möglichkeiten, beispielsweise die Fähigkeit, durch Wände zu schauen.

Derselbe Auftrag und dieselbe aktuelle Aufgabe lassen sich wieder und wieder auf unterschiedliche Art und Weise lösen. Sie können so gut wie immer entweder laut oder leise, rücksichtslos oder gewaltfrei vorgehen. Durch die Wahl Ihrer Modifikationen, Ihre ➔



Grob-Motoriker: Wenn Sie im Spiel einem dieser Wachroboter begegnen, suchen Sie besser das Weite.

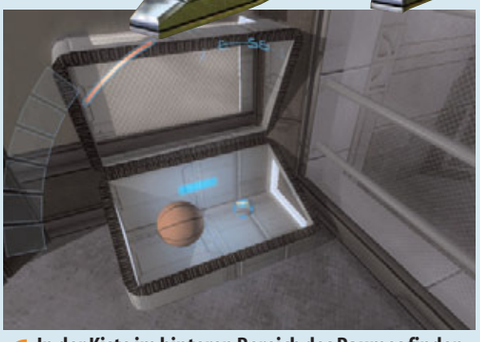
SPIELVERLAUF



4 Den Kopf voller Fragen, aktivieren Sie die holographische Kommunikationseinheit in Ihrem Raum und bitten die Leiterin der örtlichen Akademie um Antworten.



5 Voller Bestürzung erfahren Sie, dass Chicago vernichtet ist. Die Leiterin der Akademie fordert Sie auf, eine Karte des Gebäudekomplexes an sich zu nehmen.



6 In der Kiste im hinteren Bereich des Raumes finden Sie den Datenkern mit den entsprechenden Informationen. Daraufhin empfangen Sie eine Nachricht.



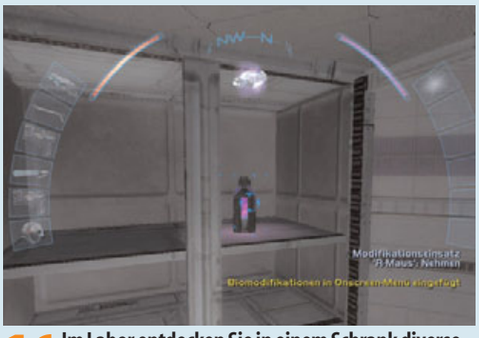
10 ... und verrät Ihnen einen Zugangscode, der Sie zum Trainingsbereich der Akademie führt. Dort treffen Sie Mitschüler, mit denen Sie sich unterhalten.



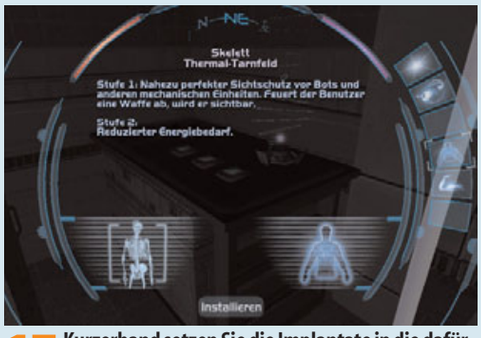
11 Ihre nächste Aufgabe: Begeben Sie sich in den Umkleideraum neben der Turnhalle, und besorgen Sie sich Ihre Ausrüstung aus dem Spind.



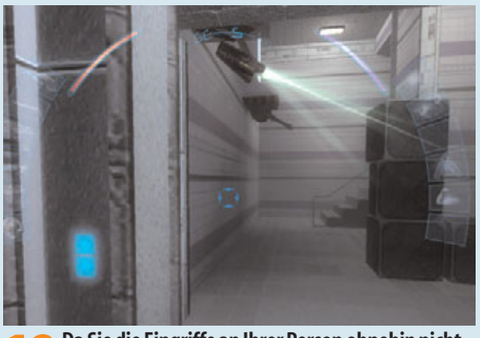
12 Plötzlich wird Alarm ausgelöst. „Sucher" des Ordens der Bruderschaft haben die Akademie überfallen. Eine Wache gibt Ihnen Rückendeckung, ...



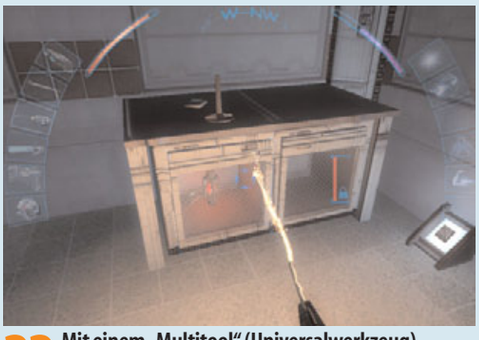
16 Im Labor entdecken Sie in einem Schrank diverse Biomodifikations-Einsätze. Spontan entscheiden Sie sich für einen Selbstversuch.



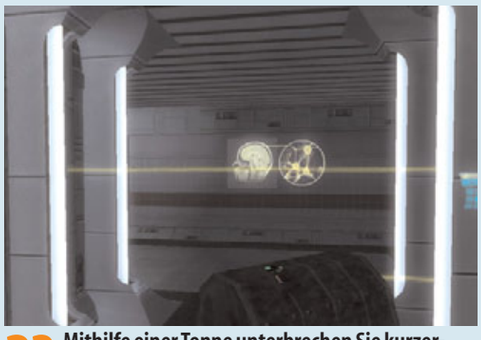
17 Kurzerhand setzen Sie die Implantate in die dafür vorgesehenen Felder (rechts). Es funktioniert. Das ist der Beweis: Auch Sie wurden genetisch manipuliert.



18 Da Sie die Eingriffe an Ihrer Person ohnehin nicht mehr rückgängig machen können, nutzen Sie die Implantate – und zwar zum eigenen Vorteil.



22 Mit einem „Multitool" (Universalwerkzeug) knacken Sie noch einen Schrank und gelangen so an eines der besonders wirksamen „illegalen" Implanta-



23 Mithilfe einer Tonne unterbrechen Sie kurzerhand die Laserbarriere einer gesicherten Tür. Nun können Sie an der linken Seite hindurchkriechen.



24 Der Weg ist frei! Die Wachen am Ausgang der Akademie haben vom Überfall auf die Schule noch gar nichts mitbekommen und lassen Sie passieren.

Deus Ex Invisible War

FORTSETZUNG

Entscheidung für eine von 24 Waffen und sogar durch Ihr Auftreten im Gespräch (aggressiv, passiv) entscheiden Sie sich auch für einen Spielstil. Je nach Gusto schleichen Sie entweder als umtriebiger Elektronik-Experte durch die fünf Schauplätze (Seattle, Kairo, Trier, Antarktis, New York) und überwinden Sicherheitsschleusen und Abwehrsysteme, indem Sie deren Computer knacken. Oder Sie versuchen sich so gut wie möglich mit allen Personen im Spiel zu verbünden, um auf diplomatischem Wege an Passwörter und Zugangscodes zu kommen.

Wenn Sie gerne herumschnüffeln und die Laufbahn eines „Handwerkers" einschlagen wollen, dann schauen Sie hinter jede Ecke und unter jeden Tisch, denn dort sind häufig so genannte „Multitools" verborgen – Werkzeuge, mit deren Hilfe sich Schlösser und Code-Eingabetafeln überwinden lassen. Schließlich steht Ihnen auch der Weg des Söldners frei. Damit machen Sie sich zwar mehr Feinde als Freunde, doch das Spielende erleben Sie freilich auch auf diesem Weg.

BEDIENUNG

Wie für Spiele dieser Art üblich, spielen Sie Deus Ex aus der Ich-Perspektive, sehen also immer genau das, was Alex D. sieht. Mit der Maus schauen Sie sich in der Spielwelt um und visieren Gegenstände und Personen an. Per Tastatur bewegen Sie sich in die gewünschte Richtung, rufen die diversen Bio-Modifikationen auf oder kramen im Inventar, um Gegenstände zu entnehmen oder abzulegen. Trotz der umfangreichen Interaktionsmöglichkeiten im Spiel geht die Steuerung nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gut von der Hand.

URTEIL

Der Mix aus Action-, Abenteuer- und Rollenspiel ist sicher nicht jedermanns Sache. Tatsache ist: „Deus Ex – Invisible War" hat für Actionspiel-Verhältnisse eine enorme Spieltiefe. Sage und schreibe 350 000 Wörter werden im Spielverlauf gewechselt – der Hersteller war also gut beraten, eine komplett übersetzte deutsche Version zu produzieren. Professionelle Synchronsprecher hauchen den Figuren Leben ein und tragen ebenso zum intensiven Spielgefühl bei wie die stimmungsvollen Lichteffekte, die passende Geräuschkulisse und die gute Optik.

Sicher, Sie müssen sich wirklich fallen lassen in diese verworrene, undurchschaubare und düstere Geschichte, die sich vielleicht nicht jedem erschließt – das ist die wichtigste Voraussetzung für ein positives Spielerlebnis. Wenn Sie Filme wie die „Matrix"-Trilogie und TV-Serien wie „Akte X" mögen, oder sich bereits vor drei Jahren für „Deus Ex" begeistern konnten, dann wird Ihnen auch der Nachfolger gefallen. Fazit: Unzählige Dialoge, verschiedene Lösungswege und reichlich Spieltiefe – wer das zu schätzen weiß und über die manchmal quälend langen Ladezeiten hinwegsehen kann, den erwarten 15 bis 20 Stunden „gute" Unterhaltung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- K : Springen
- C : Ducken
- F : Alternativer Feuermodus
- B : Bio-Implantate-Menü
- I : Inventar-Menü
- N : Kommunikations-Menü

SPIELDETAILS



Im Spiel begegnen Sie auch diesen Außerirdischen.



Die Omar: geheimnisvolle und unheimliche Schwarzhändler.



„Medibots" frischen hin und wieder Ihre Gesundheit auf.



Eine Drohne saugt Opfern Energie aus und schenkt Sie Ihnen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Deus Ex – Invisible War[1]

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Eidos
Version: 1.2
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.[2]) Fax 01907-71885 (1,237 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1] sprich: „De-us Ex – Invisibel Wohr"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Erklärungen zu Beginn helfen. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Enorme Spieltiefe und Handlungsfreiheit sowie die spannende Geschichte fesseln Sie bis zum Schluss. Verschiedene Endszenen motivieren zum erneuten Durchspielen.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zwei Spielfiguren, fünf große Schauplätze, 24 Waffen, 6 Bio-Implantate.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Realistische und abwechslungsreich gestaltete Umgebungen. Tolle Lichteffekte.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Sehr gute deutsche Sprachausgabe mit erstklassigen Sprechern. Stimmungsvolle Musik.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Auf Wunsch wird jeder Dialog per Textfeld untertitelt. Komfortable Menüführung.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur haben Sie alles im Griff. Viele Erklärungen helfen weiter.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,94**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39582 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (3095 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0195 Megabyte	1,14
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,93**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,071%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,071%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,071%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,071%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,071%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,071%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,071%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**2,77**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehr-Kanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,12**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,12**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		46,99 € (SMM, Budenheim, Tel. 06139-916916)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,12 x 49,99 = 105,98 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [2]aus dem deutschen Festnetz

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The I of the Dragon



Rollenspiel für PC | Eine brandheiße Erkenntnis: Wer Feuer legt, wird Drachen ernten

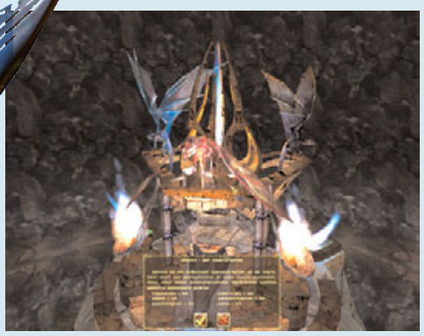
INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Die Fantasiewelt von Nimoa wäre eigentlich ein bezaubernd schöner und friedlicher Ort, würde nicht tief unter der Erde gerade der böse Dämon Skaborr erwachen. Der sollte am besten bezwungen werden, bevor er so richtig auf den Beinen ist. Das ist allerdings illusorisch und wäre ja auch kein Stoff für lang anhaltenden Spielspaß. Bis das Monster wieder schläft, gibt's viel zu tun. Das ist die Stunde eines Helden, der die Welt rettet – der Job für einen Kämpen Ihres Kalibers, sofern Sie Freude an ungewöhnlichen Kostümierungen haben. Denn hier spielen Sie nicht die Rolle eines Menschen, sondern die eines heiligen Drachen. ➔

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen können, müssen Sie aus drei Arten von Drachen das Exemplar Ihres Vertrauens wählen.



2 Auf ihren fliegenden Teppichen greifen die Angehörigen des Magierordens der Ungh-Agoriten gelegentlich in die Kämpfe ein.



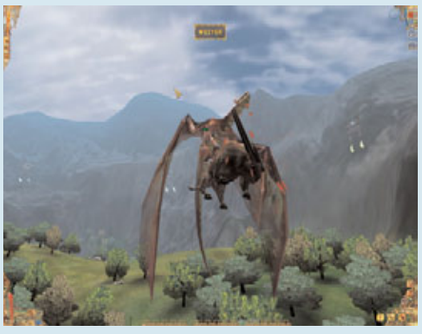
3 Ist Ihr Feuerdrache Annoth zur Reise in die erste der zwölf Regionen Nimoas gestartet, trifft er sofort auf die ersten Monster des Dämonen Skarborr. Direkt voraus sehen Sie eine der Brutstätten, aus denen immer mehr Monster schlüpfen. Da hilft nur Annoths Lieblingsdisziplin: Ausräuchern.



4 Den Kampf gegen ein Tentakelmonster Marke Tentalux entscheidet Annoth mit Luft-Boden-Geschossen: seinen heißen Feuerbällen.



5 Sobald eine Brutstätte vernichtet ist, finden Sie dort vielleicht Lichtkristalle. Mehrere davon bessern die Fähigkeiten Ihres Drachen auf.



6 Lassen Sie Ihren Drachen ab und zu einen Happen essen, damit seine Lebensenergie und seine Kampfkraft erhalten bleiben.



7 Als guter Drache beschützen Sie die Städte der Menschen auf Nimoa. Sie können sogar selbst neue Siedlungen gründen.

The I of the Dragon FORTSETZUNG

Drei angriffslustige Vertreter der Gattung „Schuppenechse" stehen zur Wahl. Jeder hat so seine Stärken: Annoth repräsentiert die klassische Art der roten Feuerdrachen, Morrogh ist ein schwarzer Todesdrache, und Barroth, der blauer Frostdrache, wirbt mit besonders ausgeprägten magischen Fähigkeiten um Ihre Gunst. Zwei gut entwickelte, aber im Lauf des Spiels noch steigerungsfähige Angriffstechniken sind allen zu Eigen. Annoth zum Beispiel atmet, wie erwartet, einen Flammenstrahl aus oder schleudert nicht minder verheerende Feuerkugeln. Außerdem können Sie als Drachenbändiger sage und schreibe 85 äußerst wirksame Zaubersprüche erlernen, die Skaborrs Monsterarmee auf Distanz halten.

Schon während er langsam munter wird, schickt der Herrscher der Unterwelt nämlich immer mehr seiner fiesen Kreaturen an die Erdoberfläche. Die finsteren Truppen haben nur zwei Befehle im Marschgepäck: Menschen zu vernichten und sich fleißig zu vermehren. Dazu errichten sie überall hoch produktive Brutstätten.

Das monströse Treiben zu beenden, ist auch für einen ausgebufften Drachen ein harter Job. Immerhin verteilen sich Ihre Schutzbefohlenen, die Menschen von Nimoa, auf zwölf weitläufige Regionen. Gelegentlich genießt Ihr Drache Beistand von Seiten des Magierordens der Ungh-Agoriten, dessen Brüder auf fliegenden Teppichen ins Kampfgeschehen eingreifen. Sobald Sie eine Region von den Monstern befreit haben, können Sie dort neue Städte für die Überlebenden gründen und denen vertrauensvoll die Selbstverteidigung überlassen. Übrigens: Wenn der kleine Hunger kommt, sollte Ihr Drache ein paar herumlaufende Monster oder Tiere fressen. Muss er zu lange darben, dann wird er langsamer und büßt schnell zu viel Lebensenergie ein, sobald er attackiert wird.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist wegen der vielfältigen Möglichkeiten und Kameraperspektiven recht komplex geraten und verlangt selbst erfahrenen Spielern eine gewisse Einarbeitungszeit ab. Was auch dann noch stört, ist die Tatsache, dass nur die kombinierte Maus-/Tastatur-Steuerung alle Befehle zugänglich macht, weil ständig die Perspektive neu justiert werden muss. Es ist zwar möglich, eine Spieletastatur (Gamepad) anzuschließen, doch hat kein zurzeit erhältliches Gerät dieses Typs so viele Tasten, wie zur umfassenden Bedienung des Spiels nötig wären.

URTEIL

Die Idee ist erfrischend neu, erfrischend anders und vermischt Elemente verschiedener Spieltypen. Da ist die aus Rollenspielen bekannte Entwicklung der Hauptfigur ebenso vertreten wie die in Strategietiteln beliebte Eroberung von Gebieten. Leider dämpfen die etwas unglücklich geratene Bedienung, der für Anfänger recht happige Schwierigkeitsgrad und die auf Dauer trotzdem fehlende Abwechslung den Spielspaß deutlich.

Dennoch: Wer mit einem Drachen aufsteigen will und gern taktische Überlegungen einsetzt, findet hier durchaus „befriedigende" Unterhaltung vor.

SPIELDETAILS



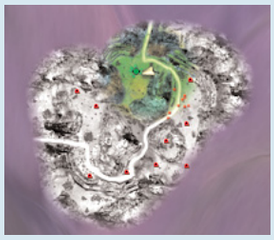


Bild oben: Verlassen Sie eine Region, so wählen Sie auf der Karte Nimoas den Ort, zu dem Sie fliegen möchten.

Bild links: Die Detailkarte der aktuell bereisten Region wird stets eingeblendet.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The I of the Dragon[1]

[1]sprich: „Si'Aoff se Drägen"

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

Hersteller: Zuxxez Entertainment
Version: 1.0.0.1
Info: Tel. 06241/26880 (0,122 €/Min.) Fax 06241/268888 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Trotz Einführungsaufgaben erfordert der Start viel Geduld.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Auf Dauer ist der Kampf gegen die Monster eintönig. Trotz individueller Entwicklung Ihres Drachen und des taktischen Spielablaufs fehlt die ganz große Spannung.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Einstellbarer Schwierigkeitsgrad – aber leider nur ein Einzelspieler-Modus.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Detaillierte Grafik und enorm schnelle Bilderfolge (wenn der PC „mitspielt").	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik kann nicht wirklich begeistern, die Spielgeräusche auch nicht so recht.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Gespräche mit den Bewohnern Nimoas können Sie in kurzen Texten ablesen.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Sie können die Steuerung Ihren Wünschen anpassen. Kompliziert bleibt sie aber.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,22**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805/656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805/656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.kochmedia.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	sehr ausführlich	**1,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (899 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**2,38**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,54**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,54**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,54 x 44,95 = 114,17 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die halbe Miete: möblierte Wohnung oder noch kahles Loft? Die Villa gibt's erst, wenn Sie das Spielziel ein Mal erreicht haben.



2 Loft und Liebe: Noch präsentiert sich die schicke Dachwohnung ein wenig kahl. Aber die ersten Flirtversuche brauchen keine Möbel.



3 Es geht voran: Die Bleibe ist längst gemütlich eingerichtet. Mike kommt von der Arbeit, umarmt seine Lisa und küsst sie zärtlich auf den Hals. Der Beginn einer aufregenden Beziehung?



4 Selbst ist der Mann: Mike kocht Spaghetti mit Tomatensoße, ein typisches Essen aus seiner Single-Zeit. Das schmeckt beiden.



5 Feuer und Flamme: Ein romantisches Dinner bei Kerzenschein hilft der Zuneigung zwischen Lisa und Mike mächtig auf die Sprünge.



6 Das altbekannte Problem: Was ziehe ich bloß an? Wie Sie sehen, ist die Auswahl im WG-Kleiderschrank leider etwas eingeschränkt.



7 Blick unter die Decke: So ein Loft hat reichlich Wohnfläche. Genug Platz, um sich beim Einrichten, Aus- und Umbauen kräftig auszutoben.

SPIELDETAIL



Je besser sich Ihr Traumpaar versteht, desto mehr Bonuspunkte gibt's für Sie. Die können Sie beliebig auf Charaktereigenschaften (etwa Humor) oder Fähigkeiten (etwa Kochen) verteilen.

Singl

Flirt up Your

Simulation für PC | Der Mensch lebt nicht von Lust und Liebe? Aber Amor schon – und der sind Sie

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Wo die Liebe hinfällt – das entscheiden Sie. Zunächst stellen Sie ein potenzielles „Traumpaar" zusammen. Aus je sechs Spielfiguren beiderlei Geschlechts wählen Sie ein Duo, das gemeinsam in eine Wohngemeinschaft zieht. Die weibliche Hauptrolle besetzen Sie etwa mit der rassigen Natasha, der eher kumpelhaften Lisa oder mit der wissenschaftlich interessierten Ellen. Als Mann fürs Leben empfehlen sich zum Beispiel der rebellisch veranlagte Bad Boy Bob, Partylöwe Mike oder Computerfreak Deryl.

Auch gleichgeschlechtliche Paare sind kein Tabu. Tom, der schon als Kind am liebsten mit Puppen spielte, darf gerne mit jeder anderen männlichen Spielfigur eine rosarote WG gründen. Oder Sie setzen auf geballte Frauenpower und stecken die Profisportlerin Pacifica mit einer der anderen Damen in eine Wohnung.

Ob Männer-Bude oder Frauen-Zimmer – der Markt gibt Wohnungen aller Art her. Eine fertig möblierte Bleibe mit uralter, teils defekter Einrichtung ist für den Start gar nicht übel. Für 2000 Euro dürfen Sie den Schuppen renovieren, Fußböden und Tapeten erneuern oder den kaputten Herd ersetzen. Oder Sie machen Ihr „Freies Spiel" und mieten dem Pärchen ein Loft, das Sie mit einem Startkapital von 15 000 Euro ausbauen und einrichten können. Jeder Einrichtungsgegenstand hat seine inneren Werte, die das Wohlbefinden der beiden Wohnungsgenossen beeinflussen. Ein Herd mit der Einstufung „Hunger +6" stillt den Appetit besser als einer mit dem Durchschnittswert „+3". Die einfache Rechnung: bessere Einrichtung = schnellere Abspeisung der Grundbedürfnisse = mehr Zeit für die Liebe. Bedenken Sie aber, dass





sich der Kühlschrank nicht von alleine füllt. Allerdings ist Geld nicht wirklich ein Problem. Selbst wenn das Loft von Anfang an mit Designer-Möbeln ausgestattet wird, kommen Sie prima über die Runden. Schließlich gehören Ihre beiden Schützlinge zur arbeitenden Bevölkerung und bringen täglich teils mehrere 100 Euronen nach Hause. Wie viel genau, liegt bei Ihnen.

Denn je besser sich die beiden Bewohner im Laufe der Zeit verstehen, desto mehr Bonuspunkte dürfen Sie verteilen. Ganz nach Lust und Laune lassen Sie Lisa entweder besser kochen, sorgfältiger putzen oder konsequenter Karriere machen. Doch das ist alles Nebensache. Im Prinzip gilt: Nur die Liebe zählt. Wer zu viel arbeitet, hat keine Zeit mehr für ein vertrauliches Gespräch, ein romantisches Essen bei Kerzenschein oder lockere Spiel- und Fernsehabende.

Und weil keine der Figuren „schnell zu haben" ist, müssen Sie als Amor schon einige Stunden spielen, ehe es überhaupt zum ersten Kuss kommt. Wer alles will, sollte sich also schon mal auf ein extrem langes „Vorspiel" gefasst machen.

BEDIENUNG

Einkaufen, Einrichten, Kontakt halten, Kameraperspektive beliebig (!) verändern – alles eine Sache weniger Mausklicks. Wer flinke Finger hat, kann aber auch die Tastatur zu Hilfe nehmen.

URTEIL

„Die Sims" lassen grüßen: Ähnlichkeiten sind unverkennbar und sicher kein Zufall. „Singles" ist zwar nicht ganz so umfangreich, aber im Aufbau nahezu gleich. Selbst die gekonnt einfache Menüführung und die „Steckbriefe" der Spielfiguren wirken, wie von „der Mutter aller Lebensspiele" übernommen. Allerdings ist Singles eben ein „Liebes-Spiel". Es kostet nicht viel Mühe, die Wohnung schön einzurichten, jedoch Zeit ohne Ende, bis es funkt. Aber wer lange genug spielt, kann schließlich munterem Treiben in der WG zuschauen. Und zwar ganz ohne schwarze Balken – deshalb ist das Spiel auch erst ab 16 Jahren freigegeben. Auf jeden Fall vermittelt es Frühlingsgefühle. Und das findet die Redaktion richtig „gut". ■



Von links: Mike verdreht jeder Frau den Kopf, Lisa ist ein Kumpeltyp, Pacifica steht auf Frauen, und Linda liebt Partys.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Singles – flirt up your Life[1]

[1]sprich: „Singels – flört app jor Laif"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Einfach. In einer Übungs-Spielstufe wird haarklein erklärt, was wie gespielt wird.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Es gibt viel zu tun bis zum ersten Kuss. Geschenke machen, freundschaftliche Gespräche führen, Spiel- oder Fernsehabende arrangieren und so weiter …	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zwölf Spielfiguren, sehr viele Einrichtungs- und Gestaltungs-Möglichkeiten.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Das Geschehen wirkt glaubhaft und ist grafisch sehr ordentlich umgesetzt.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passend, aber wenig abwechslungsreich. Die Figuren brabbeln ihre eigene Sprache.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Texte sind gut verständlich und hilfreich, die Menüs einfach zu bedienen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Hier läuft's gut mit der Maus. Sehr gut: die völlig frei wählbare Perspektive.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,05**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	089-24245425	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.singles-the-game.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (917 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	14,9688 Megabyte	4,87
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,17**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**2,45**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,29**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,46**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,46**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		34,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,46 x 34,99 = 86,08 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Nach der Installation des Mission-Packs können Sie alle Stufen des Hauptspiels und die drei neuen Einsätze direkt anwählen.



2 Sam Fisher im Norden Russlands auf der Halbinsel Kola. Sein erster Job: Abwehr eines Angriffs auf das Internet.



3 Phillip Masse, einst Programmierer in Diensten des Terroristen Kombayn Nikoladze, hat sich in einem Sicherheitstrakt verschanzt, um in Ruhe seinen elektronischen Krieg gegen die zivilisierte Welt zu führen. Doch weder Wachen noch ausgeklügelte Alarmsysteme können Sam stoppen.



4 Häufig ist der weitere Weg, etwa durch diesen versteckten Zugang, gut getarnt und erst mithilfe des Nachtsichtgerätes zu erkennen.



5 Die High-Tech-Sehhilfe entlarvt auch die Laserstrahlen des Alarmsystems, das diesen Bunker gegen Eindringlinge sichert.



6 Hat Sam, ohne Alarm auszulösen, den Computer erreicht, so kann er in aller Ruhe das Sicherheitssystem des Gebäudes ausschalten.



7 Damit sind auch die verbotenen Türen entriegelt und stehen Mr. Fisher offen. Der Cybergangster Phillipe Masse hat keine Chance mehr.

Tom Clancy's Splinter Cell

Ergänzungs-CD-ROM zum Actionspiel für PC | Netter Zeitvertreib für gelangweilte Geheimagenten – bis endlich die Fortsetzung da ist

INSTALLATION

Selbstverständlich muss das Hauptspiel auf Ihrem PC Stammgast sein, damit Sie die drei neuen Missionen aus dem „Tom Clancy's Splinter Cell – Mission-Pack" installieren können. Bei der Gelegenheit wird auch gleich das Spielverbesserungs-Programm (Patch) Version 1.3 installiert.

INHALT

Sam Fisher, einer der abgebrühtesten Geheimagenten der Welt, hat seinen letzten Spezialauftrag in Georgien soeben erledigt und freut sich auf ein paar entspannte Tage in der Heimat. Doch kaum zu Hause angekommen, findet der Meisterspion den Einsatzbefehl zu drei neuen Undercover-Missionen vor. Sein Brötchengeber Third Echelon, eine Sonderabteilung des amerikanischen Sicherheitsdienstes, schickt ihn prompt zurück – in den Norden Russlands.

Sam hat zwar während seiner Arbeit in Georgien den Top-Terroristen und Schwerverbrecher Kombayn Nikoladze aus dem Verkehr gezogen, doch eine Zelle aus dessen Syndikat hat sich mit einer grauenvollen Geschäftsidee selbstständig gemacht: Bedrohung und Erpressung der Weltgemeinschaft mithilfe eines gekaperten Atom-U-Bootes. Gleichzeitig versucht Nikoladzes Chefprogrammierer Phillip Masse das weltweite Datennetz mit Virenangriffen lahm zu legen. An Abwechslung fehlt es Onkel Sam also nicht. Er muss unbedingt verhindern, dass Oberst Alekseevichs das in einer Werft auf der Halbinsel Kola liegende russische Atom-U-Boot Vselka überhaupt erst in seine Gewalt bringen kann, und gleichzeitig die elektronische Kriegführung torpedieren. Natürlich kann sich der Superagent wieder auf Fisherman's Friends verlassen – ein paar High-Tech-Bonbons, die seine schwere Arbeit etwas erleichtern. Also: Thermovisions- und Nachtsichtgerät nebst lasergesteuerten Richtmikrofonen ins Reisegepäck und auf nach Russland!

Der Spieler muss die drei neuen Einsätze nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge absolvieren, sondern darf seinen Stundenplan selbst bestimmen. Unterstützung in Form erzählender Kurzfilme, die die Geschichte erzählen und transparent machen, wäre hilfreich – ist aber leider nicht vorgesehen. Dennoch wird, wer in Sams Rolle sattelfest ist, für die nicht sehr umfangrei-



[1] spricht: „Tom Clancys Splinter Sell – Mischen-Pack

er Cell Mission-Pack

chen Aufträge kaum mehr als einen Nachmittag benötigen.

Nette Nebenwirkung: Wer es bislang nicht in alle Stufen des Hauptspiels geschafft hat, kann nach der Installation des Mission-Packs jetzt auch diese ursprünglichen Einsätze ohne Umschweife direkt auswählen.

BEDIENUNG

Geübte Fisher-Fans werden sich auch im Ergänzungsprogramm sofort zu Hause fühlen. Die Steuerung ist und bleibt einfach gut – aber eben auch komplex. Anfänger sollten also mit einer gewissen Einspielzeit rechnen, bis sie alle Feinheiten beherrschen.

URTEIL

Während sich Xbox-Besitzer die Zusatzmissionen entweder gratis über den Online-Dienst Xbox Live herunterladen können oder das Hauptspiel inklusive Zusatzmissionen als „Xbox Klassiker" im Sonderangebot bekommen, müssen PC-Spieler für lediglich drei Einsätze ziemlich tief in die Tasche greifen. Zu einem moderaten Preis ginge das Zusatzprogramm als empfehlenswerte Aufwertung durch. So aber bietet es entschieden zu wenig Umfang fürs Geld und entpuppt sich als viel zu teurer Lückenbüßer für die kurze Zeit, bis endlich das neue Sam-Fisher-Abenteuer „Pandora Tomorrow" erscheint. Das wird schon in Kürze der Fall sein, voraussichtlich Ende März. Wahre Fans, die unbedingt alles haben müssen, werden aber auch dieser dürren Erweiterung „befriedigenden" Spielspaß abgewinnen können.

SPIELDETAILS

Mit einem Dietrich und etwas Fingerspitzengefühl kriegen Sie jede Tür auf.





Je weiter links im dunklen Bereich diese Anzeige steht, desto schlechter ist Sam Fisher zu entdecken.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tom Clancy's Splinter Cell – Mission-Pack

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Rondomedia
Version: 1.0
Info: Tel. 02166-618660 (0,122 €/Min.) Fax 02166-6186618 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich[2]

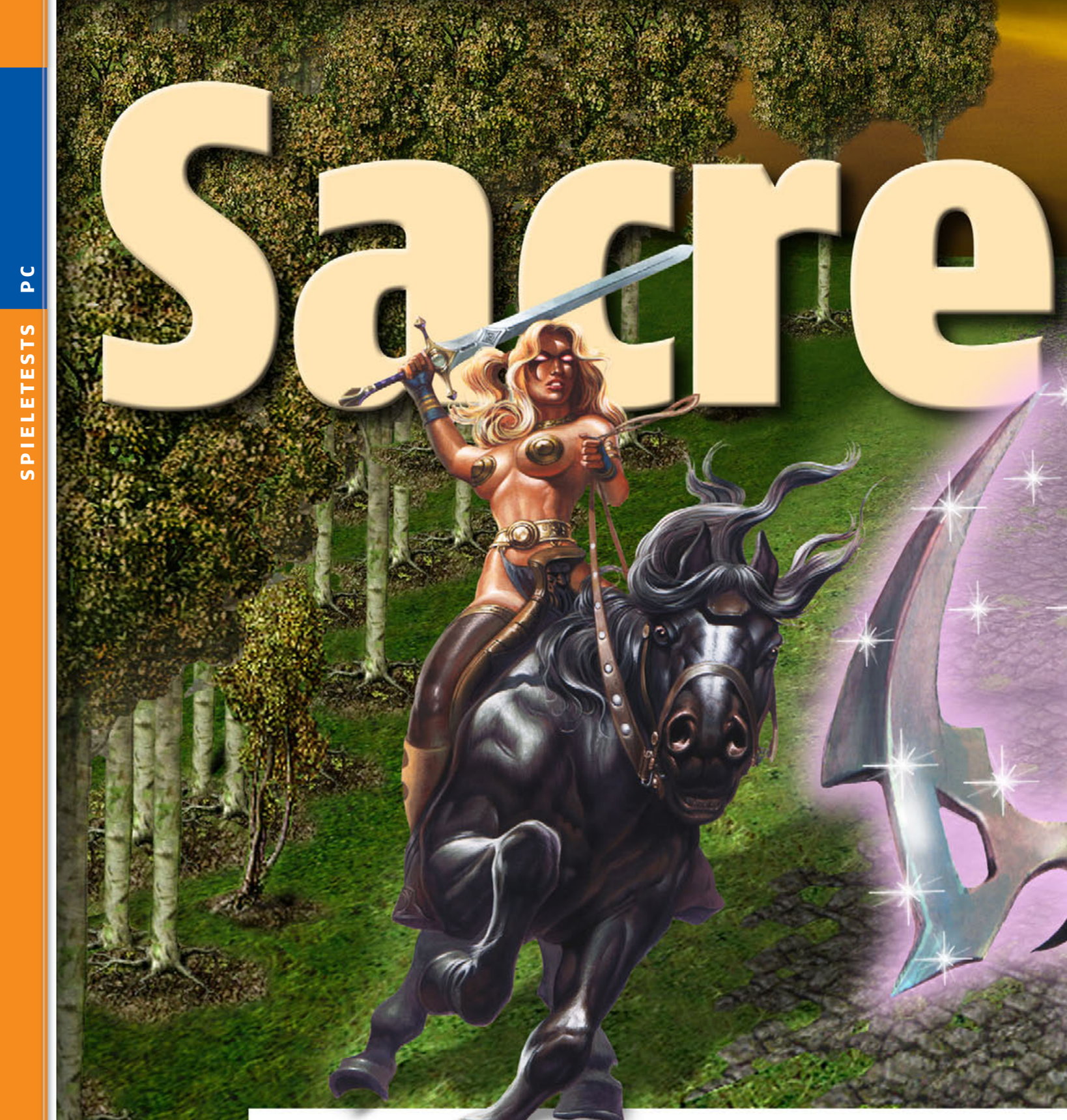
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ihre neuen Geheimaufträge müssen Sie ohne aktuelle Spiel-Einweisung starten.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Lediglich drei neue Einsätze für den Agenten Sam Fisher bietet das Mission-Pack an. Die sind zwar, wie gewohnt, recht spannend, aber auch ziemlich kurz.	5,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Alte und neue Einsätze können Sie ohne festgelegte Reihenfolge in Angriff nehmen.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik des Mission-Packs entspricht der hohen Qualität des Hauptspiels.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Profisprecher und realistische Geräusche machen den Sound zum Erlebnis.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Texte vor den Einsätzen informieren Sie über jeweils aktuelle Anforderungen.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Anfänger benötigen eine gewisse Einspielzeit, Profis finden sich sofort zurecht.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,28**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0700-76636362	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0700-76636362	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.rondomedia.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (422 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	405,3164 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**1,63**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Ton-Standard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,14**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,57**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,57 x 14,99 = 38,52 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern
[2] CD-ROM enthält Patch für das Hauptspiel

Sacre



Rollenspiel für PC | **Sechs Helden auf Dämonenjagd – welcher ist Ihr Favorit?**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Vielleicht hätte er jemanden fragen sollen, der sich mit so was auskennt … Weil ein leichtsinniger, unvorsichtiger Zauberkundiger unbedingt einen Erzdämonen beschwören wollte – aber leider die dafür notwendigen Sicherheitsmaßnahmen sträflich vernachlässigte –, droht der Welt Ancaria der Untergang. Der losgelassene Dämon vagabundiert jetzt munter durch die Lande und sät Tod und Verderben. Außerdem, so geht die Kunde, sucht er nach einem Weg, seine ebenso unansehnliche wie gefährliche Verwandtschaft einreisen zu lassen. Das schreit geradezu nach einem einsamen Kämpfer, der die Menschheit rettet und das feurige Kerlchen wieder in die Unterwelt schickt. Der Kämpfer sind natürlich Sie.

In wessen Rolle Sie Ancaria betreten, liegt bei Ihnen – sechs Helden stehen zur Auswahl. Der Gladiator ist ein harter Kämpfer, der vor allem dann seine Stärken hat, wenn er dem Gegner Auge in Auge gegenübersteht. Wo er hinschlägt, ist erst mal Ruhe. Da ist die Seraphim zarter gestrickt: Sie ist ein engelsgleiches Wesen, das zwar sehr gut mit Waffen umgehen kann, aber auch himmlische Zauberkräfte nutzt, um Feinde zu besiegen. Die Waldelfin versucht Nahkämpfen nach Möglichkeit aus dem Weg zu gehen und verlässt sich lieber auf ihre spektakulären Fähigkeiten an Bogen und Armbrust, deren Geschosse sie überdies auch noch magisch aufpeppen kann. Ihr düsterer Verwandter, der Dunkelelf, ist eine Art Ninja der Fantasywelt.



Er kämpft schon mit Händen und Füßen recht gut, kann aber außerdem noch Fallen legen und Gegner durch Zauber betäuben. Feuer, Eis und Blitze sind die Werkzeuge des Kampfmagiers. Oder er nutzt einen der mächtigen Kampfstäbe im Spiel, um ordentlich Dresche zu verteilen. Die vielleicht →

Die Seraphim kann mit Waffen, Zauberei und Pferden umgehen. Der Dunkelelf ist ein Meister im waffenlosen Kampf – um so besser, wenn er eine hat.

exotischste Figur ist die Vampirin. Tagsüber eine kampfstarke Frau von ritterlichen Tugenden, nachts eine reißende Bestie mit nadelspitzen Krallen und Zähnen – und der Fähigkeit, andere Wesen unter ihre Fuchtel zu zwingen.

Bei der Spielfigur hört die Qual der Wahl noch lange nicht auf. Unmengen unterschiedlichster Ausrüstungsteile warten in den Geschäften der Händler von Ancaria. Soll die Rüstung vor Schlägen schützen? Oder doch in erster Linie vor Giftattacken? Möchten Sie eine Waffe, mit der Sie besonders schnell zuschlagen können? Oder ist Ihnen Feuerschaden wichtiger? Und was ist mit Schulterpanzern, Helmen, Ringen oder Stiefeln? Sie sehen, da ist Ihre Entscheidungsfreude gefragt.

Wie in jedem Rollenspiel kassiert Ihr Charakter für besiegte Monster und erledigte Aufgaben Erfahrungspunkte. Die kann er, sobald gewisse Mengen erreicht sind, in Talente und Attribute investieren, zum Beispiel in Waffenkunde und Stärke oder Meditation und Geschicklichkeit. Dazu hat jede Figur noch Spezialfähigkeiten, die allerdings nicht durch Erfahrung besser werden, sondern durch Runen. Wenn Sie eine Rune finden, die Ihr Charakter verwenden kann, dann erwirbt der eine neue Fähigkeit, wie „Harter Tritt“ oder „Himmelsleuchten“. Hat er die entsprechenden Talente schon drauf, dann werden sie verbessert.

Sie finden, das erinnert ein wenig an „Diablo 2“? Da haben Sie Recht. Allerdings gibt es auch Unterschiede: Was auf Anhieb ins Auge fällt, ist die deutlich bessere Grafik – in Anbetracht des Altersunterschiedes allerdings kein Wunder. Auch Handlungsverlauf und Spielwelt unterscheiden sich: Die Welt Ancaria steht Ihnen von Anfang an durchgehend offen. Sie können fast stundenlang in eine Richtung laufen, enge Areale wie in Diablo 2 gibt es nicht. Und während der betagte Klassiker Sie mit sechs Aufgaben pro Kapitel beglückte, können Sie in Sacred Hunderte von kleinen Aufträgen übernehmen und gegen Ruhm und Gold erfüllen. Aus diesem Grund und wegen der unterschiedlichen Charakterentwicklung spielt sich Sacred, bei allen auffälligen Ähnlichkeiten mit Diablo 2, schon ein wenig anders – allerdings keineswegs schlechter.



Man sagt, er habe magische Kräfte: Der Kampfmagier kann mit seinen Zaubersprüchen mächtig viel Wirbel machen – aber auch auf Waffen versteht er sich gut.

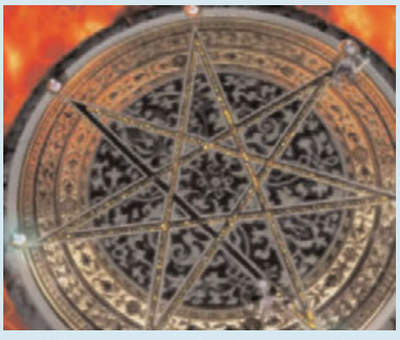
BEDIENUNG

Die Steuerung Ihres Helden ist, ganz wie bei Diablo 2, kinderleicht. Wo immer Sie den Mauspfeil bei gedrückter linker Maustaste auch hinziehen, Ihr Held wird exakt dorthin laufen. Zum Schlagen genügt ein Linksklick, Spezialangriffe werden mit der *rechten* Maustaste losgelassen. Hier sollte also jeder auch noch so unerfahrene Kämpfer sofort loslegen können.

URTEIL

Obwohl noch nicht alles bis ins kleinste Detail wirklich reibungslos funktioniert – so werden nicht alle Mini-Aufträge korrekt auf dem Kompass angezeigt –, ist Sacred ein verdammt gutes Spiel. Die Atmosphäre, die Spielwelt, die Möglichkeiten: Da gibt es nur wenig, was nicht perfekt geworden wäre. Anfänger könnten zwar mit der Flut der Möglichkeiten ein wenig überfordert sein, aber alle, die schon lange auf einen würdigen Diablo-Erben gewartet haben, werden damit glücklich sein. Gute neue Ideen, wie die Fähigkeit, auf Pferden zu reiten oder beim Schmied Ringe in Waffen einarbeiten zu lassen, machen das Spiel vom schnöden Verdacht frei, nur ein Diablo-Klon zu sein. Es bleibt zwar abzuwarten, ob Sacred dem Erfolgstitel in Sachen Mehr-Spieler-Modus den Rang ablaufen kann – das ist kein leichtes Unterfangen. Aber im Solospiel kann Sacred klar überzeugen und fesselt den Spieler schnell für viele Stunden vor den PC. Wer es ganz perfekt mag, sollte vielleicht noch das (garantiert kommende) Spielverbesserungs-Programm (Patch) abwarten. Alle anderen dürfen getrost sofort loslegen und in ein sehenswertes und richtig „gutes“ Fantasy-Abenteuer abtauchen.

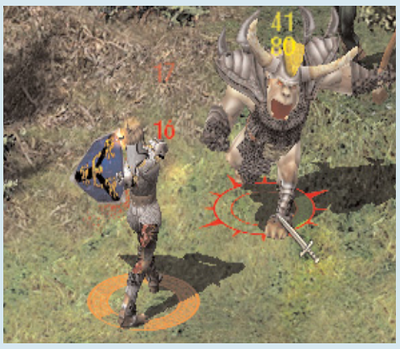
SPIELVERLAUF



1 Kleine Ursache, große Wirkung: Weil hier der Bannkreis aus goldenem Pulver verwischte, kann der Dämon entkommen.



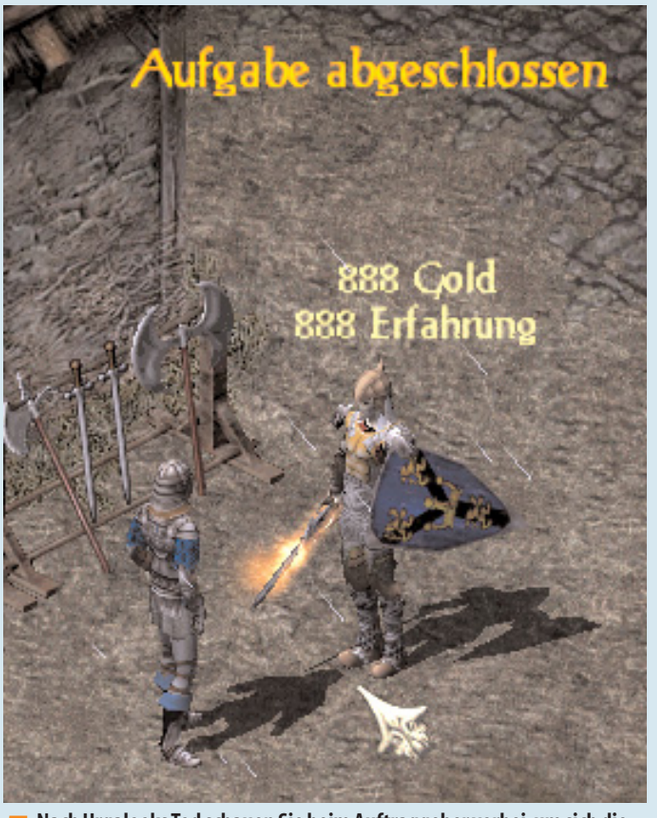
2 Als Dunkelelf gehen Sie auf Monsterjagd. Nach ein paar Stunden Spielzeit besitzen Sie bereits Metallrüstung und gute Waffen.



3 Auch diesem Riesenork bringen Sie mit Ihrem Schwert gutes Benehmen bei. Aber als starker Gegner haut auch er ordentlich zu.



4 Urgalook, der Ork, ist ein ganz übler Zeitgenosse. Deshalb ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt – das Sie natürlich haben wollen.



5 Nach Urgalooks Tod schauen Sie beim Auftraggeber vorbei, um sich die verdiente Belohnung abzuholen. Der zufriedene Soldat zahlt sofort.

SPIELDETAILS



Dieses etwas unscharfe Fahndungsfoto ist Ihr einziger Anhaltspunkt: Das feurige Monster ist ausgebrochen und verwüstet Ancaria. Um es zu besiegen, müssen Sie lange spielen.



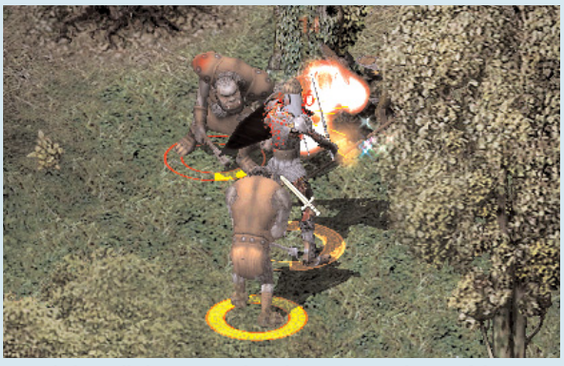
Die speziellen Fähigkeiten des Dunkelelfen: Noch hat er nicht alle Runen entdeckt – die Talente in den grau gefärbten Kreisen sind noch nicht einsatzfähig, die grünen dagegen schon.



Ein kleiner Teil der Weltkarte: Wichtige Stellen sind markiert.



Die große Kompassnadel weist den Weg zum Einsatzort.

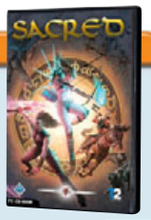


6 Mittlerweile können auch mehrere Gegner Ihren erfahrenen Dunkelelfen nicht mehr in Bedrängnis bringen.



7 Doch der Orkhexer Marikosh ist eine harte Nuss – er lässt Feuer vom Himmel regnen. Können Sie ihn schlagen?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sacred[1]

[1] sprich: „Säikrid"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Auf Wunsch wird Ihnen alles erklärt, was Sie lernen müssen, um Sacred zu spielen.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine extrem lebhafte Fantasy-Welt mit Gegnern, die Helden gnadenlos verfolgen, sich aber bei Verwundung zurückziehen – dazu gut zu spielende Heldenfiguren.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sechs Helden, die sich allesamt sehr individuell entwickeln können.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Zwar laufen Ihre Helden ein wenig seltsam, der Rest sieht jedoch absolut klasse aus.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Kampflärm, Vogelzwitschern, Wolfsknurren: Hier hört sich alles so an, wie es sein soll.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Manches hätte noch ausführlicher erklärt werden können, aber im Allgemeinen gut.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mausklicken, ab und zu mal eine Taste drücken: Viel einfacher geht es nicht mehr.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,47**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.take2.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1709 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,90**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**2,05**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/ja	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,92**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		42,91 € (Bug Computer, Alfeld/Godenau, Tel. 05181-852190)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,92 x 49,95 = 95,90 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die reizvolle, rothaarige Gena ist eine von zwölf Fahrer(inne)n. Egal, wen Sie ans Steuer lassen, aufs Fahrverhalten hat das keinen Einfluss.



2 An der nächsten Ecke wartet schon der erste Fahrgast. Während der Kunde einsteigt, wird im linken Fenster kurz der Zielort eingeblendet.



3 Und ab die Post! Gena liegt gut in der Zeit. Die blaue Zahl über dem Fahrgast signalisiert die Sekunden, die Ihnen für diese Fahrt noch zur Verfügung stehen. Das Ziel ist bereits in Sichtweite und durch den orange blinkenden Pfeil sowie die grünen Markierungen bestens gekennzeichnet.



4 Ein paar Sekunden später ist das Ziel erreicht – es regnet Trinkgeld. Außerdem wird Ihnen ein wertvoller Zeitbonus (Kreis) gutgeschrieben.



5 Weiter geht's durch San Francisco. Die „abhebende" Wirkung der Straßenbuckel lässt sich mit der Sprungfunktion des Taxis noch steigern.



6 Irgendwann ist unweigerlich Schluss: Mit der Fahrgemeinschaft von Elvis-Fans haben Sie sich zu viel zugetraut. Diese Runde ist beendet.



7 Über dreitausend Dollar Erlös mit nur zehn Fahrgästen – nicht schlecht für einen Tag. Das reicht immerhin für eine Klasse-B-Fahrerlizenz.

CRAZY

Rennspiel für PC | Drei Großstädte, zwölf Taxifahrer, ein Ziel: Geld machen!

INSTALLATION

Keine Sorge: Die Taxiprüfung ist weitaus schwieriger als die Installation dieses Spiels. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 154 nach.

INHALT

Taxifahren – hier zu Lande eine nicht gerade kostengünstige Form der Fortbewegung. Drehen Sie doch mal den Spieß um, und verdienen Sie Geld damit – nehmen Sie das Lenkrad selbst in die Hand. In „Crazy Taxi 3" dürfen Sie gleich drei große Städte unsicher machen, indem Sie einen Fahrgast nach dem anderen an sein Fahrtziel befördern, und zwar auf direktem Wege. Verkehrsregeln? Polizei? Schäden am Fahrzeug oder gar Unfälle mit Verletzten? Alles Fremdwörter in diesem abgedrehten Rennspiel. Hier geht es wirklich nur um eins: möglichst lange möglichst viele Fahrgäste transportieren und damit möglichst viel Geld verdienen. Denn Geld bedeutet Punkte. Und in Ermangelung einer echten Meisterschaft oder gar Hintergrundgeschichte ist der Kontostand in der Bestenliste nun mal das Höchste der Gefühle.

Ihr einziger Feind in diesem Spiel ist die Zeit, die ist nämlich begrenzt, und so tickt von der ersten Zündschlüsseldrehung bis zum gefürchteten „Timeup" (Spielende) der Zähler. Je schneller Sie einen Fahrgast zu seinem Ziel kutschieren, desto höher fallen Trinkgeld und Zeitbonus aus. Der Zeitbonus wird zur nächsten „Fuhre" addiert und erhöht Ihre Chancen, auch den neuen Passagier rechtzeitig abzuliefern. Faustregel: Der direkte Weg zum Ziel ist der beste, koste es, was es wolle. Ein Pfeil zeigt Ihnen, wo es langgeht, auch das Ziel ist deutlich markiert. Dank ausgeprägter Sprungfähigkeiten der überraschend agilen Taxen wird jeder Stau kurzerhand mit einem Abstecher in den Luftraum umfahren. Positiver Nebeneffekt: Ihre Fahrgäste honorieren spektakuläre Fahrmanöver mit Extra-Trinkgeld.

Wenn Sie die Städte (San Francisco, Las Vegas und New York) besser kennen, können Sie damit beginnen, ganze Fahrgemeinschaften (bis zu vier Personen) aufzusammeln. Das bringt zwar ordentlich Geld, kann aber in die Hose gehen, denn wenn Sie beim Abklappern der Fahrtziele trödeln und den letzten Fahrgast der Gruppe nicht mehr rechtzeitig abliefern, gehen Sie leer aus.

BEDIENUNG

Die Steuerung Ihrer gelben „Kraftdroschke" ist genauso unkompliziert wie das Spielprinzip. Mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur lenken Sie Ihr Taxi, mit der Leertaste lassen Sie es kurz abheben, mit ⇧ und ⇩ schalten Sie zwischen Vorwärts- und Rückwärtsfahrt um, falls Sie einmal über das Ziel hinausschießen.





„sprich: „Kraisi Taxi“

URTEIL

Knapp zwei Jahre nach Veröffentlichung von Crazy Taxi macht die verrückte Taxi-Raserei erneut auf dem PC Station. Als Entschädigung für die Wartezeit gibt es nun sämtliche Vorgänger auf einer CD-ROM. Das tröstet aber kaum über die begrenzte Spieltiefe hinweg. Zwar sorgen die 25 zusätzlichen Mini-Spiele für etwas Abwechslung, dennoch wird die ewige Punktejagd schnell langweilig. Die Grafik ist bunt und schrill, aber detailarm. Mehr-Spieler-Modus? Leider Fehlanzeige! Die gemeinsame Jagd nach Kundschaft hätte das Spiel sicher aufgewertet. Dank der drei riesigen Städte und des wunderbar schrägen Spielprinzips steht trotz aller Kritik gerade noch ein knappes „gut“ auf dem Taxameter.

SPIELDETAILS



In den Häuserschluchten von New York und auf den …



… Straßen von Las Vegas sind Sie nur nachts unterwegs.



Die Mini-Spiele: Ob Tornado-Flug …



… oder Football per Taxi – abgedreht und verrückt sind alle.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crazy Taxi 3

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Empire Interactive
Version: 1.0
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-24245160 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Obwohl Übungsaufgaben fehlen, kommen Sie schnell mit der simplen Steuerung klar.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Anfangs macht die unkomplizierte Raserei Spaß, doch der Reiz geht schnell verloren. Eine Mehr-Spieler Funktion hätte dem Spiel gut getan, fehlt aber leider.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Lediglich die 25 Mini-Spiele bieten etwas Abwechslung zu den drei Spielszenarien.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Bunte, schnelle, aber detailarme Grafik. Objekte tauchen sehr spät im Bild auf.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die flotten Sprüche sind leider englische, aber die Hintergrundmusik fetzt.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Es gibt nicht viel zu lesen, die Menüs sind klar strukturiert und einfach zu bedienen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung der Taxis ist einfach. Ein Lenkrad ist unnötig, die Tastatur reicht aus.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,64**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-5477475	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-5477476	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.empireinteractive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (483 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,32**

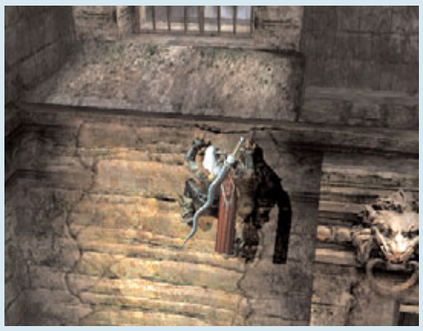
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024 x 768 x 32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,071%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,071%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**1,11**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,71**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,48
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	30,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,48 x 30,00 = 74,40 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



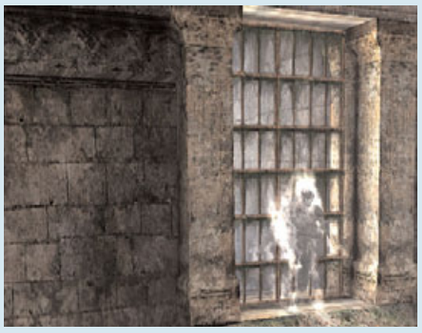
1 Zu Beginn schlüpfen Sie in die grüne Haut von Kain. Der Vampir kann mit seinen Klauen spielend leicht Mauern hinaufklettern.



2 Auf der Suche nach seinem Widersacher Moebius kommt Kain Wächtern in die Quere. Hier greift der Mönch eines kriegerischen Ordens



3 Immer wieder muss Kain seinen Blutdurst stillen. Tut er es nicht, wird er irgendwann zu schwach und kann nicht mehr kämpfen.



4 Andererseits hat das Vampirdasein durchaus Vorteile. So kann Kain sich kurzzeitig in Luft auflösen und dann durch Gitter laufen.



5 In dieser Halle gilt es, einen Durchgang am oberen Ende zu erreichen. Kain setzt seine magischen Fähigkeiten ein, um aus Steinplatten eine provisorische Treppe zu errichten. Leider fehlen ein paar Stufen. Schwierige, gut gezielte Sprünge sind nötig, um solche Hindernisse zu überwinden.



6 Weiter geht es mit Raziel. Auch der Racheengel hat besondere Fähigkeiten. Er kann über weite Entfernungen hinweg springen.



7 In der verzerrten Spektralwelt muss er mit merkwürdigen Monstern kämpfen. Wird es ihm gelingen, diese irreale Welt zu verlassen?

Legacy of Kain Defiance



Actionspiel für PC | Zwei untote Todfeinde im erbitterten Kampf gegen diabolische Mächte

INHALT

Kain ist Vampir, und er ist sauer. Vor vielen Jahren wurde er heimtückisch ermordet. Und jetzt macht er sich als Blutsauger auf den Weg, seine Widersacher zu meucheln.

Auch Raziel ist nicht viel besser dran. Der ehemalige Untertan Kains war schon zu Lebzeiten verhasst. Mittlerweile verdingt er sich als Racheengel und ist auf der Jagd nach verlorenen Seelen.

Kain und Raizel können sich auf den Tod nicht ausstehen. Beide kämpfen aber gegen die gleichen Höllenhunde. Beide haben keine Lust mehr auf ihr tristes Dasein. Und beide müssen Sie nun abwechselnd in die Schlacht führen. Zuerst übernehmen Sie dabei die Rolle des muskulösen, grün gefärbten Kain. In einem alten Schloss suchen Sie nach dessen Rivalen Moebius. Ehrensache, dass dabei eine Menge zu Bruch geht. Besonders, wenn Ihnen unterdessen immer wieder gegnerische Kämpfer das Leben schwer machen. Feinde können auf zweierlei Weise unschädlich gemacht werden: entweder mit einem riesigen Schwert oder per Telekinese. Pure Gedankenkraft genügt, um Feinde durch die Luft zu schleudern. Das ist zwar nicht sonderlich effektiv, macht aber gut was her.

Natürlich handelt es sich auch bei dem Schwert nicht um eine gewöhnliche Waffe. Die scharfe Klinge wird mit jedem erlegten Gegner mächtiger. Bis irgendwann gar ein magischer Rundumschlag möglich ist. Der haut dann gleichzeitig alle Feinde in unmittelbarer Umgebung von den Füßen.

Das Dasein als Supervampir hat aber auch Nachteile: Kain muss zum Beispiel stets seinen Blutdurst stillen. Kurz bevor seine Widersacher das Zeitliche segnen, sollten die also schnell noch ausgesaugt werden. Davon abgesehen, kann Kain kein Wasser ausstehen. Sobald er mit dem kühlen Nass in Berührung kommt, ist der Rachefeldzug für ihn gelaufen.

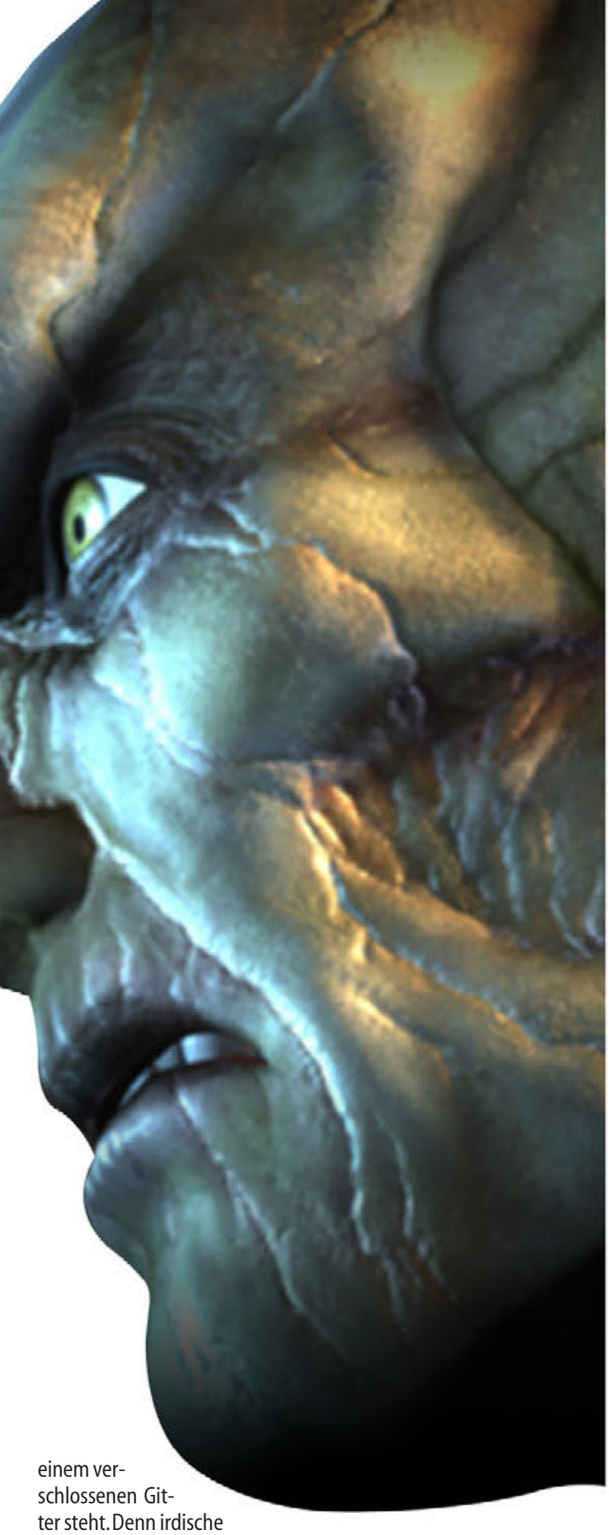
Raziel ist ebenfalls mit Schwert und übernatürlichen Fähigkeiten unterwegs. Auch er lernt mit der Zeit neue Angriffe und Fertigkeiten. Und wie Kain benötigt er in regelmäßigen Abständen Lebensenergie. Im Gegensatz zu Vampiren ernährt er sich jedoch nicht von Blut, sondern saugt umherschwebende Seelen ein.

Im Spielverlauf stehen dem Racheengel gleich zwei Welten offen. Er kann zwischen der uns bekannten Dimension und einer geheimnisvollen Spektralwelt hin und her springen. Praktisch ist das immer dann, wenn man vor

SPIELDETAIL



Raziel war ehemals Leutnant in Kains Armee der Vampire. Heute ist er ein Racheengel auf der Jagd nach verlorenen Seelen.



einem verschlossenen Gitter steht. Denn irdische Hürden sind in der grafisch eindrucksvollen wabernden Unterwelt nicht existent.

BEDIENUNG

Ohne Spieletastatur (Gamepad) ist die schwierige Steuerung kaum in den Griff zu bekommen. Besonders das knifflige Springen von Plattform zu Plattform will mit Maus und Tastatur einfach nicht gelingen. Da macht sich bemerkbar, dass „Legacy of Kain – Defiance" auf einem Konsolenspiel basiert.

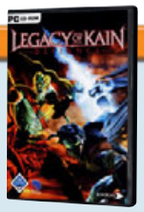
URTEIL

Wie im echten Vampirleben gibt es auch in diesem Spiel Licht und Schatten. Durchaus gelungen ist das Zusammenspiel aus gruseliger Atmosphäre, diffuser Geschichte und genialen deutschen Stimmen.

Trotzdem mangelt es am letzten Feinschliff. Besonders die schlechte Positionierung der Kamera wird Ihnen nach einer Weile auf die Nerven gehen. Urplötzlich ändert das Spiel immer wieder die Perspektive. Und damit ist dann auch die Orientierung weg. Denn weder eine Karte noch eine Kompassnadel helfen dabei, sich in den komplexen Spielstufen zurechtzufinden. Stundenlanges Herumrennen ist die Folge. So wird zwar die Spieldauer verlängert, dem Spaß ist das aber nicht zuträglich.

Am Ende überwiegen aber die positiven Eigenschaften des Vampir-Epos'. Nicht nur Freunde der ersten vier Teile von Legacy of Kain werden von Defiance begeistert sein. Dazu ist es zu „gut".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Legacy of Kain – Defiance[1]

[1] sprich: „Leggessiof Kain – Difaians"

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

Hersteller: Eidos
Version: 1.1
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.[2]) Fax 01907-71885 (1,237 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Mit der Spieletastatur findet man sich schon nach kurzer Zeit zurecht.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die verworrene Geschichte zieht den Spieler in ihren Bann. Leider ist das Gegnerverhalten einseitig, und man verliert oft die Orientierung.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	15 Spielstufen, acht Spielfiguren (davon zwei spielbar), sechs Welten.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Sowohl die Figuren als auch die Spielwelten wurden detailreich umgesetzt.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Zwar wiederholt sich die Musik schnell, dafür sind die deutschen Stimmen Spitze.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Im Spiel selbst gibt es keine Texte. Die Menüs bereiten keine Probleme.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Einfache Steuerung per Spieletastatur. Der Blickwinkel sorgt aber oft für Frustration.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,04**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39582 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidoshelpline.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1764 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,2891 Megabyte	1,54
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,01**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**2,24**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Ton-Standard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,16**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,16**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,16 x 44,95 = 97,09 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] aus dem deutschen Festnetz

SPIELVERLAUF



1 Als deutscher Wehrmachtsoffizier Erich von Hartmann lernen Sie in Einführungsaufgaben die Steuerung Ihrer Soldaten und Fahrzeuge.



2 Bei einem Gefängnisausbruch treffen sich Hartmann und Colonel Sinclair wieder. Beide waren 1936 Olympiateilnehmer in Berlin.



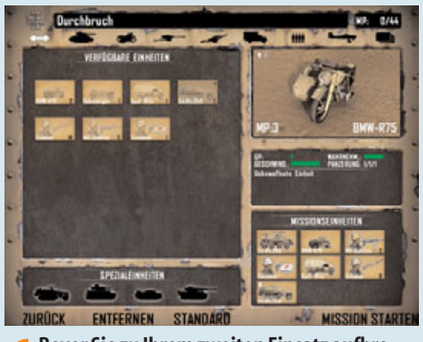
3 In Ihrem ersten Einsatz als Hartmann müssen Sie mit vier weiteren Gefängnisausbrechern durch die Wüste fliehen. Doch im Dorf einer kleinen Oase treffen Sie auf skrupellose Banditen. Die Desperados wollen Sie mit Waffengewalt aufhalten. Das ist selbst für einen Offizier ein harter Brocken.



4 Sobald Sie sich durchgeschlagen haben, müssen Sie das Flugzeug der fränzösischen Widerstandskämpferin Lys Dornier erreichen.



5 Um die Verfolger aufzuhalten, bleiben Sie hier als Verteidiger zurück. Keine Sorge – Ihre Leute werden Sie rechtzeitig da herausholen.



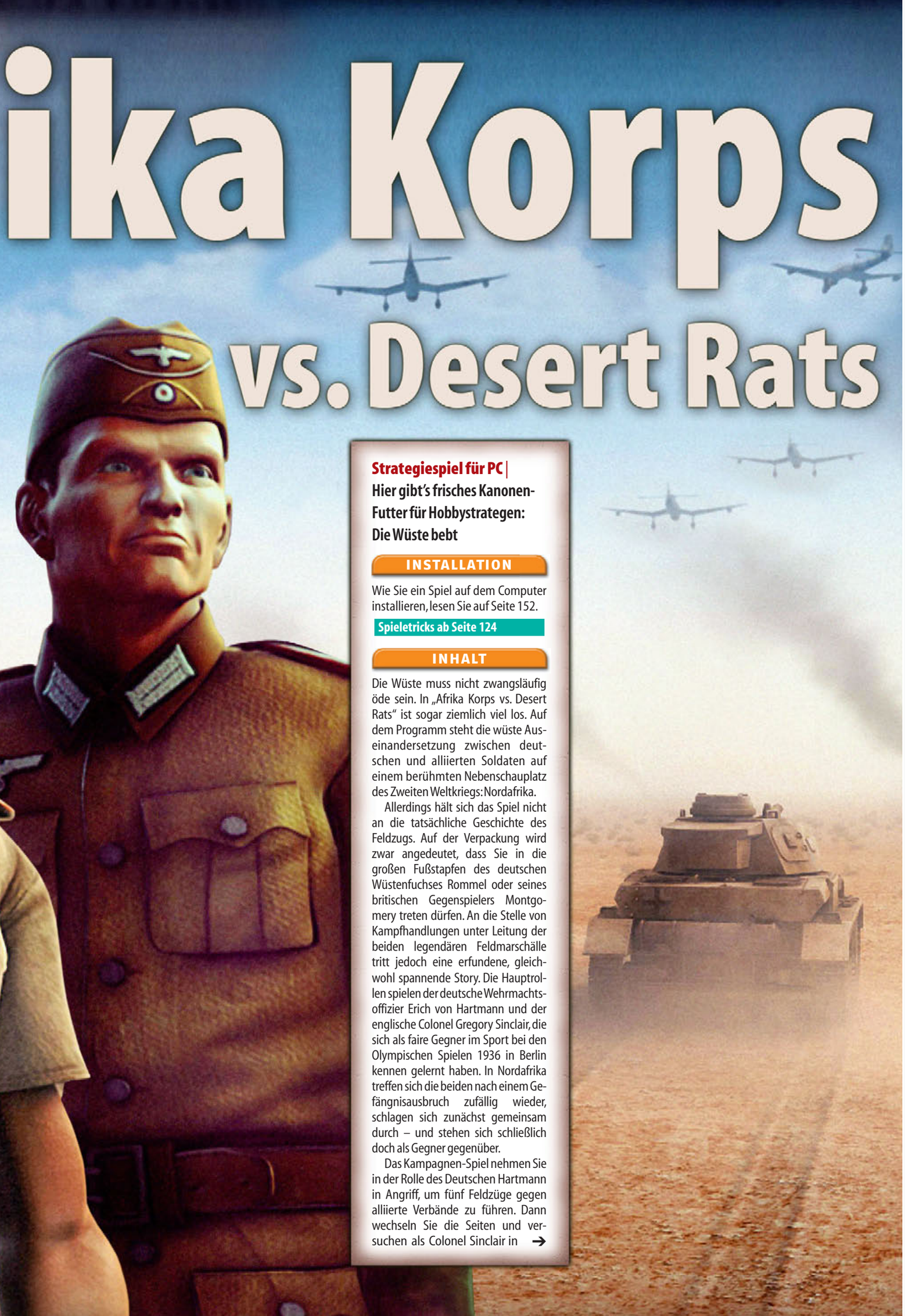
6 Bevor Sie zu Ihrem zweiten Einsatz aufbrechen, können Sie während der Lagebesprechung Ihre Truppen zusammenstellen.



7 Um nicht „ins Blaue" loszumarschieren, sollten Sie zu Beginn jedes Feldzuges erst einmal vorsichtig das Gelände erkunden.



ika Korps vs. Desert Rats



Strategiespiel für PC |
Hier gibt's frisches Kanonen-Futter für Hobbystrategen: Die Wüste bebt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

Spieletricks ab Seite 124

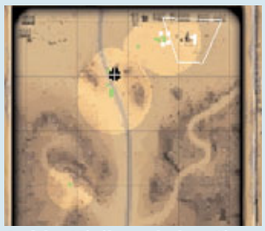
INHALT

Die Wüste muss nicht zwangsläufig öde sein. In „Afrika Korps vs. Desert Rats" ist sogar ziemlich viel los. Auf dem Programm steht die wüste Auseinandersetzung zwischen deutschen und alliierten Soldaten auf einem berühmten Nebenschauplatz des Zweiten Weltkriegs: Nordafrika.

Allerdings hält sich das Spiel nicht an die tatsächliche Geschichte des Feldzugs. Auf der Verpackung wird zwar angedeutet, dass Sie in die großen Fußstapfen des deutschen Wüstenfuchses Rommel oder seines britischen Gegenspielers Montgomery treten dürfen. An die Stelle von Kampfhandlungen unter Leitung der beiden legendären Feldmarschälle tritt jedoch eine erfundene, gleichwohl spannende Story. Die Hauptrollen spielen der deutsche Wehrmachtsoffizier Erich von Hartmann und der englische Colonel Gregory Sinclair, die sich als faire Gegner im Sport bei den Olympischen Spielen 1936 in Berlin kennen gelernt haben. In Nordafrika treffen sich die beiden nach einem Gefängnisausbruch zufällig wieder, schlagen sich zunächst gemeinsam durch – und stehen sich schließlich doch als Gegner gegenüber.

Das Kampagnen-Spiel nehmen Sie in der Rolle des Deutschen Hartmann in Angriff, um fünf Feldzüge gegen alliierte Verbände zu führen. Dann wechseln Sie die Seiten und versuchen als Colonel Sinclair in →

SPIELDETAILS



Auf der Minikarte haben Sie Ihre Stellung voll im Blick.



Mit diesen Schaltflächen erteilen Sie Ihre Befehle.



Der grüne Balken zeigt die Gesundheit Ihrer Einheiten.



Der Kommandeur Ihrer Truppen ist stets deutlich markiert.

sechs Einsätzen den deutschen Vormarsch zu stoppen. Im Rahmenprogramm gibt es weitere sieben Aufträge, die mit ansehnlichen Kurzfilmen gespickt sind und die Story vorantreiben.

Durch die Wüste ziehen Sie mit mehr als 70 Einheiten, vom einfachen Schützen bis zu diversen originalgetreu gestalteten Panzern und sonstigen Fahrzeugen. Leider können Sie zu jedem Einsatz nur eine begrenzte Auswahl Ihres Militärapparates in Bewegung setzen. Die Zahl der jeweils mitmarschierenden Einheiten richtet sich nach den Prestigepunkten, die Sie mit erfolgreich geführten Schlachten erzielt haben.

Die Einsätze selbst stecken dennoch voller Abwechslung. Von der bis ins Detail geplanten Eroberung über taktische Abwehrkämpfe bis zum Aufspüren von Bonuszielen, etwa versteckten Spezialfahrzeugen – auf der Spielkarte ist alles dabei. Meist machen Sie sich mit einer zahlenmäßig deutlich unterlegenen Truppe auf den Weg und müssen erst Fahrzeuge des Gegners erbeuten, um auf Sollstärke zu kommen, denn Ihre Nachschubeinheiten sind auf ein kleines Kontingent beschränkt.

BEDIENUNG

Das Wüstenspektakel lässt sich komplett mit der Maus steuern. Per Tastatur können strategisch erfahrene Spieler ihren Soldaten Kurzbefehle erteilen. Empfehlenswert ist, vor größeren Truppenverlegungen das Spiel auf Pause zu schalten und dann alle Einsatzorders in Ruhe auszugeben. So können Sie sich auf strategisches Vorgehen konzentrieren, ohne Gefahr zu laufen, in der Planung von einem Angriff überrascht zu werden.

URTEIL

Wüstensand, so weit das Auge reicht. Trotz dieser von Natur aus eher eintönigen Landschaft macht die Grafik einen guten Eindruck. Spätestens, wenn Sie mit Ihren Soldaten und Fahrzeugen Spuren im Sand hinterlassen haben, sehen Sie, dass die Wüste wirklich lebt.

Die höchst unterschiedlichen Einsätze erfordern viel strategisches Geschick. Wer sich einem Frontalangriff aussetzt, riskiert meist eine verheerende Niederlage. Sobald Sie aber alle Karten durchgespielt haben, geht ein wenig der Reiz verloren. Klar vermisst wurde eine Spielvariante, die es Ihnen ermöglicht, auf Zufallskarten Spontan-Schlachten gegen computergesteuerte Gegner zu führen. Das ist ein Manko, das auch der Mehr-Spieler-Modus nicht wirklich ausgleichen kann. So reicht die gebotene Abwechslung letzten Endes nicht aus, um echte Langzeitmotivation zu gewährleisten. Was bleibt, ist eine allemal „befriedigende" Unterhaltung für Strategiefans. ■



Die Doppelagentin Lys Dornier wird auch „La Fleur du Mal" genannt – „die Blume des Bösen".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Afrika Korps vs. Desert Rats[1]

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

Hersteller: Pointsoft GmbH
Version: 1.14
Info: Tel. 02421-4079513 (0,122 €/Min.) Fax 02421-4079522 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1]sprich: „Afrika Kohr wörses Desert Rats"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Anfänger wählen zum Einstieg das Tutorial, Profis einen von drei Schwierigkeitsgraden.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Hobbygeneräle werden von den taktischen Kämpfe in der Wüste begeistert sein. Fans umfangreicher PLanung werden spielerische Freiheit beim Truppenaufbau vermissen.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Der Einzelspielermodus ist umfangreich, doch fehlen Schlachten auf Zufallskarten.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Trotz des kargen Wüstenklimas wirkt die Landschaft lebendig und detailliert.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Geräusche klingen realistisch. Die Sprecher können nicht ganz überzeugen.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Zwischen den Feldzügen erläutern Texte die Aufgaben in Ihrem nächsten Einsatz.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert. Leider zu wenige Tastatur-Kurzbefehle.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,10**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	02421-4079513 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	02421-4079513 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.back2games.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (881 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	6,1016 Megabyte	3,47
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,89**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,000%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**3,83**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,67**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,67
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	50,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	42,80 € (Alphamusic.de, Osnabrück, Tel. 0541-4066625)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,67 x 50,00 = 133,50 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Maximo – allein im Dorf gegen äußerst aggressive Blechkameraden.



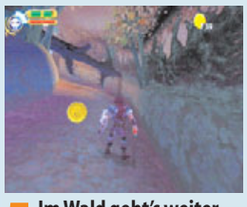
2 Die „Uhrwerkmonster" brauchen nicht viel Zeit – schon brennt es überall.



3 Nach der Morgenmesse: Auch im Innern der Kirche wird Maximo von unzähligen Maschinenwesen überfallen. Hier braucht der Held wahrhaftig göttlichen Beistand.



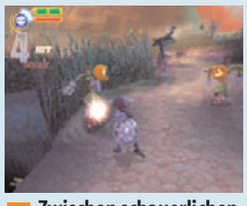
4 Haus über Kopf: „Hausbrecher", der erste Endgegner, läuft wutschnaubend auf Maximo zu. Der tapfere Kämpfer muss der Kreatur genau auf die blaue Stelle hauen.



5 Im Wald geht's weiter. Gegen rollende Baumstämmen hilft nur ducken.



6 Ein falscher Hüpfer, und der Held verschwindet im Nebel – für immer.



7 Zwischen schauerlichen Vogelscheuchen lassen wahre Helden keine Federn.



8 Auch in Unterhosen ist Maximo gut in Schuss und vereitelt böse Taten.

Maximo vs. Army of Zin

Actionspiel für Playstation 2 | Helden haben niemals Pause – Krieger Maximo muss wieder mal ran

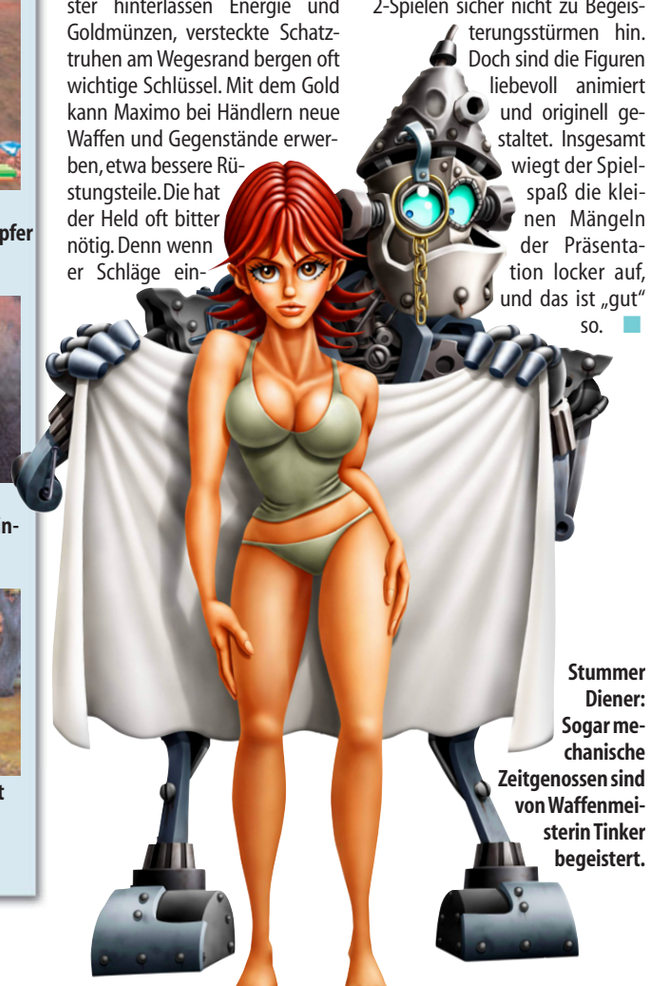
Vor noch gar nicht so langer Zeit musste Maximo sein Königreich von dem üblen Zauberer Achille befreien. Ein zäher Kampf, doch am Ende rang der tapfere Krieger die Tyrannei nieder. Leider war ihm das Glück nicht gänzlich hold, denn seine Angebetete, die schöne Maid Sophia, war plötzlich wie vom Erdboden verschluckt (Test „Maximo" in COMPUTER BILD SPIELE 5/2002, Urteil „gut").

In seinem zweiten Abenteuer sucht Maximo deshalb die Welt nach seiner Liebsten ab – als plötzlich seltsame Maschinengestalten, so genannte „Uhrwerkgeschöpfe", vom Himmel fallen. Diese Maschinenmonster wollen allerdings nicht nach der Uhrzeit fragen. Sie kommen in übler Absicht und fallen sofort über die unschuldige Bevölkerung her. Da kann ein gestandener Held wie Maximo natürlich nicht untätig herumstehen. Er macht sich mit gezücktem Schwert daran, die neue Bedrohung zu besiegen. Und an dieser Waffe ist Maximo wahrlich ein Virtuose. Mit mehr als 30 Kampftechniken zeigt er den Gegnern, was eine Klinge ist.

Außer Standardangriffen hat Maximo Wirbelattacken drauf, kann Gegner durch die Luft werfen und seinen Schild als Offensivwaffe einsetzen. Besiegte Monster hinterlassen Energie und Goldmünzen, versteckte Schatztruhen am Wegesrand bergen oft wichtige Schlüssel. Mit dem Gold kann Maximo bei Händlern neue Waffen und Gegenstände erwerben, etwa bessere Rüstungsteile. Die hat der Held oft bitter nötig. Denn wenn er Schläge einsteckt, verliert er nicht nur Energie, sondern muss auch im wahrsten Sinne des Wortes die Hosen runterlassen – bis er zum Schluss nur noch die Boxershorts anhat. Ganz schön peinlich für einen gestandenen Krieger.

Außer Kämpfen stehen häufig waghalsige Hüpfeinlagen auf dem Programm: Weit entfernte Objekte kann Maximo meist nur mit einem Doppelsprung erreichen. Auch der Untergrund kann trügen. Maximo muss jederzeit mit einstürzenden Brücken oder losen Felsen rechnen. Wenn die Gegnerschar allzu übermächtig wird, kann Maximo mit einer speziellen Münze für wenige Sekunden seinen Freund zu Hilfe holen – den Sensenmann Grim. Und sobald der zum Einsatz kommt, gerät jedes Uhrwerkmonster schwer in Unruhe.

Urteil: Wenn Sie Maximo kennen, haben Sie vermutlich noch eins in guter Erinnerung: den geradezu rekordverdächtigen Schwierigkeitsgrad. Auch im neuen Abenteuer werden Sie öfter „Game over" lesen, als Ihnen lieb ist. Aber: Das Spiel ist niemals unfair, mit entsprechender Übung meistern Sie jede Situation. Die Hintergrundgrafik ist um einen Hauch besser geworden, reißt Sie aber im Vergleich mit anderen PS-2-Spielen sicher nicht zu Begeisterungsstürmen hin. Doch sind die Figuren liebevoll animiert und originell gestaltet. Insgesamt wiegt der Spielspaß die kleinen Mängeln der Präsentation locker auf, und das ist „gut" so. ■



Stummer Diener: Sogar mechanische Zeitgenossen sind von Waffenmeisterin Tinker begeistert.

SPIELDETAILS



Bloßgestellt: Nach zu vielen Treffern verliert Maximo seine Rüstung und kämpft dann in Boxershorts.



Gut verstaut: In solchen Truhen warten oft Schätze – aber Vorsicht: Manchmal ist es eine Falle.

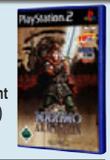
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
■: Horizontalschlag
●: Schild werfen
▲: Schlag von oben

TESTERGEBNIS

Maximo vs. Army of Zin[1]



Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,24 €/Min.[2])
Fax: 040-69656222 (1,22 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,55
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,49
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,49
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 50,99 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,49 x 59,99 = 149,38 = mangelhaft

[1] sprich: „Maximo wörses Armi off Sinn"
[2] aus dem deutschen Festnetz

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Sphinx (rechts) wird ausgeschickt, gegen dunkle Mächte zu kämpfen.



2 Dieses Lavamonster hilft dem Halbgott, eine Felswand zu erklimmen.



3 Unterdessen wird der junge Pharao von seinem Bruder entmachtet und in einem höllischen Ritual mumifiziert.



4 Sphinx muss dem Pharao helfen, Rache an seinem Bruder zu nehmen.



5 Durch dieses magische Portal führt die Reise in die Ortschaft Abydos.

Sphinx und die verfluchte Mumie

Abenteuerspiel für Playstation 2 | **Im Land der Pyramiden: Götter und Königsmumien kämpfen um die Macht**

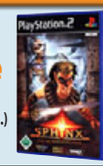
Das ist kein schönes Geburtstagsgeschenk: Der junge Pharao Tutankhamen wird an seinem Ehrentag vom eigenen Bruder entthront – und zur Mumie verarbeitet. Wahrhaft böse Mächte tun sich im alten Ägypten zusammen und drohen das ganze Land in Finsternis zu stürzen. Doch dabei schaut die versammelte Götterwelt nicht tatenlos zu. Der löwenstarke Sphinx wird beauftragt, die Sache wieder in Ordnung zu bringen. In der Rolle des katzenartigen Halbgottes durchforschen Sie das Land Uruk auf der Suche nach der Klinge und dem Schild des Osiris. Dabei müssen Sie geschickt tödliche Fallen, glühende Lavaseen und streitlustige Dämonen überwinden.

In einzelnen Spielabschnitten übernehmen Sie auch die Steuerung des glücklosen Pharaos. Seiner Einbalsamierung konnte der zwar nicht entgehen, doch auch als Mumie muss er nicht tatenlos herumliegen. So geistert Tutankhamen auf der Suche nach seinen entnommenen Organen durch die Welt der Lebenden. Seine Ziele sind: Rache am bösen Bruder und die Rückkehr auf den Thron. Und natürlich wartet da auch noch die liebliche Nefertitis auf ihn. Sphinx wird ihm helfen, den schweren Weg zurückzugehen.

Urteil: Der Gott und die Mumie sind ein unschlagbares Duo, das ebenso witzige wie spannende Abenteuer erlebt. Außer der verrückten Geschichte begeistern vor allem die originellen Rätsel, die es in den Tempelanlagen zu lösen gilt. Dabei wurde die Steuerung vorbildlich gelöst: Stets werden die aktuell möglichen Aktionen mit der dazugehörigen Taste eingeblendet. Leider gibt es statt gesprochener Dialoge nur Untertitel, zum Ausgleich aber eine phänomenale Grafik. Dieses Spiel ist alles andere als eine Mumie, nämlich quicklebendig. Testergebnis: „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Sphinx und die verfluchte Mumie



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,86
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,59
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,59
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung: 36,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,59 x 49,95 = 129,37 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕ : Springen
● : Kämpfen
■ : Gegenstände aufheben und benutzen/auf Mauervorsprüngen entlangschleichen

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn nisten Sie sich im leicht zu verteidigenden Südamerika ein.



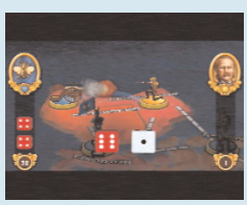
2 Ihr Ziel ist, die gelben Armeen zu besiegen, die zurzeit Australien erobern.



3 Sobald Sie sich in Südamerika breit gemacht haben, rücken Sie langsam, aber sicher auf den Kontikent Afrika vor.



4 Kurz vor Australien tauschen Sie Spielkarten gegen Soldaten ein.



5 Auf diese Weise überrumpeln Sie die gelben Armeen und gewinnen.

Risiko – Die Weltherrschaft

Strategiespiel für Playstation 2 | **Zug um Zug die Welt erobern – mit taktischem Geschick und Würfelglück**

Es geht um Politik. Es geht um Macht. Es geht um „Risiko". Und damit um eines der bekanntesten Strategie-Brettspiele überhaupt. Sie übernehmen die Befehlsgewalt über eine von maximal sechs Weltmächten und entsenden Truppen in die ganze Welt. Doch nicht immer mit dem Ziel, den gesamten Planeten zu beherrschen. In einer Spielvariante gilt es, die Hauptstädte aller Nationen zu besetzen. Und auch der obligatorische Auftragsmodus steht zur Wahl: Zu Beginn der Spielrunde wird jedem General eine Mission zugeteilt, die er möglichst schnell erfüllen muss. Die Eroberung Asiens zum Beispiel, oder die Zerstörung einer bestimmten gegnerischen Armee. Über Sieg und Niederlage entscheidet Würfelglück.

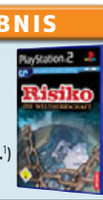
Insofern unterscheidet sich das Geschehen im Playstation-2-Spiel praktisch nicht von der Tisch-Variante. Immerhin, und das ist der große Vorteil, können Sie allein gegen Computergegner antreten. Zehn stehen zur Wahl, alle mit eigenen Stärken und Schwächen. Oft melden sich die virtuellen Mitspieler sogar akustisch zu Wort, bekunden Freude oder Frust.

Besondere Leistungen werden übrigens mit Medaillen belohnt. Zum Beispiel dafür, dass Sie in einer Spielrunde besonders viele Länder erobert haben.

Urteil: Brettspiel bleibt Brettspiel. Und das gehört nun mal eigentlich auf den Wohnzimmertisch, drum herum eine Handvoll Freunde. Das gilt für Risiko ganz besonders, denn die Playstation-2-Fassung kann nicht durchweg überzeugen: Sind viele Armeen im Einsatz, so wird die Bedienung anstrengend. Computergegner lassen in Sachen Intelligenz zu wünschen übrig. Und die Musik sollte man besser gleich ganz abschalten. Obwohl sechs Spieler gleichzeitig antreten können, bleibt das Brettspiel erste Wahl. Es sei denn, Sie buhlen online um die Weltherrschaft. Dann gehen Sie mit diesem „ausreichend" umgesetzten Spiel kein Risiko ein.

TESTERGEBNIS

Risiko – Die Weltherrschaft



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.[1])
Fax: 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,38
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,62
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,62
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,62 x 39,99 = 144,76 = mangelhaft

[1] aus dem deutschen Festnetz

SPIELDETAIL



Statistiken zu allen erdenklichen Details sind nach jeder Runde und am Ende eines Spiels zu haben.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Downhill Domination

Rennspiel für Playstation 2 | Der Berg ruft: riskante Radrennen über Stock und Stein, durch Höhen und Tiefen

Wie heißt es in der TV-Werbung für einen süßen Brotaufstrich? „Downhill ist gut fürs Gleichgewicht." Na, dann halten Sie mal die Balance, wenn Sie als Mountainbiker bei rasanten Bergabrennen in aller Welt Kopf und Kragen riskieren. Genauer: riskieren lassen. Denn zu Beginn des Spiels küren Sie aus einem Dutzend Fahrern – darunter Abbilder echter Radprofis – den Pedalritter Ihres Vertrauens. Der bringt sein Mountainbike gleich mit, aber bei Nichtgefallen können Sie die Maschine in Ihrer Garage umlackieren. Dort haben Sie später auch die Möglichkeit, neue Klamotten für Ihren Athleten und technische Verbesserungen für den Drahtesel einzukaufen. Für viel Geld, versteht sich.

Weltreisen sind also zunächst nicht drin, Ihre Sporen verdienen Sie sich mit Starts in den italienischen Alpen. Erst später reichen die Mittel für Wettbewerbe auf Hawaii oder gar im mörderischen Grand Canyon. Nicht weniger als 27 Kurse fährt das Spiel auf. Und immer geht's für Sie und Ihre neun Gegner Schwindel erregend steil bergab. Dennoch rollt das Fahrrad keineswegs von selbst, bei hohem Tempo bleibt Ihrem Fahrer schon mal die Puste weg. Daher sollten Sie unterwegs Kraft spendende Päckchen einsammeln, die den Elektrolyt-Haushalt des Sportlers wieder ins Gleichgewicht bringen.

Fairness ist etwas fürs wahre Leben, hier zählt Ellenbogenkraft mehr: Kommt Ihnen ein anderer Fahrer zu nahe, dann versuchen Sie ihn rabiat aus dem Sattel zu boxen. Skrupel sind nicht angebracht, denn auch die Konkurrenten hauen und treten leidenschaftlich zu.

Der Weg ins Tal ist auf den meisten Strecken nicht vorgegeben. Sie können die Route also jederzeit mit einem Ausflug durch die Pampa abkürzen oder per Kursabweichung ein paar Extrapunkte sammeln. Wer gar im Weg stehende Sprungschanzen zu einem eleganten, trickreichen Abflug nutzt, kassiert dafür Bonuszähler.

Urteil: Höhenangst? Dann ist „Downhill Domination" nichts für Ihr seelisches Gleichgewicht, denn schon der Anblick der Strecken könnte Schwindelanfälle verursachen – nach Kräften unterstützt von der nicht ganz flimmerfreien Grafik. Mit dem Höllentempo hat der Bilderfluss indes kein Problem, und auch die Details der Landschaft kommen zu ihrem Recht. Die gute, sehr eingängige Steuerung und das ulkige, allerdings wenig realistische Fahrverhalten der Räder garantieren eine Menge Spielspaß. Also: Nuss-Nougat-Creme aufs Brot und dieses „gute" Spiel auf den Schirm – da hast' was drauf.

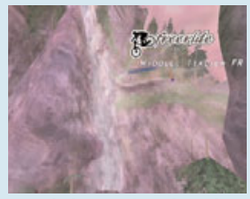


Mountainbiker ohne Trendfrisur und abgefahrene Klamotten? Undenkbar.

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie dem Ruf der Berge folgen, wählen Sie einen Fahrer samt Rad.



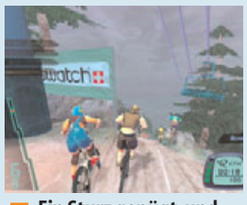
2 Ein kurzer Streckenüberflug, und Sie wissen, worauf Sie sich hier einlas-



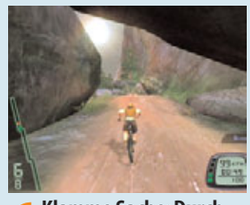
3 Das ist Ihre Schanze: Nervös stehen alle zehn Fahrer am Start. Sobald das Gitter vor ihnen wegklappt, geht es steil zu Tal. Arbeiten Sie sich möglichst schnell nach vorn.



4 Pulkbildung ist wegen der Aggressivität Ihrer Gegner eine gefährliche Sache. Weichen Sie den Attacken der Konkurrenz aus, und versuchen Sie schnell zu überholen.



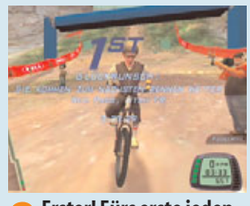
5 Ein Sturz genügt, und Sie fallen zurück. Jetzt nichts wie hinterher!



6 Klamme Sache: Durch enge, steinige Schluchten rasen Sie bergab.



7 Im Siegestaumel lassen Sie sich vor dem Ziel zu einem Stunt hinreißen.



8 Erster! Fürs erste jedenfalls, denn das war nur ein Rennen von vielen.

SPIELDETAILS



Der Tacho des Mountainbikes zeigt neben der Geschwindigkeit auch Ihre Energiereserven (Kreis).



Wildwechsel von links: Es kann schon mal passieren, dass ein Hirsch die Rennstrecke kreuzt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : In die Pedale treten
■ : Konkurrenten treten
● : Konkurrenten boxen
▲ : Bremsen

TESTERGEBNIS

Downhill Domination[1]



Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908-7326861 (1,86 €/Min.[2])
Fax: 089-49991500 (0,122 €/Min.)

[1] spricht: „Daunhill Dominäischen"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,85
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,37
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	**2,37**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,37 x 59,90 = 141,96 = mangelhaft

[2] aus dem deutschen Festnetz

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Grommel, Chef des Stonecrusher-Clans, hört Gerüchte über geheime Fabriken des Hellfire-Clans in den nahe gelegenen Ruinen.



2 Sofort rekrutiert er im Clanschrein einige Arbeiter und Steinewerfer, um nachzusehen, was es mit den Fabriken auf sich haben könnte.



3 Schon auf dem ersten Hügel trifft der Stoßtrupp auf ekelhafte kleine Hellfire-Goblins, die ohne Zögern angreifen. Mit Hämmern und Steinen prügeln Grommels Stonecrusher etwas Benehmen in die kurzen Kerlchen – mit nachhaltiger Wirkung. Die greifen niemanden mehr an.



4 Grommels Männer haben einen Seelenbrunnen der Hellfire-Leute entdeckt. Der wird natürlich gleich zum Eigentum der Stonecrusher.



5 Mächtig Schwein gehabt: Grax, Chef des Hellfire-Clans, lässt seine große Geheimwaffe los – einen riesigen, dressierten Kampf-Eber.



6 Doch Grommel kontert, indem er seinen Titanen, den Steinriesen, auf die Hochöfen des Gegners loslässt. Bald steht hier nichts mehr.



7 Der Stonecrusher-Clan hat einen klaren Sieg errungen, alle Hochöfen sind zerstört. Doch der Krieg ist noch lange nicht vorbei.

Goblin Comm UNLEASH

Strategiespiel für Xbox | **Krieg im Reich der Kobolde. Und auf welcher Seite stehen Sie? Böse? Oder ganz böse?**

INHALT

Als Geschöpfe der Magie leben die Goblins tief unter den Bergen, wo sie ihrem Erschaffer dienen – dem Zauberer Fraziel. Für ihn bauen die Goblins an einem gewaltigen Werk: der „Großen Maschine". Was das genau ist, weiß kein Goblin so recht, nur ihr Meister Fraziel ist sich der Bedeutung dieser Maschine bewusst – und nimmt das Geheimnis mit ins Grab, als er eines Tages überfallen und getötet wird. Aber von wem? Fünf Goblin-Clans haben sich aus den fünf Ersterschaffenen gebildet, und Sie stehen im Spiel an der Spitze des Allerersten: Grommel und sein Stonecrusher-Clan sind Ihre Schutzbefohlenen. Da die Goblins nun keine Aufgabe mehr haben, suchen sie sich eine neue: den Mord an ihrem Erschaffer aufzuklären, ist von nun an das Lebensziel Grommels und seiner Bande. Dadurch rasselt der Chef der Steineklopfer aber mit seinen mehr oder weniger missratenen Brüdern zusammen – auf dem Schlachtfeld …

„Goblin Commander" gehört zu einer seltenen Art – es ist ein Strategiespiel für Konsolen. Und das Wichtigste gleich vorweg: Ja, das geht tatsächlich! Sie steuern mit wenigen Knöpfen Ihr gesamtes Heer, rekrutieren Truppen, beschwören Titanen, die für Sie kämpfen, und attackieren den oder die Gegner. Dafür blieben aber Möglichkeiten, die Strategiefans aus PC-Spielen kennen, auf der Strecke. So können Sie hier kein eigenes Lager aufbauen. Bereits zu Beginn jeder Aufgabe finden Sie alle Gebäude vor und sind „nur" noch damit beschäftigt, den Feind zu besie-



ander

THE HORDE

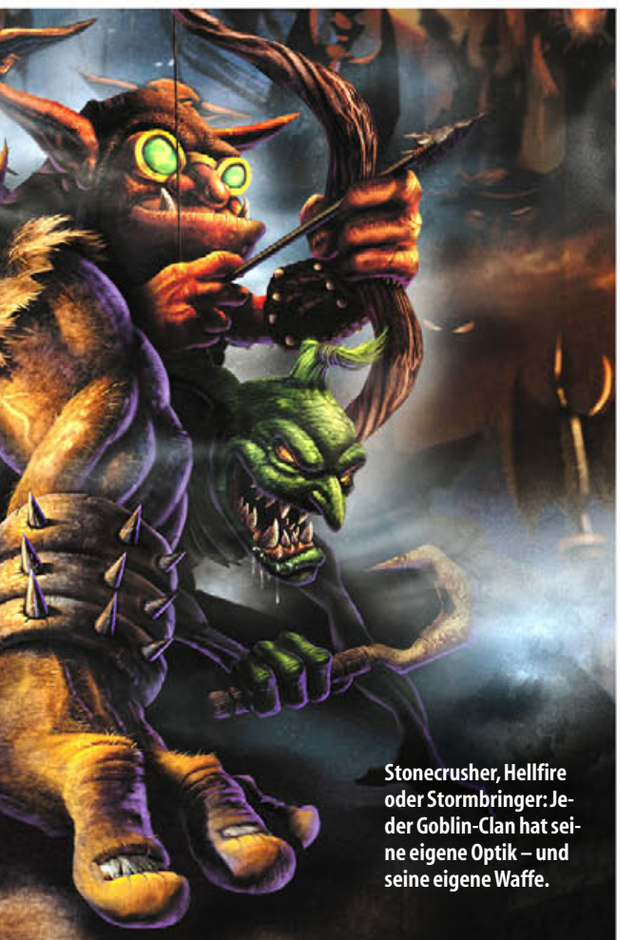
gen. Weil auch Arbeiter zum Kämpfen an die Front geschickt werden, sind Rohstoffe zum Abbauen und -ernten nicht im Spiel. Statt dessen können Sie die für Goblins wichtigen Ressourcen – Seelen und Gold – im Spiel erobern oder einsammeln.

BEDIENUNG

Das Spiel belegt die meisten Knöpfe der Spieletastatur – und lässt sich trotzdem recht einfach steuern. Dank der guten Idee, den Commander als lenkbaren Lichtpunkt darzustellen, den Sie mit dem **Mini-Steuerknüppel** S.174 bewegen, um dann Ihr ganzes Heer hinterher zu schicken, sind Sie eigentlich immer auf der Höhe des Geschehens. Sie wählen aus den überschaubaren Möglichkeiten, die das Spiel Ihnen bietet, den richtigen Befehl aus und schicken Ihre Goblins dann in die Schlacht. So macht Spielen Spaß!

URTEIL

Auf den ersten Blick beeindruckt Goblin Commander damit, dass es den Entwicklern tatsächlich gelungen ist, ein Strategiespiel für Konsolen maßzuschneidern. Doch bald merkt jeder Hobby-General: Die Möglichkeiten des Spiels sind deutlich beschränkter als die vergleichbarer PC-Titel. Viel mehr als Truppen rekrutieren, Gegner angreifen und so Auftrag um Auftrag erfüllen, müssen – und können – Sie während der ersten Spielstunden nicht machen. Folglich tritt Langeweile ein, und Sie bemerken: Die Goblins werden Ihnen kaum viel Zeit am Stück stehlen, dazu fesseln weder Story noch Spielprinzip genug. Für ein nettes Stündchen – oder auch zwei – vor dem Fernseher sind die Jungs um Grommel und Familie aber allemal geeignet. Und daher schlagen sich die Horden der Goblin-Fieslinge auch „befriedigend".



Stonecrusher, Hellfire oder Stormbringer: Jeder Goblin-Clan hat seine eigene Optik – und seine eigene Waffe.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Goblin Commander – Unleash the Horde[1]

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

Hersteller: Bigben Interactive

Info: Tel. 0700-22787767 (0,122 €/Min.) Fax 02271-4985999 (0,122 €/Min.)

[1] spricht: „Anlihsch se Hord"

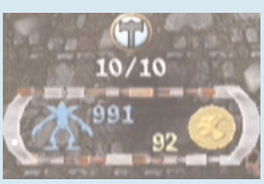
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank vorbildlich erklärter Aufträge findet jeder schnellen Zugang zum Spiel. Klasse!	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Lustig ist es zu Beginn schon, mit den fiesen kleinen Goblins durch die Spielwelt zu laufen. Eintönige Aufträge und wenig Möglichkeiten machen es aber langweilig.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Ein Feldzug bringt Sie in Kontakt mit allen fünf Clans, mehr Abwechslung gibt es nicht.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Optisch gibt es Besseres, da hat sich der Entwickler nicht mit Ruhm bekleckert.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die erfundene, unverständliche Goblin-Sprache ist untertitelt und sorgt für viel Flair.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Erklärungen halten Sie laufend auf dem neuesten Stand.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	PC-Spieler werden sich an die Spieletastatur erst gewöhnen müssen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,79**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0700-22787767 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keine	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.bigben-interactive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	ja	1,00
Bild zentrieren	4%	nein	6,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**2,67**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Ton-Standard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**5,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	3	5,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	3	5,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	ja	1,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,00**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,98**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,98**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		54,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,98 x 54,99 = 163,87 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

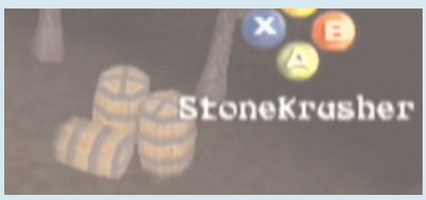
SPIELDETAILS



Das ist Grax, Grommels Bruder – auch nicht hübscher.



Der Bestand an Seelen und Gold lässt sich hier ablesen.



Mit Schwarzpulver-Fässern lassen sich Wege freisprengen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste: Gebäude verteidigen
X-Taste: Aktionsbefehl
Y-Taste: Titanen steuern

Deus Ex
Invisible War

Actionspiel für Xbox | **Im Jahr 2052 und allein gegen den Terror – das ist die Zeit für echte Helden wie Sie**

Verheerende Zukunftsperspektive für Chicago: Terroristen legen die Metropole mit einer vernichtenden Superwaffe in Schutt und Asche. Zum Zeitpunkt des Angriffs haben Sie sich zum Glück in Seattle aufgehalten. Dennoch stehen Ihnen schlaflose Nächte bevor, denn die Polit-Killer haben schon das nächste Ziel im Visier: das Hauptquartier der Welthandelsorganisation WTO, in deren Diensten Sie als Agent unterwegs sind. Dem Anschlag auf das Gebäude können Sie gerade noch mit heiler Haut entkommen. Doch dann nehmen die Terroristen plötzlich Kontakt mit Ihnen auf – über ein Computer-Terminal im Stadtzentrum. Von diesem Zeitpunkt an spielt sich eine spannende Science-Fiction-Geschichte vor Ihren Augen ab. Und die schreiben Sie aktiv mit – von Ihren Entscheidungen im Einzelfall hängt der Ausgang des Geschehens ab. Im Klartext: Alles ist offen, die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt.

Als Agent der WTO sind Sie in der Lage, Ihren Körper mithilfe so genannter bionischer Implantate „aufzubessern", damit perfekt an die gewünschte Vorgehensweise anzupassen. Bewegen Sie sich gerne lautlos und unbemerkt an Wachen und Sicherheitsrobotern vorbei? Dann brauchen Sie Fuß-Implantat und Körper-Tarnschild. Wer sich lieber auf seine Waffen verlässt, benötigt verschiedene Drohnen zur Verteidigung. Auch die Waffen selbst lassen sich aufrüsten, in der großen und abwechslungsreichen Spielwelt ist genügend Material dafür versteckt. Sie müssen es nur finden. Vom Schalldämpfer über eine Munitions-Sparschaltung bis zum Projektil, das Glas schmelzen lässt, ist alles im Angebot. Die Steuerung macht keine Probleme, schon nach kurzer Spielzeit sind Sie in der Lage, sich in aller Welt so zu bewegen, wie es die aktuelle Lage erfordert.

Urteil: Hier bittet eine üppige Bilderwelt zur Action. Aber die grafische Perfektion hat ihren Preis: Besonders bei hohem Gegneraufkommen gerät der Bilderfluss ins Stocken. Da in diesem Spiel aber meist langsam geschlichen, nicht hektisch gekämpft wird, lässt sich die Ruckelei verschmerzen. Großartig: Jede Figur spricht mit Ihnen, die fiktive Welt ist fast so lebendig wie eine reale. „Deus Ex – Invisible War" verschafft Ihnen 20 Stunden Abwechslung. Beim ersten Versuch. Da es aber mit jedem neuen Start anders verläuft, sind viele 20-Stunden-Abenteuer garantiert. Das ist einfach „gut". ■

SPIELVERLAUF



1 Was Sie hier unter der Rauch- und Staubwolke sehen, war einmal Chicago.



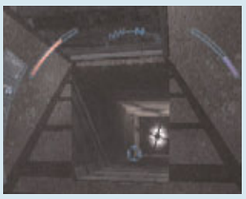
2 Und das ist ein Geheimlabor nahe Seattle, aus dem Sie flüchten müssen.



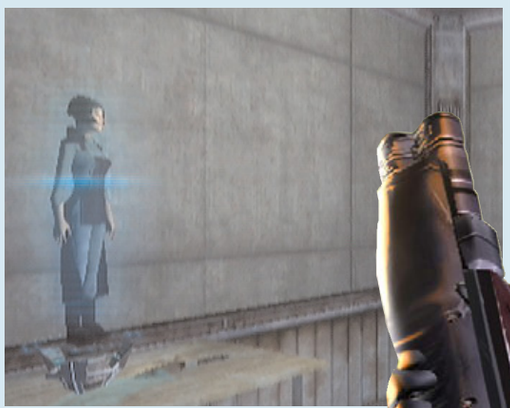
3 Aus der Forschungsanlage entkommen, durchstreifen Sie Seattles Innenstadt. Wo genau geht's lang?



4 Eine streng bewachte Wohnanlage ist für geborene Helden einladend.



5 Sie umgehen die Wachposten durch einen versteckten Luftschacht.



6 Im Raum dahinter stoßen Sie auf eine eigentümliche Holo-Nachricht.



7 Die Nachricht führt Sie zu einem mysteriösen Händler. Und womit kann der dienen?

SPIELDETAILS



Getrübter Blick: Die Anhänger der Ordenskirche wollen Sie bekehren.



Neues Organ: Das Implantat „Roboter-Kontrolle" steuert Maschinen.

TESTERGEBNIS

Deus Ex – Invisible War[1]



Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.[2])
Fax 01907-71885 (1,237 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,60
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,06
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,06
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 55,99 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,06 x 59,90 = 123,39 = mangelhaft

[2] aus dem deutschen Festnetz

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

[1] sprich: „De-us Ex – Inwissibel Wohr"



Was darf's sein? Eine Heldin oder ein Held? Das ist Ihre Sache, hier herrscht Gleichberechtigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sega GT Online

Rennspiel für XBox | **Starten Sie durch – zu einer Rennfahrerkarriere gegen die Besten der Welt**

Der Start des Spiels lässt noch nichts Böses ahnen: Ein schicker Intro-Film, freundlich gestaltete und übersichtlich geordnete Menüs machen Ihnen den Einstieg leicht. Die Probleme fangen erst beim Autohändler an: Hier stehen die tollsten Autos von 29 Herstellern. Doch mit den paar Kröten, die Sie in der Tasche haben, müssen Sie klein anfangen. Also begnügen Sie sich zu Beginn des Spiels mit einem mickrigen, gelben Fiat Punto.

Wehmütig werfen Sie einen Blick in die Tuning-Werkstatt, doch bevor Sie Ihr erstes Rennen gewonnen haben, ist dort nichts zu holen. Kein Sportauspuff, kein Motortuning, null … Auf den Punto gebracht: Sie treten mit Ihrem „nackten" Serien-Fiat an. Um sofort festzustellen, dass auch das Spiel selbst etwas Tuning gut gebrauchen könnte. Die grafische Darstellung der Fahrzeuge und ihrer Umgebung erscheint seltsam schwammig und unscharf. Kein Vergleich mit dem Xbox-Superrenner „Project Gotham Racing 2". Das Fahren auf dieser öden Piste passt zur Optik: unspektakulär bis zäh. Die ersten Rennen können Sie locker für sich und Ihren Kleinwagen entscheiden. Sobald Sie den Fiat aber mit Zubehör aufgepeppt haben, tritt die Konkurrenz so gnadenlos aufs Gas, dass der Spaß auf der Strecke bleibt. Da wundert sich keiner mehr darüber, dass Schäden am Auto nicht als Beulen zu erkennen sind, sondern lediglich in Form einer trockenen Balkenstatistik gemeldet werden.

Urteil: Ach ja – wie der Name schon sagt, ist „Sega GT" ein „Online"-Spiel für Abonnenten von „Xbox-Live". Jedenfalls soll es eines sein. Aber selbst unter optimalen Bedingungen (zwei Spieler gegeneinander) entpuppt es sich als schlechter Witz: Seltsam zuckende Vehikel und eine erbärmliche Sprachausgabe geben diesem missglückten Spektakel den Rest. Die Offlinefassung ist „befriedigend". Das reicht aber nicht mehr aus, um in die Punkteränge zu fahren.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn sichten Sie erfreut das große Angebot von Autos – und …



2 … begnügen sich mit einem Fiat Punto. Für mehr reicht das Geld nicht.

3 Klein Fiat macht auch Mist: Auf der ersten Rennstrecke gibt das italienische Kompaktauto gar keine üble Figur





4 Nach dem Rennen knipsen Sie ein Erinnerungsfoto von der Wiederholung.



5 Von der Prämie kaufen Sie dem gefahrenen Gelben einen Sportauspuff.

TESTERGEBNIS

Sega GT Online



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.[1])
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,34
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,08
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,08
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 45,50 € (Flexist.de, Osnabrück, Tel. 0800-4150415)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,08 x 59,90 = 184,49 = ungenügend

SPIELDETAIL



Mit den Bildern aus der Wiederholung zieren Sie Ihre Werkstatt.

Rogue Ops

Actionspiel für Xbox | **Schleichen, klettern, töten: Der Job einer Anti-Terror-Spezialistin ist verdammt hart**

Nachdem ihre Familie von der Verbrechergruppe Omega 19 getötet wurde, entwickelte sich Nikki Conners zur härtesten Anti-Terror-Kämpferin der Abwehrorganisation Phoenix. Um Omega 19 das blutige Handwerk zu legen, wurde die junge Dame mehr als zwei Jahre ausgebildet – und gilt nun als die Beste ihres Fachs.

In Nikkis Rolle nehmen Sie acht schwierige Aufträge in Angriff. Um mit heiler Haut davonzukommen, verlassen Sie sich nicht nur auf Ihren durchtrainierten Körper, sondern auch auf ein paar Waffen – darunter Wurfsterne, mit denen Sie Gegner völlig lautlos niederstrecken können. Am besten ist es aber, wenn überhaupt niemand bemerkt, dass Sie da sind, wenn Sie leise an Wachen vorbei schleichen oder sich im Dunkeln verstecken, bis Sie den Feind hinterrücks überrumpeln können. Mit etwas Geschick können Sie einen Gegner sogar bestehlen, indem Sie sich behutsam heranpirschen und vorsichtig seine Taschen ausräumen. Mit so erbeuteten Schlüsseln oder Codekarten kommen Sie meist erst in die wichtigen Räume, in denen Sie Spuren finden, Bomben legen oder Verdächtige beobachten müssen. Immer dabei sind die Innendienst-Mitarbeiter von Phoenix, die Ihnen per Funk weitere Instruktionen erteilen und Ihnen den richtigen Weg weisen.

Die Steuerung ist gut gelungen: Nach ein paar Minuten haben Sie die wichtigsten Funktionen des Spiels verinnerlicht und können schnell reagieren, wenn es darauf ankommt. Lediglich ein Detail wurde verkorkst: Wenn Sie einen Vorsprung oder ein Rohr erklettern wollen, müssen Sie es vorher mit den Augen anvisieren – und das kann schon mal in wildes Hin- und Herschieben des Mini-Steuerknüppels ausarten.

Urteil: Nikki Conners profiliert sich als eine Art weiblicher Sam Fisher („Splinter Cell"), denn wie er ist sie weniger auf Töten als vielmehr auf unbemerktes Vorgehen unter den Augen des Gegners „programmiert". Leider erreicht „Rogue Ops" aber nicht die Qualität der Fisher-Abenteuer – ein „befriedigendes" Spiel ist es dennoch.

[2]sprich: „Rohg"

SPIELVERLAUF



1 Auch die Guten legen Bomben: Hier hat Nikki eine ans Auto geklebt.



2 Aus sicherer Deckung erschießt Nikki die Wache auf der Balustrade.

3 Wohin mit der Leiche? Die Heldin schleppt den toten Wächter schnell in den Schatten und legt ihn dort ab.





4 Auch der nächste Wachmann stand in der Flugbahn eines Wurfsterns.



5 Wenig später hat Nikki sich den Weg ins Hausinnere freigekämpft.

TESTERGEBNIS

Rogue[2] Ops



Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,237 €/Min.[1])

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,59
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,85
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,85
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,85 x 59,90 = 170,72 = ungenügend

SPIELDETAIL



Die Karte zeigt Ihnen Ihre Position – und die der bekannten Gegner.

[1]aus dem deutschen Festnetz

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 Dr. Eggman ist zu schlagen. Schicken Sie ein schlagkräftiges Team los.



2 Sonic, Tails und Knuckles sind die erste Wahl. Na denn, auf in den Kampf.



3 Das Trio rast auf einen Abgrund zu. Jetzt muss Tails, der kleine Fuchs, mit seiner Rotor-Rute den Tag retten. Mit den Freunden im Schlepp schwebt er auf die sichere Seite.



4 Die nächste Hürde: ein Riesen-Looping. Das ist die große Stunde des Renn-Igels Sonic. Mit Höllentempo überwindet er die Erdanziehung und rast durch die Bahn (Kreis).



5 Wenn Feinde den Weg kreuzen, schwingt der rote Knuckles die Fäuste.



6 Aus einer Riesenkanone abgefeuert, erreichen die Drei ihr nächstes Ziel.



7 Dort wartet ein Helikopter, den Sonic mit einem blauen Tornado lahm legt.



8 Diese Etappe wäre geschafft. Durchatmen und auf zu neuen Taten.



Sonic, Amy und ihre tapferen Freunde nehmen es locker mit jeder Gefahr auf.

Sonic Heroes

Actionspiel für Xbox | **Einer für alle und alle gegen einen – gegen das fiese Robotergenie Dr. Eggman**

Der durchgeknallte Wissenschaftler Dr. Eggman gibt keine Ruhe. Statt den blauen Super-Igel Sonic und seine Kumpel Tails und Knuckles in Frieden am Strand dösen zu lassen, droht der Bösewicht mal wieder mit der Zerstörung des bunten Sonic-Reiches. Doch Sonic, Tails und Knuckles fackeln nicht lange, sondern geben der Roboterarmee des üblen Doktors Saures.

In „Sonic Heroes" steuern Sie nicht nur eine Spielfigur, sondern lenken gleich die Geschicke des gesamten Teams. Immer wenn es steil bergab geht und hohe Geschwindigkeit sich quasi von selbst ergibt, übernimmt der rasende Sonic die Führung des Trios. Stehen die drei vor einem Abgrund, dann trägt der kleine Fuchs Tails sie mit seinem rotierenden Helikopterschweif sicher über die Schlucht. Und sollten die Freunde unterwegs auf Feinde treffen, dann muss Knuckles mit seinen Stahlfäusten an die Front. So schalten Sie ständig zwischen den drei Hauptdarstellern hin und her, um alle 29 Spielstufen zu meistern.

Ist das geschafft, stehen noch drei weitere schlagfertige Trios, wieder alle mit unterschiedlich verteilten Fähigkeiten, „Gewehr bei Fuß". Und das ist keine Kür, sondern Pflicht, denn Sie müssen alle Varianten durchspielen, um die finale 30. Spielstufe zu erreichen. Ein harter Brocken, zumal das Spiel teilweise sehr hektisch und unübersichtlich abläuft. Oft können Sie gar nicht so schnell in die Rolle einer anderen Figur schlüpfen, wie es nötig wäre, und schlittern dann wehrlos in die Arme der zahlreichen (leider etwas langweilig gestalteten) Gegner. Da ist Frust programmiert.

Die kunterbunte Sonic-Welt präsentiert sich dem Auge des Betrachters zwar als meist flüssiger Bilderstrom, doch alles in allem ist die Grafik längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Seit den „Sonic Adventures" für Dreamcast hat sich hier praktisch nichts geändert, abgesehen davon, dass Sie jetzt drei Rollen gleichzeitig spielen müssen. Selbst die lästigen Kameraprobleme blieben erhalten: Wer zu nah an einer Wand langläuft, kann mit „Röntgenaugen" sehen, was sich dahinter abspielt. Fehler dieser antiken Art sollten schon seit der letzten Generation von Spielen Geschichte sein.

Urteil: Gerettet wird das Spiel durch seinen abwechslungsreichen Verlauf und die niedlichen Figuren. Aber der bislang unverwüstliche Sonic muss aufpassen. Was heute gerade noch als Klassiker durchgeht, kann schon morgen zum alten Eisen gehören. Der rasende Igel war immer ein Trumpf – um auch im nächsten Auftritt zu stechen, braucht er aber dringend eine Frischzellenkur. Dann wird's vielleicht besser als „befriedigend".



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

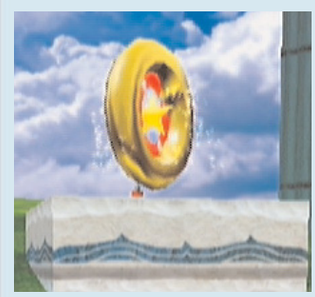


L1-Taste: Blick nach links
R1-Taste: Blick nach rechts
A-Taste: Springen
B-Taste: Aktion auslösen
Y-Taste: Spielfigur wechseln
Schwarze Taste: Pause

SPIELDETAILS



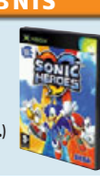
Zuweilen kann die Kamera durch Wände blicken – ein sehr unschöner Effekt (Fachwort: „Clipping").



Die riesigen goldenen Ringe markieren das Ende jeder Spielstufe. Sie sind überaus schwer zu finden.

TESTERGEBNIS

Sonic Heroes[1]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

[1] sprich: „Ssonnick Hirohs"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,58
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,73
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,73
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,73 x 59,90 = 163,53 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn entscheiden Sie sich für den Einzel- oder Mehr-Spieler-Modus. Tipp: Mit ein paar Freunden macht's viel mehr Spaß.



2 Voller Stolz und Hoffnung verabschiedet Ihre Familie Sie. Nun machen Sie sich auf den Weg durch das Reich, das den Ort Tipa umgibt.



3 Auf der großen Weltkarte, die in fünf Bereiche unterteilt ist, bestimmen Sie die Fahrtrichtung Ihres Gespanns. Der kleine Pfeil vor Ihrer Kutsche (Kreis) zeigt an, in welche Richtung es geht. Der erste Anlaufpunkt Ihrer Karawane ist das scheinbar verträumte Tal um das Flüsschen Belle.



4 Doch der Schein trügt. Hier haben sich viele Monster breitgemacht. Doch Sie stürzen sich, ohne zu zögern, in den Kampf mit denen.



5 Während Ihr Helfer den Myrrhekelch schleppt, erkunden Sie das Ufer des Flüsschens. Die Stille verheißt nichts Gutes.



6 Ihr Weg führt zu einem großen Wasserfall, der sich wild tosend vor Ihnen erhebt. Welches Abenteuer mag wohl dahinter lauern?



7 Es ist ein riesiges Krabbenmonster, das sogleich mit Blitzen angreift. Sie müssen es unbedingt besiegen, um Ihr Dorf zu retten.



Final Fa Crystal Chronicles

Actionspiel für Gamecube | **Machen Sie eine bedrohte Zauberwelt sauber – weg mit der Miasma-Verschmutzung**

INHALT

Schmutz schon zu Spielbeginn: Sie finden sich mitten in einer von böser Magie kontaminierten Welt wieder – als Bewohner des Ortes Tida. Die Dorfältesten bitten Sie, eine Kristall-Karawane anzuführen. Solche Handelsreisen haben nur einen Zweck: Von der beschwerlichen Tour kehrt der Tross hoffentlich mit Myrrheflüssigkeit im Gepäck zurück. Diese magische Essenz wird gebraucht, um den Kristall, der in der Mitte jedes Dorfes der Zauberwelt steht, neu aufzuladen. Das ist auch bitter nötig, denn nur die schützende Kraft des Kristalls bewahrt das Dorf und seine Bewohner zuverlässig vor der tödlichen Miasma-Verschmutzung.

Damit auch Sie und Ihre Karawane geschützt sind, trägt ein kleiner Moogle einen Kelch hinter Ihnen her. In diesem Gefäß sammeln Sie nicht nur gefundene Myrrhetropfen, er verleiht Ihnen auch einen Schild, der vor dem Miasma schützt. Folglich können Sie sich beim Erforschen der Umgebung oder in Kämpfen aber nur in einem engen Kreis bewegen, den der Schutzschild vorgibt.

Sobald Sie das Dorf auf dem Marsch zur ersten Myrrhequelle verlassen haben, können Sie auf einer großen Übersichtskarte Ihr nächstes Ziel bestimmen und ansteuern. Nicht weniger als 14 Quellen stehen auf dem Reiseplan, dazu vier Städte, in denen Sie einkaufen und mit den Bewohnern sprechen können. Kreuzen feindliche Kreaturen Ihren Weg, so begegnen Sie den Angreifern mit Nahkampfwaffen oder schleudern ihnen einfach einen mächtigen Zauber an den Kopf. Haben Sie eine Myrrhequelle komplett erforscht, dann wartet noch ein besonders heftiger Endgegner auf Ihr Kampfgeschick. Der Sieg wird mit einem Extratropfen des lebensnotwendigen Elixiers belohnt.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur (Gamepad) haben Sie Ihre Karawane im Griff. Mit der **A**-Taste lösen Sie den zuvor gewählten Angriff aus, per **L**- und **R**-Taste schalten Sie zwischen verschiedenen Zaubern oder Heiltränken um, die Sie vorher aus der Gegenstandsübersicht (Inventar) aufgerufen haben.

URTEIL

„Final Fantasy Crystal Chronicles" fällt in fast jeder Hinsicht aus der Rolle. Freunde der Final-



Fantasy-Reihe sind rundenbasierte Kämpfe gewohnt, in denen Zug um Zug gestritten wird. Hier dagegen tobt waschechte Action in Echtzeit: hauen, stechen, zaubern ohne Feuerpause. Taktik brauchen Sie nicht, denn nach ein paar gut gezielten Attacken gibt jeder Gegner auf. Trotzdem bleibt die Spannung gewahrt, zumal hier kein Feind wie der andere ist.

Dennoch werden Sie sich allein ein wenig verloren vorkommen. Sein volles Potenzial entfaltet Final Fantasy Crystal Chronicles erst mit zwei oder mehr Spielern. Dann leiten Sie die Geschicke Ihrer Spielfigur allerdings nicht mehr per Spieletastatur, sondern mit einem zusätzlich benötigten Gameboy Advance (GBA) pro Spieler. Dann haben Sie, während am Fernseher das Spiel läuft, auf dem kleinen GBA-Bildschirm Ihr Inventar im Blick – oder eine Übersichtskarte. Leider entpuppt sich die Steuerung per GBA besonders in den hektischen Kämpfen gegen harte Endgegner als fummelig und etwas umständlich. Das gemeinsame Erkunden der Spielwelt und die Inventarverwaltung sind dagegen auch mit dem kleinen Gameboy überhaupt kein Problem.

Die fantastisch gezeichneten, abwechslungsreichen Landschaften mit ihren grandiosen Effekten können Sie natürlich auch alleine genießen. Aber erst mit ein paar Freunden und der GBA-Steuerung macht dieses Final-Fantasy-Epos seinem Namen alle Ehre: Es wird Ihre Fantasie beflügeln. Und das ist doch wirklich „gut", oder?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Final Fantasy – Crystal Chronicles[1]

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

Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Die Komplexität des Spiels offenbart sich erst nach und nach. Auch Anfänger haben Chancen.	1,00
Faszination der Spielwelt (Lanzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Retten Sie das riesige Fantasie-Reich rund um Ihren Heimatort Tipa. Besonders mit mehreren Spielern ist Spielspaß ohne Grenzen garantiert.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	14 große Monsterbehausungen, 5 Kontinente, 10 Spielfiguren.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Hier zeigt der Gamecube, was er kann. Die Umgebung sieht fantastisch aus.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Zauberhafte Melodien begleiten Sie. Leider spricht keine einzige Figur.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Texte und Menüs sind übersichtlich und einfach zu bedienen.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung im Mehr-Spieler-Modus per GBA ist etwas umständlich.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,44**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.nintendo.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	ja	1,00
Bild zentrieren	4%	nein	6,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**2,67**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Ton-Standard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**4,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	11	2,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	10	4,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,75**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	vier/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**
Auf-/Abwertung		Guter Mehr-Spieler-Modus per GBA	**-0,30**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,88**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**52,50 €** (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,88 x 59,90 = 112,61 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]sprich „Fainal Fantasi – Kristtel Kronickels"

SPIELDETAILS



In vielen Teilen des Landes treffen Sie andere Karawanen auf Myrrhe-Suche.

An solchen Schreinen können Sie Ihren mitgebrachten Kristall wieder aufladen.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R : Angriffsform wählen
L : Zauber wählen
A : Aktion auslösen
B : Inventar aufrufen



Baldur's Gate – Dark Alliance

Rollenspiel für Gameboy Advance | **Hau wech, die Monster – für Ruhm, Gold und reichlich Erfahrungspunkte**

In Baldur's Gate gehen unheimliche und unschöne Dinge vor: Einwohner werden am hellichten Tage von Dieben ausgeplündert, und nachts schleichen höchst unerfreuliche Kreaturen durch die Kanalisation der Stadt. Auch Sie als frisch eingetroffener Held bekommen den rauen Umgangston zu spüren – in Form eines Holzknüppels auf den Hinterkopf. Als Sie wieder wach werden, haben Sie nichts mehr – nur noch Ihr Leben und jede Menge Wut im Bauch: Die feigen Diebe sollen zahlen! Und so machen Sie sich auf den Weg zur nächsten Schänke, von dort in den Keller, die Kanalisation und mitten hinein ins große Abenteuer.

In der Rolle einer von drei Heldenfiguren – Nahkämpfer, Schurke und Zauberfähiger – ziehen Sie in die Schlacht um das Wohl der Stadt und ihrer Bewohner. Das Spielprinzip ist dabei immer gleich: Sie erkunden einen Raum, töten die Monster, sammeln die Schätze ein und gehen dann weiter. Wenn Sie mit erledigten Aufträgen und besiegten Monstern genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen Sie um eine Stufe auf und dürfen sich neue Talente zulegen – oder bestehende verbessern. Alle paar Stufen gibt es außerdem die Möglichkeit, Attribute anzuheben, etwa Stärke oder Geschicklichkeit. Außerdem können Sie Ihren Helden mit Ausrüstung versorgen, damit er besser durch künftige Kämpfe kommt: magische Waffen, die mehr Schaden verursachen, und magische Rüstung, die gegen Feuer- oder Eisattacken hilft. Bedienen lässt sich das Spiel relativ einfach: Mit wenigen Knöpfen schlagen Sie zu, öffnen Menüs und legen Ausrüstung an oder ab. Das geht so einfach, wie es sich anhört. Wenn doch nur die Leitung Ihres Helden ein wenig präziser wäre: Der torkelt leider wie betrunken immer krumm und schief durch die Gegend, und man kann oft kaum erkennen, ob der Angriff auf ein Monster tatsächlich trifft oder ins Leere geht.

Urteil: Mit den „großen Brüdern" für Playstation 2 und Xbox kann sich die Gameboy-Version des Spiels nicht messen. Der fest eingestellte Blickwinkel von schräg oben sorgt für jede Menge toter Winkel in jedem Raum, so dass Sie sich zum Kämpfen immer erst richtig hinstellen müssen, um etwas sehen zu können. Die Steuerung der Figur ist zwar einfach, aber unpräzise. So wird jeder Fernwaffen-Einsatz zum Glücksspiel. Natürlich leidet darunter auch die Atmosphäre des Spiels: Vom gruseligen Erkunden geheimer Orte voller Monster bleibt im GBA-Spiel nicht viel übrig. Das ist denn auch nur gerade noch „befriedigend". ■

[1]spricht: „Baldurs Gait - Dark Allaianz"



Dunkler Ritter in heller Rüstung.

SPIELVERLAUF



1 In der Kanalisation unter der Stadt trifft Ihr Held auf böse Monster.



2 Da gibt's zum Beispiel Schleimklumpen, die Säure spucken. Vorsicht!



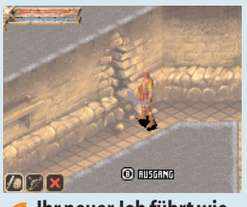
3 Die riesige Ratte macht es deutlich: Feinde folgen Ihrem Helden nicht in andere Räume, sondern bleiben an der Tür stehen – sehr praktisch für den Kampf.



4 Mit dem Oger ist auch nicht gut Kirschen essen. Dennoch müssen Sie ihn besiegen, wenn Sie Ihren Auftrag erfüllen wollen: einen Vermissten finden und retten.



5 Nach etlichen Kämpfen finden Sie den Mann, der sich glücklich bedankt.



6 Ihr neuer Job führt wieder nach unten: Sie sollen die Diebesgilde finden.



7 Die Langfinger haben ihre Gänge mit heißen Dampf-Fallen gesichert.



8 Und die Oger werden auch immer mehr. Werden Sie hier gewinnen?

SPIELDETAILS



Tote Monster lassen hin und wieder Gold oder Ausrüstung fallen. Das können Sie aufsammeln.



Magische Ausrüstung erkennen Sie am hellen Schein um den jeweiligen Gegenstand – hier ein Helm.

TESTERGEBNIS

Baldurs Gate – Dark Alliance[1]



Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,12 €/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,12 €/Min.)

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

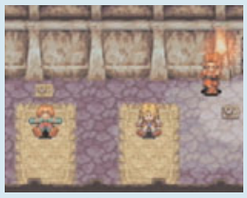
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,90
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,46
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,46
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 44,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,46 x 44,95 = 155,53 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ihr Held erwacht neben einigen Mitgefangenen im Kerker von Schloss Granz.



2 Kaum zu sich gekommen, muss er auch schon in der Arena antreten.



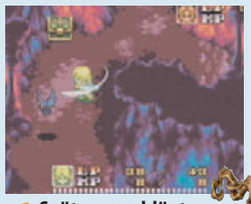
3 Zusammen mit seiner Gefährtin kann er sich endlich bis zur Brücke durchschlagen. Doch dort wird er von den Wachen des imperialen Schattenherrschers gestellt.



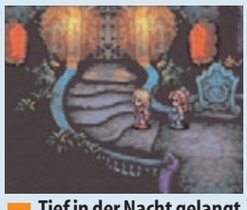
4 Nachdem er mit einem Sturz in den tiefen Wasserfall entkommen ist, landet er in einem dunklen Wald. Die Kreaturen scheinen zu schlafen – doch der Schein trügt.



5 Nächste Rettungsstation: eine Dorfgaststätte. Erst mal Kräfte sammeln.



6 Später verschlägt es ihn in eine Höhle voller Fledermäuse.



7 Tief in der Nacht gelangt er schließlich zu einem unheimlichen Schloss.



8 Volltreffer: Im Inneren des Gemäuers findet der Recke einen Manageist.



Sword of Mana

Rollenspiel für Gameboy Advance | Auf den Punkt gebracht: Hast du das Schwert, dann hast du die Macht

Einst, ja einst, da war die Welt noch in Ordnung. Ein Dorf lebte in Frieden und Einklang mit der geheimnisvollen Kraft des Manabaums. Viele Jahre später hat sich das Bild gewandelt. Ein gewaltiges Reich, das Granz-Imperium, ist entstanden, in dem eine maskierte Gestalt, bekannt als der Schattenherrscher, mit eiserner Hand regiert. Er ist entschlossen, das seiner Ansicht nach ketzerische Manavolk auszulöschen. Nur ein Held oder eine Heldin aus diesem ehrwürdigen Volk kann den Herrscher in die Knie zwingen.

Am Anfang des Spiel stehen Sie also erst einmal vor der „Geschlechterfrage": Soll es *der* Held sein? Der wäre dann alles andere als zart besaitet und eine echte Kämpfernatur. Die weibliche Variante ist nicht minder angriffslustig. Allerdings liegt ihr der Magiezauber mehr. Angst davor, sich frühzeitig festzulegen, ist aber unbegründet. Neue Fähigkeiten können im Spiel jederzeit erlernt, vorhandene ausgebaut werden. Spezielle Magiegeister helfen zudem auch zaubermüden Kämpfern auf die Sprünge. Und Kämpfe gibt es viele zu bestehen – in den Wäldern des Landes Granz, in finsteren Kerkern oder modrigen Höhlen. Selbst ein Schloss mit einem blutdürstigen Schlossherrn steht auf dem Programm. Für Abwechslung ist also gesorgt.



Zauberhafte Heldin: Ihre Magie haut jeden um.

Held sein, das ist nicht einfach, werden Sie bald feststellen, denn die Steuerung entpuppt sich oftmals als zusätzlicher Gegner. Einerseits sind alle Aktionen dank eines gut gemachten Auswahlmenüs schnell auszulösen. Andererseits erwerben Sie in den Echtzeit-Kämpfen selbst nach Stunden des Spielens nur schwer ein Gefühl für den Gegner. Speziell Magieangriffe gehen gerne mal ins Leere. Und Bewohner aus dem Land des Zauberbaums, die vom Gameboy gesteuert werden und sich Ihnen im Kampf zeitweise anschließen, scheinen die Weisheit nicht gerade mit Löffeln gefressen zu haben. Meist bleiben die vor Hindernissen stehen, statt sie zu umgehen, oder lassen sich willig von Monstern verkloppen. Da muss man dann schnell mit einem Tastendruck und „göttlicher Hand" eingreifen.

Urteil: Wer mit der nicht vollends gelungenen Steuerung und den grenzdebilen Gehilfen aus dem Zauberbaum-Land leben kann, den erwartet ein recht spannendes Abenteuer klassischer Machart. Die Grafik ist fast durchweg gelungen, die Schauplätze recht abwechslungsreich, wenngleich die technischen Möglichkeiten des Gameboy Advance keineswegs vollends ausgereizt werden. Schade – es hätte mehr als ein „befriedigendes" Spiel werden können.

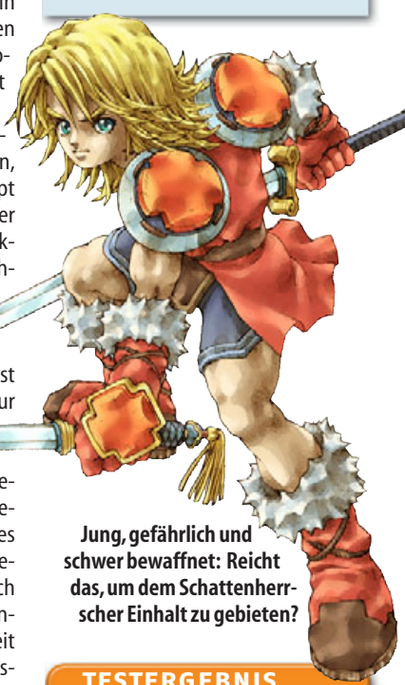
SPIELDETAILS



Medizinische Werte auf einen Blick: Lebenspunkte und Magiepunkte werden im Kampf eingeblendet.



Im Statusbildschirm können Sie sich über alle sonstigenBefindlichkeiten Ihres Helden informieren.



Jung, gefährlich und schwer bewaffnet: Reicht das, um dem Schattenherrscher Einhalt zu gebieten?

TESTERGEBNIS

Sword[1] of Mana

[1]sprich: „Ssohrd"



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

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

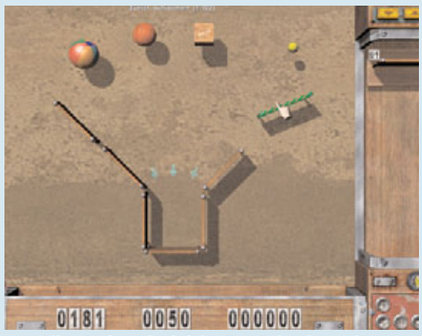
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,95
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,95
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,95 x 39,99 = 117,97 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

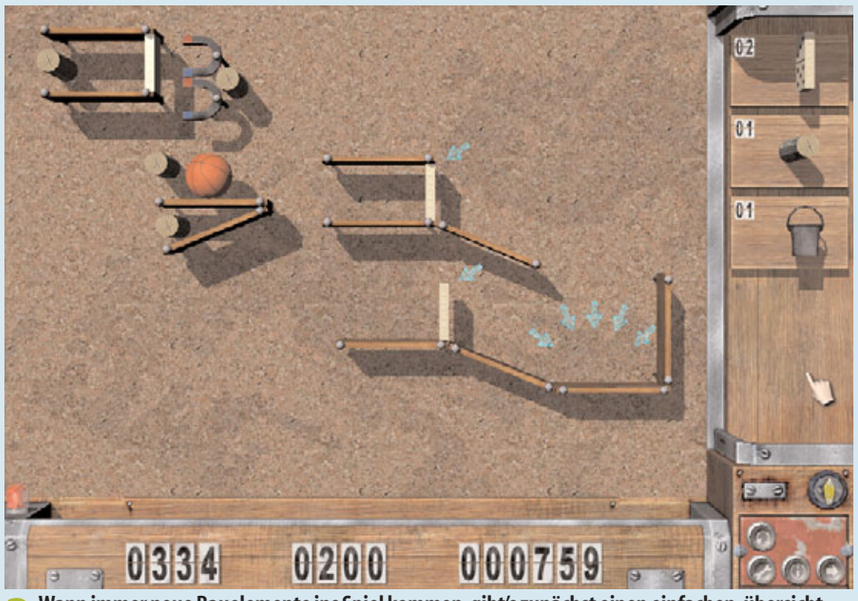
SPIELVERLAUF



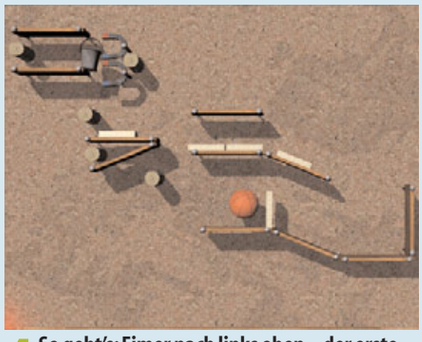
1 Aller Anfang ist leicht. Zunächst brauchen Sie nur zwei Bretter so anzuordnen, dass alle Gegenstände in die Mitte fallen.



2 Hier ist exaktes Rechnen gefragt. Die Sprungfeder (Kreis) muss genau an der richtigen Stelle sitzen, damit eine Kiste den Stapel umhaut.



3 Wann immer neue Bauelemente ins Spiel kommen, gibt's zunächst einen einfachen, übersichtlichen Aufbau. Doch danach müssen Sie kombinieren. Haben Sie eine Idee, wie Sie die beiden Dominosteine in der Mitte des Bildes (je ein Pfeil) an jene Stelle bekommen, auf die fünf Pfeile weisen?



4 So geht's: Eimer nach links oben – der erste Stein fällt und bewegt den Ball. Der prallt vom Stamm und kippt die weiteren Steine. Voilá!



5 Wie legen Sie den Schalter (Kreis) um? Die ersten Mechanikaufgaben sind noch überschaubar und recht einfach zu lösen.



6 Das fallende Gewicht löst die Armbrust aus. Die zerschießt den linken Ballon. Der rechte steigt und schickt den Ball in Richtung Schalter.



7 Wenn später mehrere Elemente, wie Elektrizität und Kräfte, gleichzeitig berücksichtigt werden müssen, wird es deutlich komplizierter.



Die Erfinderwerkstatt

Geschicklichkeitsspiel für PC | Sind Sie ein Tüftler? Dann basteln Sie doch mal verwegene Maschinen

INSTALLATION

Wie sie ein Spiel auf dem Computer installieren, ohne dass Sie noch verrückter werden als Ihre seltsamen Maschinen, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Als Gehilfe eines schusseligen Professors und Erfinders müssen Sie ständig für Ihren Chef „die Kastanien für aus dem Feuer holen". Immer wieder hat das zerstreute Genie die ausgefallensten Sonderwünsche. Mal sollen Sie Kisten, Kugeln oder Bälle an bestimmten Stellen ablegen, mal eine Wurst braten, dann eine Glühbirne zum Leuchten bringen oder einer Pflanze zu Wachstum verhelfen. Klingt einfach? Ist es aber nicht, denn der schräge Wissenschaftler ist nur dann mit Ihnen zufrieden, wenn Sie komplizierte Maschinen bauen, die jeden anstehenden Auftrag automatisch erledigen.

Für die 106 Aufgaben dürfen Sie nicht mal tief in den Werkzeugkasten greifen, es steht jeweils nur eine begrenzte Zahl von Bauteilen zur Wahl. Die dürfen Sie dann allerdings nach Belieben miteinander kombinieren. Sollten Sie aber nicht, denn meist gibt's nur wenige funktionsfähige Lösungen, manchmal nur eine. Zusätzlich erschwert wird die Arbeit durch bereits vorgegebene Anordnungen, die Sie nicht verändern, sondern nur ergänzen können.

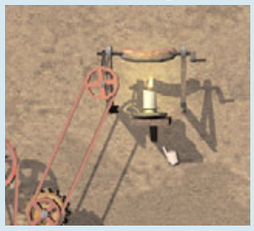
Die Bastelkiste enthält über 60 verschiedene Bauteile, darunter Kanonen, Zahnräder, Motoren, Heizkessel, Luftballons, Windräder und vieles mehr. Anfangs werden nur genau die Bauteile bereitgestellt, die Sie für den jeweiligen Job tatsächlich benötigen. Später kommen immer öfter überflüssige Bauteile ins Spiel, die Sie auf eine falsche Fährte locken.

„Crazy Machines" erfordert ein Grundverständnis einfacher physikalischer Zusammenhänge aus den Bereichen Mechanik, Elektrotechnik, Thermodynamik und Kräftewirkung. Ohne solche Kenntnisse wissen Sie nicht, an welchen Hebeln Sie Gewichte anbringen müssen, wie weit verschiedene Bälle springen und auf welches Rad ein Keilriemen gespannt werden muss, um die gewünschte Kettenreaktion auszulösen.

SPIELDETAILS



Level-Editor für individuelle Versuchsanordnungen.



Alles Wurscht: erst tüchtig raten, dann saftig braten.

Crazy Machines

Hobby-Bastler finden im Spiel auch einen so genannten Level-Editor vor, mit dem sie eigene Szenarien erstellen können. Sie haben dann freie Hand bei der Definition der Aufgabe, der Anordnung fest installierter Elemente und der Auswahl an Bauteilen zum Lösen der Aufgabe. Die selbst erstellten Abschnitte können Sie speichern und an Freunde weitergeben. Im Internet gibt es sogar Fan-Seiten, die neue Aufgaben zum Herunterladen anbieten (zum Beispiel http://cm.pixelfeuer.de).

BEDIENUNG

So einfach kann es sein, Nachwuchs-Erfinder zu werden. Mit der Maus haben Sie alle wesentlichen Funktionen in der Hand. Sämtliche Objekte lassen sich problemlos einsetzen, verschieben und drehen, egal ob Sie eine Partie spielen oder eine eigene Herausforderung entwerfen. Einige Funktionen lassen sich auch über ausgewählte Tasten aufrufen.

URTEIL

Die Spielidee ist nicht neu. Crazy Machines orientiert sich eindeutig an Sierras „Incredible Machine" für PC (Anfang der 90er-Jahre). Dennoch hat das Bauen und Lösen der kniffligen Rätsel kein bisschen Reiz eingebüßt. Präsentation und Bedienung sind gut gelungen, und der niedrige Preis überzeugt sowieso.

Leider müssen viele Anordungen absolut präzise konstruiert werden. Das heißt: Auch wenn Sie den Lösungsweg längst erkannt haben, müssen Sie mitunter den Aufbau viele Male mit jeweils minimalen Veränderungen wiederholen. Nur ein paar Millimeter Unterschied bewirken unter Umständen komplett andere Winkel, Kräfte oder Zeitabläufe. Physikalische Gesetze in allen Ehren, aber hier hätte etwas mehr Nachsicht für deutlich weniger Frust gesorgt. Es soll ja ein Unterhaltungsspiel sein, keine Meisterprüfung. Dennoch: Wenn Ihre Mühen mit der richtigen Kettenreaktion belohnt werden, ist das doch immer wieder ein „befriedigender" Moment. ■



Ein Getriebe: Zahn um Zahn zur Lösung.

[1]spricht: „Kräsi Mäschihns"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crazy Machines[1]

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

Hersteller: Pepper Games
Version:
Info: Tel. 0700-06684827 (0,122 €/Min.) Fax 02451-409642 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Das Spiel beginnt mit gemäßigtem Schwierigkeitsgrad und gibt Tipps.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Freunde von Denksportaufgaben werden an der großen Zahl kniffliger Jobs und an der Möglichkeit, eigene Maschinen zu konstruieren, ihre helle Freude haben.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	106 physikalische Herausforderungen, dazu ein Spielplatz für Kreative.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Das Spiel protzt nicht mit üppiger Grafik, ist aber übersichtlich und fein gezeichnet.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Nur eine Melodie bietet einfach definitiv zu wenig Abwechslung.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Menüs sind aufgeräumt und ebenso verständlich wie die Erläuterungen.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Meistens brauchen Sie nur die Maus, die aber sehr präzise bewegt werden will.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,58**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0900-1100823 (0,48 €/Min.[2])	4,84
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0700-06684827 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.peppergames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,27**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (41 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	Probleme mit[3]		1,14
Funktionsprüfung Bild insgesamt		**20%**			**1,11**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,29**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,55**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,55**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		9,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,55 x 9,99 = 25,47 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]aus dem deutschen Festnetz

[3]Elitegroup K7S6A-Motherboard mit Sound onboard funktioniert nicht.

Los geht's





Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Spiele, die Spiel-Demos sowie alle sonstigen Inhalte der Heft-CD-ROM installieren und spielen

ALLGEMEINES

So starten Sie

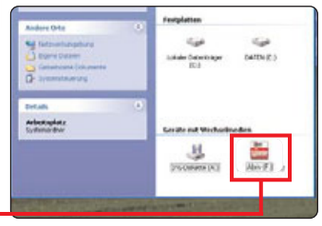
Falls Sie die Heft-CD-ROM 1 bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und lesen gleich bei Schritt 1 der Einzelanleitungen weiter, um die jeweiligen Spiele zu installieren. **Achtung:** Für den Fall, dass es mit einzelnen Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie ATI- und Nvidia-Treiber auf der Heft-CD-ROM 3/2003.

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.



Battle Realms

Strategiespiel für PC | An vorderster Front im alten Japan – ein harter Job. Können Sie Ihre Truppen zum Sieg führen?

Sieben lange Jahre waren Sie fort, nachdem man Sie mit blutigen Händen über dem toten Körper Ihres Vaters entdeckt hatte. Nun wallt in Ihren Adern aber Vaters Blut – das eines mächtigen Clanführers. Und so stellen auch Sie sich der Verantwortung für Ihr Volk und kehren in Ihre einstige Heimat zurück. Manche halten Sie noch immer für einen Mörder – aber andere Drachenkrieger sind bereit, Ihnen in die Schlacht um Freiheit und Ehre zu folgen und den Namen Ihres Clans reinzuwaschen. Und so kämpfen Sie sich Aufgabe für Aufgabe durch das Japan der Samurai, Geishas und Helden, besiegen feindliche Clans und kommen den Geheimnissen um den Tod Ihres Vaters und eine rätselhafte Dämonenplage näher.

Mit „Battle Realms" erwartet Sie ein rassiges und anspruchsvolles Strategiespiel, in dem Tempo genauso wichtig ist wie der richtige Aufbau eines Lagers und die weise Nutzung der Spezialfähigkeiten Ihrer Elitekämpfer. Also zücken Sie Ihr Schwert, und erweisen Sie sich als würdig, Ihren Clan in die Freiheit und zum Sieg zu führen!

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 400 MHz
- 64 **Megabyte** Arbeitsspeicher
- Windows 95/98/ME/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 600 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

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

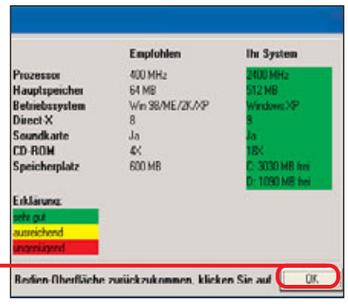
2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest

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 ▶, um fortzufahren.

7 Im daraufhin geöffneten Menü müssen Sie den Lizenzbestimmungen des Herstellers zustimmen. Klicken Sie dazu auf ☑, dann auf ▶. Achtung: Wenn Sie nicht zustimmen, lässt sich das Spiel nicht installieren!

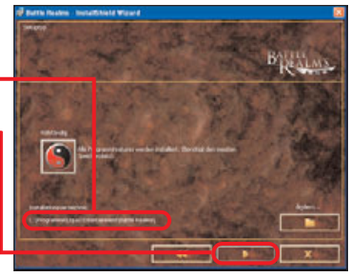
8 Im nächsten Fenster müssen Sie erneut auf ▶ klicken, um weiterzukommen.

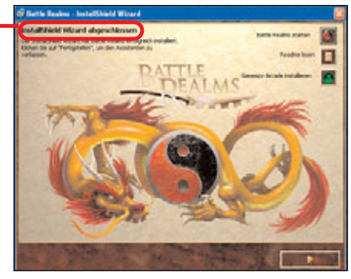
9 Im nächsten Menü wird ein Zielverzeichnis auf der Festplatte angeboten C:\Programme\Liquid Entertainment\Battle Realms, in dem „Battle Realms" installiert werden soll. Klicken Sie auf ▶, um fortzufahren. Das Spiel wird dann ins vorgeschlagene Verzeichnis kopiert.

10 Nach der Installation werden Sie benachrichtigt, dass Battle Realms korrekt auf die Festplatte überspielt wurde: InstallShield Wizard abgeschlossen. Mit einem Klick auf ▶ beenden Sie die Installation.









Patch installieren

1 Um „Battle Realms" optimal spielen zu können, sollten Sie das Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren. Es behebt Fehler der ursprünglich

verkauften Version und sorgt unter anderem für ruckelfreien Spielspaß auch auf älteren Computern.

2 Um mit der Installation zu beginnen, klicken Sie zunächst auf Battle Realms Patch.

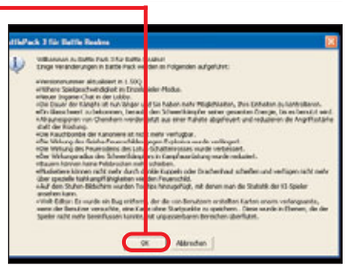
3 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf den Eintrag Überspielen.

4 Im nächsten Menü können Sie im Detail lesen, welche Veränderungen der Patch im Spiel bewirkt. Wenn Sie fortfahren möchten, klicken Sie auf OK.

5 Jetzt wird der Patch auf Ihren Computer überspielt. Sobald die Installation komplett erfolgt ist, gibt es eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm. Dann können Sie mit dem Spielen beginnen.





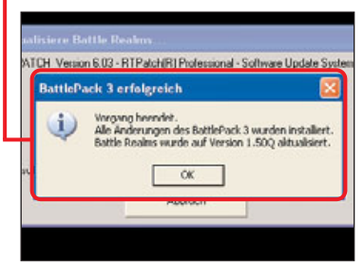


Spiel starten

1 Vor dem Spielstart schließen Sie die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf .

2 Klicken Sie jetzt auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf Battle Realms.

3 Im gleichen Fenster folgt noch ein Klick auf Battle Realms, um das Spiel zu starten.

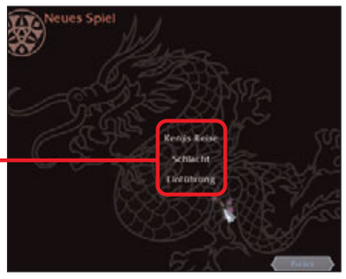


Spieltyp wählen

1 Klicken Sie auf Neues Spiel, um eine Partie Battle Realms zu beginnen.

2 Sie haben nun die Wahl unter verschiedenen Spieltypen. Wenn Sie Kenjis Reise wählen, starten Sie den langen Handlungsmodus des Spiels, in dem eine Aufgabe auf die nächste folgt und Ihnen auf diese Weise langsam die Geschichte des Helden Kenji erzählt. Wählen Sie dagegen Schlacht, aus, so können Sie sofort einen Kampf austragen – ohne lange Hintergrundstory. Wenn Sie noch nie oder nur selten Strategiespiele gespielt haben, empfiehlt es sich aber, auf Einführung zu klicken. Hier können Sie in vier verschiedenen Aufgaben lernen, wie Sie das Spiel steuern müssen, um den Sieg davonzutragen.





Einführungsaufgaben

1 Um die erste von vier Einführungsaufgaben zu spielen, klicken Sie auf Bewegung und Wirtschaft. Hier lernen Sie, wie Sie ein Lager errichten, Nahrung und Wasser sammeln und die ersten Truppen für Ihre Armee ausbilden. Außerdem wird Ihnen gezeigt, was Sie mit Ihren Bauern anfangen können, und Sie bestreiten Ihren ersten Kampf gegen Feinde, in dessen Verlauf Sie auch Gebäude attackieren müssen.



2 Klicken Sie dann auf den Eintrag Aufbau einer Armee, um den richtigen Umgang mit den verschiedenen Möglichkeiten der Soldatenausbildung zu erlernen. Je mehr Ausbildungsarten ein Soldat durchläuft, desto stärker wird er. Außer den Truppen lernen Sie auch noch die Heilkräfte der Geishas kennen, die Sie für Ihre Armee rekrutieren können. Und Sie lernen, wie Sie Geishas ausbilden können, um sie im Spiel einzusetzen.



3 In der dritten Einführungsaufgabe, die Sie per Klick auf Kampf: Offensive und Defensive auswählen, lernen Sie, wie Sie Ihre Armee schnell zum gewünschten Ort bringen, Feuer in Ihrer Siedlung löschen und Wachtürme effizient einsetzen. Außerdem müssen Sie Ihren ersten Gegner besiegen, indem Sie Ihre zuvor gelernten Fähigkeiten einsetzen.



4 Die letzte der vier Aufgaben wählen Sie mit einem Klick auf die Zeile Kampfeigenschaften und andere Erweiterungen. Hier lernen Sie den Umgang mit Pferden und erfahren, welche Verbesserungsmöglichkeiten für Ihre Armee die unterschiedlichen Gebäude in Ihrem Lager erlauben. Nun sollten Sie gewappnet sein, um Ihre ersten eigenen Erfahrungen zu sammeln und Ihre Schlachten zu schlagen. Viel Spaß!

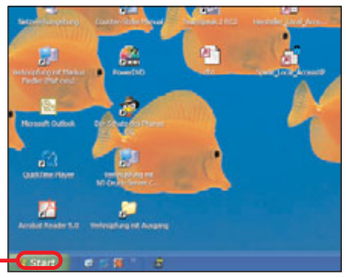




Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie Esc und klicken dann zwei Mal auf Beenden.
Im nächsten Menü klicken Sie auf Verlassen. Sie schalten damit ins Hauptmenü zurück.

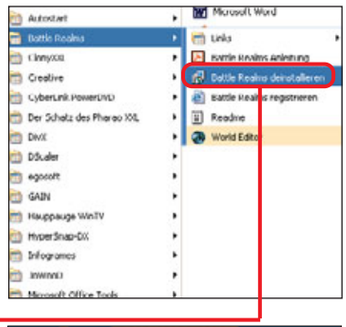
2 Darin klicken Sie auf Verlassen und bestätigen diese Entscheidung im nächsten Menü mit einem nochmaligem Klick auf Verlassen. Nun sehen Sie auf dem Bildschirm wieder die normale Windows-Arbeitsoberfläche.



Spiel entfernen

1 Um Battle Realms wieder von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Alle Programme.

2 Dann klicken Sie auf Battle Realms und im daraufhin geöffneten Fenster auf Battle Realms deinstallieren.



3 Im nächsten Auswahlmenü klicken Sie auf Ja, um mit der Deinstallation zu beginnen. Eine Besonderheit dieses Spiels: Sie werden nicht über das Ende des Löschvorgangs informiert. Das ist aber kein Grund zur Beunruhigung – Sie können sicher sein, dass Battle Realms wunschgemäß von der Festplatte entfernt wird.



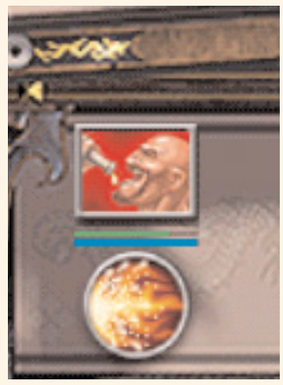
Battle Realms

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Unter „Die wichtigsten Befehle“ geht die Redaktion auf neue, besondere Aspekte des Strategiespiels „Battle Realms“ ein. Vieles funktioniert genauso wie bei den meisten anderen Strategiespielen. So können Sie auch in Battle Realms mit gehaltener Maustaste mehrere Einheiten aktivieren und dann durch gleichzeitiges Drücken von S und einer Zifferntaste eine Armee bilden. Wenn Sie bereits mit der Grundsteuerung, also Gebäudebau und Truppentraining, nicht zurechtkommen, dann spielen Sie unbedingt die Lernaufgaben „Einführung“.

Helden



Helden sind besonders mächtige Kämpfer. Meist erhalten Sie einen davon, sobald Sie bestimmte Aufgaben erreichen. Der größte Vorzug im Vergleich zu normalen Truppen liegt in speziellen Fähigkeiten: Jeder Held kennt einen besonderen Trick, der entweder im Kampf oder im normalen Spiel nützlich ist.



So kann der kräftig gebaute Kazan beispielsweise Feuer spucken. Das tut er, wenn Sie im Übersichtsbildschirm auf das Feuersymbol unter seinem Kopf klicken oder auf der Tastatur das B drücken. In einer Armee mit mehreren Helden kommen damit alle speziellen Fähigkeiten zum Tragen.

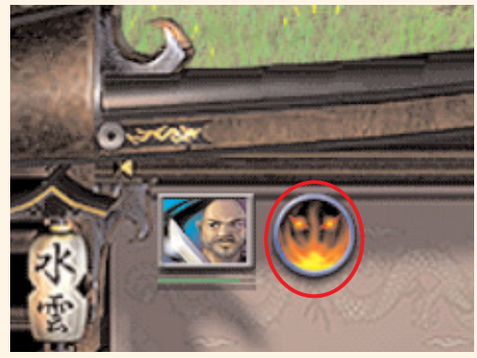
Yin & Yang



Yin und Yang stehen für Energie, die Ihnen im Spiel für gewonnene Kämpfe zugeteilt wird. Damit können Sie Ihre Truppen verbessern. Klicken Sie dazu auf die diversen Kasernen, zum Beispiel das Dojo.



Hier sehen Sie zwei Energiepunkte (roter Kreis), die Sie für Verbesserungen ausgeben dürfen. Leuchtend bunte Verbesserungen (weißer Kreis) sind möglich, dunkle dagegen (noch) zu teuer.



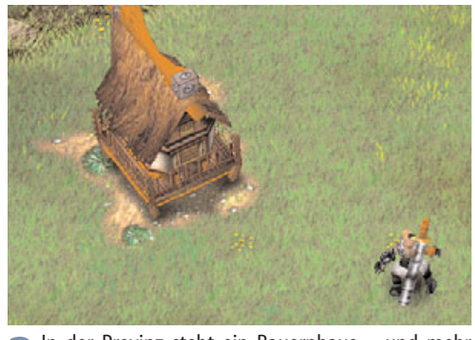
Um zu sehen, ob und wenn ja, welche Verbesserungen Ihre Soldaten bereits haben, schauen Sie rechts neben das Porträt (Kreis). Dort sind alle Fähigkeiten abgebildet. Hier hat der Drachenkrieger Drachenfeuer bekommen.

SPIELTIPPS

Aufgabe 1



1 Los geht's: Ihnen gehört die untere Provinz, in den beiden darüber herrscht Shinja, ein ehemaliger Untergebener. Für Aufgabe 1 die rechte Provinz auswählen.



2 In der Provinz steht ein Bauernhaus – und mehr brauchen Sie auch nicht. Dort leben Bauern, die Sie zum Reis ernten und Wasser holen einteilen.



3 Wenn Sie genug Reis und Wasser haben, um sich den Bau einer Kaserne des Typs „Dojo“ leisten zu können, befehlen Sie einem Bauern den Bau der Anlage.



4 Bilden Sie nun etwa zehn Lanzenträger aus, und fassen Sie die mit Ihren beiden Helden zu einer Armee zusammen. Rücken Sie nach rechts aus.



5 Im Bereich südlich und nördlich der Furt finden Sie die gegnerischen Soldaten. Bekämpfen Sie auch die gegnerischen Gebäude, bis sie zerstört sind.



6 Die letzten Soldaten in Rot haben sich im Wald versteckt. Wenn Sie alle gefunden haben, ist die erste Aufgabe erledigt, und die Handlung wird weitererzählt.

Aufgabe 2



1 Hier haben Sie nur einen Bauern dabei, aber genug Material, um ein Bauernhaus zu bauen. Bauen Sie nun, wie gehabt, Ihr Dorf aus, wenn genug Reis da ist.



2 Sie sollen Shinja besiegen und eine alte Festung der Schlange zerstören. Bilden Sie etwa zehn Lanzenträger aus, und kämpfen Sie zuerst links vom Dorf.



3 Wenn Sie die Siedlung dort zerstört haben, sollten Sie drei Punkte Yin-und-Yang-Energie haben. Bilden Sie nun Drachenkrieger in Dojo und Übungsstand aus.



4 Verbessern Sie mit den drei Punkten die Drachenkrieger, und schicken Sie acht davon nach Norden. Links ins Lager gehen und dort die Festung attackieren.

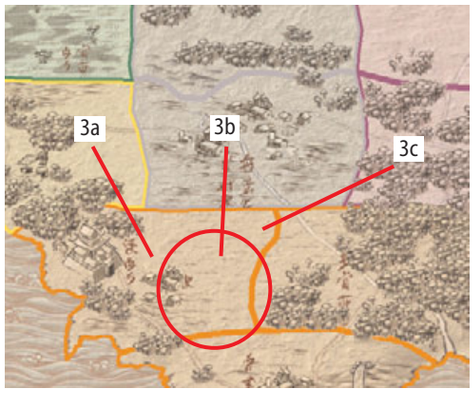


5 Bevor Sie vom Gegner besiegt werden, sollte die Festung fallen. Nun fehlt nur noch der Sieg gegen Shinja. Bilden Sie dazu die maximale Truppenzahl (20) aus.



6 Mit 20 Drachenkriegern plus Helden greifen Sie nun das Lager an. Wenn Sie Shinja sehen (Mann mit zwei Schwertern): alle auf ihn! Fällt Shinja, so ist das der Sieg.

Aufgabe 3a



1 Die nächste Aufgabe hängt von Ihrer Entscheidung ab: Wollen Sie die linke, die mittlere oder die rechte Provinz angreifen? Hier wird die Variante „links“ erklärt.



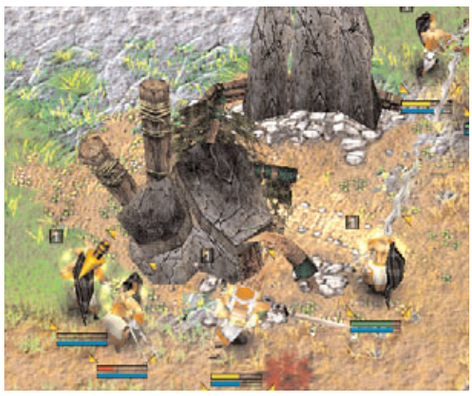
2 Zu Beginn haben Sie schon Bauern, Stallungen – und wenig Zeit, um die Heldin (Kreis) zu retten, die nördlich Ihres Dorfes attackiert wird. Schicken Sie Hilfe.



3 Lassen Sie einen Ihrer Bauern Pferde fangen, und setzen Sie Drachenkrieger darauf. Erforschen Sie im Stall mit Yin-Energie den Steigbügel.



4 Ihre neue Heldin ist ein Spezialtalent und verfügt über einen Spionagepfeil. Nutzen Sie den, um die Siedlungen der feindlichen Arbeiter aufzuspüren.



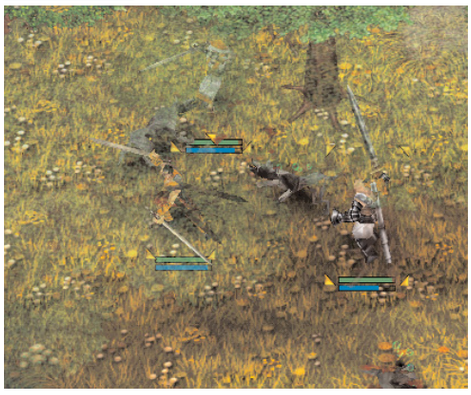
5 Greifen Sie mit etwa 15 Mann an, davon möglichst viele beritten. Zerstören Sie zuerst Wachtürme, dann die übrigen Gebäude. Sind alle kaputt, gewinnen Sie.



6 Zur Belohnung sehen Sie einen Film, der Erinnerungen aus Ihrer bewegten Vergangenheit auffrischt und Ihre nächste Aufgabe beschreibt: den Job Nummer 4.

Battle Realms

Aufgabe 3b



1 Auf Ihrem Weg zum ersten Dorf werden Sie häufig von wilden Wölfen angegriffen. Zu dritt sollten Sie allerdings keine Probleme bekommen.



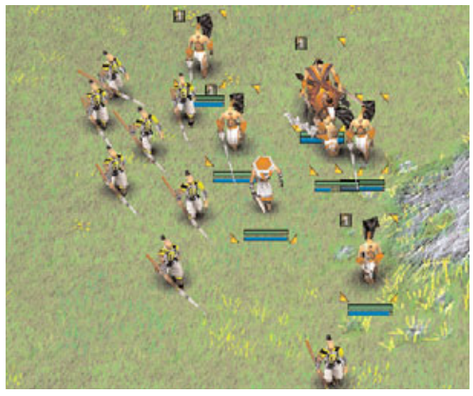
2 Sie finden das Dorf, wenn Sie einfach der Straße folgen. Dort erhalten Sie von einem Bauern am Straßenrand neue Informationen über Graf Verrin.



3 Die Furt vor dem zweiten Dorf wird zur Falle: Mitglieder des Lotus-Clans greifen Sie an. Sind die besiegt, bleiben Sie von den Leichen weg – die sind giftig!



4 Suchen Sie nach der Festung von Graf Verrin. Bleiben Sie eine Weile dort, dann befreien Sie den Grafen, und er nimmt den Kampf gegen den Wolfs-Clan auf.



5 Sammeln Sie die Truppen, die Sie in Ihrem Dorf im Süden ausbilden, nördlich des feindlichen Lagers, und warten Sie, bis Verrin Truppen schickt.

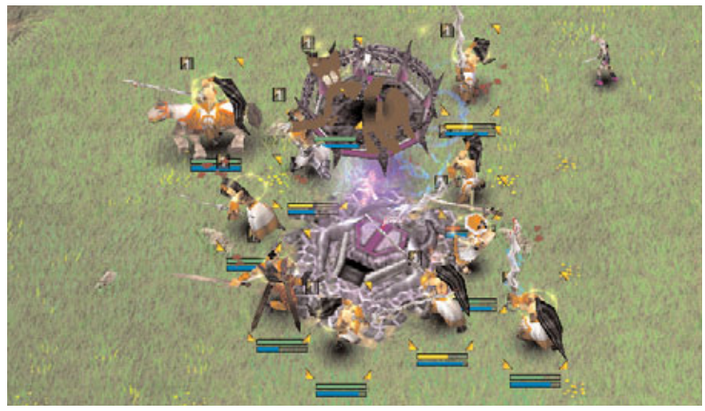


6 Greifen Sie zusammen mit den gelben Truppen die grünen Gegner an, und zerstören Sie alle Gebäude. Weiter geht es dann mit Aufgabe 4.

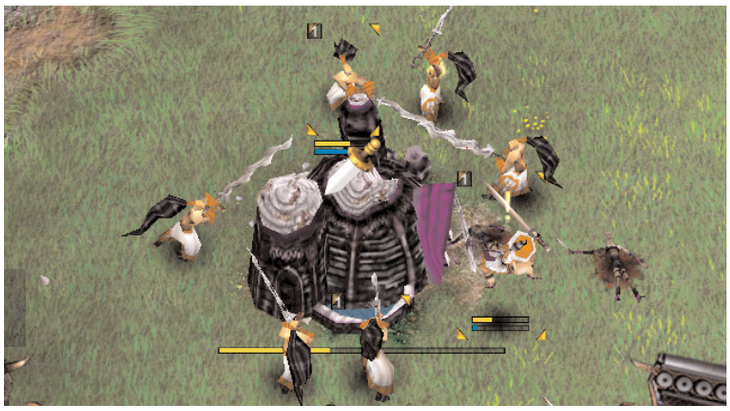
Aufgabe 3c



1 Diese Aufgabe verlangt von Ihnen, einen bösen Hexenmeister ins Jenseits zu befördern. Bauen Sie in Ihrem Startdorf zuerst eine kleine Armee auf.



2 Mit etwa zehn Mann reiten Sie dann ins Dorf östlich des großen Sees und zerstören den Zaubererturm. Das Dorf gehört nun Ihnen.



3 Greifen Sie auf Ihrem Weg weiter nach Osten ruhig alle Gebäude an, die Sie sehen, aber verzetteln Sie sich nicht – der Hexenmeister ist wichtig!



4 Wenn Sie den bösen Zauberkundigen (Kreis) entdeckt haben, greifen Sie ihn mit allen Einheiten an. Ist er besiegt, geht's mit Aufgabe 4 weiter.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Battle Realms

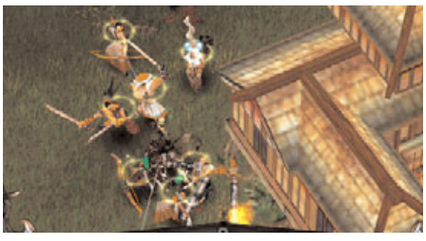
Aufgabe 4



1 Der Schwanenteich-Tempel muss vor der Zerstörung bewahrt werden. Dazu schließt sich Ihnen ein neuer Held an (Kreis), der unbedingt helfen



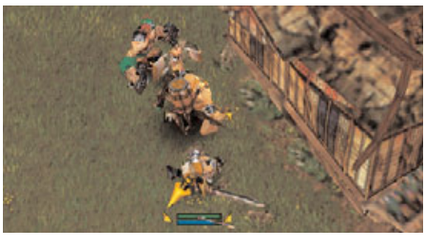
2 Die ersten Angriffe des Gegners sind noch problemlos abzuschlagen. Meist greifen einzelne Einheiten den Tempel an. Attackieren Sie mit Übermacht.



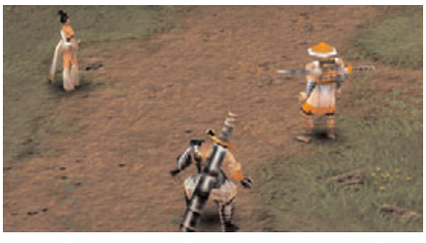
3 Bald kommen massivere Versuche, den Tempel zu attackieren. Postieren Sie Ihre wenigen Leute im Halbkreis links um den Tempel herum.



4 Wenn ein Ninja versucht, den Tempel zu bestehlen, haben Sie die Hälfte der Aufgabe hinter sich. Gegen den Ninja können Sie nichts unternehmen.



5 Die letzten Angriffe des Gegners kommen aus verschiedenen Richtungen. Teilen Sie Ihre Männer in zwei gleich starke Trupps, bewachen Sie Süd und Nord.



6 Nach dem Sieg erfahren Sie vom Versteck des „Auges der Schlange". Kommen Sie von Aufgabe 3a oder 3b, geht's zu 3c – von 3c geht's zu Aufgabe 5.

Aufgabe 5



1 Dieser Auftrag ist der erste schwere Brocken: Zwei Gegner sind zu besiegen. Sie werden von beiden angegriffen. Siedeln Sie in der Kartenmitte am Flussufer.



2 Bilden Sie möglichst ein gemischtes Heer aus Drachen- und Kabukikriegern, Samurai und Kanonieren aus, um gegen jeden Angriff zu bestehen.



3 Grüne und Violette kommen mit ersten Attacken über den Fluss. Ziehen Sie Ihre Armee daher nie weit vom Ufer ab, sonst gibt's Verluste!



4 Um gegen kommende Angriffe gewappnet zu sein, errichten Sie einen Turm am Ufer. So haben Sie ein erweitertes Sichtfeld und sehen den Feind früher.



5 Wenn ein paar Attacken überstanden sind, gehen Sie in die Offensive. Greifen Sie mit etwa 15 Mann das Lager der Grünen südöstlich Ihres Dorfes an.



6 Wenn Sie den grünen Wolfs-Clan besiegt haben, holen Sie überlebende Soldaten erst einmal wieder nach Hause zurück. Dort erholen die sich gut.



7 Mit etwa 30 Mann (Höchstzahl bei diesem Auftrag) überqueren Sie dann den Fluss nördlich Ihres Dorfes und attackieren den violetten Gegner.



8 Greifen Sie zuerst die Türme an, dann die Ausbildungsstätten, zum Schluss die Wohnhäuser. Auch die feindlichen Soldaten müssen bekämpft werden.



9 Noch nicht gewonnen? Bestimmt hat der Gegner irgendwo noch ein allein stehendes Bauernhaus gebaut. Suchen Sie also die ganze Karte danach ab.



10 Nach diesem Sieg sehen Sie endlich die gesamte Karte der Inselwelt, um die Sie mit den anderen Clans kämpfen. Weiter so!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Avalanche (Demo)

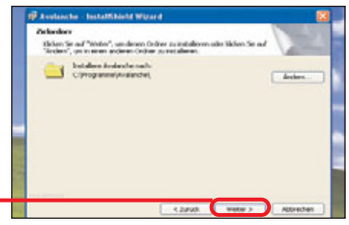
Knobelspiel | Lösen Sie eine Lawine von bunten Kugeln aus



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Avalanche und dann auf Überspielen.

2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.



3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie abermals auf Weiter.

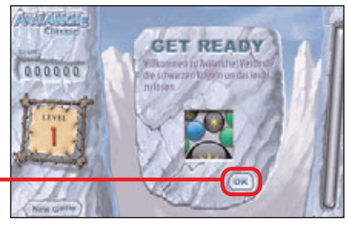
4 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

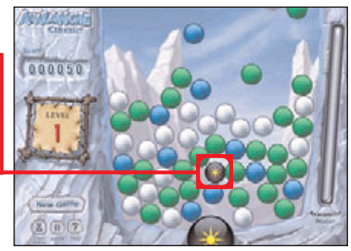
1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Avalanche, und klicken Sie doppelt darauf.

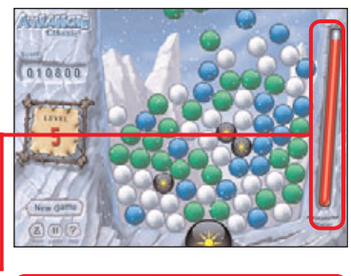


2 Klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf die Schaltfläche CLASSIC. Die anderen beiden Spielvarianten sind in der Demo-Version nicht freigeschaltet. Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie dann auf PLAY und anschließend auf OK, um das Spiel zu beginnen.



3 In der ersten Spielstufe geht es darum, die schwarze Kugel durch den Trichter auf den Grund zu befördern. Sobald die kleine schwarze Kugel die große berührt, die dort den Ablauf blockiert, explodiert diese, und die Spielstufe ist gelöst. Durch Anklicken mit der Maus müssen Sie Gruppen von drei oder mehr gleichfarbigen Kugeln zum Explodieren bringen, um den Weg für die schwarze Kugel freizumachen. Sobald die Spielstufe gelöst ist, wird Ihnen die erzielte Punktezahl gezeigt. Klicken Sie auf OK, um in die nächste Spielstufe zu gelangen. Nun müssen Sie zwei schwarze Kugeln nach unten befördern. Wenn Sie besonders schnell besonders viele der farbigen Kugeln zum Explodieren bringen, steigt der rote Balken auf der rechten Seite des Bildschirms stetig an. Hat er die Obergrenze erreicht, so wird eine Lawine ausgelöst, und sämtliche Farbkugeln explodieren.





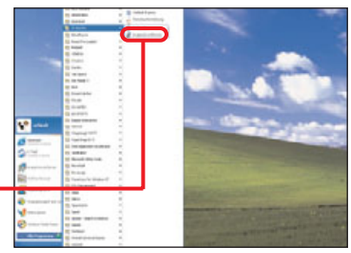


Spiel beenden

1 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie auf Esc und anschließend auf OK. Im Startbildschirm klicken Sie dann auf exit.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Avalanche und klicken auf Avalanche entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja.



Anleitung und Spieletricks

Breed Pre-Loaded

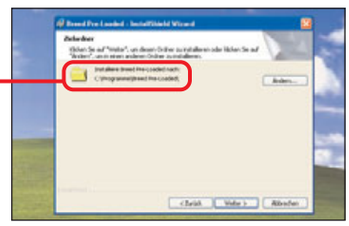
Actionspiel | Verteidigen Sie die Erde gegen anstürmende Breed-Raumschiffe



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Breed Pre-Loaded und dann auf Überspielen.

2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter.



3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie abermals auf Weiter. Klicken Sie nach der Installation auf Fertigstellen.

4 Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.



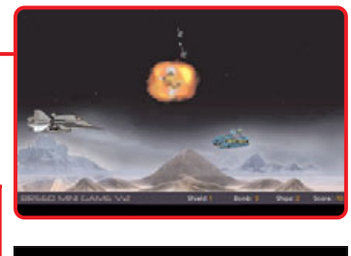
Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Breed Pre-Loaded, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf PLAY GAME. Das Spiel wird nun gestartet.



3 Im Spiel geht es darum, Ihr Raumschiff unbeschadet an den massenhaft auftauchenden Gegnern vorbei zu manövrieren, die alle wild auf Sie feuern. Sie steuern Ihr Raumschiff mit ↑ nach oben und mit ↓ nach unten. Mit → können Sie Ihren Gegnern entgegenfliegen und mit ← wieder bis an den linken Bildschirmrand zurückfliegen. Wahlweise per K oder F feuern Sie Ihre Bordwaffe ab. Mit S kann ein Mal pro Spiel der Schutzschild aktiviert werden, der Ihr Raumschiff für einige Sekunden unzerstörbar macht. Mit B können Sie drei Mal pro Spiel eine Bombe aktivieren, die sämtliche Gegner auf dem Bildschirm unschädlich macht. Pro Spiel stehen Ihnen drei Raumschiffe zur Verfügung. Sind alle drei zerstört, so ist das Spiel vorbei.





Spiel beenden

1 Wenn Sie das laufende Spiel beenden möchten, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt Esc.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks | Fortsetzung

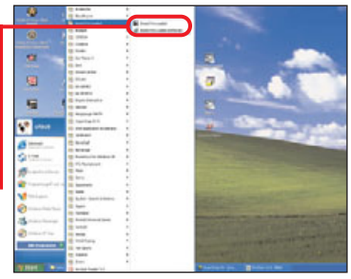
2 Haben Sie dagegen einen Durchgang regulär beendet, so wird der erzielte Punktestand eingeblendet. Sie schalten mit einem Klick auf MAIN MENU wieder zurück ins Hauptmenü. Das Hauptmenü verlassen Sie mit einem Klick auf EXIT. Die abschließenden Texteinblendungen können Sie dann noch mit Esc überspringen.



Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Breed Pre-Loaded und klicken dann auf Breed Pre-Loaded entfernen.

2 Die folgende Frage beantworten Sie mit Ja, um das Spiel zu löschen.



Anleitung und Spieletricks

Crazy Taxi 3 (Demo)

Rennspiel | Verdienen Sie ein Vermögen – als Taxifahrer in Las Vegas

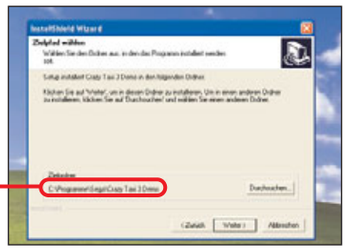
Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Crazy Taxi 3 und dann auf Überspielen.

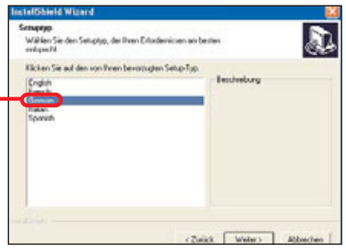


2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Beantworten Sie die folgende Frage mit OK. Klicken Sie auf Weiter, und akzeptieren Sie die Lizenzvereinbarungen mit Ja.

3 Im folgenden Bildschirm klicken Sie auf Weiter. Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie abermals auf Weiter.

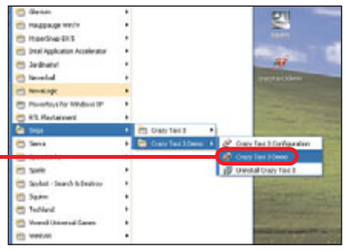


4 Stellen Sie nun Deutsch als Installationssprache ein, indem Sie auf German klicken. Klicken Sie anschließend zwei Mal hintereinander auf Weiter. Das Programm wird nun installiert. Klicken Sie nach Beendigung der Installation auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.



Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, dann auf Sega und schließlich auf Crazy Taxi 3 Demo. Klicken Sie dann auf Crazy Taxi 3 Demo. Das Spiel wird daraufhin gestartet.



2 Drücken Sie im Startbildschirm des Spiels R. Daraufhin sehen Sie die Modus-Auswahl. Da es sich um eine Demo-Version handelt, ist Ihre Auswahl jedoch auf Las Vegas, im Spiel GLITTER OASIS genannt, beschränkt. Drücken Sie R, um fortzufahren. Die folgende Auswahl ist ebenfalls auf WORK FOR 3 MINUTES beschränkt. Das bedeutet, Sie können maximal drei Minuten am Stück spielen. Mit R schalten Sie zur Fahrerauswahl. Vier Taxifahrer stehen zur Verfügung. Mit ← → schalten Sie durch die Fahrer, mit R bestätigen Sie Ihre Auswahl.





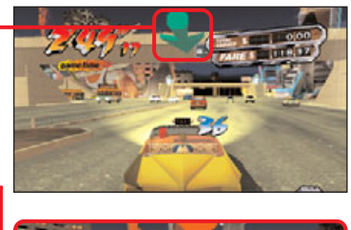
3 In Crazy Taxi 3 (Test in diesem Heft) geht es darum, möglichst schnell möglichst viele Fahrgäste an ihre jeweiligen Fahrziele zu transportieren. Sie steuern Ihr Taxi mit den Pfeiltasten der Tastatur. Mit ← und → steuern Sie Ihr Taxi in die gewünschte Richtung, mit ↑ geben Sie Gas, mit ↓ bremsen Sie ab. Falls Sie einmal über das Ziel hinausschießen, schalten Sie mit ↓ in den Rückwärtsgang und mit ↑ wieder in den Vorwärtsgang. Eine Besonderheit: Ihr Taxi kann springen! Mit K machen Sie Sprünge, um anderen Fahrzeuge auszuweichen oder Ihre Fahrgäste zu beeindrucken.





4 Sobald es losgeht, werden Sie Passanten am Wegesrand bemerken, über deren Köpfen ein Dollarsymbol kreist. Dessen Farbe gibt Aufschluss darüber, wie weit der Gast fahren möchte. Rot = sehr kurze Strecke, Gelb = kurze Strecke, Blau = mittlere Strecke, Grün = weite Strecke. Fahren Sie zum nächsten Gast, und halten Sie innerhalb des Kreises. Der Gast springt dann automatisch in Ihr Taxi. Im linken Fenster wird kurz das Fahrziel eingeblendet. Zusätzlich deutet ein Pfeil in der oberen Bildschirmhälfte den direkten Weg zum Ziel an. Wenn Sie sich dem Ziel nähern, wechselt der Pfeil die Farbe von Grün auf Gelb. Schließlich blinkt der Pfeil orange auf und ganz zum Schluss dunkelrot. Außerdem markieren grüne Signalstreifen das Zielgebiet. Halten Sie innerhalb dieser Markierungen, dann verlässt Ihr Gast das Taxi automatisch.

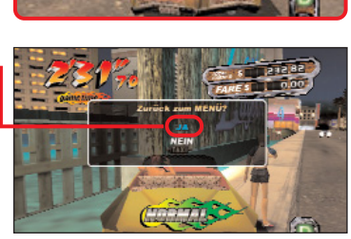






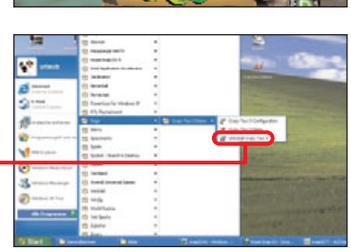
Spiel beenden

1 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, so drücken Sie im Spiel R, wählen per ↓ den Punkt BEENDEN an und drücken R. Bekräftigen Sie Ihre Entscheidung, indem Sie per ↑ anwählen und R drücken. Im Hauptmenü wählen Sie BEENDEN R an und drücken R. Gehen Sie nach dem regulären Spielende genauso vor.



Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf Sega und schließlich auf Crazy Taxi 3 Demo. Klicken Sie dann auf Uninstall Crazy Taxi 3. Beantworten Sie die nächsten beiden Fragen jeweils mit OK, und klicken Sie abschließend auf Fertigstellen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Jardinains

Geschicklichkeitsspiel | Spielen Sie doch mal Tennis mit Gartenzwergen

Spiel installieren



1 Klicken Sie auf Jardinains und dann auf Überspielen.



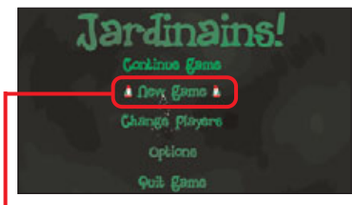
2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie auf Weiter.



4 Im nächsten Bildschirm klicken Sie auf Installieren, um die Installation zu starten. Nach der Installation klicken Sie auf OK. Im folgenden Auswahlbildschirm entfernen Sie per Klick den Haken vor Programm ausführen und beenden die Installation mit einem Klick auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

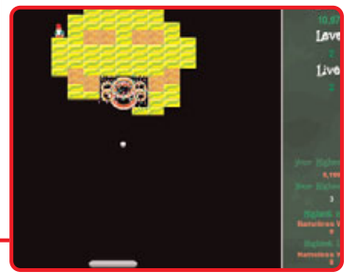


1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Play Jardinains!, und klicken Sie doppelt darauf.



2 Klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf den Menüpunkt New Game.

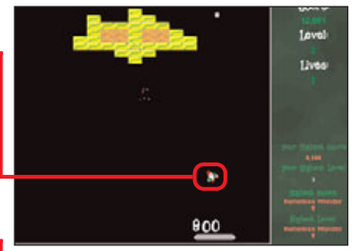
3 Wählen Sie einen der Schwierigkeitsgrade von leicht (easy) bis sehr schwer (insane), indem Sie auf den gewünschten klicken. Das Spiel beginnt.



4 Im Spiel geht es darum, eine am Boden befindliche Plattform immer wieder abprallen zu lassen, um damit einen oder mehrere Bälle in das Spielfeld zu schlagen. Verfehlen Sie einen Ball, so verlieren Sie eine Ihrer drei verfügbaren Plattformen. Im Spielfeld gilt es, mit den Bällen Objekte aus rechteckigen Blöcken zu zerstören. Die Plattform steuern Sie am besten mit der Maus von links nach rechts über den Bildschirm. Regelmäßig tauchen Gartenzwerge auf, die Sie mit Blumentöpfen bewerfen. Weichen Sie den Töpfen aus.



Herabfallende Gartenzwerge können Sie abprallen lassen, um Ihren Punktestand zu erhöhen.



Ab und zu fallen auch Bonusgegenstände herab, wie dieser Magnet. Der bewirkt beispielsweise, dass der Ball nicht gleich wieder abprallt, sondern zunächst auf der Plattform haften bleibt und erst durch einen Mausklick wieder abprallt.



Spiel beenden

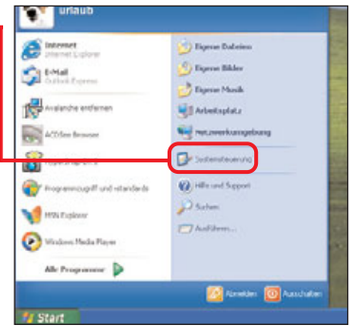
1 Wenn Sie das laufende Spiel beenden möchten, so drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt Esc. Im folgenden Startbildschirm klicken Sie mit der Maus auf Quit Game.



2 Haben Sie dagegen einen Durchgang regulär beendet, so können Sie mit einem Mausklick oder per Druck auf N das Spiel neu starten oder mit einem Druck auf Esc zum Startbildschirm zurückschalten, wo Sie, wie unter Punkt 1 beschrieben, das Spiel verlassen können.

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 Jardinains!, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen. Beantworten Sie die folgende Frage mit Ja und OK. Das Spiel wird nun von Ihrem Computer entfernt.

Anleitung und Spieletricks

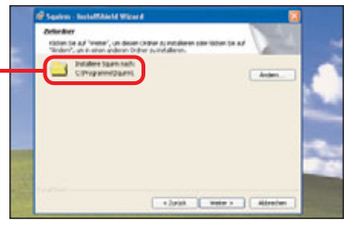
Squirm

Geschicklichkeitsspiel | Auf den Spuren des Klassikers „Pac Man"

Spiel installieren

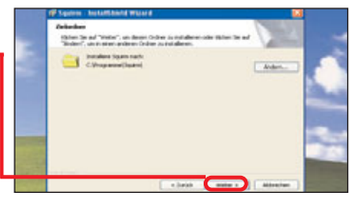


1 Klicken Sie auf Squirm und dann auf Überspielen.



2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie auf Weiter.



4 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Squirm, und klicken Sie doppelt darauf.

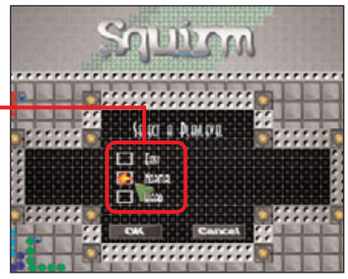


2 Klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf START GAME.

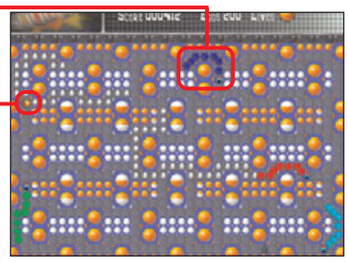
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks | Fortsetzung

3 Wählen Sie einen der drei Schwierigkeitsgrade („easy" = leicht„normal", „hard" = schwer), indem Sie auf den gewünschten klicken. Klicken Sie anschließend auf „OK". Das Spiel beginnt.



4 Im Spiel geht es darum, eine Kugel durch ein Labyrinth zu dirigieren, ohne dabei einen der vier Würmer zu berühren. Die Würmer legen Eier ab, die Sie aufsammeln müssen. Ihre gefräßige Kugel steuern Sie mit den Pfeiltasten ↑ nach oben, mit ↓ nach unten, mit → nach rechts und mit ← nach links. Haben Sie 200 Eier gefressen, dann startet eine Bonusrunde, in der Sie die Würmer fressen können. Ihren „Eier-Punktestand" können Sie hier ablesen. Nach der Bonusrunde startet die nächste der 50 Spielstufen. Pro Spieldurchgang stehen Ihnen drei Kugeln zur Verfügung. Für das Erreichen jeder fünften Spielstufe bekommen Sie ein neues Leben. Vorsicht: Hin und wieder geht „das Licht aus". Dann müssen Sie sozusagen „blind" navigieren. Versuchen Sie in dem Fall, schnell die kleine Glühbirne zu fangen, um das Licht wieder einzuschalten.



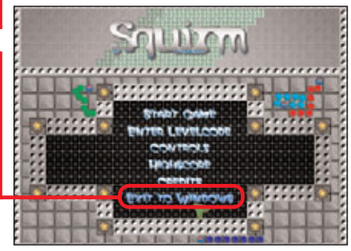


Spiel beenden

1 Wenn Sie das laufende Spiel beenden möchten, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt Esc. Drücken Sie dann Q, um es zu beenden.

2 Daraufhin sehen Sie die Bestenliste. Tragen Sie dort Ihr Kürzel ein, und klicken Sie anschließend auf OK, um zum Startbildschirm zu schalten. Klicken Sie auf Exit to Windows, um das Spiel zu verlassen, und bestätigen Sie nochmals mit OK.

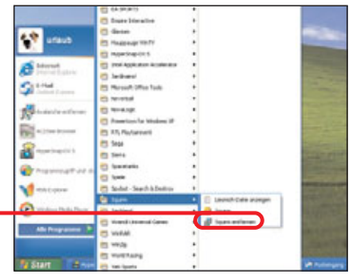




3 Wenn Sie einen Durchgang regulär beendet haben, sehen Sie ebenfalls die Bestenliste. Verfahren Sie dann genauso, wie unter Punkt 2 beschrieben.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger dann auf die Menüpunkte Alle Programme und Squirm und klicken dann auf Squirm entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja.



Anleitung und Spieletricks

Yeti Sports

Geschicklichkeitsspiel | Wie spielt man Baseball am Südpol? Mit Pinguinen!

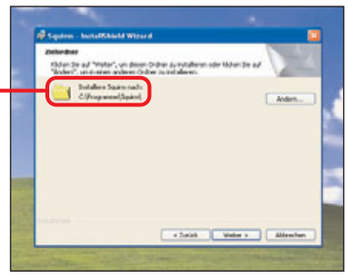
Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Yeti Sports und dann auf Überspielen.



2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

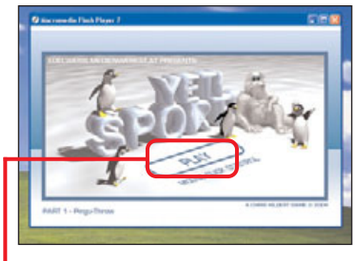
3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie auf Weiter.



4 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

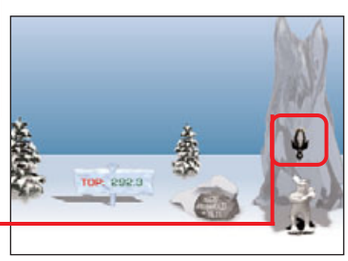
Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Yeti Sports Part 1, und klicken Sie doppelt darauf.

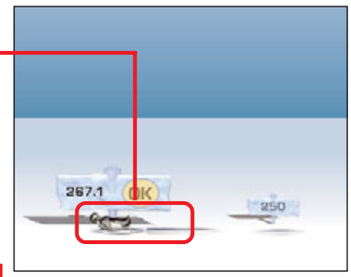


2 Klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf den Menüpunkt . Das Spiel beginnt.

3 Im Spiel geht's darum, einen Pinguin, der sich von einem Felsen stürzt, mithilfe einer Keule möglichst weit in die Landschaft zu „befördern". Mit einem Klick der linken Maustaste lassen Sie den Pinguin springen. Klicken Sie im richtigen Moment erneut, damit der Yeti die Keule schwingt und den Pinguin weiterkatapultiert. Je besser Sie den gefiederten Kerl getroffen haben, desto weiter fliegt er. Treffen Sie den Pinguin möglichst so, dass er in einem flachen Winkel fliegt, denn dann rutscht er noch ein ganzes Stück auf der Eisfläche. Treffen Sie den Pinguin dagegen so, dass er in einem steilen Winkel in die Luft fliegt, so wird er auch steil einschlagen – und das bedeutet zwangsläufig eine geringere „Schlagweite". Klicken Sie nach der Weitemessung auf OK für einen weiteren Versuch. Die Tagesbestleistung wird hier eingeblendet. Wenn Sie das Spiel beenden, wird dieser Eintrag jedoch gelöscht.







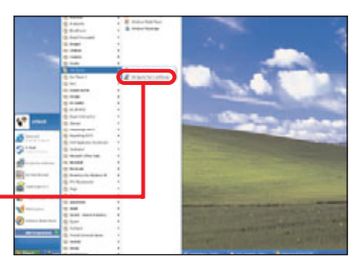


Spiel beenden

1 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie einfach mit der Maus auf , um es abzubrechen.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger dann auf den Menüpunkt Alle Programme, anschließend auf Yeti Sports und klicken dann auf Yeti Sports Part 1 entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Deus Ex
Invisible War

Actionspiel für PC | Keine einfachen Zeiten für junge Agenten: unsichtbare Kämpfe zwischen einflussreichen Mächten, und Sie mittendrin. COMPUTER BILD SPIELE hilft Ihnen hier auf die Sprünge

Spielverlauf siehe Test Seite 42

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines – Der Spielbildschirm

Ihr HUD (engl. Heads up Display) versorgt Sie ständig mit allen wichtigen Informationen. Im einzelnen sind dies:



1 Gesundheit: Ist der rote Balken innerhalb dieser Anzeige nicht mehr zu sehen, ist es um Sie geschehen. Halten Sie rechtzeitig Ausschau nach Medi-Packs oder Nahrung, um die Leiste wieder aufzufüllen. Tipp: Im Spiel finden Sie auch Zigaretten oder Alkohol. Lassen Sie die Finger davon, denn Sie nehmen durch den Konsum dieser Produkte tatsächlich Schaden.

2 Kompass: Anhand dieser Anzeige haben Sie die Richtung, in die Sie schauen, immer im Blick. Hilft ungemein bei der Orientierung.

3 Bioenergie: Der violette Indikator gibt Aufschluss über Ihre Bioenergie-Reserven. Die meisten Ihrer Bio-Modifikationen verbrauchen Energie, sobald sie aktiviert werden. Lediglich die passiven Modifikationen bilden hier eine Ausnahme. Stellen Sie sicher, dass genügend Energie zur Verfügung steht, indem Sie die Energiezellen, die Sie häufig im Spiel finden, einsammeln.

4 Modifikationsanzeige: In den sechs Feldern werden Ihre erworbenen Bio-Modifikationen angezeigt. Die einzelnen Modifikationen aktivieren Sie über das Biomod-Menü (B), oder über die Tasten F1 - F6 .

5 Gegner-Energie: Der rote Balken gibt Aufschluss über die Lebensenergie Ihres Gegners. Je niedriger, desto schwacher.

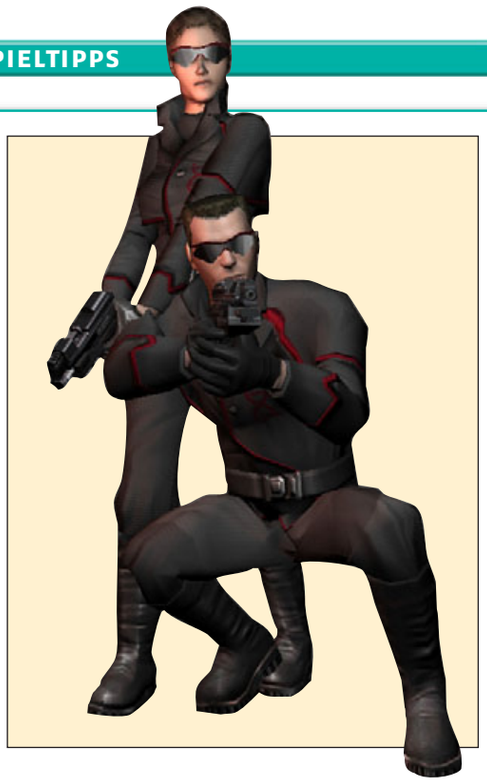
6 Freund/Feind-Anzeige: Anhand der Farbe des Zielkreuzes können Sie erkennen, mit wem Sie es zu tun haben: Blau = Freund, Gelb = Neutral, Rot = Feind.

7 Munitionsvorrat: Sämtliche Waffen verwenden grundsätzlich dieselbe Munition, allerdings mit unterschiedlich hohem Verbrauch. Den Munitionsvorrat Ihres aktuellen Magazins erkennen Sie an dem breiten violetten Balken. Die Anzahl der in Reserve befindlichen Magazine wird durch Magazin-Symbole (Kreis) dargestellt.

8 Gürtel: Der Gürtel bietet Platz für bis zu sechs verschiedene Gegenstände aus dem Inventar. Vorteil: Diese Gegenstände können Sie direkt – ohne Umweg über das Inventar – abrufen. Sie sollten dort also Objekte deponieren, die Sie häufig und schnell benötigen.

Organisationen

Die Templer



Die Geschichte dieses Ordens reicht bis tief in das Mittelalter zurück. Anfang des 12. Jahrhunderts entstand die Organisation als geistlicher Ritterorden in Jerusalem zum Schutz christlicher Wallfahrtsstätten und Pilger. Die Templer arbeiten Gerüchten zufolge an modernen Versionen von „Ritterrüstungen“, die fast jeder Waffe widerstehen können. Niemand weiß genau, wie viele Mitglieder der heutige Templerorden hat und welche Ziele sie genau verfolgen. Fest steht nur, was die Gruppierung von Bio-Implantaten hält: Da die Templer genetische Reinheit predigen, stellen die Bio-Modifikationen ihrer Ansicht nach die schlimmste Verunreinigung des menschlichen Erbguts dar. So werden die Templer auch für Terrorangriffe verantwortlich gemacht, die zum weltweiten Verbot von Bio-Modifikationen führen sollten.

Ziel: Erreichen von Reinheit durch Vernichtung aller Bio-Modifikationen und deren Anwender.



Die WTO

Die WTO (Welthandelsorganisation) trat nach dem großen Kollaps von 2032 in den Mittelpunkt des globalen Interesses. Die machtvolle Gruppierung hat sich den weltweiten Wiederaufbau zum Anliegen gemacht und ist bemüht, gemeinsam mit ihren Partnerregierungen für politische Stabilität und wirtschaftlichen Aufschwung zu sorgen. Der hohe Preis für die Hilfe: Wer mit der WTO zusammenarbeiten möchte, muss der Organisation die lückenlose Überwachung seines Territoriums zugestehen. In jeder größeren Stadt muss der WTO eine Schutzzone („Enklave“ oder „Arkologie“) zur Verfügung gestellt werden. Dadurch verfügt die Organisation in allen wichtigen Städten der Welt über Abhör- und Überwachungseinrichtungen, die ihr direkte Einflussnahme auf den Handel und das öffentliche Leben vor Ort ermöglichen.

Ziel: Weltweiter Friede und Stabilität durch ständige Überwachung und direkte Einflussnahme.





Orden der Bruderschaft

An der Spitze dieser straff hierarchisch gegliederten Organisation steht eine Frau, die nur unter dem Ordensnamen „Ihre Heiligkeit“ bekannt ist und von ihren Anhängern kultisch verehrt wird. Die mystisch-religiöse Bewegung umfasst Anhänger sämtlicher Konfessionen. Die Jünger des Ordens streben nach natürlicher Vervollkommnung und geistiger Selbstfindung. Außerdem setzt sich der Orden stark für den Umweltschutz ein. Seit dem großen Kollaps im Jahre 2032 hat der Orden mit seinen Heilsversprechen in aller Welt zahlreiche Anhänger gefunden. In allen großen Städten sind Ordenstempel zu finden, deren Vorsteher – die „Luminons“ – den Menschen Frieden und ein Ende des kriegerischen Chaos in der Welt versprechen. Zwar hat das ökologische Engagement zur Rettung der letzten natürlichen Landschaften auf der Erde dem Orden internationale Anerkennung verschafft, doch die Gegner des Ordens sprechen von einer „bedrohlichen Psychosekte“, denn in jüngster Vergangenheit wurden Andersgläubige häufig mit Waffengewalt angegriffen.

Ziel: Friede und Stabilität durch harmonische, natürliche Selbstfindung.

Deus Ex Invisible War

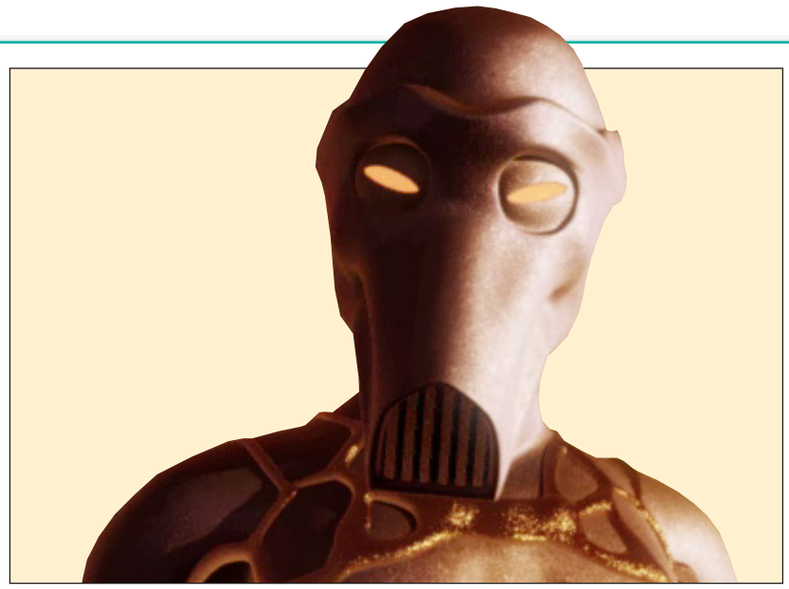
Organisationen | Fortsetzung



Die Illuminaten

Die einflussreiche und mächtige Gruppe zieht im Hintergrund die Fäden und agiert verdeckt. Die Geschichte dieser Geheimorganisation der „Erleuchteten" reicht bis in das 18. Jahrhundert zurück. Schnell gelang es der Organisation, viele Freimaurerlogen und Geheimbünde unter ihren Einfluss zu bringen. Bekannte und respektierte Persönlichkeiten wie Mozart, Knigge, Herder oder Goethe waren prominente Mitglieder des Geheimbundes. Die Idee der Illuminaten verbreitete sich von Paris und Italien in ganz Europa. In der Konsequenz wurde die Vereinigung 1785 verboten, es bleibt unklar, was danach mit dem Geheimbund geschah. Ende des 19. Jahrhunderts lebte die Gruppe kurzzeitig erneut auf. Vieles spricht dafür, dass die Illuminaten jetzt in verschiedenen Freimaurerlogen unter verdecktem Namen agieren.

Ziel: Die absolute politische Weltherrschaft.



Die Omar

Die Optimierung des menschlichen Körpers und Geistes mit technischen Mitteln ist das Hauptanliegen dieser weltweit verbreiteten Organisation. Die Omar verbindet ein fast schon fanatisch-religiöser Glaube an die Heilswirkung moderner Biomodifikations-Implantate. Ihrer Meinung nach ist die Zeit der Menschen abgelaufen, und das Zeitalter der gentechnisch perfektionierten „Superwesen" hat längst begonnen. Die Omar betreiben einen weltweiten Schwarzhandel und sind die bekanntesten Schmuggler illegaler, aber hoch wirksamer Waffen und Bio-Implantate.

Ziel: Persönliche Perfektion durch Gentechnologie und Bio-Modifikationen.

Das Bio-Modifikations-Menü

Allgemeines

Sehr früh im Spiel bekommen Sie die Möglichkeit, Ihren Körper durch Bio-Modifikationen „aufzurüsten". (siehe Spielverlauf auf S. 42) Durch die jeweils um drei Stufen optimierbaren Implantate erlangen Sie einen entscheidenden Vorteil gegenüber Ihren meist zahlenmäßig überlegenen Gegnern. Da Sie das Spiel auf verschiedene Art und Weise meistern können, sollten Sie sich schon vor Einsatz der ersten Implantate darüber im Klaren sein, welche Strategie Sie verfolgen wollen, und entsprechend den Einsatz der begehrten Implantate planen.



1 Licht: Über dieses Implantat verfügen Sie von Beginn an. Stellen Sie sich diese Modifikation wie eine „eingebaute Taschenlampe" mit unbegrenzter Energie vor. Sie aktivieren diese Modifikation mit der Taste F1.

2 Augen: Biomodifikationen der Augen verbessern Ihre Sehfähigkeiten derart, dass Sie sogar durch Wände schauen können.

3 Kopf: Modifikationen am Kopf lassen Sie beispielsweise für organische Gegner unsichtbar werden.

4 Körper: Durch Implantate im Körper können Sie sich ebenfalls unsichtbar machen, in diesem Fall für technische Einheiten (Roboter/Kameras).

5 Arm: Implantate in den Armen verleihen Ihnen enormen Kraftzuwachs. Praktisch: Dadurch können Sie weitaus mehr Gegenstände mit sich führen.

6 Beine: Mithilfe von Implantaten können Sie schleichen oder viel schneller laufen.

Bio-Modifikationen

Körper



AG-DF-Drone: Diese Drone sprengt gegnerische Raketen und Granaten, bevor diese gefährlich werden.



Thermal-Tarnfeld: Macht Sie unsichtbar gegenüber elektronischen Geräten wie Kameras oder Robotern.



Elektrostatische Entladung (illegal): Hiermit verursachen Sie im Nahkampf Schäden an elektronischen Geräten.

Auge



Sichtoptimierung: In höheren Optimierungsstufen können Sie mit dem Implantat durch Wände sehen.



Regeneration: Nach der Aktivierung der Modifikation werden Verletzungen automatisch behandelt.



Späh-Drone (illegal): Nach der Aktivierung können Sie die Drohne kurz steuern und mit „ihren Augen" sehen.

Schädel



Abschirmfeld: Das Schutzfeld dieser Drohne schützt Sie vor Umwelteinflüssen wie Giften und Strahlen.



Bio-Tarnfeld: Macht Sie unsichtbar für biologische Lebensformen, wie Menschen und Tieren.



Neuralschnittstelle (illegal): Dieses Implantat ermöglicht den Zugriff auf Computersysteme im Spiel.

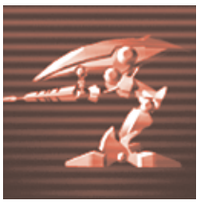
Arme



Kraftmodifikation: Vergrößert Schäden von Nahkampf- und Wurfangriffen und erhöht die Tragfähigkeit.



Biotoxin-Drohne: Diese Drohne attackiert organische Ziele lautlos mit Betäubungspfeilen.



Bot-Kontrolle (illegal): Ermöglicht die externe Kontrolle von Robotern (Bots), Kameras oder Geschützen.

Beine



Tempomodifikation: Mit dem Implantat werden Ihre Geschwindigkeit und Sprungweite erhöht, Sie können aus hohen Tiefen springen.



Schleichmodifikation: Nach Aktivierung dieser Bio-Modifikation können Sie lautlos gehen, laufen und springen.



Egel-Drohne (illegal): Diese Drohne entzieht organischen Lebensformen Energie und transferiert diese auf Ihr „Gesundheitskonto".



Afrika Korps vs. Desert Rats

Strategiespiel für PC | Nordafrika: kaum Wind, und die Sonne brennt. Kein Problem! Denn COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie im Zweiten Weltkrieg die ersten Einsätze im heißen Wüstensand unbeschadet überstehen Spielverlauf siehe Test Seite 70

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein



In allen Feldzügen von „Afrika Korps vs. Desert Rats" liegt der Schlüssel zum Erfolg in der überlegten Planung Ihrer Angriffe und dem gleichzeitigen Schutz Ihrer wertvollen Truppen mit einer sicheren Abwehrstrategie. Also: Erst denken, dann schießen.

Frontalgriffe führen meist zu großen Verlusten auf Ihrer Seite. Da Sie stets nur über ein begrenztes Kontingent an Einheiten verfügen und nur gelegentlich etwas Nachschub bekommen, sind solche Angriffe meist zum Scheitern verurteilt. Gehen Sie besser taktisch vor, indem Sie erst das Gebiet und den Gegner auskundschaften und anschließend Ihren Angriffsverband im Pause-Modus aufstellen. So können Sie in Ruhe Ihre Soldaten und Panzer in die richtige Stellung bringen, ohne dass Sie plötzlich von einem Gegenangriff überrascht werden. Hilfreich ist es, vor Angriffen oder nach ersten Eroberungen das Spiel zu speichern, damit Sie bei einem plötzlichen Gegenschlag nicht Ihre Fortschritte verlieren.

Einheiten bewegen

Einzelauswahl: Möchten Sie ein einzelnes Fahrzeug oder Fußsoldaten auswählen, klicken Sie mit einem Mausklick links auf das Gefährt.



Gruppenauswahl: Für größere Gruppenverbände mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck über die auszuwählenden Einheiten ziehen.



Zielpunkt setzen: Ausgewählte Einheiten schicken Sie mit einem Mausklick *rechts* zu dem Ort, an dem Sie Ihren Mauszeiger platziert haben.



Angriff starten: Ziehen Sie den Mauszeiger auf einen Gegner, verwandelt sich der Zeiger in ein rotes Zielkreuz. Mit einem Mausklick *rechts* starten Sie den Angriff auf den Gegner.



Karte



Um in der Wüste stets den Überblick zu behalten, hilft die Minikarte links unten im Spielbildschirm. Ihre Einheiten werden durch grüne Punkte (1), die der Gegner durch rote Punkte (2) dargestellt. Das helle Feld um Ihre Einheit zeigt das Sichtfeld Ihrer Soldaten an. Das große Symbol zeigt

Benutzeroberfläche



Rechts neben der Minikarte finden Sie die Benutzeroberfläche mit den Schaltflächen zum Erteilen von Befehlen. Je nach ausgewählter Einheit sind unterschiedliche Schaltflächen aktiv. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine Schaltfläche, wird deren Bedeutung angezeigt. Ein Klick führt den Befehl aus.

Lagebesprechung



Vor einem Feldzug stellen Sie in der Lagebesprechung Ihre Truppe zusammen. Neben der Standardeinstellung können Sie je nach verfügbaren Einheitenpunkten Ihren Verband individuell zusammenstellen. Klicken Sie dazu die Einheit an, die Sie austauschen möchten (1) und legen deren Anzahl fest (2).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Afrika Korps vs. Desert Rats

SPIELTIPPS

Kampagne Achsenmächte – Gefängnisausbruch

1 Nachdem Ihr Laster im Filmvorspann auf eine Mine gefahren ist, müssen Sie sich zu Fuß durch die Wüste kämpfen. Ziel ist, die vier Gefängnisausbrecher unbeschadet zum Fluchtpunkt im Norden zu bringen. Laufen Sie dazu einfach auf dem Weg weiter.



2 Nach kurzer Zeit auf dem Weg gelangen Sie in eine Wüstenoase mit kleinen Hütten. Gleich zu Beginn treffen Sie hier auf ein gutes Dutzend Wüstenkrieger, die Ihre vier Ausbrecher mit Waffengewalt aufhalten wollen. Greifen Sie zur Waffe, und weiter geht´s.



3 Haben Sie den Fluchtpunkt oben links im Norden erreicht, wartet dort ein Flugzeug mit der Widerstandskämpferin Lys Dornier. Da nur vier Personen ins Flugzeug passen, bleibt Erich von Hartmann freiwillig zurück, um die Verfolger aufzuhalten.



4 Mit dem Maschinengewehr hinter der Sandsackstellung hält Hartmann die heran stürmenden Nomaden auf. Steigen Sie dann in den deutschen Truppentransporter, um zu flüchten. Verlassen Sie nun die Karte beim Signalpunkt im Westen.



Kampagne Achsenmächte – Durchbruch

1 Gleich beim Startpunkt lauern einige englische Schützen. Pausieren Sie das Spiel, um Ihre Truppe in Formation zu bringen, und klären Sie das Gebiet vorsichtig auf. Stellen Sie nun eine schlagkräftige Gruppe Fußsoldaten zusammen, um das Gebiet zu erobern.



2 Laufen Sie vom Startpunkt mit Ihren Soldaten den Weg nach oben. Dort treffen Sie auf zwei englische Schützen neben einem Motorrad. Haben Sie das Gebiet geklärt, warten Sie noch mit dem Übernehmen der Fahrzeuge, da Sie sonst in eine Falle laufen.



3 Schicken Sie Ihre Soldaten zurück zum Startpunkt. Begleitet vom SD.KFZ 250-Truppentransporter, laufen Ihre Soldaten nun den Weg nach links. Nach der Kurve treffen sie auf rund ein halbes Dutzend englische Schützen, die einige Fahrzeuge bewachen.



4 Bekämpfen Sie mit Ihren Soldaten nun die Engländer. Zum Schutz Ihrer Fußsoldaten schicken Sie den gepanzerten und mit einem schweren Maschinengewehr ausgestatteten Truppentransporter voraus. Nehmen Sie dann mit Ihren Soldaten die Panzer ein.



Kampagne Achsenmächte – Durchbruch | Fortsetzung

5 Haben Sie mit Ihren Sodaten die beiden englischen Panzer bemannt, fahrenSie mit den Fahrzeugen an den Rand der Oase. Aus sicherer Entfernung schießen Sie auf die Gebäude, in denen sich Gegner versteckt halten, bis diese zerstört sind.



6 Ihren SD.KFZ 250-Truppentransporter schicken Sie durch die Oase zum Ausgang an den Ortsrand. Beim Durchfahren treffen Sie auf zahlreiche englische Soldaten, die versuchen, in Gebäuden Schutz zu suchen. Erwischen Sie sie am besten vorher.



7 Schicken Sie nun Ihre beiden Panzer ebenfalls zum Ausgang der Oase, um dort den Gegenangriff der Engländer aufzuhalten. Treffen Sie auf Ihrem Weg durch die Oase noch auf englische Soldaten, zerstören Sie einfach die umliegenden Gebäude.



8 Den ersten Panzer, den Sie zu Beginn am Eingang der Wüstenoase erobert haben, platzieren Sie so im Eingangsbereich, dass er den englischen Panzervorstoß aufhält. Hilfreich ist es, wenn Sie zusätzlich Soldaten in den Gebäuden platzieren.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Starsky & Hutch für PC

Auf der Jagd nach Kriminellen ist Ihnen jedes Mittel recht – sogar die Tricks der Unterwelt

1 Klicken Sie auf Start und anschließend auf Arbeitsplatz.

2 Suchen Sie jetzt die Festplatte und das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert ist. Haben Sie das Spiel entsprechend den Herstellervorgaben installiert, so klicken Sie jeweils doppelt auf Lokaler Datenträger und auf Programme.

3 Weiter geht es mit einem Doppelklick auf den Eintrag Empire Interactive und einem weiteren Doppelklick auf Starsky & Hutch.

4 Danach sehen Sie das Spielverzeichnis. Klicken sie darin mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle. Wählen Sie dann per Klicks Neu und Textdokument.

5 Klicken Sie danach die Zeile Neu Textdokument doppelt an, um die soeben erstellte Textdatei zu öffnen.

6 Tippen Sie nun einen oder mehrere der rechts stehenden Cheats ein. Achten Sie auf die korrekte Schreibweise, und schließen Sie jede Eingabe per Druck auf R ab.

7 Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf Datei und danach auf Speichern unter... Tippen Sie als Dateiname: den folgenden Text ein: LOCAL.INI.

8 Klicken Sie danach noch neben Dateityp: auf, und wählen Sie per Klick Alle Dateien aus. Mit einem Klick auf Speichern schließen Sie den Vorgang ab.

Eingabetext	Wirkung
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Sie können trotz verlorenen Einsatzes weiterspielen.
PlayerUseAI=TRUE	Der Computer spielt für Sie.
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Alle unbeteiligten Autos verschwinden.
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	„Freie Streife“ wird freigeschaltet.
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE	„TV Specials“ werden freigeschaltet.
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Alle Autos werden freigeschaltet.
MONSTER_TRUCK=TRUE	Gewähltes Auto wird zum Monstertruck.
CARLOS_FANDANGO=TRUE	Gewähltes Auto erhält breite Reifen.

Battlestar Galactica für Xbox

Von einer Galaxie schnell zur nächsten – mit diesen Cheats kein Problem

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Statt, wie üblich, einen Einsatz sofort zu beginnen, wählen Sie im Hauptmenü per Steuerkreuz den Menüpunkt OPTIONEN aus und drücken **A**, um die Auswahl zu bestätigen.

3 Wählen Sie danach den Menüpunkt EXTRAS aus. Drücken Sie auch hier **A**, um fortzufahren.

4 Dann sehen Sie das „Extras“-Menü. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz folgende Richtungstasten hintereinander: ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ←, →. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, beugt sich kurz ein Crewmitglied ins Bild und gibt einen zustimmenden Grunzlaut von sich.

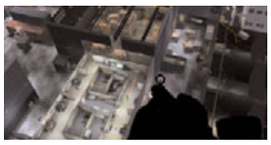
5 Nun können Sie alle Menüpunkte im Menü EXTRAS jeweils mit **A** auswählen – die Extras rund um Spiel und Serie sind nun komplett freigeschaltet.

6 Drücken Sie dann **B**, und wählen Sie per Steuerkreuz den Punkt CHEAT-MENÜ aus. Drücken Sie danach **A**.

7 Jetzt können Sie per Steuerkreuz besonders interessante Dinge auswählen, zum Beispiel Unverwundbarkeit AN. Sobald Sie alles nach Ihren Wünschen eingestellt haben, drücken Sie **A**, um die Änderungen zu bestätigen.

8 Drücken Sie anschließend **B**, wählen Sie per Steuerkreuz MISSION BEGINNEN aus, und drücken Sie danach **A**, um mit dem Spiel zu beginnen.

Rainbow Six 3 – Raven Shield für PC



Frei wie ein Vogel – dank Cheat.

Mit diesen Schummeltricks hat die Terroristenbekämpfung durchschlagenden Erfolg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im laufenden Spiel drücken Sie X. Im daraufhin aufgeklappten Menü drücken Sie so lange Del, bis eventuell vorhandene Zeichen gelöscht sind.

3 Tippen Sie dann einen der rechts aufgeführten Trickbegriffe ein, und bestätigen Sie jeden mit R. Noch ein Druck auf X, und die Eingabemaske verschwindet wieder.

Eingabetext	Wirkung
God	Ihre Spielfigur ist unsterblich.
GodTeam	Spielfigur und Team sind unsterblich.
GodHostage	Alle Geiseln sind unsterblich.
GodAll	Aktiviert alle Unsterblichkeitsvarianten.
Ghost	Ihre Spielfigur kann fliegen und sich durch Wände bewegen.
Walk	Hebt den Befehl „Ghost“ wieder auf.
FullAmmo	Sie bekommen volle Munition.
BehindView 1	Sie sehen Ihre Spielfigur von hinten.
BehindView 0	Sie spielen aus der „Ich-Perspektive“.
ToggleUnlimitedPractice	Spiel läuft auch beim Erreichen der Spielziele weiter.
ToggleCollision	Ihre Spielfigur kann durch Teammitglieder und Gegner hindurchlaufen.
ToggleThreatInfo	Gefahren werden grafisch angezeigt.
NeutralizeTerro	Alle Terroristen werden getötet.

Eingabetext	Wirkung
DisarmBombs	Bomben werden entschärft.
RescueHostage	Alle Geiseln werden befreit.
PlayerInvisible	Sie werden für den Gegner unsichtbar.
TSurrender	Terroristen geben auf.
TSprayFire	Terroristen schießen um sich.
TAimedFire	Terroristen zielen und schießen auf Sie.
TRunAway	Terroristen fliehen.
TNoThreat	Terroristen sind ungefährlich für Sie.
RendSpot	Aktionspunkte der Terroristen zeigen
ShowFOV	Gesichtsfelder anzeigen
Route	Zeigt, wohin sich Terroristen und Geiseln aktuell bewegt haben.
RouteAll	Zeigt alle möglichen Wege der Terroristen und Geiseln.
KillThemAll	Alle computergesteuerten Spielfiguren sterben sofort.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Secret Weapons over Normandy für Playstation 2 und Xbox

Gib mir alles: alle Einsätze, unbegrenzte Munition und, wenn's sein muss, Piloten mit riesigen Köpfen

1 Legen Sie die Spiel-Scheibe in die Playstation 2 oder Xbox ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Ist das Spiel geladen, drücken Sie die **Start**-Taste, um ins Hauptmenü zu schalten.



Darin können Sie mit der Spieletastatur zum Beispiel den folgenden Cheat mit der Wirkung „alle Spielstufen freischalten" eingeben.

3 Starten Sie danach ein Neues Spiel, und wählen Sie anschließend den Spielmodus Sofort Action aus. Haben Sie die Tastenfolge richtig eingegeben, so können Sie nun mit ⬅ und ➡ zwischen allen verfügbaren Einsätzen wählen, zum Beispiel

Umgebung: Im Herzen Deutschlands.

4 Starten Sie dann zu Ihrem Kampfeinsatz. Dazu drücken Sie beim Playstation-2-Spiel, wie gewohnt, die **X**-Taste und bei der Xbox-Version die **A**-Taste.

5 Sobald das Spiel geladen ist, sehen Sie, wenn Sie den jeweiligen Cheat eingegeben haben, wie die Piloten in den Flugzeugen über riesige Luftballonköpfe verfügen oder Sie unbegrenzt schießen können.



Fliegen ist eben Kopfarbeit: Kampfpilot mit Riesen-Rübe.

Eingabe für Playstation 2	Wirkung
⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ➡, ⬇, ⬅, L1, R1	Unbegrenzt Munition
⬆, ⬇, ⬅, ➡, L1, R1, L1, R1	Alle Stufen des Spielmodus' „Sofort Action" sind freigeschaltet.
➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, L1, R1, L1, R1	Piloten mit riesigen Köpfen

Eingabe für Xbox	Wirkung
⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ➡, ⬇, L, L, R	Unbegrenzt Munition
⬆, ⬇, ⬅, ➡, L, R, L, R	Alle Stufen des Spielmodus' „Sofort Action" sind freigeschaltet.
➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, L, R, L, R	Piloten mit riesigen Köpfen

SWAT – Global Strike Team für Playstation 2 und Xbox

Mit den richtigen Tricks werden Sie zum unsterblichen Helden

1 Legen Sie die Spiel-Scheibe in die Playstation 2 oder Xbox ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie mit der **Start**-Taste ins Hauptmenü geschaltet haben, wählen Sie darin per **X**-Taste (PS 2) oder **A**-Taste (Xbox) die KAMPAGNE.

3 Falls Sie noch kein eigenes Profil angelegt haben, schalten Sie, wieder per **X**- bzw. **A**-Taste, zur PROFIL-AUSWAHL für die Eingabe des Spielernamens. Haben Sie bereits ein Profil, so wählen Sie es aus.

4 Mit ⬅ und ➡ wählen Sie die Buchstaben aus, und mit **X** bzw. **A** bestätigen Sie die Eingabe. Sind Sie damit fertig, dann wählen Sie ENDE aus und Drücken zur Speicherung des Profils erneut **X** bzw. **A**.

5 Im folgenden Menü MISSION WAHLEN können Sie jetzt den ersten Cheat zum Freischalten aller Spielstufen eingeben. Sobald Sie die Tastenfolge richtig gedrückt haben, können Sie mit ⬅ und ➡ zwischen den Einsätzen wählen.

6 Starten Sie jetzt mit **X** bzw. **A** einen der verfügbaren Einsätze, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



7 Ist das Spiel gestartet, so können Sie die weiteren Cheats eingeben, indem Sie das Spiel mit der **Start**-Taste auf Pause schalten. Mit ⬆ und ⬇ wählen Sie OPTIONEN aus und bestätigen Ihre Wahl mit **X** bzw. **A**.

8 Geben Sie jetzt die weiteren Cheats ein, um unsterblich zu werden oder Munition ohne Ende zu erhalten.

Eingabe für Playstation 2	Wirkung
⬆, L1, ⬇, R1, ⬅, L1, ➡, R1, ⬆	Freie Auswahl aller Spielstufen
⬆, ⬇, ⬅, ➡, L2, R2	Ihre Spielfigur wird unsterblich.
⬅, ➡, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, R2, L2	Unendlich viel Munition ohne Nachladen (allerdings keine Granaten)

Eingabe für Xbox	Wirkung
⬆, L, ⬇, R, ⬅, L, ➡, R, ⬆	Freie Auswahl aller Spielstufen
⬆, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, weiß, schwarz	Ihre Spielfigur wird unsterblich.
⬅, ➡, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, schwarz, weiß	Unendlich viel Munition ohne Nachladen (allerdings keine Granaten)

Legacy of Kain – Defiance für Playstation 2

Wer im Schattenreich siegen will, sollte durchaus ein paar Tricks auf Lager haben

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in die Playststation 2 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, wählen Sie darin Spiel starten aus und bestätigen Ihre Entscheidung mit einem Druck auf die **X**-Taste.

3 Ist das Spiel gestartet, so können Sie jederzeit im Pausenmenü einen der folgenden Cheats eingeben. Sie schalten ins Pausenmenü, indem Sie die **Start**-Taste drücken.

4 Drücken Sie nun eine der Tastenfolgen aus der nebenstehenden Liste.

5 Anschließend spielen Sie „Legacy of Kain – Defiance" mit Fortsetzen weiter. Sicherlich werden Sie sofort bemerken, dass die Kräfte Ihrer Spielfigur sich erheblich weiterentwickelt haben.



Kain war ihr Schicksal: Der Held des Spiels macht alle Gegner platt.

Eingabe	Wirkung
⬆, ⬇, ➡, ⬇, R1, R2, ⬇, ▲, L1	Ihre Spielfigur wird unsterblich.
⬅, ➡, ⬅, ➡, R1, L1, ●, ▲, ⬇	Gesundheitswert wird aufgefüllt.
⬇, ⬇, ⬆, ⬅, R1, R2, ⬇, ▲, ●	Unbegrenzte dunkle Macht
⬅, ⬅, ⬆, ⬆, L1, R2, ●, ⬇, ▲	Ihre Spielfigur erhält alle Verstärkungen.
R1, ⬇, R2, L1, ➡, R2, ▲, ⬇, L1	Alles Wissen aus den Büchern der dunklen Macht
⬆, ⬇, ⬅, ➡, R2, L2, ▲, ⬇, ●	Ihre Spielfigur kämpft mit einer Papprolle.

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

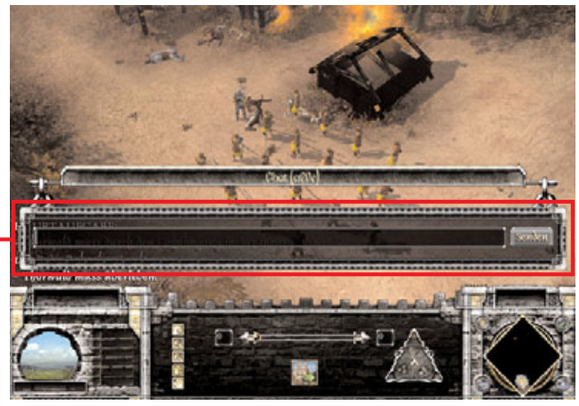
Castle Strike Version 1.0 für PC

Burgen bauen, Schlachten schlagen – mit diesen Tricks sind Sie dabei garantiert erfolgreich

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im laufenden Spiel drücken Sie die R -Taste, um das Eingabefeld aufzurufen.

3 Tippen Sie hier nun die verschiedenen Tricks aus der nebenstehenden Tabelle ein, und drücken Sie zum Abschluss die R -Taste, um das Eingabefeld wieder zu schließen. Der Weg zu Reichtum und Ruhm ist damit geebnet.



Eingabetext	Wirkung
therock	Sie erhalten 1000 Steineinheiten.
ent	Sie erhalten 1000 Holzeinheiten.
gabriel	Sie erhalten 1000 Erzeinheiten.
dutyfree	Sie erhalten 1000 Goldeinheiten.
itsgoodtobetheking	Je 10 000 Einheiten von allem
myhomeismycastle	Maximaler Wohnraum für Ihre Spielfiguren
keepemcoming	Unverwundbare Truppen
lamsolame	Spielstufe (Mission) gewinnen

Dungeon Siege – Legends of Aranna Version 1.50.56 für PC

Geben Sie den Monstern Saures – mit den aktuellen Tricks wird das alles noch viel saurer

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des laufenden Spiels die R -Taste, um das Eingabefeld für die Cheats aufzurufen.

3 Tippen Sie darin einen der Tricks aus der nebenstehenden Tabelle ein.

4 Drücken Sie die R -Taste, um den Trick für das laufende Spiel zu aktivieren.

5 Jetzt kann Sie keiner mehr aufhalten. Mit so viel Geld und Zaubersprüchen auf der hohen Kante werden Sie spielend mit jedem Monster im ganzen Reich fertig.





Alles auf Linie gebracht: Der Trick +xrayvision verschafft Ihnen einen ganz neuen Eindruck von der sonst so vertrauten Spielumgebung.

Eingabetext	Wirkung
+zool	Unverwundbarkeit
+checksinthemail	Viel Geld
+sixdemonbag	Sechs Zaubersprüche
+sniper	Unendliche Reichweite für Bogenschützen
+potionaholic	3 Zaubertränke für Mana und Gesundheit
+minjooky	Kleine Spielfiguren
+maxjooky	Große Spielfiguren
+version	Spielversion anzeigen
+loefervision	Nebel des Kampfes auf dem Spielfeld ausblenden
+xrayvision	Grafikoberflächen ein-/ausschalten
+rings	Auswahlringe ein-/ausschalten

Vietcong – Official Mission Pack Fist Alpha (Version 1.0) für PC

Ein Soldat im Dschungel hat kein langes Leben. Doch mit diesen Tricks hält er besser durch

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie anschließend einen Feldzug oder einen Einzeleinsatz aus.

3 Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste ^. Daraufhin wird das Befehlsfeld („Konsole“) für Tricks geöffnet.

4 Löschen Sie alle eventuell vorhandenen Zeichen, tippen Sie giftfrompterodon ein, und drücken Sie R . Daraufhin informiert eine Meldung darüber, dass Sie die Trickbegriffe nun eintippen können.

5 Suchen Sie sich einen Cheat aus der nebenstehenden Tabelle aus, und tippen Sie den Code ein. Um den Trick zu aktivieren, drücken Sie R , und dann ^, um das Eingabefeld wieder zu schließen.





Karneval im Dschungel: Per Trick verwandeln Sie Ihre Gegner in hungrige Kannibalen mit Totem-Maske.

Eingabetext	Wirkung
chtkostej	Unverwundbarkeit
chtheal	Volle Gesundheit
chtammo	Volle Munition
chtgrenades	Granaten
cht3pv x	Wenn Sie für **x** eine **1** einsetzen, können Sie sich bei Ihrem Einsatz selbst über die Schulter schauen. Mit **0** schalten Sie wieder zur Ich-Ansicht.
chtcannibals	Feinde tragen Totem-Masken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tony Hawk's Underground für Playstation 2

Mit diesen geheimen Tricks bringen Sie Ihre Skater perfekt in die Balance

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt OPTIONEN/MTX-DEMO an, und drücken Sie die Taste ✕.

3 Danach markieren Sie den Punkt CHEAT-CODES und drücken dann erneut die Taste ✕.

4 Geben Sie nun eines der Passwörter aus der nebenstehenden Tabelle ein. Dazu drücken Sie das digitale Steuerkreuz nach oben, unten, links oder rechts, um den entsprechenden Buchstaben zu markieren, und wählen den mit einem Druck auf ✕. Um die Eingaben zu beenden, markieren Sie schließlich Fertig und drücken dann erneut ✕.



Eingabetext	Wirkung
letitslide	Fahrer führt perfekten Rail aus.
keepitsteady	Fahrer führt perfektes Manual aus.
getitup	Anziehungskraft wie auf dem Mond
digivid	Alle Filme freigeschaltet

5 Um ein weiteres Passwort einzugeben, gehen Sie vor, wie unter 3 und 4 beschrieben.

6 Um sich die freigeschalteten Filme anzuschauen, wählen Sie im Hauptmenü erneut die Zeile OPTIONEN/MTX-DEMO und im darauf folgenden Menü den Punkt THUG-FILME. Markieren Sie den Film Ihrer Wahl, und drücken Sie die Taste ✕.

7 Um einen der Cheats zu aktivieren, die das Spielgeschehen beeinflussen, beginnen Sie eine neue Partie, wie gewohnt. Während des Spiels drücken Sie auf der Spieletastatur den **START**-Knopf. Daraufhin sehen Sie das Pause-Menü, in dem Sie die Zeile OPTIONEN markieren und dann ✕ drücken.

8 Danach markieren Sie den Punkt CHEATS und drücken dann erneut die Taste ✕.

9 Sie sehen daraufhin das Cheat-Menü. Markieren Sie jetzt einfach einen oder mehrere Cheats Ihrer Wahl, und drücken Sie dann die Taste ✕, um die Cheats ein- oder auszuschalten.



Need for Speed Underground für Playstation 2

Um nicht auf der Strecke zu bleiben, schalten Sie sich doch einfach spätere Strecken frei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Geben Sie dann einfach nur im Hauptmenü zügig eine oder auch mehrere der Tasten- und Steuerkreuzrichtungsfolgen aus der rechts stehenden Tabelle ein, um dadurch die zugehörige Wirkung auszulösen. Dabei ist es gleichgültig, welche Zeile Sie im Hauptmenü markiert haben.



3 Starten Sie ein Rennen, wie gewohnt. In der jeweiligen Streckenkategorie stehen Ihnen alle Kurse zur Verfügung.

Eingabe	Wirkung
↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■	Alle Rundkurs-Strecken freigeschaltet
↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓	Alle Sprint-Strecken freigeschaltet
→, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2	Alle Drag-Strecken freigeschaltet
←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2	Alle Drift-Strecken freigeschaltet

Links 2004 für Xbox

Es ist noch kein Golfprofi vom Himmel gefallen. Macht nichts, Sie können ja tricksen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Für diesen Trick wird Ihnen ein wenig Fingerakrobatik abverlangt. Halten Sie im Hauptmenü die beiden Tasten **L** und **R** gemeinsam gedrückt, betätigen Sie dann zusätzlich und ebenfalls gleichzeitig die Tasten **X** und **Y**, um sämtliche Kurse freizuschalten.

3 Starten Sie nun einfach eine Partie Golf, wie gewohnt. Im Kurs-Auswahlmenü stehen Ihnen fortan sämtliche Golfplätze zur Verfügung.



Die Platzreife für alle Kurse erwerben Sie auch, ohne (sich) lange rumzuschlagen.

Findet Nemo für Gameboy Advance

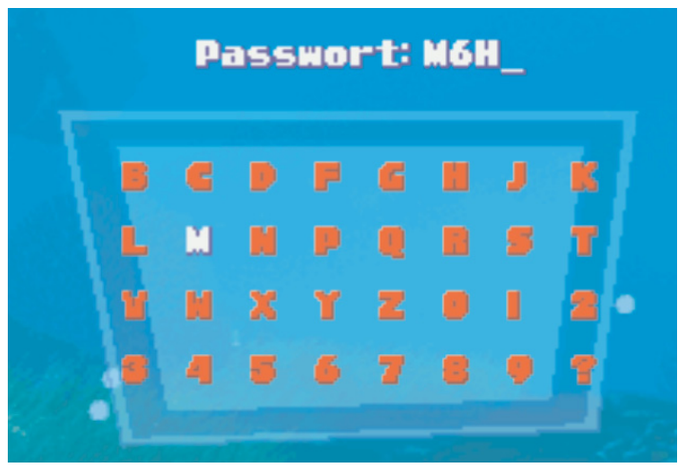
Viele Abenteuer sind zu bestehen, bis Nemo gerettet ist. Mit dem richtigen Passwort geht's bedeutend einfacher

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü Passwort, und drücken Sie **A**.

3 Geben Sie das Passwort **M6HM** ein. Dazu drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach oben, unten, links oder rechts, um den entsprechenden Buchstaben zu markieren, und wählen den mit einem Druck auf **A**.

4 Nachdem Sie den letzten Buchstaben eingegeben haben, geht's automatisch weiter in ein Auswahlmenü. Markieren Sie dort den gewünschten Spielabschnitt, und drücken Sie **A**.



Nur vier Buchstaben trennen Sie vom Erlebnis, sämtliche Abschnitte zu spielen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

Preise im Wert von 5775 Euro

COMPUTER BILD SPIELE und Vobis
verlosen Preise im Gesamtwert von 5775 Euro. Viel Glück!

3 x je ein Computer mit 19-Zoll-Flachbildschirm und 5.1-Lautsprechersystem

Drei Mal zu gewinnen: Vobis-Computer Vobis Power 64 3200+XD mit 19-Zoll-TFT-Bildschirm und dem Raumklang-Boxenset HS Subwoofer 5.1

Machen Sie mit, und gewinnen Sie mit etwas Glück einen „Vobis Power 64 3200+XD"-PC mit Flachbildschirm und Raumklang-Lautsprechersystem. Die Daten im Einzelnen: Herzstück des Computers ist ein Prozessor „AMD Athlon64 3200+". Stolze 1024 Megabyte DDR-SDRAM-Arbeitsspeicher (statt 512 MB der Standardversion) garantieren flüssiges Arbeiten und Spielen. Die 120-Gigabyte-Festplatte fasst jede Menge Daten. Dazu gibt es eine Nvidia-Grafikkarte „FX 5200" mit 128 MB und TV-Empfang sowie einen DVD/CD-RW-Multiformat-Brenner. Wahre Größe zeigt der 19-Zoll-Flachbildschirm „Vobis 965 TFT". Damit ist dieses Komplettsystem ideal bestückt für Spielprofis und für alle, die beim Arbeiten viel Platz auf dem Monitor benötigen. Und für die Ohren gibt's das Vobis-Lautsprechersystem „HS Subwoofer 5.1" für perfekten Raumklang. Genaue Informationen zu diesem Angebot finden Sie im Internet unter **www.vobis.de**.

Der Wert beträgt 1925 Euro pro Komplettsystem.



So machen Sie mit

Surfen Sie zu Hause im Internet? Schreiben Sie uns kurz, ob Sie a) keinen Internet-Anschluss, b) ein Modem, c) einen ISDN- oder d) einen DSL-Anschluss haben. Jeder Teilnehmer und jede Antwort (auch per E-Mail oder Fax) hat die gleichen Gewinnchancen.

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 26. 3. 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.

Plattenbau

Viel Raum auf kleiner Fläche – das ist der Vorteil nicht nur von monumentalen Bauten auf der grünen Wiese, sondern auch von fassungsstarken Festplatten für den PC. COMPUTER BILD SPIELE hat 16 aktuelle Typen mit viel Speicherplatz für Ihre Spiele und Arbeitsprogramme getestet

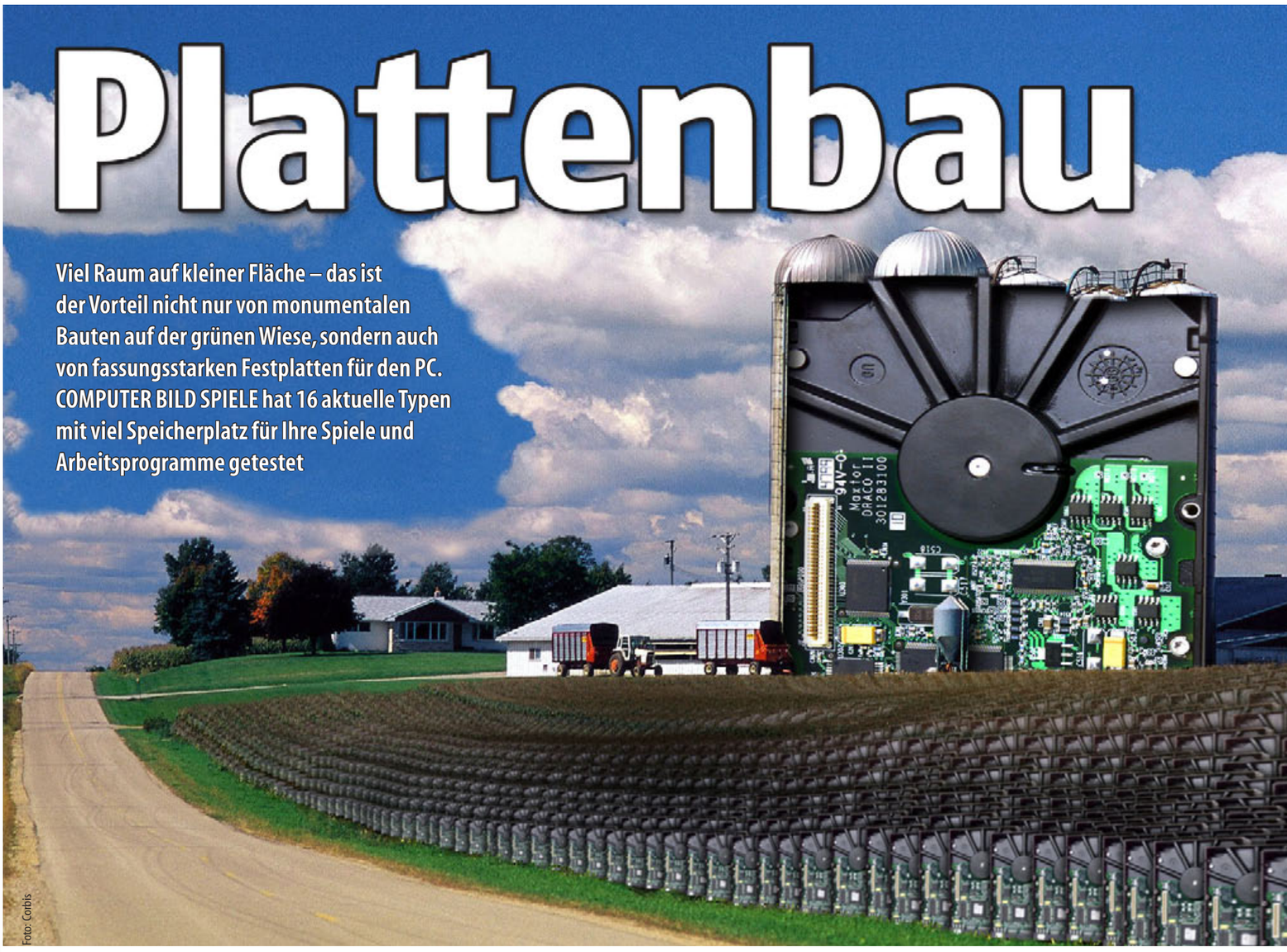


Foto: Corbis

Unterhaltung am Computer frisst Platz. Spiele, Musik oder gar Filme beanspruchen reichlich „Wohnraum" auf der Festplatte. Ist alles ausgebucht, dann benötigen Sie einen großzügigen Neubau. Ein Beispiel: Für die Installation von zehn modernen Spielen benötigen Sie heute im Schnitt zwischen acht und zehn **Gigabyte** S.174. Zehn Stunden Musik im **MP3** S.174-Format belegen 600 **Megabyte** S.174. Je nach Dateiformat und Bildqualität verzehren zehn Spielfilme von je 90 Minuten Länge zwischen sechs und zehn Gigabyte Speicherplatz.

Noch vor drei Jahren war ein Computer mit 40-Gigabyte-Festplatte Stand der Technik. Heute gilt das Vierfache – also mindestens 160 Gigabyte – als Minimum. Der Kauf einer kleineren Platte lohnt sich nicht. COMPUTER BILD SPIELE hat deshalb für diesen Vergleichstest nur Modelle berücksichtigt, deren Hersteller mindestens 160 Gigabyte Fassungsvermögen angeben.

Die neue Festplatte sollte nicht nur ein riesiges Archiv zur Verfügung stellen, sondern darin alles Gesuchte auch blitzartig finden – also schnell lesen können. Na ja, ein neuer Geschwindigkeitsrekord wurde in diesem Test nicht aufgestellt. Die „Hitachi Deskstar 7K 250 (160 GB)" gab mit einer **Zugriffszeit** S.174 von 12,4 Millisekunden das Tempo vor. Das ist Eile mit Weile und wirklich nur „befriedigend". Richtig lange Wartezeiten sollten Käufer der „Western Digital WD 2500 JB" einkalkulieren: 22,7 Millisekunden sind ein „mangelhaftes" Zwischenergebnis.

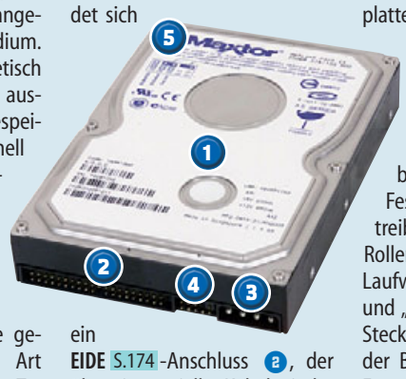
Auch das Bunkern neuen Materials im Archiv, also das Schreiben von Daten, sollte beschleunigt ablaufen. Wieder gewann eine Hitachi-Festplatte das Rennen: Die „Deskstar 7K 250 (250 GB)" lieferte mit 5,6 Millisekunden eine „sehr gute" Vorgabe. Von diesem Schrittmacherdienst gänzlich unbeeindruckt zeigte sich erneut die WD 2500 JB von Western Digital, die mit „ausreichenden" 13,5 Millisekunden dem Feld hinterher hechelte.

Doch Geschwindigkeit alleine ist noch keine stolze Leistung, zur Hetzerei wird sie erst, wenn die Maschine ständig hin und her laufen muss. Bruchstücke sehr großer Dateien werden nämlich immer dort gelagert und wieder abgerufen, wo gerade Platz ist. Das Lesen und Schreiben solcher „Riesenpuzzles" ist eine echte Herausforderung, mit der die „Samsung Spinpoint SP 1614 N" „sehr gut" umging: Rund 48 Megabyte pro Sekunde setzten die Bestmarke. Zum Vergleich: Die „Maxtor Diamond Max 16 250 GB" schaffte beim Lesen gerade mal „befriedigende" 21,4 Megabyte pro Sekunde und schlug sich lediglich beim Schreiben mit 30,9 Megabyte pro Sekunde „gut".

Wie eingangs gesagt: Eine neue Festplatte kauft, wer mehr Speicherplatz braucht. Schön, wenn man sich dann auf die Herstellerauskunft verlassen kann. Kann man aber nicht, denn die Firmen geben die Kapazität einer Festplatte so an, als entspreche ein Megabyte exakt einer Million **Byte** S.174. Tatsächlich sind es aber 1 048 576 Byte. Beispiel: Die Firma Maxtor nennt für ihre „Maxline 2 300 GB" ein Fassungsvermögen von 300 Gigabyte. Effektiv sind es jedoch „nur" 286,1029 Gigabyte (siehe Tabelle „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten). Hier wird der Kunde also um 12,9 Gigabyte, das sind immerhin fünf Prozent, „geprellt". Allerdings ist die Speicherkapazität dieses Maxtor-Modells eine „sehr gute" und die mit Abstand

FESTPLATTE IM DETAIL

Die Festplatte ist ein in den Computer eingebautes (oder auch außen per Kabel angeschlossenes) Speichermedium. Die Daten werden magnetisch auf fest montierten, nicht austauschbaren Scheiben gespeichert 1, die sich sehr schnell drehen. Das Fassungsvermögen aktueller Festplatten wird in **Gigabyte** S.174 angegeben. Auf der Festplatte finden sowohl Spiele und Arbeitsprogramme als auch Ihre gespeicherten Daten aller Art Platz, beispielsweise Briefe, Tabellen, Musikstücke und Spielstände. Außen am Gerät befindet sich



ein **EIDE** S.174-Anschluss 2, der über ein spezielles Kabel mit der **Hauptplatine** S.174 des Rechners verbunden wird. Die Festplatte muss natürlich auch mit Strom versorgt werden. Dazu wird die Buchse 3 mit den im PC-Innern befindlichen Stromversorgungssteckern verbunden. Wenn Sie zwei Festplatten im Computer betreiben, müssen Sie ihnen die Rollen als „erstes" und „zweites" Laufwerk zuweisen („Master" und „Slave"). Dazu müssen die Steckverbindungen 4 gemäß der Beschreibung 5 auf der Festplatte eingestellt werden.



größte im Test. Fünf der 16 getesteten Festplatten liegen mit „befriedigenden“ rund 153 Gigabyte sogar knapp unter der redaktionellen Vorgabe.

Von einer tollen Festplatte im Karton haben Sie nicht viel. Plattenbau ist angesagt, das neue Speicherwunder muss in den Rechner montiert werden. Um diesen Schritt ohne nervliche Belastung gehen zu können, brauchen Sie ein **EIDE** S.174 -Anschlusskabel, vier Schrauben, Steckbrücken (Jumper) und einen Einbaurahmen für den 5¼-Zoll-Schacht. Aber dieses Pflichtzubehör finden Sie nur bei den Modellen „Maxline Plus 2 250GB“, „Maxline 2 300GB“, „Diamond Max Plus 9 200GB“, „Diamond Max 16 250 GB“ und „Diamond Max Plus 9 160GB“ (alle von Maxtor) – „sehr gut“. Bei allen anderen Testkandidaten fehlte der Einbaurahmen.

Fazit: Die „Maxtor Maxline Plus 2 250GB“ setzte sich an die Spitze der 16 getesteten Festplatten. Hohes Tempo, sehr großes Fassungsvermögen, vollständige Ausstattung und gute Serviceleistungen – so baut man heute Platten.

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

Das COMPUTER BILD SPIELE-Testlabor hat 16 neue Festplatten mit **EIDE** S.174 -Anschluss unter anderem auf diese Eigenschaften getestet: Wie schnell erfolgt der Zugriff auf Daten? Mit welcher Geschwindigkeit werden Daten über einen längeren Zeitraum gelesen? Wie groß ist die Geräuschentwicklung?



Jetzt aber schnell: Im COMPUTER BILD SPIELE-Testlabor wird die Geschwindigkeit der Festplatten gemessen – und zwar die Zugriffszeit sowie die Dauer-Transferrate, jeweils beim Lesen und Schreiben.

SEVICE

COMPUTER BILD SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Festplatten umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken, als es kurzerhand beim Händler austauschen zu lassen.

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung muss verständlich und ausführlich abgefasst sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau der Festplatte sowie die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) und der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt werden. Und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

GESCHWINDIGKEIT

Die Einzeltests zur Ermittlung der Arbeitsgeschwindigkeit einer Festplatte:

Dauer-Transferrate: Unter diesem Prüfpunkt wird ermittelt, mit welcher Geschwindigkeit die Festplatte Daten über einen längeren Zeitraum überträgt. COMPUTER BILD SPIELE misst die Dauertransferrate beim Schreiben und Lesen von Daten. Beide Werte sollten möglichst hoch liegen. Die ermittelte Rate wird in **Kilobyte** S.174 pro Sekunde angegeben. Je größer der Wert ist, desto schneller können Programme geladen oder Daten auf der Festplatte gespeichert werden.

Zugriffszeit: Eine Festplatte speichert Daten auf konzentrisch (also im Kreis) angeordneten Spuren. Jede Spur ist in einzelne Sektoren aufgeteilt, die wiederum eines oder mehrere Datenpakete enthalten.

Die mittlere Zugriffszeit gibt an, wie schnell die Festplatte gespeicherte Informationen findet. Weil deren Bruchstücke manchmal über die ganze Scheibe verstreut sind, muss der Schreib-/Lesekopf ständig mit hohem Tempo hin- und herbewegt werden. COMPUTER BILD SPIELE misst daher, wie schnell der Kopf aus seiner Ruheposition zu verschiedenen Sektoren auf der Festplatten gelangt („springt“). Nach mehreren tausend großen und kleinen Testsprüngen wird ein Mittelwert aus den gemessenen Zeilen errechnet. Dieser Wert nennt sich mittlere Zugriffszeit und ist in der Tabelle in Millisekunden angegeben. Je geringer der Wert, desto besser.

SPEICHERPLATZ

Das Fassungsvermögen der Festplatte wird mit den Programmen „Fdisk“ und „Partition Magic“ ermittelt. Das so erzielte Messergebnis entspricht dem „echten“ Speicherplatz der Festplatte. Nahezu alle Hersteller geben den Megabyte-Wert so an, als entspräche ein Megabyte exakt einer Million Byte. Tatsächlich umfasst ein Megabyte jedoch 1 048 576 Byte. COMPUTER BILD SPIELE rechnet natürlich mit den exakten Werten und kommt daher auf weniger „geschönte“ Ergebnisse als mancher Hersteller.

LÄRMBELÄSTIGUNG

Eine laut surrende und ratternde Festplatte nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Festplatten einer sehr genauen „Lautheits“-Messung. COMPUTER BILD SPIELE benutzt dafür ein Lautheitsmessgerät im Wert von 25 000 Euro. Dieses Gerät misst die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem besonderen Verfahren, das Aufschluss über die vom Benutzer „gefühlte“ Belastung am PC-Arbeitsplatz gibt.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungsnote bei COMPUTER BILD SPIELE ergibt sich aus einer leicht nachzuvollziehenden Rechnung. Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-/Leistungsnoten zugeordnet. Beispiel: eine Festplatte mit dem Testergebnis 2,00 kostet 250 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 500. Aus folgender Tabelle können Sie die Preis-/Leistungsnote, im Beispiel wäre sie „ausreichend“, ablesen:

bis 150	sehr gut
150,01 bis 300	gut
300,01 bis 450	befriedigend
450,01 bis 600	ausreichend
600,01 bis 750	mangelhaft
über 750	ungenügend



Lauter Handgriffe: Messung der Laufwerksgeräusche.



Schicht am Schacht: die Einbau-Prüfung.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3	
		Maxline Plus 2 250GB 7Y250P0061211		Maxline 2 300GB 5A300J00806R4		WD 2500 BB WD 2500 BB - 00DWA0	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Maxtor**	NOTE	**Maxtor**	NOTE	**Western Digital**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801-629867 (0,06 €/Min.)	1,48	01801-629867 (0,06 €/Min.)	1,48	0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01801-629867 (0,06 €/Min.)	-	01801-629867 (0,06 €/Min.)	-	089-9220060 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	keins	-	keins	-
Service insgesamt	**7%**		**1,71**		**1,71**		**2,28**
INSTALLATION							
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	5,4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**	nicht vorhanden	**6,00**	ausführlich	**2,00**
GESCHWINDIGKEIT							
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	9%	sehr hoch (47384,2 **Kilobyte** S.174 pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (38283,6 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (47986,7 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	7%	sehr hoch (46788,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (38257,9 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (47806,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Zugriffszeit S.174 Lesen (gemessen)	5,5%	lang (14,5 Millisekunden)	4,19	sehr lang (16,6 Millisekunden)	5,45	lang (13,9 Millisekunden)	3,83
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	5,5%	sehr kurz (8,4 Millisekunden)	1,00	kurz (11,4 Millisekunden)	2,33	sehr kurz (9,7 Millisekunden)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**27%**		**1,65**		**2,18**		**1,58**
KAPAZITÄT							
Fassungsvermögen (überprüft)	37,6%	sehr groß (239366,9 **Megabyte** S.174)	1,25	sehr groß (286102,9 Megabyte)	1,00	sehr groß (238472,7 Megabyte)	1,26
Kapazität insgesamt	**37,6%**		**1,25**		**1,00**		**1,26**
GERÄUSCHENTWICKLUNG							
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	nicht hörbar (0,9 **Sone** S.174)	1,42	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
Geräuschentwicklung insgesamt	**12%**		**1,52**		**1,66**		**1,89**
AUSSTATTUNG							
EIDE S.174 -Kabel vorhanden (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Steckbrücken vorhanden (Jumper, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbaurahmen für $5^1/_4$-Zoll-Schacht vorhanden (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Ferner im Lieferumfang (überprüft)	0%	Programm „Maxblast“, Y-Kabel für Stromversorgung	-	Programm „Maxblast“, Y-Kabel für Stromversorgung	-	–	-
Ausstattung insgesamt	**7%**		**1,00**		**1,00**		**2,43**
SONSTIGES							
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-
Zwischenspeicher (**Cache** S.174 , überprüft)	0%	8 Megabyte	-	2 Megabyte	-	2 Megabyte	-
Rotationsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	7200 Umdrehungen pro Minute	-	5400 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/133** S.174	-	Ultra ATA/133	-	**Ultra ATA/100** S.174	-
Preis pro **Gigabyte** S.174 (überprüft)	0%	0,96 Euro	-	0,94 Euro	-	0,91 Euro	-
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,64**		**1,71**		**1,73**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,64**	gut ←	**1,71**	gut ←	**1,73**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend		ausreichend		befriedigend	
Preis (laut Hersteller)		229,00 €		269,00 €		217,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		206,44 € (Mix Computer, Gießen, Tel.01805-702870)		254,94 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)		195,90 € (Nord-PC, Stralsund, Tel.03831-30360)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,64 x 229,00 = 375,56 = befriedigend		1,71 x 269,00 = 459,99 = ausreichend		1,73 x 217,00 = 375,41 = befriedigend	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
*ermittelt bei über 120 Händlern

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
Deskstar 7K 250 (250 GB)		**WD 2500 JB**		**Diamond Max Plus 9 200GB**		**WD 2000 JB**		**Diamond Max 16 250 GB**	
HDS 722516VLAT80		**WD 2500 JB - 00EVA0**		**6Y200P0061211**		**WD 2000 JB - 00EVA0**		**5A250J0080211**	
Hitachi	NOTE	**Western Digital**	NOTE	**Maxtor**	NOTE	**Western Digital**	NOTE	**Maxtor**	NOTE
lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
07032-153050 (0,122 €/Min.)	1,98	0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98	01801-629867 (0,06 €/Min.)	1,48	0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98	01801-629867 (0,06 €/Min.)	1,48
Englisch (www.hgst.com)	5,00	Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00
07032-153050 (0,122 €/Min.)	-	089-9220060 (0,122 €/Min.)	-	01801-629867 (0,06 €/Min.)	-	089-9220060 (0,122 €/Min.)	-	01801-629867 (0,06 €/Min.)	-
0044-8700102882 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	keins	-	keins	-	keins	-
	2,42		**1,85**		**1,71**		**1,85**		**1,71**
schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
	4,00		**4,00**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
nicht vorhanden	**6,00**	ausführlich	**2,00**	nicht vorhanden	**6,00**	ausführlich	**2,00**	nicht vorhanden	**6,00**
sehr hoch (47574,9 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (48035,7 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (44975,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46109,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	durchschnittlich (21436,2 Kilobyte pro Sekunde)	3,21
sehr hoch (46176,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (47943,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (44967,1 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46101,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	hoch (30924,7 Kilobyte pro Sekunde)	1,53
etwas lang (12,0 Millisekunden)	2,69	sehr lang (22,7 Millisekunden)	5,49	lang (14,6 Millisekunden)	4,25	lang (13,8 Millisekunden)	3,77	sehr lang (16,9 Millisekunden)	5,49
sehr kurz (5,6 Millisekunden)	1,00	langsam (13,5 Millisekunden)	3,59	sehr kurz (8,6 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (8,9 Millisekunden)	1,00	kurz (10,8 Millisekunden)	1,97
	1,34		**2,44**		**1,66**		**1,56**		**2,99**
sehr groß (238472,7 Megabyte)	1,26	sehr groß (238472,7 Megabyte)	1,26	groß (194474,3 Megabyte)	1,95	groß (190779,7 Megabyte)	2,01	sehr groß (239366,9 Megabyte)	1,25
	1,26		**1,26**		**1,95**		**2,01**		**1,25**
kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62
kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76	kaum hörbar (1,7 Sone)	1,96	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
	1,79		**1,79**		**1,66**		**1,86**		**1,66**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Programm „Hitachi Drive Fitness Test“	-	–	-	Programm „Maxblast“, Y-Kabel für Stromversorgung	-	–	-	Programm „Maxblast“, Y-Kabel für Stromversorgung	-
	2,43		**2,43**		**1,00**		**2,43**		**1,00**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-
8 Megabyte	-	8 Megabyte	-	8 Megabyte	-	8 Megabyte	-	2 Megabyte	-
7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	5400 Umdrehungen pro Minute	-
Ultra ATA/100	-	Ultra ATA/100	-	Ultra ATA/133	-	Ultra ATA/100	-	Ultra ATA/133	-
1,09 Euro	-	0,95 Euro	-	1,03 Euro	-	0,83 Euro	-	0,92 Euro	-
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
	1,75		**1,92**		**1,93**		**1,98**		**2,02**
gut	**1,75**	**gut**	**1,92**	**gut**	**1,93**	**gut**	**1,98**	**gut**	**2,02**
ausreichend		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**	
259,00 €		**227,00 €**		**200,00 €**		**158,00 €**		**219,00 €**	
209,00 € (Avitos, Linden, Tel.01805-606065)		**215,83 € (Mix Computer, Gießen, Tel.01805-702870)**		**146,95 € (Mix Computer, Gießen, Tel.01805-702870)**		**151,07 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
1,75 x 259,00 = 453,25 = ausreichend		1,92 x 227,00 = 435,84 = befriedigend		1,93 x 200,00 = 386,00 = befriedigend		1,98 x 158,00 = 312,84 = befriedigend		2,02 x 219,00 = 442,38 = befriedigend	

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 9 WD 2000 BB WD 2000 BB - 00DWA0		Platz 10 Diamond Max Plus 9 160GB 6Y160L0041011		Platz 11 Deskstar 7K 250 (160 GB) HDS 722525VLAT80	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Western Digital**	NOTE	**Maxtor**	NOTE	**Hitachi**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98	01801-629867 (0,06 €/Min.)	1,48	07032-153050 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Englisch (www.hgst.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-9220060 (0,122€/Min.)	-	01801-629867 (0,06 €/Min.)	-	07032-153050 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	keins	-	0044-8700102882 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,28**		**1,71**		**2,42**
INSTALLATION							
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	5,4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**	nicht vorhanden	**6,00**	nicht vorhanden	**6,00**
GESCHWINDIGKEIT							
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	9%	sehr hoch 38663,2 (**Kilobyte** S.174 pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46189,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46597,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	7%	sehr hoch (38659,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (45660,1 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43891,6 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Zugriffszeit S.174 Lesen (gemessen)	5,5%	lang (13,8 Millisekunden)	3,77	lang (13,6 Millisekunden)	3,65	etwas lang (12,4 Millisekunden)	2,93
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	5,5%	kurz (11,2 Millisekunden)	2,21	sehr kurz (8,8 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (6,6 Millisekunden)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**27%**		**1,81**		**1,54**		**1,39**
KAPAZITÄT							
Fassungsvermögen (überprüft)	37,6%	groß (190779,7 **Megabyte** S.174)	2,01	etwas gering (156327,8 Megabyte)	2,55	etwas gering (157065,2 Megabyte)	2,54
Kapazität insgesamt	**37,6%**		**2,01**		**2,55**		**2,54**
GERÄUSCHENTWICKLUNG							
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,3 **Sone** S.174)	1,69	nicht hörbar (0,8 Sone)	1,36	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,7 Sone)	1,96	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42
Geräuschentwicklung insgesamt	**12%**		**1,83**		**1,53**		**1,42**
AUSSTATTUNG							
EIDE S.174 -Kabel vorhanden (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Steckbrücken vorhanden (Jumper, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbaurahmen für $5^1/_4$-Zoll-Schacht vorhanden (überprüft)	2%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Ferner im Lieferumfang (überprüft)	0%	–	-	Programm „Maxblast“, Y-Kabel für Stromversorgung	-	Programm „Hitachi Drive Fitness Test“	-
Ausstattung insgesamt	**7%**		**2,43**		**1,00**		**2,43**
SONSTIGES							
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-
Zwischenspeicher (**Cache** S.174 , überprüft)	0%	2 Megabyte	-	2 Megabyte	-	8 Megabyte	-
Rotationsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/100** S.174	-	**Ultra ATA/133** S.174	-	Ultra ATA/100	-
Preis pro **Gigabyte** S.174 (überprüft)	0%	0,78 Euro	-	0,95 Euro	-	0,95 Euro	-
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**		**2,10**		**2,20**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,07**	**gut**	**2,10**	**gut**	**2,20**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**148,00 €**		**149,00 €**		**149,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**109,00 € (Technikdirekt, Würzburg, Tel.0931-9708800)**		**114,99 € (Mix Computer, Gießen, Tel.01805-702870)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,07 x 148,00 = 306,36 = befriedigend		2,10 x 149,00 = 312,90 = befriedigend		2,20 x 149,00 = 327,80 = befriedigend	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
*ermittelt bei über 120 Händlern

Platz 12		Platz 13		Platz 14		Platz 14		Platz 16	
WD 1600 JB WD 1600 JB - 00EVA0		WD 1600 BB WD 1600 BB - 00DWA0		Spinpoint SP 1604 N		Spinpoint SP 1614 N		Spinpoint SV 1604 N	
Western Digital	NOTE	**Western Digital**	NOTE	**Samsung**	NOTE	**Samsung**	NOTE	**Samsung**	NOTE
lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98	0031-20-4467651 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-121213 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-121213 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-121213 (0,12 €/Min.)	1,96
Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00	Deutsch (www.wdc.com/de)	1,00	Englisch (www.samsung.de)	5,00	Englisch (www.samsung.de)	5,00	Englisch (www.samsung.de)	5,00
089-9220060 (0,122 €/Min.)	-	089-9220060 (0,122 €/Min.)	-	01805-121213 (0,12 €/Min.)	-	01805-121213 (0,12 €/Min.)	-	01805-121213 (0,12 €/Min.)	-
keins	-	keins	-	01805-121214 (0,12 €/Min.)	-	01805-121214 (0,12 €/Min.)	-	01805-121214 (0,12 €/Min.)	-
	1,85		**2,28**		**2,42**		**2,42**		**2,42**
schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
	4,00		**4,00**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
ausführlich	**2,00**	ausführlich	**2,00**	nicht vorhanden	**6,00**	nicht vorhanden	**6,00**	nicht vorhanden	**6,00**
sehr hoch (46145,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (45262,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (48787,3 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46983,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (36049,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
sehr hoch (46039,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (45991,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (48018,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46836,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (35807,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
lang (13,9 Millisekunden)	3,83	lang (13,9 Millisekunden)	3,83	lang (13,4 Millisekunden)	3,53	lang (13,6 Millisekunden)	3,65	lang (14,5 Millisekunden)	4,19
sehr kurz (9,2 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (8,8 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (9,2 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (8,0 Millisekunden)	1,00	kurz (10,1 Millisekunden)	1,55
	1,58		**1,58**		**1,52**		**1,54**		**1,76**
etwas gering (152625,3 Megabyte)	2,61	etwas gering (152625,3 Megabyte)	2,61	etwas gering (152625,3 Megabyte)	2,61	etwas gering (152625,3 Megabyte)	2,61	etwas gering (152625,3 Megabyte)	2,61
	2,61		**2,61**		**2,61**		**2,61**		**2,61**
kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	nicht hörbar (0,8 Sone)	1,36
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02	kaum hörbar (1,9 Sone)	2,09	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	nicht hörbar (1,0 Sone)	1,49
	1,86		**1,89**		**1,52**		**1,49**		**1,43**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
–	-	–	-	–	-	–	-	–	-
	2,43		**2,43**		**2,43**		**2,43**		**2,43**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-	3,5 Zoll	-
8 Megabyte	-	2 Megabyte	-	2 Megabyte	-	8 Megabyte	-	2 Megabyte	-
7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	7200 Umdrehungen pro Minute	-	5400 Umdrehungen pro Minute	-
Ultra ATA/100	-	Ultra ATA/100	-	Ultra ATA/133	-	Ultra ATA/133	-	Ultra ATA/133	-
0,77 Euro	-	0,71 Euro	-	0,84 Euro	-	0,98 Euro	-	0,78 Euro	-
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
	2,21		**2,24**		**2,27**		**2,27**		**2,32**
gut ←	**2,21**	**gut ←**	**2,24**	**gut ←**	**2,27**	**gut ←**	**2,27**	**gut ←**	**2,32**
gut		**gut**		**gut**		**befriedigend**		**gut**	
117,00 €		**109,00 €**		**129,00 €**		**149,00 €**		**119,00 €**	
106,00 € (Nord-PC, Stralsund, Tel.03831-30360)		**99,94 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**98,79 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)**		**86,58 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)**	
2,21 x 117,00 = 258,57 = gut		2,24 x 109,00 = 244,16 = gut		2,27 x 129,00 = 292,83 = gut		2,27 x 149,00 = 338,23 = befriedigend		2,32 x 119,00 = 276,08 = gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat 16 aktuelle Festplatten für den Computer einem ausführlichen und aufwendigen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Festplatten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 300 Euro kosten.
- Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich Festplatten mit **EIDE-Anschluss** S.174 und mit einem Fassungsvermögen ab 160 **Gigabyte** S.174.
- 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.



Kleine Platte, große Wirkung: 16 Festplatten ab 160 Gigabyte im Vergleichstest.

Platz 1 | Maxtor Maxline Plus 2 250 GB

Computer Spiele Testsieger





An der Geräterückseite befindet sich dieser **EIDE-Anschluss** S.174. Mithilfe des EIDE-Anschlusskabels (im Lieferumfang der „Maxtor Maxline Plus 2 250 GB") wird die Festplatte mit der **Hauptplatine** S.174 des Computers verbunden. Über dieses Verbindungskabel werden Daten zwischen Festplatte und Hauptplatine hin- und hertransportiert.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	229,00 €

- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Vollständiges Zubehör
- Lange Garantiezeit
- Deutsche Internet-Hilfe

- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Handbuch fehlt

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 2 | Maxtor Maxline 2 300 GB





Damit die Festplatte funktioniert, muss sie natürlich mit Strom versorgt werden. Der dazu benötigte Anschlussstecker befindet sich im Innern des Computers und wird mit dieser Buchse an der Festplatten-Rückseite verbunden. Sollten Sie keinen freien Anschlussstecker haben, so benötigen Sie ein Verteilerkabel – ein so genanntes Y-Kabel.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	269,00 €

- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Vollständiges Zubehör
- Lange Garantiezeit
- Deutsche Internet-Hilfe

- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- Handbuch fehlt

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 3 | Western Digital WD 2500 BB





Für die schnelle Datenübertragung zwischen Festplatte und **Hauptplatine** S.174 benötigen Sie ein spezielles EIDE-Anschlusskabel. Dieses so genannte **Ultra-ATA-100-EIDE-Anschlusskabel** S.174 befindet sich im Lieferumfang der Festplatte „WD 2500 BB" von der Firma Western Digital.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	217,00 €

- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Ausführliches Handbuch
- Deutsche Internet-Hilfe

- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für $5^1/_4$-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 4 | Hitachi Deskstar 7K 250 (250 GB)





Im Paket der „Hitachi Deskstar 7K 250 (250 GB)" befindet sich diese CD-ROM mit nützlichen Programmen, die etwa das Formatieren der Festplatte erleichtern oder das Partionieren – also die Aufteilung der Festplatte in mehrere als separate Laufwerke geführte Sektoren – ermöglichen. Auch ein Festplatten-Prüfprogramm ist dabei.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	259,00 €

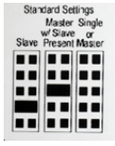
- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben

- Etwas lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für $5^1/_4$-Zoll-Schacht fehlt
- Handbuch fehlt
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Hitachi GmbH, Uwe-Beyer-Str. 52a, 55128 Mainz

Platz 5 | Western Digital WD 2500 JB





Auf der Oberseite der „WD 2500 JB“ von Hersteller Western Digital sehen Sie diese Aufdrucke. Hier werden die verschiedenen Einstellmöglichkeiten der Steckverbindungen (Jumper) zum Betreiben der Festplatte gezeigt, zum Beispiel der Einsatz als „erstes“ oder „zweites“ Laufwerk („Master“ oder „Slave“).

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	227,00 €

- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Lange Garantiezeit
- Ausführliches Handbuch

- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- Lange Zugriffszeit beim Schreiben
- Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 6 | Maxtor Diamond Max Plus 9 200 GB





Die Festplatte muss für den sicheren Betrieb fest im Computer montiert werden. Dazu wird das Gerät in einen Einbauschacht geschoben und anschließend mit vier Schrauben (im Lieferumfang der „Maxtor Diamond Max Plus 9 200 GB“) mit dem PC-Gehäuse und den an der Festplatte befindlichen Bohrungen (links und rechts je zwei) verschraubt.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	200,00 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Vollständiges Zubehör
- Lange Garantiezeit
- Deutsche Internet-Hilfe

- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Handbuch fehlt

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 7 | Western Digital WD 2000 JB





Links im Bild sehen Sie eine Steckbrücke – einen so genannten Jumper. Dieses Bauteil ist kaum größer als eine Streichholzspitze, aber enorm wichtig für die Installation der Festplatte: Sie müssen ihn in eine bestimmte Stellung an der Rückseite setzen, um die Festplatte beispielsweise als „erstes“ oder „zweites“ Laufwerk zu betreiben.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	158,00 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit
- Ausführliches Handbuch
- Deutsche Internet-Hilfe

- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 8 | Maxtor Diamond Max 16 250 GB





Links im Bild sehen Sie den **EIDE-** S.174 Anschluss, der sich an der Geräterückseite der „Diamond Max 16 250 GB“ von Hersteller Maxtor befindet. Hier wird mithilfe des mitgelieferten EIDI-Anschlusskabels die Festplatte mit dem EIDE-Anschluss auf der Hauptplatine des Computers verbunden. Über dieses Kabel werden Daten hin- und hertransportiert.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	219,00 €

- Sehr großes Fassungsvermögen
- Hohe Dauertransferrate beim Schreiben
- Kurze Zugriffszeit beim Lesen
- Vollständiges Zubehör
- Lange Garantiezeit
- Deutsche Internet-Hilfe

- Sehr lange Zugriffszeit beim Schreiben
- Handbuch fehlt

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 9 | Western Digital WD 2000 BB





Kleinteile dürfen nicht fehlen: Für den sicheren Betrieb des Festplattenlaufwerks müssen Sie es im Innern des Computers befestigen. Die dazu benötigten Schrauben gehören zum vollständigen Lieferumfang. Die Firma Western Digital sieht das genauso und legt die Schrauben der Festplatte „WD 2000 BB“ bei.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	148,00 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Ausführliches Handbuch
- Deutsche Internet-Hilfe

- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 10 | Maxtor Diamond Max Plus 9 160 GB





Auf der Oberseite der „Diamond Max Plus 9 160 GB“ hat der Hersteller Maxtor die verschiedenen Einstellmöglichkeiten der Verbindungsstecker (Jumper) aufgedruckt. Dort sehen Sie, wie Sie die Jumper an der Geräterückseite setzen müssen, wenn Sie das Laufwerk als „Master“ oder „Slave“ („erstes“ oder „zweites“) betreiben wollen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	149,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Vollständiges Zubehör
- Lange Garantiezeit
- Deutsche Internet-Hilfe

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Handbuch fehlt

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 11 | Hitachi Deskstar 7K 250 (160 GB)





Damit Daten auf die Festplatte geschrieben oder von der Festplatte gelesen werden können, muss dieses Kabel mit der Hauptplatine des Computers verbunden werden. Das dazu notwendige und hier abgebildete **EIDE** S.174-Anschlusskabel wird mit der „Hitachi Deskstar 7K 250 (160 GB)" geliefert.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	149,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Etwas lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt
- Englische Internet-Hilfe
- Handbuch fehlt

Infos bei: Hitachi GmbH, Uwe-Beyer-Str. 52a, 55128 Mainz

Platz 12 | Western Digital WD 1600 JB





Mit der „WD 1600 JB" wird „Data Lifeguard Tools" geliefert. Das kleine Programm repariert Festplattenfehler, hilft aber auch bei der **Formatierung** S.174 und **Partitionierung** S.174. Leider liegt es auf Diskette vor – moderne Computer haben nicht immer ein passendes Laufwerk.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	117,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit
- Ausführliches Handbuch
- Deutsche Internet-Hilfe

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 13 | Western Digital WD 1600 BB

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger





Wichtig für den Einbau der Festplatte: vier Schrauben zur sicheren Befestigung im Rechnergehäuse sowie eine Steckbrücke (Jumper). Der Jumper wird so auf die Festplattenrückseite gesteckt, dass der Computer „erkennt", ob Sie die neue Festplatte als „erstes" („Master") oder „zweites" Laufwerk („Slave") betreiben möchten.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	109,00 €

- Sehr günstiger Preis
- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Ausführliches Handbuch
- Deutsche Internet-Hilfe

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 14 | Samsung Spinpoint SP 1604N





Befindet sich die Steckbrücke an der Rückseite der „Spinpoint SP 1604 N" von Samsung in der hier gezeigten Position, so wird die Festplatte als „erste" („Master") erkannt. Ist sie am **ersten EIDE-Port** S.174 der **Hauptplatine** S.174 angeschlossen, so muss auf dieser Festplatte das Betriebssystem (beispielsweise „Windows XP Home Edition") installiert sein.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt
- Englische Internet-Hilfe
- Handbuch fehlt

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronenberger Hang 8, 65824 Gladbach

Platz 14 | Samsung Spinpoint SP 1614 N





Ohne Energie geht nichts. Also müssen Sie die Festplatte mit Strom versorgen. Dazu wird der im Innern des Computers befindliche Anschlussstecker mit dieser Buchse verbunden. Erst dann kann die Festplatte in Betrieb gehen. Sie haben keinen freien Stromanschluss im PC? Dann benötigen Sie ein Verteilerkabel (für Profis: Y-Kabel, nicht im Lieferumfang dieser Festplatte).

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	149,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Sehr kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt
- Englische Internet-Hilfe
- Handbuch fehlt

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronenberger Hang 8, 65824 Gladbach

Platz 16 | Samsung Spinpoint SV 1604 N





Sie wollen die „Spinpoint SV 1604 N" als „zweites", also zusätzliches Festplattenlaufwerk betreiben? Dann darf keine Steckbrücke (Jumper) auf der Festplatten-Rückseite sein. Das Betriebssystem, also etwa Windows 98, gehört in diesem Fall auf die „erste" Festplatte. Für die fehlerfreie Funktion reichen korrekte Installation, **Partionierung** S.174 und **Formatierung** S.174 der zweiten Festplatte.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	119,00 €

- Sehr hohe Dauertransferrate beim Lesen und Schreiben
- Kurze Zugriffszeit beim Schreiben
- Lange Garantiezeit

- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- Einbaurahmen für 5¼-Zoll-Schacht fehlt
- Englische Internet-Hilfe
- Handbuch fehlt

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronenberger Hang 8, 65824 Gladbach

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SELBER TRICKSEN

Fit for Fun



Klar, Sie sind fit und ein echter Siegertyp. Und wenn ein Spiel doch mal stärker ist als Sie, dann verbessern Sie Ihre Form einfach mit ein paar Tricks

Reicht die Munition nicht? Geht das Geld aus? Schwindet die Gesundheit im Rekordtempo? Tja, dann erleben Sie das Finale Ihres Spiels wohl nie.

Es sei denn, Sie greifen zu leistungssteigernden Mitteln, wie geheimen Tricks (Cheats). Das sind in der Regel Tasten- sowie Buchstaben- und Ziffernkombinationen, die Video- oder PC-Spiele manipulieren. Ob das Ergebnis bessere Waffen, weitere Leben oder mehr Etappensiege sind, hängt vom jeweiligen Spiel ab. Cheats finden Sie in jedem Heft in der Rubrik „Spieletricks".

Leider gibt es nicht für jedes Spiel solche Tricks. Doch auch Cheat-resistente Titel sind zu knacken. PC-Spieler finden dafür auf speziellen Internet-Seiten Unterstützung. Außer Cheats gibt es dort zum Beispiel Spielstände und so genannte Trainer, die Ihnen etwa Unverwundbarkeit verleihen oder schier unerschöpfliche Geldquellen sprudeln lassen. Wie Sie in den Genuss der Vorteile kommen, lesen Sie am Beispiel des Aufbauspiels „Anno 1503" im Kasten „Tricks für PC-Spiele im Internet".

Konsolenspieler dagegen können auf spezielle Buchstaben- und Ziffern-Codes setzen, deren Wirkung den Cheats gleicht. Die Code-Eingabe funktioniert allerdings nur mit einem bestimmten Programm, zum Beispiel dem – leider nur englischsprachigen – „Action Replay Max" für Playstation 2. Wie das geht, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Dort erfahren Sie auch mehr zum Auffrischen der Codes per Internet. Schade nur, dass die komfortable Aktualisierung direkt über den Internet-Anschluss der Konsole wohl erst in einem halben Jahr klappt – so der deutsche Replay-Vertrieb Big Ben.

Wichtig: Einige Spiele laufen nicht, wenn sie mit zu vielen Codes gefüttert werden. Deshalb verlassen Sie sich nicht nur auf Tricks, sondern vertrauen Sie auch auf Ihre eigene Stärke. Schließlich sind Sie doch ein Siegertyp, oder?

Action-Replay-Max-Codes im Schnellmodus aktivieren

Die komfortabelste Form der Code-Aktivierung bietet der so genannte Schnellmodus. Der funktioniert allerdings nur mit Spiel-CDs oder -DVDs, die das Programm Action Replay Max automatisch erkennt

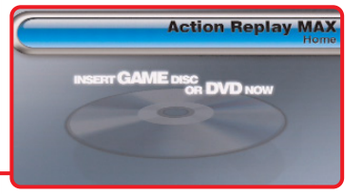


1 Stecken Sie die Action-Replay-Max-Speicherkarte in einen der beiden Kartenschächte.



2 Schalten Sie erst dann Ihre Playstation 2 ein.

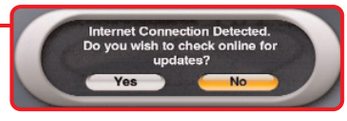
3 Öffnen Sie die Laufwerksschublade der Konsole, nehmen Sie eine eventuell eingelegte Spiel-CD oder -DVD heraus, und legen Sie stattdessen die Action-Replay-Max-CD-ROM ein. Schließen Sie die Schublade wieder.



4 Warten Sie ab, bis die Daten von Action Replay Max geladen sind und Sie den Action-Replay-Max-Hauptbildschirm sehen.



Sollte der Playstation-2-Online-Netzwerkadapter in der Konsole installiert sein,

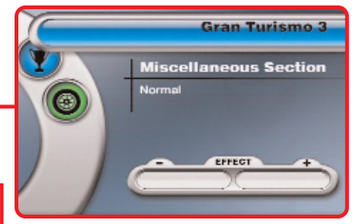


so werden Sie gefragt, ob Sie jetzt online nach neuen Codes suchen wollen. Lehnen Sie dann dieses Angebot mit ✕ ab. Öffnen Sie erneut die Laufwerksschublade, und tauschen Sie die Action-Replay-Max-CD-ROM gegen die gewünschte Spiel-CD oder -DVD aus. In diesem Beispiel ist das „Gran Turismo 3 A-spec".

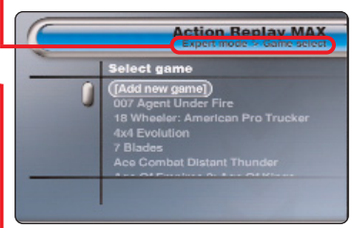


Schließen Sie die Schublade wieder.

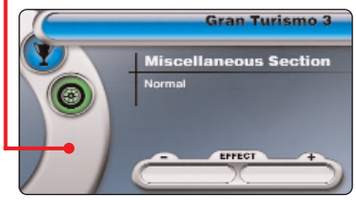
5 Daraufhin überprüft das Programm Action Replay Max die eingelegte Spiel-CD oder -DVD. Wird das Spiel dabei automatisch erkannt, dann sehen Sie den so genannten Schnellmodus-Bildschirm.



Achtung: Ist stattdessen bei einem anderen Spiel die Spielauswahl des Expertenmodus' sichtbar, dann lesen Sie im Kasten „Action-Replay-Max-Codes im Expertenmodus aktivieren" ab Schritt 3 weiter. Am linken Rand des Schnellmodus-Bildschirms befindet sich das Optionsrad.



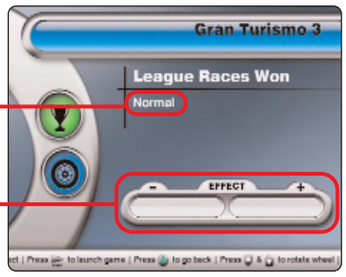
Abhängig vom eingelegten Spiel sind darauf eines oder mehrere Symbole abgebildet. Sie stehen jeweils für inhaltlich zusammenhängende Codes-Gruppen. In der rechten Hälfte zeigt der Bildschirm Informationen zum grün markierten Symbol. Mit ↑ und ↓ drehen Sie das Optionsrad und wechseln so zwischen den Symbolen. In diesem Beispiel drücken Sie ↑.



6 Damit haben Sie in dem Rennspiel „Gran Turismo 3 A-spec" die Option

Codes im Schnellmodus aktivieren | Fortsetzung

League Races Won (auf Deutsch etwa „Gewonnene Ligarennen“) aufgerufen. Darunter steht der Eintrag **Normal**.



Er signalisiert, dass im Moment kein Code für diese Option aktiviert ist. Das sehen Sie auch an den beiden farblosen Feldern des so genannten Wirkungsschiebers am unteren Bildrand.

Drücken Sie nun kurz ➡, so ändert sich oben der Eintrag von **Normal** in **Rally League Races Won** („Rally-Veranstaltungen gewonnen“). Gleichzeitig ist in der rechten Hälfte des Wirkungsschiebers ein schmaler roter Balken sichtbar.



Würden Sie nun das Spiel starten, wäre ein Code aktiv, mit dem Sie schon zu Beginn alle Rennen der Rally-Liga gewonnen hätten. Drücken Sie stattdessen vier Mal ➡, dann trifft das jeweils auch auf die Rennen der Profi-, Amateur- und Anfänger-Liga sowie das Langstreckenrennen zu. Betätigen Sie dann erneut ➡, haben Sie schon zu Spielbeginn auf einen Schlag alle Rennen gewonnen. Der rote Balken reicht dann bis nach rechts. Damit ist die maximale Vereinfachung des Spiels erreicht. Um den Effekt zu verringern, drücken Sie ⬅. Auf diese Weise können Sie bei anderen Spielen auch den linken Balken füllen und sie so schwerer machen, etwa durch weniger Lebensenergie oder Munition. Möchten Sie, sofern das möglich ist, weitere Optionen beeinflussen, dann drücken Sie ⬆ oder ⬇ und verfahren, wie beschrieben.



7 Haben Sie Ihre Wahl getroffen, drücken Sie **Start** und dann ✕, um das Spiel mit den gewünschten Code-Funktionen zu beginnen.

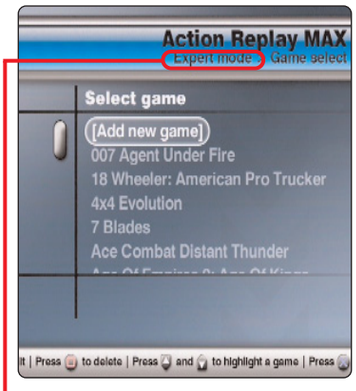


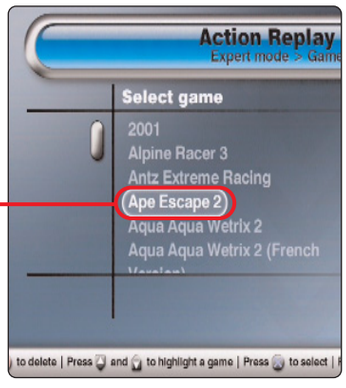
Action-Replay-Max-Codes im Expertenmodus aktivieren

Manchmal hat Action Replay Max zwar Codes für ein Spiel parat, erkennt aber trotzdem die eingelegte CD- oder DVD-ROM nicht. In diesem Fall erfolgt die Code-Aktivierung über den Expertenmodus

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Codes im Schnellmodus aktivieren“.

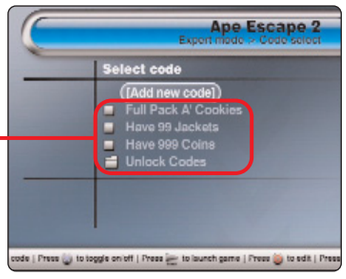
2 Folgen Sie dann den Anleitungen in Schritt 4 desselben Kastens. Verwenden Sie dabei statt „Gran Turismo 3 A-spec“ ein anderes Spiel – in diesem Beispiel „Ape Escape 2“ –, so kann es sein, dass die Spielauswahl des so genannten Expertenmodus' geöffnet wird. In dem Fall wurde das Spiel nicht automatisch erkannt, weil Ihre Version etwas von der Fassung abweicht, die auf der Action-Replay-Max-CD-ROM gespeichert ist.

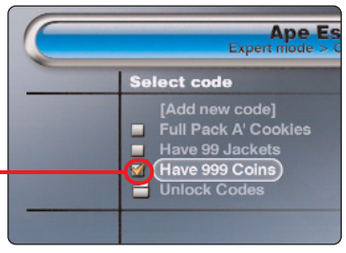




3 Blättern Sie dann mit ⬇ so lange durch die gezeigte Auswahl, bis der Name des eingelegten Spiels markiert ist. Drücken Sie ✕. Steht der Name nicht in der Liste, so lesen Sie weiter ab Schritt 3 im Kasten „Ein neues Spiel eingeben“.

4 Daraufhin wird eine Liste mit den Code-Funktionen geöffnet, die auf der Action-Replay-Max-CD-ROM gespeichert sind. Mit ⬆ und ⬇ bewegen Sie die Einträge in der Liste auf und ab. Haben Sie sich für eine Code-Funktion entschieden, in diesem Beispiel für **Have 999 Coins**, so drücken Sie ✕, um sie zu aktivieren. Das graue Kästchen vor dem Eintrag wird daraufhin mit einem Haken versehen. Erneutes Drücken von ✕ macht die vorgenommene Einstellung rückgängig und deaktiviert die Code-Funktion. Während die Kästchen in der Liste einzelne Code-Funktionen aktivieren, enthalten linsenförmige oder ordnerähnliche Symbole mehrere einzelne Code-Funktionen. Deren Auswahl und Aktivierung funktioniert ebenfalls wie beschrieben.





5 Ist die Auswahl getroffen, dann drücken Sie **Start** und ✕, um das Spiel mit den Code-Funktionen zu beginnen.



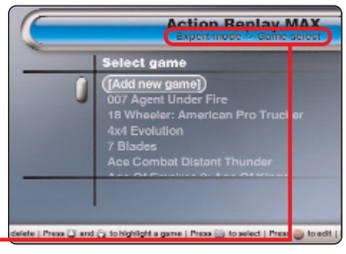
Ein neues Spiel eingeben

Spiele, die nach Action Replay Max auf den Markt kommen, werden nicht erkannt. Holen Sie sich dafür aus dem Internet frische Codes

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Codes im Schnellmodus aktivieren“.

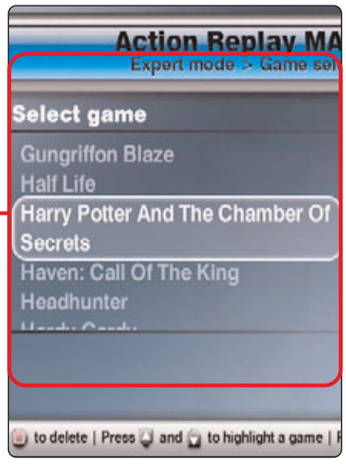
2 Folgen Sie dann den Anleitungen in Schritt 4 desselben Kastens. Verwenden Sie dabei statt „Gran Turismo 3 A-spec“ ein anderes Spiel – in diesem Beispiel „Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft“ –, so kann es sein, dass die Spielauswahl des Expertenmodus' geöffnet wird.





3 Drücken Sie ⬇, um in der Liste zu blättern und den Namen des Spiels zu finden.

4 Steht der Name des eingelegten Spiels, hier also „Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft“, nicht in der Liste, dann sind dafür keine Codes auf der Action-Replay-Max-CD-ROM enthalten. Entweder handelt es sich dann – wie in diesem Beispiel – um ein relativ neues oder um ein älteres Spiel. In beiden Fällen waren die passenden Codes zum Herstellungszeitpunkt Ihrer Action-Replay-CD-ROM noch nicht verfügbar. Es kann allerdings sein, dass sie mittlerwei-



Ein neues Spiel eingeben | Fortsetzung

le auf der ständig aktualisierten Internet-Seite des Herstellers von Action Replay Max stehen. Um das zu prüfen, stellen Sie mit Ihrem Computer eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt. Die Playstation 2 lassen Sie eingeschaltet.

5 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.codejunkies.com ein, und drücken Sie R .

6 Brechen Sie das animierte Intro der gewählten Internet-Seite einfach per Klick auf SKIP INTRO ab.

7 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie links auf european site.

8 Klicken Sie in der folgenden Seite oben auf den Eintrag codes.

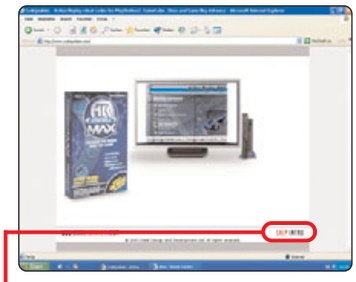
9 In der nächsten Seite klicken Sie neben dem Eintrag Platforms auf den blauen Pfeil.

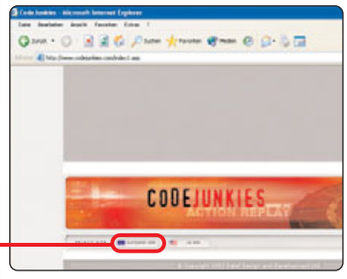
10 In der daraufhin aufklappenden Liste klicken Sie auf die Zeile Playstation 2 - Action Replay Max.

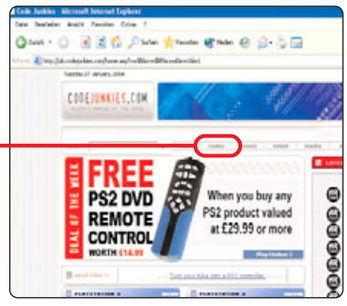
11 Klicken Sie dann in der Zahlen- und Buchstabenleiste auf den Anfangsbuchstaben des Spiels. In diesem Beispiel ist es also H.

12 In der folgenden Liste klicken Sie auf den Namen des Spiels, also auf Harry Potter Quidditch. Achtung: Die Codes gelten grundsätzlich für die britische Version jedes Spiels, funktionieren aber meistens auch mit der deutschen Fassung. Wirken die Codes bei einem deutschen Spiel trotzdem nicht, zum Beispiel bei „Findet Nemo“, dann müssen Sie abwarten, bis dafür ein passender Code veröffentlicht wird. Sie würden ihn am Zusatz (German Version) erkennen. Sollte der Name des gewünschten Spiels nicht in der Liste stehen, gibt es dafür (noch) keine Codes. In dem Fall können Sie die Suche an dieser Stelle abbrechen. Aber nicht verzweifeln: Vielleicht werden auch diese Codes bald nachgetragen.

13 Auf der nächsten Seite steht eine Liste mit allen Codes zu dem gesuchten Spiel. Der wichtigste ist der Master-Code (M). Das ist ein spezieller Code, den Sie im späteren Verlauf zuerst eingeben müssen. Tun Sie das nicht, so nimmt Action Replay Max keinen anderen Code an. Um den ganzen Inhalt der Seite zu sehen, klicken Sie unten rechts in der Bildlaufleiste so oft auf, bis der untere Rand der Seite sichtbar ist. Die jeweilige Wirkung steht über jedem Code – leider nur in Englisch. Notieren Sie den Mastercode sowie jeden anderen Code, den Sie aktivieren möchten. Oder klicken Sie auf print, um die Seite auszudrucken – vorausgesetzt, ein Drucker ist an Ihren Computer angeschlossen. Anschließend können Sie die Verbindung zum Internet wieder abbrechen.

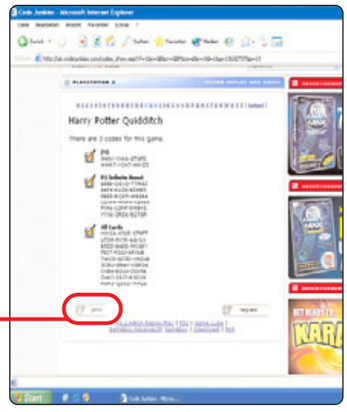












14 Markieren Sie nun mit der Taste ↑ auf der PS-2-Spieletastatur [Add new game], und drücken Sie ✕.

15 Im nächsten Fenster geben Sie über die am unteren Bildrand eingeblendete Tastatur den Namen des Spiels ein. Möchten Sie das in Groß- und Kleinschreibung tun – wie in diesem Beispiel –, so markieren Sie zunächst mittels ←, →, ↑ und ↓ den Eintrag caps und drücken ✕, um die Großschreibung zu wählen. Aus caps wird dann Caps mit großem „C“.

16 Markieren Sie den ersten Buchstaben des Spielnamens – in diesem Beispiel H –, und drücken Sie ✕.

17 Um zur Kleinschreibung zu wechseln, markieren Sie Caps und drücken ✕. Geben Sie dann, nach dem in Schritt 15 beschriebenen Schema, alle weiteren Buchstaben ein. Zum Einfügen eines Leerzeichens zwischen zwei Wörtern markieren Sie [SPACE] und drücken ✕.

18 Ist die Eingabe beendet, markieren Sie OK und drücken ✕.

19 Im folgenden Bildschirm geben Sie auf die gleiche Weise den Mastercode ein.

20 Anschließend legt Action Replay Max den Namen des Spiels auf der Speicherkarte ab. Ist der Name anschließend in der Spielauswahlliste zu sehen, so drücken Sie ✕.

21 Zur Eingabe des Namens des nächsten Codes drücken Sie ✕.

22 Die Eingabe des Namens erfolgt nach dem bekannten Muster. Den Namen können Sie nach Belieben bestimmen. Sinnvoll ist es natürlich, ihn entsprechend seiner Funktion zu wählen. Entweder übernehmen Sie dafür den englischen Originaltitel oder – wie in diesem Beispiel – übersetzen ihn, etwa in Alle Karten.

23 Anschließend geben Sie den ersten Funktionscode ein. Wichtig: Geben Sie alle Bestandteile des Codes ein. Möchten Sie nach dem ersten Code gleich einen weiteren Code eingeben, so drücken Sie ✕ und wiederholen die Schritte 22 und 23.

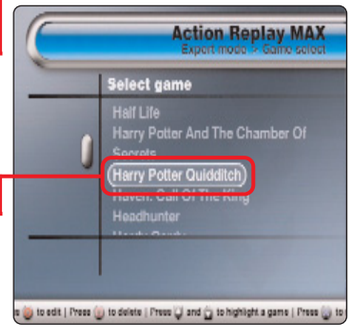
24 Wollen Sie den neuen Code sofort ausprobieren, so drücken Sie ↓. Ist die Codefunktion markiert Alle Karten, drücken Sie ✕.

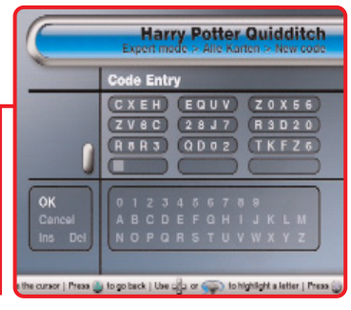
25 Um ein Spiel zu beginnen, drücken Sie **Start** und im folgenden Bildschirm ✕.

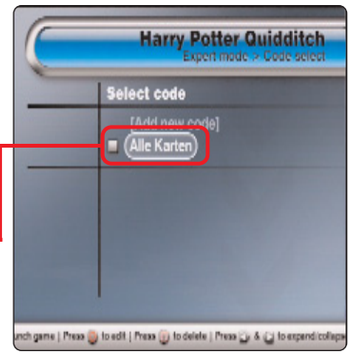












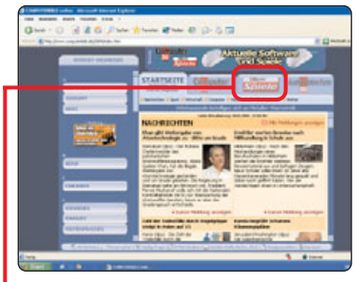
Tricks für PC-Spiele aus dem Internet

Auch PC-Spieler können schummeln. Die richtigen Tricks gibt's im Internet

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.computerbildspiele.de ein, und drücken Sie R .

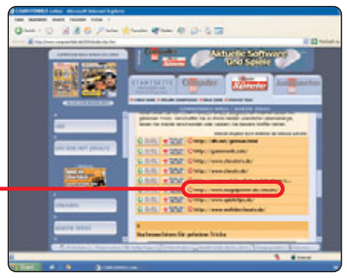
3 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie auf.



4 Klicken Sie auf GEHEIME TRICKS und dann auf den Eintrag **Internet-Seiten mit geheimen Tricks**.

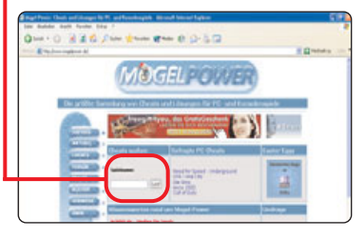


5 Auf der nächsten Seite klicken Sie unten rechts so oft auf ▼, bis Sie die Liste mit Internet-Adressen für Cheats sehen. Klicken Sie auf einen Eintrag, etwa auf www.mogelpower.de.



6 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig aufgebaut ist. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste unter dem Eintrag **Spielname:** in das Eingabefeld.

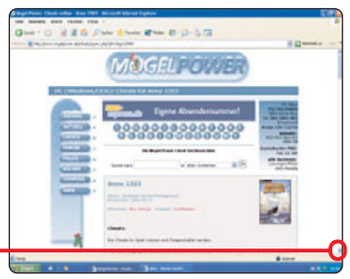
7 Tragen Sie dort den Namen des Spiels ein, für das Sie nach Tricks suchen möchten, zum Beispiel anno 1503. Klicken Sie dann rechts neben dem Eingabefeld auf die Schaltfläche Los!.



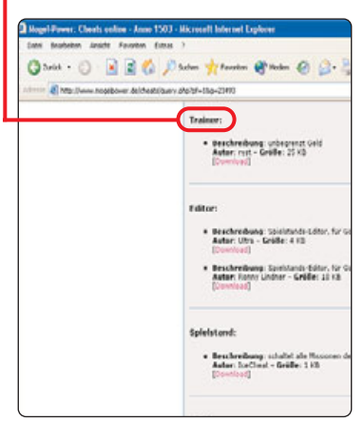
8 In der daraufhin geöffneten Seite sind alle Spieltitel aufgeführt, die unter der Internet-Adresse www.mogelpower.de zu dem eingegebenen beziehungsweise ähnlich klingenden Namen gefunden werden konnten. Per Doppelklick wählen Sie das gewünschte Angebot aus. In diesem Beispiel ist das also PC Anno 1503.



9 Die folgende Seite listet dieTricks zu dem Spiel auf. Falls Sie – wie in diesem Beispiel – nicht alle sehen können, klicken Sie unten rechts an der Bildlaufseite so oft auf ▼, bis Sie sämtliche Einträge gesehen haben. Abhängig vom Spiel, finden Sie dabei mehrere Untergruppen von Tricks. Unter **Cheats:** versteht man in der Regel Tastenkombinationen, die während des Spielens eingegeben werden. Auf diese einfache Weise können Sie etwa mehr Geld oder Ausrüstung freischalten. Ein so genannter **Trainer:** ist ein Programm, das einzelne Cheats oder ganze Cheatgruppen umfasst. Es wird in Dateien des Spiels eingesetzt oder gegen sie ausgetauscht. Ein **Spielstand:** ist ein gespeichertes Spiel, das Sie Ihrem Spiel hinzufügen. Mit einem **Editor:** lassen sich gespeicherte Spielstände manipulieren, zum Beispiel für mehr Geld. Achtung: In der Regel gehören zu jedem Trick so genannte „Read-me-Dateien". In diesen Text-Dateien ist beschrieben, wie Sie einen Trick anwenden beziehungsweise einen Trainer oder ein anderes Zusatzprogramm installieren. In diesem Beispiel wählen Sie **Cheats:**. Unter dem Eintrag **Cheats benutzen:** sehen Sie, welche Wirkung die verschiedenen Tastenkombination auslösen. Manchmal funktionieren solche Kombination ohne weitere Vorbereitung einfach im laufenden Spiel. Damit sie bei „Anno 1503" funktionieren, brauchen Sie jedoch ein Freischalt-Programm.



Klicken Sie auf den Eintrag, um die Installationsdatei des Freischaltprogramms auf Ihren Computer herunterzuladen.



10 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Speichern.

11 Steht im folgenden Fenster neben Speichern in: der Eintrag Desktop, so klicken Sie auf Speichern. Falls statt dessen neben Speichern in: zum Beispiel Eigene Dateien eingetragen ist, klicken Sie in der linken Spalte auf Desktop und erst dann auf Speichern.

12 Ist das Herunterladen des Freischalt-Programms beendet, so schließen Sie alle geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

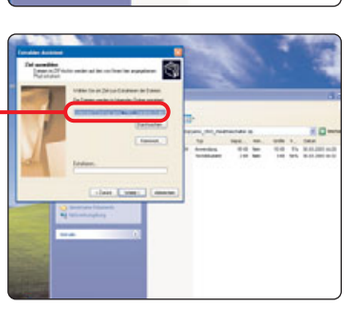
13 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den neu erstellten Eintrag anno_1503_cheatfreisch.

14 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf readme. Lesen Sie dann die Anleitung zur Installation des Programms. Zum Ausdrucken der Textdatei klicken Sie oben links auf Datei und ziehen den Mauszeiger auf Drucken... Anschließend drucken Sie die Seite aus – vorausgesetzt natürlich, ein Drucker ist an Ihren Computer angeschlossen. Schließen Sie das Fenster mit der Anleitung per Klick auf ✕ rechts oben.

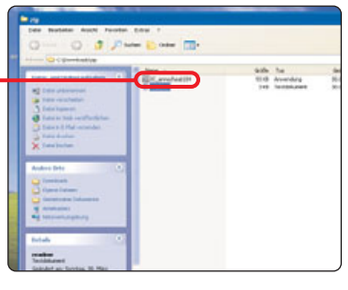
15 Klicken Sie nun doppelt auf IC_annocheat104 und im daraufhin geöffneten kleinen Fenster auf Alle extrahieren.

16 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter >.

17 Dann legen Sie einen Ordner an, in dem die Installationsdatei des Freischaltprogramms abgelegt werden soll. Drücken Sie dazu L , um den bereits eingestellten, blau markierten Verzeichnispfad zu löschen, und tippen Sie folgenden Pfad ein: C:\downloads\zip. Klicken Sie auf Weiter > und dann auf Fertig stellen.



18 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf den Eintrag IC_annocheat104.



19 Klicken Sie im neuen, kleinen Fenster auf Unlock. Sehen Sie darin die Meldung File erfolgreich gepatched., so schließen Sie alle noch geöffneten Fenster mit Klicks auf ✕. Die Cheats schalten Sie dann im laufenden Spiel mit den Tastenfolgen aus der Anleitung ein.

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

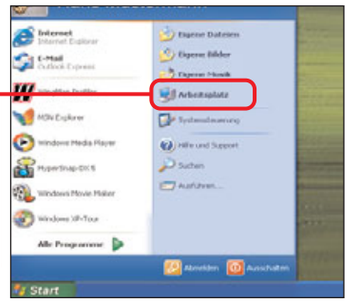
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

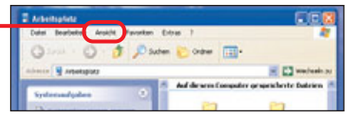
Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

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.

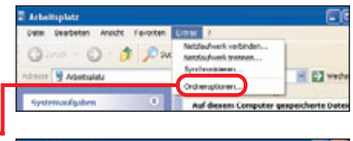


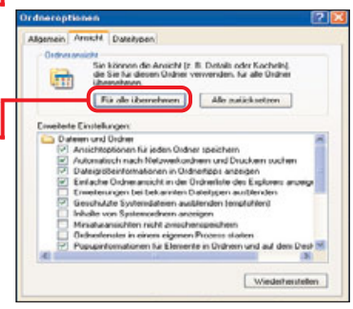


4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.

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.

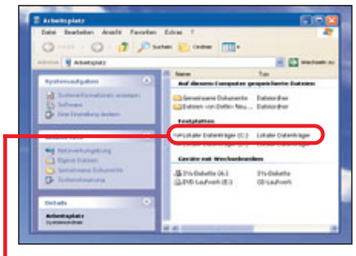
2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.

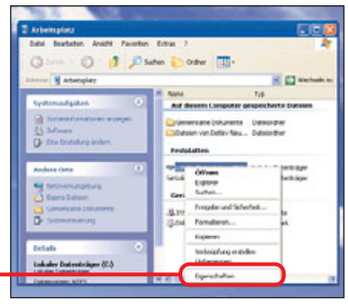
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).

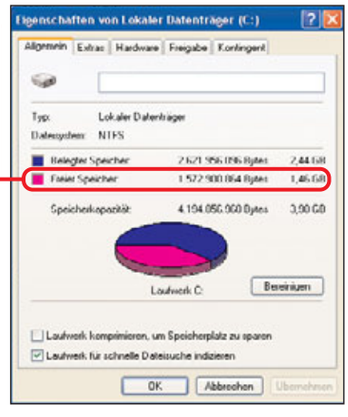
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

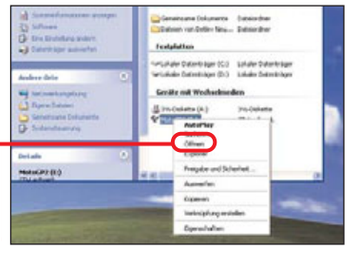
5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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.







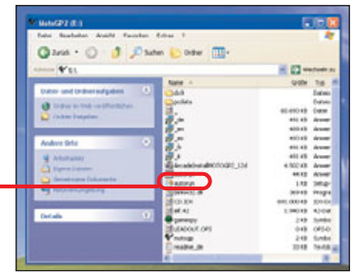


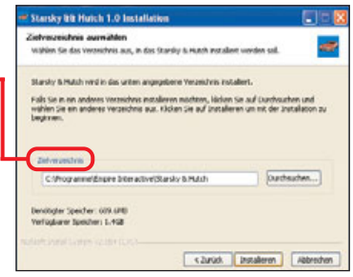
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.

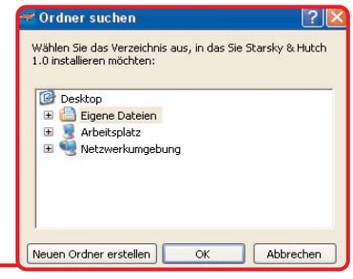
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen bei Schritt 12 weiter.

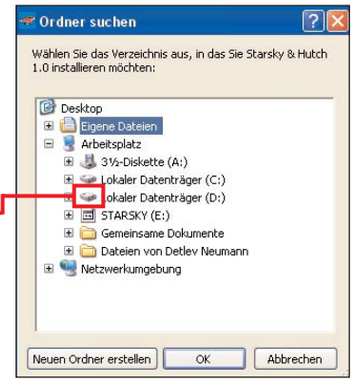
9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.174 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen 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-





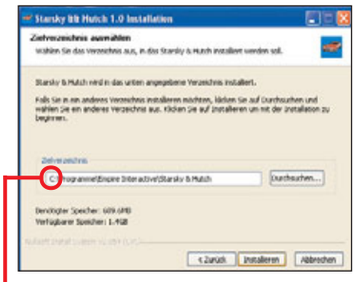


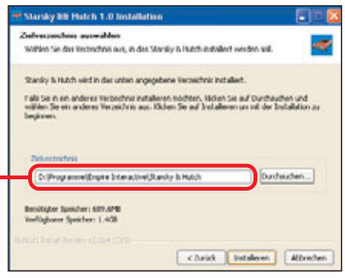


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen | Fortsetzung

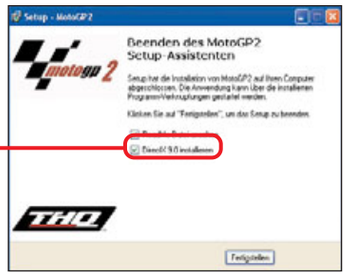
gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten 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 Win-dows-Erweiterung **Direct-X** S174 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.

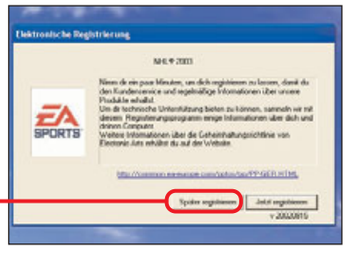


Achtung: Installieren Sie niemals eine ältere Version mit niedriger Versionsnummer über eine neuere Direct-X-Version. Die aktuellste Version finden Sie jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTER BILD SPIELE. Direct-X 9.0 funktioniert nur mit Windows 98, 2000, ME und XP. Verwenden Sie noch Windows 95, 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.

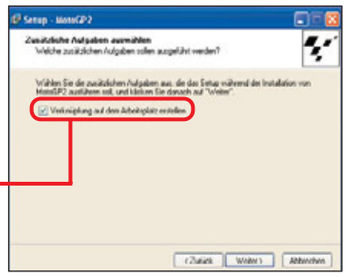
13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei 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.

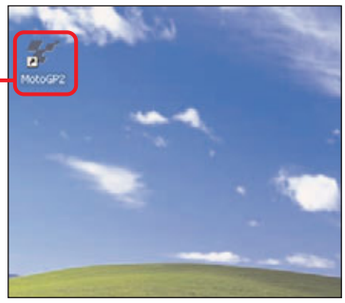


Einige Programme bieten Ihnen während oder nach Abschluss der eigentlichen Installation die Erstellung einer Verknüpfung an. Nach einem Klick auf Weiter legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche an. Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.



So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

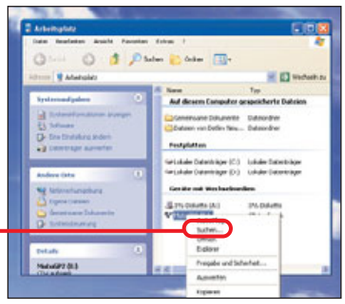
Nicht jedem Spiel liegt ein gedrucktes Handbuch bei. Dann sollten Sie die Anleitung aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der Spiele-CD-ROM finden. Um sie zu lesen, benötigen Sie das Programm „Adobe Reader". Die jeweils neueste Version gibt es auf der Heft-CD-ROM von COMPUTER BILD 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).



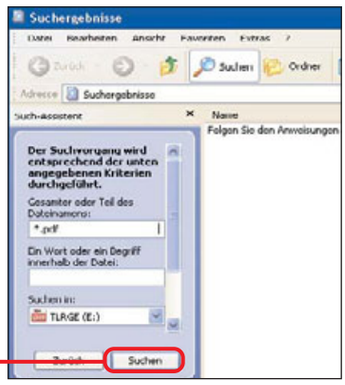


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

2 Um die PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie sie zunächst finden. Klicken Sie dafür auf Start und dann auf Arbeitsplatz.



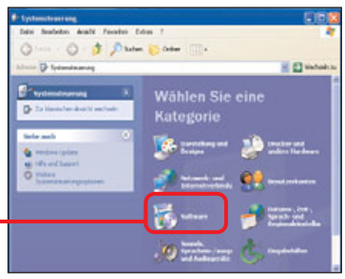
3 Klicken Sie im folgenden Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die CD-ROM eingelegt ist. In diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Suchen.



4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

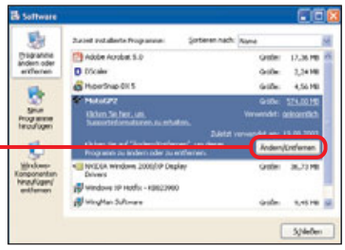
5 Wenn der Suchvorgang beendet ist, wird das Ergebnis angezeigt. In diesem Fall lautet es: TR4manual.pdf. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag, startet der „Acrobat Reader" automatisch und öffnet das gewünschte Dokument.

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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NETZWERK UNTER WIN XP

Seid netz zueinander

Am Computer allein zu Haus? Wie langweilig. Halten Sie Kontakt zu Ihren Mitmenschen – per Netzwerk S.174. So richten Sie es unter Windows XP ein – mit Internet-Zugang für alle:

Computerspiele sind etwas für den wunderlichen Eigenbrötler, der sich in seinen vier Wänden vor dem Monitor verkriecht und jeden menschlichen Kontakt meidet? Das war gestern. Computerspiele sind längst ein Massenphänomen und ein Gegenstand des Wettkampfs gegen- oder miteinander. Ob auf der groß angelegten **LAN** S.174-Party oder gemütlich im kleinen Kreis zu Hause – wichtig ist, dass Ihnen ein funktionierendes Netzwerk zur Verfügung steht, sonst bleibt die Ballerei das, was sie früher war – ein Eigentor.

COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie mit einem **Hub** S.174 mehrere Computer zu einem Netzwerk zusammenschließen. Aber: Anschließen alleine reicht nicht. Ein paar Einstellungen in Windows, zum Beispiel das manuelle Festlegen der **IP-Adresse** S.174, sind schon vonnöten, damit die Computer einander „erkennen", statt blind im Datennebel zu stochern.

Haben Sie einen PC mit Internet-Verbindung im Haus? Das ist ideal, denn mit allen Computern im Netzwerk können Sie diese eine Leitung gleichzeitig nutzen – per **ICS** S.174 (Internet Connection Sharing), sofern Ihr Internet-Zugangsanbieter das gestattet. Die Redaktion zeigt Ihnen hier, wie es funktioniert – Schritt für Schritt.



Foto: Silvestris

Netzwerk verkabeln

So schließen Sie ein Netzwerk mit einem Hub zusammen:





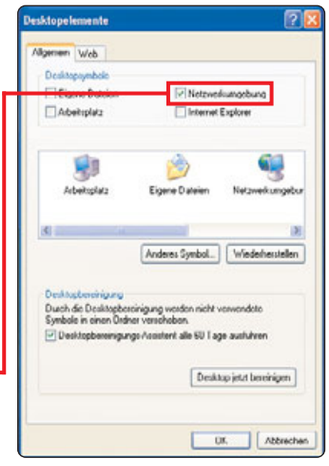
1 Verbinden Sie jeweils ein Ende des **Twisted-Pair** S.174-Netzwerkkabels mit dem entsprechenden Anschluss an der Netzwerkkarte beziehungsweise am Netzwerkadapter.

2 Verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit einem freien Steckplatz am Hub. Schließen Sie dann die weiteren Computer genauso an.

3 Verbinden Sie das Stromkabel mit Hub und Steckdose. Schalten Sie den Hub ein (nicht bei jedem Typ nötig).

Netzwerkumgebung

Der Ordner „Netzwerkumgebung" ist nicht grundsätzlich auf der Windows-Oberfläche eingerichtet. Mit wenigen Klicks können Sie das ändern:



1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste eine freie Stelle der Windows-Oberfläche an, und klicken Sie anschließend auf Eigenschaften. Wählen Sie nun per Klick den Karteireiter Desktop aus, und klicken Sie dann auf Desktop anpassen...

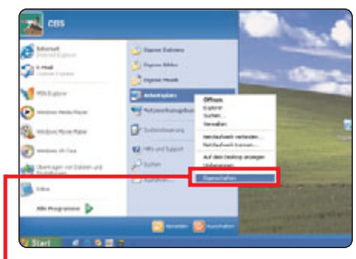
2 Setzen Sie per Klick einen Haken vor die Option Netzwerkumgebung, klicken Sie danach auf OK und erneut auf OK. Sie finden ein neues Symbol auf der Windows-Oberfläche: Netzwerkumgebung

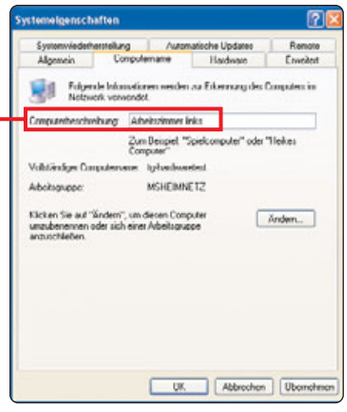
Netzwerkkonfiguration

Damit die Computer im Netzwerk einander „erkennen", sind zuvor ein paar Einstellungen fällig. So geht's:

Computernamen und Arbeitsgruppe

Die Zuteilung eindeutiger PC-Namen hilft bei der Einordnung im Netzwerk.

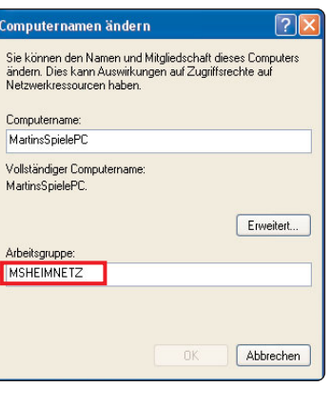




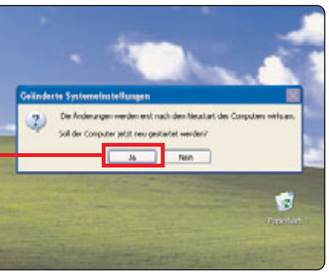
1 Klicken Sie dazu auf Start, und klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste auf Arbeitsplatz. Wählen Sie dann Eigenschaften aus.

2 Es folgt ein Klick auf den Karteireiter Computername. Tippen Sie hier neben Computerbeschreibung: eine Definition für den Computer ein, zum Beispiel: Arbeitszimmer links.

3 Dann müssen Sie dem Computer noch einen Namen geben – so, wie er im Netzwerk auftauchen soll. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Ändern..., und tippen Sie im Feld unter dem Eintrag Computername: den gewünschten Namen des Computers ein, also zum Beispiel MartinsSpielePC.



4 Den Namen der Arbeitsgruppe: können Sie normalerweise unverändert lassen. Der Begriff MSHEIMNETZ ist bereits von Windows vorgegeben. Falls Sie ihn ändern wollen, achten Sie darauf, ihn auch auf den restlichen Computern ohne Tippfehler anzupassen – der Name der Arbeitsgruppe muss auf allen Netzwerk-Computern exakt der gleiche sein. Klicken Sie zum Abschluss auf die Schaltfläche OK.



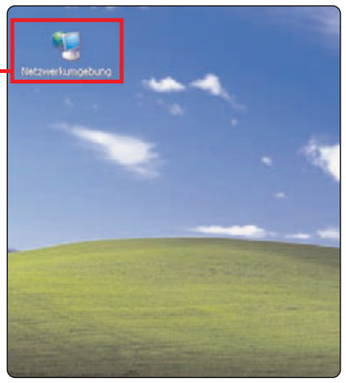
5 Im Hinweisfenster klicken Sie auf OK, dann erneut auf OK und zum Schluss auf Ja, um den Computer neu zu starten.

IP-Adresse festlegen

Damit die Computer im Netzwerk einander „erkennen", Sie also auf jeden einzel-

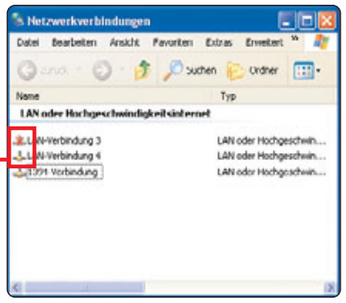
Netzwerkkonfiguration | Fortsetzung

nen Rechner zugreifen können, müssen Sie jedem PC eine eigene IP-Adresse zuordnen.

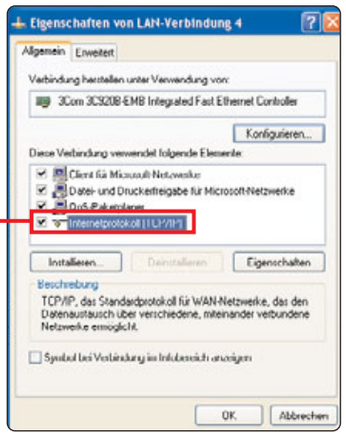


1 Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf Netzwerkumgebung, dann mit der linken auf Eigenschaften.

2 Die Netzwerkkarte ist im so geöffneten Fenster unter der Überschrift **LAN oder Hochgeschwindigkeitsinternet** zu finden und trägt die Bezeichnung LAN-Verbindung. Schwierig wird es, wenn Ihr Computer mehrere Netzwerkadapter hat. Um schnell festzustellen, an welchen Adapter Sie das Kabel angeschlossen haben, richten Sie sich am besten nach den Symbolen. bedeutet, dass eine Verbindung besteht. heißt: An diesem Adapter ist kein Netzwerkkabel angeschlossen. Sind beide Adapter „belegt", so ziehen Sie das Netzwerkkabel kurz ab, um zu sehen, welches Symbol sich ändert. Wichtig: 1394-Verbindung ist kein Netzwerkanschluss, sondern ein Anschluss für **Firewire** S.174. Klicken Sie dann den richtigen Eintrag mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Eigenschaften aus.

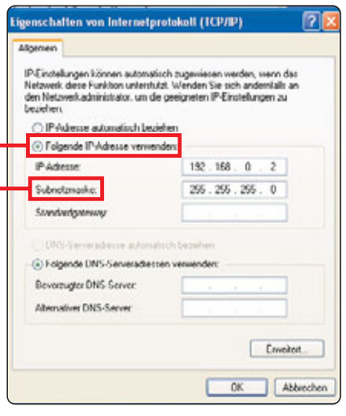


3 Daraufhin sehen Sie die Elemente, die Windows beim Einrichten einer Netzwerkkarte automatisch installiert. Klicken Sie hier auf Internetprotokoll (TCP/IP) und anschließend auf Eigenschaften.



4 Wählen Sie danach die Option Folgende IP-Adresse verwenden: aus. Jetzt können Sie eine IP-Adresse festlegen. In einem privaten Netzwerk lautet die Adresse 192.168.0.X, wobei X für eine Zahl zwischen 1 und 254 steht. Die IP-Adresse muss für jeden Computer eine andere sein.

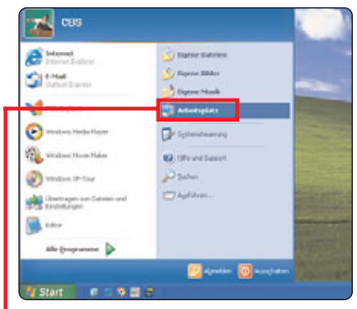
Wichtig: Wenn Sie planen, einen der Computer als **Host** S.174 für eine gemeinsame Internet-Verbindung zu nutzen, dann vergeben Sie die Adresse 192.168.0.1 zunächst nicht. Dazu später mehr im Kasten „Internet Connection Sharing". So erhält der erste PC etwa die Adresse 192.168.0.2, der zweite 192.168.0.3 und so weiter. Tragen Sie daher beispielsweise neben IP-Adresse: die Adresse 192 . 168 . 0 . 2 ein.



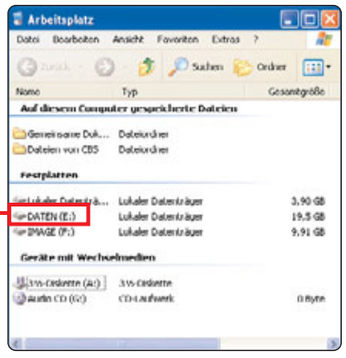
5 Ein Klick ins Feld neben Subnetzmaske:, und die **Subnetz** S.174-Maske wird automatisch eingetragen. Sie lautet: 255 . 255 . 255 . 0. Die Subnetz-Maske ist auf allen Computern im Netzwerk gleich. Beenden Sie die Eingaben mit Klicks auf OK und Schließen.

Dateifreigabe im Netzwerk

Wenn Sie außer dem Ordner „Gemeinsame Dokumente" im Netzwerk noch weitere Ordner oder Festplatten freigeben möchten, müssen Sie spezielle Freigaberechte erteilen.



1 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.



2 Wenn Sie jetzt etwa eine Festplatte im Netzwerk freigeben möchten, dann klicken Sie die gewünschte Festplatte, in diesem Beispiel DATEN (E:), mit der *rechten* Maustaste an und wählen Eigenschaften aus.

3 Dann wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie hier zunächst auf den Karteireiter Freigabe und dann auf den blau markierten Eintrag.



4 Im nächsten Fenster bietet Windows Ihnen einen Assistenten zur Hilfe an. Sie nehmen jedoch nicht an, sondern wählen den unteren Eintrag.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie per Klick die Option Dateifreigabe einfach aktivieren aus und klicken dann auf OK.

6 Setzen Sie nun einen Haken vor Diesen Ordner im Netzwerk freigeben. Möchten Sie erlauben, dass über das Netzwerk Dateien auf der Festplatte Ihres Computers verändert werden können (Lese- und Schreibzugriff), dann setzen Sie zusätzlich einen Haken vor die Zeile Netzwerkbenutzer dürfen Dateien verändern.



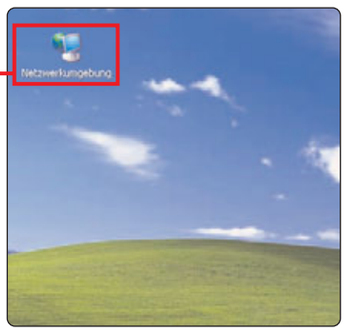
7 Klicken Sie anschließend auf OK. Auf diese Weise können Sie jetzt noch andere Festplatten oder einzelne Ordner freigeben. Wenn Sie fertig sind, schließen Sie eventuell noch geöffnete Fenster mit Klicks auf OK.

8 Starten Sie dann den Computer neu, um die Änderungen zu übernehmen. Konfigurieren Sie abschließend noch die weiteren Netzwerkrechner entsprechend den Schritten in diesem Kasten.

Internet Connection Sharing

Mehrere Computer teilen sich eine Internet-Verbindung – mit ICS (Internet Connection Sharing) ist das kein Problem

Server einrichten

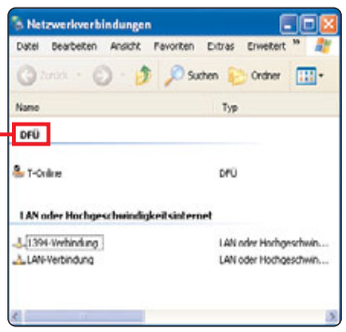


1 Zunächst müssen Sie den **Server** S.174 einrichten, also jenen PC, der die Verbindung zum Internet hat (**Modem** S.174, **ISDN** S.174 oder **DSL** S.174). Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol Netzwerkumgebung.

Im daraufhin aufgeklappten Menü klicken Sie auf Eigenschaften.

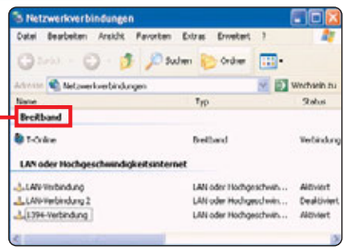
2 Wenn Sie die Verbindung zum Internet mit einem Modem oder über ISDN aufbauen, fahren mit Schritt 3 fort, für DSL dagegen mit Schritt 4.

3 Klicken Sie unter DFÜ mit der *rechten* Maustaste auf die Verknüpfung zu Ihrem Internet-Zugangsanbieter, hier T-Online,



Internet Connection Sharing | Fortsetzung

und wählen Sie danach Eigenschaften aus. Weiter geht's mit Schritt 5.



4 Als DSL-Kunde finden Sie die Verknüpfung zu Ihrem Internet-Zugangsanbieter unter Breitband, hier lautet sie ebenfalls T-Online. Klicken Sie die Zeile mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Eigenschaften aus.

5 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Erweitert. Aktivieren Sie hier unter Gemeinsame Nutzung der Internetverbindung das Feld mit einem Klick, und klicken Sie anschließend auf OK.

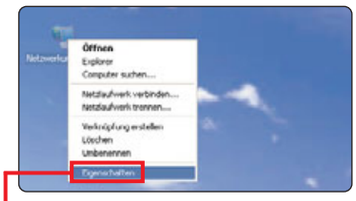


6 Nun haben Sie die Möglichkeit, auch die beiden unteren Optionen zu aktivieren. Setzen Sie jeweils einen Haken.

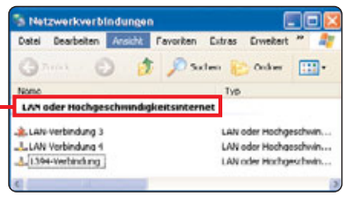
7 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK und gegebenenfalls erneut auf OK. Auf dem Server ist ICS nun eingerichtet. Bitte beachten Sie, dass Windows auf dem Server automatisch die IP-Adresse 192.168.0.1 einrichtet.

Client einrichten

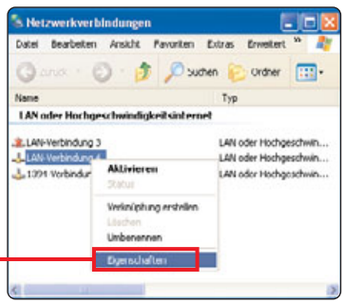
Nun müssen die übrigen Computer, die sich der Internet-Verbindung des Servers bedienen (so genannte **Clients** S.174), eingerichtet werden.



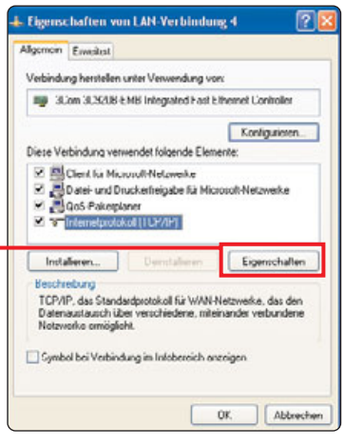
1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Netzwerkumgebung, danach mit der linken auf Eigenschaften.



2 Klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste unter der Überschrift LAN oder Hochgeschwindigkeitsinternet auf den Eintrag LAN-Verbindung. Sind im Client mehrere Netzwerkadapter eingebaut, wie es in diesem Beispiel der Fall ist, so wählen Sie davon jenen aus, der mit dem zuvor eingerichteten Netzwerk verbunden ist. Klicken Sie dann auf den Eintrag Eigenschaften.

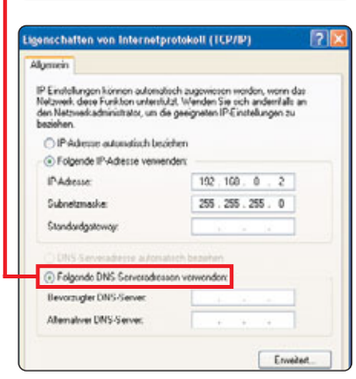


3 Suchen Sie unter Allgemein den Eintrag Internetprotokoll (TCP/IP), und klicken Sie ihn an. Klicken Sie dann auf Eigenschaften.



4 Sie sehen hier die IP-Adresse und die Subnetz-Maske, die Sie bereits mit den Schritten aus dem Kasten „Netzwerkkonfiguration" festgelegt haben. Tragen Sie nun zusätzlich neben Standardgateway: das **Gateway** S.174 zum Internet ein. Daraufhin „wissen" die Clients: Über diese Adresse geht's ins Internet. Da auf dem Server automatisch die IP-Adresse 192.168.0.1 vergeben wurde, tragen Sie diese Adresse nun in das Feld ein.

5 Nun müssen Sie noch manuell die **DNS-Server-Adresse** S.174 einrichten. Klicken Sie dazu auf den Eintrag Folgende DNS-Serveradressen verwenden, und tragen Sie auch hier die Adresse 192 . 168 . 0 . 1 ein. Das ist wichtig, damit die Übersetzung der als Zahlencode angegebenen IP-Adressen in leichter verständliche Internet-Adressen (zum Beispiel www.computerbildspiele.de) funktioniert.



6 Klicken Sie auf OK und auf Schließen, und starten Sie den PC neu. Nehmen Sie jetzt noch die Einstellungen an den weiteren Clients vor. Dann können Sie mit jedem Computer des Netzwerks ins Internet einwählen.

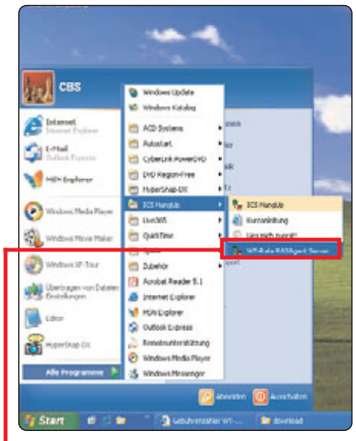
Internetverbindung mit „ICS Hangup" trennen

Mithilfe eines kleinen Programms können Sie die Internet-Verbindung auch vom Client aus trennen

Download von ICS Hangup

Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, und tippen Sie www.wt-rate.de in die Adresszeile. Laden Sie aus dem Bereich Freeware das unter „Internet-Tools" geführte Programm „ICS Hangup" herunter, und installieren Sie es gemäß den Anweisungen auf Server und Client.

Einrichtung auf dem Server



1 Klicken Sie auf Start, Alle Programme, ICS HangUp und danach auf WT-Rate RASAgent Server.



2 Wenn Sie häufig mit den Clients im Internet surfen, ist es empfehlenswert, das Programm auf dem Server automatisch vor jeder Windows-Sitzung zu laden. Setzen Sie zu diesem Zweck per Klick einen Haken vor die Option ☑.

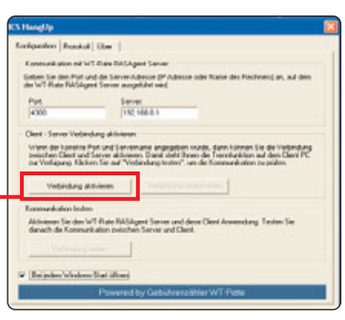
3 Dann fehlen nur noch Klicks auf den Eintrag Server starten und auf die Zeile Als Symbol, um die Einrichtung auf dem Server abzuschließen.

Einrichtung auf dem Client



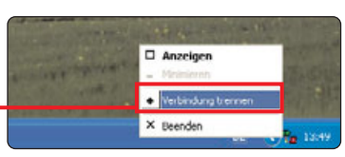
1 Klicken Sie auf Start, Alle Programme, ICS HangUp und anschließend auf ICS HangUp.

2 Tippen Sie unter Server: die Adresse des Servers ein, also 192.168.0.1. Wenn Sie am Server die automatische Aktivierung des Programms ausgewählt haben, sollten Sie es auch am Client tun. Setzen Sie in diesem Fall per Mausklick einen Haken in den Kasten vor der Zeile ☑ Bei jedem Windows-Start öffnen.



3 Klicken Sie auf Verbindung aktivieren. Testen Sie anschließend die Verbindung zwischen Client und Server, indem Sie auf Verbindung testen klicken.

4 Wenn Sie nun am Client eine Internet-Verbindung trennen möchten, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol in der Startleiste und wählen dann mit einem Linksklick die Option Verbindung trennen aus.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel



Ausgabe:
4/2004

Titelthema:
Battlefield Vietnam
im ausführlichen Test

Inhalt:
Test Painkiller, Vorschau auf World of Warcraft, Ground Control 2, Stalker, Splinter Cell 2

Weitere Themen:
Spiele-Tuning-Kniffe, die nichts kosten, Tipps und Tricks zu Battlefield Vietnam, The Westerner

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
4/2004

Titelthema:
Unreal Tournament 2004
im Test

Inhalt:
Far Cry, Deus Ex 2, Condition Zero, Singles, Panzers, Tipps zu Sacred

Weitere Themen:
Vampire 2, Desperados 2, DRI V3R, Port Royale 2. Thief 3, DTM Race Driver 2, Tipps zu Unreal Tourmament 2004 von Turnierspielern

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Die Sims 2: Frische Ideen und mehr Spielwitz?

Inhalt:
TechnoMage, Dr. Dr. Game, Scary Movie 3, 007: Alles oder Nichts, This Is Football 2004, Sphinx

Weitere Themen:
Geheime Gags in Spielen und auf DVDs, 5.1-Lautsprecher im Test, Mehr Spaß mit neuen Handys

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
4/2004

Titelthema:
Cryteks Edel-Shooter Far Cry im Test

Inhalt:
Taktik-Shooter Söldner – Secret Wars unter der Lupe

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Far Cry und Söldner – Secret Wars, Joint Operations, Knights of the Temple, Unreal Tournament 2004, Die Sims 2, Thief 3

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
4/2004

Titelthema:
Marktübersicht: Alle High-End-Speichermodule im Test

Inhalt:
Special: Die besten Prozessor- und Grafikkarten-Kombinationen, Praxis: Telefonieren über Internet

Weitere Themen:
TFT-Monitore in der Test-Übersicht, Bootfähige Notfall-CD, Wissen: PCI-Express

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
3/2004

Titelthema:
Spielbar: Maximo vs. the Army of Zin

Inhalt:
Rogue Ops, Metal Arms, SSX 3

Weitere Themen:
Arc – Twilight of the Sprits, Ford Racing 2, Download auf die Memory Card, Jak 2 – Renegade, Chaos Legion, Beyond Good & Evil

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro

FÜR SIE GELESEN



Fotos (3): Marco Zitzow

Absturz, das Spiel ist aus: Nach zu viel Spielfrust „entsorgte" Hubert F. (25) seinen Computer kurz entschlossen vom Balkon.

Bild

Computer-Absturz wörtlich genommen. **BILD** fand einen Spieler, der in Hamburg seinen PC aus dem Fenster warf.

„Hubert F. (25) reagierte extrem. Schon seit Tagen kämpfte sich der Computer-Narr bei ‚Unreal Tournament' von Level zu Level. Doch immer an der gleichen Stelle stürzte der Rechner ab. Hubert F.: ‚Zu dieser Stelle brauche ich zweieinhalb Stunden. Und dann musste ich immer wieder von vorne anfangen.' Irgendwann hat's gereicht. Wütend riss er die Kabel aus der Wand und schmiss seinen vier Jahre alten Computer im hohen Bogen vom Balkon. ‚Ich hatte es satt.' Alarmiert vom Lärm riefen Nachbarn die Polizei. Die konnte keine Straftat feststellen. Hubert entsorgte die Reste seines 1000-Euro-Rechners zufrieden im Müll – und machte sich ein kaltes Bier auf."

FOCUS

Das Nachrichtenmagazin **FOCUS** berichtet über Videospiele in der Soldatenausbildung:

„Um künftig besser auf das Nachspiel einer Invasion vorbereitet zu sein, entwickelt die US-Armee mit dem Software-Unternehmen There Inc. eine Online-Simulation. ‚Die Anwendung bringt Soldaten bei, wie man bei friedenserhaltenden Einsätzen mit Geiselnehmern oder potenziellen Selbstmordattentätern umgeht', erläutert Jim Grosse, Forscher am Simulation Technology Center der US-Streitkräfte in Florida. Kritische Situationen üben die Rekruten bald mit Hilfe von computergesteuerten Avataren (Kunstfiguren im Computer, die vom Benutzer direkt gesteuert werden können, d. Red.). Die Bildschirm-Terroristen werden von amerikanischen Irak-Veteranen gemimt. Die Schüler kommunizieren via Tastatur oder Headset. ‚Dank der Sprachausgabe sind neben Einsätzen mit Waffen auch Verhandlungsmissionen bei Geiselnahmen denkbar', erklärt Robert Gehorsam, Vizepräsident von There Inc."

DER SPIEGEL

Ein Spiel-Klassiker kehrt zurück, berichtet **DER SPIEGEL**:

„Bei ‚Space Invaders' hat noch niemand gewonnen: Sieger ist der, der am längsten durchhält. Was für ein Frustkonzept für ein Videospiel, das trotzdem zum Welterfolg wurde, weil es eines der ersten war. 25 Jahre nach Aufstellung der ersten Daddelkisten in Spielhallen kehren diese nun zurück: Nostalgie ist in. Ein einsamer Wächter gegen eine Ufo-Übermacht mit unbegrenzten Ressourcen, Angriffswelle um Angriffswelle, ein Sieg ausgeschlossen: eigentlich ein frustrierendes Konzept, auf dem der Videospiel-Klassiker ‚Space Invaders' basiert. Trotzdem war das Spiel, 1978 als Arkade-Automat auf den Markt gekommen, sensationell erfolgreich. Bis heute gilt es als Wendepunkt in der Geschichte der interaktiven Unterhaltung. Zum 25-jährigen Jubiläum hat der Hersteller Taito das Spiel jetzt neu aufgelegt. 10 000 Automaten will man in den USA verkaufen, in der Hoffnung auf nostalgische Impulse bei Spielhallenbesuchern."

The Mercury News
MercuryNews.com

Die amerikanische Tageszeitung **SAN JOSE MERCURY NEWS** hat offenbar einen guten Draht zu Microsoft und veröffentlichte Neuigkeiten zur zweiten Xbox:

„Microsoft sieht gute Chancen, dem großen Rivalen Sony Marktanteile abzunehmen, wenn die Xbox der nächsten Generation im kommenden Herbst eher erscheint als die Playstation 3. Die kommende Xbox soll mit drei 64-Bit-Prozessoren von IBM bestückt sein. Der Grafikchip soll von ATI Technologies geliefert werden und schneller sein als der kommende R400. Dadurch sollen Spiele in HDTV-Qualität wiedergegeben werden. Mit IBM und ATI hatte Microsoft bereits Abkommen zur Entwicklung der Chips für die Xbox 2 verkündet, ohne dabei Details zu verraten. Weiter wird spekuliert, die nächste Xbox enthalte keine Festplatte, sondern einen Flash-Speicher. Es sei nicht gewährleistet, dass die Xbox 2 mit dem Vorgänger kompatibel sein wird. Anscheinend befürchten die Redmonder (Microsoft, d. Red.), Kompatibilität könnte zu viel Geld für Hardware und Lizenzen kosten. Microsofts Finanzchef John Connors hatte kürzlich vorgerechnet, mit der Xbox 1 werde sein Unternehmen keinesfalls



Nachfolger in Sicht: Microsofts Xbox der ersten Generation.

in die Gewinnzone kommen. In der nächsten Generation der Xbox müssten kostengünstigere Chips und Komponenten verbaut werden, um einen Gewinn erwirtschaften zu können."

MAXIM

Das Männer-Magazin **MAXIM** freut sich über Gleichberechtigung in Computerspielen:

„Es lebe die Emanzipation! Immer mehr Girls schlagen in Videospielen zu. Wenn der Mann es von Lara verlangt, bückt sie sich. Will er einen Purzelbaum, schlägt sie einen. Der volle Name der willigen Dame? Lara Croft. Lara war etwas anders, weil sie etwas Besonderes war. Noch 1995 kam Ullrich Dittler in einer Studie über das Frauenbild in Video- und Computerspielen zu dem Ergebnis, weibliche Figuren würden auf geschlechtsspezifische Merkmale reduziert; selten seien sie ein ‚lonesome fighter'. Das hat sich geändert: Lara kämpft nicht mehr allein, sondern mit vielen Schwestern. Wenn eine Videospiel-Heldin heute den Spieler fesseln will, muss sie mehr mitbringen als ihre Figur: Persönlichkeit. Am besten schafft das Heather aus ‚Silent Hill 3'. Das junge Mädchen soll Emotionen wecken, als Mensch wahrgenommen werden, statt nur als Objekt männlicher Begierde aus Bytes."



Lara Croft brachte als Erste Frauen-Power ins Spiel.

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)							
Afrika Korps vs. Desert Rats	2,67	75 % Spielspaß	85 %	Note 2+	83 % Spielspaß		
Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	3,70	41 % Spielspaß	10 %		41 % Spielspaß		
Augustus	2,65		61 %		49 % Spielspaß		
Biathlon 2004	3,50				48 % Spielspaß		
Breed	2,77	70 % Spielspaß	62 %	Note 2	64 % Spielspaß		
Carcassonne – Die Erweiterungen	2,14				72 % Spielspaß		
Castle Strike	1,92			Note 3+	75 % Spielspaß		
Contract Jack	1,78	72 % Spielspaß		Note 4	82 % Spielspaß		
Crazy Taxi 3	2,48	74 % Spielspaß	62 %	Note 3+	64 % Spielspaß		
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	1,74	87 % Spielspaß	80 %	Note 1-	79 % Spielspaß		
Der Herr der Ringe – War of the Ring - Der Ringkrieg	2,72	83 % Spielspaß					
Der Tempel des elementaren Bösen	2,12	80 % Spielspaß	79 %				
Deus Ex – Invisible War	2,12	83 % Spielspaß					
Dungeon Siege – Legends of Aranna	1,50	78 % Spielspaß	85 %		84 % Spielspaß		
Fußball Manager 2004	1,96	87 % Spielspaß	87 %	Note 1	89 % Spielspaß		
Legacy of Kain – Defiance	2,16	83 % Spielspaß	70 %	Note 2	72 % Spielspaß		
Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	2,82	33 % Spielspaß	70 %	Note 3+	65 % Spielspaß		
Move 2 Play	2,47	31 % Spielspaß	10 %		63 % Spielspaß		
Need for Speed – Underground	1,96	82 % Spielspaß	86 %	Note 2+	86 % Spielspaß		
Nosferatu	2,55	49 % Spielspaß	66 %		67 % Spielspaß		
Prince of Persia – Sands of Time	1,84	87 % Spielspaß	88 %	Note 1	89 % Spielspaß	84 % Spielspaß	
Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	2,70						
Sacred	1,92	87 % Spielspaß	80 %	Note 1-	80 % Spielspaß		
Secret Weapons over Normandy	2,38	84 % Spielspaß	80 %				
Singles – Flirt up Your Life	2,46						
Splinter Cell – Mission-Pack	2,57	86 % Spielspaß	78 %	Note 2+			
Star Wars – Knights of the Old Republic	1,78	93 % Spielspaß	92 %		92 % Spielspaß		
Terminator 3 – Krieg der Maschinen	2,73			Note 4+	61 % Spielspaß		
The I of the Dragon	2,54						
X2 – Die Bedrohung	2,60		82 %	Note 2-	81 % Spielspaß		
Yu-Gi-Oh! –The Power of Chaos – Yugi The Destiny	3,06						
PLAYSTATION 2							
Castlevania	2,25					90 % Spielspaß	82 %
Die Sims brechen aus	2,17			Note 1-		85 % Spielspaß	
Downhill Domination	2,37					72 % Spielspaß	80 %
FIFA Football 2004	2,30			Note 1-			
Final Fantasy X - 2	1,97			Note 1-			
Harry Potter und der Stein der Weisen	1,94			Note 2		74 % Spielspaß	70 %
Legacy of Kain – Defiance	1,75			Note 2		91 % Spielspaß	90 %
Maximo vs. Army of Zin	2,49			Note 2		85 % Spielspaß	
Risiko – Die Weltherrschaft	3,62						72 %
Sphinx und die verfluchte Mumie	2,59			Note 2+			80 %
SWAT – Global Strike Team	1,97						
Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	2,54			Note 3+		58 % Spielspaß	49 %
GAMECUBE							
Crash Nitro Kart	2,29			Note 2			
Der Hobbit	1,93			Note 3+			
Die Sims brechen aus	2,11						
Final Fantasy – Crystal Chronicles	1,88						
Freedom Fighters	1,98						
Mario Party 5	1,92			Note 2			
XBOX							
Baldur's Gate – Dark Alliance 2	1,75						
Battlestar Galactica	2,55						
Der Hobbit	1,93			Note 3+			
Deus Ex – Invisible War	2,06						
Gladiator - Schwert der Rache	2,11			Note 3+			
Goblin Commander	2,98						
NHL 2004	1,54						
Rogue Ops	2,85						
Sega GT Online	3,08						
Sonic Heroes	2,73			Note 2-			
Tiger and Dragon	2,63						
GAMEBOY ADVANCE							
Baldur's Gate Dark Alliance	3,46			Note 2			
Die Sims brechen aus	2,65						
Sim City 2000	2,84			Note 2-			
Sword of Mana	2,95						
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 anschließend doppelt an. Sobald Sie die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie die Versionsnummer des Steuerungsprogramms, also zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5. Achtung: Beachten Sie beim Eintippen der Internet-Adressen unbedingt die Groß- und Kleinschreibung.

Spiele für PC

Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.04.02 (32 MB) vom 11. März 2003
www.anno1503.com/german/productinfo/dl_patches.php4

Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Anno 1602 – Königsedition – Die Pyramide • Version 5 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602patch5_ger.exe

Baphomets Fluch – Der schlafende Drache
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Biathlon 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Black & White • Version 1.20 (7,5 MB) vom 12. Juli 2002
www.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=163

Call of Duty • Version 1.2 (3,5 MB) vom 30. Januar 2004
www.callofduty.com/patch/

Command & Conquer – Generäle • Version 1.7 (9,2 MB) vom 5. November 2003
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 (2,1 MB) vom 22. Dezember 2003
ftp://downloads.vu-games.com/pub/LOTR_War_of_The_Ring/Patches/DE/warofthering_update_de_10_11.exe

Deutschland sucht den Superstar • (2,5 MB) vom 3. Dezember 2003
ftp://downloads.codemasters.com/Patch/DSDS_Patch.exe

Diablo 2 Gold • Version 1.10 (9,4 MB) vom 28. Oktober 200
http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Sims – Hokus Pokus
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Die Sims Super Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Empire Earth – Gold • (10 MB) vom 22. Mai 2003
ftp://downloads.vu-games.com/pub/empire%20earth/patches/si_empireearth_update_en_1004_2000.exe

Empires – Die Neuzeit • Version 1.01 (12 MB) vom 27. Januar 2004
http://download.activision.com/activision/empires/EDMW101Patch.exe

FIFA Football 2003 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2004 • Version 1.1 (10 MB) vom 9. Februar 2004
de.easports.com/games/fifa2004/patches.jsp

Findet Nemo
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2004 • Version 1.12 (21 MB) vom 21. Januar 2004
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Half-Life – Back to Games • Version 1.1.1.0 (77 MB) vom 12. Juni 2002
ftp://downloads.vu-games.com/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Halo – Combat Evolved • Version 1.04 4,5 MB
download.microsoft.com/download/4/1/6/416cd169-d8c4-42a1-8a31-7d1e2d34e13a/patch1.0-1.04.exe

Harry Potter – Quidditch-WM
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft • Version 1.01 (13 MB) vom 21. April 2003
ftp.lucasarts.com/patches/pc/IJETUpDEU1_0.exe

Mafia • 1.2 (17 MB) vom 12. November 2003
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Max Payne 2 • Version 1.01 (5,2 MB) vom 24. Oktober 2003
ftp.take2.de/patches/maxpayne2_v1-01_patch.exe

Moorhuhn Adventure – Der Schatz des Pharao
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind – The Elder Scrolls 3 • Version 1.2.0722 (8 MB) vom 31. Juli 2002
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Need for Speed – Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Underground • Version 4.0 (4,2 MB) vom 4. Februar 2004
ftp.ea.com/pub/ea/patches/nfs-underground/pc/en-uk/NFSU_EUROPE_PATCH_4.exe

Operation Flashpoint – Cold War Crisis • Version 3 (33 MB) vom 29. November 2001
ftp://downloads.codemasters.com/Upgrade/ofppatch_upgrade3-v1_30.zip

Praetorians Premier Collection
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Prince of Persia – The Sands of Time
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Railroad Tycoon 3 • Version 1.03 (2,1 MB) vom 16. Dezember 2003
ftp://ftp.take2.de/patches/RT3_103_GER.exe

RTL Skispringen 2004 • Version 1.49 (1,3 MB) vom 29. Januar 2004
www.thq.de/scripts/sendFile.php?i=/html/downloads/dl-r3.php&f=/html/platforms/pccd/495/downloads/RTL_Ski2004_V149.zip

Spellforce – The Order of Dawn • Version 1.05 (21 MB) vom 22. Dezember 2003
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 1.02 (25 MB) vom 4. Februar 2004
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_02.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 (5,6 MB) vom 30. Januar 2003
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Sven XXX
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Team Factor • Version 1.25 (138 MB) vom 3. April 2003
ms7fx.iccc.cz/teamfactor/download.php?op=mydown&did=30

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 (8,7 MB) vom 4. Juni 2003
ftp.take2.de/patches/Tropico2_Patch.exe

Unreal 2 – The Awakening • Version 03.14.03 (0,1 MB) vom 14. Februar 2003
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 (19 MB) vom 26. November 2003
ftp.ubisoft.de/uru/UruUpdate12.exe

Wer wird Millionär? 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

XIII
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 2000/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 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 2000/XP ftp://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/Win2KXP795.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.2 vom 12.Februar 2004 (24,5 MB)
Win 98/Me www2.ati.com/drivers/wme-catalyst-7-981-040127m-013420c.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.2 vom 12. Februar 2004 (23,8 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-7-981-040127m-013420c.exe

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (16 MB)
Win 95/98/Me de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2172

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 53.04 vom 28. Januar 2004 (12 MB)
Win 95/98/Me ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5304/win9x_5304.exe

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • Version 53.03 vom 28. Januar 2004 (13 MB)
Win 2000/XP ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5303/winxp2k_5303.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 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 2000/XP ftp://ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.962 vom 23. Dezember 2003 (8,2 MB)
Win 98/Me http://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 http://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.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 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 de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7083

Hercules Gamesurround Fortissimo III 7.1 • Version 6.09vom6. 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 vom6. 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 ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win 98 ftp://ftp.winfast.com.tw/sound_card/6xsound/Driver/020625/98SE/6XSound_WIN98SE.zip

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win XP ftp://ftp.winfast.com.tw/sound_card/6xsound/Driver/020625/XP/6XSound_WinXp.zip

Terratec EWS88 • Version 5.40 vom 1. September 2003 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP 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 supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=50

Terratec Phase 28 • Version 5.21 vom 8. September 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=372

Terratec Phase 26 USB • Version 5.11 vom 11. November 2003 (3,8 MB)
Win 2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=396

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Spiele-Bücher

Viewtiful Joe



Wie verpassen Sie der bösen Fledermaus einen Satz warme Ohren? Augen auf – in diesem Buch steht alles drin.

Lösungsbuch | Eine gute Nachricht für alle Comicfreunde mit Sinn für Action: Dieses Buch macht Spaß. Es fährt allen Nutzwert auf, den ein Lösungsbuch nun mal mitbringen muss, und ist außerdem so ansehnlich gestaltet, dass schon zielloses Blättern fetzt.

Doch der Reihe nach: Nach einer Vorstellung der Spielfiguren und einer ausführlichen Beschreibung des Spielsystems folgen Rätsellösungen, Gegneranalysen, detaillierte Beschreibungen aller im Spiel vorkommenden Objekte und Fähigkeiten, Lösungswege, Tipps und Tricks zum Bewältigen der höheren Schwierigkeitsgrade. Auch Geheimnisse werden enthüllt. Kleine, aber feine Szenen („Screenshots") aus dem Spiel und grandiose Farbbilder („Artworks") der Figuren – alles auf Hochglanzpapier im Comic-Stil und dennoch beispielhaft übersichtlich. So muss ein Lösungsbuch aussehen.

Viewtiful Joe, Future Press, 162 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-937336-12-5

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

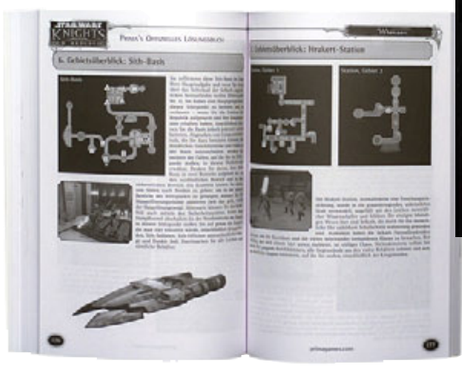
Anno 1503
plus Schätze, Monster und Piraten

Lösungsbuch | „Das inoffizielle Entdeckerhandbuch zu Anno 1503" (COMPUTER BILD SPIELE 4/2003, Urteil: „geht so") wurde mittlerweile um eine 34-seitige Ergänzung aufgestockt. Wie schon im Hauptwerk, fehlen Bilder aus dem Spiel völlig, die Gestaltung bemüht lediglich zwei Farben. Großer Lesespaß kommt damit nicht auf, doch nützlich ist das Buch aber allemal. So gibt es eine Komplettlösung sowie wichtige Zahlen und Daten. Der Info-Gehalt stimmt also, die Aufmachung weniger – das ist halbwegs in Ordnung, mehr nicht. ISBN3-8272-9119-4 **Geht so**

Star Wars –
Knights of the Old Republic

So kommen Sie durchs „Goldene Zeitalter" – 4000 Jahre vor dem „galaktischen Imperium"

Lösungsbuch | Angst vor Darth Malak, dem letzten überlebenden Schüler des dunklen Lords Revan? Keine Sorge, denn mit diesem Buch halten Sie seine Armada auf. Es vermittelt Ihnen Grundlagen, wie Ausrüstungstipps, Kampfstrategien oder Beschreibungen aller Charaktere von Carth Onasi bis Zaalbar, und hilft mit Experten-Ratschlägen für alle Stationen des Spiels. Sie finden sich anfangs in der Stadt Taris genauso zurecht wie in der Sternenschmiede am Ende des Spiels. Außerdem gibt's im Anhang eine Aufstellung sämtlicher im Spiel enthaltenen Gegenstände, dazu Beschreibungen ihrer Wirkung.



Von besonderem Nutzwert ist eine Aufzählung der „weltübergreifenden" Aufgaben (Seiten 67 bis 75), in der von der „Bastila" bis zu „Unerledigten Geschäften" alles erklärt wird.

Außerdem helfen bei speziellen Problemen Extra-Tipps, die in Textkästen hervorgehoben sind. So wird etwa erläutert, wie Sie die Zugangskarte für die Sith-Basis fälschen können: Sie müssen eine Zahl in einer Zahlenkolonne ausrechnen. Wenn Ihnen das nicht gelingt, finden Sie die Lösung trotzdem – auf Seite 193. Schade, dass das Buch nur schwarzweiß gestaltet ist und die Bilder zum Teil etwas klein gerieten. Dennoch hilft es Ihnen locker bei der Problemlösung im Sternenkrieg.



Optisch ein Schwarzes Loch, inhaltlich ein heller Stern.

Star Wars – Knights of the Old Republic, Prima Games, 306 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-7615-4499-2

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Final Fantasy
Sammelband

Lösungsbuch | Inhaltlich aufgemotzt hat Game-Press den „Final-Fantasy-Sammelband" (COMPUTER BILD SPIELE in Heft 1/2003: „geht so"). Zu den in der alten Auflage enthaltenen Teilen 4, 5, 6, 7 und 8 fügten Markus Müller und Roland Kempf zwei hinzu und behandeln nun sieben der acht für Playstation erschienenen „FF"-Titel. Doch der Nachteil solcher Sammelbände bleibt: eine Menge Informationen auf viel zu wenig Platz. So gibt es nur wenige kleine Schwarzweißbilder (und überhaupt keine aus dem Spiel), ferner weder Hintergrundinformationen noch eine Einführung. Als reiner Spielführer zu gebrauchen, insgesamt aber eher dürftig. ISBN 3-936282-10-2 (auch direkt unter www.game-press.de erhältlich). **Geht so**

Gothic 2 & Add-On



Lösungsbuch | Eine echte „Drei-in-Eins"-Packung: Dieses Buch aus dem Hause Data Becker enthält Lösungsvorschläge für „Gothic 2" und das Zusatzspiel („Add-On") „Nacht des Raben", dazu einen so genannten Bonus-Lösungsweg für den ersten Teil der Fanasy-Reihe. Der beschränkt sich allerdings auf nur knapp 40 Seiten ohne Bildschirmfotos aus dem Spiel oder sonstige Abbildungen.

Die Spiele Gothic 2 und Nacht des Raben dagegen werden wesentlich ausführlicher abgehandelt – mit Komplettlösung und netten Extras: 18 Seiten Cheats, umfangreiches Tabellenmaterial, ferner nützliche Tipps zu diversen Rätseln („Quests"). Hier nur ein kleines Beispiel: Auf Seite 306 wird die Aufgabe „Die Herrenhäuser der Erbauer" folgendermaßen gelöst: „Such die einzelnen Herrenhäuser ab, nimm die dort verborgenen farbigen Steintafeln an dich und bring sie anschließend zu Saturas".

Ein dickes Minus sei allerdings nicht verschwiegen: Die Bebilderung beschränkt sich auf neun schwarzweiße Karten, Bilder aus dem Spiel Gothic 2 oder ansprechende gestalterische Elemente sucht man hier vergeblich. Fazit: Dieses Buch ist nicht der Hit, aber akzeptabel.

Gothic 2 & Add-On, Data Becker, 410 Seiten, 9,95 Euro, ISBN 3-8158-1816-8

Geht so
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
2	Gothic 2	Geht so	
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
3	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
4	Die Sims – Hokus Pokus	–	
	Prima/ Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,99 Euro
5	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik/ X-Games	3-8272-9114-3	9,95 Euro
6	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-9	12,95 Euro
7	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4282-5	14,95 Euro
8	Die Sims Megastars (7 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4358-9	14,95 Euro
9	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
10	Empires – Die Neuzeit	–	
	Markt und Technik	3-8272-6711-0	14,95 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control



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.



„Herr-der-Ringe"-Lösungen gibt's in jedem Buchladen.

Prima: Das Buch zum „Hobbit"

Ich suche die Komplettlösung zu „Der Hobbit" und „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs". Können Sie mir helfen und die Bezugsquelle nennen?

Eveline Block, per E-Mail

Das Lösungsbuch „Der Hobbit" ist im Prima Games Verlag erschienen, kostet 14,95 Euro und ist unter der ISBN-Nummer 0-7615-4492-5 im Buchhandel zu bestellen. Das Buch zu „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs" gibt's ebenfalls von Prima Games für 14,95 Euro. ISBN-Nummer: 0-7615-4485-2.

Die Redaktion

Ohne Freigabe kein Test

Ein großes Lob an euch – ihr habt es echt geschafft, meinen Anforderungen an eine Computer-Zeitschrift gerecht zu werden. Und nun zur Frage: Warum habt ihr „Call of Duty" nicht getestet?

Toni Weineck, Banzkow

„Call of Duty" hat von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) keine Jugendfreigabe erhalten. COMPUTER BILD SPIELE testet keine Spiele, die ausschließlich für Erwachsene geeignet sind.

Die Redaktion

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute 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.

Superwaffe gesucht

Ich spiele „Ballerburg" von der Heft-CD 3/2004 wirklich gern und inzwischen auch recht erfolgreich. Was mich wundert: Es wird immer eine „Superwaffe" angekündigt – die habe ich allerdings noch nie gesehen. Ist das Programm unvollständig?

Roland Althaus, per E-Mail

Bis zur Superwaffe ist es ein langer Weg. Sie müssen vorher alle anderen Waffen erforscht und außerdem 5000 Taler angespart haben. Dann können Sie Ihrem Universalgenie den Auftrag zur Erforschung geben, indem Sie auf Superwaffe *klicken. Kurze Zeit später können Sie dann die Waffe errichten.*



Sobald die Superwaffe betriebsbereit ist, wird ein Countdown gezählt, nach dessen Ablauf die gegnerische Burg schlagartig zerstört ist. Sie müssen dazu weder zielen noch einen Schuss auslösen – eben deswegen ist sie ja „super", diese Waffe.

Die Redaktion

„Diablo 3" gewünscht

Ich habe gehört, dass bald „Diablo 3" herauskommen soll. Stimmt das?

Adrian Krampikowski, per E-Mail

Da die Entwickler, die an „Diablo" und den Nachfolgespielen gearbeitet haben, nicht mehr bei der Herstellerfirma Blizzard arbeiten, ist wenig über die Fortsetzung der erfolgreichen Reihe bekannt. Als sicher gilt, dass daran gearbeitet wird. Ein Veröffentlichungstermin steht aber noch nicht fest.

Die Redaktion

Tolle Preise

Ich wollte mich ganz herzlich für die tollen Gewinne, die ich von euch bekommen habe, bedanken. Die Cherry-Tastatur und -Maus kann ich sehr gut gebrauchen, denn damit gehen die Hausaufgaben noch viel flotter von der Hand. Die Surround-Boxen sind der absolute Hammer. So viele so tolle Preise habe ich noch nie gewonnen. Deswegen habe ich mich riesig darüber gefreut.

Veronika Magnet, Moosburg

ÄRGER DES MONATS

Tennis-Ball bleibt im Netz hängen

Florian K.[1] ist sauer. Er will den Filzball übers Netz dreschen, doch schon der Aufschlag misslingt. Auch die „Hilfe" des Herstellers ist kein Ass:

„Nachdem ich das Spiel ‚Next Generation Tennis' von Wanadoo installiert hatte, gab's beim Start immer eine Fehlermeldung. Die Herstellerfirma aber konnte ich nicht erreichen, weil es sie wohl gar nicht mehr gibt. Von Hilfe also weit und breit keine Spur. Ich bin wirklich sehr enttäuscht. Ich finde, dass mangelnder Service kein gutes Zeichen für einen Spielehersteller ist. So etwas kann ja nicht sein."

Dazu Tanja Deilecke von der für Deutschland zuständigen PR-Firma Borgmeier Media Communication: „Die Firma Wanadoo gibt es nicht mehr, und die Auffanggesellschaft hat sich bislang noch nicht klar geäußert, wie es mit dem Support (Kundenunterstützung, d. Red.) weitergehen soll."



Ein Tennis-Match am Computer scheitert zuweilen an bockiger Spieltechnik.

Deilecke nahm aber Kontakt mit jener Support-Firma auf, die früher für Wanadoo arbeitete und auch dieses Problem löste. Und außerdem schickte Borgmeier dem Kunden ein dickes Überraschungspaket.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

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	Baphomets Fluch – Der Schlafende Drache	THQ Entertainment	2,21	42,49 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
2	Uru – Ages beyond Myst	Ubisoft	2,23	44,70 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	16,70 €	2/2004	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	26,45 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	49,40 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Contract Jack	Vivendi	1,78	28,65 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,84	29,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	39,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	XIII	Ubisoft	2,08	28,40 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	20,50 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
7	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	46,99 €	4/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
9	Chrome	Koch Media	2,14	28,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Legacy of Kain - Defiance	Eidos	2,16	44,95 €[1]	4/2004	Eidos	Hamburg	01908-39582
11	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	24,99 €	12/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
11	Halo	Microsoft	2,30	29,00 €	12/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
13	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	38,05 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
15	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	14,90 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
16	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	39,85 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft GmbH	2,67	42,80 €	4/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
18	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	2,71	22,25 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	28,65 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Breed	CDV	2,77	36,90 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers Interactive	1,86	18,80 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	43,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	31,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Move 2 Play	Koch Media	2,47	27,45 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	30,95 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	1,88	21,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	47,35 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Vegas Tycoon	Empire Interactive	2,17	28,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

QUIZSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wer wird Millionär? – Sport Edition	Eidos	3,22	29,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	44,90 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Crazy Taxi 3	Empire Interactive	2,48	24,90 €	4/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
3	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ Entertainment	3,70	9,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

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	41,40 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	40,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Sacred	Take 2	1,92	42,91 €	4/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
4	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	47,05 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	The I of the Dragon	Zuxxez	2,54	44,95 €[1]	4/2004	Zuxxez	Worms	06241/26880

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts	1,90	19,00 €	12/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	26,90 €	4/2004	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	2,49	28,60 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	18,95 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Expansion Pack	Atari	3,43	28,75 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Der Planer 3	Phenomedia	4,83	20,60 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	RTL Skispringen 2004	THQ Entertainment	2,34	26,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	25,30 €	2/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	1,69	24,65 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Empires – Die Neuzeit	Activision	1,92	38,40 €	12/2003	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
2	Castle Strike	Data Becker	1,92	39,50 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Command & Conquer – Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	1,96	19,65 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Homeworld 2	Vivendi	2,00	33,30 €	12/2003	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
6	Civilization 3 – Conquests	Atari	2,01	28,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
7	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	12,90 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Chicago 1930	Wanadoo	2,32	34,70 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
9	Silent Storm	Jowood	2,41	42,00 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Commandos 3	Eidos	2,48	39,10 €	12/2003	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
11	Augustus	Atari	2,65	31,90 €	3/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
12	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	Vivendi	2,72	49,90 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Against Rome	Bigben Interactive	3,10	36,90 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625

ONLINESPIELE FÜR PC

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	In Memoriam	Ubisoft	2,16	16,20 €[2]	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ Entertainment	2,59	36,99 €	4/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft	1,31	25,30 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
2	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,43	51,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	48,55 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,67	48,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	28,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	Ghosthunter	Sony	1,69	47,85 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	54,20 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	38,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	46,85 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	47,95 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Castlevania	Konami	2,25	52,15 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Maximo vs. Army of Zin	CEG Interactive	2,49	50,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
13	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	28,65 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	28,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	1,93	51,85 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	48,75 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	34,20 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625

KARTENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Konami	2,60	52,40 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Downhill Domination	Codemasters	2,37	59,90 €[1]	4/2004	Codemasters	München	01908-7326861
2	The Italian Job	Eidos	2,78	54,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

ROLLENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Final Fantasy X – 2	Electronic Arts	1,97	54,60 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

SIMULATION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	52,00 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	53,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	53,00 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	SSX 3	Electronic Arts	2,41	49,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	39,99 €[1]	4/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882

SPIELE FÜR XBOX

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	1,41	49,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
1	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	1,41	52,80 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Magic the Gathering - Battlegrounds	Atari	1,80	46,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	1,88	48,70 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Der Hobbit	Vivendi	1,93	50,95 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	55,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
7	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	39,90 €	2/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
7	Counterstrike	Microsoft	2,11	47,40 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
9	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	34,60 €	3/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
10	Dino Crisis 3	CEG Interactive	2,57	36,60 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	28,65 €	3/2004	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
12	Sonic Heroes	Atari	2,73	52,65 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Rogue Ops	CEG Interactive	2,85	59,90 €[1]	4/2004	CEG Interactive	Hamburg	01907-88870
PRÜGELSPIEL								
1	Soul Calibur 2	Electronic Arts	1,68	49,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Project Gotham Racing 2	Microsoft	1,23	50,79 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	49,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Sega GT Online	Atari	3,08	45,50 €	4/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
ROLLENSPIELE								
1	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	52,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon Interactive	1,75	51,50 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
1	Top Spin	Microsoft	1,27	49,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	43,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
STRATEGIE								
1	Goblin Commander	Bigben Interactive	2,98	54,99 €[1]	4/2004	Bigben Interactive	Bergheim/Erft	0700-22787767

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ACTION								
1	Viewtiful Joe	CEG Interactive	1,39	41,35 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Star Wars - Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Activision	1,43	52,30 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	52,50 €	4/2004	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Der Hobbit	Vivendi	1,93	50,95 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	24,90 €	2/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625
6	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	47,15 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
FUSSBALLSPIEL								
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	1,74	49,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	49,90 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Findet Nemo	THQ Entertainment	2,25	33,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
RENNSPIELE								
1	Mario Kart Double Dash	Nintendo	1,35	48,95 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	52,60 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	51,75 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
SPORTSPIEL								
1	1080° Avalanche	Nintendo	1,96	49,50 €	1/2004	Alphamusic.de	Osnabrück	0541-4066625

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ACTION								
1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,95	43,45 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Banjo-Kazooie Gruntys Rache	THQ Entertainment	1,82	43,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo	1,88	37,65 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo	2,17	36,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Kirby - Nightmare in Dream Land	Nintendo	2,18	37,99 €	12/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	Findet Nemo	THQ Entertainment	2,87	39,60 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
KARTENSPIEL								
1	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	Konami	2,31	37,99 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo	1,62	38,00 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	1,96	37,45 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Sword of Mana	Nintendo	2,95	37,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
4	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	51,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
SIMULATIONEN								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	42,85 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Sim City 2000	THQ Entertainment	2,84	37,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
STRATEGIE								
1	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami	2,41	38,75 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	37,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	28,49 €	5/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	32,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	23,71 €	5/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	24,53 €	5/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190

FESTPLATTEN

1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	188,95 €	4/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	230,59 €	4/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	189,90 €	4/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	207,00 €	4/2004	Zach-Electronics	München	089-69388598
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	190,90 €	4/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

1	Hercules 3D Prophet All in Wonder 9800 SE	Guillemot	1,78	198,90 €	2/2004	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Hercules 3D Prophet 9800XT Classic	Guillemot	1,83	530,93 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Radeon 9800 Atlantis	Sapphire Technology	2,18	164,16 €	2/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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	129,90 €	2/2004	Adbit	Essen	0201-4555061

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

1	Hercules 3D Prophet 9000 PCI	Guillemot	2,58	73,62 €	7/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV PCI	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

1	.Audio 80	Plantronics	2,76	26,20 €	10/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	27,28 €	10/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	8,90 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	23,08 €	10/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	17,61 €	10/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

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	19,00 €	9/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
3	I-Trique 2.1 3300	Creative Labs	3,52	73,00 €	9/2003	Zach-Electronics	München	089-69388598
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“)

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	87,06 €	9/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	Cinema 6100	Dreamaxtrading	3,23	149,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

1	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
3	Force Feedback Wheel for Gamecube	Logitech	3,08	37,76 €	1/2004	Profiseller Bindlach	Bindlach	09208-586482
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	69,00 €	1/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
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
5	Thrustmaster 360 Modena Pro	Guillemot	3,42	30,79 €	1/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

1	Fanatec Speedster 3	Endor	2,66	69,99 €[1]	1/2004	Endor	Unterschleißheim	0871-9221140
2	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,90	24,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
5	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR XBOX

1	Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel	Guillemot	2,03	77,15 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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

1	MX 500	Logitech	1,77	37,50 €	10/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	10,21 €	10/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	MX 300	Logitech	1,83	26,90 €	10/2003	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	12,40 €	10/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	9,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	58,30 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	37,28 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	XM-174 RF Optical Mouse	X-Tensions	1,70	39,99 €[1]	3/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Typhoon Unplugged RF Optical Mouse 2	Anubis	1,71	19,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	29,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MODEMS (ANALOG)

1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	39,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	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	31,97 €	5/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	75,90 €	6/2003	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	64,47 €	6/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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	75,32 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

MODEMS (ISDN)

1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	54,50 €	6/2003	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
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	48,28 €	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

1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	66,49 €	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	31,68 €	8/2003	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	69,90 €	8/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

●	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
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELEKONSOLEN

1	Xbox	Microsoft	1,93	194,06 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Playstation 2	Sony	2,21	192,13 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	Gamecube	Nintendo	2,89	99,95 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	N-Gage[2]	Nokia	2,41	294,73 €	10/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
●	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

1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	19,90 €	4/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	26,91 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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

1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	37,13 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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

1	Dual Shock 2	Sony	1,56	24,97 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	37,13 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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	35,51 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	Soft Touch Controller	Big Ben	2,27	12,90 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

1	Controller S	Microsoft	1,45	34,88 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	24,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	Xbox Controller	Microsoft	1,62	35,37 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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

1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	26,45 €	12/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	ST 290	Saitek	2,38	25,00 €	12/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
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	20,43 €	12/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	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

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)

1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	79,99 €	3/2004	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	82,24 €	3/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	57,50 €	3/2004	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
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	52,90 €	3/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360

[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: Deutsche Telekom AG

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	01907-5477475	01907-5477476	Mo. - Fr. 11-20 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	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.

Aktiv-Lautsprechersystem

Passive Lautsprecherboxen benötigen für den Betrieb am Computer einen zusätzlichen Verstärker, beispielsweise den einer Stereoanlage. Bei aktiven Boxen ist dieser Verstärker bereits ins Lautsprechergehäuse eingebaut. Solche Systeme können daher direkt an die Soundkarte angeschlossen werden.

Analog

Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX"-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers verbunden werden.

Arbeitsspeicher

Der Computer lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

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 oft die Farbtiefe (Zahl der Farben) angegeben: 1024 x 768 x 24 steht für 1024 x 768 Bildpunkte 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

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 Rechners das **Betriebssystem**.

Breitbandanschluss

Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Byte

Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Cache

Der Cache ist ein schneller Zwischenspeicher, ein Puffer. Er wird immer dort angewandt, wo ein besonders schnelles System an ein sehr langsames gebunden ist. Es gibt etwa Caches für den Hauptprozessor oder auch für Festplatten. In diesem Fall benutzt der Computer einen Teil des Arbeitsspeichers als Cache. Hier legt er alle Daten ab, die von der Festplatte gelesen werden. Werden diese Daten erneut benötigt, holt sie der PC nicht von der langsamen Festplatte, sondern aus dem erheblich schnelleren Cache. Beim Schreiben von Daten auf die Festplatte landen die Daten zuerst im Cache, das jeweilige Programm kann sofort weiterarbeiten. Erst wenn der PC wenig zu tun hat oder der Cache voll ist, schreibt er die Daten auf die Festplatte.

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 („Brenner") 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.

Client

Siehe **Server**.

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 zu maximal acht DECT-Schnurlos-Telefonen übertragen. Die Reichweite beträgt bis zu 50 Meter.

Direct-X/Direct-3D

Eine Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version Direct-X 9.0b ist im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

DNS-Adresse

Jede Internet-Seite wird von einer **IP-Adresse** repräsentiert und unter dieser erreicht. So eine Zahlenkolonne kann man sich schlecht merken. Deshalb hat jeder Internet-**Server** einen einprägsamen Namen, wie www.computerbildspiele.de, den Sie in Ihr Internet-Zugangsprogramme eintippen können. Ein so genannter Domain Name Server (DNS) sorgt dann für die Zuordnung der IP-Adresse zum Namen der Internet-Seite.

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-Angebot der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss oder DSL-taugliches **Modem**, nicht dagegen über ein normales Modem oder eine ISDN-Leitung 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

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".

neue Tonaufzeichnungsverfahren liefert eine erheblich verbesserte Klangqualität. Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die so genannten 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 jederzeit wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmenkonsortien. Um den Inhalt von Video-DVDs am Fernsehbildschirm betrachten zu können, benötigen Sie 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, verbreiteten Formaten DVD-R und DVD+R steht.

DVD Double Layer

„DVD Double Layer“ ist ein neuer **DVD**-Typ mit fast verdoppelter Kapazität. Die Scheibe fasst bis zu 8,5 Gigabyte Daten. Sie besteht aus zwei Schichten (Englisch: Double Layer). Um Rohlinge dieses Typs beschreiben zu können, benötigen Sie auch einen speziell dafür ausgelegten DVD-Brenner.

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“ (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse im PC. Die meisten Rechner haben zwei, einige auch vier EIDE-Anschlüsse (Ports), an die jeweils maximal 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.

Erster EIDE-Port

Siehe **EIDE**.

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.

Formatierung

Bevor eine Festplatte oder Diskette benutzt werden kann, muss sie mit einigen Grundinformationen versehen werden. Dazu gehören ein Inhaltsverzeichnis und ein „Belegungsplan“, anhand dessen Windows „weiß“, wie und wo Daten gespeichert oder gelesen werden können. Der Vorgang des Schreibens dieser Grundinformationen wird Formatieren genannt. Auf dem Datenträger bereits vorhandene Dateien werden dabei allerdings gelöscht.

Gateway

„Gateway“ bezeichnet den Übergang zwischen zwei Netzwerken, beispielsweise von einem lokalen Netzwerk, dem so genannten **LAN** ins Internet.

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.

Host

„Host“ heißt auf Deutsch: „Gastgeber“. Er stellt Dienste für andere Computer in einem Netzwerk bereit, zum Beispiel eine gemeinsame Internet-Verbindung.

Hub

Hub bedeutet übersetzt: „(Rad-) Nabe“, „Mittelpunkt“ oder „Angelpunkt“. Ein Hub in der Computertechnik ist ein kleines Gerät, das aus einem Anschluss mehrere macht, normalerweise vier. So kann man noch mehr Geräte an den Computer anschließen.

ICS

Abkürzung für „Internet Connection Sharing“ (Deutsch in etwa: „ge-

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.



→

teilte Internetverbindung"): Ein **LAN**-Rechner ist mit dem Internet verbunden und stellt diese Verbindung allen weiteren Computern des Netzwerkes zur Verfügung.

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.

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Abkürzung für Integrated Services Digital Network) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung, zum Beispiel beim Internet-Surfen.

JPG
Auch JPEG genannt, Dateiformat für Bilder. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

Kilobit
1024 **Bit**.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
1000 **Hertz**.

Koaxial
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden Koaxialkabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind.

Komprimierung
Um Dateien Platz sparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (also zusammengepackt). Es gibt Komprimierungen ohne Verlust für Computerdaten (bekanntestes Beispiel: „Winzip") und solche mit Verlusten, etwa bei Bildern als so genannte JPG-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter gerät damit auch die Bildqualität.

LAN
„Local Area Network" – Lokales Computer-**Netzwerk**.

Megabyte
1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

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 selbstverständlich einen MP3-Spieler.

MPEG
Spezielles Dateiformat für Musik-, Film- und andere Audiodateien. Als MPEG gespeicherte Dateien sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie nur wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

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.

Optisch-digital
Über optisch-digitale Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

Partition
Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

Partitionierung
Beim Partitionieren wird eine Festplatte in Bereiche unterteilt. Siehe auch **Partition**.

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.

Scart
Über so genannte Scart-Anschlüsse lassen sich mit entsprechenden Kabeln Bild und Ton etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Satelliten-Empfänger übertragen. An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel hat an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind oft nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa und Amerika gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten, Satelliten-Empfängern, **DVD**-Spielern und Videorecordern seit Jahren zum Standard.

Server
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients arbeitsintensive Dienste zur Verfügung stellen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken), das Angebot der Online-Spiele-Verwaltung im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer eines **Netzwerks**.

Sone
Sone ist die Maßeinheit für den Lärmpegel, wie ihn der Mensch empfindet (Lautheit). Dabei werden Lautstärke, Art und Intensität des Geräuschs berücksichtigt. 1 Sone entspricht ungefähr dem leisen Ticken eines Weckers. Doppelter Sone-Wert heißt: doppelt so laut.

Spielserver
Siehe **Server**.

Subnetzmaske
Die Subnetzmaske ist eine Art Filter, mit dessen Hilfe ein Netzwerk logisch in verschiedene Bereiche unterteilt wird. So können sich nur Computer mit der gleichen Subnetzmaske in einem Netzwerk „sehen". Damit wird die Verwaltung von großen Netzwerken einfacher. Zudem begrenzt die Subnetzmaske die Menge der in diesem Bereich möglichen **IP-Adressen**.

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-Störungen. Das führt zu einer verbesserten Bildqualität. S-VHS-Kabel verbinden S-VHS-Ein- oder Ausgänge mit denen anderer Geräte.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist also die Prozessorgeschwindigkeit.

Triband
„Tri" heißt „drei". Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen (D und E) auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

Twisted Pair
„Twisted Pair" (auf Deutsch: „gedrehtes Pärchen") ist die Bezeichnung für Kupferkabel mit vier oder acht Adern, wobei jeweils zwei Adern miteinander verdrillt sind, um Schutz gegen Störstrahlungen zu bieten.

Ultra ATA/100
Übertragungsstandard zwischen Hauptplatine und (beispielsweise) Festplatte mit 100 Megabyte pro Sekunde.

Ultra ATA/133
Übertragungsstandard zwischen Hauptplatine und beispielsweise Festplatte mit 133 Megabyte pro Sekunde.

Ultra-ATA-100-EIDE-Anschlusskabel
Ein solches Kabel verbindet **EIDE**-Anschlüsse mit Ultra-ATA/100-Übertragungsstandard.

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 2.0 schafft sogar 5,5 **Megabyte** pro Sekunde.

USB 1.1
Siehe **USB**.

USB 2.0
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. Siehe **Hub**.

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.

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.

Zugriffszeit
Damit Daten von einer Festplatte oder **DVD**-Laufwerk ausgelesen werden können, müssen diese erst „gefunden" werden. Die Zeit, die das Laufwerk benötigt, bis die ersten Daten ausgelesen werden, nennt man Zugriffszeit. Sie bewegt sich im Rahmen von Millisekunden (ms), also Tausendstel-Sekunden. Je kürzer die Zugriffszeit ist, desto schneller reagieren Festplatte, **CD-ROM**- oder DVD-ROM-Laufwerk, und desto schneller stehen die angeforderten Daten zur Verfügung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. April im Handel erhältlich

SPIELETESTS



PC

Unreal Tournament 2004

Wenn sich die härtesten Kämpfer der Galaxis zum großen Duell treffen, wird endgültig geklärt, wer der Beste ist. Wenn Sie das werden möchten, stehen Ihnen einige harte Kämpfe gegen mächtig schnelle und extrem furchtlose Gegner bevor – ganz egal, ob im Einzel- oder Mehrspielermodus. Wie schlau sich die computergesteuerten Feinde wirklich verhalten und ob der Kampf Mann gegen Mann hält, was er verspricht – diesen Fragen geht COMPUTER BILD SPIELE in der kommenden Ausgabe nach.





PC

Etherlords 2

Warum selber kämpfen, wenn Sie dafür auch beschworene Monster verwenden können? Hier lassen Sie Drachen, Dämonen und andere kampfstarke Kreaturen auf Ihren Gegner los. Ob Sie sich so auch Spielspaß herbeizaubern, steht im nächsten Heft.

PROFI-ECKE

Antreiben

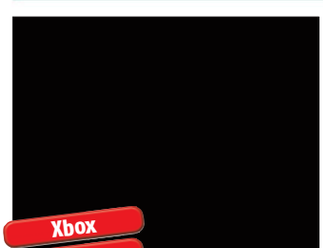
Steuerungsprogramme, so genannte Treiber, lenken die Bauteile Ihres Computers – aber sie können mehr. Wie Sie durch richtige Einstellungen Ihres Treibers noch mehr aus Ihrer Grafikkarte herausholen, lesen Sie in Ausgabe 5.

RATGEBER

Anhören

Sie hätten gern eine Soundkarte, die 5.1-Tonstandards mit fünf Lautsprechern unterstützt, bei der Geräusche aus allen Richtungen kommen, und wissen nicht, wie man sie einbaut? Schritt für Schritt – im kommenden Heft.

SPIELETRICKS



Xbox

PC

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Geheimagent Sam Fisher ist wieder im Einsatz. Damit auch Sie in den Fußstapfen des Spezialisten erfolgreich sind, gibt COMPUTER BILD SPIELE Hilfestellung – im nächsten Heft.

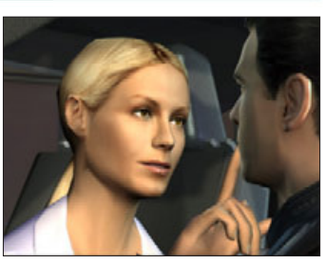


Gameboy

Gamecube

Playstation 2

Xbox



James Bond 007 – Alles oder Nichts

Einmal selber in die Rolle des berühmtesten Spions der Welt schlüpfen und die Welt retten: auf Xbox und Playstation 2 kein Problem. Doch das allein macht Sie noch nicht zu 007 – die wirklichen coolen Aktionen sind es, die den Top-Agenten vom Anfänger unterscheiden. Im nächsten Heft lesen Sie, wo Sie mit welchem „Bond-Moment" groß auftrumpfen können.

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. 4 vom 1. Januar 2003. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von 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.

IVW

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 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

