www.computerbildspiele.de
5/2004
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 05

BRANDAKTUELL



Half Life 2
Das Action-Spiel des Jahres



Driver 3



Vollversion auf CD-ROM im Heft

Für Windows 98 und XP

- 25 Szenarien
- Echtzeit-Strategie
- 40 Einheiten
- Funküberwachung
- 25 Videos zu den Missionen
- 28 Seiten Handbuch



Jet brennt in Berlin



Massenunfall auf Autobahn



Feuer auf Supertanker



Monitor in Einsatzzentrale



Strategie

Retter in der Flammenhölle

- Das Kommando haben Sie: Feuerwehr, Löschflugzeuge, Scharfschützen, Helikopter, Polizei, Räumgerät, SEK, Krankenwagen
- Zug rast in Brücke
- Massenkarambolage im Nebel
- Giftgasanschlag bei Staatsbesuch
- Entführtes Flugzeug brennt am Brandenburger Tor
- Geiselnahme in Bank

PLUS: 7 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS

PC



Spiel des Monats
Unreal Tournament 2004
Action
Gnadenlose Gladiatoren

PLAYSTATION 2



Neue Waffen, neue Frauen
Action
James Bond 007: Alles oder Nichts

SPIELETRICKS



Splinter Cell – Pandora Tomorrow
Action
Schleichen und siegen

PROFI-ECKE



Grafik-Treiber tunen

SERVICE



Spiele-Hotlines im Test
Welche ist ihr Geld wert?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Superaktuell berichtet die Redaktion in diesem Monat über die wichtigsten Spiele, die bald erhältlich sein werden: „Driver 3“, „Half Life 2“, „Silent Hill 4“ und viele mehr. Hardware-Redakteur Ingolf Leschke besuchte für Sie die weltgrößte Computermesse, die CeBit in Hannover, um wichtige Neuigkeiten für Sie zu entdecken (S. 20). Im Test: das lang erwartete „Splinter Cell – Pandora Tomorrow“ für PC und Xbox, „Unreal Tournament 2004“ für PC und das neueste „James-Bond“-Abenteuer für die Playstation 2. Traurige Überraschung in unserem großen Spiele-Hotline-Test (ab Seite 158): Er offenbarte eklatante Schwächen der Hersteller. Von 39 getesteten Firmen boten 13 zu den ausgewählten Spielen überhaupt keine Hilfe-Telefonnummer für ratsuchende Spieler an. Von den übrigen 26 mit Hotline schnitten nur sieben mit der Testnote „gut“ ab. Der Rest war schlechter – ein beschämendes Ergebnis. Zumal die meisten Hotlines richtig teuer sind: bis zu 1,86 Euro pro Minu-

Computer Bild Spiele INTERN

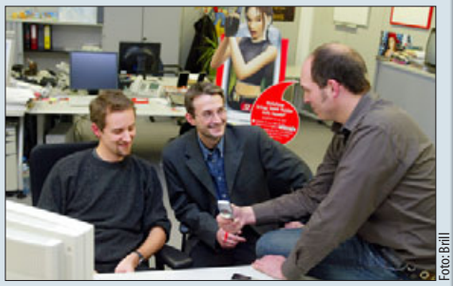


Foto: Brill

Vodafone-Mitarbeiter Philipp Ulrich (30) und Ralf Niebecker (33) mit Redakteur Neumann (Mitte).

Redakteur Detlev Neumann (42) wollte wissen: „Wie kommt eigentlich ein Spiel aufs Handy?“ (Seite 136). Beim Mobilfunknetz-Anbieter Vodafone in Düsseldorf besuchte er die Abteilung „Downloads“. Von dort verschickt die Firma 250 verschiedene Spiele über schnelle Computer und Funk auf Handys der Nutzer. 45 Programmierteams aus 29 Ländern stellen die Spiele her. Neumann durfte sogar Handyspiele anschauen, die noch gar nicht erhältlich sind, sondern erst Wochen später verkauft werden.

Ab Juni soll „Driver 3“ für PC, PS 2 und Xbox im Handel stehen, so Atari. Redakteur Boris Connemann (29) besuchte die Reflection Studios in Newcastle/England. Chef-Entwickler Gareth Edmondson (32) zeigte ihm persönlich die aktuelle Version des Auto-Action-Spiels. Nur mit Mühe kam Connemann zurück nach Hamburg: Ein Orkan zog über Europa, viele Flüge wurden gestrichen. Nur die Maschine nach Hamburg flog noch verspätet ab. Um 0.45 Uhr landete sie in der Hansestadt.



Gareth Edmondson (links) und Redakteur Boris Connemann.

Titel: Fotos: dpa, ddp, Bilder Box, Montage: Arne Bahruth

Komplett auf CD-ROM



Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life

Feuer an Deck: Bekämpfen Sie mit Ihren Rettungskräften den Brand auf einem atombetriebenen Schiff.

Alles hört auf Ihr Kommando

- Behaupten Sie sich in den größten Rettungs-Aktionen aller Zeiten.
- Befehligen Sie aus einer hochmodernen Kommandozentrale 40 unterschiedliche Einsatzkräfte.
- Überwachen Sie das Geschehen am Unfallort durch Bildübertragung aus einem Satellitenfahrzeug.
- In besonders schwierigen Situationen stehen Scharfschützen bereit.
- Die Feuerwehr ist in brenzligen Situationen mit bis zu 20 Einheiten vertreten. Löschflugzeuge und ABC-Experten sind jederzeit einsatzfähig.
- Polizeikräfte werden vom Sondereinsatzkommando unterstützt.
- Zehn Teams stehen bereit, um verletzte Personen zu finden und zu retten – notfalls unter Einsatz von Helikoptern und Suchhundestaffeln.
- Erleben Sie eine detailreiche und realistische Grafik samt Tageszeitenwechsel und Wettereffekten.
- Voll begehbare Häuser offenbaren das Leben hinter den Mauern.
- Lassen Sie sich von 25 spannenden Aufträgen herausfordern, zum Beispiel von Banküberfällen, einer Flugzeugnotlandung am Brandenburger Tor oder einem Giftgasanschlag.



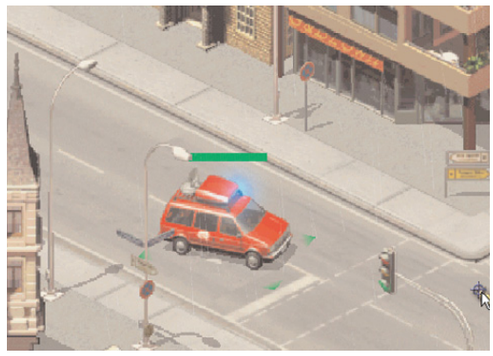
Sie haben das Kommando über 40 Einheiten. Beordern Sie Einsatzfahrzeuge der Feuerwehr an den Unfallort.



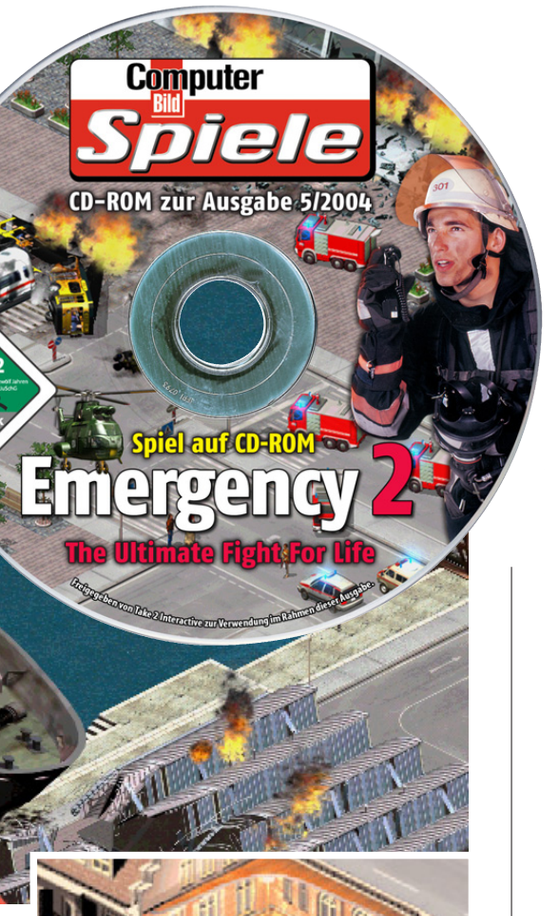
Nach einem Überfall fliehen drei Bankräuber durch einen Tunnel in diese Garage. Machen Sie die Gangster dingfest.



Die Einsatzzentrale. Von hier aus überwachen und leiten Sie die Katastropheneinsätze. Jede Sekunde zählt!



Mit Blaulicht und Sirene fährt ein Radarfahrzeug ins Zielgebiet, um Ihnen aktuelle Videobilder zu senden.





Setzen Sie Polizeipsychologen ein, um mental angeschlagenen Entführern ins Gewissen zu reden.



Ein Zug kracht in einen Pkw. Koordinieren Sie die Arbeit von Polizei, Feuerwehr und Sanitätern.



Gut geplant ist halb gewonnen. Entscheiden Sie, welche Polizisten für den Einsatz benötigt werden.

In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Driver 3, Metal Gear Solid 3 – Snake Eater, Half Life 2, Obscure 6
Neue Handy-Spiele 16
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 17
Neue Hardware 20
Bunt gemischt 24
Hitliste der meist verkauften Spiele 26
Vorserientests:
PS 2 Athens 2004 Sportspiel (ab Juli 2004) 32
PC CSI 2 – Dark Motives Abenteuer (ab 13. Mai 2004) 35
Xbox Hitman – Contracts Action (ab 30. April 2004) 32
PS 2 Silent Hill 4 – The Room Action (ab September 2004) 34
PC Syberia 2 Abenteuer (ab 6. Mai 2004) 33

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 36
Die Testtabelle verständlich erklärt 37
PS 2 .hack – Infection Part 1 Rollenspiel (im Handel) 74
PS 2 Alias Action (im Handel) 72
PC Armed and Dangerous Action (im Handel) 54
PC Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 50
Xbox DTM Race Driver 2 Rennspiel (ab 24. April 2004) 76
PC Etherlords 2 Strategie (im Handel) 44
PS 2 Forbidden Siren (im Handel) 74
PS 2 James Bond 007 – Alles oder Nichts Action (im Handel) 70
Cube Metal Gear Solid – The Twin Snakes Action (im Handel) 80
GBA Metroid Zero Mission Abenteuer (ab 8. April 2004) 82
PC Neverwinter Nights – Die Horden des Unterreichs Rollenspiel (Erweiterungs-CD-ROM, im Handel) 48
PS 2 Rise to Honour Action (im Handel) 74
PC The Westerner Abenteuer (im Handel) 64
PS 2 This is Football 2004 Fußballspiel (im Handel) 72
PC Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow Action (im Handel) 66
Xbox Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow Action (im Handel) 78
PC Unreal Tournament 2004 Action (im Handel) 38
PC Wok WM Sportspiel (im Handel) 58
PC Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge Kartenspiel (im Handel) 60
GBA Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004 Kartenspiel (im Handel) 82

GÜNSTIGE SPIELE

PC Gütertrennung XXL Action (im Handel) 86
PS 2 Prisoner of War Abenteuer (im Handel) 88

CD-ROM IM HEFT

Spiel: Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life
Installations-Anweisungen zu Direct-X 9.0b 92
Installations-Anweisungen zu Adobe Reader 6.0.1 92
Installations-Anweisungen zu Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life 94
Tricks zu Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life 96

SPIELETRICKS

PS 2 James Bond 007 – Alles oder Nichts 108
PC Sacred 122
PC Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow 112
PC Unreal Tournament 2004 102
104 Geheime Tricks (Cheats) für: 128
PC Armed and Dangerous 130
PC Conan 130
PC Dragon Throne – Battle of Red Cliffs 130
PS 2 Findet Nemo 132
PS 2 Pitfall – Die verlorene Expedition 132
GBA Spongebob Schwammkopf – Die Schlacht um Bikini Bottom 132
Cube SSX 3 128
PC Urban Freestyle Soccer 128

MAGAZIN

Gewinnspiel 134
So kommt ein Spiel aufs Handy 136

HARDWARE

Vergleichstest:
Sieben Kopfhörer mit Mikrofon (Headsets) 138
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 142

RATGEBER



Raumklang für Spiele: Einbau einer 5.1-Soundkarte 144
So installieren Sie ein Spiel 150

PROFI-ECKE

Treibergeheimnisse enträtselt: Grafikkartentreiber im Detail 154

SERVICE

Spiele-Hotlines im Test 158
Pressespiegel – Für Sie gelesen 164
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 165
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 166
Marktübersicht 168
Briefe an die Redaktion 172
Telefonnummern der Spielehersteller 173
Fachbegriffe einfach erklärt 174

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 178
Impressum 178
So abonnieren Sie COMPUTER BILD SPIELE 178

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

Meldungen

Leihen-Spielgruppe

Mehr als 600 Spiele für Playstation 2 hat der Verleiher Gameabo momentan im Angebot. Ab einem monatlichen Beitrag von 9,95 Euro (zuzüglich einmaliger Anmeldegebühr) können Sie sich dort Klassiker und so genannte Platinum-Spiele ausleihen, bei Nichtgefallen umtauschen oder auch käuflich erwerben. Wer auch aktuelle Titel ausleihen möchte, ist ab 24,95 Euro im Monat dabei. Die bestellten Spiele werden Ihnen portofrei per Post zugeschickt. Weitere Informationen finden Sie im Internet unter:
www.gameabo.de

Die Karte sticht

Mehr als eine Million „Yu-Gi-Oh!"-Spiele für PC und Konsolen hat die Firma Konami in den letzten zwölf Monaten an den Handel ausgeliefert. Und schon wieder stehen neue Ableger des Karten-Kults im Laden: „Yu-Gi-Oh! – World Champions-



Trumpf auf der Hand: das neue „Yu-Gi-Oh!" für PC.

hip Tournament 2004" für Gameboy Advance (49,95 Euro) und „Yu-Gi-Oh! – Power of Chaos – Kaiba the Revenge" für PC (26,99 Euro) sind ab sofort zu haben. Die Tests beider Spiele finden Sie in diesem Heft.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320,
www.konami-europe.com

Günstiger Zeitpunkt

Ab sofort gibt's folgende PC-Titel für nur je 14,95 Euro: das Actionspiel „I.G.I. – Covert Strike" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 5/2003, Urteil „befriedigend"), das Rennspiel „Indy Car Series" und das Abenteuerspiel „Prisoner of War" (Test in diesem Heft).
Infos bei: Codemasters GmbH, Tel. 01908-7326861,
www.codemasters.com



Fahrender Fahnder: Special Agent Tanner (rechts) im Rennboot (oben).

Die Siedler 5

Eine siedelnd heiße Sache

Strategiespiel für PC | Drei Jahre ohne Siedeln musste die Fangemeinde ausharren. Jetzt ist es soweit: Erste Einzelheiten über die neuen PC-Abenteuer der emsigen Wuselwesen können verraten werden: Der fünfte Teil der „Siedler"-Reihe soll Ende 2004 auf den Markt kommen und wird eine räumlich dargestellte Welt vermitteln – bisher war das Siedlungs-Gebiet immer nur zweidimensional. Der Hersteller Ubisoft verspricht, dass sich dort „alles, bis zum letzten Grashalm" bewegen werde. Die Vorlagen für Landschaft und Bauten werden von Hand gemalt, und auch innerhalb der Gebäude dürfte wieder viel Bewegung im Spiel sein. Ein Ubisoft-Mitarbeiter: „Das Spiel sieht trotz des neuen Grafikstils nach den Siedlern aus. Da wuselt es richtig."



Endlich weg vom Flach-Land: Siedler in 3D.

Zur Handlung: Die Siedler finden sich in einer mittelalterlichen Umgebung wieder und müssen sich gegen Schergen eines geheimnisvollen Schwarzen Ritters behaupten. In das Programmier-Team, das die neue Siedler-Folge – deren Name noch nicht feststeht – entwickelt, hat Ubisoft bekannte Fachleute berufen: Die Spielmacher Thorsten Knop und Thorsten Mutschall haben bereits an früheren Teilen der Serie mitgestrickt. Den Mehr-Spieler-Modus lässt Ubisoft in jenem kanadischen Studio programmieren, das auch für „Tom Clancy's Splinter Cell" verantwortlich zeichnet.



Des Siedlers neue Kleider: schweres Rüstzeug.

- **Angekündigt für:** Ende 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Ubisoft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de

Earth 2160

All oder

Actionspiel für PC | Viel Lärm im All: Ein Strategieklassiker geht „zehn Jahre weiter". Nachdem die Erde im atomaren Feuer zerstört wurde, machen sich die streitenden Parteien der Euro-asiatischen Dynastie (ED), der Union der Zivilisierten Staaten (UCS) und der Mondkorporation (LC) auf den Weg ins Sonnensystem, um sich dort anzusiedeln und, natürlich, weiter erbittert zu kämpfen. Allerdings treffen die ehemaligen Erdenbewohner



Kleine grüne Mädchen: Frontfrau auf

Driver 3

Die Blechsträhne geht weiter

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Wer sein Auto liebt, der schiebt

Special Agent Tanner hat Benzin im Blut. Deshalb soll er undercover einen Ring von Autoschiebern auffliegen lassen. Als verdeckter Ermittler muss er sich natürlich erst einmal Eintritt in die verschworene Gemeinschaft verschaffen. Um das Vertrauen der Bande zu gewinnen, bewährt sich der Hüter des Gesetzes kurzerhand selbst als Autodieb.

Das Actionspiel „Driver 3" lebt, wie seine beiden Vorgänger, von spektakulären Verfolgungsjagden, haarsträubenden Unfällen und wilden Schießereien. Hat Tanner einen fahrbaren Untersatz zu Schrott gefahren, dann macht er eben vorübergehend zu Fuß weiter, greift zu Pistole, Maschinengewehr oder Granatwerfer – und knöpft auch schon mal einem arglosen Sonntagsfahrer das Auto ab. In mehr als 40 Spielaufgaben dürfen Sie Tanners Rolle spielen und sich am Steuer von 38 Fahrzeugtypen austoben. Autos, Motorräder oder Speedboat – jedes Vehikel ist willkommen. Während Sie eine Aufgabe in Angriff nehmen, wird das Spielgeschehen im Hintergrund aufgezeichnet. Ist der Job im Kasten, dann dürfen Sie die Wiederholung nach Belieben inszenieren. Wer mag, bestimmt Szene für Szene den besten Kamerawinkel, garniert wüste Unfälle mit Zeitlupen- und Wischeffekten – so wird am „Schneidetisch" selbst aus der lahmsten Sonntagsfahrt eine atemberaubende Verfolgungsjagd. Aber auch während des Einsatzes sind filmreife Manipulationen drin: Drücken Sie während einer Fahrt oder Schießerei gleichzeitig die Tasten **R1** und **L1**, so wird die Bilderfolge verlangsamt – und zwar abhängig von der Stärke des Tastendrucks!

So gelingen Ihnen spektakuläre Momentaufnahmen von berstendem Glas, explodierenden Sprengsätzen oder tief fliegenden Autos. Alle Vehikel lassen sich aufs Schönste verschrotten: Von der verbeulten Tür über die abgerissene Stoßstange bis zum völlig zermalmten Blechhaufen ist es oft gar kein so weiter Weg.

Um die Spielschauplätze Nizza, Istanbul und Miami möglichst realistisch in Szene zu setzen, haben die Entwickler über 100 000 digitale Fotos vor Ort geschossen. Das Ergebnis rechtfertigt den Aufwand: Die gefährlichen Passstrassen rund um Nizza, die glitzernden Art-Deco-Häuserfronten Miamis und der brodelnde Stadtkern von Istanbul könnten nicht besser rüberkommen.

Schon im derzeitigen frühen Stadium überzeugt das Spiel mit spannenden Einsätzen im Stil unvergessener TV-Serien, die „auf den Straßen von San Francisco" tobten. Selbst der Vergleich mit Filmklassikern vom Kaliber „Bullit" erscheint nicht vermessen. Eines steht schon fest: Wer Autos mag, wird Driver lieben.



Ram(m)bo-Methoden: Verbrecherjagd ohne Heckmeck.



Gehobene Unterhaltung: Mit diesem Spiel fliegen Sie richtig.

- **Angekündigt für:** Sommer 2004 (PS 2, Xbox), der Termin für die PC-Version steht noch nicht fest
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstraße 184, 60314 Frankfurt/Main,

Nichts

dort auf eine vierte Partei: die Außerirdischen, die natürlich auch ein Stück vom „Kuchen" des Sonnensystems abbekommen wollen.

Laut Hersteller Zuxxez soll beliebiges Kombinieren von Bauteilen eine nahezu unzählbare Menge verschiedener Waffengattungen zur Folge haben. Und so genannte „virtuelle Agenten" helfen dem Spieler dabei, sein Reich zu finden, verlangen allerdings auch reichlich Kohle dafür.

Die prinzipiell aus den Vorgängern „Earth 2140" und „Earth 2150" bekannte Optik wird komplett überarbeitet. „Zehn Jahre später" sollen Metalle sichtbare Verschleißerscheinungen zeigen und Maschinen nach heftigen Kampfeinsätzen entsprechend verbeult aussehen.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Zuxxez Entertainment AG, Schönauer Str. 4a, 67547 Worms, Tel. 06241-26880, www.zuxxez.com



dem Mond.



Metall-Facharbeiter: UCS-Roboterarmee im Anmarsch.

Joint Operations – Typhoon Rising

Paramilitärs im Paradies

Actionspiel für PC | Pulverfass Indonesien: Regionale Unabhängigkeitstruppen – bis an die Zähne bewaffnet – bedrohen unschuldige Zivilisten und westliche Wirtschaftsinteressen. Wessen Partei Sie ergreifen, bleibt Ihnen überlassen. Als indonesischer Rebell führen Sie einen erbarmungslosen Untergrundkrieg, als Kämpfer der multinationalen Truppe von Joint Operations spielen Sie Weltpolizei.

Wer neun Kampagnen allein durchfechten mag, kann das gerne tun, doch im Prinzip wurde der Action-Knaller mit dem Schwerpunkt Mehr-Spieler-Modus entwickelt. Bis zu 64 Teilnehmer können im lokalen **Netzwerk** S.174 oder per Internet am Dschungelkampf teilnehmen – mit allen denkbaren Hieb-, Stich- und Schusswaffen, die ein gut sortiertes Arsenal eben so hergibt. Je nach Ausbildung des an die Front geschickten Kämpfers (zum Beispiel Scharfschütze, Pilot oder Infanterist) steht auch ein Teil des 29 Vehikel umfassenden Fuhrparks bereit, mit dem Sie das Inselreich zu Land, zu Wasser und aus der Luft heimsuchen können.

Der Hersteller verspricht eine 64 echten Quadratkilometern entsprechende Spielwelt, die so aussieht, wie man sich Indonesien vorstellt – Tag-/Nacht- und Wetterwechsel inklusive.



Untergrundkampf: Pfahlbauten bieten gute Deckung im Erdgeschoss.

- **Angekündigt für:** 18. Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464, www.electronicarts.de

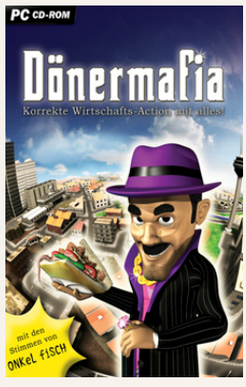
Meldungen

Vier von der Rolle

Gleich vier PC-Rollenspiele enthält die Sammlung „Heldenzeit“. Drei davon dürfen sich mit dem COMPUTER BILD SPIELE-Testurteil „gut“ schmücken: „Gothic 2“ (1/2003), „Arx Fatalis“ (9/2002) und „Etherlords“ (1/2002). „Gorasul“ (10/2001) kam bei der Redaktion zwar nur „befriedigend“ weg, aber das spielt bei einem Komplettpreis von 34,99 Euro wohl keine große Rolle. Das Quartett ist ab dem 10. April im Handel.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795, www.kochmedia.com

Viel vom Spieß

Döner, Geld und Macht – passt das zusammen? Ja, im Aufbauspiel „Döner Mafia“ für PC schon. Damit sich Ihre Fleischspieße möglichst in der ganzen Stadt drehen, brauchen Sie Geld. Und das ist schnell verdient – zum Beispiel mit DVD-Spielern, die zufällig „vom LKW gefallen“ sind. Wer die Mitarbeiter in seinen Dönerbuden illegal beschäftigt, spart Betriebskosten und hat am Ende reichlich Euros in der Kasse, weisstu? Sollte das Bare dennoch nicht zur „freundlichen Übernahme“ der nächsten Dönerbude reichen, dann schicken Sie dem Noch-Besitzer eben eine schlagfertige Truppe vorbei. Ach ja, Gegner haben Sie auch: Polizei und Ordnungsamt. Mit nur 14,99 Euro Startkapital können Sie am 21. April 2004 mit dem Döner-An- und Verkauf beginnen.
Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166-618660, www.rondomedia.de



Kauf Döner, Mann, oder isch hol meine Brüder, Alder!



Ragnarok

Finsteres Mittelalter? Denkste!

Onlinespiel für den PC | Das Mittelalter – eine kunterbunte Epoche. Geht das? Klar, im Spiel geht alles. In Asien sind bereits 2,5 Millionen Spieler der Faszination des gar nicht düsteren Internet-Spektakels erlegen. Kein Wunder, denn der Einstieg gibt keine Rätsel auf: Eine von zwölf Spielfiguren, zum Beispiel Kämpfer oder Magier, aussuchen, und los geht's. Ein Trainingslager erleichtert Neulingen den Zugang zur riesigen, detailverliebt gestalteten Sphäre mit 15 Höhlen und neun Städten. Wer dieses Reich von Nord nach Süd durchquert, ist eine (echte) Stunde unterwegs. Wer es Schritt für Schritt erkundet, hat wochenlang zu tun und teilt sich das große Areal mit mehreren tausend Spielern. Allein oder in Gruppen kämpfen Sie gegen Monster, treiben friedlich Handel oder plaudern per Chatsystem mit den anderen Teilnehmern. Das 610 **Megabyte** S.174 große Spiel gibt es gratis zum Herunterladen unter www.euro-ro.net/client/download. Wer sich dort registriert, kann 15 Tage kostenlos spielen, erst danach fallen Abo-Gebühren an.

- **Bereits erhältlich**
- **Preis laut Hersteller:** ab 11,95 Euro monatlich (mit einem Abo wird es günstiger)
- **Infos bei:** Burda GmbH, Arabellastr. 23, 81295 München, Tel. 0163-4267033, www.ragnarok-online.de


Fußgängerzonen – ein ziemlich alter Hut.


Lila Sause: Dieses Monster hat's erwischt. Es ist deutlich von der Aura des Bösen umzingelt.

Pokémon Colosseum

Der Monsterklau geht um

Abenteuerspiel für Gamecube | Die heile Welt der kleinen Monster gerät aus den Fugen. Eine Bande finsterer Gesellen hat eine Technik, mit deren Hilfe sie anderen Trainern die kleinen Monster stehlen und komplett unter ihre Kontrolle bringen. Dadurch entstehen Crypto-Pokémon – wahre Kampfmaschinen mit dunkler Aura, die auch Menschen attackieren. Pokémon-Trainer Seth versucht, diesem ruchlosen Treiben ein Ende zu bereiten und die versklavten Monster zu befreien. Dazu benutzt er pfiffig die gleiche Technik wie die Bande, päppelt die befreiten Pokémon danach aber wieder auf. In einer weiteren Spielvariante geht es um Kolosseumskämpfe. Pokémon aus der „Rubin und Saphir Edition“ für GBA (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2003, Urteil: „gut“) können per Kabel zum Gamecube „umziehen“ und gegeneinander antreten.

- **Angekündigt für:** 14. Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806, www.nintendo.de

Metal Gear Solid 3 – Snake Eater

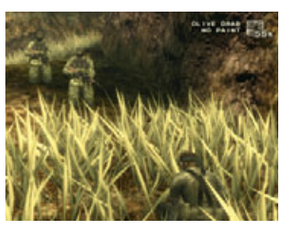
Da ist was im Busch

Actionspiel für Playstation 2 | Hilfe, ich bin ein Superagent – holt mich hier raus

Hideo Kojima – das ist kein Zungenbrecher, sondern der Name eines japanischen Spielentwicklers. In der Branche ist Hideo Kojima eine Berühmtheit, sein neuestes Projekt wird von Fans heiß ersehnt: „Metal Gear Solid 3 – Snake Eater“.

Wie schon in den Vorgänger-Spielen steuern Sie einen Agenten, der unbemerkt an Wachposten vorbei schleicht, um sein Ziel zu erreichen. Warum und wohin Sie diesmal schleichen, darüber ließ Kojima noch nichts verlauten. Die Handlung: streng geheim. COMPUTER BILD SPIELE hat nachgeforscht und nennt die wichtigsten Fakten: Der neueste Teil spielt erstmals nicht hinter verschlossenen Türen, sondern „draußen“ im Dschungel der 60er-Jahre. Um zu überleben, müssen Sie sich von rohem Fisch und Schlangen ernähren. Außerdem machen Ihnen Wachposten das Leben schwer: Hinter jedem Busch könnten die Feinde mit ihren Maschinenpistolen lauern. Da hilft nur genaues Auskundschaften der Umgebung. Schleichend bewegen Sie sich anschließend durch hohes Gras oder kriechen durch hohle Baumstämme. Nur keine Aufmerksamkeit erregen – so lautet hier das Motto. Zusätzlichen Schutz versprechen gefleckte Tarnanzüge. Grüne Kleidung dient dazu, sich im Gras zu verstecken. Mit braunen Klamotten sind Sie vor einem Baum so gut wie unsichtbar. Die passende Gesichtsbemalung gibt's auch dazu. Ein Prozentwert am rechten oberen Bildrand zeigt an, wie effektiv Ihre Tarnung ist. Das gab's bei „Metal Gear Solid“ noch nie und wird von den Entwicklern als große Innovation gefeiert. Wann das Spiel in den Läden steht, ist noch nicht bekannt. Sicher ist nur, dass es noch in diesem Jahr erscheinen soll. COMPUTER BILD SPIELE bleibt für Sie dran.

- **Angekündigt für:** Ende 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Konami GmbH, Berner Straße 103-105, 60437 Frank-


Um nicht ins Gras zu beißen, müssen Sie jetzt ruhig bleiben.


Lieber jetzt vorsichtig sein, als später das Nachsehen zu haben.



Bäumchen, wechsle dich: Per Knopfdruck ziehen Sie neue Tarnkleidung an. Dann können Patrouillen Sie so gut wie nicht entdecken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

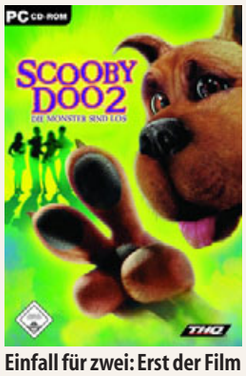
Meldungen

Das Leben des Brian

Ab Mai auch für Playstation 2 erhältlich: „Runaway – A Road Adventure“ (Test der PC-Version in COMPUTER BILD SPIELE 2/2003, Urteil: „gut“). In dem Abenteuerspiel führt der Student Brian mit seiner hübschen Begleiterin Gina einen gefährlichen Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Die Konsolen-Variante gibt es zum günstigen Preis von 19,99 Euro.
Infos bei: Bigben Interactive GmbH, www.bigben-interactive.de

Am Ende des Films

„Scooby-Doo 2 – Die Monster sind los“ läuft seit 1. April in deutschen Kinos. Witzig: Im Abspann des Films ist ein Geheimcode versteckt. Mit dessen Eingabe lassen sich in den gleichnamigen Geschicklichkeitsspielen für PC



Einfall für zwei: Erst der Film gibt das ganze Spiel preis.

und Gameboy Advance versteckte Spielbereiche freischalten. Fans sollten also unbedingt mit Zettel und Stift ins Kino gehen.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-60551, www.thq.de

Die Karibik ist weit

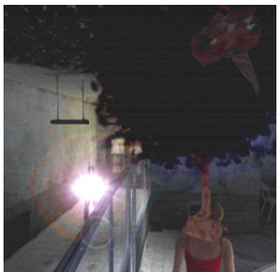
Neuer Termin für „Port Royale 2“ (COMPUTER BILD SPIELE 2/2004). Das Aufbauspiel für PC erschien nicht, wie geplant, im März, sondern kommt erst am 30. April.
Infos bei: Take 2 GmbH, Tel. 089-278220, www.take2.de

Neue Heldensagen

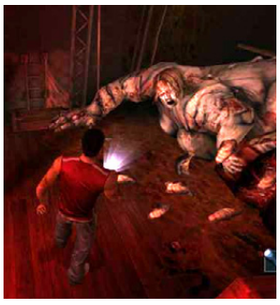
Microsoft hat ein Online-Rollenspiel à la „Dark Age of Camelot“ in Arbeit. Erste Informationen zu dem im Mittelalter angesiedelten „Vanguard – Saga of Heroes“ gibt's im Internet unter: www.vanguardsoh.com.



Wollen Sie wirklich wissen, was hier durch die Wand kommt?



In der Schulkantine hängt die Stimmung etwas durch.



Ein Monster auf der Walz: Skurrile Typen wollen Sie plattmachen.



Kenny allein im Haus: Gleich gibt's eine echte Überraschung.

Obscure

Schule ist der Horror

Actionspiel für PC und Xbox | Sie mögen's unheimlich? Dann sollten Sie noch mal in den Unterricht: An dieser High School geht es monstermäßig ab

Weil Kenny nach dem Sportunterricht verschwunden ist, machen sich seine Freunde Sorgen – und beschließen, ein wenig länger in der Schule zu bleiben und dort nach ihm zu fahnden. Was sie finden, ist allerdings deutlich mehr, als sie suchten: Monster bevölkern leere Klassenräume, Videobänder mit unheimlichem Inhalt erschrecken die Gruppe, und auch der Rektor scheint nicht der zu sein, der er einmal war.

Was mit Reihen wie „Alone in the Dark“ und „Resident Evil“ begann, findet in „Obscure“ eine unheimliche Fortsetzung: Actionspiele mit Hang zum Abenteuer – voller Rätsel und Grusel. Diesmal sind die Kreaturen der Dunkelheit sogar auf Finsternis angewiesen: Sobald Licht auf die Unholde fällt, lösen sie sich in Wohlgefallen auf. Was wäre das also für ein einfaches Spiel geworden, würde nicht nach den ersten Erfolgen plötzlich die Nacht herein- und damit die wichtigste Waffe der Helden wegbrechen: das Tageslicht.

Viele Aspekte des Spiels sind Horrorfans bekannt, neu ist aber, dass man Obscure fast komplett zu zweit durchspielen kann: Während ein Spieler beispielsweise ein kniffliges Rätsel löst, gibt ihm der andere mit Schrotflinte oder Pistole Deckung. An einigen Stellen gar kommt man allein ohnehin nicht weiter, zum Beispiel, wenn es darum geht, einen Luftschacht in Deckennähe zu erreichen. Dann ist Schicht im Schacht. Aber keine Sorge: Natürlich können Sie Obscure auch allein spielen. Dann steuern Sie den Partner zwar nicht selbst, aber Ihre Befehle befolgt er (oder sie) trotzdem gewissenhaft.

Ähnlich wie aus Resident Evil bekannt, speist sich der Grusel in Obscure hauptsächlich durch die nicht veränderbare Perspektive. Oft sehen Sie die Gefahr erst im letzten Moment und haben kaum noch Zeit





Der Schneemann hat sich eiskalt an die Spitze gesetzt. Doch er wird Federn lassen – Moorhuhn setzt zum Überholen an.

Moorhuhn Kart 2

Alles auf einen Kart

Rennspiel für den PC | Was macht ein verrücktes Huhn nach der Landung? Es setzt seine Tour im Go-Kart fort und fährt mit neuen Freunden um die Wette.



Essen auf Rädern: Es gibt Huhn.

Außer den bereits aus „Moorhuhn Kart“, Teil eins, bekannten Spielfiguren sind jetzt auch Hank, der Maulwurf, und Kröt, die Schildkröte, im Rennen. Der abgedrehte Wettbewerb tobt auf acht Strecken. Auch ein Sumpf und ein Bergwerk müssen als Untergrund für die Reifenprüfung herhalten. Wer allein oder im Duell mit einem Freund Rennen gegen die Uhr und Meisterschaftsläufe in Bestzeit absol-

zu reagieren. Oder die Monster sind derart schnell, dass Sie extrem fix schießen müssen, um den Kampf ohne Verwundung zu überstehen. Und da sich die Kreaturen jederzeit und überall aus plötzlich auftauchendem schwarzen Nebel bilden können, ist Zähneklappern im wahrsten Sinne des Wortes jetzt schon vorprogrammiert.

- **Angekündigt für:** Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Atari, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt, Tel 01907-71882
  www.atari.de



viert, kann seine Rekorde auf der Internet-Seite zum Spiel verewigen. Außer dem im Handel erhältlichen Spiel wird es zwei Varianten zum Herunterladen im Internet geben: die etwas gerupfte XS-Ausführung gratis, die XL-Version für 4,90 Euro.

- **Angekündigt für:** Mitte April 2004
- **Preis laut Hersteller:** 15 Euro (XXL-Version)
- **Infos bei:** Phenomedia AG, Josef-Haumann-Str. 10, 44866 Bochum, Tel. 02327-9970,
  www.moorhuhn-world.de



Zaubere Gesellschaft: Harry, Hermine und Ron. Man sagt, sie hätten magische Kräfte.



Das weiseste Weiß: Hedwig, Harrys persönliche Eule, überbringt dem Zauberlehrling Botschaften.



Bart, aber herzlich: Professor Albus Dumbledore.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

In Hogwarts geht's vorwärts

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube | Harry Potter holt wieder den Zauberstab raus. Zusammen mit seinen Freunden Ron Weasley und Hermine Granger kehrt der kleine Zauberlehrling nach Hogwarts in die Schule für Zauberei zurück. Der Hersteller verspricht mehr Abwechslung als in den mitunter etwas drögen Vorgängerspielen. Besitzer einer Playstation 2 und des Kamerasystems „Eye Toy" können sich eh nicht über Neuheitenmangel beklagen: Vier Mini-Spiele erlauben dem Spieler, mit Händen und Füßen ins Spielgeschehen einzugreifen, etwa hüpfende Schokofrösche durch lautes Klatschen zu fangen. Erstmalig kommt sogar das Eye-Toy-Mikrofon zum Einsatz, wenn Sie böse Geister per Zuruf verjagen. Je lauter man brüllt, desto erschreckter ziehen sich die Gespenster zurück. Und die Nachbarn auch …

- **Angekündigt für:** 28. Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464,
  www.electronicarts.de

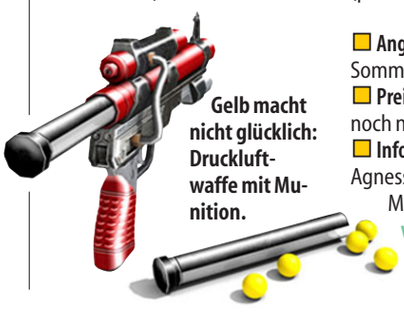


Die Lagerhalle könnte ein bisschen Farbe vertragen? Kein Problem, zwei Jungs mit Spritzpistolen sorgen für die knallbunte Mischung.

Gotcha

Das ist ist ein Klacks

Actionspiel für PC und Xbox | Der etwas andere Freizeitspaß für Scharfschützen: Hier wird mit Farbkugeln geschossen. Eine von zwölf Hightech-Druckluftwaffen im Anschlag, gehen Sie in zwölf Revieren auf die Jagd nach Zeitgenossen. Mal verunzieren Sie Ihre Kontrahenten in der 85. Etage eines Wolkenkratzers mit Farbklecksen, dann zur Abwechslung in einem Mayatempel oder einer mittelalterlichen Burgruine. Sie können im Alleingang computergesteuerte Gegner unter Farb-Druck setzen oder, wenn der Lack des Solospiels ab ist, im Internet echte Mitspieler markieren (deren Anzahl steht noch nicht fest). Das gilt auch für die Xbox-Version (per Online-Service Xbox live).



Gelb macht nicht glücklich: Druckluftwaffe mit Munition.

- **Angekündigt für:** Sommer 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Take 2 GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220,
  www.gotcha-the-game.de

Spellforce – Breath of Winter

Heiß auf Eis

Ergänzungs-CD-ROM zum Rollenspiel für PC | „Spellforce – The Order of Dawn" wurde von COMPUTER BILD SPIELE in Heft 1/2004 mit dem Urteil „gut" geadelt und vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland mit „Gold" für über 100 000 verkaufte Exemplare ausgezeichnet. Beste Voraussetzungen also für Nachschub mit (versprochenen) 40 weiteren Stunden Spielspaß in der Stadt der Eiselfen. Dort sollen Sie den Plan eines Dämonenprinzen vereiteln, der die dunklen Götter wieder auf die Welt Eo zurückholen will. Den Eisdrachen Aryn hat der Prinz bereits erweckt, und dessen brennende Horden haben bereits zum vernichtenden Feldzug angesetzt…



Kühl kalkuliert: Böse Wesen behandeln friedliche Dörfer von oben herab.

- **Angekündigt für:** 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Jowood AG, A-8786 Rottenmann, Tel. 069-850960111,
  http://spellforce.jowood.com



Warm serviert: die brennenden Horden des Dämonenprinzen.

Meldungen

Was Paten schafft

Das PC-Actionspiel „Mafia“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2002, Urteil „gut“) gibt’s jetzt auf DVD für nur noch 10 Euro. Gegen dieses relativ geringe Eintrittsgeld werden Sie in die Welt des organisierten Verbrechens



Chicago 1930: Damals gingen die Uhren anders.

der 30er-Jahre versetzt. Als Tommy Angelo holen Sie im Auftrag Ihres Paten jede noch so heiße Kastanie aus dem Feuer – immer mitten im Kugelhagel.

Infos bei: AK-Tronik – Die Pyramide GmbH, Tel. 02574-9 270, www.aktronik.de

Mit aller Macht

Im Sommer soll „Kohan 2 – Kings of War“ erscheinen. Das Strategiespiel für PC stellt Ihnen die Aufgaben, gegnerische Städte zu belagern, fantastische Reiche zu erkunden und fremdartige Kreaturen zu bekämpfen. Durch 25 Feldzüge verfolgen Sie verbissen das Ziel, ein Weltimperium zu errichten. Der Preis, den Sie dafür zu zahlen haben, ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Take 2 GmbH, Tel. 089-278220, www.take2.de

Himmel und Hölle

Action für wenig Geld: Seit wenigen Tagen steht „Angels vs. Devils“ im Handel.



Ey, haste mal Feuer, Teufel?

In diesem PC-Spiel kämpft ein teuflischer Engel gegen einen himmlischen Teufel. Die 3D-Ballerei soll vor allem Gelegenheitsspieler begeistern und ist für 19,99 Euro zu haben.

Infos bei: Schanz Interactive, Tel. 06326-6010

Half Life 2

Gut in Schuss



ABC-Schützen: Soldaten mit Gasmasken patrouillieren durch „City 17“.

Actionspiel für PC | Spielen ist das halbe Leben – lesen Sie alles über die wichtigste Neuerscheinung dieses Jahres

Computerfreak – diesem Klischee entspricht Gabe Newell perfekt. Der Chef des Entwicklungsteams von „Half Life 2“ beim amerikanischen Hersteller Valve leidet an Übergewicht, trägt Doppelkinn und zwanglose Kleidung. Doch im Geschäftsleben ist Newell ein harter Brocken. Selbstsicher verschiebt er in regelmäßigen Abständen den Erscheinungstag von Half Life 2. Die Fortsetzung des Klassikers ist längst ein Mythos. Neuester Termin: Sommer dieses Jahres.



Der Kopf hinter „Half Life 2“: Gabe Newell.

Einige Fans wollten nicht mehr so lange warten. Ende September verschafften sie sich per Internet illegal Zugang zu Newells Computer, erbeuteten eine frühe Fassung der Kultspiel-Fortsetzung. Seitdem ist diese Version online überall zu haben – man muss nur gut genug danach suchen.

Jetzt ermittelt die amerikanische Bundespolizei FBI unter dem Aktenzeichen 3.04.30017 gegen die Datendiebe. Mitte Januar durchsuchten Fahnder die Wohnung eines kalifornischen Programmierers – ohne Ergebnis. Anderen Hinweisen zufolge führt die Spur der Hacker nach Dänemark. Mittlerweile scheint es unwahrscheinlich, dass die wahren Täter noch gefunden werden.

Unbeeindruckt von Polizei- und Medienrummel arbeitet das Entwicklerteam bei Valve mit Hochdruck weiter. Mehr noch: Nach langem Schweigen gibt es endlich konkrete Informationen zur Handlung des Spiels: In der Rolle des Gordon Freeman – Fans des ersten Teils bestens bekannt – setzen Sie Ihren Kampf gegen außerirdische Invasoren fort. In einer erfundenen osteuropäischen Stadt haben Sie erneut Ärger mit Tentakelmonstern und Zombies. Natürlich fährt das Spiel auch unbekannte Wesen auf. Dazu gehören riesige Ameisen und 15 Meter hohe, dreibeinige Maschinen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen dieses Typs setzt Half Life 2 nicht allein aufs Ballern. Es verdankt seinen speziellen Reiz der Mischform aus Actionspiel und interaktivem Film. So stehen Sie im Laufe des Geschehens stets im Kontakt mit verbündeten Spielfiguren. Die geben Ihnen in den Filmsequenzen wertvolle Hinweise zum Lösen kniffliger Rätsel. Über den Inhalt der angeblich so spannenden Geschichte schweigt sich der Hersteller allerdings noch aus.

Schon offener präsentiert sich dagegen die grafische Spieloberfläche. Der Optik widmeten die Entwickler einen Großteil ihrer Zeit. Erste Bilder beweisen: Die Arbeit hat sich gelohnt. Half Life 2 sieht beeindruckender aus als alles, was man an Computerspielen kennt: Schatten etwa werden abhängig von den Lichtverhältnissen unterschiedlich geworfen – und immer besonders wirklichkeitsgetreu. Die Umgebung spiegelt sich im Wasser sowie auf metallischen Gegenständen.

Zudem verändert sich die Spielwelt ständig durch Ihr Eingreifen. Tische zerbersten bei zu starker Beanspruchung. Wände gehen bei Beschuss zu Bruch. Und explodiert eine Granate, dann steigt nicht nur eine Rauchwolke auf, sondern im näheren Umfeld fliegt alles so durch die Luft, als folge es den Vorgaben der realen Physik. Gegenstände und Personen verhalten sich mithin ganz genau so, wie sie es im echten Leben täten. Alles hört auf das Kommando der Naturgesetze.

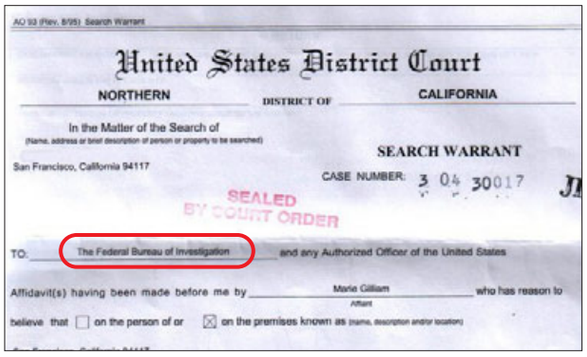
Wie gut man sich diese Feinheiten zu Nutze machen kann, verdeutlicht die neue Gravitations-Waffe. Damit können Sie Gegenstände anheben und in jede Richtung schleudern. So wird es möglich sein, Angreifer mit herumstehenden Autos zu bewerfen. Der Fantasie des Spielers sind kaum Grenzen gesetzt …

1999 sorgte das erste „Half Life“ mit seiner einmaligen Spielatmosphäre für Furore. Eine riesige Fangemeinde bildete sich und bastelte modifizierte Ableger, wie „Counterstrike“. Inzwischen ist Half Life mit acht Millionen verkauften Exemplaren eines der erfolgreichsten Computerspiele.

Mit Teil zwei legt Valve noch einmal kräftig nach. Die atemberaubende Grafik könnte eine neue Ära für Computerspiele einläuten. Und voller Hoffnung warten Fans auf die Bekanntgabe der angekündigten Mehr-Spieler-Funktionen, deren Details momentan noch eisern verschwiegen werden.

Die an der Entwicklung beteiligte Firma Softimage stellt allerdings schon heute ein Programm zur Verfügung, mit dem Sie eigene Spielfiguren, Waffen und Gegenstände für das Spiel entwerfen können. Es ist kostenlos unter www.softimage.com erhältlich.

Laut Hersteller Valve werden in den nächsten Wochen weitere Informationen und Bilder zu Half Life 2 veröffentlicht. COMPUTER BILD SPIELE hält Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.



AO 93 (Rev. 8/95) Search Warrant

United States District Court

NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA

In the Matter of the Search of

(Name, address or brief description of person or property to be searched)

San Francisco, California 94117

SEARCH WARRANT

CASE NUMBER: 3 04 30017 JI

SEALED BY COURT ORDER

TO: The Federal Bureau of Investigation and any Authorized Officer of the United States

Affidavit(s) having been made before me by Marie Gilliam (Affiant) who has reason to

believe that ☐ on the person of or ☒ on the premises known as (name, description and/or location)

Mit diesem Schreiben ermächtigte ein Richter das FBI (Kreis), die Wohnung eines mutmaßlichen „Half-Life“-Diebs zu durchsuchen.



Keine Frage: Zombies sind Querköpfe.

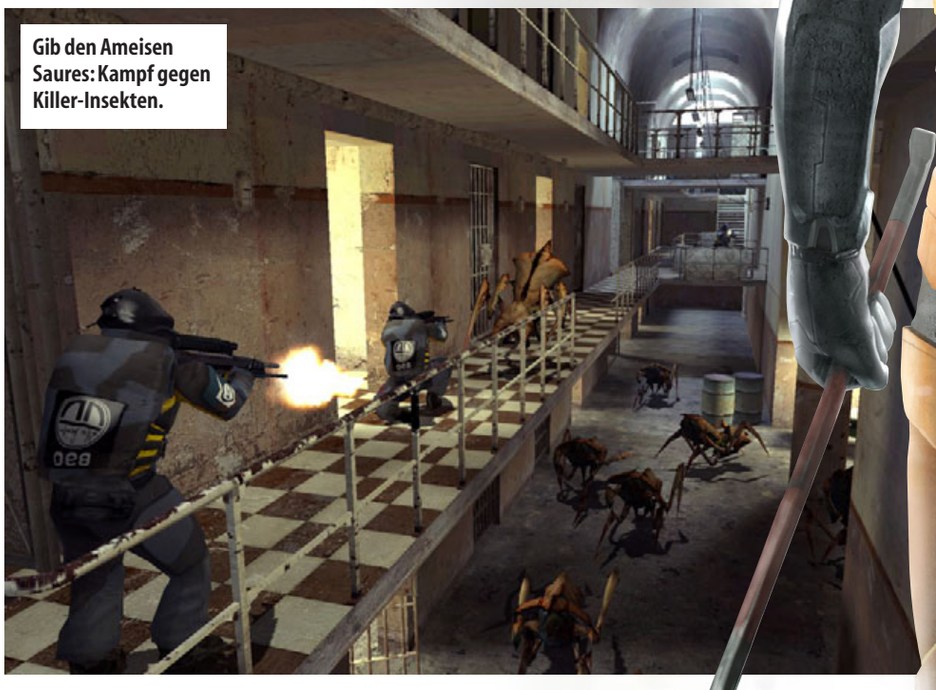


Hoch das Bein: 15-Meter-Roboter.

- **Angekündigt für:** 3. Quartal
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805-0537636,



Daddy Cool: der Forscher Eli Vance mit seiner Tochter Alyx.



Gib den Ameisen Saures: Kampf gegen Killer-Insekten.



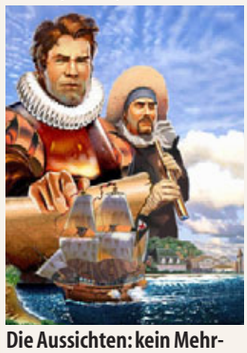
Statt Ordung: Auf den Straßen von City 17 herrscht Anarchie.

Auf Biegen und Brechen: Gordon Freeman zieht mit eisernem Willen in die Schlacht gegen Aliens.

Meldungen

Entwicklungs-Hilfe
Rückenwind für deutsche Spiele-Entwickler: Im März wurde in Berlin der „G.A.M.E. – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen“ gegründet. Dabei handelt es sich um eine Kooperative von 16 Unternehmen, die das Ziel verfolgen, Entwicklungsstudios aus dem deutschsprachigen Raum bessere Chancen im internationalen Wettbewerb zu verschaffen. Dazu sollen politische wie wirtschaftliche Lobbyarbeit und ein verbandseigenes Netzwerk ihren Beitrag leisten. Außerdem will G.A.M.E. speziell jüngere Studios mit gezielter Hilfestellung unterstützen.

Anno für Einen
Die Arbeiten am Mehr-Spieler-Modus für „Anno 1503“ wurden eingestellt. Das gab Sunflowers, der Hersteller des Spiels, jetzt bekannt.



Die Aussichten: kein Mehr-Spieler-Modus für „Anno“.

Nach eigenen Angaben hat das Anno-Entwicklungsteam 20 verschiedene Mehr-Spieler-Versionen getestet. Dabei seien aber immer wieder massive technische Schwierigkeiten aufgetreten. Den vollen Wortlaut der Erklärung finden Sie im Internet unter www.anno1503.com

Volle Granate
Vom 2. Quartal an wird es den legendären Dauerbrenner „Bomberman“ auch für das Nokia-Spiele-Handy N-Gage geben. Mithilfe einer drahtlosen Verbindung per **Bluetooth** S.XXX soll der acht Spielstufen umfassende Geschicklichkeits-Klassiker auch Zwei-Spieler-Duelle ermöglichen. Der Preis des explosiven Programms ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Nokia GmbH, Tel. 069-9622190, www.n-gage.com



Alle Mann an Deck: Auch vor der grandiosen Skyline von Sydney darf ein Segelprofi weder Löcher in die Luft starren noch Opern quatschen. Jeder Handgriff muss sitzen.

Virtual Skipper 3
Schiff ahoi

Sportspiel für den PC | Leinen los und auf zu sechs legendären Segelrevieren in aller Welt. Bei Regen, Sonne oder Sturm. Am Ruder eines von vier Jachttypen (Class America, Meagles 24, Offshore Racer, Trimaran Open 60) dürfen Sie sich hart am Wind bewähren und dabei den Ausblick auf reizvolle Landschaften genießen. Ob Sie vor der traumhaften Kulisse der Bucht von San Francisco oder in Sichtweite der steinigen Steilküsten von Sardinien kreuzen – modernste Technik wird mit Ihnen sein. Kurs, Fahrtempo, Windrichtung oder Strömungsgeschwindigkeit – die Bordinstrumente informieren über alles Wichtige. Wer allein auf Fahrt geht, kann Duelle austragen oder gegen acht Konkurrenzboote in See stechen. Im Internet werden Online-Regatten und Teamrennen ausgetragen. Hauptsache: immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel.

- **Angekündigt für:** Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** 44,95 Euro
- **Infos bei:** Walk On, Bismarckstr. 120, 47057 Duisburg, Tel. 0203-3063770, www.virtualskipper3.de

Jahres-CD 2003
Nimm zwei

COMPUTER BILD SPIELE-Jahres-CD-ROM | Die Redaktion empfiehlt: 1577 Heftseiten auf einer Silberscheibe. Davon 305 Seiten Tipps und geheime Tricks, 286 Seiten aus den Bereichen Ratgeber, Service, Profi-Ecke – alles mit schneller Suchfunktion und der Lizenz zum Ausdrucken. Auf der zweiten CD-ROM des starken Doppels gibt's – klar – Spiele bis zum Abwinken. Genauer: 26 Stück, darunter das Weltklasse-Schachprogramm „Fritz 6.1 SE“.



Anno 2003: COMPUTER BILD SPIELE-Jahres-CD.

- **Bereits im Handel**
- **Preis:** 14,95 Euro
- **Bestellung:** per Post an COMPUTER BILD SPIELE, Kennwort: Jahres-CD, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, oder per Telefon 01805-999943 bzw. Fax 01805-489848. Oder im Internet: www.computerbildspiele.de/jahres-cd.htm

(Preis zuzüglich Versandkosten: innerhalb Deutschlands 2,05 Euro, für Sendungen ins Ausland 4,05 Euro)

Red Dead Revolver
Als wär's gestern im Western

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Wenn ein Kopfgeldjäger auf Rachefeldzug geht, rollen Köpfe



Das schreit nach Rache – und Red Harlow ist kein Maulheld.

Red Harlow sieht aus wie Clint Eastwood in „Für eine Handvoll Dollar“: unrasiert, lässig den Poncho übergeworfen und immer einen Finger am Abzug. Als Kind musste er mit ansehen, wie seine Familie von Banditen ermordet wurde. Nun sinnt er auf Vergeltung.

Zu Klängen von Ennio Morricone („Spiel mir das Lied vom Tod“) reitet Red durch die dürre Prärie. In den Dörfern wird der Kopfgeldjäger meist nicht mit offenen Armen, sondern mit fliegendem Blei begrüßt. Doch das ist er gewohnt. Pfeilschnell geht er hinter einem Bretterverschlag in Deckung und nimmt seine Gegner nacheinander aufs Korn. Mit Revolver und Gewehr. Da ist gutes Zielen Pflicht, um auch mal einen Treffer zu landen. Zielfernrohre gab es im Wilden Westen noch nicht. Doch Red verfügt über die Spezialfähigkeit „Dead Eye“. Die erinnert an Neos extreme Zeitlupensicht in der „Matrix“ und erlaubt es Red, in aller Ruhe und gleichzeitig verschiedene Ziele ins Visier zu nehmen. Etwa die Kniescheiben seines Widersachers General Diego. Doch dieses Duell dürfte der Höhepunkt des Spiels sein, das in die brutale Welt der Italo-Western der 60er- und 70er-Jahre entführt – sicher ganz nach dem Geschmack des jungen Clint Eastwood.



Wem die Stunde schlägt: Die Uhr des Schützen auf dem Dach ist abgelaufen. Spätestens um drei.



Erbarmen, die Hässlichen kommen: Wo der Gesichtschirurg nicht helfen konnte, muss Red ran.

- **Angekündigt für:** Ende April 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089/278220, www.take2.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE HANDY-SPIELE



Krimi mit Biss: Warnung vor dem Hund.



Eine heiße Spur: Wo brennt's denn?



Lokal-Termin: Abrechnung in Bar.

Oben: Mit einem Java-fähigen Handy (Bild: Nokia N-Gage) können Sie sich die Spiele aus dem Netz herunterladen.

Derrick

Handy hoch, Polizei!

Actionspiel für Java-Handys | Derrick ermittelt schon lange nicht mehr im Fernsehen. Aber demnächst im Kino – als Zeichentrickfigur. Pünktlich zum Start des Films „Derrick – Die Pflicht ruft" gibt's auch ein Handy-Spiel mit dem ewigen Oberinspektor. Es spielt, natürlich, in München. Und da geht Übles ab: Die Teilnehmer an der nationalen Vorentscheidung zum „Euro Song Contest" haben Morddrohungen erhalten. Eine Racheaktion geplagter TV-Zuschauer? Oder hat hier gar ein Pop-Titan seine Finger im Spiel?

Sammeln Sie Indizien und Beweise. Klappern Sie dann zahlreiche Schauplätze in der bayrischen Hauptstadt ab, um den Tätern auf die Spur zu kommen. Dabei schlüpfen Sie mal in die Rolle des Juniorpartners Harry Klein, mal in jene des berühmten Kriminalers Stephan Derrick persönlich. Immer ist reichlich (Körper-)Einsatz gefragt: Sie müssen Hunden ausweichen, unbemerkt durch Bars schleichen und sogar einer Flammenhölle entkommen. Auch aufdringliche Schlagerfans sind möglichst auf Distanz zu halten, denn die stehen Ihnen überall im Weg. Und das erschwert die wegen unpräziser Steuerung ohnehin nur „befriedigende" Ermittlungsarbeit doch ganz erheblich.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Sharp GX 10, GX 20, Motorola V300, V525, V600
- **Infos bei:** Vodafone D2 GmbH, Am Seestern 1, 40547 Düsseldorf, Tel. 0211/533-6654, www.vodafone.de
- **Urteil:** befriedigend



Wok WM

Im Kochtopf rodelt's

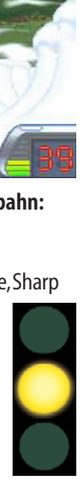
Rennspiel für Java-Handys | Extremsport total. Der erfolgreiche Sänger, Moderator und Entertainer Stefan Raab schlidderte bereits mehrfach und mit großem Tamtam in einer chinesischen Bratpfanne – auch Wok genannt – durch die Bobbahn und war, mangels ernsthafter Konkurrenz, vorübergehend sogar Weltmeister in dieser „Disziplin". Außer dem PC-Spiel (Test in diesem Heft auf Seite 58) ist auch eine Handy-Version der „Wok WM" erhältlich. Also schnell im asiatischen Bräter Platz genommen und ab durch die Eisbahn. Aber passen Sie auf, dass Sie nicht aus der Kurve fliegen oder mit Schneemännern kollidieren. Also: durchaus mal bremsen. Sie können zum Ausgleich eine der auftauchenden Ölflaschen einsammeln – die verschaffen Ihnen einen kurzfristigen Temposchub. Kurz ist auch das „befriedigende" Spiel, weil es nämlich nur vier Rennstrecken gibt.





Spiel mit der Modelleisbahn: Schnelligkeit ist alles.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250i, 7650, N-Gage, Sharp GX 10, GX 20, Motorola V300, V525, V600
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend





Sechs kleine Wächterlein: Hilft alles nichts, da müssen Sie durch.



Wichtiger Wichtel: Der Gelehrte (Kreis) steht Ihnen mit Rat bei.

Forsaken Fortress

Aller Anfang ist Schwert

Abenteuerspiel für Java-Handys | Mit „Forsaken Fortress" schlittern Sie in ein geheimnisvolles Abenteuer. Zu Beginn finden Sie sich in einem unbekannten Gemäuer wieder – mit nicht mehr in der Hand als einem kleinen Schwert. Kurz darauf treffen Sie einen Gelehrten, der von Ihnen verlangt, einen Almanach aus der Bibliothek des Gebäudes zu holen. Gesagt, getan. Zuvor müssen Sie jedoch den geheimen Schalter finden, der die Tür zur Bibliothek öffnet. Den ersten Feinden sollten Sie dann lieber ausweichen, denn Ihr Schwert ist bestenfalls gut genug, um damit das Schloss des Kerkerverlieses zu öffnen, in das man Sie sperrt. Doch je weiter Sie die Geheimnisse von Forsaken Fortress lüften, je mehr Gold und Ausrüstungsgegenstände Sie sammeln, desto besser sind Sie für die zahlreichen Kämpfe gerüstet. Komplexes und „gutes" Abenteuer.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, Siemens SX1, Motorola V300, V400, V525, V600
- **Infos bei:** Elkware, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de



Mobile Tennis

Telefon-Netz

Sportspiel für Java-Handys | Mit „Mobile Tennis" können Sie unterwegs jederzeit ein kurzes Match spielen. Oder Sie trauen sich gleich an die großen Begegnungen heran – Wimbledon, die U.S.-Open oder ATP-Turniere. Sollten Sie noch ein wenig unsicher sein, so versuchen Sie zunächst im Trainingsmodus Routine zu gewinnen, indem Sie die Aufschläge der Ballmaschine zurückspielen. Die Steuerung des Spielers ist in dieser Variante vereinfacht. Er läuft dann automatisch zum Ball, während Sie eine Zielmarkierung in der gegnerischen Hälfte lenken. Mit der legen Sie fest, wo der Ball hingespielt werden soll. Aber im richtigen Moment müssen Sie den Schlag schon selbst auslösen. Im Fortgeschrittenen-Modus steuern Sie Ihren Akteur komplett selbst über einen Sand-, Gras- oder Hartplatz. Das ist keineswegs einfach, aber durchaus „befriedigend".

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage Siemens C60, C61, M55, M56, MC60, S55, S56, S57, SL56, Motorola V300, V400, V500, V525, V600,
- **Infos bei:** Elkware, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** befriedigend





Steigern Sie sich rein: Ihre Werte können nur besser werden.



Guter Einstand: 40 beide.

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Alias	PC	Juni 2004
Aura	PC	Juni 2004
Combat Elite – WW2 Paratroopers	PC	4. Juni 2004
Crime Scene Investigation 2 – Dark Motives	PC	13. Mai 2004
Cy Girls	PS2	7. Mai 2004
Battle Engine Aquila	PC	Mai 2004
Boktai – The Sun is in Your Hand	GBA	Mai 2004
Breakdown	XBOX	18. Juni 2004
Deadly Skies	PS2	14. Mai 2004
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	PC XBOX CUBE GBA	28. Mai 2004
Headhunter Redemption	PS2 XBOX	6. Mai 2004
Joint Operations – Typhoon Rising	PC	18. Juni 2004
Obscure	PC PS2 XBOX	17. Juni 2004
Shellshock – NAM '67	PC PS2 XBOX	Juni 2004
Syphon Filter – The Omega Strain	PS2	2. Quartal 2004
Thief – Deadly Shadows	PC XBOX	Juni 2004
ABENTEUER		
Egypt 3	PC	Mai 2004
Evany – Schlüssel zur Freiheit	PC	Mai 2004
Forever Worlds	PC	15. Juni 2004
Pokémon Colosseum	CUBE	19. Mai 2004
AUFBAUSPIEL		
Wildlife Park Addon	PC	Mai 2004
FUSSBALLSPIEL		
UEFA Euro 2004 PC	PC PS2 XBOX	7. Mai 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Donkey Kong Country 2	GBA	24. Juni 2004
Shrek 2 – The Movie Game	CUBE GBA	25. Juni 2004
Sitting Ducks	XBOX	31. Mai 2004
Sonic Advance 3	GBA	Mitte Juni 2004
MUSIKSPIEL		
Sing Star	PS2	19. Mai 2004
RENNSPIELE		
Driver 3	PS2 XBOX	1. Juni 2004
DTM Race Driver 2	PC XBOX	Mai 2004
Fast & Furious	PS2 XBOX	Juni 2004
Track Mania	PC	26. Mai 2004
SPORTSPIELE		
Mario Golf – Toadstool Tour	CUBE	17. Juni 2004
World Championship Pool	CUBE	25. Juni 2004
STRATEGIESPIELE		
Bandits – Phoenix Rising	PC	5. Mai 2004
Battlefield 1942 – The WW2 Anthology	PC	21. Mai 2004
Besieger	PC	15. Mai 2004
Ground Control 2	PC	Juni 2004
Perimeter	PC	Frühjahr 2004
Söldner – Secret Wars	PC	2. Quartal 2004
Wartime Command	PC	Mai/Juni 2004

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Unbekanntes Wesen

Ein außergewöhnliches PC-Gehäuse präsentierte die Firma Jet Computers auf der CeBIT. Der „Computer Samurai" hat zwei blau leuchtende „Augen" in der Gerätefront und eine Gestalt, die an einen Alien-Kopf aus Science-Fiction-Filmen erinnert. Er bietet Platz für fünf 5¼-Zoll- und drei 3½-Zoll-Laufwerke.



Alien zu Haus: PC-Gehäuse.

An der Gerätefront finden Sie vier **USB-2.0** S. 174 -Buchsen, je einen analogen Tonaus- und -eingang sowie einen Mikrofon-Anschluss. Das Gehäuse ist ab Mai im Handel. Verkaufspreis: noch unbekannt.

www.jet-computer.de

Schneidiger Speicher

Das Unternehmen Swissbit hat ein Schweizer Armeemesser mit eingebauten USB-Stick gezeigt. Das „Swissmemory-USB-Victorinox" fasst bis zu 64 **Megabyte** S. 174 Daten.



Es klappt: Messer, Feile, Schere, Stick.

Scharfe Klinge, Nagelfeile und -schere gehören dazu. Das Multifunktionsmesser gibt's ab sofort für 55 Euro.

www.swissbit.com

Maus mit Auslauf

Die Maus „GP1000-001" von Gyration braucht keine Fläche, um reibungslos zu laufen – sie kann „fliegen". Auch wenn Sie das Gerät frei in der Luft halten, folgt der Mauszeiger am Bildschirm automatisch Ihren Handbewegungen, so der Hersteller. Die Signale werden per Funk zum PC übertragen. Die GP1000-001 hat die üblichen zwei Bedientasten plus Scrollrädchen. Für 120 Euro ist die abgehobene Maus ab sofort im Handel.



Hebefigur: Klicks ohne Bodenhaftung.

www.beamerandmore.de

JVC MP-XV941

Abspeckendes Beispiel



Ihr Flugbegleiter: JVC-Notebook „MP-XV941" im handlichen DIN-A5-Format.

Notebook | Auch „tragbare" Computer sind oft ziemlich groß und relativ schwer. Der neue „MP-XV 941" dagegen bringt laut Hersteller JVC nur 1,5 Kilogramm auf die Waage und hat kaum mehr Fläche als ein DIN-A 5-Blatt. Im Innern des Rechners arbeitet der **Prozessor** S. 174 „Pentium M" von Intel mit einer **Taktfrequenz** S. 174 von einem **Gigahertz** S. 174. Auf der 40-**Gigabyte**-S. 174 -Festplatte finden immerhin bis zu 30 aktuelle Spiele Platz. Für genügend Tempo beim Spielen soll der **Grafikprozessor** S. 174 „855GME" von Intel sorgen. Ebenfalls vorhanden: Ein DVD-Brenner, der Rohlinge vom Typ **DVD-R** S. 174, **DVD-RW** S. 174, **CD-R** S. 174, **CD-RW** S. 174 und **DVD-RAM** S. 174 beschreibt. Das winzige Notebook arbeitet mit Intels „Centrino"-Technik und erlaubt den drahtlosen Zugang zum Internet – einen entsprechenden **Netzwerk** S. 174 -Betreiber in Reichweite vorausgesetzt. Andernfalls geht's auch mit dem eingebauten analogen **Modem** S. 174 und per Telefondose. Alle in dieser Meldung genannten technischen Daten basieren auf Herstellerinformationen.

- **Angekündigt für:** Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** zirka 2400 Euro
- **Infos bei:** JVC GmbH, Grüner Weg 12, 61169 Friedberg, Tel. 06031-6050, www.jvc.de

Iomega Super DVD All-Format USB 2.0

Der Brenner passt

Iomega Super DVD All-Format DVD-Brenner für PC | Das Schweizer Unternehmen Iomega präsentierte auf der CeBIT seinen neuen „Allesbrenner". Der „Super DVD All-Format USB 2.0" wird nicht in den Computers eingebaut, sondern separat aufgestellt und mit dem **USB** S. 174 -Anschluss verbunden. Er beschreibt laut Werksauskunft alle gängigen DVD- und CD-Rohlinge, und zwar mit folgenden Geschwindigkeiten: **DVD+R** S. 174 achtfach, **DVD+RW** S. 174 vierfach, **DVD-R** S. 174 vierfach, **DVD-RW** S. 174 zweifach, **DVD-RAM** S. 174 dreifach, **CD-R** S. 174 24-fach und **CD-RW** S. 174 16-fach (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer herkömmlichen Musik-CD). Das multitalentierte Laufwerk arbeitet mit **USB 1.1** S. 174 und **USB 2.0** S. 174 zusammen.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 249 Euro
- **Infos bei:** Iomega, 12, avenue des Morgines, CH-1213 Petit-Lancy, Genf, Schweiz, Tel. 069-95086359, www.iomega.de



Vielschreiber: neuer Iomega-Brenner für alle Disc-Formate.

Playdeluxe Universal VGA Box

Hier sehen Sie doppelt

Zubehör für Playstation (2), Xbox und Gamecube | Mit der „Universal VGA Box" von Playdeluxe können Sie alle gängigen Spielekonsolen am Computer-Bildschirm betreiben, und zwar laut Hersteller auch an einem **TFT** S. 174 -Flachmonitor. Lästiges Umstecken von Kabeln entfällt, der PC wird nicht abgeklemmt. Es soll sogar während eines Spiels möglich sein, zwischen den Bildern von Konsole und PC hin- und herzuschalten, um beispielsweise nachzusehen, ob neue E-Mails eingegangen sind.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 42,99 Euro
- **Infos bei:** Deluxe GmbH, Augartenstr. 66, 68165 Mannheim, Tel. 0621-4316533 www.playdeluxe.de



Friedliche Koexistenz: Box zum Anschluss von Konsole und PC an einen Monitor.

Transcend Jet Flash T TS128MJ-WL

Zugang gestiftet

Zubehör für PC | Als echten CeBIT-Höhepunkt sieht die Firma Transcend ihren **USB** S. 174 -Stick „Jet Flash T TS128MJ-WL". Er fasst bis zu 128 **Megabyte** S. 174 Daten, also auch kleinere Spiele und Arbeitsprogramme. Das winzige Gerät hat außerdem einen **Funk-Netzwerkadapter** S. 174, der drahtlosen Internet-Zugang innerhalb so genannter **Hot Spots** S. 174 erlaubt. Die Verbindung ermöglicht eine Datenübertragungsrate bis zu elf **Megabit** S. 174 pro Sekunde (für Profis: Wireless LAN nach Standard IEEE802b). Hot Spots für angemeldete Benutzer gibt es übrigens bereits in vielen Firmen und Flughäfen.



Kontaktbolzen: Speicherstick mit Internet-Zugang.

- **Angekündigt für:** bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 99 Euro
- **Infos bei:** Transcend GmbH, Flughafenstr. 54, 22335 Hamburg, Tel. 040-5389070, www.transcend.de

Redsky Mobile Pioneer Personal Navigation System

Hey, Boy, wo geht's lang?



„Bitte rechts abbiegen": GBA SP als Wegweiser.

Zubehör für Gameboy Advance (GBA) SP | Mit dem angedockten „Pioneer Personal Navigation System" von Red Sky Mobile wird der GBA SP zum elektronischen Wegweiser. Das kleine Modul wird einfach an die Multi-Link-Buchse des Taschenspielers gesteckt. Die Zieleingabe erfolgt per Buchstabenauswahl über eine auf dem Bildschirm eingeblendete Tastatur, so der Hersteller. Anschließend sehen Sie eine Karte, die die Koordinaten Ihres Standortes sowie Richtung und Geschwindigkeit Ihrer Fortbewegung zeigt. In einem zusätzlichen Bild lassen sich Wegpunkte im Detail darstellen.

- **Angekündigt für:** noch nicht bekannt
- **Preis laut Hersteller:** zirka 249 Euro
- **Infos bei:** Redsky Mobile B.V., Kinderdijk 74-2, 431 HH Middelburg, Niederlande, www.redskymobile.com

Nokia 7200

Hier klappt wirklich alles



Offen gestanden: Das kleine Handy „7200" von Nokia macht eine gute Figur.

Neues Mobiltelefon (Handy) | Der finnische Konzern Nokia bringt erstmals ein aufklappbares Handy auf den europäischen Markt: das Modell „7200". Bisher produzierte die Firma nur für den Verkauf in Asien Falthandys, vom Klein-Computer „Nokia Communicator" einmal abgesehen. Das 7200 hat zwei Bildschirme: Eine Schwarzweißanzeige außen informiert über die aktuelle Uhrzeit sowie den Eingang von Kurzmitteilungen (SMS), Bildnachrichten (MMS) und Anrufen. Wer das 115 Gramm leichte Telefon aufklappt, legt einen zweiten Bildschirm frei, der auf einer Fläche von 2,7 mal 2,7 Zentimetern (128 mal 128 **Bildpunkte** S.174) 65 536 Farben darstellen kann. Zur Ausstattung gehören die heute übliche Digitalkamera, ein UKW-Radio und vier **Megabyte** S.174 Speicher. Drei bereits installierte einfache Spiele („Backgammon", „Bowling" und „Disco") sind ein netter Zeitvertreib unterwegs. Weil das 7200 **Java** S.174 und **GPRS** S.174 „versteht", kommt es auch mit aktuellen Handy-Spielen aus dem Internet zurecht. Zum Lieferumfang des 7200 zählen ein Kopfhörer, austauschbare Abdeckungen aus Stoff, eine Tasche und ein Trageriemen fürs Handgelenk.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 499 Euro
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840,

Creative Labs Muvo TX 256

Stück für Stick gespeichert

Zubehör für PC | Creative Labs hat einen neuen **USB** S.174-Speicher-Stick im Angebot, der bis zu 256 **Megabyte** S.174 Daten archivieren kann, also auch kleinere Spiele und Arbeitsprogramme. Die Übertragung vom „Muvo TX 256" zum PC erfolgt nach **USB-2.0** S.174-Standard. Laut Creative Labs lassen sich bis zu 15 Megabyte pro Sekunde vom Stick lesen und 13 Megabyte pro Sekunde im Speicher bunkern. Der Muvo TX 256 kann auch als **MP3** S.174-Spieler oder Diktiergerät genutzt werden. Kopfhörer und Batterien werden mitgeliefert.



Da ist Musik drin: Der „Muvo TX 256" vereint mobilen Speicher, MP3-Spieler und Diktiergerät.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 199 Euro
Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710, www.europe.creative.com



Ein Bild von einer Grafikkarte: neue „PNY Verto FX 5700 LE".

PNY Verto FX 5700 LE

Nachschub für den Einschub

Grafikkarte für PC | Die Firma PNY hat eine neue Grafikkarte für 119 Euro im Angebot. Die „Verto FX 5700 LE" arbeitet mit dem brandneuen **Grafikprozessor** S.174 „Geforce FX 5700 LE" von Nvidia (**Taktfrequenz** S.174 250 **Megahertz** S.174) und bringt 128 **Megabyte** S.174 **Grafikspeicher** S.174 mit. Der Datenaustausch zwischen Prozessor und Grafikspeicher erfolgt mit einem Tempo von maximal 500 Megahertz. **S-Video** S.174- und **DVI** S.174-Ausgang sind vorhanden. Die Grafikkarte arbeitet mit der aktuellen Programmsammlung **Direct-X 9** S.174 zur Verbesserung der Bilddarstellung zusammen. Im Handel ist die Verto FX 5700 LE ab sofort. PNY gewährt drei Jahre Garantie auf die Karte.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 119 Euro
Infos bei: PNY Technologies GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln, Tel. 02236-33630, www.pny-europe.com

Terra Tec Mystify Mamba

Einen Zahn zugelegt

Maus für tragbare Computer (Notebooks) | Originell: eine Maus mit dem Namen einer Giftschlange. Die „Mystify Mamba" von Terra Tec soll speziell fürs Spielen am Notebook geeignet sein, jede Bewegung blitzschnell und präzise zum Computer übertragen. Und zwar unabhängig davon, ob sie von einem Rechts- oder Linkshänder über den Tisch gezogen wird. Die Maus wird mit dem **USB** S.174-Anschluss des Computers verbunden, hat ein Scrollrädchen und fünf Bedientasten, von denen sich drei mithilfe des Steuerungsprogramms (Treiber) individuell mit Wunschfunktionen programmieren lassen.





Augenblick mal: Die Maus mit dem Schlangennamen „Mystify Mamba" schaut giftig drein und soll blitzartig reagieren.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 39,99 Euro
Infos bei: Terra Tec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. 02157-81790, www.terratec.net

Meldungen

97 geteilt durch 6

Mit einer Gesamtleistung von 97 Watt soll das neue Boxenset „Beryllium 5.1 Cinematic Sound System" genügend Lautstärke ins Spiel an Konsole und PC bringen, so Hersteller X-Tensions. Das Lautsprechersystem besteht aus fünf kleinen Hochtönern und einer separaten Bassbox für die kräftige Tieftonwiedergabe. Im Paket ist eine Kabelfernbedienung, mit der Sie die Gesamtlautstärke und den Tieftonanteil regeln können. Für 119 Euro gibt's das Boxenset ab sofort im Handel. www.x-tensions.net



Unruhe im Karton: sechs Boxen.

Kleines Reisegepäck

Guillemot präsentierte kürzlich das „Thrustmaster Nomads' Wireless Pack", ein umfangreiches Zubehörpaket für tragbare Computer (Notebooks). Dazu gehören eine kabellose Maus, ein Zifferntastenblock mit eingebautem **USB-Hub** S.174 für den Anschluss zweier weiterer USB-Geräte, ein Kopfhörer und eine Transporttasche für das komplette Außendienst-Sortiment. Das Thrustmaster Nomads' Wireless Pack ist ab sofort für 69,99 Euro im Handel. www.guillemot.de



Mitarbeiter im Außendienst: üppiges Laptop-Zubehör.

Spatz in der Hand

Das „Speed Link SL-4218 Storm Trooper Gamepad" für Playstation 2 ist laut Hersteller Jöllenbeck deutlich kleiner und leichter als die Original-Spieletastatur – ein Angebot für Spieler mit eher zierlichen Händen. Trotzdem zeigt das kleine Gerät Größe: neun Funktionstasten oben drauf, vier Schulterknöpfe, zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.174, Steuerkreuz und Rütteleffekt. Im Handel ist es ab sofort für 14,99 Euro. www.speed-link.de

→

Meldungen

Eile mit Weile

Sony verschiebt den Verkaufsstart für die neue mobile Spielekonsole „Playstation Portable“ („PSP“, siehe „Brandaktuell“ Heft 1/2004) in Amerika und Europa. Ursprünglich sollte das Gerät



Spät draußen: „Sony PSP“ erst 2005 in Europa und USA.

hier wie dort zum Weihnachtsgeschäft 2004 in den Handel kommen. Diesen Termin fasst Sony jetzt nur noch für den japanischen Markt ins Auge. Europäer und Amerikaner müssen sich bis 2005 gedulden. Begründung: Man wolle sicherstellen, dass zur Markteinführung genügend Spiele erhältlich seien. Wenig Konkretes gibt's zum Verkaufspreis – gerüchteweise werden recht hohe Summen ab 287 Euro aufwärts gehandelt. www.playstation.de

Schluss mit Grafik

Guillemot stellt mit sofortiger Wirkung die Grafikkarten-Produktion (Marke „Hercules“) ein. Zur Begründung führt Guillemot die neuen Lizenzbedingungen von ATI an, dem kanadischen Hersteller von **Grafikprozessoren** S.174. Darin ist festgelegt, dass nur noch die von ATI zugelassenen Referenzkarten vertrieben werden dürfen. Guillemot darf demnach keine Karten eigener Konstruktion mit ATI-Prozessor mehr produzieren. www.guillemot.de

Handys mit Nvidia

Nach ATI (siehe „Brandaktuell“ Heft 3/2004) entwickelt auch Nvidia **Grafikprozessoren** S.174 für Mobiltelefone. Der „Goforce 4000“ soll es möglich machen, auf dem kleinen Handy-Bildschirm Spiele dreidimensional wiederzugeben und kurze Videofilme mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde zu zeigen. Ab wann es Handys mit dem Goforce 4000 geben wird, konnte Nvidia bis Redaktionsschluss noch nicht sagen. www.nvidia.de



Bald drin: Handy-Chip.

Linksys WGA54G – Wireless-G Gameadapter

Signale von der Funkstation

Zubehör für Playstation 2 und Xbox | Wer mit der PS 2 oder Xbox im Internet spielen will, braucht einen **Breitband-Anschluss** S.174, einen **Netzwerkadapter** S.174 für die Konsole – und meist ein langes Netzwerkkabel. Der „WGA54G – Wireless-G Gameadapter“ ersetzt die lästige Strippe zwischen Breitband-Buchse und Konsole durch eine Funkverbindung. Der Sender wird in den Breitband-Anschluss gesteckt, der Empfängerbaustein mit dem **Netzwerk** S.174-Anschluss der Konsole verbunden. Die Signalübertragung soll mit maximal 54 **Megabit** S.174 pro Sekunde erfolgen. Laut Hersteller können Sie mit dem Übertragungsgerät auch zwei Konsolen zum fetzigen Spielduell direkt vernetzen.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 149 Euro
Infos bei: Linksys GmbH, Airport Business Center/ Am Söldnermoos 17, 85399 Halbergmoos, Tel. 0811-55950, www.linksys.com/de



Ohne Fallen ins Netz: „WGA54G Wireless-G Gameadapter“ zum drahtlosen Anschluss von PS 2 und Xbox an die weite Welt.



Schraubst du noch, oder hörst du schon? 7.1-Soundkarte für den Außenanschluss.

Terra Tec Aureon 7.1 Fire Wire

Für alle meine Sieben

Soundkarte für PC | Der Soundkartenspezialist Terra Tec präsentierte auf der CeBIT ein neues Modell: Die „Aureon 7.1 Fire Wire“ wird nicht in den PC eingebaut, sondern einfach daneben aufgestellt und mit dem **Fire-Wire** S.174-Anschluss verbunden. Die Installation der Soundkarte soll ähnlich problemlos sein – Steuerungsprogramm (Treiber) überspielen, Boxen anschließen und: Ton ab. Die Aureon 7.1 Fire Wire erlaubt den Anschluss eines 7.1-Lautsprechersystems (sieben Mittel-/Hochtöner plus Bassbox), eines Kopfhörers und eines Mikrofons. Außerdem hat die Soundkarte zwei **analoge** S.174 Eingänge sowie je einen **optisch-digitalen** S.174 Ein- und Ausgang. Im Lieferumfang ist eine drahtlose Fernbedienung zur Regelung der Lautstärke sowie des Hoch- und Tieftonanteils.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 249 Euro
Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal, Tel. 02157-81790, www.terratec.net

Big Ben Interactive Angel-Controller

Frisches Fischstäbchen

Zubehör für Playstation und Playstation 2 | Wer fängt schon Fische per Knopfdruck? „Big Bass Fishing“ mit der Spieletastatur (Gamepad)? Undenkbar. Also: Gamepad beiseite und die Angel raus. Zum Beispiel den neuen „Angel-Controller“ vom Zubehör-Hersteller Big Ben Interactive. An der Rute gibt's zehn Tasten für Sonderfunktionen, einen **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.174 und zwei Motoren, die – wenn ein virtueller Fisch angebissen hat – Vibrationen auf die Angel übertragen. Hängt der Hecht am Haken, muss er nur noch an Land gezogen werden. Dafür gibt's, wie an der echten Rute, eine Kurbel. Petri Heil!

Angekündigt für: noch nicht bekannt
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271-498590, www.bigben-interactive.de



Zum Anbeißen: Mit dem „Angel-Controller“ für PS 2 fangen Sie die dicksten Fische.

Big Ben Interactive Wireless Gun

Freies Schussfeld

Zubehör für Playstation 2 | Ein wahrer Meisterschütze hängt nicht an der kurzen Leine. Also schadet das Anschlusskabel an Spielepistolen der Illusion. Mit der „Wireless Gun“ von Big Ben Interactive haben Sie jedoch freies Schussfeld und können Videomonster erlegen, ohne am Draht zu zerren. Das Gerät überträgt alle Signale per Funk zu einem Empfänger, der mit dem **USB** S.174-Anschluss der PS 2 verbunden wird. Die Wireless Gun hat drei Bedientasten und einen **Mini-Steuerknüppel (Mini-Stick)** S.174. Im Empfänger ist eine Ladestation eingebaut, mit der Sie die Akkus der „elektronischen Pistole“ jederzeit nachladen können.

Angekündigt für: bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 59,99 Euro
Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271-498590, www.bigben-interactive.de



Schnell nachladen (Bild oben): Das „Magazin“ im Griff der „Wireless Gun“ ist ein Akku. Links im Bild die Ladestation für die Spielepistole.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Angelina Jolie

Angelina Jolie (28), als Darstellerin der Lara Croft bekannt, kommt zu olympischen Ehren: Die Oscar-Preisträgerin wird in diesem Jahr zu jenen Läufern gehören, die traditionsgemäß einen Tag vor den Spielen die Fackel ins Stadion tragen, um das Olympische Feuer zu entzünden. Jolie: „Ich betrachte es als eine große Ehre. Für mich ist es eine Geste, mit der ich mein Engagement für den sportlichen Geist und den Weltfrieden ausdrücken kann."

Verlierer

„Starcraft"- und „Warcraft"-Schummler

Die Firma Blizzard hat die Spielstände von 263 000 Starcraft- und 19 000 Warcraft-3-Spielern von ihren Internet-Servern gelöscht. Die betroffenen Teilnehmer hatten sich beim Online-Spielen mit Schummeltricks illegal Vorteile gegenüber anderen verschafft. Für den Wiederholungsfall droht Blizzard auf seiner Internet-Seite www.battle.net den ertappten Sündern an, dass dann ihre Zugangsdaten zu den Konten komplett gesperrt würden.

In

- USB-Speicherstick als Schlüsselanhänger – leichter lassen sich Spielstände nicht transportieren
- Anrufbeantworter mit Ansagetext aus dem Lieblingsspiel – ein verblüffender Effekt am Telefon
- Aufwendige Spielverpackungen, wie die von „Sacred" – das weckt Vorfreude

Out

- Keine Ahnung von Computern, aber alles besser wissen – das nervt
- Spielehersteller ohne Hotline (siehe „Service" in diesem Heft) – wie wär's mal mit Kundendienst?
- Händler, die Computer-Zubehör zu Höchstpreisen als Sonderangebote verkaufen – unzufriedene Kunden kommen nicht wieder

Lach- und Sackgeschichten

Onkel Fisch füllt die größten Säle – ein Comedy-Duo steckt alle in den Sack



Beim Spielen versackt: Markus Riedinger (links) und Adrian Engels.

Foto: Thomas Brill

Mal „intim" im Hamburger Schmidt-Theater, dann wieder ganz groß in der Dortmunder Westfalenhalle – das Comedy-Duo Onkel Fisch (Adrian Engels, 31, und Markus Riedinger, 36) sorgt für Brüller am laufenden Band.

Jux lieben die beiden selbst ernannten „Samurai des Spaßes" auch abseits der großen Bühnen: „An PC und Playstation 2 duellieren wir uns regelmäßig beim digitalen Sackhüpfen." Nun mal ernsthaft – was spielt ihr am liebsten? „Digitales Sackhüpfen." Wie war das? „Außerdem regelmäßig ‚Counterstrike', neuerdings auch ‚XIII' und ‚Silent Hill 3'. Und natürlich unser ‚Grillstube-Slakoni'-Spiel, denn merke: Hier kocht man dickital, aber absolut fettfrei." Aha. Wie würde das perfekte Spiel für euch aussehen? „Eine Mischung aus Action, Abenteuer und Sport. Dazu bräuchte man einen digitalen Sack, ausgeklügelte Hüpfstrecken und einen tastatursynchronisierten Sprungmodus mit Vibrationsleertaste (‚Forced Feedsack')." Und eure Lieblingsspielfigur? „Lara Croft in ‚Sackhüpfen Teil 15' oder der Sack in ‚Lara Crofts Sackhüpfen Teil 15'."

Wer Onkel Fisch live sehen oder mehr über die „Grillstube Slakoni" erfahren möchte, kann Tourtermine und alle möglichen Infos über das Komiker-Duo im Internet einsacken – unter www.onkelfisch.de.

Craft-Männchen

Fans von „Starcraft" und „Warcraft" können sich ihre Lieblinge ab sofort ins Zimmer stellen. Blizzard, Hersteller der beiden Kult-Spiele, bietet in limitierter Auflage rund 20 Zentimeter große Plastikabbilder der Figuren aus beiden Strategie-Welten an. Jede Starcraft-Gestalt gibt's für 14,95 Euro, die Warcraft-Skulpturen sind mit je 19,95 Euro etwas teurer. Zu bestellen im Internet unter www.shop.blizzard.de



Keine Angst, der will nur spielen: Firebat aus „Starcraft" als 20-Zentimeter-Puppe.

Plastische Chirurgie: Auch Tassadar aus „Warcraft" gibt's als allerliebste Plastikfigur.

Immer mehr Spiel-Filme

„Tomb Raider" und „Resident Evil" sind nur die prominentesten Beispiele – Computerspiele eignen sich hervorragend als Vorlage für Filme. Der Spielehersteller Eidos hat jetzt gleich zwei Lizenzen an Filmproduktionsfirmen vergeben. Die Lizenz für die Reihe „Deus Ex", deren zweiter Teil inzwischen erhältlich ist (Test in COMPUTER BILD SPIELE 4/2004), ging an Columbia Pictures und wird von der Produzentin Laura Zisken als Film realisiert (Kinostart-Termin noch nicht bekannt). Alle Rechte zur Verfilmung des Abenteuerspiels „Fear Effect" sicherte sich die Boll KG. Boll zeichnete bereits für die Verfilmung von „House of the Dead" verantwortlich und arbeitet zurzeit an der Kinofassung des Atari-Spielstoffs „Alone in the Dark" (Start im Sommer 2004).



Scharfe Schützinnen: Hana und Rain aus „Fear Effect".

Regisseur Uwe Boll: „Fear Effect ist ein fantastisches Spiel (COMPUTER BILD SPIELE bewertete es in Ausgabe 6/2000 als „befriedigend", d. Red.) mit einer dunklen Story. Ich möchte einen Action-Film im Stil von ‚Charlie's Engel' machen – nur mit dem Unterschied, dass die Heldinnen Hana und Rain bei mir sehr viel schärfer sein werden."

Mit stehendem Start

Die CeBit in Hannover, größte Computermesse der Welt, geizt selten mit Superlativen. Zu den Publikumsmagneten in diesem Jahr zählte der „Formel 1 Simulator" von Scottish Lake. Wer im Cockpit des 500 000 Euro teuren Einzelstücks Platz nimmt, wird Beschleunigungs-, Brems- und Querkräften fast wie im echten Rennwagen ausgesetzt. Für die blitzschnelle Imitation aller Fahrzeugbewegungen sorgt ein Untergestell aus sechs elektrohydraulisch verstellbaren Beinen. Der darauf befestigte Wagen zeigt sich im stilechten Formel-1-Trimm von BMW-Williams, lässt sich aber durchaus auch zweckentfremden. Mit einem Achterbahn-Simulationsprogramm gefüttert, wird er zum Kirmes-Fahrgeschäft der Königsklasse. Auch optisch ist die Illusion perfekt: Der vor dem Auto montierte Bildschirm, durch eine 3D-Brille betrachtet, vermittelt echte Cockpit-Perspektive. Gute Nachricht für harte Rennspielfans: Das Ding geht auf Tour. Wann und wo es Station macht, soll künftig auf der Internet-Seite des Herstellers stehen: www.simulator.scottish-lake.net.



Stand-Ziel-Sieg: Formel-1-Pilot Ralf Schumacher.



Auf der Hebebühne: „Formel 1 Simulator" – ein abgehobener Renner.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
2	X2 – Die Bedrohung	Action	befriedigend	3/2004	Koch Media	12 Jahren
3	Singles – Flirt up Your Life!	Simulation	gut	4/2004	Koch Media	16 Jahren
4	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
5	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Die Sims – Super Deluxe	Simulation	Hauptspiel getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Call of Duty	Action	–		Activision	18 Jahren ⚠
8	Fußball Manager 2004	Managerspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Afrika Korps vs. Desert Rats	Strategie	befriedigend	4/2004	Pointsoft	6 Jahren
10	Morrowind – Game of the Year Edition	Rollenspiel	–		Ubisoft	12 Jahren
11	Breed	Action	befriedigend	1/2004	CDV	16 Jahren
12	Spellforce – The Order of Dawn	Strategie	gut	1/2004	Bigben	12 Jahren
13	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	gut	2/2004	Activision	12 Jahren
14	Vietcong – Purple Haze	Action	–		Take 2	16 Jahren
15	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
16	Legacy of Kain – Defiance – Special Edition	Action	–		Eidos	16 Jahren
17	Prince of Persia – Sands of Time	Action	gut	2/2004	Ubisoft	12 Jahren
18	Command & Conquer – Generäle	Strategie	gut	11/2003	Electronic Arts	16 Jahren
19	Yu-Gi-Oh! – The Power of Chaos – Yugi The Destiny	Kartenspiel	befriedigend	2/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
20	FIFA Football 2004	Fußballspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

Playstation

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	One Piece – Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
3	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
4	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
6	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–		Sony	ohne Altersbeschränkung
7	NBA Live 2003	Sportspiel	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	9/2001	Atari	ohne Altersbeschränkung
9	Wer wird Millionär?	Quizspiel	PC-Version getestet	2/2001	Eidos	ohne Altersbeschränkung
10	NBA Live 2002	Sportspiel	gut	2/2002	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Final Fantasy X-2	Rollenspiel	gut	3/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Rollenspiel	Xbox-Version getestet	3/2004	Acclaim	12 Jahren
4	Legacy of Kain – Defiance	Action	gut	3/2004	Eidos	16 Jahren
5	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Medal of Honor – Rising Sun	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠
7	Mafia	Action	PC-Version getestet	10/2002	Take 2	16 Jahren
8	Die Sims brechen aus	Simulation	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Eye Toy Play und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren

Gameboy Color

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

[1] Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Need for Speed – Underground	Sportspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Mario Party 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	3/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Mario Party 5	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Sonic Heroes	Action	Xbox-Version getestet	4/2004	Atari	6 Jahren
8	Prince of Persia – Sands of Time	Action	sehr gut	1/2004	Ubisoft	12 Jahren
9	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	PC-, PS-2-, GBA-Version getestet	1,2/2004	Electronic Arts	16 Jahren
10	Metroid Prime – Player's Choice	Action	sehr gut	5/2004	Nintendo	12 Jahren

Gameboy Advance

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Simulation	–	5/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
3	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
4	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
8	Spongebob Schwammkopf – Schlacht um Bikini Bottom	Rollenspiel	–		THQ	ohne Altersbeschränkung
9	Die Sims brechen aus	Simulation	befriedigend	3/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Rollenspiel	gut	3/2004	Acclaim	12 Jahren
2	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Legacy of Kain – Defiance	Action	PC-, PS-2-Version getestet	4,3/2004	Eidos	16 Jahren
4	XIII	Action	PC-Version getestet	1/2004	Ubisoft	16 Jahren
5	Prince of Persia – Sands of Time	Action	PC-, PS-2-, Cube-Version getestet	2,1,5/2004	Ubisoft	12 Jahren
6	Morrowind – Game of the Year Edition	Rollenspiel	–		Ubisoft	12 Jahren
7	Max Payne 2	Action	–		Take 2	18 Jahren ⚠
8	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	PS-2-Version getestet	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
9	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Medal of Honor – Rising Sun	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

GfK media control INTERNATIONAL Copyright: Ermittelt von media control GfK INTERNATIONAL, Baden-Baden

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Athens 2004

Olympisches Spiel

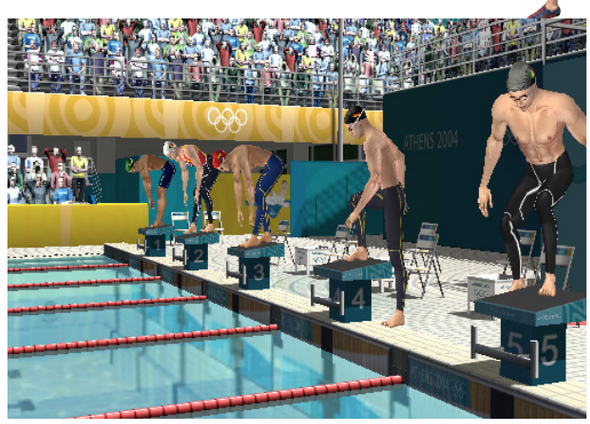
Sportspiel für Playstation 2 | Athleten nach Athen tragen – es lebe der Sport

Alle vier Jahre treffen sich Athleten aus aller Herren Länder zum größten sportlichen Kräftemessen der Welt: den Olympischen Spielen. Dieses Jahr ist es wieder soweit. Und Olympia kehrt nicht nur zu seinem ursprünglichen Austragungsort Athen zurück, sondern kommt auch als Videospiel auf Ihre Playstation 2.

In „Athens 2004" können Sie an den Originalschauplätzen zeigen, welche Sportskanone in Ihnen steckt. Gleich 26 Disziplinen aus sieben Sportarten stehen zur Wahl. Darunter Klassiker wie der 100-Meter-Lauf, in dem Sie zum Sprinten einfach nur zwei Tasten abwechselnd drücken müssen, so schnell Sie können – und zwar während des gesamten Laufes. Beim Hochsprung ist dann eher so etwas wie Rhythmusgefühl gefragt. Um die Messlatte zu überqueren, ist in vorgegebenen Zeitabständen die richtige Tastenfolge zu drücken. Sehr viel Feingefühl erfordert dagegen das Springreiten. Wenn Sie ein Hindernis nicht im richtigen Winkel und mit der korrekten Geschwindigkeit anlaufen, haben Sie schlechte Karten: Der Vierbeiner bockt, und Sie verlieren wertvolle Sekunden.

Besonders originell ist, dass sich einige Sportarten sogar auf einer Tanzmatte austragen lassen, die eigentlich für Musikspiele wie „Dance Dance Revolution" entwickelt wurde. So können Sie sich tatsächlich zum Wettrennen auf der Matte ab(s)trampeln oder gefühlvolle Akrobatik zur Kür-Musik des Bodenturnens abliefern. Aber keine Angst: Wenn Sie typischer „Sportschau"-Gucker sind und lieber im Sessel Wurzeln schlagen, können Sie alle Sportarten auch mit der Spieletastatur (Gamepad) absolvieren.

Urteil: Schon in der begutachteten frühen Vorserienversion begeistert „Athens 2004" mit einer ausgezeichnet eingefangenen Stadionatmosphäre. Das Publikum geht wunderbar mit, springt begeistert von den Sitzen und jubelt. Von den Gesichtern der Sportler ist Ehrgeiz genauso deutlich abzulesen wie Freude oder Enttäuschung. Und die Kommentatoren machen ihre Sache ausgezeichnet. Derzeit haben zwar noch englische Sprecher das Sagen, doch in der fertigen Version sitzen Wolf-Dieter Poschmann, Thomas Wark und Kristin Otto vom ZDF am Mikro. Kristin Otto übrigens holte 1988 als Schwimmerin in Seoul selbst sechs Goldmedaillen und war damit die erfolgreichste Athletin der damaligen Spiele.



Spannung am Beckenrand: Frisch gestartet ist halb geschwommen.

Vorserientest-Ergebnis

Athens[1] 2004

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sony
Telefon	06102-4330
Im Handel ab	Juli 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



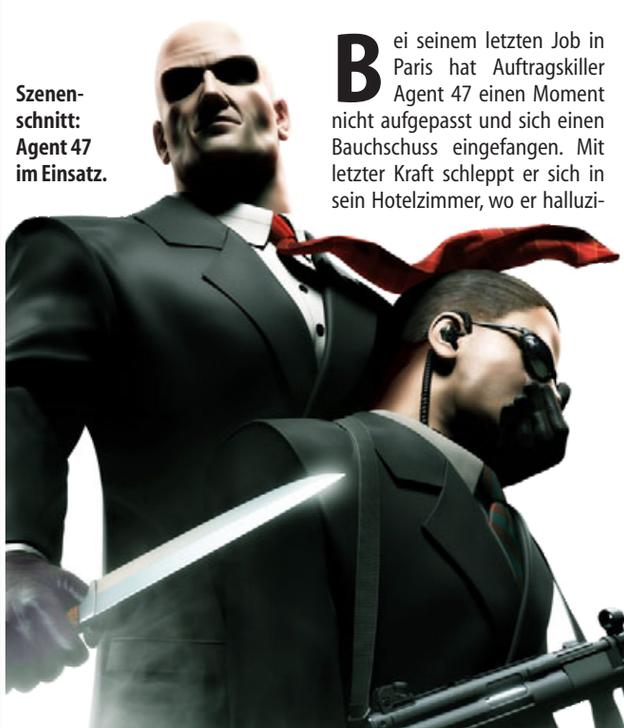
Prognose: sehr gut

[1] sprich: „Ässens"

Hitman – Contracts

Mord ist Ihr Hobby

Actionspiel für PC | Tödliche „Aufräumarbeiten" in Paris – das ist kein Putzjob für schwache Nerven



Szenenschnitt: Agent 47 im Einsatz.

Bei seinem letzten Job in Paris hat Auftragskiller Agent 47 einen Moment nicht aufgepasst und sich einen Bauchschuss eingefangen. Mit letzter Kraft schleppt er sich in sein Hotelzimmer, wo er halluzinierend zusammenbricht. Die folgenden Albtraumvisionen sind in „Hitman – Contracts" jeweils Auftakt für die einzelnen Spielstufen. In den schmerzhaften Einbildungen erinnert sich Agent 47 an vergangene Aufträge, die Sie nun noch einmal durchspielen sollen. Wie Sie das im Einzelnen tun – ob so, wie einst der Agent selbst oder eben ganz anders –, es ist allein Ihre Entscheidung.

Hitman-Fans werden einige Orte aus den ersten beiden Teilen der Serie wiedererkennen, aber die Jobs haben sich kräftig geändert. Nur das Ziel ist geblieben: Gefragt ist auch im dritten Teil der perfekte „Hit" – nichts anderes als ein Auftragsmord ohne Aufsehen und Zeugen.

Um unerkannt Ihrer Arbeit nachgehen zu können, müssen Sie zur Tarnung beinahe ständig die Klamotten wechseln. Und die Waffen sowieso. Von Gift über Messer und Handfeuerwaffen bis zu Scharfschützengewehren und schweren MGs steht alles im Arsenal. Wie Sie Ihre Opfer kunstvoll und fachgerecht um die Ecke bringen, bleibt Ihrer Phantasie überlassen.

Während die zermürbenden Halluzinationen andauern, müssen Sie zwölf gefährliche Auftragsmorde in aller Welt nachspielen. „Höhepunkt" ist übrigens Ihr Einsatz in einem russischen Schlachthof, in dem der einheimische Verbrecherboss – ganz stilecht – eine bizarre Sado-Maso-Party feiert.

Urteil: Dieses Spiel ist nichts für Kinder, auch nichts für Menschen mit schwachen Nerven. Auch wenn sich Agent 47 selbst zynisch als „Reinigungskommando" bezeichnet – wo er „aufgeräumt" hat, sieht es nicht eben sauber aus. Das Thema Auftragsmord ist nun mal eine makabre Angelegenheit. Wer sich daran nicht stört, darf sich auf beklemmend dichte Atmosphäre und eine spannende Geschichte freuen. Der neue Hitman ist interessanter, härter, abwechslungsreicher – und wird erwachsene Actionfans „sehr gut" unterhalten.

Vorserientest-Ergebnis

Hitman – Contracts[2]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos
Telefon	01908-39582
Im Handel ab	30. April 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Playstation 2, Xbox
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[2] sprich: „Hitman – Kontrakts"



Syberia 2

Ab nach Syberien

Abenteuerspiel für PC | Das geheimnisvolle Land Land Syberia – existiert es wirklich? Oder doch nicht?

Mit mäßigem Tempo rattert ein Zug durch die winterliche Landschaft Russlands zur (erfundenen) Stadt Romansburg. An Bord die junge Anwältin Kate Walker, der greise Spielzeughersteller Hans Voralberg sowie der stets hilfsbereite Roboter Oscar. Wer „Syberia 1" gespielt hat (Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2003, Urteil „befriedigend"), dem sind die drei bereits vertraut.

Die Geschichte von „Syberia 2" schließt nahtlos an den Vorgänger an, in dem Kate auf der Suche nach dem unter damals mysteriösen Umständen verschwundenen Voralberg war. Nun begleitet sie ihn auf die Reise in das Reich der Mammuts im mystischen Land Syberia. Auf dem Weg dorthin muss Kate viele Rätselnüsse knacken. In bekannter Abenteuermanier sucht der Spieler mit der Maus den Bildschirm ab, immer auf der Jagd nach Hinweisen und interessanten Objekten. Und Interessantes gibt es wahrlich zu entdecken: Die Grafik hat im Vergleich zum ersten Teil noch mal einen Quantensprung hingelegt, manche Landschaften wirken beinahe fotorealistisch.

Und damit nicht genug: Während Syberias alte Bilderwelt zwar schon schick, aber oft leblos wirkte, haben die Entwickler diesmal viele Details eingebaut, die trotz eisiger Landschaften Wärme verströmen. Aus Schornsteinen qualmt schwarzer Rauch, dicke Schneeflocken rieseln vom Himmel, und in einigen Gegenden wabert Nebel durch die Landschaft. Auch trifft die charmante Hobbydetektivin diesmal auf wesentlich mehr Personen, die sie ausquetschen kann. Dies ist auch bitter nötig, denn ohne die rechten Tippgeber zur rechten Zeit ist Kate in der eisigen Tundra meist aufgeschmissen. Die Rätsel sind logisch aufgebaut, und es ist durchaus Köpfchen gefragt. Einige zusätzliche Soundeffekte wären allerdings willkommen: Zu oft ist außer Schritten im Schnee nichts weiter zu hören. Doch sei's drum: Syberia 2 ist ein Abenteuerspiel der alten Schule, aber mit hervorragend moderner Grafik. Ob das reicht, wird sich zeigen. Der erste Eindruck ist jedenfalls „gut".



Die transsyberische Eisenbahn: Kein „großer Bahnhof" auf dem Bahnhof von Romansburg. Hobbydetektivin Kate Walker ist allein.



Die aus der Kälte kam: Kate Walker ermittelt in eisigen Gefilden.

Vorserientest-Ergebnis

Syberia[1] 2

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Atari
Telefon	01907-71882
Im Handel ab	6.Mai 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	keine
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Xbox, PS 2
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1]sprich: „Ssalbinia"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Silent Hill 4 – The Room

Der letzte Schrei

Actionspiel für Playstation 2 |
Licht ausschalten und tief durchatmen – für den Horrortrip Ihres Lebens

Das kleine Mädchen klingt verzweifelt: „Hilf mir", stöhnt es am anderen Ende der Telefonleitung. Henry Townshends Nackenhaare sind steil aufgerichtet. Verwirrt hält er den Hörer in der Hand. Das Telefonkabel ist durchgeschnitten. „Wie ist das möglich?" fragt er sich. Besser gesagt: Fragen Sie sich. Denn gleich nach Spielstart stecken Sie in der Gänsehaut von Henry Townshend. Und erleben im vierten Teil der Gruselreihe „Silent Hill" Ihren ganz persönlichen Horrortrip.

Los geht's im eigenen Apartment. Hier machen Sie kurz nach dem mysteriösen Telefonanruf eine furchtbare Entdeckung: Ihre Haustür ist verriegelt – mit schweren Ketten und Vorhängeschlössern. Und in der Badezimmerwand befindet sich ein riesiges, schwarzes Loch. Der Ausgang aus Ihrem Gefängnis? Ganz im Gegenteil: Der Eingang zu einer blutigen Parallelwelt.

Szenenwechsel: Ein alter Wasserturm. Unheimliche Geräusche, düstere Gestalten, blutbespritzte Wände. An diesem Ort verbergen sich dunkle Geheimnisse. Um sie zu lösen, kämpfen Sie sich fortan durch düstere Gänge. Halb zersetzte Zombies lösen sich aus den Wänden, schnappen nach Ihnen, reißen Sie zu Boden. Mutierte Hunde, hungrig nach Ihrem Fleisch, jagen Sie mit gefletschten Zähnen.

Die Angst im Nacken, verteidigen Sie sich gegen die unwirklichen Angreifer. Als Waffe steht anfangs nur eine Eisenstange zur Verfügung. Erst später steckt eine Pistole in Ihrem Halfter. Doch der Munitionsvorrat ist begrenzt. Und die Hektik groß. Denn anders als in den Vorgängerspielen macht das grausige Geschehen nicht Pause, wenn Sie die Waffe wechseln oder nachladen.

Trotz dieser Hürde gilt es, den Untoten zu entkommen und den Wasserturm zu erklimmen. Ein Aggregat muss in Gang gesetzt werden, um die Stromversorgung zu reaktivieren. Beim anschließenden Durchsuchen der einzelnen Räume stoßen Sie auf die blutigen Spuren grausamer Morde. Verschlüsselte Botschaften und rätselhafte Tagebucheinträge führen Sie auf immer neue Pfade. Wird es gelingen, die Gräueltaten aufzuklären?



Ein Blick durch den Türspion: Können nur Sie die blutigen Handabdrücke sehen?

Ein Schnitt: Urplötzlich befinden Sie sich wieder in Ihrer Wohnung. War alles nur ein schrecklicher Traum? Oder werden Sie noch immer gefangen gehalten von dieser un(be)greifbaren Macht?

Wie schon die ersten drei Teile lebt „Silent Hill 4 – The Room" vor allem von seiner beängstigenden Atmosphäre. Diesmal soll der beklemmende Eindruck erweckt werden, das Grauen käme direkt zu Ihnen nach Hause. Deswegen beobachten Sie das Geschehen im Apartment auch aus der Ich-Perspektive. Erst in der grausigen Parallelwelt blicken Sie Ihrer Spielfigur über die Schulter, wie gewohnt.

Besonders gelungen ist die akustische Untermalung: Ein erstklassiger Soundtrack sorgt zusammen mit schaurigen Geräuschen dafür, dass Sie sich beim Spielen in der Horrorwelt verlieren.

Das japanische Vorserienmuster hinterließ also einen durchweg positiven Eindruck in der Redaktion. Ob außer der Playstation-2-Fassung auch eine X-Box-Version erscheinen wird, möchte Hersteller Konami momentan weder bestätigen, noch dementieren. Unabhängig vom Gerät gilt: Für deutsche Spieler beginnt der Albtraum nicht vor September dieses Jahres. Doch schon heute ist eines so gut wie sicher: Silent Hill 4 wird ein „sehr gutes" Spiel – für Menschen mit sehr guten Nerven.



Unfreiwilliger Stubenhocker: zu Hause eingesperrt.



Immer in der Wand lang: Durch ein Loch im Bad zur Parallelwelt.



Albtraum oder Wirklichkeit? Lebende Tote lösen sich aus der Wand.



Tot, aber kein bisschen müde: Ein Zombie aus dem Erdreich macht Ihnen die Hölle heiß.



Unangemeldeter Besuch in Ihrem Apartment: Plötzlich bevölkern kleine Monster das Wohnzimmer.



Flucht vor dem Fluch: Auf der Suche nach Auswegen stoßen Sie immer wieder auf geheimnisvolle Gänge.

Vorserientest-Ergebnis

Silent Hill 4 – The Room[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keine
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	noch nicht bekannt
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1] sprich: „Ssailent Hill 4 – Se Ruhm"

CSI 2 – Dark Motives

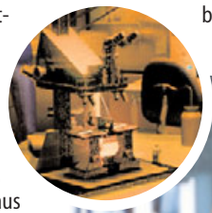
Ermittler müssen spuren

Abenteuerspiel für PC | Verbrechen in der Spiel-Hölle: In Las Vegas häufen sich geheimnisvolle Kriminalfälle

Als TV-Ereignis sind die Kriminalfälle, mit denen sich Gil Grissoms Ermittlungsteam befasst, recht populär. Die Serie „CSI – Crime Scene Investigation" auf VOX erzielt gute Quoten. Regelmäßig sind rund zwei Millionen Zuschauer dabei. Kein Rekordwert, aber durchaus gute Startvoraussetzungen für ein zweites PC-Spiel mit dem Thema Krimi-Knobelei.

Als neuer Kollege stoßen Sie in Las Vegas, der Welthauptstadt des Glücksspiels, zu den ausgebufften Spurenlesern. Um im Kreise der alten Hasen, etwa Nick Stokes und Sara Sidle, zu bestehen, lassen Sie sich von Catherine Willows einarbeiten. Die blonde Kriminologin steht Ihnen als Ansprechpartnerin jederzeit zur Seite.

Der erste Tatort: Auf dem Hof eines der vielen glitzernden Casinos dreht ein Filmteam Actionszenen ab. Zu den Höhepunkten zählt eine wilde Motorrad-Verfolgungsjagd mit riskantem Satz über einen Springbrunnen – der seine Bezeichnung also mit doppeltem Recht trägt.





Sichtkontrolle: Sara Sidle begutachtet eine Flüssigkeit, die am Tatort gefunden wurde. Zur Analyse geht's dann ins Labor (kleines Bild).

Doch die akrobatische Glanznummer geht schief, der Stuntman verunglückt und landet verletzt im Krankenhaus. Ein Verbrechen? Entsprechende Hinweise verdichten sich. Um am Unfallort Beweise zu sammeln, kommen Sie um Kleinarbeit mit Hilfsmitteln wie Pinzette, Tupfer und Graphitstaub nicht herum. Natürlich können und sollten Sie auch Zeugen befragen, deren Aussagen teils weitere Orte ins Spiel bringen, die des Besuchs versierter Spürnasen bedürfen.

Gefundene Beweismittel schicken Sie ins Polizeilabor, die verschiedenen Aussagen vergleichen Sie auf Übereinstimmungen und Widersprüche. Falls Sie nicht weiterkommen, können Sie Ihre Partnerin Catherine um Rat ersuchen. Aber: Wer zu viel fragt, riskiert eine schwache Bewertung. Das Spiel wird mit der Maus gesteuert, auch Anfänger dürften keine Probleme haben. Außerdem erklärt eine Sprecherin Ihnen, was Sie machen müssen.

Urteil: Wer gerne knobelt, die (hier gut eingefangene) Fernsehserie mag und hektische Spiele gar nicht schätzt, ist mit „CSI 2 – Dark Motives" voraussichtlich „gut" bedient. Andere werden möglicherweise beklagen, dass Spiel sei arg langsam – um nicht zu sagen: langweilig. Geschmäcker sind eben verschieden.

Vorserientest-Ergebnis

CSI 2 – Dark Motives[1]

[1]sprich: „Ssi-Es-Ai – Dark Mohtifs"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	13. Mai 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	29,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	befriedigend



Prognose: gut

Anzeige

So testet COMPUTER BILD SPIELE

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

Die Philosophie

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

Das Testlabor

Mindestanforderungen sind Konsolenspielen fremd, sie funktionieren immer. PC-Spiele haben es da ein wenig schwerer. Es existieren Unmengen unterschiedlicher Computer verschiedenster Leistungsklassen. Da sich COMPUTER BILD SPIELE nicht auf die Herstellerangaben der Mindestvoraussetzungen verlässt, wird jedes PC-Spiel im hauseigenen Testlabor auf „Verträglichkeit" mit verschiedensten Rechnern getestet. Im Labor laufen 25 Computer aller Leistungsklassen – von alt und langsam bis brandneu und extrem schnell – mit verschiedenen aktuellen **Prozessoren** S.174, 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.174 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.

1 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.

2 Service

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

3 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.

4 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.

5 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".

6 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.

7 Tonstandards

Je mehr Tonstandards, beispielsweise Stereo oder **Dolby Digital** S.174, 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").

8 Musik/Geräusche regelbar

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

9 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.

10 Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

11 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".

12 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.174 -Karte).

13 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.

14 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.

15 Sprache

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

16 Nutzbare Steuergeräte

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

17 Maximale Anzahl der Spieler

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

18 Auf-/Abwertung

Positiv oder negativ aufgefallene Besonderheiten bewertet die Redaktion hier.

1	**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%**
2	**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%**
3	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	**2%**
	BILDEINSTELLUNGEN	
4	16:9 möglich	4%
5	Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%
6	Bild zentrieren	4%
	Bildeinstellungen insgesamt	**12%**
7	**ANZAHL DER TONSTANDARDS** (Raumklang, EAX, Herstellerangabe)	**8%**
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)	
8	Musik/Geräusche regelbar	2%
9	Tastenbelegung wählbar	5%
10	Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	4%
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**12%**
	SPIELSTANDSPEICHERUNG	
11	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%
12	Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%
13	Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%
14	Speichern auf Festplatte möglich	3%
	Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**
	SONSTIGES	
15	Sprache (überprüft)	3%
16	Nutzbare Steuergeräte	0%
17	Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%
	Sonstiges insgesamt	**3%**
	ZWISCHENNOTE	**100%**
18	**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.

1 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.

2 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.

3 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.

4 Musik/Geräusche regelbar

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

5 Tastenbelegung wählbar

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

6 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.

7 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.

8 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.

9 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.

10 Sprache

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

11 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.

1	**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%**
2	**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%**
3	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	**2%**
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)	
4	Musik/Geräusche regelbar	6%
5	Tastenbelegung wählbar	6%
6	Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	6%
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	**18%**
	SPIELSTANDSPEICHERUNG	
7	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	6%
8	Anzahl der Spielstände auf Spielmodul	6%
9	Speichern auf Spielmodul möglich	6%
	Spielstandspeicherung insgesamt	**18%**
	SONSTIGES	
10	Sprache (überprüft)	9%
11	Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/über Link-Kabel)	0%
	Sonstiges insgesamt	**9%**
	ZWISCHENNOTE	**100%**



To

Gemeinsam in den Kampf: Während die Kriegerin mit einem Raketenwerfer Ausschau nach Gegnern hält, gibt ihr ein Teammitglied im Jeep Geleitschutz.

Unreal urnament 2004



Actionspiel für PC |
Aus Ernst wird Spiel – hier kämpfen Sie sich durch eine irreale Welt

Spieletricks siehe Seite 102

INSTALLATION

Schweres Kaliber ist nötig, um „Unreal Tournament 2004" zu installieren. Alle Daten befinden sich nämlich auf einer **DVD** S.174. Ohne entsprechendes Laufwerk ist demnach Schicht im Schacht. Zweite Hürde: Vor der Installation muss reichlich freier Festplattenspeicher rekrutiert werden. Sechs **Gigabyte** S.174 sind nötig.

INHALT

Sport ist Mord. Natürlich nicht im echten Leben. Wohl aber in Unreal Tournament 2004. In diesem zurzeit überaus angesagten Actionspiel treten 13 konkurrierende Teams in mehreren Disziplinen gegeneinander an. Die Wettkämpfer pusten sich dabei mit schwerem Geschütz von der Spielfläche. Und Sie? Sie mischen dabei kräftig mit!

Doch bevor es so richtig losgeht, müssen Sie zuerst einmal das Aussehen Ihres virtuellen Alter Egos festlegen. Menschliche Spielfiguren stehen ebenso zur Wahl wie Roboter mit metallischen Stimmen und Außerirdische mit ekligen Gesichtern.

Fühlen Sie sich wohl in Ihrer neuen Haut? Dann können Sie jetzt mit der Qualifikation →

beginnen: Fünf Runden lang gilt es zu beweisen, dass Sie genügend Mumm in den Knochen und genügend Kugeln im Sturmgewehr haben. In den ersten drei Arenen hat es nur ein einziger Widersacher auf Sie abgesehen. Flink laufen Sie durch die verwinkelte Spielumgebung, sammeln allerorts Gewehre, Kanonen und Raketenwerfer. Kommt es zum Zusammenstoß, feuern Sie aus allen Rohren. Fast noch wichtiger ist jedoch das gleichzeitige Ausweichen. Denn selbstverständlich wird Ihr Feind das Seine tun, um Sie möglichst zeitnah ins Jenseits zu befördern. Ihre Gegenmittel: flinkes Flitzen und heftiges Hopsen. Damit sehen Sie zwar besonders dämlich aus, entkommen den Attacken aber weitestgehend unbeschadet.

Geschossen wird mit 18 mehr oder minder wirkungsvollen Waffen. Vom Scharfschützengewehr bis zum Minenleger ist alles dabei, was das Kämpferherz begehrt. Je nach Spielsituation sind mal Nahkampfwaffen mit hohem Streufaktor, mal präzise Langstreckengeschosse besonders zu empfehlen.

Wie es um die Gesundheit Ihres Kriegers steht, darüber klärt eine Prozentanzeige am unteren Bildrand auf. Werden Sie verwundet, fällt der Wert rapide ab. Verletzungen aller Art werden mit so genannten Gesundheitsflakons behandelt. Auch Schilde stehen zur Verfügung, um die zerstörerische Wirkung von Feindesfeuer zu verringern. Außerdem versteckt sich in fast jeder Spielstufe ein Gegenstand, durch den sich die Feuerkraft der eigenen Waffen für eine halbe Minute verdoppelt.

Nach Ende jeder Kampfrunde entscheidet die Statistik über Sieg oder Niederlage. Sind Sie erfolgreich, dann verdienen Sie Geld, mit dem Sie sich bald darauf ein eigenes Team zusammenstellen. Anschließend stehen vier anspruchsvollere Disziplinen auf dem Plan.

Eine heißt „Capture the Flag“: Beide Mannschaften müssen in die jeweils feindliche Basis vordringen, um dort eine Flagge zu erbeuten. Gleichzeitig ist zu verhindern, dass die eigene Fahne entwendet wird – was mitunter in hektischem Durcheinander endet. Dabei zählt natürlich nicht, wie oft Sie Ihre Gegner ins Computerspiel-Nirwana geschickt haben. Nur die erfolgreichen Flaggendiebstähle fließen in die Wertung ein.

Ähnlich verhält es sich bei „Double Domination“. In dieser Disziplin haben beide Teams den Auftrag, zwei strategische Punkte auf dem Spielfeld zehn Sekunden lang unter Kontrolle zu halten.

Für diese strategischen Schlachten benötigen Sie Teammitglieder, die etwas auf dem Kasten haben. Leider erweisen sich anfangs viele Ihrer Kollegen als müde, faul oder planlos. Für Besserung sorgt die Abwerbung feindlicher Krieger: In einem Wettkampf treten Sie gegen die Mannschaft Ihres Favoriten an. Gewinnen Sie, läuft der auserwählte Recke zu Ihnen über. Verlieren Sie, so müssen Sie eine zuvor festgelegte Geldsumme abdrücken.

Als Kommandant einer fähigen Mannschaft dürfen Sie im „Aussault Modus“ antreten, um unter Zeitdruck eine Reihe festgelegter Aufträge abzuarbeiten. Dazu gehört das Umlegen von Schaltern ebenso wie das Zerstören von Generatoren und das Stehlen von Panzern.

Sie haben richtig gelesen: Im dritten „Unreal Tour- ➔



Menschliche Elitesoldaten.



1 An die Waffen, fertig, los: In den Qualifikationsrunden treten Sie im Alleingang gegen Mitglieder feindlicher Mannschaften an.



2 Mit dem Zielfernrohr nehmen Sie Ihren Gegenspieler ins Visier. Der heranrasenden Rakete müssen Sie mit flinken Bewegungen ausweichen.



6 Etwas komplizierter verhält es sich in der nächsten Spielvariante: Eine Hälfte Ihres Teams wird angewiesen, Abschnitt A besetzt zu halten. Gleichzeitig begeben Sie sich mit einem zweiten Trupp zur Stellung B. Sind beide Punkte genommen, müssen Sie sie für zehn Sekunden verteidigen.



13 Kurz darauf schließen Sie sich dem Stoßtrupp an. Tatsächlich gelingt es, den Sprengsatz anzubringen: Auftrag erfüllt.



14 Im „Onslaught“-Modus streiten Sie per Internet oder Netzwerk mit anderen Spielern um die Vorherrschaft auf einem großen Terrain.



16 Mit einem Laser kennzeichnen Sie das Zielgebiet für einen Luftangriff. Es dauert nicht lange, und Ihre Bomber greifen an.



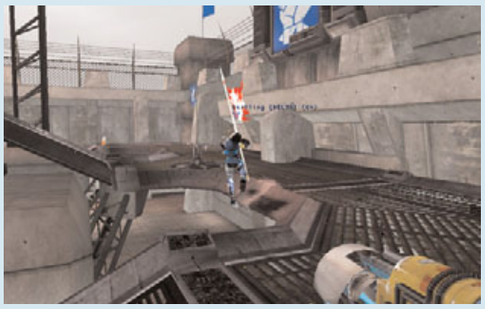
17 Durch den Einsatz eines speziellen Energiestrahls bauen Sie anschließend an der gleichen Stelle einen eigenen Kontrollpunkt auf.



3 Haben Sie im Zweikampf eine gute Figur gemacht, dann erhalten Sie ein eigenes Team. In dieser Runde müssen Sie die blaue Flagge in Ihrer Basis verteidigen.



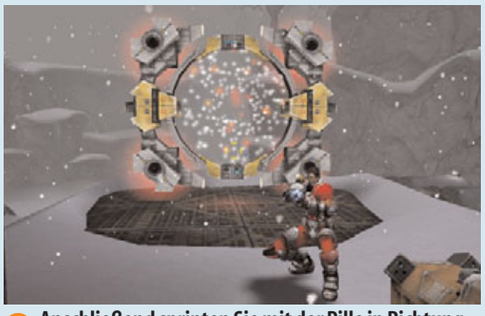
4 Während drei Kämpfer diese Aufgabe übernehmen, begeben Sie sich mit einem Teammitglied in die feindliche Basis. Unterwegs werden Sie attackiert.



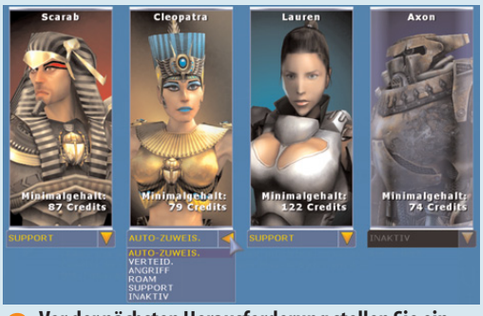
5 Ihre Aufgabe: die rote Flagge des Gegners erbeuten und zurück nach Hause befördern. Nur noch wenige Schritte, dann erzielt Ihre Mannschaft den ersten Punkt.



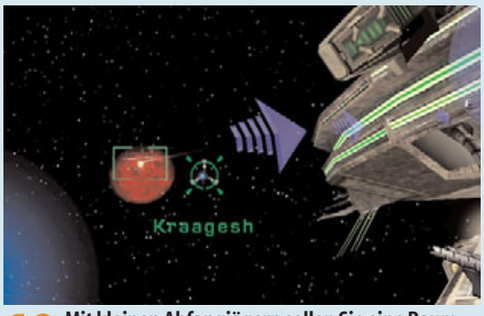
7 Rasant geht es weiter: Ein Ball soll durchs feindliche Tor geschossen werden. Hindern Sie die Feinde zunächst daran, in Ballbesitz zu gelangen.



8 Anschließend sprinten Sie mit der Pille in Richtung Tor. Hier wartet bereits ein Gegner auf Sie. Sind Sie in Ballbesitz, können Ihre Waffen nicht eingesetzt werden.



9 Vor der nächsten Herausforderung stellen Sie ein neues Team zusammen. Schon jetzt legen Sie fest, wer defensiv und wer offensiv vorgehen soll.



10 Mit kleinen Abfangjägern sollen Sie eine Raumstation kapern. Feindliche Kriegsschiffe versuchen alles, um Sie von diesem Plan abzuhalten.



11 Kurz darauf warten schon neue Aufgaben auf Sie: Ein Transportkonvoi ist zu überfallen. Sie hoffen, feindliche Raketen in Ihren Besitz zu bekommen.



12 Während der Rest des Teams ausschwärmt, um einen Sprengsatz zu legen, geben Sie den Jungs mit dem Scharfschützengewehr Rückendeckung.



15 Ziel ist, diese feindlichen Energieknoten zu zerstören. Durch Ihre Attacke unterbinden Sie wichtige Nachschublieferungen Ihres Feindes.



18 Der Feind ist bereits stark geschwächt. Die Zeit ist gekommen, das gegnerische Hauptquartier anzugreifen – mit Panzern, Flugzeugen und Fußsoldaten.



19 Sind alle Kämpfe zu Ihren Gunsten ausgegangen, müssen Sie gegen Malcom antreten, den geschicktesten Computergegner aus Unreal Tournament. Austragungsort ist eine Raumstation. Nur wenn es Ihnen gelingt, den Taktiker Malcom zu besiegen, haben Sie das diesjährige Turnier gewonnen. Viel Glück, Sie werden es brauchen!

nament“ sind erstmals Fahr- und sogar Flugzeuge mit von der Partie. Mit den schnellen Transportmitteln gelangen Sie in Windeseile von A nach B. Befinden sich dabei mehrere Kämpfer an Bord, lenkt einer das Gefährt, während der andere die Kanone bedient.

Besonders wichtig sind die Vehikel im spannendsten Spielmodus „Onslaught“. Beide Teams haben den Auftrag, die Vorherrschaft auf einer riesigen Karte zu erlangen. Machbar ist das nur durch strategisches Zerstören feindlicher Energieknoten, während gleichzeitig eigene Stellungen aufgebaut werden. Diese Variante findet aber leider nur im Mehr-Spieler-Modus statt.

BEDIENUNG

Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist sehr eingängig und daher schnell erlernt. Für Gespräche mit den Computerkollegen können Sie ein Mikrofon verwenden. Allerdings verstehen die Kampfmaschinen nur knappe englische Befehle.

URTEIL

Eine riesige Fangemeinde fiebert seit Monaten dem Start von „Unreal Tournament 2004“ entgegen. Sie wird nicht enttäuscht: Verbesserte Grafik, neue Waffen, rasante Action und liebevoll gestaltete Spielterrains werden für strahlende Gesichter sorgen. Gekämpft wird nicht nur im Dschungel, im Schnee und in der Wüste, sondern auch im Weltall. Dort kapern Sie mit Abfangjägern eine Raumstation. Abwechslung ist also garantiert. Und das, obwohl nur die Hälfte der 100 enthaltenen Spielstufen neu ist. Der Rest stammt von den zwei Vorgängerspielen.

Aus dem Einzelspiel ist jedoch schnell die Luft raus. Zwar agieren die Computerfeinde sehr geschickt, dauerhafter Spaß ist aber nur im Mehr-Spieler-Modus zu haben. Fünf der zehn Spielvarianten bleiben dem Einzelspieler vorenthalten. Und auch von Handlung fehlt jede Spur. Nur wer per Internet oder Netzwerk in die Schlacht zieht, ist mit Unreal Tournament 2004 „gut“ beraten. ■



Skaarjs sind brutale und gefährliche Krieger.

SPIELDETAILS



Geschütztürme stehen an taktisch wichtigen Stellen im Spiel und können von allen Teilnehmern genutzt werden.

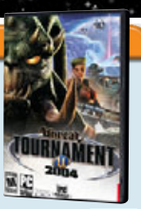


Dieses Extra verdoppelt die Schusskraft Ihrer Waffen.



Auf jedem Nummernschild steht der Name des Fahrers.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Unreal Tournament[1] 2004

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

Hersteller: Atari
Version: 3186
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1]sprich: „Anni-el Tonnement“

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Leider keine Übungsaufträge, statt dessen nur Filme. Dennoch recht leichter Einstieg.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Trotz guter Computergegner hält der Spielspaß nicht lange an: zu eintönig. Der Mehr-Spieler-Modus dagegen ist nach Wochen noch spannend.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zehn Spielmodi, 100 Spielumgebungen, neun Fahrzeuge, 18 Waffen	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Viele Details, gelungene Bewegungsabläufe. Aber: sehr grell und sehr bunt.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Techno-Musik geht auf die Nerven, andere Geräusche sind durchschnittlich.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Gute Erklärungen in den Menüs, Untertitel unterscheiden sich von der Sprachausgabe.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur gut zu steuern. Der Blickwinkel lässt sich teilweise verstellen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,47**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.atari.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (5524 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0547 Megabyte	1,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,45**

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	unzumutbar	4,00
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%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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 und Sound insgesamt		**20%**			**2,30**

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-Tonstandard	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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,33**
Abwertung		störend lange Ladezeiten	**+0,10**

TESTERGEBNIS	gut	**2,43**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99[2] €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,43 x 49,99 = 121,48 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern [2]Besitzer von Unreal Tournament 2003 erhalten eine Rückerstattung in Höhe von 10 €.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Etherlords

Strategiespiel für PC | Ein echter Magier macht sich nicht mit Waffen die Hände schmutzig. Er hat ja Äther

INSTALLATION

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

INHALT

Ohne die Zauberkraft des Äthers geht nichts in der magischen Welt der „Etherlords“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 1/2002, Urteil „gut“). Fünf Sorten dieses magischen Treibstoffs bestimmen auch den Verlauf des Schicksals im Strategiespiel „Etherlords 2“.

Hier stehen sich vier verfeindete Rassen gegenüber: die Chaosianer, die Kineten, die Vitali und die Syntheten. Jedes Volk hat vollen Zugriff auf jeweils eine Form des magischen Äthers, der ihm spezielle Neigungen, Fähigkeiten und Zaubersprüche verleiht. Klingt kurz und knapp, bietet aber Stoff für fünf umfangreiche Feldzüge, mit denen Sie wochenlang beschäftigt sind.

Den ersten können Sie allerdings nur mit den eher naturverbundenen Vitali oder den Chaosianern mit ihrem Äther des Chaos in Angriff nehmen. Ausgangspunkt ist stets eine wunderschön gestaltete Landschaft, die Sie zunächst ausgiebig erkunden dürfen – und müssen. Treffen Sie dabei auf ein Monster oder auf einen gegnerischen Helden, so schaltet das Spiel in den so genannten Duell-Modus um. Ohne falsche Hektik stehen die Kontrahenten dann einander in einem rundenbasierten Magie-Duell gegenüber, in dessen Verlauf Spieler und Computergegner im Wechsel angreifen.

Die Duelle finden in ansehnlichen Arenen statt, die sich je nach Ort und Landschaftstyp deutlich voneinander unterscheiden. Im Kampf kommen ausschließlich Zauberkräfte zum Einsatz. Da werden etwa wilde Kreaturen herbeigerufen und auf den Gegner gehetzt oder Kampf- und Schutzzauber gesprochen. Im Laufe des Spiels kann Ihr Magierepertoire auf rund 350 Zauberkarten und Artefakte anwachsen, mit denen Sie Ihre Gegner in die Knie zwingen können. Haben Sie einen Gegner plattgezaubert, dann hinterlässt er meist Sprüche aus dem eigenen magischen Fundus, die fortan Ihr Zau- ➔



Die Schöne und das Biest: Damit alles in Form bleibt, geht die Heldin nicht zu Fuß, sondern sattelt ihr Schoßhündchen.

2

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn der Einzelspieler-Kampagne entscheiden Sie sich für die hübsche Heldin der Vitali oder den alten Haudegen der Chaosianer.



2 Haben Sie sich für die naturverbundenen Vitali entschieden? Dann erteilt die Ordensschwester Nadan Ihnen einen ersten Auftrag.



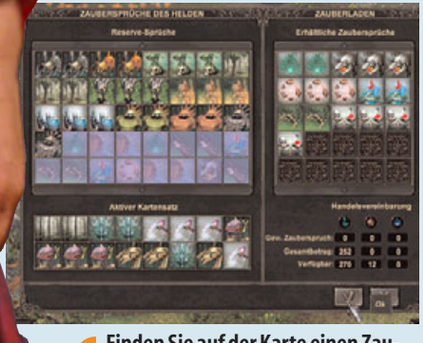
3 Kaum haben Sie das sichere Stadtgebiet verlassen, versperrt Ihnen ein spuckender Fingus den Weg. Noch haben Sie die Möglichkeit, schnell das Weite zu suchen. Andernfalls müssen Sie in der Kampfarena zum Magieduell mit dem Viech antreten.



4 Kampfgegner stehen einander direkt gegenüber. Dank Duell-Perspektive haben Sie den Schlagabtausch gut im Blick.



5 Je größer Ihre Erfahrung im Spiel wird, desto mächtigere Kreaturen können Sie im Zauberduell mit den passenden Sprüchen herbeirufen.



6 Finden Sie auf der Karte einen Zauberladen, so können Sie hier neue Zaubersprüche und Artefakte kaufen.



7 Noch sind die meisten Länder auf der Weltkarte unerforscht. Doch wenn der erste Auftrag erledigt ist, dürfen Sie weiterziehen.

Etherlords FORTSETZUNG

berinventar bereichern. Zusätzliche Zaubereien und magische Artefakte können Sie in diversen Lehrlings-Laboren und Beschwörer-Türmen kaufen. Vorausgesetzt, Sie haben bis dahin genügend Tauschwährung gesammelt: Pflanzen, Steine oder gefrorene Flammen.

Im Vergleich zum Urspiel Etherlords bietet Ihnen die magische Welt des zweiten Teils sehr viel mehr Möglichkeiten, sich zu bewegen. So dienen nicht mehr nur Reittiere, sondern auch Boote, Teleporter oder Tunnel Ihrem Fortkommen zu abgelegenen Orten. Und der Mehr-Spieler-Modus fährt sogar neue Spielvarianten für Zauberduelle zu zweit und den Teamkampf mit bis zu acht Mitspielern auf. Ihr Abschneiden wird überdies bewertet und automatisch in eine Rangliste im Internet eingetragen. Außerdem ist es möglich, Duelle aufzuzeichnen.

BEDIENUNG

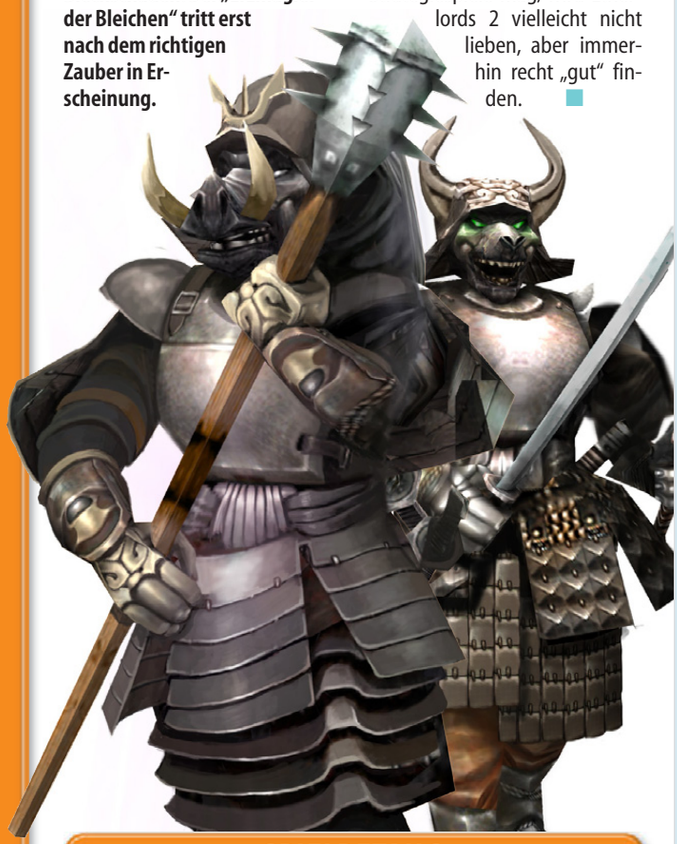
Ohne lange Einspielzeit haben selbst Anfänger die durchdachte Maussteuerung schnell verinnerlicht. Dank übersichtlicher, logisch angeordneter Menüs und Schaltflächen sind sämtliche Zaubersprüche schnell verstanden und Befehle leicht erteilt.

Die Kameraführung ist etwas gewöhnungsbedürftig, doch lässt sich der Blickwinkel auf die Spielfigur jederzeit bequem per Maus neu einstellen.

URTEIL

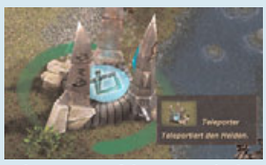
Etherlords 2 bietet bis auf den Mehr-Spieler-Modus wenig Neues. Da fallen vor allem die Detailverbesserungen auf, etwa die deutlich schönere Grafik, die größere Zahl von Gegnern und Zaubersprüchen sowie das verbesserte Ressourcen-Management.

Leider mangelt es auf die Dauer an spielerischer Abwechslung, so dass die Erkundung der Welt und die Kampfduelle mit der Zeit recht eintönig werden. Ist Ihre Spielfigur erst mal zu einer gewissen Stärke gereift, dann werden Kämpfe gegen schwächere Gegner bald zur schnell erledigten Pflichtübung. Das wird rapide langweilig. Solche drögen Scharmützel überlassen Sie bereitwillig der Automatikfunktion, die Allerwelts-Duelle routiniert abspult. Wer rundenbasierte Strategiespiele mag, wird Etherlords 2 vielleicht nicht lieben, aber immerhin recht „gut" finden.



Blechschaden: Der „Erzmagier der Bleichen" tritt erst nach dem richtigen Zauber in Erscheinung.

SPIELDETAILS



Teleporter auf der Karte sind immer für eine Abkürzung gut.



Zaubersprüche erhöhen die Kampfkraft Ihrer Kreaturen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Etherlords[1] 2

[1]sprich: „Iserlords"

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Zauberlehrlinge sollten mit der Einführung starten, um das Magiesystem zu verstehen.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Hier gibt's Hunderte von Zaubersprüchen zu erlernen und ähnlich viele Gegner in Magieduellen zu vernichten. Auf Dauer sind die Zauberkämpfe aber etwas ermüdend.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Kampagne, einzelne Spielaufgaben sowie Mehr-Spieler-Modi sorgen für Abwechslung.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Die Welt der Etherlords ist bunt, detailliert und hübsch anzusehen	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die Musik passt gut zur Zauberwelt. Die Stimmen wirken manchmal etwas hölzern.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Die umfangreichen Menüs präsentieren sich logisch und klar gegliedert.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Die Maussteuerung ist gelungen, die Kamera muss jedoch häufig neu eingestellt werden.	3,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,40**
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.etherlords.com)	1,00
Service insgesamt		**3%**		**2,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (1495 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	0,000%	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	ruckelt 3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
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	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab 6,00
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 und Sound insgesamt		**20%**		**1,83**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/nein	6,00
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%**		**3,93**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	zwei/acht	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,38**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut	**2,38**
PREIS/LEISTUNG			ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)			38,65 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,38 x 44,99 = 107,08 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In Neverwinter tobt das Chaos auf den Straßen. In einem Gasthaus genießen Sie Schutz – und treffen auf andere tatkräftige Helden.



2 Doch kaum haben Sie ein paar Worte gewechselt, wird die ganze Gruppe von Dunkelelfen attackiert. Natürlich kämpfen Sie mit.



3 Der Wirt hat einen geheimen Zugang zum Unterreich in seinem Keller. Doch der wird von üblen Wesen bewacht: Ein Betrachter, ein schwebender Klumpen aus Fleisch mit vielen Augen und mächtigen Zaubersprüchen, greift die Heldengruppe sofort unerbittlich an.



4 Während der Wirt und Sie ohnmächtig sind, verfolgen die vier anderen den Betrachter in die fast unendliche Tiefe unter Neverwinter.



5 Kaum wieder wach, nehmen Sie ebenfalls Kurs nach unten, um Ihre Kameraden zu unterstützen. Ein schweres Tor schützt den Eingang.



6 Und es ist scharf bewacht: Dieser extrem abgemagerte Kämpfer will Ihnen den Eintritt verwehren – seine letzte schlechte Idee!



7 Ein Team aus zwei Dunkelzwergen und einem gigantischen Höhlenbären streckt Sie nieder. Können Sie den Kampf noch gewinnen?

Never Nights

Zusatz-CD-ROM zum Rollenspiel für PC | Tief unter der Stadt lauert das Böse. Was können Sie Gutes dagegen tun?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Natürlich war es schon lange bekannt, dass einst ein böser Zauberer tief unter Neverwinter ein riesiges Gewölbe erschaffen und zahlreiche Kreaturen zum Leben erweckt hatte, die er beherrschte. Aber in der ganzen Zeit hatte der Zauberer niemals die Oberwelt attackiert – bis jetzt. Horden von unheiligen und gefährlichen Monstern strömen nun durch die Straßen der Stadt und bedrohen die Bürger. Was tun? Ein Held muss her, der sich in die Tiefen wagt und das Böse in dessen eigener Hochburg bekämpft. Und der sind natürlich Sie …

Bevor es richtig losgeht, dürfen Sie Ihren neu erschaffenen Charakter, unabhängig von seinen Fähigkeiten und seinem Beruf, erst mal bis zur 15. Erfahrungsstufe steigern, was schon eine Weile dauert, wenn Sie es sorgfältig machen wollen. Erst dann dürfen Sie sich ins Getümmel stürzen und wenig später die gefahrvollen Tiefen betreten.

Und dafür sollten Sie, was bei einem Erweiterungsspiel ja auch nahe liegt, schon ein erfahrener Neverwinter-Nights-Spieler sein. „Die Horden des Unterreichs" haben es nämlich bereits zum Start mächtig in sich. Anfänger werden hier wahrscheinlich nicht einen Kampf überleben – und auch Profis haben es gegen Dunkelzwerge und -elfen, Oger, Harpien und sogar Drachen, denen Sie sehr früh begegnen, alles andere als leicht. Deshalb ist es auch für erfahrene Spieler ratsam, mit einem Charakter zu starten, dessen Stärken und Schwächen Sie bereits gut kennen: Die Erforschung ei-



Sie haben die freie Heldenwahl: Auch ein bärtiger Griesgram mit Axt ist möglich.



winter

Die Horden des Unterreichs

nes neuen Berufs mit seinen Fähigkeiten und Nachteilen kann sich hier zu einem langwierigen Unterfangen ausweiten, da Sie doch recht häufig „den Löffel abgeben". Spielen Sie lieber einen Krieger, wenn Sie sich damit auskennen, statt krampfhaft zu versuchen, zum ersten Mal einen Magier ins Ziel zu führen. Leider hat sich an der bereits leicht angestaubten Optik des Originalspiels nichts verändert, so dass Liebhaber zeitgemäßer Top-Grafik mit dieser Erweiterung nicht voll auf ihre Kosten kommen.

BEDIENUNG

Die Steuerung kennt jeder, der bereits das Hauptspiel und die erste Erweiterung gespielt hat, in- und auswendig: Mit der Maus klicken Sie dahin, wo Ihr Charakter hinlaufen oder kämpfen soll, mit ein paar Tasten geben Sie schnelle Befehle, wie Heiltrank schlucken oder Zauber auslösen. Das ist so einfach, wie es klingt.

URTEIL

Anfänger sollten sich zwei Mal überlegen, ob sie sich in die Unterwelt stürzen wollen: Das Abenteuer verlangt wirklich erfahrene Helden – und Spieler. Die werden allerdings an dem anspruchsvollen Weg in die Tiefen des Unterreichs garantiert ihren Spaß haben. Deutlich schwerer als die erste Erweiterung „Der Schatten von Undrentide", bietet der zweite – und wohl auch letzte – Erweiterungspack zu Neverwinter Nights knifflige Gegner, schwer zu knackende Rätsel und teilweise extrem große Spielstufen auf, in denen Sie schon ein paar Stunden zubringen, bis Sie endlich weiter in die Tiefe kommen. Wer sich an der etwas veralteten Optik nicht stört, wird an diesem „guten" Rollenspiel sicherlich seinen Spaß haben.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Neverwinter Nights[1] – Die Horden des Unterreichs

[1]sprich: „Newwerwinter Nalts"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Nicht ganz leicht, da Hauptspiel-Erfahrung vorausgesetzt wird.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Auch im dritten Aufguss verliert Neverwinter Nights nichts von seiner Faszination. Der Rollenspiel-Gigant kann weiterhin voll überzeugen.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sechs verschiedene Rassen, 21 mögliche Berufe: Auswahl gibt's mehr als genug.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nicht mehr ganz taufrisch, aber immer noch ansehnlich.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Professionelle Sprecher, daher wie bei den Vorgängern gut.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Manchmal ein Satz zu viel, aber oft trägt's zum Flair des Spiels bei.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Viel einfacher lässt sich ein so komplexes Spiel nicht steuern – gut gemacht.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,92**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.atari.de)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (987 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	28,4063 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

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	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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	ruckelt	2,00
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	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 und Sound insgesamt		**20%**			**1,94**
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%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**2,50**
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/16		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,10**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			gut		**2,10**
PREIS/LEISTUNG			mangelhaft		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			29,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)			kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,10 x 29,99 = 62,98 = mangelhaft		

*ermittelt bei über 120 Händlern



Geschicklichkeitsspiel für PC | Von wegen entspannter Urlaub mit Mutti – Nachbar Woody reist mit

INSTALLATION

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

INHALT

Woody, Star der Reality-TV-Show „Böse Nachbarn“ und Experte für hinterhältige Streiche, ist wieder da. Zwar hat sich sein Erzfeind von nebenan diesmal in den Urlaub verdrückt, um dem ewigen Anrainerkrieg zu entfliehen, doch Woody folgt ihm auf dem Fuße – im Handgepäck rund 60 neue Streiche, mit denen er seinen Nachbarn auch unterwegs zur Weißglut treiben wird. Und damit Sie auf der Gewinnerseite stehen, spielen Sie Woody. Sie wissen ja: Schadenfreude ist die schönste Freude. Und wenn sie 14 Spielstufen lang andauert – um so besser.

So ganz ohne ist die Verfolgungsjagd allerdings nicht: Auf Reisen steht der Nebenmieter unter dem persönlichen Schutz seiner resoluten Frau Mama. Und die kommt mit ihrem Sohn weit herum: Die Urlaubsfahrt macht an sechs Drehorten Station – unter anderem in China, Indien, Mexiko und an Bord eines Kreuzfahrtschiffes.

BEDIENUNG

Auch Anfänger haben die einfache Bedienung schnell erlernt. Jede Aktion, sei es die Steuerung der Spielfigur, das Sammeln von Gegenständen oder das Aushecken gemeiner Streiche, ist per Mausklick erledigt. Neu ist ein kleiner Geschicklichkeitstest beim Aufsammeln bestimmter Gegenstände für Ihre Streiche. Dabei kommt es darauf an, den Gegenstand ein paar Sekunden lang per Maus in der Mitte einer Zielscheibe zu fixieren, ohne deren Rand zu berühren. Natürlich unter erheblichem Zeitdruck.

URTEIL

Mach's noch einmal, Woody. Grundsätzlich hat sich seit seinem ersten Auftritt (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2003, Urteil: „befriedigend“) nicht viel geändert, doch aufgepeppte Grafik, neue Streiche und mehr Spielfiguren machen die Fortsetzung deutlich unterhaltsamer. Leider sind wieder nur 14 Spielaufgaben zu lösen – und das ist schnell getan. Viel zu schnell. Damit gerinnt die eigentlich sehr lustige Idee zur eher mittelmäßigen Umsetzung, die nur „befriedigenden“ Spaß garantiert.

SPIELDETAILS



Vorsicht vor Olga: Woody beim Strumpfhosen-Diebstahl.



Voll unter Strom: Woodys Zitteraal-Falle hat funktioniert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Nach der witzigen Einführungsaufgabe haben Sie das Spiel sofort verstanden.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Das Aushecken der Streiche ist unterhaltsam und amüsant. Jedoch fehlt auf Dauer die Abwechslung, die Spielaufgaben sind auch von Anfängern an einem Tag gelöst.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	In nur 14 Folgen (Aufgaben) muss Woody seinen Nachbarn ärgern – zu wenig.	5,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die putzige Comicgrafik lässt die ungelenken Bewegungen fast vergessen.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Nur ein Song, der zwar ziemlich gut zum Spiel passt, aber auf Dauer nervt.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die kurzen Texte vor den Aufgaben sind wenig hilfreich und nur Beiwerk.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit ein paar Mausklicks heckt Woody die verrücktesten Streiche aus.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,24**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-82416 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-82415 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.jowood.de/support)	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%	nein (241 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,42**

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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,95**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/nein		6,00
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%**			**5,00**
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%**			**3,37**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,37
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,37 x 14,99 = 50,52 = gut	

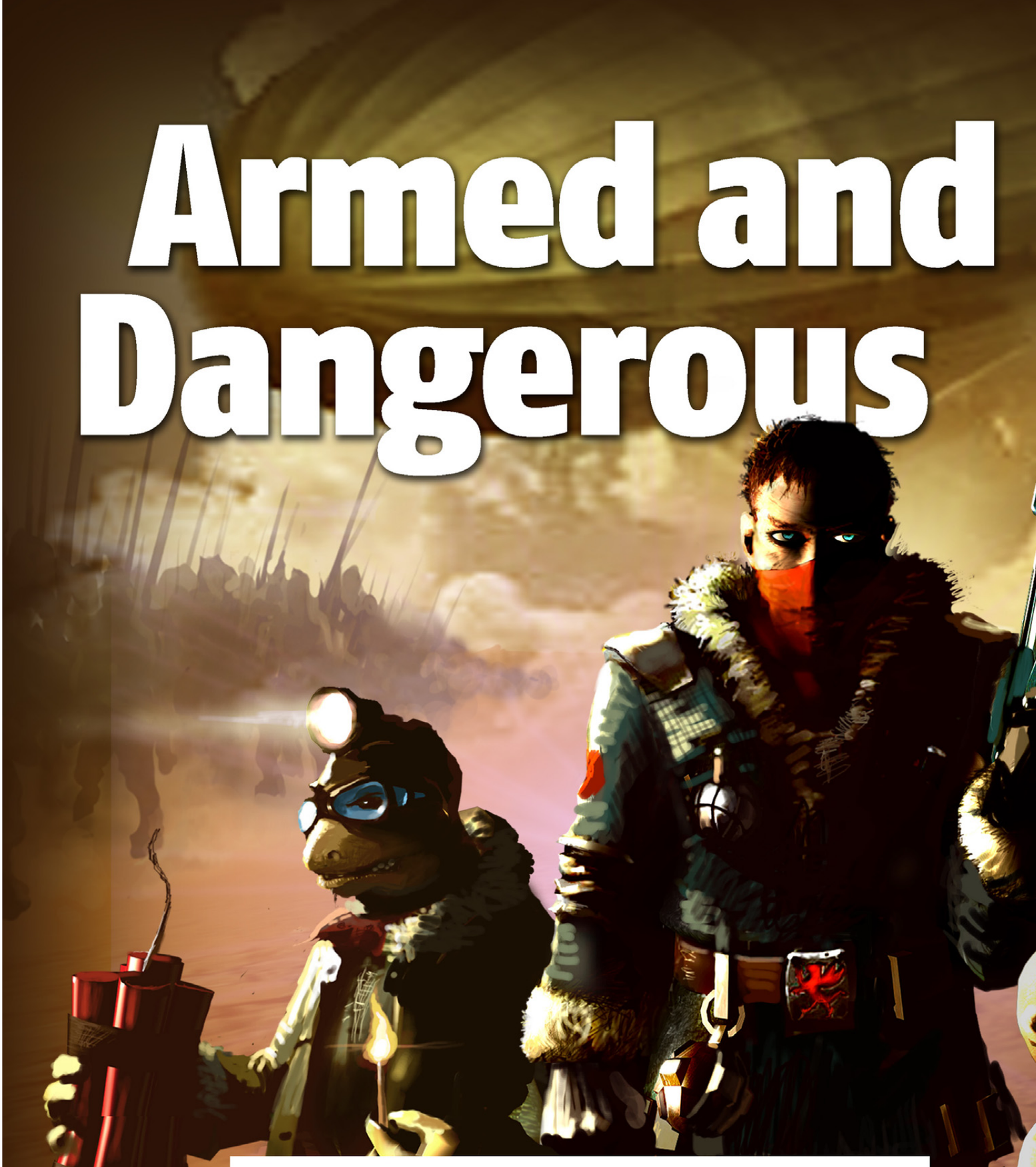
*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Armed and Dangerous



Actionspiel für PC |
„Bewaffnet" ist dieses Spiel mit umwerfendem Humor, und „gefährlich" wird es damit Ihren Lachmuskeln

INSTALLATION

Achtung: Das Spiel verschlingt beachtliche vier **Gigabyte** S.XXX Festplattenspeicher. Sollte es darüber hinaus Probleme geben, schlagen Sie auf Seite XXX nach.

INHALT

Ein herrlich verrücktes Spiel braucht eine mindestens ebenso abgedrehte Geschichte. Hier ist sie: Es war einmal das Land Milola, das sich aus den vier Königreichen Forge, Midden, Schottland und Armortia, einer Insel, zusammensetzte. Das Volk Milolas handelte mit drei Gütern: Tee, Kohle und Zwiebeln. Alle waren glücklich und froh, denn der Tee wärmte von innen, die brennende Kohle von außen, und nahrhafte Zwiebeln gab es stets im Überfluss. Doch dann geschah etwas Fürchterliches: Ein gewisser →

SPIELVERLAUF



1 Auf der Suche nach Rexus begeben Sie sich mit Ihren Kameraden Q (Kreis) und Jonesy in die eisige Bergog-Einöde.



2 Prompt werden Sie von Truppen des Königs Forge angegriffen. Wie praktisch, dass Fässer bei Beschuss explodieren.



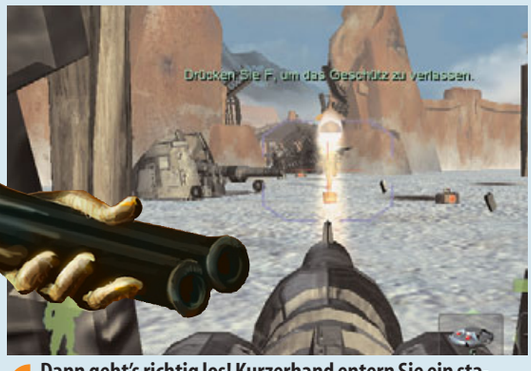
3 Nach dem Scharmützel besuchen Sie das Gasthaus, um sich zu stärken und im Tausch neue Waffen zu erwerben.



4 In der Gaststube versorgen verbündete Partisanen Sie mit Tickbomben und einem Flemming-Maschinengewehr.



5 Mit der Tickbombe sprengen Sie das Tor zum nächsten Abschnitt der Spielstufe. Kollege Q geht vorsichtshalber in Deckung. Die grünen Balken und die grüne Figur links geben Auskunft über Ihren Gesundheitszustand und den Ihrer Kollegen.



6 Dann geht's richtig los! Kurzerhand entern Sie ein stationäres Geschütz und nehmen damit Gegner ins Visier.



7 Und schon trifft der erste Endgegner ein: Eine sonderbare Kampfmaschine hat es auf Sie und Jonesy (Kreis) abgesehen.

Armed and Dangerous FORTSETZUNG

Dieterus Bohlemus belegte das Königshaus von Forge mit einem grausamen Fluch, weil er für sein Leben gerne Sänger geworden wäre, aber vom König nur müde belächelt wurde.

Und weil damals eben noch keine „Superstars" gesucht wurden, musste stattdessen die Königsfamilie leiden. Alle folgenden Generationen des Herrschergeschlechts kamen wegen des Fluches entweder genial-böse oder strohdumm zur Welt – immer im Wechsel. Die Folgen waren verheerend: Böse Herrscher auf Forges Thron zogen aus, die übrigen drei Königreiche von Milola zu erobern – und ihre dämlichen Nachkommen verloren den Besitz dann wieder. So ging das in einem fort, bis sich schließlich die benachbarten drei Königreiche verbündeten und eine gewaltige Mauer errichteten, um sich vor den Angriffen aus Forge zu schützen. Doch auch das half nur für ein paar hundert Jahre. Dann erfand der jetzige Forge-König die Luftwaffe und terrorisiert seitdem die Bewohner der angrenzenden Länder mit Luftschiffen und -landeeinheiten.

Nur das verschollene Buch der Herrschaft vermag den schrecklichen Fluch zu bannen – und da kommen Sie ins Spiel. In der Rolle des Rom, seines Zeichens Anführer einer dreiköpfigen Diebesbande, suchen Sie Rexus, den einstigen Hüter des Buches, um gemeinsam mit ihm nach dem Buch zu fahnden. In 21 actiongeladenen Spielstufen ballern Sie sich mithilfe eines reichhaltigen Arsenals absonderlicher Waffen Ihren Weg durch Horden psychopathischer Roboter, halb tierischer Hybridwesen (Grunzer) und Furcht erregender Giganto-Riesen. Dabei können Sie sich der Hilfe Ihrer zwei Freunde Q und Jonesy gewiss sein, die Ihnen treu zur Seite stehen und alles aufs Korn nehmen, was Ihnen gefährlich werden könnte. Nur selten sind Sie auf sich allein gestellt, beispielsweise, wenn Sie verschleppte Bauern retten sollen oder aus einer Geschützkanzel Horden gegnerischer Grunzer beschießen, um sie an der Erstürmung des Schutzwalls zu hindern.

BEDIENUNG

Mit Maus und Tastatur leiten Sie Rom perfekt durch sein Abenteuer. Dabei sehen Sie den Helden stets aus einer Perspektive von schräg oben, die Ihnen optimale Übersicht verschafft. Im Laufe des Spiels finden Sie einen Jetpack, mit dessen Hilfe Rom kurzzeitig fliegen kann. Auch dann bereitet die Steuerung keinerlei Probleme.

URTEIL

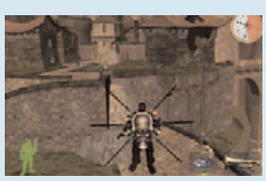
Vom ersten Satz der Spiel-Anleitung bis zum letzten Wort der erstklassigen deutschen Sprachausgabe reiht sich ein ironisch-sarkastischer Spruch an den nächsten. Witzige Anlehnungen an die Trilogie „Der Herr der Ringe" jagen sich mit derb-zotigen Einlagen und treiben in zahlreichen witzigen Zwischensequenzen die wahnwitzige Handlung voran.

Die 21 abwechslungsreichen Spielstufen entführen Sie in Eisregionen, auf Bergketten oder in mystische Bilderbuchlandschaften. Es gilt Tickbomben zu platzieren, bestimmte Gebäude zu zerstören oder zu beschützen und die verrücktesten Waffen seit Erfindung des Computerspiels einzusetzen. Ein wunderbar schräger Spaß, der leider viel zu schnell wieder vorbei ist. Geübte Spieler sehen bereits nach einem Wochenende den Abspann. Das ist klar zu wenig und führt zu einer Abwertung um 0,3 Notenstufen. Schade, denn so erreicht das eigentlich gute, aber eben leider viel zu kurz geratene Spiel nur die Gesamtnote „befriedigend."

SPIELDETAILS



Die Kuddelmuddelbombe stellt alles auf den Kopf.



Mit dem Jetpack im Rücken geht der Held in die Luft.



Und was tut ein schwarzes Loch? Es saugt Gegner ein.



Aus dem Geschützturm nehmen Sie Feinde aufs Korn.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Armed and Dangerous[1]

[1]spricht: „Armd and Dänscheres"

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Activision
Version: 1.00
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.) Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Übungslektionen fehlen. Trotzdem bereitet der Einstieg keine besonderen Probleme.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine witzige Geschichte, verrückte Waffen und abwechslungsreiche Aufträge vor fantasievoller Kulisse. Was will man mehr? Längere Spieldauer und Mehr-Spieler-Modus!	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	21 Spielstufen und 17 verschiedene Waffen bieten abwechslungsreichen Action-Spaß.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die diversen exotischen Landschaften sind hübsch anzusehen.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Exzellente deutsche Sprachausgabe, tolle Musik und perfekte Geräusche überzeugen.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Bei Bedarf lassen sich zu allen gesprochenen Sätzen auch Untertitel abrufen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung geht per Maus und Tastatur gut von der Hand. Optimale Kameraführung.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,45**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-10055 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.lucasarts.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**4,15**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (4327 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,1406 Megabyte	1,38
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,38**

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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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 und Sound insgesamt		**20%**			**2,40**

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	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**
Abwertung		kurze Spieldauer	+0,30

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,57
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	51,40 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,57 x 44,99 = 115,62 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nur noch eine Sekunde, dann geht's ab: Mit Pfannenturbo rein in den Eiskanal auf der Jagd nach der Bestzeit.



2 „Go" lautetdas Startsignal und schon schmeißt sich der Vierer-Wok in das Labyrinth der eisigen Kurven.



3 Eine Linkskurve steht auf den Streckenplan – der Vierer-Wok schein nicht gerade die Ideallinie gefunden zu haben. Außerdem liegt auch noch ein Extra auf dem Eis. Drüber fahren und Sekunden gewinnen, damit die Zeit gut wird.



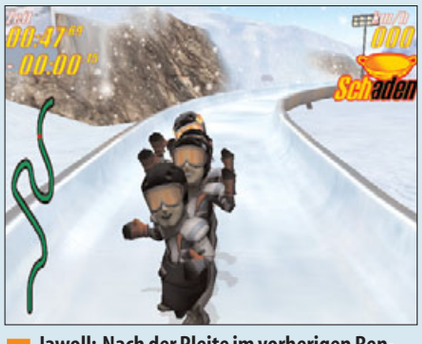
4 Und plopp, der Gegenstand ist„verinnerlicht". Die Zwischenzeitnahme beweist: Der Wok ist verdammt schnell unterwegs.



5 Die Schaden-Anzeige füllt sich schnell. Wer zu oft aneckt, tut seinem fahrbaren Untersatz nichts Gutes.



6 Fahrfehler: Der Wok ist von der Strecke abgekommen, dieser Durchgang geht in die Hose. Besser soll's im nächsten Durchgang laufen.



7 Jawoll: Nach der Pleite im vorherigen Rennen hat der Vierer-Wok jetzt tatsächlich die Bestzeit unterboten.

WOK

Sportspiel für PC | Einiges auf der Pfanne hat TV-Entertainer Stefan Raab

INSTALLATION

Bevor es in den Eiskanal geht, lesen Sie auf Seite 150, wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren.

INHALT

Einer der aktuellen Raab-Einfälle ist die Wok-WM. Auf einer asiatischen Pfanne rutschen prominente Sportler, TV-Sternchen oder Musiker eine Kunst-Rodelbahn hinunter. Bei der ersten Auflage 2003 in Winterberg holte sich Stefan Raab den von ihm so genannten Weltmeister-Titel im Einer-Wok, bei der Revanche im März 2004 in Innsbruck war Rodel-Koryphäe Georg Hackl nicht zu schlagen. Ja und dann gibt es noch den Vierer-Wok: In dieser Disziplin darf sich jetzt das Team des Fernsehsenders Pro 7 mit dem WM-Titel schmücken.

Nun folgt also die Umsetzung als PC-Spiel. Auf den Strecken Praktikantenpiste, Sushi Slide, Wok'n Roll, Tsunami Tunnel, Wasabi Whirlwind, Kamikaze Kurven geht es im Training, Einzelrennen oder WM-Modus im Einer- oder Vierer-Wok um Sekunden. Im Training gewöhnen Sie sich an die Strecken, im Einzelrennen können Sie Ihre Ergebnisse in eine Bestenliste eintragen, und bei der Wok-WM fahren Sie alle sechs zur Verfügung stehenden Strecken, die Zeiten werden addiert.

Besonderheiten: Sie sammeln Extras auf der Strecke, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Beim Vierer-Wok kommt noch eine Schadensanzeige hinzu. Ist diese voll, scheidet das Team aus.

BEDIENUNG

Einfacher geht es kaum: Der Pfannen-Lenker braucht die vier Pfeiltasten, zwei (→ , ←) um die Richtung vorzugeben, zwei (↑ , ↓) um das Tempo zu regulieren. Dazu am Start die K , um erst mal ordentlich Schwung zu holen.

URTEIL

Wer auf den Humor von Unterhaltungskünstler Stefan Raab steht, der wird auch an diesem PC-Spiel seinen Spaß haben. Wortspielereien um das Wort „Wok" (wie Wok Around The Clock, Wok It Baby) machen den Großteil der Kommentare während des Rennens aus. Allerdings wiederholen sich die Worte ständig und nerven schon nach kurzer Zeit. Die Spielidee ist denkbar einfach, genau wie die Bedienung. So ist das Spiel leicht zu erlernen, erste Erfolge schnell zu erreichen.



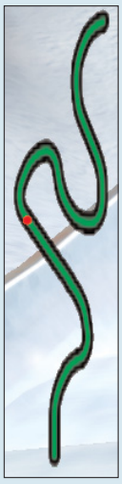
Foto:ddp

Der erste Wok-Weltmeister: Stefan Raab findet auch im Kurven-Labyrinth den Erfolg.

WM

Für den Langzeitspaß sollen dann die Jagd nach immer neuen Bestzeiten und der stete Vergleich mit den Ergebnissen der Freunde sorgen - alles in allem ein beinahe primitives Spielkonzept. Aber auch ein erfolgreiches, denn bereits in den ersten Wochen verkaufte sich die Erstauflage des Spiels (50 000 Exemplare) komplett. Für Anfänger vielleicht unterhaltsam, echte Zocker hingegen schütteln ob der Einfachheit des Spiels den Kopf. Und sagen, frei nach Raab: „Wok-Mist“.

SPIELDETAILS



In grün wird die Strecke nachgezeichnet. Der rote Punkt symbolisiert, wo sich Ihr Wok gerade befindet. So können Sie die Strecke vorausahnen und die Ideallinie besser planen. Bestzeit ist möglich.



Schnelles, mehrmaliges Drücken der Leertaste „zündet“ den „Pfannenturbo“.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wok WM

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

Hersteller: BHV
Version: 1.0
Info: Tel. 0800-2484685 (0 €/Min.) Fax 0208-4667643 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter
www.bhv.de/downloads/viva_wokwm_update12.zip

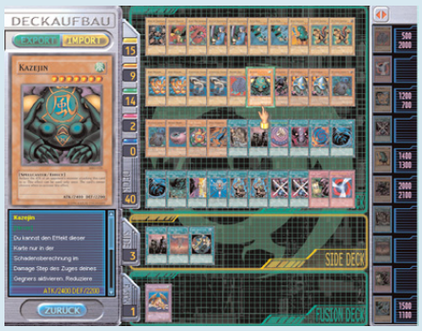
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Selbst absolute Anfänger wissen sofort, wo der Raabsche Pfannenturbo lang geht.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Bedienung und Spielidee sind einfach, fast primitiv. Langzeitspaß wird höchstens durch Leistungsvergleiche mit Freunden erreicht. Ideenreichtum ist jedoch was anderes.	5,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sechs Strecken in drei Spielstufen im Zweier- und Vierer-Wok. Nicht wirklich viel.	4,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Umgebung sparsam, Bewegungen irreal, bei Kurvenfahrt fährt Wok auch mal durch's Eis.	4,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Lustige Bemerkungen nerven schnell durch ständige Wiederholung, Musik ist monoton.	4,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Menüs sind übersichtlich, leicht zu finden und gut zu bedienen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Wenige nötige Tasten machen es Spielern leicht, Wirkung der Tempo-Tasten mäßig.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,27**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0800-2484685 (0,00 €/Min.)	1,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.bhv.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
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 (103 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 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	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**3,30**

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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,57**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**4,01**
Abwertung		Auf langsameren PC's bringt der Tastendruck nicht die gewünschte Wirkung.	+0,30
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**4,31**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		4,31 x 19,99 = 86,16 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



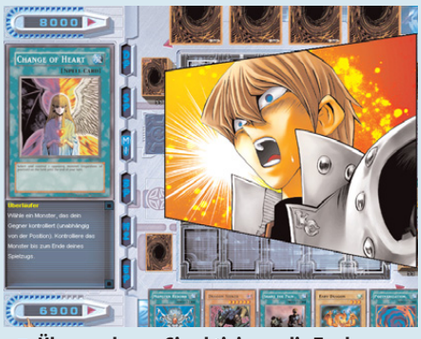
1 Dieses Kartenspiel ist kein Glücksspiel. Man muss sich „nur" ein gutes Blatt zusammenstellen – mit starken Monstern, etwa Kazejin.



2 Vor dem ersten Duell versucht Großmaul Kaiba, Sie noch mit markigen Sprüchen zu verunsichern. Bloß nicht einschüchtern lassen!



3 Kaiba geht sofort in die Vollen. Er spielt die Karte „Scheibenzauberer" aus, die gleichermaßen respektable Angriffs- und Verteidigungswerte hat. Nun ist es an der Zeit, eine eigene Abwehrreihe aufzubauen, damit Kaiba nicht direkt auf Ihr Lebenspunktekonto zielen kann.



4 Überraschung: Sie aktivieren die Zauberkarte „Überlaufer" und erlangen damit die Kontrolle über eins von Kaibas Monstern.



5 Mit diesem Trick haben Sie schnell Kaibas Verteidung ausgehebelt und können nun Ihrerseits zum Frontalangriff übergehen.



6 Kaiba hat Ihrem überfallartigen Angriff nichts mehr entgegenzusetzen. Sie gewinnen das Match und damit drei neue Karten.



7 Kaiba ist geschlagen, steckt aber noch lange nicht auf. Sofort fordert er Sie zu einem neuen Duell heraus. Neues Spiel, neues Glück.



Kartenspiel für PC | Hier hilft kein Ass im Ärmel, sondern nur ein wildes Monster auf der Hand

INSTALLATION

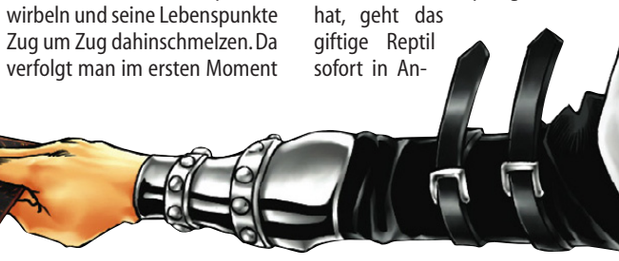
Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Vergessen Sie alles, was Sie über Skat, Mau Mau oder Poker wissen. „Yu-Gi-Oh!" ist ein Kartenspiel mit seinen ganz eigenen Regeln. Wer die beherrscht, gebietet über eine mächtige Streitkraft aus Monstern, Fallen und Zauberei. Ein solcher Meister seines Faches ist Kaiba, der Sie hier zum Duell herausfordert.

Wer sich ohne Vorbereitung auf ein solches Spielchen einlässt, hat keine Chance. Er wird hilflos mit ansehen müssen, wie die Karten über das Spielfeld wirbeln und seine Lebenspunkte Zug um Zug dahinschmelzen. Da verfolgt man im ersten Moment noch unbeeindruckt, wie Kaiba die Zauberkarte „Schmerzen teilen" aktiviert. Als Tribut dafür wandert seine „Hexe vom schwarzen Wald" auf den Friedhof. Was soll's, könnte man meinen. Soll er doch seine eigenen Monster auslöschen, der Anfänger. Doch die Folgen dieses Zuges sind verheerend. Denn der ausgesprochene Zauber zwingt auch eines Ihrer Monster auf den Gottesacker. Und so passiert's, dass Ihre „Abwehrratte", die Sie bis eben noch mit stolzen 2000 Abwehrpunkten geschützt hatte, das Spielfeld räumen muss.

Aber es kommt noch schlimmer: Indem Kaiba seine Hexe geopfert hat, wurde gleichzeitig ihr „Effekt" aktiviert. Der bewirkt, dass Ihr Gegner ein neues Monster mit weniger als 1500 Defensivpunkten auf die Hand nehmen darf. Kaiba entscheidet sich für eine „Rote Riesenschlange" mit 1800 Angriffspunkten. Da er bisher nur gezaubert und noch kein Monster ins Spiel gebracht hat, geht das giftige Reptil sofort in An-



SPIELDETAILS



Den mächtigen Tausenddrachen können Sie durch eine Fusionsbeschwörung ins Spiel bringen. Dazu benötigen Sie einen Zeitzauberer und einen Babydrachen.



Durch den Einsatz der Zauberkarte „Wiedergeburt" können Sie ein bereits geschlagenes Monster erneut zum Leben erwecken und zurück in den Kampf schicken.

# of Chaos the Revenge

griffsstellung und attackiert. So schnell kann es gehen. Aber das muss ja nicht sein. Denn solche hinterhältigen Taktiken können Sie auch selbst anwenden. Wie das funktioniert, wird Ihnen in der Einführung des Spiels erklärt. Die Grundlagen im Umgang mit den Zauberkarten sollten Sie aber schon beherrschen.

Gelingt es Ihnen, Kaiba in einem Duell zu bezwingen, dann gibt es als Siegprämie eine neue Karte. Über 300 davon können Sie in Ihren Besitz bringen. Andere Gegner als den hochnäsigen Kaiba gibt es in diesem Spiel aber leider nicht.

BEDIENUNG

Das Kartenspielen mit der Maus funktioniert einfach, wie gewohnt. Allerdings sind die Regeln knallhart. Wer aus Versehen eine falsche Karte ausspielt, kann das nicht wieder rückgängig machen. Gelegt ist gelegt – wie beim Preisskat.

URTEIL

Nur zweieinhalb Monate nach „Yugi the Destiny“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Urteil „befriedigend“) erscheint diese leicht aufgewertete Variante des gleichen Spiels. Sie treten nun gegen Kaiba statt gegen Yugi an und dürfen dessen Kommentare zum Spielverlauf auch in deutscher Sprache verfolgen. Allerdings sind viele Menüpunkte und Texte weiterhin in Englisch verfasst. Der Kartenkatalog wurde von 155 auf 315 erweitert. Zudem verhält sich Ihr Computergegner etwas geschickter und fintenreicher. Das ist auch bitter nötig. Denn die Duelle gegen ihn sind weiterhin die einzig mögliche Spielvariante. Das ist auf Dauer etwas zu wenig, so dass auch das neue Kartenspiel nur nach einem „befriedigenden“ Blatt aussieht.



[1] spricht: „Ju-Gi-Oh! Pauer off Käios - Ka-iba se Riwennsch“

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge[1]

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Einsteiger werden an dem komplizierten Regelwerk zu knabbern haben.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Ein äußerst komplexes Kartenspiel, dem es aber an zusätzlichen Spielvarianten und Computergegnern fehlt. Immerhin ist der einzige Gegner ein echter Profi.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	315 verschiedene Spielkarten, ein Computergegner.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Schöne bunte Comic-Grafik im Stil der gleichnamigen Zeichentrickserie.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Kaibas Kommentare wiederholen sich auf Dauer. Die entspannte Musik passt gut.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Es ist umständlich, dass man die Kartentexte nur in einem Extrafenster lesen kann.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Einfache Maussteuerung, aber gegebene Befehle kann man nicht zurücknehmen.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-45247 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	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%	nein (707 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0156 Megabyte	1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,43**

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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,95**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/ja	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	nein/nein	6,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**5,29**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**5,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,47**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend** ← 3,47
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion imMärz fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,47 x 29,95 = 103,93 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

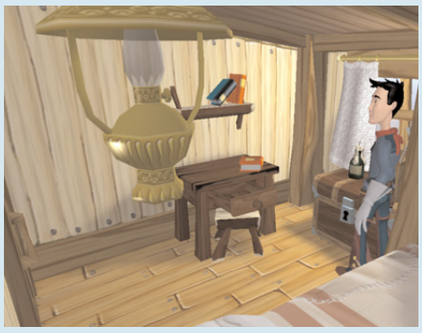
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im filmreifen Vorspann stolpert Westernheld Fenimore Fillmore in einen Überfall auf die Farm der Familie Banister, den er verhindern kann.



2 Als Fenimore am nächsten Morgen auf der Farm aufwacht, bemerkt er, dass seine Pistolen gegen Spielzeugwaffen getauscht wurden.



3 Nach einem kurzen Gespräch mit Stella Banister findet Fenimore in der Küche einen Apfel und einen Blasebalg. Noch weiß er nichts damit anzufangen, doch später werden die Gegenstände dringend gebraucht. Bevor er das Haus verlassen darf, muss Fenimore stets seinen Hut aufsetzen.



4 Erst wenn Sie Karotten für das Pferd aus dem Garten gezogen, es mit ihnen gefüttert und gesattelt haben, dürfen Sie mit ihm losreiten.



5 Verlassen Sie per Pferd einen Ort, erscheint eine Übersichtskarte. Klicken Sie auf die Farm von Alvin Jones und reiten Sie dorthin.



6 Auf der Farm von Alvin Jones finden Sie nicht nur wichtige Gegenstände, sondern erhalten im Gespräch mit ihm wichtige Informationen.



7 In der Schule wird die Tochter des Bösewichts Starek von seinen Männern enführt. Doch mit Spielzeugwaffen können Sie nicht helfen.

The West

Abenteuerspiel für PC | Fenimore Fillmore ist zurück – Westernabenteuer für Revolverhelden mit Köpfchen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Das Farmerleben der Familie Banister könnte so friedlich sein, wenn nicht der hinterhältige Großgrundbesitzer Starek mit seinen dunklen Geschäften hinter ihrem Grundstück her wäre. Ein Glück, dass im wilden Westen von „The Westerner" Helden wie Sie und Fenimore Fillmore leben.

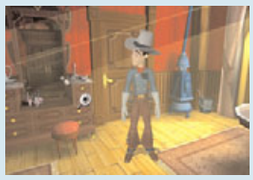
Denn gerade als ein Trupp von Stareks Männern versucht, die Banisters mit Waffengewalt vom Verkauf zu überzeugen, stolpert aus Versehen Cowboy und Westernheld Fenimore mitten ins Geschehen.

Dank seiner Schießkünste schafft es Fenimore Stareks Männer zu vertreiben und gilt fortan als letzte Hoffnung der Familie sich gegen die Banditen zur Wehr zu setzen. Statt rauchender Colts, erwartet Sie in diesem Abenteuerspiel aber eher ein rauchender Kopf vom Rätseln.

Am Morgen nach dem Überfall müssen Sie erst mal die Farm der Banisters auskundschaften und ein paar nützliche Dinge einsammeln. Können Sie einen Gegenstand in dem Abenteuerspiel einstecken oder benutzen, verändert sich der Mauszeiger. Ein Klick genügt in dem komplett in 3D-Grafik erstellten Spiel, um den Gegenstand einzusacken oder zu verwenden.

Anschließend müssen Sie Ihr Pferd satteln, um auf den Nachbarfarmen, in der Schule oder in der Stadt weitere Informationen und Gegenstände zu sammeln,

SPIELDETAILS



Gegenstände untersuchen Sie einfach per Mausklick.

erner

mit denen Sie Starek zur Strecke bringen können. Doch Losreiten dürfen Sie erst wenn Sie Ihren Gaul mit Möhren gefüttert haben, denn ohne Vitaminkraftstoff rührt der keinen Huf. Ihre nächste Aufgabe ist es daher, erst einmal Möhrennachschub für den Zossen zu kommen.

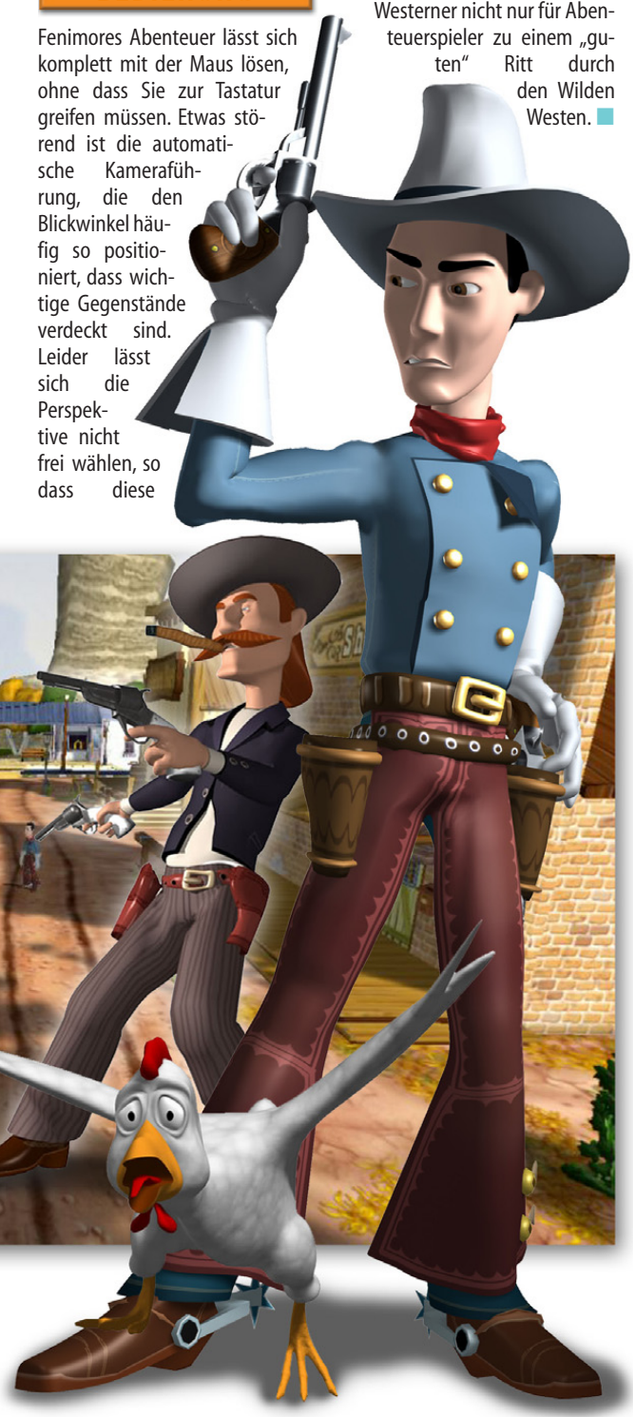
Haben Sie Fenimores Abenteuer gelöst, liegt dem Spiel als Beigabe der neun Jahre alte Vorgänger „3 Skulls of the Toltecs" bei. Grafisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit, bietet das Zusatzspiel für Abenteuerfans dennoch einige unterhaltsame Rätselstunden.

BEDIENUNG

Fenimores Abenteuer lässt sich komplett mit der Maus lösen, ohne dass Sie zur Tastatur greifen müssen. Etwas störend ist die automatische Kameraführung, die den Blickwinkel häufig so positioniert, dass wichtige Gegenstände verdeckt sind. Leider lässt sich die Perspektive nicht frei wählen, so dass diese Schwäche nicht vom Spieler ausgebügelt werden kann.

URTEIL

Fenimore reitet wieder. Das zweite Computerspiel-Abenteuer des putzigen Westernhelden ist dank der 3D-Grafik nicht nur wesentlich hübscher geworden, sondern hat sich auch spielerisch deutlich verbessert. Die zu lösenden Rätselaufgaben sind gut durchdacht und die Dialoge mit den anderen Personen sind unterhaltsam anzuhören. Tolle Darsteller, eine spannende Geschichte, die mit viel Humor erzählt wird und jede Menge kniffliger Rätsel machen Westerner nicht nur für Abenteuerspieler zu einem „guten" Ritt durch den Wilden Westen. ■



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Westerner

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

Hersteller: Crimson Cow
Version: 1.0
Info: Tel. keines Fax keines
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank Tipps der Farmer sind die Einstiegsrätsel schnell gemeistert.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	So macht der wilde Westen Spaß. Eine spannende Geschichte, kniffelige Rätsel und lustige Gespräche unterhalten bis zum leider viel zu frühen Ende.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Dank beigelegtem Vorgängerspiel steht nach Spielende ein weiteres Abenteuer bereit.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Fenimores Wildwest-Geschichte wirkt fast wie ein Hollywood-Animationsfilm.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Tolle Sprecher und realistische Geräusche sorgen für Western-Atmosphäre.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Übersichtliche Menüs und witzige Texte runden den guten Gesamteindruck ab.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Trotz der guten Maussteuerung ist die Steuerung in einigen Ecken recht hakelig.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,89**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-21171 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-21196 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.crimsoncow.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%	nein (909 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,3008 Megabyte	1,55
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,51**

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	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
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 und Sound insgesamt		**20%**			**1,94**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/ja	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	nein/ja	3,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,86**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,44**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,44**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**39,95 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,44 x 39,95 = 97,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Actionspiel für PC | Erlebnisreisen mit Onkel Sam – entdecken Sie die dunklen Ecken ferner Länder

INSTALLATION

Rund 2,5 **Gigabyte** S. 174, verteilt auf vier CD-ROMs, müssen installiert werden, bevor Sie auf Schleichfahrt gehen können. Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Osttimor, 2006. Der Guerillaführer Suhadi Sadono stürmt mit seinen Leuten die amerikanische Botschaft in Dili, nimmt Militärs und anderes Personal als Geiseln. Ein groß angelegter Anti-Terror-Einsatz verbietet sich – der würde zu einem Blutbad führen. Hier ist vielmehr die unauffällige Ein-Mann-Spezialeinheit Sam Fisher gefragt, seines Zeichen Spezialagent des US-Geheimdienstes NSA.

In „Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow" spielen Sie die Rolle des erfahrenen Geheimagenten und müssen acht große Einsätze mit insgesamt 20 Aufträgen bewältigen. Wie in den Romanen des US-Erfolgsautors Tom Clancy, des literarischen Vaters von Sam Fisher, üblich, entwirft das Spiel eine fiktive Zukunft, die tatsächliche Ereignisse und Entwicklungen weiterspinnt. Und das macht die Spielwelt bisweilen erschreckend real. Also werden Sie sich auf Ihren Trips nach Osttimor, Frankreich, Jerusalem, Los Angeles wirklich wie auf Weltreise fühlen. Allerdings nicht wie ein Tourist, denn als Mr. Fisher sind Sie lautlos und unsichtbar unterwegs. Unüberlegter Waffeneinsatz ist deshalb verpönt, nur mit ausgeklügeltem Vorgehen im Verborgenen bringen Sie Ihre Missionen erfolgreich zu Ende.

Dennoch reisen Sie zuweilen durchaus spektakulär. Etwa mit dem Zug von Paris nach Nizza. Ein Superagent der Extraklasse löst eben keine Fahrkarte, um sich in den Schlafwagen zu legen. Statt dessen klettern Sie in voller Fahrt auf den Wagendächern herum, hangeln sich unter dem Zug hindurch oder seitlich an den Waggons entlang. Nie hastig, sondern stets da- →

Cell

SPIELVERLAUF



1 Ohne Training werden Sie in den ersten Einsatz nach Dili, Osttimor, geschickt, um Rebellen kaltzustellen und die Steuerung zu erlernen.



2 Durch das Nachtsichtgerät ist jetzt alles grau. Um unentdeckt zu bleiben, schießen Sie besser auf die Lampe statt auf die Wache.



3 Wenn Sie sich durch das Hüttendorf in Dili geschlichen haben, müssen Sie unauffällig über die Mauer der amerikanischen Botschaft klettern. Hier hat der Guerillaführer Suhadi Sadono das Botschaftspersonal und Militärs als Geiseln genommen.



4 Um unbemerkt in die Botschaft zu gelangen, müssen Sie vorsichtig sein. An die Wand gedrückt, sind Sie für den Wachposten unsichtbar.



5 Im Dunkeln fühlen Sie sich am wohlsten. Optimaler Tarnung zuliebe sollten Sie brennende Lampen einfach ausschießen.



6 Programmieren Sie die Zielerkennung des automatischen Gewehres im Innenhof um. Dann schießt es auch auf Sadonos Terroristen.



7 Haben Sie in der Botschaft Informationen gesammelt und sind unbemerkt entkommen, nehmen Sie das Schlauchboot nach Hause.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

FORTSETZUNG

rauf bedacht, nicht von Gangstern oder harmlosen Passagieren entdeckt zu werden.

Die Sprecher aller Figuren würzen die eh schon spannende Atmosphäre im Spiel mit trockenem Humor. Auf die Frage einer Geisel, wer denn die schwarz gekleidete Person sei, antwortet Fisher: „Ich bin von der Telefongesellschaft. Es hat eine Rückrufaktion gegeben."

Eine besondere Erwähnung wert ist der Mehr-Spieler-Modus, bei dem bis zu vier Personen als Wächter und Spione gegeneinander antreten müssen. An acht Orten müssen die Wächter Computerterminals vor dem Zugriff der Spione schützen. Während diese sich wie Sam Fisher selbst bewegen und ausrüsten können, steht jenen nur die Ich-Perspektive zur Verfügung. Also haben die Wächter ein Handicap. Um das auszugleichen, verfügen sie über zwei neue Sichtmodi, mit deren Hilfe sie auch in völliger Dunkelheit mühelos Spione aufspüren können.

BEDIENUNG

Bis Sie die durchdachte, aber dennoch recht komplexe Steuerung im Schlaf beherrschen, sollten Sie schon hellwach ein paar Trainingsspiele durchziehen. Trotz der vielfältigen Bewegungs- und Kampfmöglichkeiten ist die Bedienung der Spielfigur jedoch nie unlogisch oder gar unfair.

Im Vergleich zum Vorgänger fällt beim Spielen auf, dass sowohl der Zugriff auf das Inventar als auch Spezialbewegungen, zum Beispiel der Doppelsprung, wesentlich leichter von der Hand gehen.

URTEIL

Das spannende Einzelspiel geht (oder schleicht) allein schon als neuer Knüller unter den aktuellen Actionspielen durch. Der geradezu geniale Mehr-Spieler-Modus macht Sams neues Abenteuer jedoch zur unangefochtenen Referenz.

Der Schwierigkeitsgrad ist zwar manchmal recht happig, doch nie unfair. Und die dem PC-Spiel vorbehaltene Möglichkeit, jederzeit abspeichern zu können, hilft Ihnen gut über schwierige Klippen hinweg.

Wenn Sie einen Computer mit den für dieses Spiel nötigen, üppigen Leistungsreserven haben, steht einem grandiosen Abenteuer nichts mehr im Wege. Danke, Sam, für die spannenden Stunden mit diesem „sehr guten" Actionspiel.

SPIELDETAIL

Zugfahrt Paris–Nizza



Vorsicht: Sam hört mit. Um die Gespräche Ihrer Gegner während der Zugfahrt zu belauschen, nutzen Sie das Laser-Mikro.



Splitter Cell: Im Spiegel begutachtet Mr. Fisher seinen neuen Tarnanzug.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



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

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

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Playstation 2
	Xbox
	Gamecube
	Gameboy Advance

[1] sprich: „Tom Klähnzis Splinter Cell – Pändorah Tumorroh"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Keine Trainingsübungen – Anfänger erlernen die Steuerung direkt im ersten Einsatz.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der Einzelspieler-Modus hält Sie mindestens ein Wochenende auf Trab. Und dank des Mehr-Spieler-Modus' macht das Spiel per Internet fast unbegrenzt lange Spaß.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Acht große Einsätze und der Mehr-Spieler-Modus sorgen für Abwechslung satt.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nie war die Dunkelheit schöner. Elegant bewegt sich Mr. Fisher durch die Nacht.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Scherben knirschen, und der Holzboden knackt realistisch bei jeder Bewegung.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Dank des Bildschirmmenüs ist die Wahl der Ausrüstung noch einfacher geworden.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Komplex, aber bereits nach kurzer Einspielzeit sehr komfortabel zu bedienen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-8241210 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (support.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (2140 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	4,4922 Megabyte	3,12
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,22**

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	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,071%	ruckelt	ruckelt	3,00
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	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,071%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,071%	ruckelt	ruckelt	3,00
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 und Sound insgesamt		**20%**			**1,91**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	mehrere Mehrkanal-Tonstandards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,00**
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%**		**1,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		sehr gut	**1,48**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,48 x 49,95 = 73,93 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

James Bond 007

Actionspiel für Playstation 2 | Der britische Geheimdienst braucht seinen besten Mann – sind Sie zur Stelle?

INHALT

Diebstahl wertvoller neuer Technologie, eine schöne Wissenschaftlerin in Not und die ganze Welt bedroht von einem ehemaligen KGB-Spion – da kann nur einer helfen: der beste Agent der Welt. Und in dessen Rolle schlüpfen Sie, wenn es um „Alles oder Nichts" geht. James Bond ist diesmal auf der Jagd nach Nikolai Diavolo, einem Ex-Agenten, der finstere Pläne verfolgt. Das bekommt nicht nur Bonds Kollege 003 zu spüren, sondern auch der Starspion selbst. Warum? Diavolo war einst Schüler und Freund des Supergangsters Max Zorin, den Bond im Kampf tötete. Seitdem brennt der Russe auf Rache – und will ganz nebenbei auch noch die Weltherrschaft an sich reißen. Um ihm beides zu vergällen, müssen Sie knochenharte Aufträge zu Lande und in der Luft erledigen. Schießen, Prügeln, Schleichen: Das Repertoire Ihres Helden ist im neuesten Abenteuer recht üppig – und entsprechend abwechslungsreich verläuft das Spiel. In einem Moment noch hinter dem Steuer eines Sportwagens, kämpft sich Bond kurze Zeit später durch einen ganzen Zug, um im nächsten Auftrag seine Feinde per Hubschrauber zu bekämpfen. Den Schwierigkeitsgrad können Sie für jeden Einsatz vorher selbst festlegen, von „Agent" bis „007-Agent" gibt's drei Abstufungen.

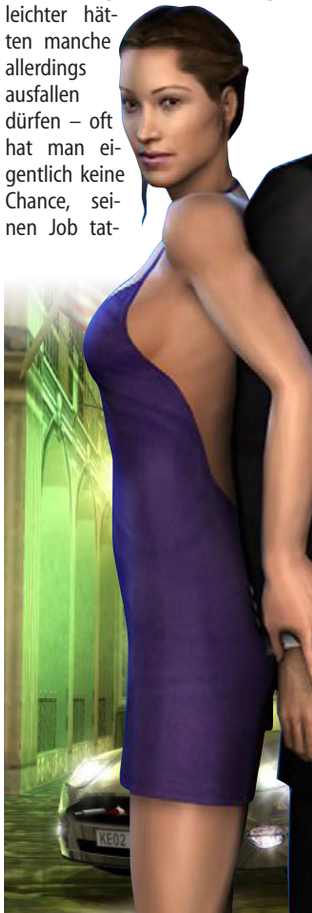
Damit sich der Spieler mehr wie im Film fühlt als im Spiel, hat der Hersteller tief in die Tasche gegriffen und bekannte Stars als Handlungsträger und deren deutsche Stimmgeber engagiert: Neben Pierce Brosnan als James Bond erleben Sie Willem Dafoe als Diavolo, Top-Model Heidi Klum als undurchschaubare Katya, Shannon Elisabeth (Austausch-Schülerin aus „American Pie") als Agentin Serena sowie Judy Dench als „M" und John Cleese als „Q", die ihre Kinorollen auch im Spiel ausfüllen (siehe auch Vorbericht in Heft 4/2004).

BEDIENUNG

Leicht ist die Steuerung leider nicht: Dazu gibt es einfach zu viele verschiedene Befehle, die sich ein Anfänger garantiert nicht so schnell merken kann, dass er in der Lage wäre, wirklich flüssig zu spielen. Ducken, an die Wand pressen, zielen, schießen, von hinten anschleichen: Bis das alles sitzt, vergeht einige Zeit. Sind Sie aber erst einmal Profi im Bond-Bewegen, dann kommt jede Menge Spielspaß auf – egal, ob geschüttelt oder gerührt.

URTEIL

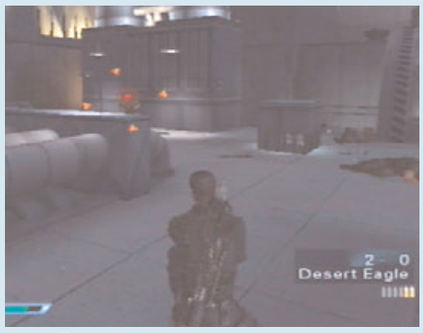
Was für ein Aufwand! Allein die Menge der Stars und der Spieleinstieg wie aus einem guten Bond-Film machen Appetit aufs Agentenleben. Und man wird auch im weiteren Spielverlauf nicht enttäuscht: Die Handlung ist interessant und streckenweise sogar richtig spannend, der Fiesling mächtig böse, die Aufträge abwechslungsreich. Ein wenig leichter hätten manche allerdings ausfallen dürfen – oft hat man eigentlich keine Chance, seinen Job tat-



SPIELVERLAUF



1 Bond undercover: In der Auftakt-Actionszene muss 007 eine gestohlene Mini-Atombombe zurückholen – ein Klacks für James.



2 In Ägypten findet Bond die Spur der entführten Wissenschaftlerin Katya. In einer Waffenfabrik kommt es zu wilden Schusswechseln.



3 Wer auf einem Gitter steht, muss mit Dampf von unten rechnen: Bond hat seine Gegner im richtigen Moment abgelenkt und erledigt. In sicherer Deckung wartet 007 ab, ob sich noch jemand nähert. Doch sein Ziel ist noch nicht erreicht: Vor seinen Augen verschleppt man Katya in einen Zug.



4 Bond nimmt mit seinem Spezialauto die Verfolgung auf. Mit Raketen räumt er Hindernisse aus dem Weg und erwischt den Zug.



5 In der Bahn wird Bonds Rettungsmission nicht leichter: Zahlreiche Wachen stehen zwischen ihm und seinem Ziel am anderen Zugende.



6 Schließlich findet Bond die Zuflucht des Entführers: eine Tauchbasis im Nil, die er mit seinen Raketen schnell auf Grund schickt.



7 Katja ist gerettet, doch ein alter Bekannter hat die Explosion überlebt: In diesem Abenteuer wird Bond wieder dem Beißer begegnen.

Alles oder Nichts

sächlich im ersten Versuch schon zu bewältigen, und muss häufiger ins Auto steigen oder die Waffe ziehen, als einem lieb ist. Und wer es auf „Platin"-Bewertungen abgesehen hat, wird ohnehin etwas länger brauchen, bis er Erfolge verbuchen kann. Viel mehr gibt es aber an diesem wirklich „guten" Ausflug Bonds in die Spielwelt aber auch nicht auszusetzen.

BOND-FAKTEN

Seinen Namen hat der berühmte Agent von – einem Vogelkundler: Als 007-Erfinder Ian Fleming grübelte, wie sein Agent heißen sollte, fand er die Antwort im Bücherregal – dort stand ein Sachbuch über Vögel. Geschrieben von James Bond.



Foto: Corbis

Der Autor: Ian Fleming schrieb 1952 seinen ersten Bond-Roman.

In der offiziellen Zählung gibt es 20 Bond-Filme: Sean Connerys Wiederkehr in „Sag' niemals nie" zählt ebenso wenig dazu wie die erste Verfilmung „Casino Royale", in der ein gealterter Bond (David Niven) auftritt.

Ian Fleming schrieb insgesamt 15 Bond-Bücher. Der Autor erlebte den Kinoerfolg („James Bond jagt Dr. No" 1962) seiner Figur noch mit, starb aber mit 56 Jahren 1964 an Herzversagen.

Im Spiel „Alles oder nichts" gibt es Bezüge zu früheren Filmen: Bonds Gegner Diavolo wird als Zögling von Max Zorin bezeichnet. Diese Figur tauchte, von Christopher Walken gespielt, im 1985 gedrehten Bond-Film „Im Angesicht des Todes" auf. Und der Beißer (Richard Kiel) spielte bereits in „Der Spion, der mich liebte" (1976) und „Moonraker" (1978) mit.



Foto: cinetext

Max Zorin (Christopher Walken), vor 19 Jahren von Bond getötet.

Der 21. Bond-Film kommt 2005 in die Kinos, aber mit welchem Hauptdarsteller? Es halten sich Gerüchte, dass die Produzenten nicht mehr mit dem angeblich zu alten Pierce Brosnan drehen möchten.



Schöner Rahmen für 007: Serena und Katya haben beide eine Schwäche für Bond.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



James Bond 007 – Alles oder Nichts

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

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

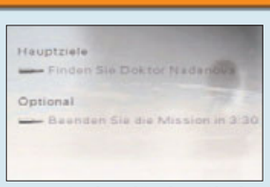
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ohne Lesen des Handbuches geht es nicht – das hätte besser sein dürfen.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Bond fast wie im Kino: Dank abwechslungsreicher Aufträge und diverser Bonbons zum Freispielen kommt so schnell keine Langeweile auf.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei Schwierigkeitsgrade werden Anfängern und Profis gerecht.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Optik dieses Spiels ist in Ordnung, aber nicht weltbewegend.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die deutschen Original-Synchronstimmen machen das Spiel fast zum Film. Klasse.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Wenige kurze Texte erklären wichtige Stellen und geben Tipps für coole Bond-Momente.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Wie aus Qs Werkstatt – Die Masse verschiedener Befehle ist eine Herausforderung.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,67**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	nein	6,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**4,33**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	mehrere Mehrkanal-Ton-Standards	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**3,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	160	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	6	4,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,50**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/vier/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,48**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		44,90 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,48 x 59,95 = 148,68 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

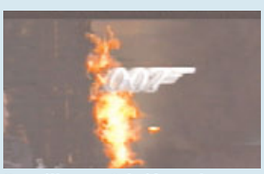
SPIELDETAILS



Ein Vorspann wie im Kino, samt Bond-Song und Frauen.



Unter „Optional" sehen Sie das Ziel für die Platin-Bewertung.



Der silberne Schriftzug honoriert ein cooles Manöver.



Bonds Wärmesichtgerät hilft ihm in stockdunklen Räumen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

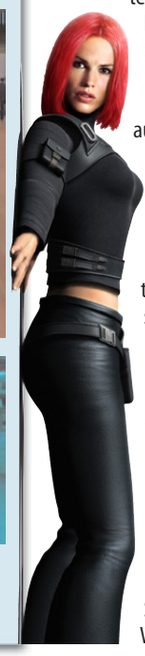


✕: Aktion
■: Ausrüstung nutzen
●: Jobdetails ansehen
▲: Ins Auto steigen

Alias

Actionspiel für Playstation 2 | **Tarnen, täuschen, zuschlagen – die beste Agentin der CIA schleicht sich an**

Die Studentin Sydney Bristow hat bereits eine wechselvolle Geschichte als Agentin hinter sich, nun arbeitet sie ganz offiziell für die CIA. Zusammen mit ihrem Vater und einigen engen Freunden kämpft sie gegen zwei skrupellose Organisationen: das K-Direktorat, gebildet aus Ex-KGB-Leuten, und die Rambaldi-Gruppe, von der keiner so genau weiß, was sie eigentlich will.



Sydneys erster Auftrag führt sie in ein Casino in Monte Carlo, später kommt sie aber auch in Asien und Südamerika zum Einsatz. Während das Ziel der Operation meist den Erwerb von Informationen umfasst, sind die nötigen Schritte oft mit Heimlichkeit verbunden. Schleichen, lautlos Wachen ausschalten und sich nicht blicken lassen – das sind Sydneys Talente. Sollte es aber doch mal zum Kampf kommen, ist die Agentin dafür gut gerüstet: Mit verschiedenen Angriffsmöglichkeiten kann Sydney auf Gegner einprügeln, sie entwaffnen oder außer Gefecht setzen. Ganz leicht ist das nicht, denn die Steuerung ist schon ein wenig kompliziert: Tasten gleichzeitig oder genau im richtigen Moment drücken – das sind schon Kampfmanöver für Fortgeschrittene, die gut gelernt und trainiert haben.

Urteil: Rechtzeitig zum Start der zweiten TV-Staffel auf Pro Sieben kommt „Alias" zum Selberspielen – und macht einfach Spaß. Zu Beginn mag der nicht ganz so erfahrene Spieler noch Probleme mit der Steuerung haben, aber das gibt sich. Und dann sind Sie als Sydney Bristow einer Verschwörung auf der Spur, die sich hinter Seriendrehbüchern nicht verstecken muss. Für reichlich Action ist gesorgt, für Agentenfeeling nicht minder – und deshalb ist das Spiel auch „gut".

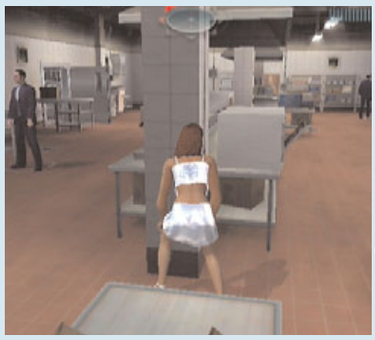
SPIELVERLAUF



1 Von Wachen überrascht: Ist Sydneys Agenten-Karriere schon am Ende?



2 Zeitsprung zurück: Sydney hat sich als Bardame ins Casino eingeschleust.



3 Im Kühlraum soll ein CIA-Agent eine Diskette versteckt haben. Leider sind zwei Wachmänner im Weg. Sydney schleicht sich an ihnen vorbei.



4 Später muss Syd einen Computer finden – und vorher Prügel verteilen.



5 Auch im Keller stößt Sydney auf Wachen. Da muss eine Agentin durch.

SPIELDETAIL



Sydney Bristow im Spiel – hübsch wie Jennifer Garner, das TV-Original .

TESTERGEBNIS

Alias[1]



Hersteller: Acclaim
Info: Tel. 089-412190 (0,122 €/Min.)
Fax 089-32940409 (0,122 €/Min.)

[1]sprich: „Alias"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,85
SERVICE	3%	4,49
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,41
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,41
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 54,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,45 x 54,99 = 134,73 = mangelhaft

This is Football 2004

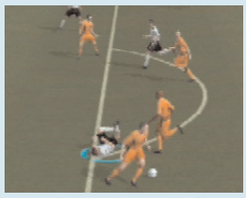
Fußballspiel für Playstation 2 | **Acht Freunde sollt ihr sein – beim wilden Tanz um Ball und Tore**

Ein Fußball-Team besteht natürlich immer noch aus elf Kickern – in diesem Spiel auch schon mal aus elf unbekannten „Weltstars". So sind die Namen der deutschen Nationalspieler – von Koch bis Kuester – allesamt frei erfunden. Die meisten Aufstellungen der anderen Mannschaften sind aber korrekt. Mit diesen Teams können Sie nationale Ligen und internationale Meisterschaften austragen. Ein besonderer Clou dabei: Bis zu acht Spieler können online gegeneinander antreten.

Wer alleine spielt, wird sich über den Karriere-Modus freuen. Hier können Sie es vom Trainer einer Schulmannschaft bis zum Coach der Nationalauswahl bringen. Das ist allerdings ein langer Weg, der Ihnen großes Spiel- und Trainergeschick abverlangt. Denn auf dem Spielfeld fällt Ihnen nicht nur die Aufgabe zu, Tore zu schießen und den Gegner gleichzeitig daran zu hindern. Sie müssen auch geschwächte Spieler auswechseln und taktische Anweisungen ausgeben. Was beim echten Fußball lautstarkes Gebrüll von der Trainerbank erfordert, erledigen Sie hier mit einem einzigen Knopfdruck. Schon wechselt Ihre Mannschaft vom Konterspiel zur totalen Offensive oder weicht häufiger mal auf die Flügel aus. Wenn das alles nichts nützt, hilft die **R2**-Taste weiter, und Ihr ballführender Spieler legt eine spektakuläre Schwalbe hin. Auf diese Art ist schon so manch einer zu großen Erfolgen gekommen.

Urteil: Dank der spannenden Spielvarianten ist der Ärger über einige falsche Spielernamen schnell vergessen. Die Steuerung ist gelungen und hat Finessen, etwa die Anzeige von Mitspielern außerhalb des Blickfeldes, mithilfe kleiner Pfeile. Da sich Grafik und Geräuschkulisse aber allenfalls auf durchschnittlichem Niveau bewegen, bringt Ihnen das Spiel letzten Endes doch nur einen „befriedigenden" Kick ein.

SPIELVERLAUF



1 Bei der EM 2004 treffen Deutschland und die Niederlande aufeinander.



2 Nach diesem rüden Foul wird Rudis Team ein Freistoß zugesprochen.



3 Die Position für einen Direktschuss ist günstig. Die deutschen Stürmer verlassen vorsichtshalber das Schussfeld.

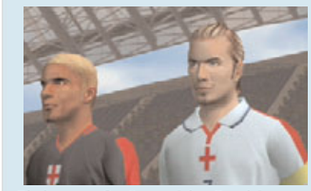


4 Aber erst der von der Mauer abgeprallte Ball kann verwandelt werden.



5 Jubel auf der deutschen Bank, auch wenn man's Rudis Gesicht nicht ansieht.

SPIELDETAIL



Einige große Stars, hier David Beckham, sind gut zu erkennen.

TESTERGEBNIS

This is Football 2004[2]



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

[2]sprich: „Siss is Futtbohl"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,93
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,51
ABWERTUNGEN		+0,10
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,61
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,61 x 59,95 = 156,47 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zunächst informieren eingehende E-Mails Sie über wichtige Ereignisse.



2 Mit den Infos im Gepäck geht's auf in die Stadt, neue Mitstreiter suchen.



3 Auf der Weltkarte peilen Sie Ihr nächstes Ziel an – hier einen finsteren Kerker.



4 Im Untergrund geht es rüde zur Sache: Monster rücken Ihnen auf den Pelz.

.hack – Infection Part 1

Rollenspiel für Playstation 2 | Kritiker ahnten es schon immer: Im Internet der Zukunft lauert eine tödliche Gefahr

Im Jahre 2007 ist die Erde vollständig vernetzt. Ein Großteil der Menschheit vertreibt sich die Zeit mit Online-Spielen. Das größte und beliebteste heißt „The World". Als der junge Kite und sein Freund Orca neugierig an einer Partie teilnehmen, geschieht das Unfassbare: Orca wird während eines Kampfes verletzt und fällt daraufhin ins Koma – in der realen Welt. Kite beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Birgt das Spiel The World ein schreckliches Geheimnis?

„.hack – Infection Part 1" wirkt auf den ersten Blick wie ein typisches Online-Rollenspiel: Monster, Kerker, Schätze – alles drin. Doch das Spiel findet nicht wirklich im Internet statt, alles ist fest vorgegeben. Es wird nur die Illusion einer Online-Spielwelt erzeugt – ein Rollenspiel im Rollenspiel sozusagen.

Urteil: Die Idee eines Pseudo-Onlinespiels ist reizvoll, die Inszenierung misslungen. Dafür ist die Geschichte einfach nicht packend genug, die technische Umsetzung zu altbacken. Und eine nervtötend geführte Spielkamera gibt der kümmerlichen, nur „ausreichenden" Vorstellung den Rest.

TESTERGEBNIS

.hack – Infection Part 1[1]



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

[1] sprich: „dott häck – infecktschen part wann"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,09
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,93
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,93
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,93 x 49,99 = 196,46 = ungenügend

Forbidden Siren

Actionspiel für Playstation 2 | Fluch der bösen Tat: Das Bergdorf Hanyuda birgt ein Geheimnis. Lüften Sie es!

Das Dorf Hanyuda versinkt im Chaos. Wo eben noch ein verträumter Bach durch den verschlafenen Ort geflossen ist, bahnt sich urplötzlich ein Strom aus Blut den Weg durch eine triste Landschaft. Und aus den einst freundlichen Bewohnern sind ebenso schnell lebende Tote geworden, die jeden Eindringling zu vernichten trachten.

Nur zehn Dorfbewohner konnten dem Albtraum vorerst entgehen. In sage und schreibe 78 Spielabschnitten geleiten Sie die Überlebenden durch ihre Siedlung. Alle Personen, deren Rollen Sie spielen, verfügen jedoch über besondere mentale Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, die Umgebung aus der Sicht des Gegners zu betrachten. Geraten Sie also etwa ins Blickfeld eines Scharfschützen-Zombies auf dem Dach, so können Sie auf dessen Sicht umschalten und dann den richtigen Moment abpassen, um an ihm vorbeizuhuschen.

Urteil: Klingt interessant, doch: Die neue Idee, die in „Forbidden Siren" zum Einsatz kommt, kann das Spiel kaum mehr retten. Wenn Sie sich gruseln wollen, gehen Sie woanders hin – in Hanyuda ärgern Sie sich nur. Das Spiel ist allenfalls ausreichend.

SPIELVERLAUF



1 Nach einem verwirrenden Eingangsfilm stehen Sie vor einem Laster.



2 Ein Monster nimmt Sie ins Visier (Kreis, Szene aus Sicht des Gegners).



3 Vorsichtig bringen Sie sich an dem Angreifer vorbei in Sicherheit.



4 Sie begegnen einer geheimnisvollen Frau. Kann sie Ihnen helfen?

TESTERGEBNIS

Forbidden Siren[3]



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

[3] sprich: „Forbidden Ssairen"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,74
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,63
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,63
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,63 x 59,90 = 217,44 = ungenügend

Rise to Honour

Actionspiel für Playstation 2 | Solide Handarbeit: Kung-Fu-Meister Jet Li mischt ein Verbrechersyndikat auf

Nach Leinwandhits wie „Lethal Weapon 4" ist nun ein Videospiel das Podium für den Kampfsportler Jet Li. Hier leiht er seine Gesichtszüge und fliegenden Fäuste dem Leibwächter Kit in Diensten des Gangsterbosses Chiang, der bei einem Attentat schwer verletzt wird. Im Sterben bittet der Chef Kit um einen letzten Gefallen: Er soll Chiangs in San Francisco lebender Tochter einen Brief übergeben. Aus Angst, dass dessen Inhalt brisant sein könnte, will der neue Chef des Gangstersyndikates die Übergabe unbedingt verhindern. Kit hat auf der Reise nach Amerika also die halbe Unterwelt Hong Kongs am Hacken. Bei der Jagd durch die Straßen und über die Dächer chinesischer und amerikanischer Metropolen wird Kit in spektakuläre Massenschlägereien verwickelt und muss tief in die Trickkiste des asiatischen Kung-Fu-Kinos greifen.

Urteil: Jet Lis Kampfmanöver sind zwar schön anzusehen, aber keineswegs so spektakulär und abwechslungsreich wie im Kino. Größtes Manko ist die schwierige Steuerung der Kampfaktionen mit dem rechten Analogstick. Trotz stimmungsvoller Optik gewährt die Klopperei allenfalls ein „befriedigendes" Spielerlebnis.

SPIELVERLAUF



1 Leibwächter Kit greift auch mal zum Stuhl, um seinen Chef zu beschützen.



2 Nützt aber alles nichts – der alte Herr wird aus dem Hinterhalt erschossen.



3 Doch den letzten Auftrag des toten Bosses will Kit noch erledigen.



4 Der Einsatz führt Kit in die USA – und mitten in wüste Straßenkämpfe.

TESTERGEBNIS

Rise to Honour[2]



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

[2] sprich: „Rais tu Onner"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,43
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,40
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,40
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,40 x 59,90 = 203,66 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



DTM Race Driver 2

Rennspiel für Xbox | **Dieses Spiel hat das Zeug zum Renner. Sogar Lust auf Laster wird hier prompt befriedigt**

Als Neuling im Rennzirkus haben Sie's nicht leicht. Ihr Teamchef verlangt Siege, aber das knappe Budget lässt wenig Spielraum für Neukauf und Tuning von Autos. Nehmen Sie die Herausforderung trotzdem an? Klar, denn wo die Technik noch nicht ganz konkurrenzfähig ist, zählt nur Ihr Talent! In „DTM Race Driver 2" stehen Ihnen zum ersten Mal fast alle Rennklassen offen, die der Motorsport so zu bieten hat. Die Einsteiger-Riege kann noch fast als Fahrschule durchgehen: Ihre ersten Sporen verdienen Sie sich im engen Cockpit eines Formel-Ford-Renners, den Fortgeschrittene schon mal mitleidig als „Seifenkiste" verunglimpfen. Die kleinen Apparate sind aber nicht ohne, sondern bocken mit äußerst zickigem Fahrverhalten.

Damit erweisen sie sich als ideales „Vorprogramm" zu jenen ausgewachsenen PS-Monstern, die Sie bändigen dürfen, sobald Sie die Formel-Ford-Meisterschaft gewonnen haben. Schon nach den ersten Siegen werden die Sponsoren größerer Teams auf Sie aufmerksam und bieten Ihnen Testfahrten an. Bleiben Sie dabei erfolgreich auf Kurs, dann winken ein Platz im Rennstall und jede Menge Geld für die „Kriegskasse".

Nach jeder Meisterschaft sehen Sie einen kleinen Zwischenfilm, der Ihre Rennfahrerkarriere weiterspinnt. Alle Videosequenzen zusammen bringen es auf stattliche 40 Minuten, aber keine einzelne dauert länger als 45 Sekunden – die Rennpausen halten sich mithin in Grenzen. Gut so, denn Sie können es sicher kaum erwarten, am Steuer des brandneuen Aston Martin DB 12 Platz zu nehmen, tonnenschwere Sattelzugmaschinen über die Piste zu prügeln oder mit Rallyeautos mächtig Staub aufzuwirbeln.

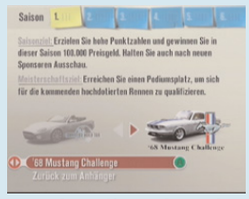
Schäden am Wagen wirken sich auf das Fahrverhalten aus, und zwar gründlich. Sogar die Einbaulage des Motors und die Gewichtsverteilung auf den Achsen haben Einfluss auf die Straßenlage. Und ist die Kiste richtig ruiniert, dann heißt es: zurück an den Start. Die Darstellung der 35 Fahrzeugtypen und 43 bekannten Rennstrecken – vom Hockenheimring bis zur legendären Road America – ist fast fotorealistisch. Weitblick bis zum Horizont, kein Ruckeln, keine plötzlich vor Ihnen „aufploppenden" Objekte. So soll es sein! Auf den Wagen glitzern realistische Lichtreflexe, die jede der rasant geschnittenen Wiederholungen nach den Rennen zum Festival für die Sinne machen.

Urteil: Jedes Auto fährt sich anders. Da haben sich offenbar versierte Spieleentwickler lange und erfolgreich mit der Straßenlage jedes Wagentyps beschäftigt. Schon dieser Teilaspekt verschafft DTM Race Driver 2 einen kräftigen Vorsprung. Als Xbox-Live-Abonnent dürfen Sie denn auch auf elf Konkurrenten in aller Welt herausfahren. Aber lassen Sie sich damit Zeit, und reifen Sie erst mal in aller Ruhe zum gestandenen Rennprofi. Es lohnt sich, denn dieses wirklich „gute" Rennspiel macht auch im Alleingang viel Spaß.

SPIELVERLAUF



1 Los geht's mit einem Oldtimer-Rennen. Ihr Teamchef begrüßt Sie.



2 Fahren Sie Ford – und zwar nicht irgendeinen, sondern den 68er Mustang.



3 Sekunden vor dem Start: Auch die Konkurrenz tritt mit dem gleichen Wagentyp an. Hier zählt nur Ihr Können. Wer gut wegkommt, macht in der ersten Runde Plätze gut.



4 Sie haben sich sattelfest gezeigt. Zur Belohnung für den ersten Sieg sehen Sie die wild gewordene Mustang-Herde in einer rasant geschnittenen Wiederholung galoppieren.



5 Klappt doch! Die ersten Sponsoren melden sich bei Ihnen im Wohnwagen.



6 Die Marke bleibt, das Auto wechselt: Ein Formel-Ford-Rennen steht an.



7 Platz eins mit der „Seifenkiste" – das Telefon steht nicht mehr still.

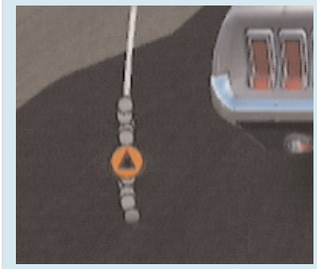


8 Ihr nächster Arbeitsplatz ist ein renntauglicher Nissan Skyline.

SPIELDETAILS



Zur Anzeige gebracht: Im Tachometer werden beschädigte Baugruppen des Autos symbolisiert.



Zur Strecke gebracht: Am linken Bildrand zeigt eine kleine Teilkarte den weiteren Kursverlauf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Gas geben

L1-Taste: Bremsen

A-Taste: Nach hinten sehen

Schwarze Taste: Ansicht ändern

TESTERGEBNIS

DTM Race Driver[1] 2



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

[1]sprich: „RäiS Draiwer"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,32
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,73
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,73
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,73 x 59,90 = 103,63 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Entfesselnder Beginn: Sam muss sich von Handschellen befreien.



2 Der erste Auftrag führt Herrn Fisher zur amerikanischen Botschaft.



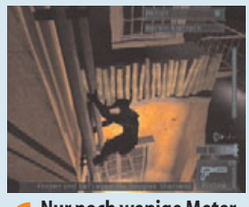
3 Kopfüber in die Nacht: Sam hängt sich wieder mal voll in seinen Einsatz und entert die Botschaft auf akrobatischem Wege. Auch im Kopfstand ist der Mann zielsicher.



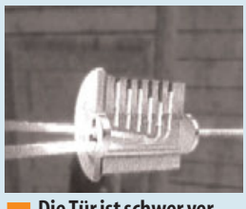
4 Schlechte Zeiten für Dunkelmänner: Mit seinem Nachtsichtgerät ist Sam im Vorteil, kann eine unvorsichtige Wache überrumpeln und ein wenig ausquetschen.



5 Per Thermosicht kommt der Agent auch sicher durch vermintes Terrain.



6 Nur noch wenige Meter trennen ihn vom Eingang der Botschaft.



7 Die Tür ist schwer verriegelt. Doch Sam Fisher knackt jedes Schloss.



8 Jetzt nur noch eine Wache ausschalten – das dürfte zu schaffen sein.



Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Actionspiel für Xbox | **Die Lebensweisheit der Superagenten: Laufen ist Silber, Schleichen ist Gold**

Der indonesische Rebellenführer Suhadi Sadono und seine Organisation Dorah Dan Doa überziehen das Inselreich mit Angst und Terror. Als sie die amerikanische Botschaft in Osttimor unter ihre Kontrolle bringen, klingelt das rote Telefon: Der eiskalte und lautlose Topagent Sam Fisher soll Sadono und seine Truppe ganz allein unschädlich machen. Als schleichender Schatten heften Sie sich in der Rolle des gestählten Agenten an Sadonos Fersen. Ihre Einsatzorte sind so unterschiedlich wie Ihre Einsatzziele: Geiselbefreiung in Osttimor, Aufklärung in und an einem fahrenden Zug in Richtung Südfrankreich oder Vernichtung eines Drogenlabors im kambodschanischen Dschungel.

Dabei verlässt sich Sam keineswegs allein auf seine Feuerkraft: Der Schatten ist sein bester Freund, also nutzt er den, wo er nur kann, um von den immer aufmerksamen Wachen nicht gesehen zu werden. Nebenbei helfen Sam noch allerlei Ausrüstungsgegenstände, die nötige Übersicht zu behalten: Per Nachtsichtgerät wird die Nacht zum Tag, und die flexible Optik hilft Mr. Fisher Räume auszukundschaften, bevor er überhaupt die Tür geöffnet hat.

So läuft das Spiel denn auch äußerst spannend und abwechslungsreich ab, und das ohne viel Radau. Denn nur selten hat Sam die Erlaubnis, wahllos um sich zu schießen. Vorsicht und List sind seine bevorzugten Tugenden und führen fast immer zum erfolgreichen Abschluss eines Einsatzes.

Haben Sie die acht langen Einsätze hinter sich gebracht, und sind Sie im Besitz eines Abonnements fürs Netzwerk Xbox-Live? Dann geht der Spaß online erst richtig los: Mit bis zu vier Personen tummeln Sie sich in verschiedenen Arealen. Eine Partei stellt die gefährlichen Wachleute, die mit Kopflampe und Bewegungsmelder ausgerüstet sind, die Umgebung aber nur aus der Ich-Perspektive betrachten können. Auf der Gegenseite schleichen die Shadownet-Agenten. Die lassen sich wie Sam Fisher im Einzelspielermodus steuern und verfügen über ähnliche akrobatische Fähigkeiten. Aufgabe der Agenten ist, an jeweils festgelegten Punkten Computerterminals zu sabotieren. Die Wachen müssen sie davon abhalten.

Urteil: Mit den verschiedenen technischen Ausrüstungen und Bewegungsfähigkeiten der beiden Parteien kommen äußerst spannende Online-Spiele zustande. Dieses Maß an Pep fehlt dem Solo-Spiel leider fast völlig. Sams Repertoire und Inventar haben sich kaum verändert. Kennen Sie den Vorgänger (Test in COMPUTER BILD SPIELE 1/2003, Urteil: „sehr gut") des Schleichabenteuers, dann haben Sie bis auf eine leicht verbesserte Grafik und weichere Bewegungen des Helden alles schon gesehen. Die famose Online-Variante ist dagegen mal etwas wirklich Neues – und „gutes".

SPIELDETAILS



Der Mann, um den sich alles dreht: Suhadi Sadono überzieht Indonesien mit Angst und Schrecken.



Schleich-Werbung: Zur schnellen Informationsauswertung nutzt Sam sein Sony Ericsson P-900.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Feuern

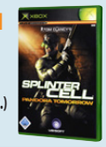
L1-Taste: Ausrüstung nutzen

Y-Taste: Klettern

Schwarze Taste: Spielpause

TESTERGEBNIS

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



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,11
SERVICE	3%	2,82
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,71
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,71
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,71 x 59,90 = 102,43 = ausreichend

[1] sprich: „Tom Klähnzis Splinter Sell – Pändora Tumorroh"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Metal Gear Solid – The Twin Snakes

Actionspiel für Gamecube | Atomwaffen in der Hand von Terroristen – nur einer kann die Welt jetzt noch retten

Alarm in Alaska: Wo sich sonst Elch und Polarfuchs gute Nacht sagen, haben Terroristen eine Entsorgungsanlage für Atomwaffen in ihre Gewalt gebracht. Sie drohen, innerhalb von 24 Stunden einen Sprengkopf zu zünden, wenn ihnen bis dahin nicht der Leichnam ihres Bosses übergeben wird. Agent Solid Snake wurde auserwählt, alleine in die Anlage einzudringen und das Schlimmste zu verhindern.

Snake ist genau der richtige für den heiklen Job. Lautlos wie eine Schlange schleicht er durch die Luftschächte und Korridore, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Waffen werden nur im absoluten Notfall eingesetzt, obwohl Snake ein ganzes Arsenal von der Betäubungspistole bis zum Sturmgewehr zur Verfügung steht. Ein Übersichtsradar zeigt die Position der Wachen und ihrer Sichtfelder an, so dass Snake ihnen ohne Probleme aus dem Weg gehen kann. Nur an den Köpfen der Bande kommt auch er nicht unbemerkt vorbei. Dies sind ehemalige Mitglieder der Spezialeinheit Foxhound, der einst auch Snake angehörte. Einige von ihnen wurden durch genetische Experimente zu übermenschlichen Kampfmaschinen. Wie etwa Psycho Mantis, der die Gedanken anderer lesen und manipulieren kann. Um gegen solche Gesellen anzukommen, muss sich unser Agent schon ein paar besondere Tricks einfallen lassen. Doch es gibt noch andere Gefahren zu überstehen. Ein geheimnisvoller Ninja treibt sich ebenfalls in der Anlage herum und richtet ein wahres Blutbad unter den Terroristen an. Doch er steht nicht auf der Seite von Snake. Seine Ziele bleiben geheimnisvoll.

Immerhin ist das Ein-Mann-Kommando doch nicht ganz auf sich alleine gestellt. Über Funk kommen von verschiedenen Experten regelmäßig Hinweise für das weitere Vorgehen. Außerdem befindet sich unter den Wachen der Terroristen ein Spitzel, der auf Seiten Snakes kämpft. Zusammen infiltrieren die beiden die Anlage und durchsuchen jeden Raum nach Hinweisen auf den Standort einsatzbereiter Atomwaffen. Dabei stoßen sie auf ein Geheimprojekt riesigen Ausmaßes.

Urteil: Ein geheimes Atomwaffenprojekt in eisiger Kälte, das von genmanipulierten Supersoldaten übernommen wird, verspricht ein spannendes Abenteuer. Und dieses Versprechen wird in jeder Beziehung eingehalten. Dazu tragen auch die grandiose Optik und die stimmungsgeladene Musikbegleitung bei. Dieses Abenteuer wäre es allemal wert, verfilmt zu werden. Schade nur, dass die Dialoge lediglich in Englisch und mit deutschen Untertiteln versehen sind. Doch die englischen Stimmen passen hervorragend zu den Akteuren dieses rundum „guten" Actionspiels. ■

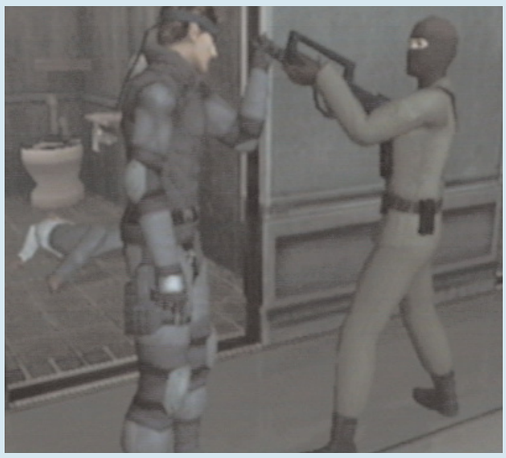
SPIELVERLAUF



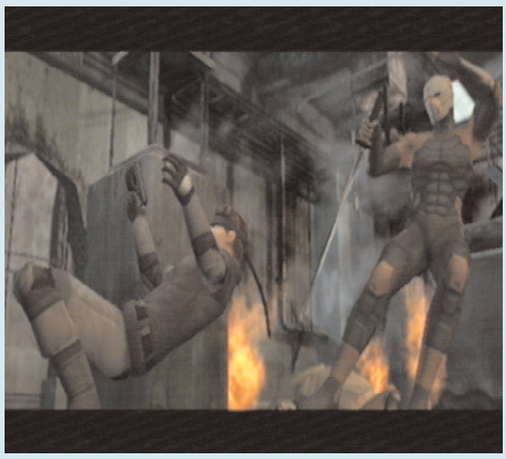
1 Snake sucht einen unauffälligen Weg in die eingenommene Anlage.



2 In einer Zelle findet er den gefangenen Chef des Atomwaffenprojekts.



3 Snake wird von einer Wache entdeckt. Glücklicherweise handelt es sich um keinen Terroristen, sondern um eine Agentin, die Undercover an seiner Seite kämpft.



4 Als Snake eine zweite Geisel befreien will, wird er von einem Ninja attackiert. Dieser geheimnisvolle Kämpfer besitzt eine Tarntechnik und ein sehr scharfes Schwert.



5 Terrorist Vulcan Raven traut sich nur im Panzer, gegen Snake anzutreten.



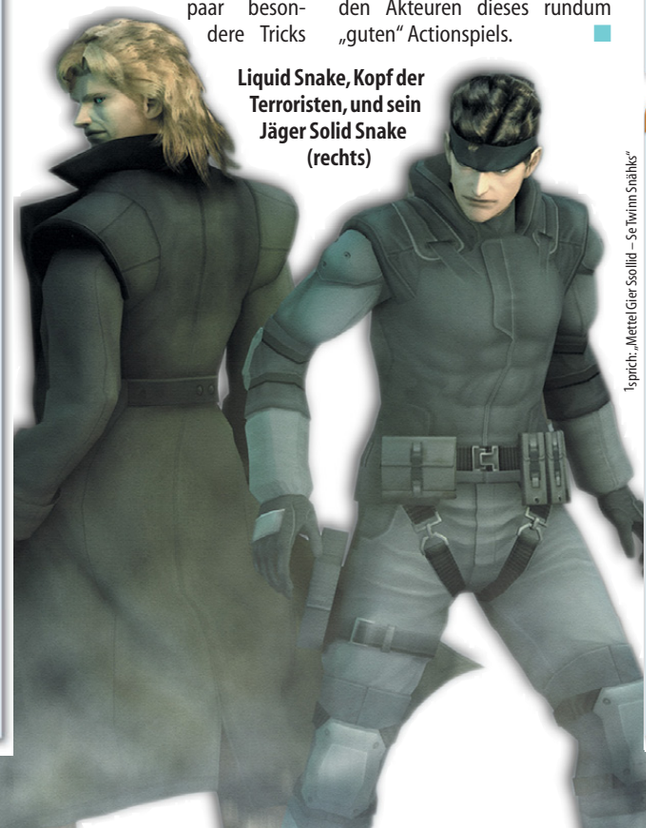
6 In diesem Flur hat vor wenigen Sekunden ein Massaker stattgefunden.



7 Ein Forscher liefert wichtige Infos zum geheimen Waffenprojekt.



8 Ungleicher Kampf: Psycho Mantis kann Solid Snakes Gedanken lesen.



Liquid Snake, Kopf der Terroristen, und sein Jäger Solid Snake (rechts)

SPIELDETAILS



Bereits vor fünf Jahren erschien mit „Metal Gear Solid" für die Playstation der spielerisch und inhaltlich nahezu identische Vorgänger dieses Spiels. Die Gamecube-Version hat eine drastisch aufgewertete Grafikqualität und teilweise geänderte Zwischensequenzen zu bieten. So sieht man etwa in einer Szene die Nintendo-Helden Mario und Yoshi auf einem Monitor stehen (Bild oben). Zudem wurde die Steuerung erweitert. Snake kann nun auch an Geländern und Vorsprüngen entlanghangeln und runterspringen (Bild links).



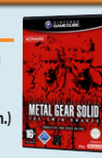
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Schießen
B : Zuschlagen
X : Kriechen
Y : Klettern

TESTERGEBNIS

Metal Gear Solid – The Twin Snakes[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,35
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,50
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,32
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,32
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,32 x 59,95 = 139,08 = mangelhaft

[1]sprich: „Mettel Gier Ssolild – Se Twinn Snähks"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Metroid Zero Mission

Abenteuerspiel für Gameboy Advance | Allein gegen gut organisierte Organismen – da reicht kein Kammerjäger

Weltraumpiraten ist es mit der Attacke auf ein Forschungsschiff gelungen, Muster einer unbekannten Spezies vom Planeten SR388 in ihre Gewalt zu bringen. Es handelt sich um so genannte Metroids, die sich an fremde Lebewesen klammern und deren Lebensenergie entziehen. Forschungsstationen in Piratenhand auf dem Planeten Zebes dienen der Nachzucht von Metroids, die als biologische Waffen genutzt werden sollen.

In der Rolle der Einzelkämpferin Samus Aran werden Sie auf Zebes abgesetzt, um ins Zentrum der Piratenbasis einzudringen. Dort sollen Sie die Lebensform Mother Brain zerstören, die die Festung und sämtliche Piraten beherrscht. So landen Sie, völlig auf sich alleine gestellt, auf dem fremden Planeten. Es dauert nicht lange, und Sie werden entdeckt. Nun müssen Sie zeigen, was in Ihnen steckt, sich mit Ihrer Laserwaffe, später auch mit Bomben und Raketen gegen die Piratenarmee wehren. Besonders hartnäckige Gegner bewachen bestimmte Regionen und können nur mit ausgeklügelter Taktik besiegt werden. Überhaupt ist Nachdenken angesagt. Oft müssen Sie Geheimgänge finden oder Tricks einsetzen, zum Beispiel Gegner einfrieren und dann als „Kletterhilfen" benutzen, um voranzukommen. Und wenn Sie glauben, mit dem Sieg über Mother Brain Ihren Job komplett erledigt zu haben, liegen Sie falsch. Denn dann wird es erst richtig brenzlig …

Urteil: Die düstere Untergangsstimmung von „Metroid Zero Mission" verbreitet selbst auf dem kleinen Bildschirm des Gameboy Advance eine sehr dichte Atmosphäre. Der packende Spielverlauf und die ständig steigenden Anforderungen sowie die immer neuen Fähigkeiten Ihrer Spielfigur werden Sie auf längere Sicht fesseln. So macht es wirklich Spaß, am kleinen Spielgerät die große Welt zu retten – Heldin Samus Aran ist ganz klar eine von den „Guten".

SPIELVERLAUF



1 Zuerst laden Sie an Terminals die Karten für neue Abschnitte herunter.



2 Zusammengerollt (Kreis) passen Sie sogar durch winzige Gänge.



3 Gefahren lauern überall. Während Sie sich gegen riesige Tenktakelarme wehren, dürfen Sie nicht in die Lava fallen.



4 Endlich haben Sie Mother Brain gefunden und eröffnen das Feuer.



5 Doch danach geht's weiter! Und zwar ohne Spezial-Kampfanzug …

TESTERGEBNIS

Metroid Zero Mission[1]



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

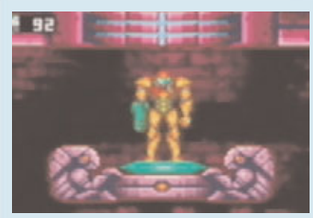
[1]spricht: „Mitroid Siro Mischen"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,58
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,32
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,32
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,32 x 39,99 = 92,78 = ausreichend

SPIELDETAIL



Mit Fahrstühlen bewegen Sie sich zwischen den einzelnen Regionen.

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

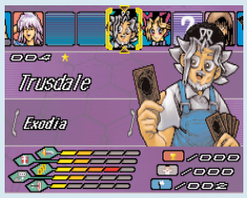
Kartenspiel für Gameboy Advance | Alle Spielkarten auf den Tisch – das große Turnier kann beginnen

Alle haben sich eingefunden. Die kleinen Leuchten und die großen Meister des „Yu-Gi-Oh!"-Spiels treten zum endgültigen Turnier an. Auch Sie sind natürlich eingeladen, sollten sich aber vorher mit den Profiregeln vertraut machen. Denn in diesem Wettbewerb kommen sage und schreibe über 1100 verschiedene Spielkarten zum Einsatz. Damit ist natürlich eine riesige Bandbreite von Spieltaktiken möglich. Um gegen die fintenreichen Vorgehensweisen Ihrer Gegner eine Chance zu haben, können Sie sich drei Kartendecks für unterschiedliche Strategien zulegen. Denn gegen den angriffslustigen Glückspilz Yugi Muto müssen Sie anders spielen als gegen den unbedarften Tristan Taylor. Und um den Tricks des ausgebufften Kartenhändlers Trusdale etwas entgegensetzen zu können, sollten Sie für jede denkbare Situation eine passende Karte im Deck haben. Ein vielseitiges Deck aufzubauen, ist in diesem Spiel relativ einfach. Denn für jeden Sieg werden Sie mit sechs neuen Karten belohnt.

Wer mag, kann sich auch per Link-Kabel mit einem menschlichen Gegner duellieren. Auch das Tauschen von Karten ist auf diese Weise möglich.

Urteil: Hier kommen echte Yu-Gi-Oh!-Profis voll auf ihre Kosten. Eine unglaubliche Kartenvielfalt erlaubt unterschiedlichste Spielstrategien. Langweilig wird es dabei nie. An Anfänger hat jedoch niemand gedacht. Eine Einführung fehlt ganz. Und: Die Präsentation ist schlichter als der Spielumfang. Vor allem die Geräuschkulisse gibt sich arg eintönig. Ein echter Störfaktor sind die vielen englischen Begriffe im Spiel. Mit so vielen kleinen Macken kann ein Spiel nicht besser als „befriedigend" abschneiden.

SPIELVERLAUF



1 Vorsicht! Trusdale, der Kartenhändler, ist ein sehr starker Gegner.



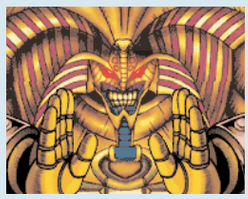
2 Während Sie Ihre Monster in Stellung bringen, legt er seine Fallen aus.



3 Die Fallgrubenkarte befördert Ihren stärksten Kämpfer sofort nach der Aktivierung direkt auf den Friedhof.



4 Trusdale sammelt währenddessen die Körperteile der „Verbotenen".



5 Indem er Exodia beschwört, gewinnt Trusdale dieses Duell.

TESTERGEBNIS

Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament[2] 2004



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

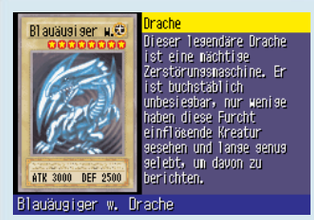
[2]spricht: „JU-Gi-Oh! Wörldwaid Tschämpjenschipp Tornement"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,88
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,12
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,12
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,12 x 49,95 = 155,84 = ungenügend

SPIELDETAIL



Das stärkste Monster im Spiel ist der blauäugige weiße Drache.

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.

GÜTER TRENN

Actionspiel für PC |
Rache nach der Trennung – mit der Kettensäge

INSTALLATION

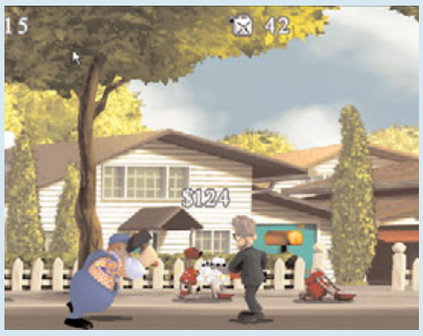
Sollten Sie Schwierigkeiten haben, ein Spiel auf Ihrem PC zu installieren, greifen Sie nicht zur Kettensäge, sondern lesen Sie die Installationshinweise auf Seite 150 nach.

INHALT

Sie schienen das perfekte Paar zu sein. Sie wollten alles teilen, bis an ihr Lebensende. Jetzt teilen sie die Möbel und zwar geradewegs in der Mitte. Als Mr. und Mrs. Smith sich trennen, ist es vorbei mit der Freundlichkeit. Sie will sich das gesamte Hab und Gut unter den Nagel reißen, er dreht daraufhin durch. Gütertrennung auf die radikale Tour heißt seine Devise. Kurzerhand greift er sich eine Kettensäge und beginnt das gesamte Mobiliar zu zerkleinern. Sie sind Mister Smith ...

Schauplatz ist zunächst die Vorstadt. Genauer gesagt, Ihre eigene Straße. Sie kommen gerade geschafft von einem langen Arbeitstag nach Hause. Mit Entsetzen stellen Sie fest, dass Ihre Ex-Frau Ihnen nun auch noch die letzten Möbel nehmen will. Das Interieur steht schon auf dem Bürgersteig, die Möbelpacker haben bereits mit der Arbeit begonnen. Das reicht! Sie lassen einmal die Kettensäge aufheulen, um die Arbeiter zu verscheuchen, und schreiten zur Tat. Zersägen Sie das Mobiliar so schnell es geht, denn schon bald wird Ihre Frau auftauchen und versuchen, Sie an Ihrer persönlichen Frustbewältigung zu hindern. Auch die Möbelpacker und

SPIELVERLAUF



1 Es ist ein Sägen, ein ständiges! Weil Ihre Ex-Frau zu habgierig ist, zerstören Sie die gesamten Möbel die vor dem Haus herumstehen.



2 Aber lassen Sie sich nicht von den Möbelpackern erwischen. Wenn diese aufgebracht auf Sie zustürmen, sollten Sie fliehen.



3 Bei genügend Sicherheitsabstand ist es jedoch sinnvoller, dem Verfolger tief in die Augen zu schauen und die stimmgewaltige Kettensäge ordentlich aufheulen zu lassen. Dem Widersacher wird dann der Schreck in die Beine fahren und er nimmt selbige in die Hand.



4 Wenn einer der Anwälte Sie zu fassen kriegt, kostet Sie das wertvolle Zeit, die Ihnen später bei der Abrechnung der Bonus-Punkte fehlt.



5 Am gefährlichsten ist jedoch Ihre Ex-Frau. Sie stürmt unvermittelt und wie eine Furie auf Sie zu, um Ihrem Treiben ein Ende zu setzen.



6 Wenn Sie nicht schnell genug reagieren, indem Sie flüchten oder ihr mit der Kettensäge drohen, wird sie Sie überwältigen.



7 In späteren Abschnitten haben Sie es mit immer mehr Störenfrieden und Möbelstücken zu tun. Seien Sie daher stets aufmerksam.

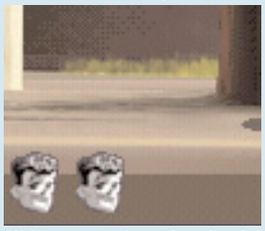
SPIELDETAILS



Verjagen Sie Möbelpacker, die sich kratzen, sonst packen ...



... diese Ihre Möbel in Kisten, die Sie auch zersägen müssen.



Links unten sehen Sie, wie oft Sie erwischt werden dürfen.



Schnell mal rechts ran und weiter. Tanken muss sein.



andere Aufpasser versuchen, sich Ihnen in den Weg zu stellen und Anwälte reduzieren Ihr Ergebnis durch Strafbescheide, wenn sie Sie erwischen. Außerdem hat die Kettensäge naturgemäß einen sehr kleinen Tank, Sie müssen also zwischendurch immer wieder Treibstoff nachfüllen. Wenn es Ihnen gelingt, bestimmte Möbelstücke ohne Unterbrechung durchzusägen, weil Sie nicht durch Spritmangel oder Aufpasser gestört werden, erhalten Sie eine Bonusprämie. Insgesamt warten 30 Spielabschnitte auf Sie, in denen die Möbelstücke zahlreicher und robuster werden, und Möbelpacker, Wachen und Ihre Frau erheblich mehr Druck machen. Zudem werden Sie die Kettensäge noch an zwei weiteren Schauplätzen schwingen. Warum dies allerdings ausgerechnet ein Stadtpark und das Stadtzentrum sein müssen, und wie Ihre Möbel dort hingekommen sind, bleibt unklar.

BEDIENUNG

Sie steuern die Spielfigur mit den Pfeiltasten ← und → in die entsprechende Richtung. Durch einen Druck auf K zerkleinern Sie herumstehende Möbel. Mit der Pfeiltaste ↑ verscheuchen Sie Personen, die Ihnen an die Kettensäge wollen und mit der Pfeiltaste ↓ füllen Sie Sprit an herumstehenden Kanistern auf. Durch die Menüs gelangen Sie am einfachsten per Maussteuerung, können aber wahlweise auch die Pfeiltasten und R benutzen.

URTEIL

Das Thema Gütertrennung böte sicher eine Menge interessanter Möglichkeiten für ein Computerspiel. Von der ernsthaften Scheidungssimulation bis zum bitterbösen Austeilen hunderter von Gemeinheiten im Stile des Kinoerfolges „Der Rosenkrieg". Leider beschränkt sich Gütertrennung XXL auf ein absolut minimalistisches Spielprinzip. Außer Leute verjagen und Möbel zersägen passiert wirklich absolut gar nichts Für ein kleines Spielchen zwischendurch mag das „ausreichend" sein, doch langfristig sägt der Titel ganz gehörig an den Nerven.



Mr. Smith hat genug. Jetzt greift er zur Säge.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gütertrennung XXL

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

Hersteller: Phenomedia

Info: Tel. 02327-9970 (0,122 €/Min.) Fax 02327-997411 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

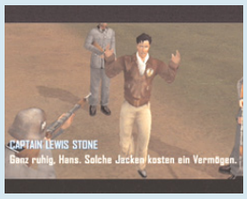
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Aufgrund des minimalistischen Spielprinzips fällt der Einstieg leicht.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Immer die gleichen Gegner und nur eine einzige Aufgabe sorgen bereits nach kürzester Zeit für gesteigerte Langeweile. Das ist deutlich zu wenig.	6,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Es gibt nur einen Spielmodus. Dort sägen Sie, bis das Kettenblatt glüht.	6,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nur drei Hintergrundbilder und spärliche Bewegungen der Akteure sind zu dürftig.	4,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Möbelknirschen, eine Melodie und die Kettensäge bilden den Klangteppich.	5,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Bis auf eine kurze Erklärung sind keine Texte vorhanden.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist simpel und zweckmäßig und daher schnell zu berherrschen.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,88**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	Keins	
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	Keins	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.phenomedia.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
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%	ja (36 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	0,000%	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	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,99**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/nein	6,00
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%**		**3,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**4,17**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**4,17**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		4,17 x 10,00 = 41,70 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

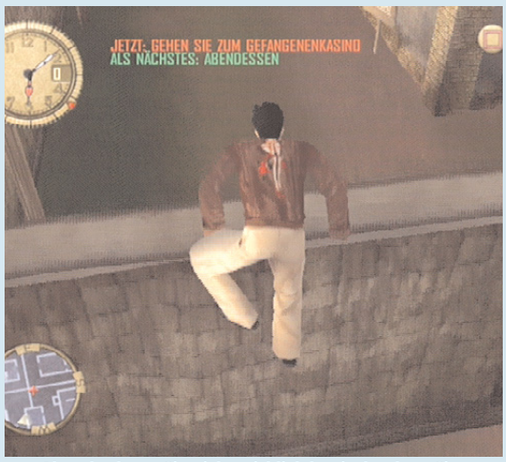
SPIELVERLAUF



1 Abgeschossen – so beginnt Ihre „Karriere" als Kriegsgefangener.



2 Eine kesse Lippe nützt nichts – der Lagerkommandant gibt den Ton an.



3 Aber das kann Sie nicht wirklich beeindrucken. Sie verlieren keine Zeit und arbeiten sofort am Fluchtplan. Auch Mauern und Zäune sind für Sie kein Hindernis.



4 Schon nach kurzer Zeit finden Sie in abgelegenen Baracken wichtige Gegenstände, hier Geld und Schlüssel (Kreise), die sich durch heftiges Blinken verraten.



5 Aber Sie schaffen's nicht alleine, sondern müssen in Gesprächen Rat suchen.



6 Gehen Sie auf Ihren Entdeckertouren den Wachen (Kreis) aus dem Weg!



7 Erwischt man Sie bei einem Regelbruch, geht's für eine Nacht in den Bau.



8 Kleine Zeitsprünge sind möglich, um extreme Wartezeiten zu vermeiden.



Prisoner of War

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Im Gefangenenlager hängen Sie nur einem Gedanken nach: nichts wie weg hier

Sie sind Lewis Stone, ein echter Draufgänger. Ein Pilot der U.S. Air Force, der bereits mehrfach durch Gehorsamsverweigerung aufgefallen ist. Andererseits schätzt man durchaus Ihre Entschlusskraft und Ihre Fähigkeit, selbstständig zu handeln. Deshalb betraut die Truppe Sie auch gerne mit Spezialaufträgen. Ach ja, eines sei nicht verschwiegen: Sie leben vor mehr als 60 Jahren, Ihr „Abenteuerspielplatz" ist der Zweite Weltkrieg …

Während eines Aufklärungsfluges über Deutschland werden Sie und Ihr Fotograf abgeschossen. Fallschirme retten Ihnen zwar das Leben, aber nicht die Freiheit. Deutsche Truppen nehmen Sie gefangen und inhaftieren Sie im Gefangenenlager. Nein, das ist kein Ort für Sie. Da gibt's nur eins: raus hier, aber schnell! Außer Ihrem treuen Gefolgsmann beteiligen sich zwei weitere Gefangene an der Ausbruchsplanung – mit wichtigen Einzelheiten über den Aufbau des Lagers, mit Ablenkungsmanövern oder hilfreichen Utensilien, etwa Schuhcreme zur Gesichtstarnung auf Erkundungsgängen bei Nacht.

Unauffälliges Verhalten ist oberstes Gebot. „Prisoner of War" ist kein Actionspiel. Wenn Sie auffallen, gibt es Ärger mit den deutschen Wachen, und Sie werden für eine Nacht in Einzelhaft gesperrt oder schlimmstenfalls sogar angeschossen. Dann wachen Sie im Lazarett auf. Das alles kostet Zeit und wirkt sich nicht gut auf Ihre Bewertung aus.

Bewertung? Ja, für jede gelöste Aufgabe gibt's eine Note, die von Ihrem Zeitbedarf und der Zahl der benötigten Hinweise abhängt: je weniger, desto besser. Achten Sie also nicht nur auf Wachen, sondern auch auf Gesprächsinhalte. Ohne Tipps und Teamarbeit kommen Sie nämlich nicht weit. Auch die Umgebung will gewissenhaft untersucht werden. Oft finden Sie Gegenstände, die sich als hilfreich erweisen. Über den Einsatz der Objekte brauchen Sie sich in der Regel keine Gedanken zu machen. Das Spiel gibt automatisch die richtige und einzige Funktion vor, die Sie dann nur noch per Knopfdruck auslösen müssen. Beim Betreten neuer Räume ist da schon mehr Vorsicht geboten. Um nicht einer Wache in die Arme zu laufen, sollten Sie lieber zuvor durchs Schlüsselloch lugen.

Urteil: Flucht aus dem Gefangenenlager – das ist der richtige Stoff für ein actionbeladenes Abenteuer. Im Prinzip jedenfalls. Prisoner of War entpuppt sich dagegen leider als Langweiler, der ruhig bis träge dahindümpelt. Leute befragen, ein wenig herumschleichen und im Übrigen die Zeit totschlagen, um den richtigen Augenblick abzuwarten – das ist der Schlüssel zum Erfolg.

Das Speichersystem verhindert überdies wirksam jedes Aufkommen von gepflegter Spannung, denn der effektivste Spielansatz ist, solange herumzuprobieren, bis Sie die Lösung kennen. Dann laden Sie einfach den letzten Spielstand, machen Ihre Missgeschicke dadurch ungeschehen und kassieren für den optimalen Lösungsweg auch noch eine Superwertung. Die kassiert das Spiel aber nicht. Es ist nämlich nur „ausreichend".

SPIELDETAILS



Augen auf! Bevor Sie einen Raum betreten, sollten Sie wissen, was Sie erwartet. Hier ist es nur der Koch.



Rechts oben werden mögliche Aktionen gezeigt (Kreis). In diesem Fall können Sie unters Bett kriechen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Aktionstaste 1
■ : Aktionstaste 2
● : Ducken
L1 : Perspektive wechseln

TESTERGEBNIS

Prisoner of War[1]



Hersteller: AK-Tronik – Die Pyramide
Info: Tel. 01909-00045 (1,24 €/Min.)
kein Fax

[1]sprich: „Prisener off Wohr"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,10
SERVICE	3%	4,48
INSTALLATION	5,4%	3,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,33
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	5,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,25
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	4,09
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	ausreichend	4,09
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

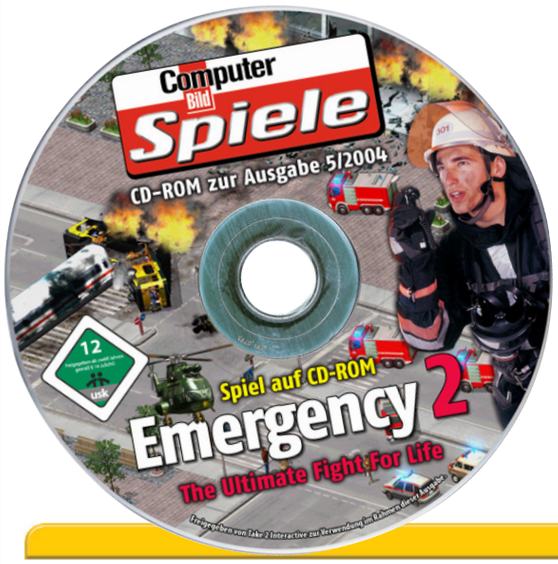
Preis: 20,00 €
Preis bei Markteinführung: 59,99 €
Preis-Leistungs-Verhältnis: 4,09 x 20,00 = 81,80 = befriedigend

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.





Los geht's

Auf den folgenden Seiten wird Ihnen Schritt für Schritt erklärt, wie Sie das Spiel „Emercency 2 – The Ultimate Fight For Life" und sonstige Inhalte der Heft-CD-ROM installieren und spielen



ALLGEMEINES

So starten Sie

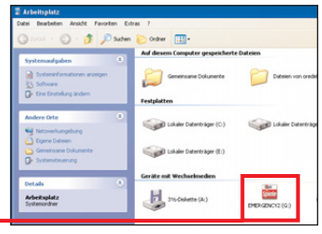
Falls Sie die Heft-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und lesen gleich jeweils bei Schritt 1 der Einzelanleitungen weiter, um die Progamme zu installieren. **Achtung:** Für den Fall, dass es mit einzelnen Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie ATI- und Nvidia-Treiber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





Direct-X 9.0b (läuft erst ab Windows 98)

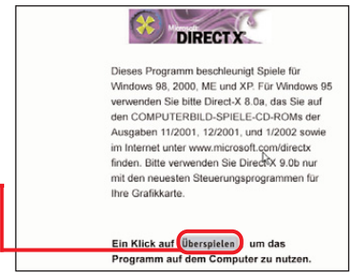
1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0b" installieren möchten, klicken Sie zuerst auf Direct-X 9.0b.

Direct-X 9.0b 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.

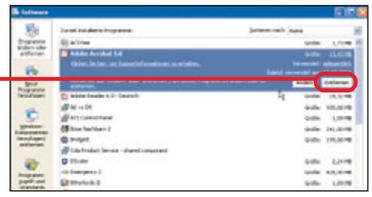
2 Klicken Sie anschließend auf Überspielen, auf Ich stimme den Bedingungen des Vertrags zu, dann zwei Mal auf Weiter und schließlich noch auf Fertig stellen.





Adobe Reader 6.0.1 (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.



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 Fertig stellen klicken.



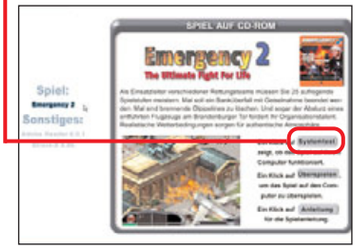
PC-Mindestanforderungen

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.



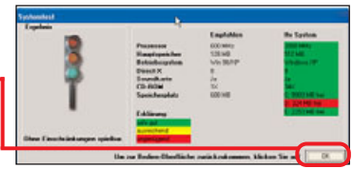


Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers.

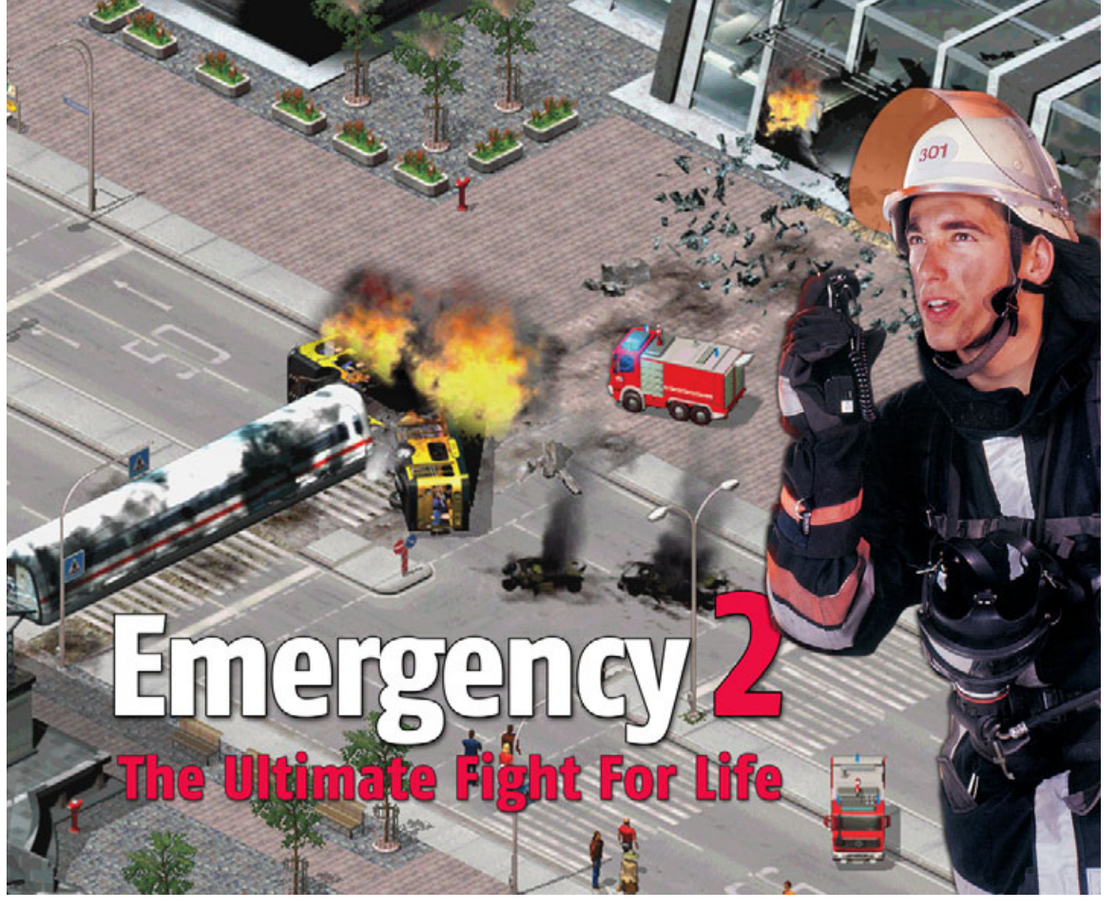
Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. So läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert es wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer 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.



Strategiespiel für PC | Leben retten, Verbrecher fangen und Brände löschen. Alles keine Katastrophe, denn jetzt sind Sie ja da

Als Einsatzleiter übernehmen Sie in „Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life“ die Koordination von Feuerwehr, Polizei und Rettungskräften und müssen in 25 spannenden Einsätzen das Leben Unschuldiger retten. Dabei kommt es vor allem auf Organisationstalent und das perfekte Zusammenspiel der diversen Einsatzkräfte an. In diesem Spiel können Sie auf je rund zehn Polizei- und Rettungs- sowie 20 Feuerwehreinheiten zurückgreifen. Zu Spielbeginn stehen Ihnen zwar nur Standardkräfte zu Verfügung, doch mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Rettungseinsatz steht Ihnen mehr Geld für bessere Ausrüstung und Einsatzkräfte zur Verfügung. Vergessen Sie nicht, gerade bei komplexen Rettungseinsätzen gelegentlich Ihre Fortschritte zu speichern. Dann müssen Sie nach einer Spielunterbrechung nicht den gesamten Einsatz von vorne beginnen, sondern können vom rettenden Spielstand aus weiter arbeiten.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

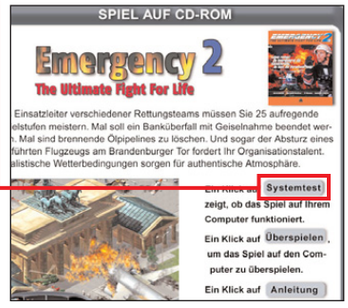
- Pentium-3 600 MHz
- 128 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.174
- Windows 98/XP
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- 600 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

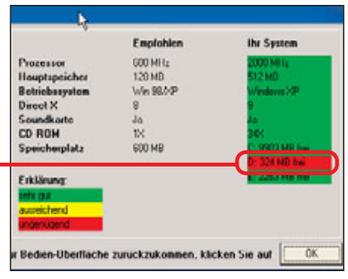
1 Um die Installation von „Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life“ von der Heft-CD-ROM zu starten, klicken Sie in der geöffneten CD-ROM-Oberfläche auf Emergency 2.



2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie zuerst 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 technische Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel problemlos zum Laufen zu bringen.



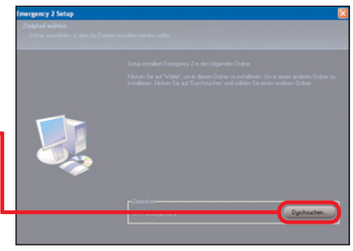
4 Fiel der Systemtest positiv aus (alle Felder grün), so können Sie das Spiel jetzt installieren.

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

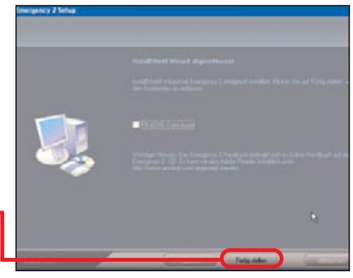


6 Sie sehen daraufhin das Installationsmenü des Spiels. Klicken Sie darin auf Weiter >, anschließend auf Ja, um mit der Installation zu beginnen.

7 Falls Sie das Spiel nicht in dem vom Programm vorgeschlagenen Verzeichnis installieren möchten, können Sie hier mit Durchsuchen... ein anderes Verzeichnis wählen. Sind Sie mit den Einstellungen zufrieden, klicken Sie auf Weiter >.



8 In den folgenden zwei Fenstern klicken Sie ebenfalls jeweils auf Weiter >, um fortzufahren.

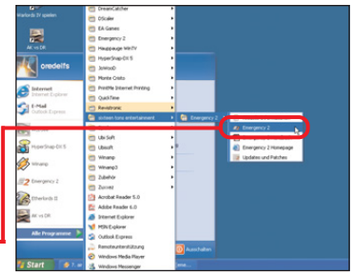


9 Ist der Kopiervorgang abgeschlossen, löschen Sie mit einem Mausklick den Haken vor der Zeile ☑ README-Datei lesen und beenden die Installation mit Fertig stellen.

Spiel starten

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

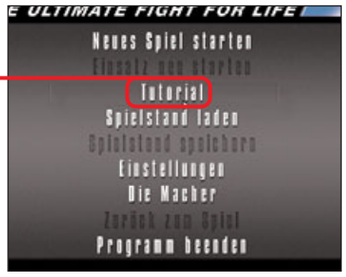
2 Klicken Sie nun auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf die Einträge sixteen tons entertainment und Emergency 2, schließlich auf Emergency 2, um das Spiel zu starten.



Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

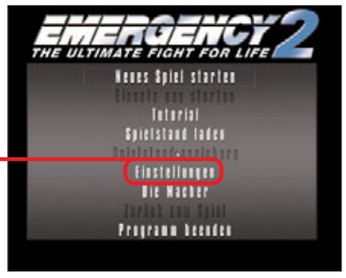
3 Ist das Spiel geladen und das Hauptmenü geöffnet, wählen Sie am besten zuerst den Punkt **Tutorial**, um anhand der kurzen Einführungsaufgaben die Steuerung zu erlernen.

4 Sind Sie bereits mit der Bedienung vertraut und möchten lieber sofort loslegen, so wählen Sie den Eintrag **Neues Spiel starten**.



Spieleinstellungen

1 Möchten Sie grundlegende Einstellungen, wie Grafikdarstellung oder Ton des Spiels, verändern, so klicken Sie im Hauptemnü auf **Einstellungen**.



2 Klicken Sie im Einstellungsmenü auf die Einträge **Spiel**, **Grafik** oder **Sound**. In den verschiedenen Menüs können Sie die Einstellungen entweder durch das Anklicken von Häkchen oder bei gedrückter linker Maustaste per Schieberegler individuell Ihren Bedürfnissen anpassen.

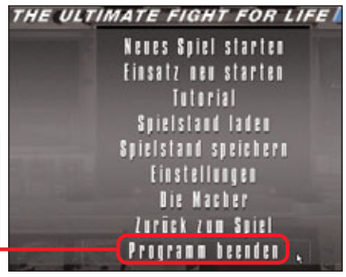


Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie Esc, um zurück ins Hauptmenü zu schalten.

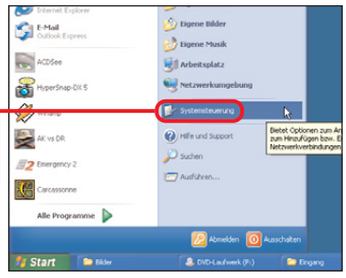
2 Im Hauptmenü können Sie den Punkt **Zurück zum Spiel** wählen, wenn Sie nach einer Pause weitermachen wollen. Oder Sie klicken auf **Programm beenden**, um zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.

3 Bestätigen Sie anschließend Ihre Entscheidung mit einem Mausklick auf **Ja**.



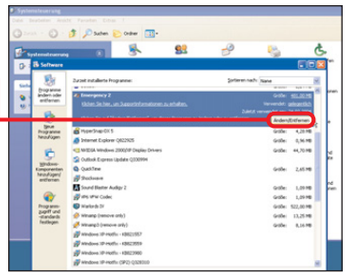
Spiel entfernen

1 Um Emergency 2 wieder von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie zuerst auf **Start**, dann auf **Systemsteuerung** und danach auf **Software**.



2 Im geöffneten Software-Auswahlfenster wählen Sie per Mausklick den Spieleintrag „Emergency 2“ aus.

3 Klicken Sie dann auf **Ändern** und **Entfernen**, und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit **Ja**, um mit dem Löschvorgang zu beginnen.



4 Klicken Sie schließlich noch auf **OK**. Das Spiel ist damit von der Festplatte entfernt.

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Emergency 2 FORTSETZUNG

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einsatzzentrale



Von der Einsatzzentrale aus koordinieren Sie alle Ihre gefährlichen Rettungseinsätze. Hier finden Sie die nötigen Informationen für Ihre Einsatzplanung und können je nach Bedarf Ihre Hilfskräfte anfordern. Die Landschaftskarte 1, die Sie durch Anklicken mit der linken Maustaste vergrößern können, zeigt Ihnen eine grobe Übersicht der Umgebung am Unfallort. Der große Bildschirm in der Mitte 2 zeigt zu Spielbeginn immer den Einsatzort, zu dem Sie ausrücken müssen. Läuft Ihr Einsatz bereits, so wird immer der Ort gezeigt, an dem Sie die Spielkarte verlassen haben, um in die Einsatzzentrale zurückzukehren. Auf der Satellitenkarte 3 sehen Sie eine Übersicht des Einsatzgebietes und Ihrer Einsatzkräfte, allerdings gibt's dort nur dann ein Bild, wenn Sie das Satelliten-Kommunikationsfahrzeug der Feuerwehr einsetzen. Die Monitore links unten im Bild zeigen die Basisstationen Ihrer Einsatzkräfte. Ein Klick auf das jeweilige Monitorbild, und Sie landen direkt vor der Wache von Feuerwehr 4, Polizei 5 oder Rettungskräften 6. Am Terminal 7 rechts neben den kleinen Monitoren finden Sie diverse hilfreiche Informationen zum aktuellen Einsatz. Hier können Sie jederzeit den Einsatzbefehl nachlesen, in der Datenbank Informationen über Ihre Fahrzeuge, Mannschaften und Ausrüstungen abrufen. Da Sie für jedes Fahrzeug und jede Person, die Sie mit in den Einsatz nehmen, Geld bezahlen müssen, ist Ihr Kontingent an Hilfskräften stets begrenzt. Wie viel Geld Ihnen noch zur Verfügung steht, lesen Sie am Bildschirm 8 ganz rechts.

Polizei

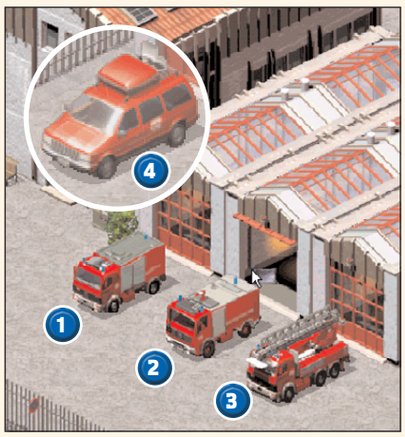


Auf der Polizeistation wählen Sie alle Polizeieinheiten für Ihren Einsatz aus. Meistens steht Ihnen außer einem normalen Streifenwagen 1 auch ein Mannschaftstransporter 2 zur Verfügung, falls Sie mehr Polizisten am Einsatzort benötigen. Muss es schnell gehen oder müssen Sie unzugängliches Gelände erreichen, dann ist der Polizeihubschrauber 3 erste Wahl. Als Standardeinheit der Polizei stehen Streifenpolizisten zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie unter anderem Verdächtige festnehmen, den Verkehr umleiten oder Straßensperren errichten können. Den Polizeipsychologen benötigen Sie vor allem, um mögliche Täter zu beruhigen und Zeit zu gewinnen. Die Polizeischützen setzen Sie dann ein, wenn Sie Verbrecher nur mit Waffengewalt zur Aufgabe zwingen können.



Klicken Sie in der Basis Ihrer Einsatzkräfte auf ein Fahrzeug, so wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die mögliche Besatzung für das ausgesuchte Transportmittel wählen können. Ein Klick mit der linken Maustaste auf die gewünschte „Einheit" 4 genügt, damit dieser Mann im Fahrzeug Platz nimmt. Ist er der Besatzung zugeteilt, dann sehen Sie ein Kopfsymbol neben dem Fahrzeug 5. Jetzt fehlt zum Starten nur noch ein Klick auf „Los!" 6.

Feuerwehr



In der Feuerwache können Sie verschiedene Feuerwehrautos mit jeweils unterschiedlichen Besatzungen anfordern. Außer dem Rüstwagen 1, der wichtige Rettungsgeräte für Ihre Feuerwehrleute im Rettungseinsatz an Bord hat, stehen Ihnen noch ein Löschfahrzeug 2 und ein Einsatzwagen mit Drehleiter zur Verfügung 3. Das Satelliten-Kommunikationsfahrzeug 4 untersteht ebenfalls der Feuerwehr, kann also auch von hier aus angefordert werden.

Rettungskräfte



Für fast jeden Einsatz ist es wichtig, ein paar Rettungskräfte mitzunehmen. Häufig geht es bei der Versorgung von Verletzten um Sekunden, und falls Sie dann keinen Arzt dabei haben, kann es vielleicht schon zu spät sein, wenn Sie ihn erst aus der Basis anfordern müssen. Außer dem Notarztwagen 1 für die medizinische Sofortversorgung können Sie auch einen Rettungstransporter 2 mit Notarzt und Sanitätern an Bord und einen Rettungshubschrauber 3 anfordern.

Sondereinsatzfahrzeuge



Abschleppfahrzeug:
Etwas versteckt rechts neben der Polizeistation steht der Abschleppwagen zum Einsatz bereit. Das eher unscheinbare Räumgerät ist keineswegs zum Abtransport falsch parkender Autos gedacht, sondern vielmehr zur Bergung an Unfallorten verunglückter Fahrzeuge, die dort Ihre Arbeit und den Verkehr behindern.

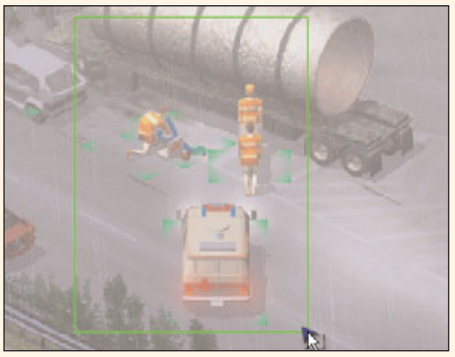


Fluchtwagen und gepanzerter Mannschaftswagen der Polizei:
Weitere Sonderfahrzeuge finden Sie auf der Karte direkt unter der Polizeistation. Der rote Sportwagen ist ein Fluchtwagen für Geiselnehmer. Daneben steht ein gepanzerter Mannschaftswagen, dessen Besatzung auch über Blendgranaten zur Geiselbefreiung verfügt.

Fahrzeuge bewegen

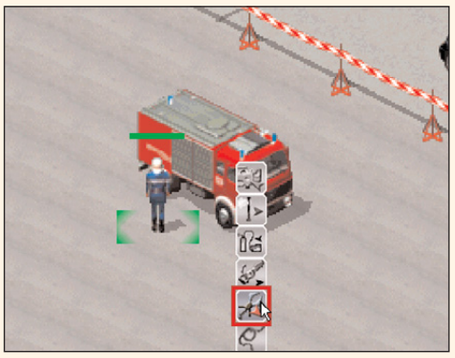


Einsatzkräfte bewegen:
Wählen Sie mit einem Mausklick ein Fahrzeug oder eine Person aus. Die jeweilige Einheit wird daraufhin mit einem grünen Balken markiert, der bei Personen übrigens auch deren Lebensenergie anzeigt. Klicken Sie dann das gewünschte Ziel an, so setzt sich die ausgewählte Einheit unverzüglich dorthin in Bewegung.

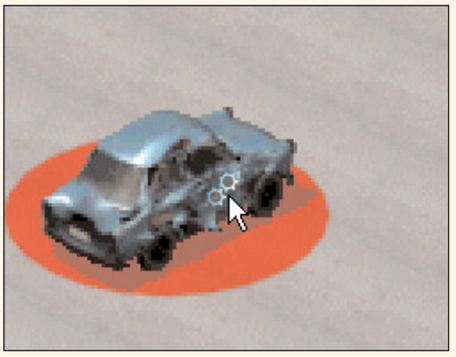


Gruppen bewegen:
Genauso, wie Sie ein einzelnes Fahrzeug oder eine einzelne Person auf der Spielkarte bewegen, verfahren Sie auch mit Gruppen von Einsatzkräften. Ziehen Sie dazu bei gedrückter linker Maustaste ein Rechteck um alle gewünschten Einheiten. Nach einem Klick aufs Ziel setzen sich alle eingerahmten Kräfte in Marsch .

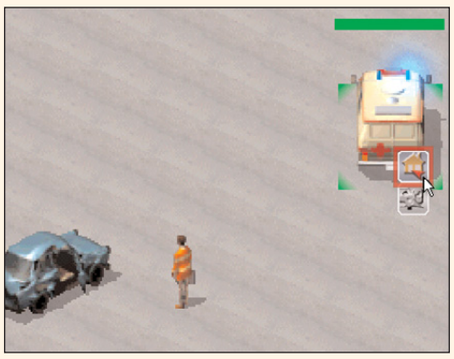
Einsatzbefehle



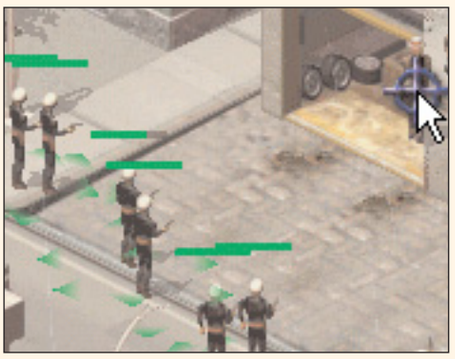
Einsatzkräfte ausrüsten:
Im Einsatz kann ein Feuerwehrmann Geräte aus dem Rüstwagen holen, etwa eine Blechschere oder einen Feuerlöscher. Klicken Sie dazu auf den eingesetzten Mann und anschließend mit der *rechten* Maustaste auf das Fahrzeug. Aus der daraufhin aufklappenden Symbolleiste wählen Sie den jeweils gewünschten Gegenstand.



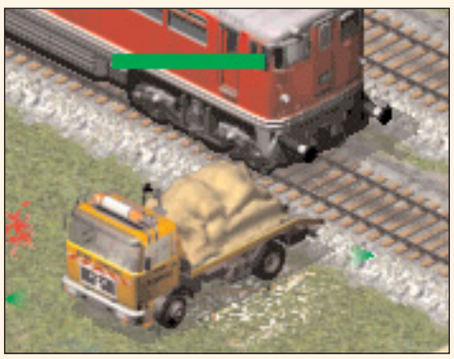
Aktion auslösen:
Ziehen Sie den Mauszeiger über das Objekt, an dem Ihr Einsatzpersonal arbeiten soll. Nur wenn Sie hier mit der zuvor ausgewählten Einsatzkraft tatsächlich etwas ausrichten können, nimmt der Mauszeiger die Gestalt zweier kleiner Zahnräder an. Jetzt genügt ein Mausklick auf das Objekt (hier das Auto), und die Aktion beginnt.



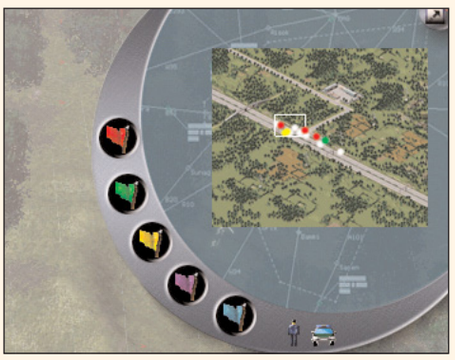
Befehle an Fahrzeuge:
Mit einem *rechten* Mausklick können Sie auch den Fahrzeugen „Anweisungen erteilen". Die meisten Wagen bieten nur die Möglichkeit, die Besatzung ein- und aussteigen zu lassen und zur Basis zurückzukehren. Einige reagieren aber auch auf Einsatzbefehle. Beispiel: Ein Klick, und das Löschfahrzeug bekämpft den Brandherd.



Polizeischützen:
Schwerverbrecher verstehen manchmal nur Waffengewalt. Dann kommen die Polizeischützen zum Einsatz. Mit einem *rechten* Mausklick geben Sie im Befehlsmenü der Einheit die Anweisung „Waffe ziehen". Richten Sie dann den als Fadenkreuz dargestellten Mauszeiger auf die Gangster, und klicken Sie mit der linken Maustaste.



Fahrzeuge abschleppen:
Häufig müssen Sie am Einsatzort die Unfallstelle räumen – entweder, um nach Versorgung der Verletzten das Chaos zu beseitigen, oder gleich zu Beginn, um überhaupt vernünftig arbeiten zu können. Benutzen Sie dazu einfach den Abschleppwagen, und klicken Sie den Wagen an, der abgeschleppt werden soll.

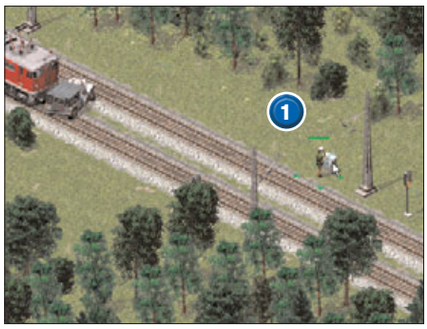


Satellitenkarte:
Ist das Satelliten-Kommunikationsfahrzeug der Feuerwehr im Einsatz, so können Sie die Satellitenkarten in der Einsatzzentrale sowie jene auf der Einsatzkarte nutzen. Rote Punkte markieren darauf die Fahrzeuge der Feuerwehr, gelbe die Rettungswagen, grüne die Polizeiautos und weiße Ihre einzelnen Einsatzkräfte.

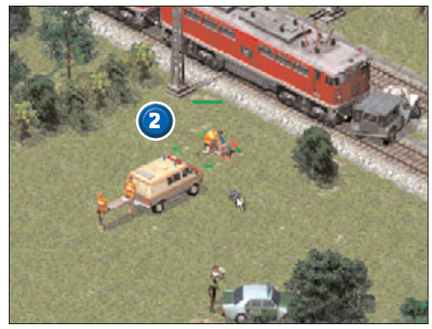
Emergency 2 FORTSETZUNG

SPIELETIPPS

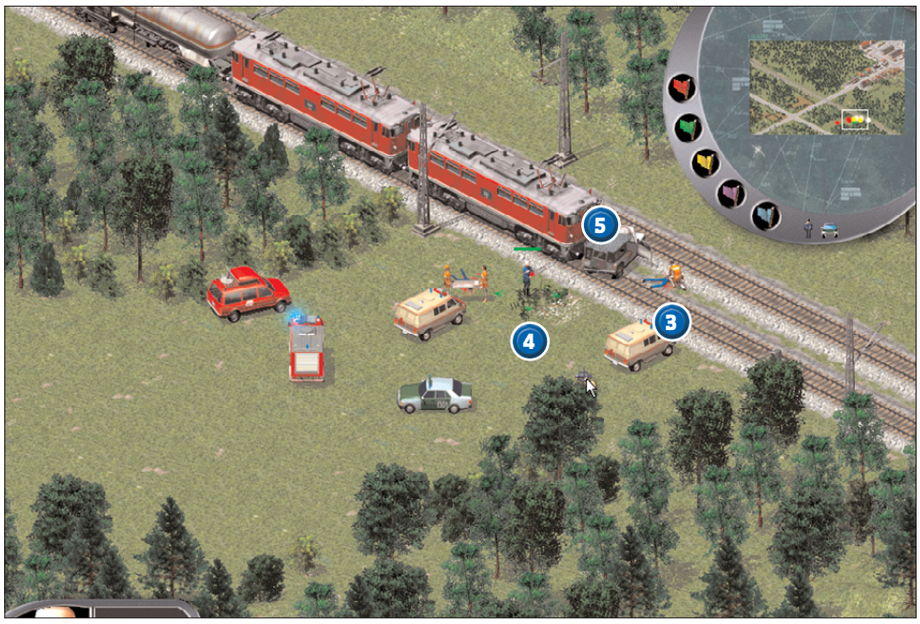
Unfall am unbeschrankten Bahnübergang



Ihr erster Einsatz führt Sie zu einem Unfall an einem Bahnübergang. Im Interesse besserer Übersicht sollten Sie das Satelliten-Kommunikationsfahrzeug einsetzen. Danach schicken Sie einen Streifenwagen mit einem Polizisten zum Unfallort. Der Polizist muss zuerst das Signal 1 auf Halt schalten, damit kein Zug auf dem Gegengleis in die Unfallstelle rast.

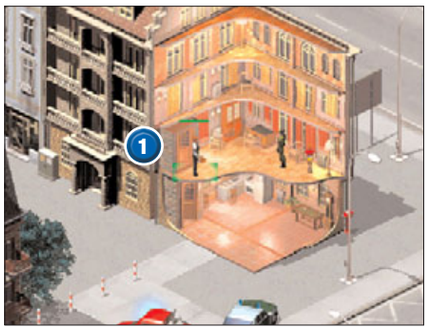


Dann benötigen Sie einen Krankenwagen mit Notarzt und Sanitäter mit einer Trage. Lassen Sie den Arzt zunächst den Verletzten versorgen, der vor den Gleisen 2 liegt. Hat sich dessen Zustand stabilisiert, dann können die Sanitäter ihn in den Krankenwagen tragen. Jetzt können Sie den Krankenwagen zurück zur Basis schicken und einen zweiten anfordern.



In den zweiten Krankenwagen, den Sie zum Unfallort beordern, brauchen Sie lediglich Sanitäter mit einer Trage zu setzen, da der Notarzt ja bereits zur Stelle ist. Zusätzlich benötigen Sie das Ausrüstungsfahrzeug der Feuerwehr sowie einen Feuerwehrmann. Sind die beiden Fahrzeuge am Unfallort eingetroffen, so lassen Sie zuerst die Besatzungen aussteigen. Wählen Sie dann den Feuerwehrmann aus, und klicken Sie auf sein Fahrzeug. Statten Sie ihn mit einer Rettungsschere aus, damit er das zweite Unfallopfer aus dem zerstörten Wagen auf den Gleisen herausschneidet. Ist der Verletzte geborgen 3, dann muss sich zunächst der Notarzt um ihn kümmern, weil die Verletzungen schwer sind. Hat sich der Zustand des Opfers stabilisiert, so transportieren Sie es ab, wie gewohnt. Nun muss Ihr Feuerwehrmann noch eine Kettensäge aus dem Rüstwagen holen und den Busch 4 vor dem Unfallauto roden. Danach ist die Feuerwehrarbeit am Unfallort getan. Nun muss ein Abschleppwagen den Unfallwagen von den Gleisen 5 ziehen. Zuletzt schaltet der Polizist an der Gleisanlage das Eisenbahnsignal wieder auf freie Fahrt. Damit ist dann „alles im grünen Bereich". Sie brauchen jetzt nur noch die am Unfallort verbliebenen Einsatzkräfte zurück zur Basis zu schicken – und haben Ihren ersten Auftrag bereits professionell erledigt.

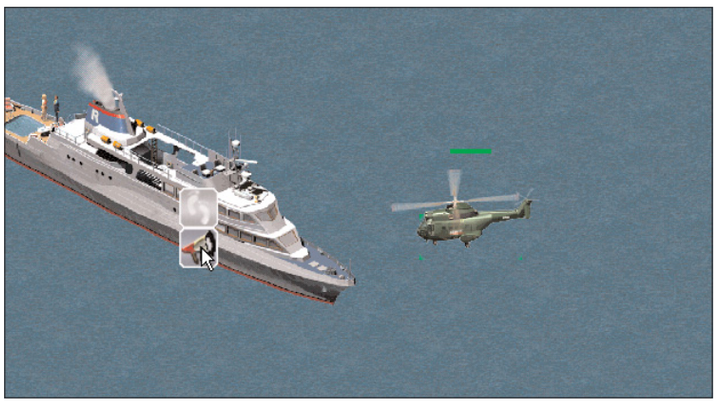
Elitesoldat bedroht seine Familie



Schicken Sie das Satellitenfahrzeug (um die Satellitenkarte aufrufen zu können) und einen Streifenwagen mit einem Polizeipsychologen zum Einsatzort. Dort droht ein Elitesoldat sich selbst und sein Kind zu töten, wenn er nicht mit seiner Ex-Frau sprechen kann. Schicken Sie den Polizeipsychologen ins Haus 1, damit er mit dem Mann spricht und ihn beruhigt.



In der Basis fordern Sie nun einen Polizeihubschrauber und einen Streifenpolizisten an. Lassen Sie den Hubschrauber zum Tatort und dann weiter nach rechts Richtung Westen fliegen. Hinter einem Fluss steht eine Luxusvilla, vor der Sie den Hubschrauber landen lassen 2. Lassen Sie den Polizisten aussteigen und die in dem Prachtbau anwesenden Personen 3 befragen.



Von den Gästen der Villa erfahren Sie, dass die Frau des durchgedrehten Elitesoldaten sich mit ihrem Geliebten auf einer Luxusyacht befindet. Fliegen Sie zum Schiff, das sich in nördlicher Richtung auf dem Fluss befindet, und befehlen Sie dem Kapitän per Durchsage, zur Villa zurückzukehren. Hat das Schiff dort angelegt, geleiten Sie die Frau des Soldaten in den Hubschrauber und fliegen mit ihr zurück zum Tatort.



Hier wird der Elitesoldat mit jeder Minute, die verstreicht, ohne dass er seine Frau gesehen hat, unruhiger. Vergeuden Sie also nicht zu viel Zeit mit der Planung und Ausführung dieses Einsatzes, denn sonst dreht der Mann trotz psychologischer Hilfe durch, und Sie haben den Auftrag verpatzt. Schicken Sie daher schnell den Polizisten mit der Frau ins Haus, damit der Soldat sich wieder beruhigt.

➔

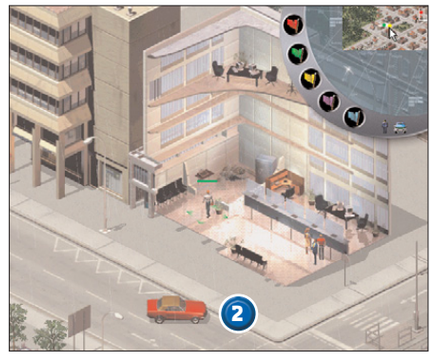
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Emergency 2 FORTSETZUNG

Banküberfall mit Geiselnahme



Schicken Sie zunächst den Satellitenwagen zur überfallenen Bank. Gerade in dieser Mission ist die Satellitenkarte besonders hilfreich, damit Sie zwischen den Straßen und Häusern der Stadt nicht den Überblick verlieren. Als Nächstes schicken Sie Ihren Polizeipsyologen zu den Bankräubern 1, damit er beruhigend auf sie einwirken kann und den in der Bank festgehaltenen Geiseln nichts passiert.



Die Bankräuber wollen ihre Geiseln nur freilassen, wenn ihnen ein Fluchtfahrzeug gestellt wird. Fordern Sie daher schnell den Fluchtwagen aus der Basis an, und stellen Sie ihn direkt vor das Gebäude 2, damit die Bankräuber nicht noch nervöser werden und am Ende gar auf die Geiseln schießen. Vermeiden Sie es daher auch tunlichst, mit großem Polizeiaufgebot vor der Bank in Stellung zu gehen.

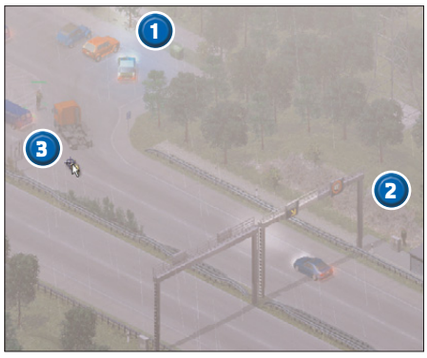


Ist der Fluchtwagen geparkt, verschwinden die Bankräuber plötzlich in dem Gebäude. Schicken Sie den Psychologen in die Bank. Er entdeckt in einer Ecke des Kassenraumes einen Fluchttunnel. Der führt zu einer Garage 3, durch die die Bankräuber entkommen wollen. Nur wenn Sie diese Garage rechtzeitig entdecken, können Sie genügend Polizeischützen davor postieren 4, um die Gangster aufzuhalten.

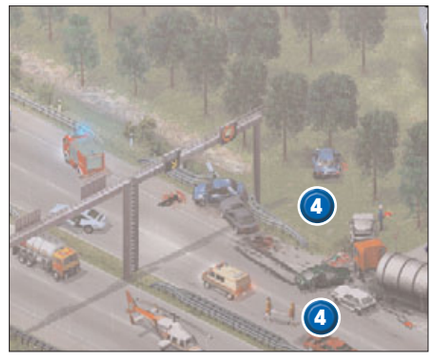


Vor der Festnahme sollten Sie einen Streifenpolizisten auf die Kreuzung stellen, der den Verkehr umleitet 5, damit nicht noch Unschuldige zu Schaden kommen. Außerdem schicken Sie einen Notarzt sowie drei Krankenwagen mit Sanitätern zur Garage, denn die Bankräuber wurden beim Schusswechsel mit der Polizei verletzt. Sind alle Gangster verarztet, schicken Sie sämtliche Einsatzkräfte zurück zur Basis. Geschafft!

Massenkarambolage im Nebel



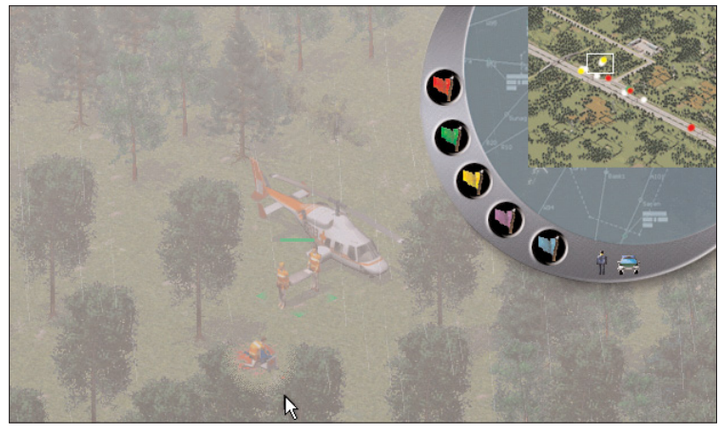
Zuerst benötigen Sie wieder das Satellitenfahrzeug und einen Streifenwagen mit zwei Polizisten. Parken Sie den Streifenwagen auf dem Parkplatz bei der Ausfahrt 1. Der erste Polizist muss zum Schaltkasten 2, um die elektronische Anzeige der erlaubten Höchstgeschwindigkeit auf „40“ zu stellen. Den zweiten stellen Sie so vor die Ausfahrt, dass er nachfolgende Wagen von der Autobahn ableiten kann 3.



Schicken Sie nun den Polizisten vom Schaltkasten zur Unfallstelle, damit er dort die herumirrenden Leute beruhigt und auf dem Parkplatz in Sicherheit bringt. Dann kümmern Sie sich mit Notarzt und Sanitätern um die Verletzten auf der Straße. Ein Feuerwehrmann muss mit der Blechschere aus dem Rüstwagen noch zwei Verletzte aus zwei Fahrzeugen 4 auf der Autobahn herausschneiden.



Ein kleines Stück weiter auf der Autobahn sehen Sie eine weitere Unfallstelle mit einem Verletzten. Auch hier müssen Sie erste Hilfe leisten, bevor Ihre Sanitäter den Verletzten mit dem Hubschrauber abholen können. Sind alle am Unfall Beteiligten von der Autobahn geborgen, so können Sie elf Abschleppwagen anfordern, mit denen Sie nach und nach alle in die Karambolage verwickelten Autowracks abschleppen lassen.



Vergessen Sie nicht, dass ein weiterer Verletzer im Wald liegt. Vom Unfall unter Schock, ist der orientierungslos in den Wald gelaufen und zusammengebrochen. Lassen Sie Ihren Notarzt frühzeitig nach dem Verletzten suchen und dann beide vom Rettungshubschrauber abholen. Sind alle Wagen abgeschleppt, das Tempolimit aufgehoben und alle Einsatzkräfte wohlbehalten zurück in der Basis, dann ist der Auftrag erfüllt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Unreal Tournament 2004

Actionspiel für PC | **Manche mögen's heiß – in diesem Spiel müssen Sie knallharte Jobs bewältigen. Angreifer jagen Sie mit dem Raketenwerfer. Und ganz nebenbei tickt auch noch die Uhr. Gut, dass COMPUTER BILD SPIELE Ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht** Spielverlauf siehe Test Seite 38

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Um einen ersten Eindruck zu gewinnen, sollten Sie sich die Trainingsfilme (Tutorials) ansehen. Gestartet werden sie im Einzelspieler-Menü. Auch ein Blick in die Bedienungsanleitung ist zu empfehlen. Dort gibt es Informationen zur Steuerung, zu Spielmodi und Waffen. Falls nichts mehr hilft: In der nächsten Ausgabe von COMPUTER BILD SPIELE finden Sie Cheats zu „Unreal Turnament 2004".



Leider dauert das Laden der verschiedenen Aufträge besonders lange. Mit einer einfachen Einstellung können Sie die Wartezeiten verringern. Klicken Sie dazu im Einstellungsmenü **Spiel** auf das Kästchen hinter **Alle Spieler-Skins vorher laden**. Das Kreuz in dem Kästchen sollte dann verschwinden. Nur im Mehr-Spieler-Modus muss die Funktion trotz längerer Ladezeiten aktiviert bleiben.

Angreifen



Zielsicherheit ist in Unreal Tournament 2004 das A und O. Um weit entfernte Gegner zu beschießen, greifen Sie zu Waffen mit Zielfernrohr. Das Visier wird durch Drücken der ***rechten* Maustaste** aktiviert. Im Nahkampf empfehlen sich Waffen wie die Flak Cannon. Geschossen wird in erster Linie mit der **linken Maustaste**.



Auf mittlere Distanz ist der Raketenwerfer die beste Waffe. Achten Sie darauf, weit genug von der Explosion entfernt zu stehen. Da die Gegner abgeschossenen Raketen sehr schnell ausweichen können, sollten Sie nicht direkt auf den Feind zielen. Schießen Sie ihm stattdessen unmittelbar vor die Füße. Durch die Streuwirkung des Geschosses erzielen Sie den gewünschten Schaden.

Bewegen



Grundsätzliche Strategien: In anderen Actionspielen mag es sinnvoll sein, Deckung zu suchen und sich zu verstecken. Bei Unreal Tournament nicht – bleiben Sie immer in Bewegung, um nicht von feindlichen Geschossen getroffen zu werden. Laufen Sie im Zickzack-Kurs durch das Gelände, und lassen Sie sich von den Gegenspielern nicht in die Zange nehmen. Um schnell zu entkommen, verwenden Sie auch den Translocator.



Seitwärts ausweichen: Während Sie Ihren Blickwinkel mit der Maus einstellen, benutzen Sie die Tasten A und D, um gleichzeitig einen Ausfallschritt nach links oder rechts zu machen. Damit können Sie gegnerischen Attacken leicht entkommen. Durch Nachjustieren mit der Maus behalten Sie den Angreifer trotzdem im Fadenkreuz. Auf diese Weise sind Sie dazu in der Lage, simultan zum Ausweichen gezielte Schüsse abzugeben.



Mehr Sprungkraft: Auch wenn es merkwürdig aussieht: Um unter Beschuss keinen großen Schaden zu nehmen, sollten Sie zusätzlich zum Ausweichen nach links und rechts auch in die Luft springen. Per Druck auf K setzen Sie zu einem Luftsprung an. Drücken Sie im passenden Moment noch ein Mal die Leertaste, dann fällt der Sprung etwas höher aus. Der Doppelsprung ist an vielen Stellen des Spiels die einzige Möglichkeit, an versteckte Extra-Waffen und -Gegenstände zu kommen.



Schnelles Ausweichen: Sind Sie schnell im Umgang mit der Tastatur? Dann wenden Sie den einprogrammierten Ausweichsprung an, um Widersachern einen Strich durch die Rechnung zu machen. Drücken Sie zwei Mal kurz nacheinander auf A, um nach links auszuweichen. Entsprechend springen Sie flink nach rechts, wenn Sie zwei Mal auf die Taste D drücken. Mit dieser Methode funktioniert auch das Ausweichen nach vorn und hinten. Da sie viel Geschick erfordert, bleibt sie erfahrenen Spielern vorbehalten.

Fahren, Fliegen und Reparieren



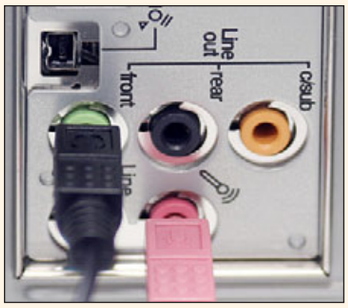
Die Steuerung von Fahr- und Flugzeugen funktioniert wie das Laufen. Flugzeuge gewinnen an Höhe, wenn Sie K drücken. Mit der Taste U setzen Sie zum Sinkflug an. Die meisten Fahrzeuge bieten Platz für mehrere Personen: Während ein Turnierteilnehmer fährt, bedient ein zweiter die Bordkanone.

In einigen Aufträgen ist es extrem wichtig, dass ein Panzer nicht zerstört wird. Während ein Kamerad das Fahrzeug ins Zielgebiet fährt, können Sie Reparaturen daran vornehmen. Dazu benötigen Sie eine Link Gun. Zum Reparieren drücken Sie die ***rechte* Maustaste**. So können Sie übrigens auch Soldaten heilen.



Mikrofon verwenden

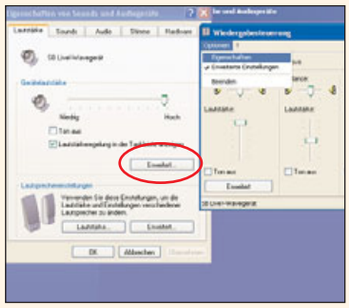
Im Mehr-Spieler-Modus müssen Sie sich mit Ihren menschlichen Teammitgliedern austauschen. In Unreal Tournament 2004 ist der Einsatz von Headsets (Kopfhörer mit angeschlossenem Mikrofon) möglich. Auch im Einzelspiel ist so ein Headset von Vorteil: Die elektronischen Teamkollegen „verstehen" einige englische Ausdrücke und können also Ihre gesprochenen Befehle entgegennehmen. Beachten Sie bitte, dass das Spiel nicht mit Headsets zusammen arbeitet, die per USB-Eingang an den Computer angeschlossen werden. Besitzen Sie kein Headset, so können Sie einige Befehle auch per Tastatur erteilen.



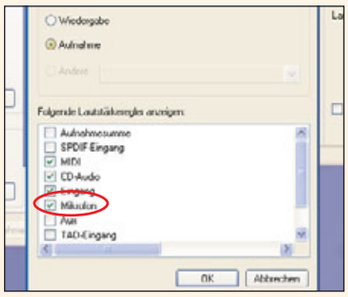
1 Verkabeln Sie das Headset mit der Soundkarte. Der Kopfhörer ist meist mit der grünen Buchse zu verbinden, das Mikrofon mit der rosafarbenen.



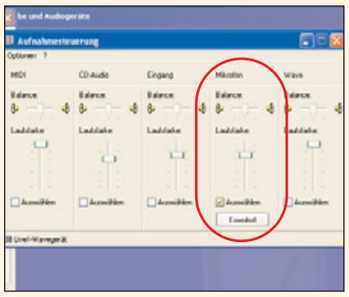
2 Klicken Sie Start, Systemsteuerung und den Lautsprecher (Kreis) an. Im neuen Fenster klicken Sie auf die Auswahlzeile Systemlautstärke anpassen.



3 Im nächsten Bildschirm klicken Sie auf den Eintrag Erweitert... (Kreis). Anschließend wählen Sie die Menüeinträge Optionen und Eigenschaften.



4 In der Tonsteuerung aktivieren Sie per Mausklick Aufnahme. Anschließend setzen Sie per Klick einen Haken vor Mikrofon. Bestätigen Sie mit OK.



5 Im Menü „Aufnahmesteuerung" setzen Sie im Abschnitt Mikrofon (Kreis) ei-



6 Starten Sie das Spiel. Im Menü Spiel klicken Sie auf das Kästchen hinter Spracherkennung. Es sollte angekreuzt sein. Die Spracherkennung ist aktiviert.



7 Um Sprachnachrichten zu senden, halten Sie beim Sprechen ins Mikrofon die Taste T gedrückt. Ein farbiger Balken zeigt die Lautstärke der Übertragung an.

Beispiele für Sprach- und Tastenbefehle zum Erteilen von Kommandos

Kommando	Sprachbefehl	Aussprache	Tastenkombination
Jeder Spieler wird angewiesen, die Basis zu verteidigen.	Everyone defend	Ewriwann difend	T V 3 1 1
Teamkamerad „Alpha" soll die feindliche Basis angreifen.	Alpha attack	Alfa ättäck	T V 3 3 2
Teamkamerad „Bravo" soll Ihnen Deckung geben.	Beta cover me	Beta kawwer mi	T V 3 4 3
Teamkamerad „Charlie" darf frei herumlaufen und schießen.	Charlie freelance	Tscharli frihlähnz	T V 3 5 4
Teamkamerad „Delta" soll zu Ihnen kommen und die Position halten.	Delta hold position	Delta hold posischen	T V 3 3 5
Teamkamerad „Echo" soll Ihnen per Funk seinen Status durchgeben.	Echo status	Ecko sstäites	Funktioniert nur per Sprachsteuerung
Teamkamerad „Foxtrott" soll Ihnen seine aktuelle Waffe geben.	Foxtrott gimme	Foxtrott gimmi	Funktioniert nur per Sprachsteuerung
Teamkamerad „Golf" soll Selbstmord begehen.	Golf suicide	Golf ssjuißaid	Funktioniert nur per Sprachsteuerung
Teamkamerad „Hotel" soll aus dem Fahrzeug aussteigen.	Hotel get out	Hotel get aut	Funktioniert nur per Sprachsteuerung
Teamkamerad „India" soll tanzen.	India dance	India dähnz	Funktioniert nur per Sprachsteuerung

Unreal Tournament 2004 FORTSETZUNG

Adrenalin



Wenn Sie einen Treffer landen oder eine dieser Pillen einsammeln, steigt Ihr Adrenalinspiegel. Je nach Art des Treffers sind zwischen fünf und 12 Prozent Steigerung möglich. Eine Pille sorgt für zweiprozentigen Anstieg. Sobald 100 Prozent erreicht sind, können Sie nebenstehende Spezialtricks eingeben.



Geschwindigkeit:
Drücken Sie bei vollem Adrenalinspiegel vier Mal kurz nacheinander auf die Taste W, dann erreichen Sie für kurze Zeit nie geahnte Geschwindigkeiten.



Heilung:
Drücken Sie bei vollem Adrenalinspiegel vier Mal kurz nacheinander auf S, so bessert sich Ihre Gesundheit. Ein Wert von 199 Prozent ist maximal möglich.



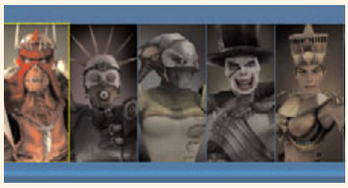
Berserker:
Drücken Sie bei vollem Adrenalinspiegel zwei Mal auf W und zwei Mal auf S. Danach richten Ihre Waffen für kurze Zeit besonders hohen Schaden an.



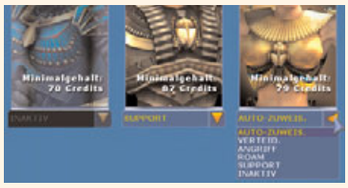
Unsichtbarkeit:
Wie hier zu sehen ist, sind Sie unsichtbar. Um diesen Effekt zu erzielen, drücken Sie bei vollem Adrenalinspiegel zwei Mal auf D und zwei Mal auf A.

Team zusammenstellen

Zu Beginn ist das Zusammenstellen eines eigenen Teams noch relativ unwichtig. Im Laufe des Einzelspieler-Feldzugs steht und fällt jedoch alles mit einer guten Mannschaft. Das gilt besonders für Aufträge, bei denen Sie sich vorbehaltlos auf Ihre Kollegen verlassen müssen (Capture The Flag, Double Domination, Bombing Run). Da Ihnen anfangs nur eine beschränkte Auswahl an Teamkollegen zur Verfügung steht, gilt es, sich bessere Kämpfer zu erarbeiten. Das ist nur durch Austragen so genannter „blutiger Rituale" möglich: Im Vorfeld suchen Sie sich einen feindlichen Krieger aus, den Sie „umdrehen" möchten. Anschließend treten Sie in einem Punktekampf gegen dessen Mannschaft an. Gewinnen Sie, tritt der gewählte Kämpfer Ihrem Team bei. Gewinnt die Gegenseite, verlieren Sie einen zuvor festgelegten Geldeinsatz.



1 Zu Beginn steht eine kleine Auswahl an Kämpfern zur Verfügung, die Sie für Ihr Team rekrutieren können.



2 Vor Start einer Spielrunde wählen Sie aus den rekrutierten Mitgliedern und geben grundsätzliche Anweisungen.



3 Um bessere Kämpfer zu erhalten, wählen Sie im Einzelspiel-Menü die Herausforderung „blutige Rituale".



4 Im daraufhin geöffneten Untermenü entscheiden Sie, gegen welches Team Sie antreten. Suchen Sie sich nun das Teammitglied aus, um das Sie spielen möchten. Dabei gilt: Je höher Ihr Einsatz, desto besser die Leistungen des Kämpfers.



5 Gewinnen Sie den Wettkampf, müssen Sie sich von einem Kameraden trennen. Wählen Sie den Schwächsten.

SPIELTIPPS

Capture the Flag



Beim Auftrag „Capture the Flag" befindet sich in der Basis jedes der konkurrierenden Teams eine Flagge. Ziel jeder Mannschaft ist, die eigene Fahne zu bewachen und gleichzeitig in das Quartier des Gegners vorzudringen, um dessen Flagge zu stehlen. Danach muss die feindliche Flagge zurück zur heimischen Basis gebracht werden. Fähige Teamkollegen sind für diese Disziplin besonders wichtig.



1 Je nach Schwierigkeitsgrad und Aufbau der Spielkarte müssen Sie anfangs die Hälfte bis zwei Drittel Ihres Teams damit beauftragen, die eigene Flagge zu bewachen. In den ersten Spielrunden können Sie auch das ganze Team in der Basis belassen und den Angriff alleine starten.



2 Wo, bitte, geht's zur Front? Drücken Sie auf M, wenn Sie den Weg zur roten Basis suchen. Möchten Sie wissen, in welche Richtung Sie laufen müssen, um zum blauen Hauptquartier zu gelangen, dann drücken Sie auf N. In beiden Fällen weist ein leuchtender Schweif den Weg.



3 Dringen Sie nun in die Basis des Feindes vor. Um schneller dorthin zu gelangen, können Sie den Translocator verwenden, der Sie auf Knopfdruck einige Meter weit teleportiert. Anschließend schnappen Sie oder ein Teammitglied sich die feindliche Flagge.



4 Mit der Fahne begeben Sie sich zurück ins eigene Hauptquartier. Beachten Sie, dass Sie den Translocator auf dem Rückweg nicht mehr einsetzen können, ohne die Flagge zu verlieren. Um zu punkten, müssen Sie beide Fahnen in Ihrer Basis haben.

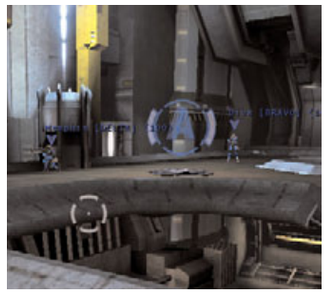
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Unreal Tournament 2004 FORTSETZUNG

Double Domination



In diesem Spielmodus befinden sich zwei Stellungen an bestimmten Orten der Spielkarte. Um zu punkten, müssen Sie beide Gebiete für mehrere Sekunden besetzen. Die farbige Markierung zeigt an, ob das blaue oder das rote Team die Stellung hält. Für den Sieg in dieser Spielart ist eine qualifizierte Mannschaft nötig.



1 Auch in diesem Spielmodus müssen Sie Ihrem Team zu Beginn Anweisungen erteilen. Belassen Sie einen Großteil der Mannschaft bei Punkt A. Die Leute sollen die erste Stellung besetzt halten und gegen feindliche Angreifer verteidigen.



2 Mit Mannschaftskollegen begeben Sie sich nun zur Basis B. Um schnell dorthin zu gelangen, können Sie den Translocator verwenden. Den Weg zu den verschiedenen Stellungen lernen Sie durch Druck auf M oder N kennen.

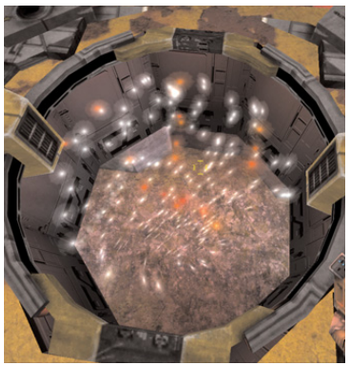


3 Die Farbe des Buchstabens zeigt Ihnen, von welchem Team die Stellung zurzeit gehalten wird. Um sie einzunehmen, genügt es, darüber zu laufen. Das übernimmt Ihr Teammitglied meist schon automatisch.



4 Sobald beide Stellungen von Ihnen besetzt gehalten werden, müssen Sie sie noch für zehn Sekunden gegen feindliche Angreifer verteidigen. Gelingt das, dann haben Sie mit Ihrem Team einen Punkt errungen.

Bombing Run



In dieser Disziplin streiten sich zwei Mannschaften um einen Ball. Befindet der sich in Ihrem Besitz, dann müssen Sie damit das Tor des Gegners stürmen. Immer wenn Sie in Ballbesitz sind, baut sich Ihre Gesundheit langsam auf. Allerdings können Sie nicht schießen, sind feindlichen Angreifern also ausgeliefert.



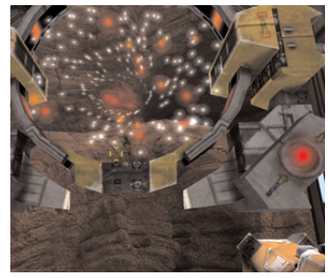
1 Zusammen mit Ihren Teamkollegen begeben Sie sich zu Beginn einer neuen Spielrunde zu dem zentralen Platz, an dem sich der Ball befindet. Durch Einsatz des Translocators können Sie schneller zum Startpunkt gelangen.



2 Ist der Ball bereits in den Händen des Feindes, dann schießen Sie so lange auf den Gegner, bis er die Kugel entweder weiterspielt oder fallen lässt. Dann schnappen Sie oder einer Ihrer Teamkameraden sich den Ball und begeben sich zum Tor.



3 Werden Sie in Ballbesitz verfolgt, können Sie leider keine Ihrer Waffen einsetzen. Ein guter Trick für solche Situationen: Passen Sie den Ball zum Feind. Der ist daraufhin wehrlos Ihren Attacken ausgeliefert.

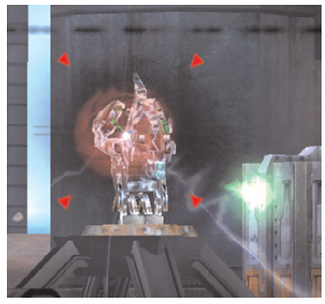


4 Befinden Sie sich vorm Tor des Gegners, müssen Sie die Kugel nur noch platzieren – entweder hineinwerfen oder selbst mit dem Ball in der Hand durch das Tor springen. Diese Variante bringt die meisten Punkte.

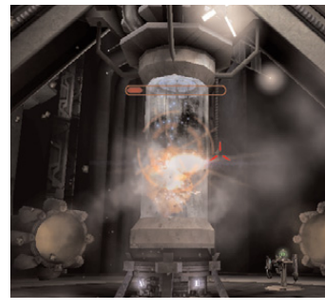
Assault



Der Assault-Modus hebt sich von den anderen Spielvarianten ab. Hier müssen Sie von Beginn an vorgegebene Aufgaben erfüllen: Ziele zerstören, Hebel umlegen, bestimmte Orte erreichen. Der Gegner muss alles unternehmen, um Sie vom Erreichen Ihrer Ziele abzuhalten. Am Ende der Runde werden die Angreifer zu Verteidigern – und umgekehrt.



1 In diesem Modus ist es wichtig, schnell die vorgegebenen Ziele zu erreichen. Wird die Zeit knapp, dürfen Sie sich also nicht von Ihren Feinden aufhalten lassen. Nur schwere Kanonen müssen Sie bereits aus großer Entfernung beschießen.



2 Drücken Sie M, dann werden Sie zum nächsten Zielpunkt geleitet. Dort müssen Sie eine Aufgabe lösen, im Beispiel einen Energieknoten zerstören. Ein Statusbalken zeigt an, wie stark das Objekt bereits beschädigt wurde.



3 Ist die erste Aufgabe erfüllt, sollten Sie sofort den nächsten Wegpunkt ansteuern. Immer wenn Hebel umzulegen oder Knöpfe zu drücken sind, zeigt Ihnen ein entsprechendes Symbol, wohin Sie sich zum Auslösen der Aktion stellen müssen.



4 Am Ende jeder Spielrunde wechseln Angreifer und Verteidiger die Rollen. Jetzt liegt es an Ihnen, die Kontrahenten am Erfüllen ihrer Aufgaben zu hindern. Im Beispiel müssen Sie also dafür sorgen, dass der Energieknoten heil bleibt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



James Bond 007 Alles oder Nichts

Action für Playstation 2, Xbox und Gamecube | James Bond muss wieder einmal die Welt retten: Da kann ein wenig Hilfe sicher nicht schaden. Wie Sie die ersten Aufgaben schaffen und dabei unglaublich cool agieren, lesen Sie auf den nächsten Seiten Spielverlauf siehe Test Seite 70

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bond-Sinn



Der Bond-Sinn hilft Ihnen, den Weg durchs Spiel zu finden. Auf dem oberen Bild steht Bond in einem Hof. Wo geht es weiter? So bald er den Bondsinn aktiviert, bekommt er die Lösung: Das offene Fenster blinkt rot, dort kann Bond mit seinem Q-Haken raufklettern. Mit dem Bondsinn können Sie auch versteckte Gegner sowie nutzbare Knöpfe oder Gegenstände entdecken.

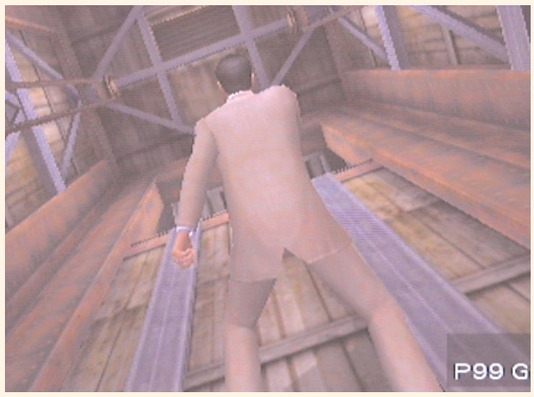


Wo es rot blinkt, geht es weiter: der Bond-Sinn macht's.

Bewertungen

Um Gold-Wertungen zu bekommen, brauchen Sie eine bestimmte Punktzahl. Bond-Momente helfen dabei. Platin können Sie erst erreichen, wenn Sie den Auftrag als „00-Agent" schaffen, dann wird das Platin-Ziel freigeschaltet. Für Gold und Platin schalten sich im Spiel Ausrüstung, Fotos und Cheats frei.

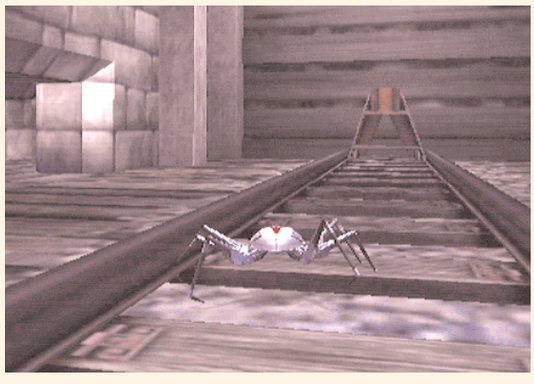
Ausrüstung



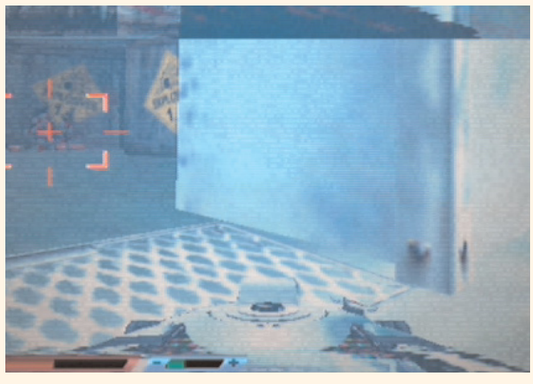
Q-Haken: Kein Ausrüstungsteil werden Sie so oft verwenden wie den Kletterhaken. Sie benutzen ihn wie eine normale Waffe, schießen also den Haken zum Zielpunkt – und zwar ganz automatisch, abdrücken reicht. Auch abwärts funktioniert der Haken automatisch: Wenn Bond sich irgendwo in die Tiefe stürzt, macht sich der Haken von allein fest und bremst den Fall ab. Daher werden Sie den Haken in fast jedem Auftrag zu Fuß regelmäßig einsetzen.



Tarnanzug: In der zweiten Hälfte des Spiels wird Ihnen ab und zu ein Tarnanzug zur Verfügung stehen, der Bond komplett unsichtbar macht, so lange er sich nicht schnell bewegt. Dieser Tarnanzug braucht allerdings eine Menge Energie, um zu funktionieren – und die Batterie reicht nicht ewig. Also sollten Sie den Anzug nur an besonders schwierigen Stellen einsetzen, um weiterzukommen. Es gibt aber immer wieder versteckte Batterien in den Spielstufen – Suchen lohnt sich.



Spinnenroboter: Sie sind klein, sie sind beweglich – und ohne sie könnten Sie manch einen Bond-Moment gar nicht schaffen: die Spinnenroboter. Anfangs reine „Laufburschen", mit denen Sie lediglich Ihnen nicht zugängliche Stellen wie Luftschächte untersuchen können, werden Sie im Lauf des Spiels besser – und damit für Ihre Gegner gefährlicher. Denn Bastler Q baut Ihnen noch Sprengstoff mit ein – und sehr spät im Spiel sogar noch streng geheime Nanotechnologie.



Fernlenk-Auto: Bei ein paar Aufträgen haben Sie einen Wagen dabei, der nicht größer ist als ein Spielzeugauto. Allerdings sind die Fähigkeiten des Kleinen weitaus größer als bei Kinderspielzeug. Er kann eine bestimmte Zeit mit der bordeigenen Batterie fahren und mit einem vorn eingebauten Laser Klappen von Lüftungsschächten öffnen oder Dinge in Brand stecken. So können Sie mit dem Fernlenkauto manchmal sonst schwer erreichbare Ziele attackieren und Ihre Aufträge meistern.

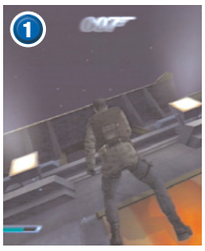
Ground Zero

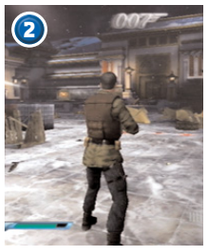
Ziele:

Erbeuten Sie die Mini-Atombombe und entkommen Sie zum Hubschrauber.

So geht's:

Nehmen Sie Deckung an der Wand und erschießen Sie möglichst viele Gegner auf dem Platz. Laufen Sie dann zum Koffer mit der Bombe und heben Sie ihn auf. Erledigen Sie jetzt den Mann, der von oben aus dem Loch in der Wand auf Sie schießt und nutzen Sie dann Bond-Moment 1. Nehmen Sie Panzerung und Raketenwerfer und laufen Sie nach links. Schießen Sie den Jet ab, danach die Panzer im Hof. Seilen Sie sich wieder ab und laufen Sie zur gegenüberliegenden Seite, dabei Bond-Moment 2 spielen. Durch das Loch in der Mauer laufen. Geschafft!





Bond-Momente:

1 Erklettern Sie die Wand zum Raketenwerfer-Raum mit dem Q-Haken.
2 Erschießen Sie den Gegner, der sich vom Dach abseilt, bevor er den Boden erreicht.

Platin-Ziel:

Nehmen Sie weniger als 500 Schadenspunkte.

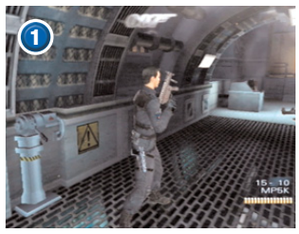
Ein langer Weg nach unten

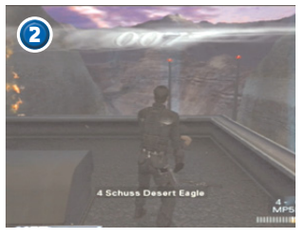
Ziele:

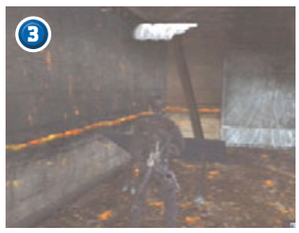
Sie müssen Doktor Nadanova finden und sich im Gebäude nach unten kämpfen. Dazu müssen Sie Ihre letzte Bombe in einen Lüftungsschacht werfen.

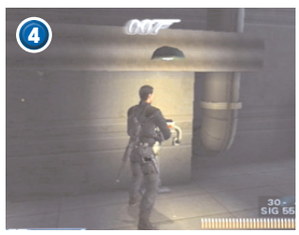
So geht's:

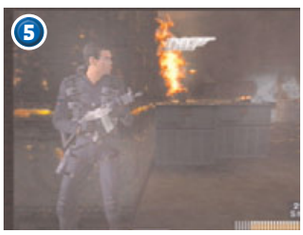
Seilen Sie sich schnell nach unten ab und nehmen Sie an der linken Wand Deckung. Wenden Sie sich nach links und töten Sie ein bis zwei Soldaten. Laufen Sie dann durch den kleinen Tunnel und öffnen Sie das Dampfventil (Bond-Moment 1). Schalten Sie alle Soldaten im Dampf aus. Klettern Sie jetzt mit Q-Haken die linke Wand des Areals hoch und besiegen Sie den dort wartenden Soldaten, nehmen Sie das Scharfschützengewehr (Bond-Moment 2). Legen Sie dann die Bombe und seilen Sie sich schnell ab. Bekämpfen Sie die drei Soldaten, die sich hinter Ihnen abseilen. Sie können auf der mittleren Ebene jetzt Bond-Moment 3 spielen oder sich gleich ganz nach unten abseilen. Dort brennt es, sobald Sie landen. Gehen Sie ins Innere, schalten Sie die Wache aus und laufen dann den Gang entlang. Draußen können Sie erneut ein Dampfventil öffnen (Bond-Moment 4) und drei Soldaten erschießen. Schalten Sie nun das Löschsystem auf der rechten Seite ein. Mehrere Feinde greifen an. Erledigen Sie vor allem den Mann mit dem Raketenwerfer im Gang. Dort müssen Sie wieder hinein. Nehmen Sie an der Wand Deckung, warten Sie auf den richtigen Moment und schießen dann auf die Decke (Bond-Moment 5). Nachdem alle Wachen erledigt sind, laufen Sie nach draußen und seilen sich ab. Sieg!











Bond-Momente:

1 Drehen Sie den Dampf am Ende des Durchgangs auf.
2 Erklettern Sie mit Q-Haken das Dach, um das Scharfschützengewehr zu nehmen.
3 Nutzen Sie den Tisch als Deckung im Mittelabschnitt.
4 Drehen Sie links im unteren Bereich den Dampf auf.
5 Schießen Sie im richtigen Moment auf die brüchige Decke, um einen Gegner zu besiegen.

Platin-Ziel:

Beenden Sie Ihren Auftrag in höchstens 3:30 Minuten.

Zugverfolgung

Ziele:

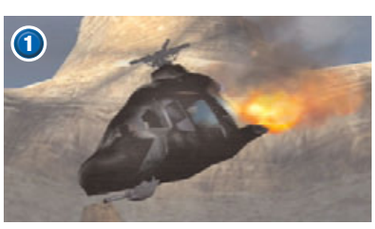
Sie müssen den Zug erreichen, in dem Katya gefangen gehalten wird.

So geht's:

Steigen Sie ins Auto und fahren Sie in die Fabrik. Schießen Sie beide Hindernis-Tore mit Raketen auf und springen Sie dann über die zerstörte Straße. Bekämpfen Sie die Jeeps mit MG und Raketen, während Sie in den Tunnel fahren. Direkt nach dem Tunnel links halten und den Berg hinauf fahren. Nach der Landung schnellstens die beiden Motorräder besiegen und weiterfahren. Der Hubschrauber ist nur sehr kurz zu treffen, passen Sie gut auf (Bond-Moment 1). Sie landen dann vor dem Tempel, in dem Sie hineinfahren. Durch eine Explosion entsteht vor Ihnen eine Rampe, springen Sie damit über das Hindernis (Bond-Moment 2). Nun fahren Sie in Richtung Schienen und weichen dabei den Raketen vom Zug aus. Über den Weg auf die Gleise springen (Bond-Moment 3), das Motorrad ausschalten und dann schnellstens die beiden Schützen hinten auf dem Zug erwischen. Ist das feindliche Feuer vorbei, mit Vollgas auf den Zug zufahren. Auftrag gelöst!

Bond-Momente:

1 Biegen Sie nach dem Tunnel nach schräg links ab und erwischen Sie am Ende der Strecke den Hubschrauber mit einer Rakete.
2 Springen Sie über die Steinplatte am Tempel.
3 Springen Sie über die Auffahrt auf die Schienen.







Platin-Ziel:

Schaffen Sie den Auftrag in 1:45 Minuten.

Ein alter Freund

Ziele:

Kämpfen Sie sich durch den Zug bis ans Ende. Zerstören Sie dabei sechs Startcomputer.

So geht's:

Schnappen Sie sich die ersten beiden Wachen von hinten, den dritten Wachmann erledigen Sie mit der Schalldämpfer-Pistole (Bond-Moment 1). Nun können Sie alle Computer im Raum zerstören. Im nächsten Raum ebenfalls lautlos die Wachen ausschalten (je nach Schwierigkeitsgrad zwei oder drei) (Bond-Moment 2) und weiterschleichen. Im dritten Raum beide Wachleute von hinten ausschalten (Bond-Moment 3) und weitergehen. Der vierte Raum: Erst den linken Wachmann ausschalten, dann den rechten im richtigen Moment angreifen. Der Wachmann ganz hinten merkt von alledem nichts, solange Sie nicht schießen, den können Sie zuletzt erwischen (Bond-Moment 4). Der nächste Raum ist dunkel, also Thermosicht einschalten. Alle Wachen besiegen und weitergehen. Nun stehen Sie dem Beißer gegenüber. Bringen Sie ihn zwei- bis dreimal mit Strom in Berührung, um zu siegen.

Bond-Momente:

1 Schalten Sie die Wachen im ersten Wagen aus, ohne Alarm auszulösen.
2 Schalten Sie die Wachen im zweiten Wagen aus, ohne Alarm auszulösen.
3 Schalten Sie die Wachen im dritten Wagen aus, ohne Alarm auszulösen.
4 Schalten Sie die Wachen im vierten Wagen aus, ohne Alarm auszulösen.



Platin-Ziel:

Schaffen Sie den Auftrag, ohne irgendeinen Schaden abzubekommen.

James Bond 007 Alles oder Nichts FORTSETZUNG

Sandsturm

Ziele:

Verfolgen Sie den General und bringen Sie ihn zur Strecke.

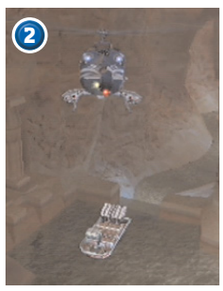
So geht's:

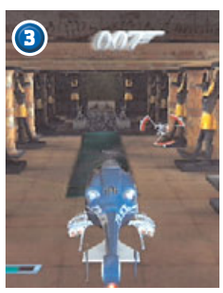
Zerstören Sie das Boot mit einer Bombe, fliegen Sie dann weiter und bekämpfen Sie die Hubschrauber mit Raketen. Die Brücke zu zerstören, erspart Ihnen Munition (Bond-Moment 2). Danach wieder ein Boot bombardieren. Nun kommt ein Hubschrauber, dann das dritte Boot (Bond-Moment 1). Verfolgen Sie den General, aber sparen Sie Munition, Sie können ihn jetzt noch nicht abschießen. Weichen sie dem Feuer aus (Bond-Moment 3) und fliegen Sie weiter, bis der General seine Basis im Fluss erreicht. Nun schießen Sie Raketen auf die drei Türme des Schutzschirmes, dann auf den General selbst, bis er besiegt ist. Das Abenteuer in Ägypten ist vorbei.

Bond-Momente:

1 Bombardieren Sie alle drei Schiffe auf dem Fluss.
2 Zerstören Sie die Brücke, auf der Ihre Gegner stehen.
3 Weichen Sie den Feuerstrahlen im Tempel aus.







Platin-Ziel:

Zerstören Sie die feindlich Basis in 45 Sekunden.

Serena St. Germaine

Ziele:

Erwischen Sie den Patrouillen-Jeep. Finden Sie das Versteck von 003, fahren Sie dann zu Serena und holen Sie sie ab. Fahren Sie dann zum Fuß der Bergfestung.

So geht's:

Vernichten Sie so schnell wie möglich den Jeep, am besten mit dem MG. Fahren Sie dann zum angegebenen Versteck von 003, steigen Sie aus dem Wagen und gehen Sie ins Haus. Nach dem Telefonat mit Serena steigen Sie wieder ins Auto und fahren ins Dorf. Kurz vor dem Dorfeingang unsichtbar machen und rechts fahren, dann quer über den Brunnenplatz und wieder links. Schalten Sie die Tarnkappe aus, wenn keine Patrouille Sie sehen kann. Fahren Sie an der Feuerwerksfabrik links bis zum Straßenende. Nach dem kurzen Film fahren Sie zurück zur Fabrik, in deren Nähe ein Versteck für den Wagen angezeigt wird. Setzen Sie jetzt das Fernlenk-Auto aus und fahren Sie damit die Treppe der Fabrik hoch. Öffnen Sie mit dem Laser den Lüftungsschacht und setzen Sie dann die Feuerwerkskörper in Brand (Bond-Moment 1). Nun können Sie in Ruhe mit Ihrem Auto die Serpentinen bis ins Dorf fahren, dort wegen der Jeeps wieder unsichtbar machen und bis zum Hotel fahren. Nun laden Sie Serena ein. Fahren Sie den von Serena beschriebenen Weg möglichst lange unsichtbar. An der Straßensperre mit zwei Panzern fahren Sie links die Treppe hinunter (Bond-Moment 2) und auf der anderen Seite wieder hoch, dann links. Wenn Sie sich noch unsichtbar machen können, tun Sie es und fahren links weiter. Nachdem der Panzer ein Loch in die Absperrung geschossen hat, fahren Sie durch das Loch weiter, springen Sie über die Schlucht und fahren nach oben. Dann links halten, bis Sie den Platz sehen, an dem Sie halten sollen. Auftrag erledigt.

Bond-Momente:

1 Entkommen Sie den Verfolgern, parken Sie den Wagen im angezeigten Versteck und jagen Sie mit dem Fernlenk-Auto die Feuerwerksfabrik in die Luft.
2 An der von zwei Panzern versperrten Straße links die Treppen herunter fahren.

Platin-Ziel:

Diavolos Festung in weniger als 110 Sekunden erreichen.





Schwindel

Ziele:

Sie sollen die Spitze der Klippe erreichen. Dazu müssen Sie den Aufzug durch ein Uplink, das Sie erbeuten müssen, wieder zum Laufen bringen.

So geht's:

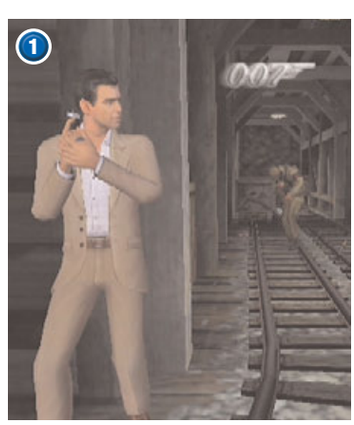
Schalten Sie die beiden ersten Wachen von hinten aus, die beiden nächsten mit dem Narkosepfeil (Bond-Moment 1). Jetzt mit dem Q-Haken die Wand am Gangende hochklettern und die erste Wache leise erwischen. Dann alle weiteren bekämpfen und den Aufzug ansehen. Danach mit Q-Haken höher klettern, die Wache erwischen, die sich von oben abseilt und bei Bedarf Panzerung aufsammeln. Weiter hochklettern und den Karren losschieben, um die Wache mit dem Raketenwerfer abzulenken. Dann Deckung nehmen und Wache erschießen. Dann links in den Gang gehen und drei Wachen besiegen. Jetzt geradeaus in den Gang nach unten, dort Wachen erschießen und den Raketenwerfer bergen (Bond-Moment 2). Zurücklaufen bis zum Gang mit den Karren, dort mit Bond-Sinn die Tanks ins Visier nehmen und mit Rakete zerstören (Bond-Moment 3). Nun in den Gang links vom dunklen Gang zurückkehren und Brett zerschießen. Durch die Lücke schicken Sie einen Spinnenroboter, der nach etlicher Strecke durch Luftschächte einen geheimen Raum findet und ihn von innen öffnen kann (Bond-Moment 4). Jetzt hochklettern, die Wachen erledigen und den Geheimraum leer räumen. Am Ende des Ganges hochklettern, die Wachen töten und weiterlaufen. Wieder mit Q-Haken hochklettern, die drei Männer töten und den gesuchten Uplink aufnehmen. Jetzt müssen Sie zurück in den Raum mit dem Geheimraum daneben. Kämpfen Sie sich also wieder nach unten. Am Schaltkasten den Uplink installieren. Nun weiter zum Fahrstuhl durchkämpfen und einsteigen. Job erledigt!

Bond-Momente:

1 Schalten Sie die ersten vier Wachen aus, ohne Alarm auszulösen.
2 Bergen Sie aus dem stockdunklen Minenschacht den Raketenwerfer.
3 Zerstören Sie mit dem Raketenwerfer die Störsender-Antenne.
4 Mit dem Spinnenroboter dem Gang folgen bis in die geheime Kammer und diese von innen öffnen.

Platin-Ziel:

Schaffen Sie den Auftrag in 4 Minuten.

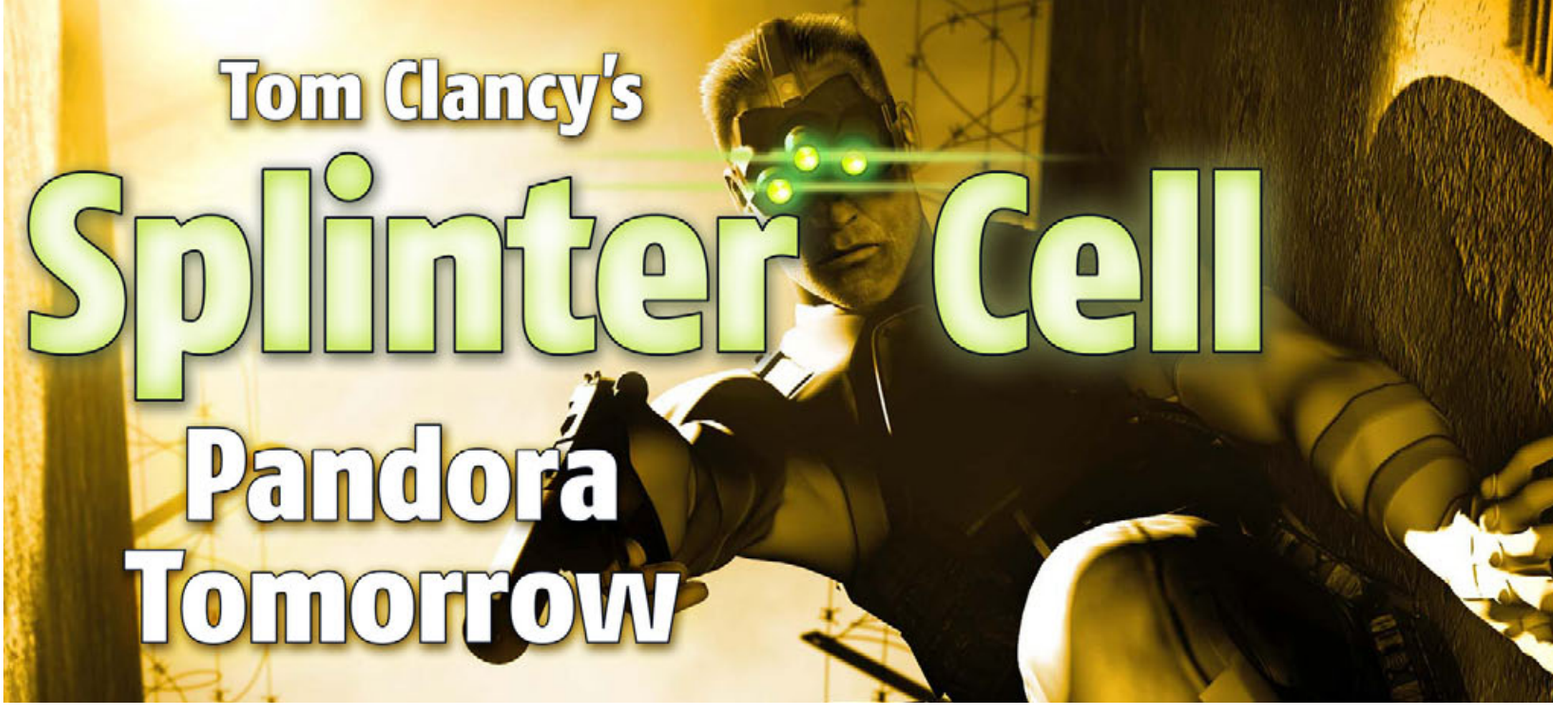








Hier stand im Heft eine Anzeige.



Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Actionspiel für PC | **„Onkel" Sam ist zurück. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Mr. Fisher lautlos in Gebäude eindringen lassen und ihn davor bewahren, von Wachen und Überwachungskameras entdeckt zu werden** Spielverlauf siehe Test Seite 66

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

Die „Splinter-Cell"-Fortsetzung „Pandora Tomorrow" legt, wie bereits der Vorgänger, den Schwerpunkt auf spannende Schleicheinsätze. In Ihrer Rolle als Geheimagent Sam Fisher müssen Sie zwar auch gelegentlich von der Waffe Gebrauch machen, doch mit sturem Ballern kommen Sie nicht weit. Vielmehr lösen Sie mit lauten Schüssen Alarm aus, was zur Folge hat, dass Ihre Gegner aufmerksamer und besser geschützt sind.

Gehen Sie daher stets überlegt und umsichtig vor. Grundsätzlich sollten Sie sich stets im Dunkeln aufhalten, da dort Ihre Deckung am besten ist. Schießen Sie deshalb in Räumen, in denen Gegnern Sie leicht entdecken könnten, zunächst die Lampen aus. Dank Spezialbrille mit Nacht- Wärmesichtgerät behalten Sie auch in absoluter Dunkelheit den Durchblick. Anders als bei den Konsolenversionen des Spiels mit lediglich drei Speicherpunkten pro Spielstufe können Sie in Splinter Cell – Pandora Tomorrow für PC jederzeit abspeichern. Nutzen Sie diese Möglichkeit ausgiebig – Punkte, an denen der Spielstand automatisch festgehalten wird, sind selten.



Nachrichten zeigen zwischendurch den Spielfort-

Bewegen

Sie bewegen Ihre Spielfigur wie in allen gängigen Actionspielen. Mit W geht's nach vorne, mit S nach hinten, mit A nach links, mit D nach rechts. Mit dem Mausrad können Sie jederzeit die Laufgeschwindigkeit verändern. Drücken Sie beim Laufen K , so macht Sam eine Rolle vorwärts. Per Druck auf D presst Sam sich beim Schleichen an



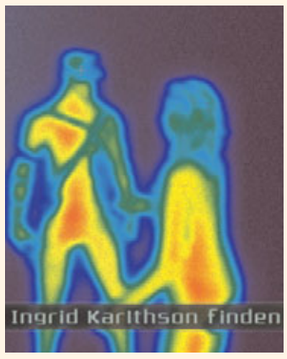
Springen

Drücken Sie einfach die U -Taste, und schon macht Sam einen Satz. Zwischen zwei einander eng gegenüberstehenden Wänden ist auch ein Doppelsprung möglich. Drücken Sie dazu am höchsten Punkt des Sprunges erneut die U -Taste. Sam springt daraufhin ein zweites Mal und klemmt sich dann mithilfe eines zirkusreifen Spagats oben in den Gang, sofern der Abstand zwischen den Wänden nicht doch zu groß ist.



Sichtmodi

Im Spiel stehen Ihnen jederzeit drei Standardsichtmodi zur Verfügung. Die Normalsicht bietet, bedingt durch die Dunkelheit in den meisten Szenen, den schlechtesten Überblick. Am besten sehen Sie, wenn Sie mit der Taste 2 das Nachtsichtgerät einschalten. Um auch unter widrigsten Verhältnissen Gegner, Kameras oder Minen sichtbar zu machen, nutzen Sie mit 3 das Wärmebild. Es offenbart Ihnen zuverlässig auch versteckte Gefahrenquellen.



Greifen Sie im Inventar auf die „flexible Optik" zurück, um unter Türen hindurch in den Raum dahinter zu schauen. Dann erleben Sie bei dessen Betreten keine bösen Überraschungen. Selbstverständlich können Sie auch das Nachtsichtgerät oder die Wärmebilddarstellung jederzeit in Verbindung mit der flexiblen Optik nutzen.



Inventar



SC 20K: Hohe Durchschlagskraft zeichnet dieses Gewehr aus. Die Waffe lässt sich außerdem mit Gasgranaten 1, Ringgeschossen 2 und Haftkameras 3 bestücken.





Pistole: Die schallgedämpfte Waffe ist ideal für leise Auftritte.



Lasermikro: Ideal zum Abhören von Gesprächen aus der Distanz.



Kamerastörer: Damit schleichen Sie unbemerkt an Kameras vorbei.



Mine: Mine legen, weglaufen und auf die Auslösung durch einen Gegner warten.



Dietrich: Mit diesem Werkzeug können Sie fast jede Tür öffnen.



Granate: Falls die Übermacht der Gegner zu groß ist, werfen Sie eine Granate.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Dili, Osttimor – Abschitt eins



1 Um zu Spielbeginn in Dili weiterzukommen, genügt ein einfacher Sprung auf diesen Steg.



2 Am Ende des Steges klettern Sie eine Leiter hoch, springen dort an ein Rohr und rutschen daran herunter.



3 Unten angekommen, springen Sie gleich an das Rohr, das Sie vor sich sehen, und hangeln daran weiter.



4 Auf der anderen Seite umrunden Sie die Hütte und betreten das Haus. Nehmen Sie das Rohr in die erste Etage.



5 Dort finden Sie eine Luke, die Sie öffnen können. Lassen Sie sich dort herunter, und laufen Sie weiter.



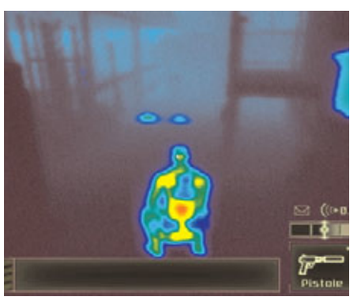
6 Wieder aus dem Haus, müssen Sie sich ducken, um unter der Veranda entlanglaufen zu können.



7 Nach dem Durchgang folgt eine schmale Stelle. Hier müssen Sie sich zum Fortkommen an die Wand drücken.



8 Am Ende der Wand schiebt ein Söldner Wache. Lenken Sie ihn ab, und schlagen Sie ihn dann bewusstlos.



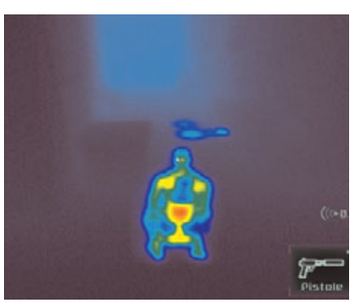
9 Laufen Sie nun geradeaus, und schalten Sie die Wärmebildansicht ein, um vor Ihnen liegende Minen zu erkennen.



10 Nachdem Sie die ersten Minen passiert haben, treffen Sie hier auf ein weiteres Minenfeld.



13 Anschließend landen Sie in einer Sackgasse. Jetzt kommt es beim Springen auf das richtige Timing an. Mit einem Doppelsprung zwischen den engen Wänden schaffen Sie es jedoch problemlos nach oben in die erste Etage eines Hauses.



11 Schalten Sie wieder die Wärmebildansicht ein, um nicht versehentlich auf die Minen zu treten.



12 Klettern Sie dazu auf die Kiste, die vor Ihnen steht, und hangeln Sie an der Hauswand über die Minen hinweg.



14 Im Haus setzen Sie Ihr Fernglas ein, um die gegenüberliegende Botschaft genau zu beobachten.



15 Am Fluss vor der Botschaft patrouilliert ein Söldner, den Sie aber problemlos betäuben können.



16 Links neben der Botschaft sitzt eine weitere Wache. Vorsichtig, auch im Haus links gibt's Wächter.



17 Sobald Sie die Wache geräuschlos schlafen geschickt haben, klettern Sie über die Mauer in die Botschaft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

FORTSETZUNG

Dili, Osttimor – Botschaft



18 Über das Gerüst geht's in den ersten Stock. Hinter dem ersten Fenster steht eine Wache.



19 Im nächsten Raum belauschen Sie das Gespräch der Terroristen und schleichen dann weiter.



20 Am Ende dieses Balkons müssen Sie an der Dachrinne zum benachbarten Balkon um die Ecke klettern.



21 Schlagen Sie den Bewacher der Geisel lautlos k.o., und sprechen Sie dann mit dem Gefangenen.



22 Er gibt Ihnen den gesuchten Chip. Leider ist er ohne den Code, den Sie erst finden müssen, unbrauchbar.



23 Im Nebenraum treffen Sie auf weitere Geiseln und eine Wache am Fenster, die Sie kurzerhand betäuben.



24 Ist die Wache ausgeschaltet, gehen Sie leise weiter durch das Schlafzimmer zum Treppenhaus.



25 Schießen Sie im Treppenhaus zunächst das Licht aus, damit Sie eine sichere Deckung haben.



26 Falls Sie verletzt sind – am Ende des schmalen Ganges finden Sie ein Zimmer mit einem Medizinpaket.



27 Gehen Sie dann die Treppen hinunter, und schleichen Sie durch die bewachte Säulenhalle.



28 Hinter der Halle folgt ein Gang, der Sie zum Innenhof der Botschaft führt. Hier lauert ein Scharfschütze mit …



29 … Nachtsichtgerät. Um getarnt zu bleiben, laufen Sie im Lichtkegel des Scheinwerfers über den Hof.



30 Auf der anderen Hofseite schalten Sie zuerst das automatische Maschinengewehr aus.



31 Betreten Sie dann das Gebäude, und gehen Sie über die Treppe in das oberste Stockwerk.



32 Dort finden Sie auf einem Balkon den Scharfschützen, den Sie selbstverständlich schlafen schicken.



33 In einem Nebenraum finden Sie die gesuchte Person, die den Code des Chips entschlüsseln kann.



34 Gehen Sie dann wieder ganz nach unten, und verlassen Sie das Gebäude durch den Hinterausgang.



35 Auf dem Weg zu Ihrem Fluchtboot passieren Sie noch einige Wachen und zwei Beobachtungstürme mit …



36 … Scheinwerfern. Klettern Sie auf den Turm, können Sie das Licht einfach ausschalten.



37 Haben Sie das Wasser erreicht, müssen Sie nur noch in Ihr Boot springen, und der Auftrag ist erfüllt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

FORTSETZUNG

Paris, Frankreich



1 Warten Sie auf den richtigen Moment, um zu Spielbeginn im Metro-Schacht die erste Wache zu überrumpeln.



2 Am U-Bahn-Zug patroullieren zwei weitere Wachen. Mit gutem Timing können Sie unbemerkt vorbeischleichen.



3 Danach versperrt Ihnen eine Feuerwand den Weg. Schießen Sie auf die Sprinkleranlage, um das Feuer zu löschen.



4 Ist das Feuer aus, betreten Sie das Gebäude. Hinten links finden Sie einen Computer mit Informationen.



5 Bevor Sie den nächsten Raum betreten, benutzen Sie die flexible Optik, um ihn gründlich auszuspähen.



6 Gehen Sie weiter, so kommen Sie in einen großen Raum. Schnell in die Ecke, bevor die Wachen kommen.



7 Weiter im Gang zerstören zwei Terroristen einen Raum. Halten Sie die auf, und hacken Sie den Computer links.



8 Laufen Sie schnell den Gang weiter, und nehmen Sie die zweite Tür links, um die Bombe zu entschärfen.



9 Die Bombe ist am Heizsystem des Hauses angebracht. Die Entschärfung ist zum Glück kein Problem.



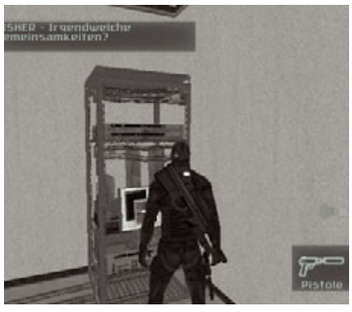
10 Gehen Sie wieder auf den Gang, und nehmen Sie die Treppe nach oben. Vorsicht vor den Alarmsystemen!



11 Oben angekommen, finden Sie hier rechts den gesuchten Computerraum – und links zwei Wachen.



12 Schießen Sie im Computerraum die Kameras aus, so kommt eine Wache, um dem Vorfall nachzugehen.



13 Haben Sie die neugierige Wache betäubt und alle Kameras ausgeschaltet, geht's zum gesuchten Computer.



14 Laufen Sie weiter. In der Eingangshalle finden Sie zwei Wachen und einen weiteren Computer.



15 Mit den Computercodes dringen Sie in den Laborbereich ein. Vorsicht im Dunst lauert ein Terrorist.



16 Im anschließenden Raum müssen Sie auf den Schrank klettern und dann weiter durch die Deckenöffnung.



17 Kriechen Sie leise durch die Zwischendecke, denn direkt unter Ihnen stehen drei Terroristen.



18 Im Raum am Ende der Zwischendecke finden Sie den gesuchten Informanten schwer verletzt am



19 Er gibt Ihnen ein Handy mit wichtigen Daten, bevor Sie den Raum wieder durch die Zwischendecke …



20 … verlassen. Der Auftrag ist erfüllt, sobald Sie das Gebäude durch einen Nebenausgang verlassen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sacred



Rollenspiel für PC | **Um in Ancaria zu überleben, sollte man wissen, welcher Held welche Fähigkeiten hat und wie man Kämpfe so gestaltet, dass man sie gewinnt. Tipps dazu gibt COMPUTER BILD SPIELE hier** Spielverlauf siehe Test Heft 4/2004

SPIELTIPPS

Der Gladiator

Stärken: Der Gladiator ist der stärkste Nahkämpfer aller Helden. Mit Spezialisierung auf einen Waffentyp (zum Beispiel Axtkampf) und den Talenten Zwei-Waffen-Kampf und Waffenkunde schlägt er erbarmungslos hart zu und besiegt fast jeden Gegner mühelos.

Schwächen: Dem Gladiator fehlt eine Fähigkeit, mit der er sich heilen könnte, daher ist er komplett auf Heiltränke angewiesen. Und er ist beim Kampf mit zwei Waffen anfällig gegen Fernkampf-Angriffe.

für Anfänger geeignet

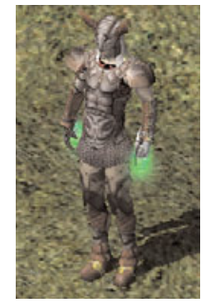


Der Dunkelelf

Stärken: Mit Spezialisierung auf dunkelelfische Klingenwaffen und seinen Fallen, vor allem Verwirrung, gehört auch der Dunkelelf zu den starken Helden im Spiel, die von Anfängern gespielt werden können. Vor allem seine Schnelligkeit ist dabei entscheidend.

Schwächen: Da sich der Dunkelelf mit der Fähigkeit „Seelenräuber" heilen kann, ist nur seine Anfälligkeit gegen Fern-Angriffe ein Problem, das mit richtiger Ausrüstung aber zu lösen ist.

für Anfänger geeignet



Die Vampirin

Stärken: Ihre Fähigkeit, sich in einen Vampir zu verwandeln, ist in der Nacht ihr größtes Plus, tagsüber gibt sie mit Punkten auf Schwertkampf und Waffenkunde aber auch eine gute Figur ab. Das Beschwören und Übernehmen von Monstern ist eine extrem gute Fähigkeit.

Schwächen: Die Vampirin ist zu Beginn eines Spiel nicht sonderlich stark, da sie die Verwandlung in einen Vampir nur nachts ohne Probleme einsetzen kann. Tagsüber nimmt sie als Untote viel Schaden.

für Anfänger schwierig

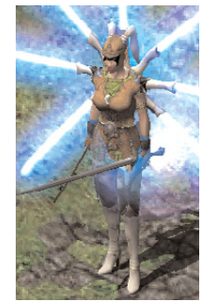


Die Seraphim

Stärken: Sie ist extrem vielseitig: Ordentlich zuschlagen kann sie ebenso wie zaubern. Die Seraphim kann mit dem Wirbelschlag Gegner betäuben und sich vorher durch magische Schilde vor Fernkampf-Attacken schützen sowie Gegner verzaubern.

Schwächen: Die Seraphim kann sich selbst nicht heilen und wird weder im Zaubern noch im Kämpfen zur absoluten Spezialistin. Um mit ihr zu siegen, kommt es vor allem auf Ausgewogenheit an.

für Anfänger schwierig

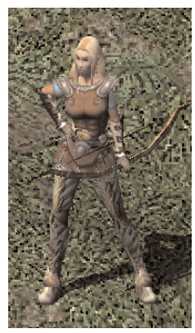


Die Waldelfin

Stärken: Die Waldelfin kann sich selbst heilen und entgiften und trifft mit einem guten Bogen und Pfeilverzauberung – wie Mehrfachschuss und Explosionspfeil – fast jeden Gegner sehr hart. Sie kann Feinde schon aus großer Entfernung angreifen und so oft einen Nahkampf vermeiden.

Schwächen: Zu Beginn ist die Waldelfin sehr anfällig, wenn mehrere Gegner gleichzeitig angreifen. Sich mutig in einen Kampf zu stürzen, endet für sie oft tödlich. Nur mit sehr vorsichtiger Spielweise wird sie irgendwann sehr gut.

nur für Fortgeschrittene

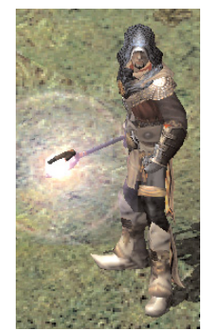


Der Kampfmagier

Stärken: Seine Zauberfähigkeiten sind sehr stark, zusätzlich kann er seine Elementarzauber noch mit Fähigkeiten wie Wasser- oder Feuermagie verbessern. Seine Eiszauber schädigen und verlangsamen die Gegner, und er kann mit verschiedenen Schutzzaubern Attacken abwehren.

Schwächen: Erst in hohen Stufen ist der Kampfmagier ein Sieger, zu Beginn müssen Sie ihn wie ein rohes Ei behandeln, so anfällig ist er gegen Attacken mehrerer Gegner, da ihm flächendeckende Zauber völlig fehlen.

nur für Fortgeschrittene



Werte der Figur



Waffenwerte: Hier sehen Sie, wie viel Schaden welcher Art die genutzte Waffe anrichtet. Insgesamt zwischen 130 und 180 Punkte, davon das meiste physisch oder durch Gift. Es ist sinnvoll, die unterschiedlichen Waffenslots, die Ihr Held besitzt, mit verschiedenen Waffen auszustatten, um jedem Gegner optimal zu schaden.

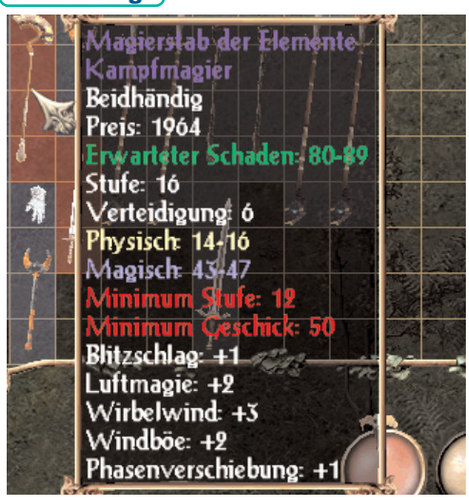


Rüstungswerte: Es gibt vier verschiedene Arten von Schaden in Sacred: physischen, magischen, Feuer- und Giftschaden. Hier können Sie sehen, wie gut Ihr Charakter gegen welchen Schadenstyp geschützt ist. Anfangs sollten Sie sich hauptsächlich gegen physischen Schaden schützen, später kommen Feuer- und Giftgebiete.



Letzter Gegner: Viele interessante Informationen können Sie auch erhalten, wenn Sie sich Ihren letzten Gegner ansehen. Sie können erkennen, wie hoch seine Chance war, Sie zu treffen, können seine Lebensenergie und seine besonderen Resistenzen ablesen. So sehen Sie hier: Goblinsche Fresser nicht mit Feuer attackieren (Kreis)!

Ausrüstung



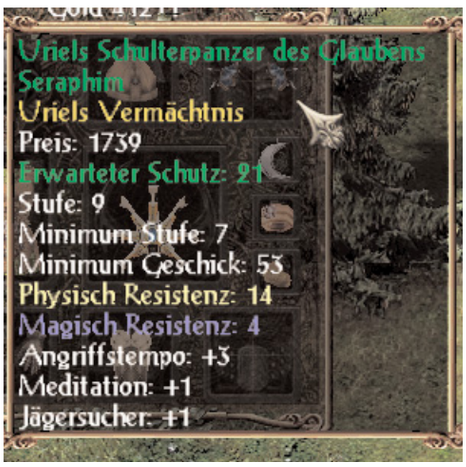
Waffen: Die richtige(n) Waffe(n) sollte(n) Ihren Charakter möglichst sinnvoll verbessern. So kann der richtige Magierstab die bevorzugten Zauber stärken, die richtige Axt den Gladiator deutlich schneller machen und das richtige Schwert Giftschaden mehr als verdoppeln.



Rüstung: Auch hier gibt es viele Stücke, die Fähigkeiten steigern oder die körperlichen Attribute, wie Geschick oder Widerstand, erhöhen. Sie sollten aber immer prüfen, ob Ihnen die Steigerung wirklich nutzt. So könnte ein Kampfmagier mit diesem Helm wenig anfangen.

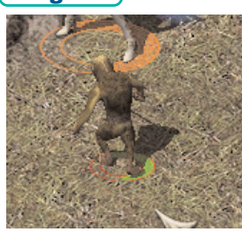


Gesockelte Ausrüstung: Waffen und Rüstungen weisen ab und zu Plätze (Kreis) für Ringe, Amulette oder Runen auf: so genannte Sockel. Hier können Sie beim Schmied die Schmuckstücke oder Runen einbauen lassen, um das Stück mit deren Werten noch zu verbessern.



Sets: Für jede Charakterklasse gibt es drei verschiedene Sets, zusammenpassende Ausrüstungsteile, die den Charakter stärker verbessern, je mehr Teile des Sets er besitzt. Allerdings ist es sehr langwierig, bis Sie ein ganzes Set beisammen haben – es kann Wochen dauern.

Gegner



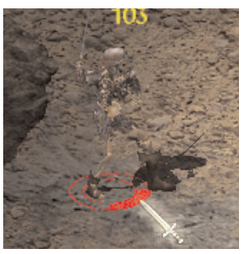
Grau oder Grün: Gegner, deren Kreis eine der beiden Farben aufweist, sind für Sie eigentlich keine mehr – sehr einfach.



Gelb: Ein Gebiet mit vielen gelben Gegnern ist genau das Richtige: Hier können Sie noch leicht siegen, aber gut Punkte holen.



Orange: Mit orangefarbenen Gegnern werden Sie fertig, solange sie einzeln angreifen, bei Gruppen wird's schon schwer.



Rot: Einzelne rote Gegner sind noch zu packen, schon zwei verprügeln Sie aber übel. Aus solchen Gebieten lieber noch zurückziehen.



Zacken oder Pfeile: Besonders starke Gegner, Anführer einer Gruppe oder Auftragsgegner. Hier sind oft viele Schätze zu erbeuten.

→

Sacred FORTSETZUNG

Spiel-Taktiken



Magische Verstecke: Ein Aufblitzen (Kreis) zeigt es: Hier ist ein magisches Versteck. Um es zu öffnen, müssen Sie nur darauf klicken. Meist handelt es sich um Tränke.



Brunnen: In fast jedem Brunnen im Spiel finden Sie einen Heiltrank. Sie müssen auf den Brunnen klicken und den herausfliegenden Trank dann nur noch aufsammeln.



Begleitung: Wenn Sie handlungsbedingt einen Begleiter haben, nutzen Sie den für schwere Aufträge. Er kann mitkämpfen und stirbt nicht, sondern wird nur bewusstlos.



Große Portale: Um die großen Portale zu aktivieren, die Sie über die ganze Karte transportieren können, müssen Sie nur hineinlaufen. Um eins zu nutzen, ein Ziel wählen.



Kleine Portale: Diese Transporter bringen Sie meist an den Anfang einer großen Spielstufe zurück. Um sie zu aktivieren, müssen Sie entsprechende Runensteine finden.



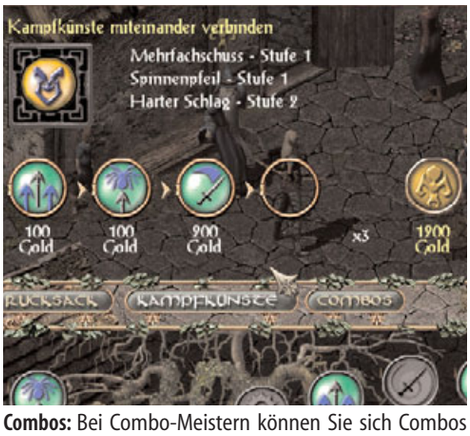
Aufträge: Eine Figur, die einen Auftrag für Sie hat, erkennen Sie an Frage- und Ausrufezeichen über dem Kopf. Einfach durch Anklicken ansprechen.



Aufträge finden: Auf der Übersichtskarte sehen Sie normale Dorfbewohner in Blau – und potentielle Auftraggeber in Weiß (Kreise). Hier sollten Sie nachfragen.



Eigene Kiste: In jeder Stadt und jedem Dorf steht irgendwo eine blaue Kiste – das ist Ihre. Hier können Sie Ausrüstung deponieren und bei Bedarf herausholen.



Combos: Bei Combo-Meistern können Sie sich Combos erstellen, also eine Abfolge von Fähigkeiten. Prüfen Sie, welche Sie oft nutzen, bevor Sie sich entscheiden.



Runen tauschen: Bei Combo-Meistern können Sie auch Runen eintauschen, die Sie nicht brauchen können. Tauschen Sie 3:1 oder 4:1 – 2:1 ist nicht sinnvoll.



Zu viel Gepäck? Manchmal kommen Sie länger nicht dazu, Beute zu verkaufen – das Inventar ist voll. Mustern Sie nach Preis und dann nach Brauchbarkeit aus.

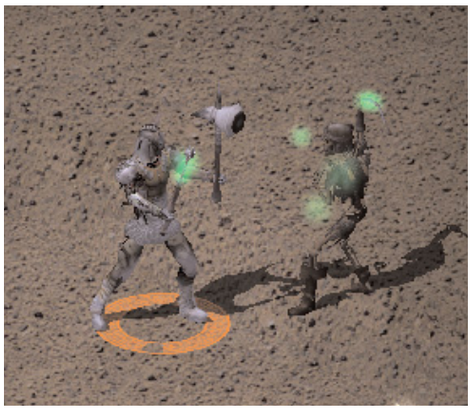


Zaubertränke: Fünf verschiedene sind zu finden. Originell: der Trank des Mentors (Kreis). Wenn Sie den trinken, bekommen Sie kurzfristig mehr Erfahrungspunkte.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sacred FORTSETZUNG

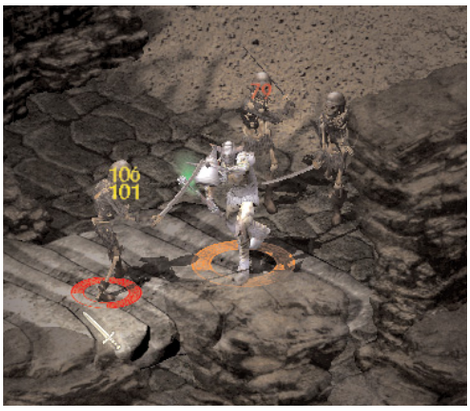
Kampf-Tipps



Richtige Waffe nutzen: Um Gegner zu bekämpfen, nutzen Sie die richtige Waffe dafür. So sind beispielsweise Untote mit stumpfen Waffen, wie Keulen, besser zu besiegen.



Große Gegnergruppen: Vermeiden Sie es, sich von vielen Gegnern einkreisen zu lassen, Ihre Deckung wirkt nicht in alle Richtungen. Lieber weglaufen und neu angreifen.



Nix wie weg! Ein Kampf gegen drei Gegner mit rotem Kreis – das wird sehr wahrscheinlich Ihr Ende sein oder alle Heiltränke kosten. Fliehen Sie hier lieber.



Schutzwälle: Manche Charaktere, wie hier der Magier, haben Möglichkeiten, Schutzzauber anzuwenden, um sich große Gruppen vom Hals zu halten. Nutzen Sie das.



Außer Gefecht: Andere Helden, wie hier der Dunkelelf, können mit Tritten oder Fallen Gegner betäuben oder verwirren. Das hilft, große Gegnergruppen zu besiegen.



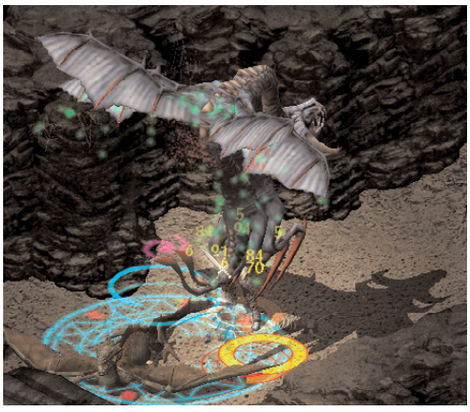
Schnell weg: Kein Heiltrank mehr, kein Zauber parat und reichlich Gegner am Hacken? Weglaufen ist in Sacred keine Schande. Sie können ja gestärkt wiederkommen.



Magie-Gegner: Wenn Sie einen magisch begabten Gegner ausmachen, sollten Sie den immer zuerst angreifen. Er kann Sie meist härter treffen als die meisten Waffen.



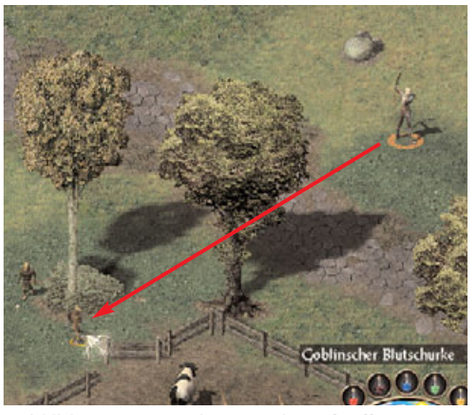
Gegnerschwächen: Sehen Sie sich die Infoleiste (Kreis) über den Gegner an. Je heller ein Symbol leuchtet, desto besser geschützt ist er gegen diesen Angriff.



Fliegende Gegner: Feinde, die fliegen können, sind schwer zu treffen. Nutzen Sie Spezialfähigkeiten, wie „Harter Schlag", das erleichtert den Sieg.



Waffenplätze: Sie bekommen insgesamt fünf Fächer für Waffen. Nutzen Sie das, indem Sie in jedes Fach optimale Waffe(n) für spezielle Ziele, wie Untote (Kreis), packen.



Weitblick: Wenn Sie viel mit Fernkampfwaffen agieren, wählen Sie die Spielansicht mit der besten Übersicht. So können Sie weit entfernte Gegner sehen und angreifen.



Handschuh-Waffen: Gladiatoren und Dunkelelfen können Handschuh-Waffen verwenden. Die machen fehlende Wucht durch Geschwindigkeit mehr als wett.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Urban Freestyle Soccer (Version 1.0) für PC

Auf dem Hinterhof ist Fußball mehr als „nur" Sport. Diese Tricks versprechen Erfolg

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie „Urban Freestyle Soccer", wie gewohnt.

2 Wählen Sie mit ↑ und ↓ Extras aus, und bestätigen Sie mit R .

3 Wählen Sie mit ↑ und ↓ Codes aus, und bestätigen Sie mit R .

4 Im daraufhin geöffneten Menü können Sie die in der Tabelle rechts stehenden Buchstaben- und Zahlenkombinationen eingeben. Bewegen Sie die Markierung dazu mit den Pfeiltasten auf den gewünschten Buchstaben, und bestätigen Sie jeweils mit R . Nach kompletter Eingabe eines Tricks wählen Sie OK und drücken R .



5 Um den Cheat zu deaktivieren, geben Sie ihn einfach nochmals ein, wie in Schritt 4 beschrieben.

6 Nach zweimaligem Druck auf Esc sehen Sie wieder das Hauptmenü und starten den gewünschten Hinterhof-Wettbewerb, wie gewohnt.



Mit etwas Mogelei am Ball: das Streetballers-Team.

Eingabetext	Wirkung
Z26BEXW8	Die Spieler haben Kinderstimmen.
WIMPA.I	Sie haben schwache Gegner.
SPEEDY01	Sie haben unendlich viel Turbo.
MAXSKILL	Alle Eigenschaften auf Maximalwert
GM2OPEN8	Alle Spielmodi sind verfügbar.
5Y104D9A	Das Streetballers-Team ist wählbar.
E06J3CT5	Während der Spiele schmücken neue Gegenstände und Personen die Umgebung.
A11T3AM5	Alle „Urban-Freestyle-Soccer"-Teams sind freigeschaltet.

SSX 3 für Gamecube

Mit Tricks sind Sie schnell, schneller, am schnellsten

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Hauptmenü **Y**, um das Optionsmenü zu öffnen.

3 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt Cheat eingeben an, und drücken Sie **A**.

4 Nun können Sie die in der Tabelle rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um die jeweiligen Schummeltricks zu aktivieren. Markieren Sie bei der Eingabe jeden gewünschten Buchstaben mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie dann **A**, um ihn auszuwählen.





5 Ist die Eingabe komplett, markieren Sie Fertig und drücken **A**.

6 Dann FERTIG auswählen und wieder **A** drücken.

7 Um einen der geheimen Fahrer auswählen zu können, müssen Sie nach der Eingabe des jeweiligen Passworts im Hauptmenü den Menüpunkt Einzelspiel wählen und **A** drücken.

8 Wählen Sie im anschließend aufklappenden Menü mit **A** einen beliebigen der zur Wahl stehenden Fahrer aus.

9 Markieren Sie nun den Menüpunkt Fahrer-Details, und drücken Sie **A**.

10 Dann den Menüpunkt Cheat-Boarder auswählen und **A** drücken.

11 Jetzt können Sie den gewünschten Fahrer mit **A** auswählen.

12 Preise, wie Grafiken, Poster, Spielzeuge, Karten und Videos, finden Sie im gleichen Menü unter dem Menüpunkt Preise.

13 Drücken Sie dann **B**. Wählen Sie den Menüpunkt Weiter, und drücken Sie **A**, um das Spiel zu starten .



Eingabetext	Wirkung
ZENMASTER	Fahrer Brodi ist verfügbar.
WHERESYOURTAIL	Fahrer Bunny San ist verfügbar.
GREATWHITENORTH	Fahrer Canhuck ist verfügbar.
TANKENGINE	Fahrer Churchill ist verfügbar.
MILKEMDAISY	Fahrer Cudmore ist verfügbar.
WORM	Fahrer Eddie ist verfügbar.
BONEYARDREJECT	Fahrer Gutless ist verfügbar.
SLICKSUIT	Fahrer Hiro ist verfügbar.
BROKENLEG	Fahrer Jurgen ist verfügbar.
BRONCO	Fahrer Luther ist verfügbar.
BACK2FUTURE	Fahrer Marty ist verfügbar.
CALLHIMGEORGE	Fahrer NW Legend ist verfügbar.
MYEYESAREDIM	Alle Videos sind verfügbar.
POSTNOBILLS	Alle Poster sind verfügbar.
GOTITGOTITNEEDIT	Alle Karten sind verfügbar.
NOGLUEREQUIRED	Alle Spielzeuge sind verfügbar.
NATURALCONCEPT	Alle Grafiken sind verfügbar.
GRAPHICDELIGHT	Alle Snowboards sind verfügbar.
SHOPPINGSPREE	Alle Kleidungsstücke sind verfügbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Armed and Dangerous (Version 1.00) für PC

Zündende Tricks, mit denen Sie viel in die Luft jagen können

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wenn Sie das Startmenü sehen, klicken Sie auf die Zeile Optionen.

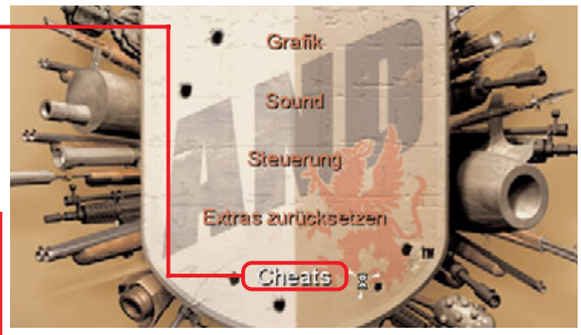
3 Im folgenden Menü klicken Sie auf Cheats. Dadurch rufen Sie das Cheat-Menü auf.

4 Jetzt sehen Sie eine Eingabezeile und müssen das gewünschte Schummelwort nur noch eintippen. Einfach drauflos schreiben, Sie müssen nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten.

5 Wenn Sie das Wort eingetippt haben, drücken Sie R, und der Trick ist aktiviert. Das erkennen Sie auch daran, dass der Trickbegriff nebst einer kurzen Erläuterung auf dem Bildschirm eingeblendet wird.

6 Um auf einen Schlag an alle geheimen Tricks zu kommen, tippen Sie, wie oben beschrieben, DAJIGSUP ein. Daraufhin werden alle ins Spiel eingebauten Mogeleien im Cheat-Menü sichtbar.







7 Wenn Sie dann auf einen dieser Tricks klicken, so wird er aktiviert. Wenn Sie ihn erneut anklicken, wird er wieder ausgeschaltet, und Sie können ganz normal, ohne die Lizenz zum Schummeln, weiterspielen.

8 Klicken Sie zwei Mal auf Zurück, um wieder das Hauptmenü aufzurufen. Alle gewählten Tricks sind daraufhin im Spiel aktiv.





Eingabetext	Wirkung
PRAYTOME	Sie sind unverwundbar.
AMBULNCE	Die Lebensenergie wird aufgefrischt.
SHOOTMOR	Ihr Munitionsvorrat wird aufgefüllt.
NDMRBLTS	Sie haben immer unbegrenzt viel Munition.
VERYHIIQ	Die Spielfiguren haben große Köpfe.
SHOESIZE	Die Figuren im Spiel haben Riesenschuhe.
WAAAAAAH	Das Spiel steht auf dem Kopf.
AMATINEE	Alle Zwischenfilme sind freigeschaltet.

Conan für PC (Version 1.0)

Barbarische Tricks, mit denen Sie jeden Kampf gewinnen und das Land regieren können

1 Um die Tricks anwenden zu können, müssen Sie ein paar Vorarbeiten leisten: Klicken Sie zunächst auf Start und dann auf Ausführen...

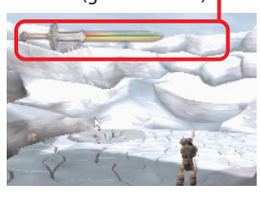
2 Tippen Sie nun in die Eingabezeile notepad ein, und klicken Sie dann auf OK.

3 Auf dem Bildschirm wird der so genannte Editor geöffnet. Sie brauchen hier nichts einzutippen, sondern lediglich auf Datei und auf Speichern unter... zu klicken.

4 Im Conan-Verzeichnis auf dem Computer müssen Sie eine Textdatei mit dem Namen „crom.txt" speichern. Tippen Sie dazu im Fenster „Speichern unter" unten den richtigen Pfad und den Dateinamen ein. Wenn Sie sich bei der Installation an die Vorgaben des Spiels gehalten haben, wird es so aussehen. Sollten Sie ein anderes Verzeichnis gewählt haben, so müssen Sie natürlich den Pfad dorthin verwenden. Aber auch in diesem Fall muss die Textdatei „crom.txt" heißen.

5 Klicken Sie auf Speichern und dann auf ✕.

6 Starten Sie nun das Spiel, wie gewohnt. Dank der gespeicherten Textdatei können Sie per Druck auf F9 die Gesundheit auf den Maximalwert steigern (grüner Balken) und per Druck auf F10 die Kampfkraft bis zum Anschlag erhöhen (gelber Balken).



Dateiname: C:\Programme\TDK Mediactive\Conan\crom.txt

Dragon Throne – Battle of Red Cliffs (Version 1.0) für PC

Chinesische Zaubertricks, die Ihnen zu absoluter Herrschaft im alten Asien verhelfen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 „Dragon Throne" stellt Ihnen Aufgaben, die teils Aufbauarbeit und teils Kampfeinsätze erfordern. Die Tricks zur Vermehrung der Rohstoffe klappen nur im Aufbau-Teil.

3 Um einen Trick zu aktivieren, drücken Sie während des Spiels R.

4 Dadurch wird eine Eingabezeile geöffnet.



Tippen Sie hier den gewünschten Trickbegriff ein. Beginnen und beenden Sie das Wort mit einer geschweiften Klammer. Halten Sie dazu Alt Gr fest und drücken Sie 7 oder 9.

5 Drücken Sie wieder R, und der Trick ist aktiviert.

Eingabetext	Wirkung
Im gesamten Spiel	
{levelup}	Die gewählte Spielfigur steigt um eine Erfahrungsstufe auf.
{levelmax}	Die gewählte Spielfigur erreicht den maximalen Erfahrungswert.
{ineedopenfog}	Die gesamte Spiel-Landschaft wird aufgedeckt.
Nur im Aufbau-Teil	
{ineedwood}	Sie erhalten 1000 Einheiten Bauholz.
{ineedmeat}	Sie erhalten 1000 Einheiten Fleisch.
{ineedrice}	Sie erhalten 1000 Einheiten Getreide.
{ineedfood}	Sie erhalten 1000 Einheiten Nahrung.
{ineedwine}	Sie erhalten 1000 Einheiten Wein.
{ineediron}	Sie erhalten 1000 Einheiten Eisenerz.
{ineedall}	Sie erhalten 100 000 Einheiten Gold und 5000 Einheiten jedes anderen Rohstoffs. Im Kampf-Teil verschafft Ihnen dieser Trick nur Gold.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Pitfall – Die verlorene Expedition für Playstation 2

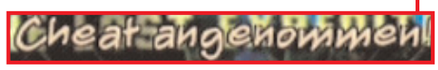
Im Dschungel warten einige besondere Schätze darauf, entdeckt zu werden

1 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM in die PS 2 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Halten Sie beim Titelbildschirm die Tasten **L1** und **R1** gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der rechts aufgeführten Tastenfolgen.

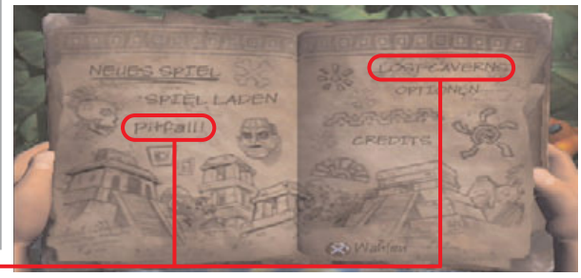


3 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie in der Mitte des Bildschirms die Einblendung



4 Drücken Sie dann **Start**, um ins Auswahlmenü zu schalten. Haben Sie einen der ersten beiden geheimen Tricks aktiviert, so finden Sie hier nun einen neuen Eintrag, mit dessen Anwahl Sie die neue Spielvariante starten können.

Eingabe	Wirkung
●,●,←,→,●,■,✕,↑,●	Original-„Pitfall"-Spiel freischalten
←,→,←,→,▲,▲,▲	„Pitfall 2 – Lost Cavern" freischalten
←,↑,↓,↑,●,↑,↑	Spielfigur Nicole steuern



Findet Nemo für Playstation 2

So findet der kleine Clownfisch wieder sicher nach Hause

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sie sehen das Startbild. Geben Sie eine der rechts aufgeführten Tastenfolgen ein.



3 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie die Einblendung Cheat. Drücken Sie dann ✕.



4 Es folgt ein weiteres Auswahlmenü. Drücken Sie jetzt **Start**.



5 Nun können Sie mit ↓ den Menüpunkt Cheat anwählen und mit → oder ← den gewünschten Trick aussuchen. Mit ✕ wird der Cheat aktiviert.

Eingabe	Wirkung
▲,■,■,●,●,●,▲,▲,■,■,■,●,●,●,●,■,▲,●,●,●,■,●,▲,●,●,■,●,●,▲,●,■,●,●,●	Unbesiegbarkeit
▲,▲,▲,■,■,●,■,▲,●,■,▲,■,▲,■,▲,●,▲,▲	Level freischalten (Spielstufen frei auswählen)
▲,■,●,●,■,▲,▲,■,●,●,■,▲,▲,●,■,▲,■,●,●,■,▲	Belohnung (geheime Spielstufe)
▲,■,●,▲,▲,■,●,▲,■,●,▲,■,■,●,▲,■,●,▲,■,●,●,▲,■,●	Mitwirkende (Abspann ansehen)

Spongebob Schwammkopf – Schlacht um Bikini Bottom für Gameboy Advance

In Windeseile von einem Unterwasserabenteuer zum nächsten

1 Stecken Sie das Spielmodul in den Gameboy Advance, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt Weiter auswählen und **A** drücken.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um direkt in die jeweiligen Spielstufen zu gelangen. Markieren Sie dazu das gewünschte Zeichen mit dem Steuerkreuz, und wählen Sie es mit **A** aus. Sollten Sie sich einmal vertippen, so können Sie mit **B** das Zeichen wieder löschen. Sobald das vierte Zeichen richtig eingegeben ist, startet das Spiel automatisch mit der gewünschten Spielstufe.



Eingabetext	Wirkung
HYK3	Spielstufe 1 Abschnitt 2
QGT3	Spielstufe 1 Abschnitt 3
B1D3	Spielstufe 1 Abschnitt 4
L2F3	Spielstufe 1 Abschnitt 5
CXP5	Spielstufe 1 Spielstufe 6
M5D3	Spielstufe 1 Endgegner
C934	Spielstufe 2 Abschnitt 1
L2S6	Spielstufe 2 Abschnitt 2
BYK4	Spielstufe 2 Abschnitt 3
LXT6	Spielstufe 2 Abschnitt 4
C?P6	Spielstufe 2 Abschnitt 5
R?P6	Spielstufe 2 Abschnitt 6
BYF4	Spielstufe 2 Endgegner

Eingabetext	Wirkung
Q5P4	Spielstufe 3 Abschnitt 1
H9SX	Spielstufe 3 Abschnitt 2
M9JX	Spielstufe 3 Abschnitt 3
BYTX	Spielstufe 3 Abschnitt 4
R5JX	Spielstufe 3 Abschnitt 5
B2FV	Spielstufe 3 Abschnitt 6
M1FV	Spielstufe 3 Endgegner
B5FV	Spielstufe 4 Abschnitt 1
LXFV	Spielstufe 4 Abschnitt 2
H?SY	Spielstufe 4 Abschnitt 3
M2JW	Spielstufe 4 Abschnitt 4
CYJW	Spielstufe 4 Abschnitt 5
M5SY	Spielstufe 4 Abschnitt 6
2H4H	Spielstufe 4 Endgegner

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

COMPUTER BILD SPIELE und T-Online verlosen Preise im Gesamtwert von 6780 Euro. Viel Glück!

Preise im Wert von 6780 Euro

6 Notebooks plus PC-Spiel „Splinter Cell“

Mit etwas Glück kann jeder, der am Gewinnspiel teilnimmt, eines von sechs Acer-Notebooks „Aspire 1312LM“ mit Hauptprozessor „Athlon XP-M 2000+“ gewinnen. Ein 15-Zoll-Bildschirm garantiert reichlich Arbeits- und Spielfläche. Weitere Daten: DVD-RW-Laufwerk, 256 Megabyte Arbeitsspeicher, 30-Gigabyte-Festplatte. Außerdem sind ein 56k-Faxmodem, ein Netzwerkanschluss sowie zwei USB- und ein Firewire-Anschluss eingebaut. Zum Notebook gibt's das PC-Spiel „Tom Clancy's Splinter Cell“. Übrigens: Wer Spiele lieber ausleiht, als sie zu kaufen, findet „Splinter Cell“ und über 40 weitere spannende PC-Titel im Internet unter **www.t-online.de/god**. Das dort verfügbare Angebot „Games on Demand“ funktioniert nach dem Prinzip „Mieten statt kaufen“. Jeder Kunde kann die angebotenen Spiele für einen Zeitraum von drei, vier oder sieben Tagen auf seinen PC herunterladen – zu Preisen zwischen 1,90 und 7,00 Euro. Für „Vielspieler“ gibt es auch das „Games-on-Demand“-Abo, das Ihnen für 9,99 Euro monatlich unbegrenzten Zugriff auf mehr als 40 Top-Spiele aller Arten gewährt. Das breit gefächerte Angebot umfasst Titel wie „Tomb Raider – The Angel of Darkness“, „Anno 1503“, „Tropico 2“, „Die Siedler 4“, „Racing Simulation 3“, „Driver“ oder „Rayman 3“. Eine Liste der aktuell verfügbaren Spiele gibt es unter **www.t-online.de/god**.

Wert jedes Gewinn-Pakets: 1130 Euro.



So machen Sie mit

Wo kaufen Sie Ihre PC- oder Konsolenspiele am liebsten? Im **Kaufhaus**, im **Elektronik-Fachmarkt**, per **Internet** oder beim **„Händler um die Ecke“**? Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Karte – und ab die Post. Oder rufen Sie uns an.

Telefon: 0190-241900
(CompuTel, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen 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 30. 4. 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.


Autobahn Raser


Bring 'em Back


XR Jetski


The Italian Job


Space Patrol


Planet Zero


Rayman 3 – Hoodlum Havoc

So kommt ein Spiel au

Nur wenige Minuten vergehen vom Herunterladen bis zum Spielen auf dem Handy. Magie? Nein, sondern harte Arbeit, wie ein Besuch bei der Entwicklerfirma Elkware und beim Netzbetreiber Vodafone zeigt

Noch näher an die Elbe geht's kaum. Der Firmensitz von Elkware liegt nämlich in Wedel bei Hamburg, nur einen Steinwurf vom Flussufer entfernt. Dort hat sich der Hersteller von Handy-Spielen in zwei Etagen eines verwinkelten Ziegelsteinbaus eingemietet. Unter den 33 Mitarbeitern herrscht Aufbruchstimmung, denn die einst belächelten Handy-Spiele sind längst Motor eines ernstzunehmenden Wachstumsmarktes. Fachleute taxieren den weltweiten Umsatz mit Handy-Spielen in diesem Jahr auf etwa 70 Millionen Euro. Für 2007 erwarten sie ein Volumen von 300 Millionen.

Das Geschäft ist schnell, und es blüht. Aber wie funktioniert es? Wie kommen die Spiele von den Entwicklern über die Netzbetreiber aufs Handy des Kunden?

Bei Elkware gibt es dafür einen festgelegten Ablauf, an dessen Anfang immer eine Idee steht. Ob von der Buchhalterin oder einem Programmierer, ob bei der Arbeit ersonnen oder unter der Dusche ausgeheckt, ist egal. „Das läuft bei uns quasi basisdemokratisch," sagt Vertriebschef René Baisch (32). Auf jede aussichtsreich erscheinende Idee folgt ein Treffen von Programmierern, Designern, Vertrieb und Geschäftsführung. Gemeinsam klopfen sie das mögliche neue Projekt auf seine Marktchancen ab und klären, für welche Handy-Modelle das Spiel entwickelt werden soll. Das ist oft ganz schön knifflig, denn Mobiltelefontypen unterscheiden sich in Bildschirm- und Speichergröße. Deshalb sind, obwohl es spezielle Umwandlungsprogramme gibt, viele Titel echte Maßanfertigungen. Noch schwieriger wird's bei Umsetzungen von PC- und Konsolenspielen. Wegen der deutlich geringeren Leistungsfähigkeit des Handys sind davon nur abgespeckte oder abgewandelte Versionen möglich. Baisch: „Dann können Handy-Spiele nur Interpretationen ihrer Vorbilder sein."

Nach der Strategierunde erstellt ein Gamedesigner in rund drei Wochen ein umfassendes Drehbuch für den neuen Titel. Darin steht nicht nur alles über Spielwelt, Handlungskonzept und -verlauf – es verrät auch detailliert, wie die Grafik aussehen und die Steuerung funktionieren soll. Anschließend geht das Spielmanuskript an Designer, Programmierer und Übersetzer, die fortan gleichzeitig am Spiel arbeiten.

Dabei zeichnet ein Designer zunächst mit dem Bleistift, dann am Computer wichtige


Während der Programmierung testen die Entwickler mithilfe einer Mobiltelefon-Imitation auf dem PC-Monitor, ob die Spielsteuerung mit den Handy-Tasten funktioniert.


Elkware-Designer Joachim Walther (36) erstellt die ersten Entwürfe für ein neues Spiel in Handarbeit am Zeichentisch.



Schritt für Schritt, Bild für Bild – so entsteht ein Handy-Spiel


1 Alle Aspekte eines neuen Spiels packt der Gamedesigner in ein Drehbuch. Dazu gehören umfassende Angaben zu Grafik, Steuerung, Bildschirmtexten und Ton.


2 Anhand des Drehbuchs entwirft ein Designer erst mit dem Bleistift, später am Computer die wichtigsten grafischen Elemente, wie Spielfiguren und Hintergründe.


3 Parallel dazu setzt der Programmierer die technischen Vorgaben des Drehbuchs ins Spiel um – natürlich in ständiger, enger Abstimmung mit dem Designer.


4 Gleichzeitig schreiben Übersetzer für Elkware Bildschirmtexte in bis zu sieben Sprachen, etwa Englisch, Französisch, Italienisch, Slowenisch oder Spanisch.



Combat Fighting


Splinter Cell Extended Ops


Spider-Man

fs Handy


Nach ersten Bleistiftskizzen werden Spielfiguren und -hintergründe in den Computer übertragen. Wie die fertige Grafik aussieht, zeigen die Bilder aus den Spielen links.


Elkware verwahrt etwa 50 Handy-Modelle aller Marken sicher in einem Panzerschrank.



Die Macher von Elkware

Carsten Kißlat (31), Gamedesigner

Roman Fuhrer (23), in Ausbildung zum Mediengestalter

Rouven Malecki (26), Mitbegründer von Elkware

Andreas Neumann (21), Programmierer

Michael Satzer (32), Chefdesigner

Nils Weitemeyer (27), ebenfalls Mitbegründer von Elkware (von links)

Figuren sowie Details und Hintergründe des Spiels. Er arbeitet Hand in Hand mit dem Programmierer, der für die technische Umsetzung der Entwürfe sorgt. Gleichzeitig erstellen Übersetzer verschiedene Sprachversionen der Bildschirmtexte im Spiel. Nach und nach entsteht so eine Vorab-Fassung, die auf einem speziellen Netzwerk-Computer mit viel Speicherplatz, einem so genannten Server, geparkt wird, der hinter einer dicken Panzertür im Keller steht.

Dann folgen eingehende Tests. Die Prüfer, zumeist Schüler und Studenten, laden sich das praktisch fertige Spiel auf alle Handys, für die es programmiert wurde, und spielen es durch. Dabei achten sie darauf, ob Grafik und Ton stimmen, suchen nach Fehlern im Spielverlauf. Die Mobiltelefone, die sie dafür verwenden, werden gehütet wie ein Schatz. Etwa 50 verschiedene Geräte der gängigen Hersteller liegen in einem Tresor. Schließlich sind darunter auch geheime Prototypen, die erst Monate später auf den Markt kommen sollen.

Sind alle aufgefallenen Fehler behoben, dann wird das Spiel inklusive Screenshots – das sind Szenenfotos aus dem Spielverlauf – und einer kurzen Inhaltsangabe auf einen Server in Frankfurt am Main geschickt. Von diesem Computer können sich Elkwares Kunden, also die Mobilfunknetzbetreiber, die Spiele herunterladen.

Zum Beispiel Vodafone in Düsseldorf. Dort sitzen im sechsten Stock eines modernen Bürogebäudes der „Gruppenleiter Downloads" Robert Wiedemann (35) sowie seine Mitarbeiter Philipp Ulrich (30) und Ralf Niebecker (33). Sie versorgen den Informations- und Unterhaltungsservice „Vodafone live!" mit Spielen.

Dazu probieren sie die Titel, die ihnen insgesamt 45 Entwickler zumeist per E-Mail schicken, kurz aus. Worauf achten sie dabei? Ulrich: „Vor allem darauf, dass ein Spiel auf vielen Handy-Modellen technisch einwandfrei läuft. Und natürlich, dass es Spaß macht." Ist das der Fall, so prüft eine spezialisierte Firma die Spiele genauer. Derweil schreiben Ulrich und Niebecker kurze Inhaltsangaben und sammeln Screenshots, die später den Nutzern von „Vodafone live!" einen Eindruck von den Spielen vermitteln. Sind alle Tests durchlaufen, gehen die Spiele per Tastendruck – samt erklärenden Texten und Bildern – auf einen Server in Ratingen, der alle „Vodafone-live!"-Spiele, derzeit etwa 250, verwaltet.

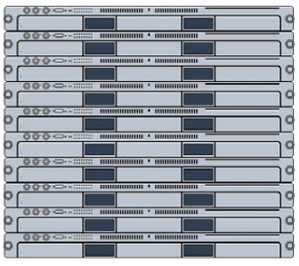
Und genau von diesem Netzwerk-Computer kommen die Spiele schließlich aufs Handy, zumindest für die Vodafone-Kunden. Bis dahin hat ein Spiel mehrere Monate Entwicklungszeit hinter sich. Heruntergeladen ist es hingegen in wenigen Minuten. Es ist eben ein schnelles Geschäft.


Von dem Vodafone-Computer im Hintergrund gelangen die Spiele aufs D2-Handy.

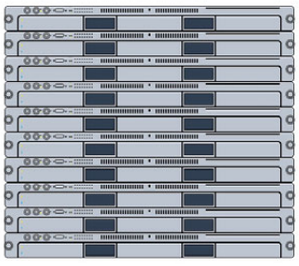

Ralf Niebecker (links, 33) und Philipp Ulrich (30) von Vodafone testen neue Spiele auf diversen Handys. Ist der erste Eindruck gut, dann gibt es die Titel bei „Vodafone live!".

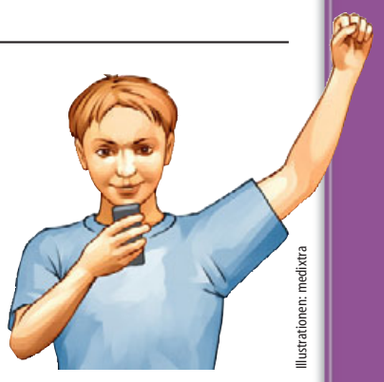
Fotos: Thomas Brill, Manfred Freye


5 Tester prüfen eine Vorab-Version des Spiels mit allen Handy-Modellen, für die es entwickelt wurde.


6 Das fertige Spiel schickt Elkware auf einen Computer, von dem sich Netzanbieter wie Vodafone die Spiele herunterladen.


7 Bevor Vodafone sich für ein Spiel entscheidet, wird es erneut auf einwandfreie Technik überprüft und durchgespielt.


8 Hat ein Spiel alle Tests erfolgreich absolviert, so wird es im öffentlichen Netzwerk-Server von „Vodafon live!" gespeichert.


9 Von diesem Server können sich Vodafone-Kunden das Spiel für ihr Handy-Modell innerhalb weniger Minuten herunterladen.

Illustrationen: medixtra

TEST: KOPFHÖRER MIT MIKROFON

Geheime Kommando-sache

Der Auftrag: Schleichen Sie sich an, und überraschen Sie mit Ihren Teamkameraden den Gegner. Das Problem: Ihre Mitspieler sitzen am anderen Ende der Welt. Die Lösung: Ein Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) ermöglicht Absprachen im Netzwerk- oder Internet-Spiel. Die Redaktion hat sieben aktuelle Modelle getestet



Foto: ddp

Hobby-Strategen, die ihren Mitspielern in aller Welt schnell präzise Anweisungen erteilen wollen, können nicht eben mal E-Mails in die Tasten hämmern. Bis das schriftliche Kommando ankommt, ist ihr Stoßtrupp längst aufgerieben. Verständigung ohne Zeitverzug erfordert gesprochene Befehle – über Mikrofon und Kopfhörer, wie im richtigen Einsatz. Praktische Kombigeräte aus beiden Baugruppen, so genannte Headsets, füllen in Elektronikmärkten mitunter einige Regalmeter. Welches also nehmen? Grundsätzlich gilt: Lassen Sie bloß nicht das Auge entscheiden. Nehmen Sie sich Zeit, probieren Sie mehrere Headsets aus, testen Sie den Tragekomfort ausgiebig. Wichtig ist, dass sich ein Headset verschiedenen Kopfgrößen anpasst, denn umgekehrt geht's nun mal nicht. Der Mikrofonausleger sollte in Höhe und Länge verstellbar sein. (Einzelheiten dazu im Kasten „Darauf sollten Sie achten" auf der Doppelseite „Die getesteten Produkte kurz vorgestellt").

Vorrangiges Gütemerkmal eines Headsets ist indes nicht die Passform. Klang- und Übertragungsqualität haben erste Priorität, denn Absprachen beim Gruppenspiel im Internet oder **Netzwerk** S.174 bleiben letzten Endes nutzlos, wenn Ihr Kopfhörer nicht alle Kommandos der Mitspieler klar und deutlich wiedergibt. Schlechte Nachrichten von der Testfront: Mit einer Klangtreue von nur 62,9 Prozent markierte das Trust-Headset leider den Bestwert im Feld dieser wenig glorreichen Sieben. Das Logitech-Modell erreichte nur 49,6 Prozent. Die übrigen Fünf liegen dazwischen – „mangelhaft" sind Sie in dieser Disziplin alle.

Selbstverständlich können Sie nur Stimmen exakt hören, die ein Mikrofon zuvor perfekt eingefangen und weitergeleitet hat. Zum Beispiel das Mikro des Plantronics-Headsets: Mit einer **Frequenzgang** S.174 -Genauigkeit von 91,3 Prozent profilierte es sich als „gut". Mit schlappen 50 Prozent ist dagegen das Trust-Headset eine „mangelhafte" Quelle von Missverständnissen – für klare Absprachen nicht wirklich zu gebrauchen.

Nicht wegen mangelnder Qualität, sondern aus Gründen der Diskretion sollte das Mikrofon abschaltbar sein – Ihr Teamkamerad in Australien muss ja nicht mitkriegen, was Sie Ihrem Lebenspartner im Nebenzimmer zurufen. Mit den getesteten Headsets der Marken Jöllenbeck, Philips und Trust sind Sie aber immer auf Sendung. Das ist ein gravierender Mangel, der die Teilnote „ungenügend" absolut rechtfertigt.

Immerhin finden Sie an allen Testkandidaten einen Lautstärkeregler, der ebenfalls zur Pflichtausstattung zählt. Drei Geräte haben sogar ein bisschen Kür drauf: Mit dem Jöllenbeck-Headset wird eine Anschlussbox geliefert, die Wiedergabe von **5.1-Surround** S.174 -Ton ermöglicht – vorausgesetzt, Sie haben eine entsprechende Soundkarte im Computer. Falls Ihr CD- oder **DVD** S.174 -Spieler die passenden Anschlüsse hat, vermittelt Ihnen das Jöllenbeck-Paket echten Raumklang auch aus diesen Quellen.

Das Trust-Gerät verpasst Ihnen, wenn Sie wollen, eine „volle Dröhnung": Der Kopfhörer vibriert bei der Wiedergabe von Tiefbässen. Die Stärke dieses Effektes lässt sich in zwei Stufen einstellen – oder eben abschalten. Philips geht mit seinem Headset sogar noch einen Schritt weiter: Zwei so genannte aktive Bewegungssysteme übertragen das Tiefton-„Hämmern" auf den Nacken des Spielers. Auch hier steht Ihnen frei, die Intensität der Massage selbst zu bestimmen oder ganz darauf zu verzichten.

Das Fazit ist keine geheime Kommandosache, sondern eine klare Ansage: Dank erfreulicher Zusatzausstattung, guten Mikrofons und insgesamt halbwegs brauchbaren Kopfhörers qualifizierte sich das Jöllenbeck-Headset „SL-8790 Medusa 5.1" mit der nur ein Mal vergebenen Gesamtnote „gut" für den ersten Platz in diesem Vergleichstest.

HEADSET IM DETAIL



Ein Headset besteht aus Kopfhörer (meist Stereo) 1 und Mikrofon 2. Der Kopfhörer vermittelt Ihnen Spielgeräusche, Musik oder die Stimmen Ihrer Mitstreiter im **Netzwerk** S.174 -Spiel. Per Mikrofon halten Sie umgekehrt Kontakt zu anderen Spielteilnehmern.

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat sieben Kopfhörer mit Mikrofon, so genannte Headsets, einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor der Redaktion als auch im renommierten unabhängigen Testinstitut AV t.o.p. Messtechnik München. Ein solcher Test umfasst folgende Teilprüfungen:



Zum Hören berufen: Die Messung der Klangtreue im Testinstitut AV t.o.p erfolgt per Kunstkopf aus dem Hause „Brüel & Kjaer" …

Fotos: Weber

INSTALLATION

Die Installation eines Headsets sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben. Ist das Handbuch zu knapp abgefasst oder gar überhaupt nicht vorhanden, so wird für diese Einzelprüfung eine schlechte Note vergeben.

AUSSTATTUNG

Da es keinen „Einheitsschädel" gibt, sollte man ein Headset verschiedenen Kopfgrößen anpassen können, und zwar in einem möglichst weiten Verstellbereich mit sehr vielen Zwischenstufen.

Ferner muss sich das Mikrofon des Headsets gut vor dem Mund in Position bringen lassen. Deshalb wird überprüft, ob sich das Mikrofon in Höhe und Länge verstellen lässt. Im Idealfall sollte der „Arm" des Mikrofons nicht starr, aber auch nicht zu leicht beweglich gebaut sein. Der Verstellmechanismus sollte relativ schwergängig sein und/oder über Raststufen verfügen, damit das Mikrofon dauerhaft die einmal eingestellte Position hält.

Im redaktionseigenen Testlabor wird überprüft, ob die Headsets Regler für Lautstärke und Balance haben. Pluspunkte gibt es, wenn sich das Mikrofon abschalten lässt.

HÖRPROBE

Im Testinstitut von AV t.o.p. erfolgt die Hörprobe. Geschulte Expertenohren hören genau heraus, ob zum Beispiel der Tief- oder der Hochtonanteil zu gering oder zu groß ist. Nur für eine möglichst originalgetreue Wiedergabe aller Töne wird die Bestnote „sehr gut" vergeben.

KLANGTREUE

Außer dem Hörtest gibt es auch eine technische Prüfung der Klangtreue mit äußerst präzisen Messinstrumenten. Dazu wird das Headset auf einen Kunstkopf aus dem Hause Brüel & Kjaer gesetzt. In dessen „Ohren" befinden sich überaus sensible Mikrofone. Dann wird eine Folge kontinuierlich ansteigender Töne über Kopfhörer und Kunstkopf auf ein spezielles Messgerät übertragen. Diese Tonfolge liegt im gerade noch hörbaren **Frequenzbereich** S.174 von 20 **Hertz** S.174 (tiefster Ton) bis 20 **Kilohertz** S.174 (höchster Ton). Das Messgerät registriert alle Unterschiede zwischen den Ausgangstönen und denen, die an den Ohren des Kunstkopfs ankommen. Das Ergebnis, der so genannte Frequenzgang, wird grafisch als Kurve dargestellt.

Um die Qualität des Headset-Mikrofons zu überprüfen, wird es direkt vor einem Kunstmund mit Lautsprecher aufgebaut. Dann gibt die Box dieselbe Tonfolge wie beim Kopfhörertest wieder. Das Messgerät überprüft die vom Mikrofon aufgenommenen Töne. Im Idealfall sollten auch bei dieser Messung keine Unterschiede zur Originaltonfolge auftreten. Da Headsets überwiegend Sprache per Mikrofon erfassen und weitergeben, wird die Klangtreue hier nur im der menschlichen Sprache entsprechenden, relativ engen Frequenzbereich von 200 Hertz bis acht Kilohertz bewertet.

VERZERRUNGEN

Mittels eines so genannten Klirrfaktormessgerätes wird überprüft, wie klar der Kopfhörer Töne wiedergibt: Das Gerät wird mit dem Kopfhörer verbunden. Dann wird ein Ton mit der Frequenz von einem Kilohertz in den Kopfhörer eingespielt. Das Messgerät kann nun jede Verzerrung der Wiedergabe durch den Kopfhörer feststellen. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn der Ton verzerrungsfrei bleibt.

PREIS-/LEISTUNGS-NOTE

Die Preis-/Leistungs-Note ergibt sich aus der Rechenformel „Testergebnis mal Preis".

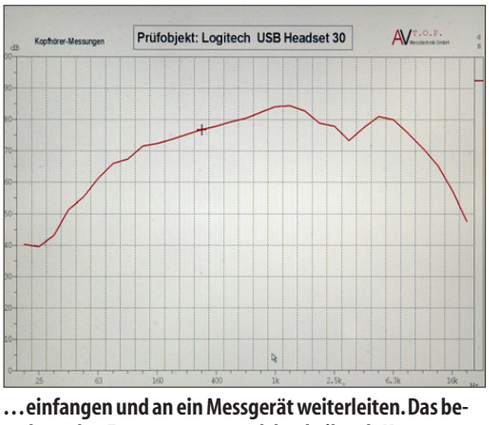
Beispiel: Ein Headset mit dem Testergebnis 2,0 kostet 60 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 60 ergibt sich also ein Preis-Leistungs-Index von 120. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im genannten Beispiel wäre das Preis-/Leistungs-Verhältnis des Headsets „befriedigend".

bis 50	sehr gut
50,01 bis 100	gut
100,01 bis 150	befriedigend
150,01 bis 200	ausreichend
200,01 bis 250	mangelhaft
höher als 250	ungenügend

Ausnahmen: Geräte mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-/Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" um drei ganze Strafnoten abgewertet. Der Grund: Unbrauchbare Geräte bieten prinzipiell kein ordentliches Preis-/Leistungs-Verhältnis, auch wenn sie sehr wenig kosten.



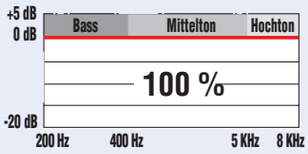
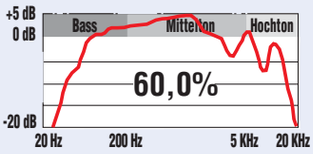
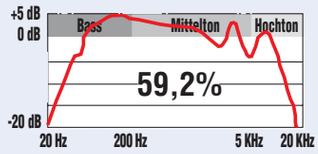
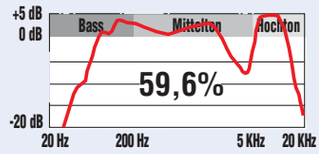
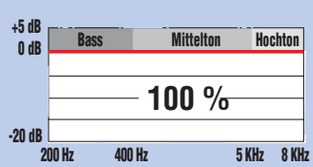
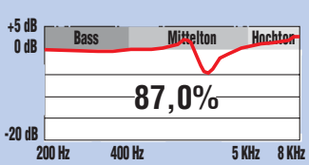
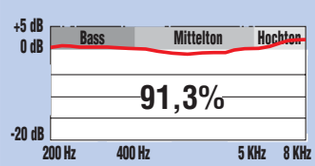
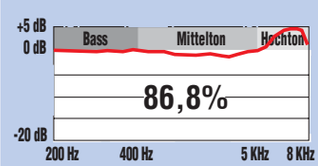
…mit hochsensiblen Mikrofonen in den „Ohren", die den Kopfhörer-Ton …



…einfangen und an ein Messgerät weiterleiten. Das berechnet den Frequenzgang und druckt ihn als Kurve aus.

Testergebnisse im Detail

2sprich: „dottOhdio"

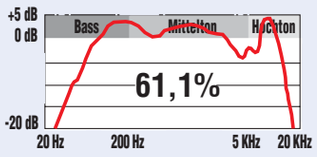
Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3	
		SL-8790 Medusa 5.1		.Audio[2] 45		SBC HG 100	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Jöllenbeck**	NOTE	**Plantronics**	NOTE	**Philips**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-9323400 (kostenlos)	1,00	01805-356767 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.speed-link.de)	1,00	Englisch (www.plantronics.de)	5,00	keine (www.philips.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	0800-9323400 (kostenlos)	-	01805-356767 (0,12 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	02233-399399 (0,12 €/Min.)	-	keins	-
Service insgesamt	**7,0%**		**2,27**		**2,57**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,0%**	etwas knapp	**3,50**	nicht vorhanden	**6,00**	etwas knapp	**3,50**
BEDIENUNG							
Kopfhörer lässt sich an verschiedene Kopfgrößen anpassen (überprüft)	2%	ja (elf Anpassungsstufen)	1,00	ja (neun Anpassungsstufen)	2,00	ja (zwölf Anpassungsstufen)	1,00
Mikrofon in Höhe und Länge verstellbar (überprüft)	2%	ja (Höhe und Länge sehr gut und stufenlos verstellbar)	1,00	ja (leicht biegsam, stufenlos)	3,00	ja (nur höhenverstellbar)	5,00
Bedienung insgesamt	**4,0%**		**1,00**		**2,50**		**3,00**
AUSSTATTUNG							
Lautstärkeregler vorhanden (überprüft)	4%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balanceregler vorhanden (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Ausstattung insgesamt	**10,0%**		**2,50**		**2,50**		**4,00**
QUALITÄT KOPFHÖRER							
Art des Kopfhörers	3%	geschlossen	1,00	offen	3,00	geschlossen	1,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00
Klangtreue (**Frequenzgang** S.174 -Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gem.)	16,3%	stark verfälscht (60%)	5,00	stark verfälscht (59,2%)	5,08	stark verfälscht (59,6%)	5,04
 Im Idealfall sollte der Frequenzgang, so wie hier, eine gerade Linie bilden.							
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2%	sehr hoch (109,1 dB S.174)	1,00	sehr hoch (108,45 dB)	1,00	sehr hoch (114 dB)	1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3%	sehr hoch (122 dB)	1,00	sehr hoch (117,5 dB)	1,00	sehr hoch (121 dB)	1,00
Verzerrungen (**Klirrfaktor** S.174 , gemessen)	5%	sehr gering (0,03%)	1,10	sehr gering (0,04%)	1,14	sehr gering (0,05%)	1,17
Qualität Kopfhörer insgesamt	**34,3%**		**3,21**		**3,28**		**3,09**
QUALITÄT MIKROFON							
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)	16,3%	fast originalgetreu (87%)	2,30	fast originalgetreu (91,3%)	1,87	fast originalgetreu (86,8%)	2,32
 Im Idealfall sollte der Frequenzgang, so wie hier, eine gerade Linie bilden.							
Empfindlichkeit (gemessen)	4%	sehr hoch (79,5 dB)	1,00	sehr hoch (83,3 dB)	1,00	sehr hoch (87 dB)	1,00
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3%	stark	2,00	durchschnittlich	3,00	stark	2,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3%	sehr stark	1,00	durchschnittlich	3,00	stark	2,00
Qualität Mikrofon insgesamt	**31,3%**		**2,09**		**2,00**		**2,20**
SONSTIGES							
Gewicht (betriebsbereit, gemessen)	2%	gering (194 Gramm)	2,00	gering (103 Gramm)	2,00	gering (190 Gramm)	2,00
Kabel (Länge, gemessen)	1%	sehr lang (3,86 m)	1,00	sehr lang (3,50 m)	1,00	sehr lang (3,30 m)	1,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1%	ja (Mini-DIN auf Klinke 3,5 mm; 3,5 mm Klinke auf Cinch)	1,00	ja (USB-Adapter)	1,00	ja (Klinke 3,5 mm auf Klinke 6,3 mm)	1,00
Art der Anschlussstecker (überprüft)	0%	Klinke (3,5 mm)	-	Klinke (3,5 mm)	-	Klinke (3,5 mm)	-
Sonstiges insgesamt	**6,0%**		**2,17**		**3,00**		**3,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,46**		**2,63**		**2,78**
AUF-/ABWERTUNG		5.1-Surround S.174 -Wiedergabe möglich	-0,20			Rütteleffekt	-0,10
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,26**	**befriedigend**	**2,63**	**befriedigend**	**2,68**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**gut**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		79,99 €		38,00 €		99,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		65,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,26 x 79,99 = 180,78 = ausreichend		2,63 x 38,00 = 99,94 = gut		2,68 x 99,99 = 267,97 = ungenügend	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
*ermittelt bei über 120 Händlern

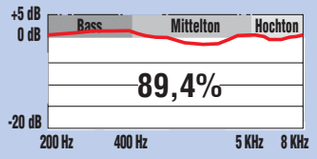
Platz 4

Mystify Commander[1]

Terra Tec	NOTE
normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Hersteller	3,00
02157-81790 (0,122 €/Min.)	1,98
keine (www.terratec.de)	6,00
02157-81790 (0,122 €/Min.)	-
02157-817922 (0,122 €/Min.)	-
	3,14
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
	1,00
nicht vorhanden	**6,00**
ja (acht Anpassungsstufen)	2,00
ja (schwer biegsam, schlechte Abstufung)	3,00
	2,50
ja	1,00
nein	6,00
ja	1,00
	2,50
offen	3,00
leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
stark verfälscht (61,1%)	4,89



sehr hoch (106 dB)	1,00
sehr hoch (120 dB)	1,00
sehr gering (0,05%)	1,17
	3,34
fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00
fast originalgetreu (89,4%)	2,06



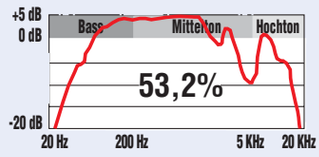
sehr hoch (85,3 dB)	1,00
stark	2,00
stark	2,00
	1,90
gering (119 Gramm)	2,00
sehr lang (3,04 m)	1,00
nein	6,00
nein	6,00
nein	6,00
Klinke (3,5 mm)	-
	3,83
	2,71
befriedigend	**2,71**
befriedigend	
49,99 €	
39,57 €	
(El Computer, Meppen, Tel. 05931-970885)	
2,71 x 49,99 = 135,47 = befriedigend	

Platz 5

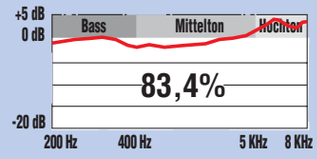
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

AHS-30

Altec Lansing[2]	NOTE
normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00
06181-9436330 (0,122 €/Min.)	1,98
keine (www.alteclansing.de)	6,00
06181-9436330 (0,122 €/Min.)	-
06181-9436320 (0,122 €/Min.)	-
	2,99
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
	1,00
sehr knapp	**5,00**
ja (acht Anpassungsstufen)	2,00
ja (Höhe und Länge sehr gut und stufenlos verstellbar)	1,00
	1,50
ja	1,00
nein	6,00
ja	1,00
	2,50
halb geschlossen	2,00
leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
sehr stark verfälscht (53,2%)	5,49



sehr hoch (109,5 dB)	1,00
sehr hoch (121 dB)	1,00
sehr gering (0,05%)	1,17
	3,54
fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00
leicht verfälscht (83,4%)	2,66

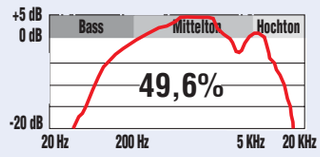


sehr hoch (82,1 dB)	1,00
durchschnittlich	3,00
stark	2,00
	2,31
gering (102 Gramm)	2,00
lang (2,50 m)	2,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
Klinke (3,5 mm)	-
	3,17
	2,80
befriedigend	**2,80**
gut	
29,99 €	
kein günstigeres Angebot gefunden	
2,80 x 29,99 = 83,97 = gut	

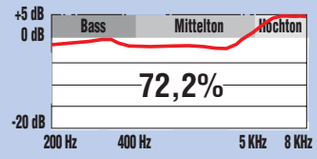
Platz 6

Premium Stereo USB Headset 30

Logitech[3]	NOTE
normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00
069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98
Deutsch (www.logitech.de)	1,00
keins	-
keins	-
	2,28
sehr einfach	1,00
nein (2,6255 **Megabyte** S.174)	6,00
nein	6,00
ja (2,6214 Megabyte)	2,62
Deutsch	1,00
	2,35
englisch	**5,00**
ja (neun Anpassungsstufen)	2,00
ja (leicht biegsam, stufenlos)	3,00
	2,50
ja	1,00
nein	6,00
ja	1,00
	2,50
halb geschlossen	2,00
leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton)	3,00
sehr stark verfälscht (49,6%)	5,49



sehr hoch (109,5 dB)	1,00
sehr hoch (112,5 dB)	1,00
sehr gering (0,08%)	1,28
	3,55
verfälscht (sehr wenig Tiefton)	4,00
verfälscht (72,2%)	3,78

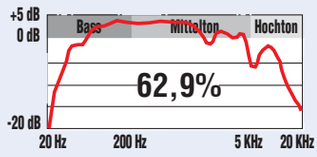


sehr hoch (78,6 dB)	1,00
gering	4,00
durchschnittlich	3,00
	3,41
gering (173 Gramm)	2,00
lang (2,40 m)	2,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
USB S.174 -Anschluss	-
	3,17
	3,21
befriedigend	**3,21**
mangelhaft	
69,99 €	
44,99 €	
(Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852190)	
3,21 x 69,99 = 224,67 = mangelhaft	

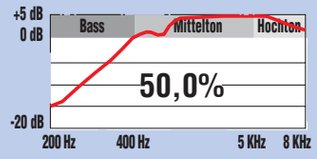
Platz 7

630B Silverline[4] **Bass Headset**

Trust	NOTE
normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00
0800-87878 (kostenlos)	1,00
keine (www.trust.com)	6,00
keins	-
keins	-
	2,71
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00
	1,00
etwas knapp	**3,50**
ja (neun Anpassungsstufen)	2,00
ja (leicht biegsam, stufenlos)	3,00
	2,50
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	4,00
offen	3,00
leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
stark verfälscht (62,9%)	4,71



sehr hoch (115 dB)	1,00
sehr hoch (120 dB)	1,00
sehr gering (0,04%)	1,14
	3,25
verfälscht (sehr wenig Tiefton)	4,00
sehr stark verfälscht (50%)	5,49



sehr hoch (78 dB)	1,00
durchschnittlich	3,00
stark	2,00
	4,11
gering (148 Gramm)	2,00
lang (2,53 m)	2,00
nein	6,00
nein	6,00
nein	6,00
Klinke (3,5 mm)	-
	4,00
	3,45
Vibrationseffekt	**-0,05**
befriedigend	**3,40**
befriedigend	
39,95 €	
27,00 €	
(Elektronik-Einkauf 24, Hamburg, Tel.040-86629797)	
3,40 x 39,95 = 135,83 = befriedigend	

[1]sprich: „Mistifai Kommahnder" [2]sprich: „Ältek Länsing" [3]sprich: „Lodschiteck" [4]sprich: „Trasst 630B Silwerlain Bäiß Headsseht"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat sieben brandneue Kopfhörer mit Mikrofon (Headsets) für Computer einem ausführlichen und aufwendigen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Headsets sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 100 Euro kosten.
- Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich Stereo-Headsets. Mono-Kopfhörer mit Mikrofon wurden für diesen Vergleich nicht berücksichtigt.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden ebenfalls 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 uns zu, dass die getesteten Modelle nach der Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Lauschangriff: COMPUTER BILD SPIELE hat sieben Headsets hart getestet.

Platz 1 | Jöllenbeck SL-8790 Medusa 5.1

Computer Spiele Testsieger





Das Jöllenbeck-Headset „SL-8790 Medusa 5.1" lässt sich nicht nur am Computer betreiben, sondern mithilfe dieser Anschlussbox (die gleichzeitig als aktiver Tonverstärker arbeitet) auch an DVD S.174- und CD-Spielern. Die Tonwiedergabe erfolgt dann im **5.1-Surround-Sound** S.174.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	79,99 €

Pro:
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Tonverstärker mitgeliefert
- 5.1-Surround-Wiedergabe möglich

Contra:
- Sehr hoher Preis
- Mikrofon nicht abschaltbar
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 2 | Plantronics .Audio 45





Sehr gut: Das „.Audio 45" von Plantronics lässt sich per 3,5-mm-Klinkenstecker an der Soundkarte des Computers betreiben, aber auch mithilfe des abgebildeten Adapters am **USB** S.174-Anschluss. In diesem Fall funktioniert das Headset sogar ohne Soundkarte – die benötigte Technik steckt nämlich im Adapter.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	38,00 €

Pro:
- Günstiger Preis
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Betrieb auch am USB-Anschluss möglich

Contra:
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Handbuch fehlt

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 3 | Philips SBC HG 100





Das „SBC HG 100" aus dem Hause Philips hat an der Rückseite zwei so genannte Aktiv-Bewegungssysteme: Je nach Stärke der Basswiedergabe werden leichte oder starke Vibrationen auf den Nacken übertragen. Bei derartiger Massage sträuben sich Ihnen die Nackenhaare? Dann schalten Sie die Funktion einfach ab.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,99 €

Pro:
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Rütteleffekt

Contra:
- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Hilfe im Internet

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 4 | Terra Tec Mystify Commander





Sie wollen das Headset „Mystify Commander" aus dem Hause Terra Tec gelegentlich nur als Kopfhörer einsetzen? Kein Problem: Das nicht benötigte Mikrofon können Sie hochklappen und an eine Halteöse am Kopfhörerbügel klipsen. Es hängt dann nicht störend vorm Gesicht – eine einfache, aber praktische Lösung

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,99 €

Pro:
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar

Contra:
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Handbuch fehlt
- Keine Hilfe im Internet

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 5 | Altec Lansing AHS-30

Computer Bild Spiele Preis-Leistungs-Sieger





Zwei kleine Stecker, zwei auffällige Farben, zwei getrennte Funktionen: Der rosafarbene Stecker am „Altec Lansing AHS-30" wird in den Mikrofon-Eingang der Soundkarte gesteckt, der hellgrüne Stecker gehört in den Kopfhörer- oder Lautsprecher-Ausgang

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,99 €

- Sehr günstiger Preis
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht
- Sehr knappes Handbuch
- Keine Hilfe im Internet

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal

Platz 6 | Logitech Premium Stereo USB Headset 30





So soll es sein: Im Anschlusskabel des „Premium Stereo USB Headset 30" von Logitech befindet sich eine kleine Bedieneinheit. Hier können Sie die Wiedergabelautstärke erhöhen und verringern und mit einem Knopfdruck das Mikrofon abschalten, damit Ihre Mitspieler nicht alles hören, was Sie sagen.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	69,99 €

- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht
- Betrieb nur am USB S.174 -Anschluss möglich
- Englisches Handbuch

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 7 | Trust 630B Silverline Bass Headset





Der Kopfhörer des „630 B Silverline Bass Headset" von Trust überträgt leichte Bassvibrationen auf die Ohren. Dazu müssen Sie das Headset mit Strom versorgen – entweder aus zwei Batterien in einem Zusatzgerät oder mithilfe eines speziellen Anschlusskabels per **USB-Bus** S.174 (beides im Lieferumfang).

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	39,95 €

- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Lautstärkeregler vorhanden
- Vibrationseffekt

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon sehr stark verfälscht
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Hilfe im Internet

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

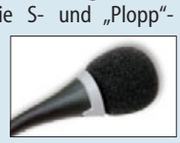
Darauf sollten Sie achten

Bevor Sie sich einen Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) zulegen, sollten Sie die angebotene Modelle genau unter die Lupe nehmen und im Laden ausprobieren:

1. Der Kopfhörer sollte sich problemlos Ihrer Kopfgröße anpassen. Sinnvollste, weil stabilste Lösung: Der Bügel des Kopfhörers lässt sich mithilfe einer Rasterung stufenweise verstellen.



2. Das Mikrofon muss eine Schaumstoffabdeckung haben. Nur damit ist gewährleistet, dass Atemgeräusche unterdrückt sowie S- und „Plopp"-Laute nicht als Zischen und Kratzen übertragen werden.



3. Überprüfen Sie, ob die Ohrpolster des Kopfhörers austauschbar sind. Dann müssen Sie nicht gleich ein neues Headset kaufen, nur weil die Polster verschmutzt sind. Die gibt es nämlich meist einzeln für wenig Geld im Handel oder direkt beim Hersteller.



4. Im Anschlusskabel des Headsets sollte sich ein Regler zum Einstellen der Wiedergabelautstärke befinden. Ferner sollte sich das Mikrofon mit einem Knopf schnell ein- und ausschalten lassen. Sie haben ja auch mal etwas zu sagen, was nicht für die Mitspieler bestimmt ist.



1. Nicht getestet, weil ...

Die Firma Sennheiser, traditionsreicher Spezialist für Kopfhörer und Mikrofone, hat ein Headset im Angebot, das für die Ansprüche von Spielern entwickelt wurde. Das PC 155 USB hat einen Stereo-Kopfhörer, der, so Sennheiser, „üppig dimensioniert ist und alle Umgebungsgeräusche für ein störungsfreies Spiel abblocken" soll. Auch höchster Tragekomfort sei gewährleistet.

Dem Mikrofon wird eine sehr gute Übertragungsqualität bescheinigt. Die neue Kopfhörer-Mikro-Kombination kann entweder mit dem **USB** S.174 -Anschluss oder mit der Soundkarte des Computers verbunden werden. Beim Betrieb am USB-Anschluss wird die Soundkarte des Computers nicht beansprucht, denn das Headset bringt seine eigene mit – ein kleines Kästchen im USB-Kabel birgt die nötige Technik. Mit einem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis von 139 Euro liegt das Gerät leider über der von COMPUTER BILD SPIELE für diesen Vergleichstest festgesetzten Preisgrenze von 100 Euro. Im Handel ist das PC 155 USB ab sofort.



Rechtzeitig, aber zu teuer: „PC 155 USB" von Sennheiser.

Infos bei:
Sennheiser GmbH, Karl-Wiechert-Allee 76 a, 30625 Hannover, Tel. 0511-542670, www.sennheiser.de

2. Nicht getestet, weil ...

Das Unternehmen Creative Labs, bekannt als Hersteller von Soundkarten und Lautsprechern, hat seine Produktpalette erweitert und kürzlich ein Headset präsentiert. Das „HS-300" zeichnet sich laut Hersteller besonders durch sein rauschunterdrückendes, abschaltbares Mikrofon aus, das, so Creative Labs, für eine „präzise und klare Sprachübertragung" sorgt. Das Headset hat einen Hinterkopfbügel und eignet sich folglich auch ohne Verstellmechanismus für jede Kopfgröße. Die Schaumstoffohrpolster sollen für guten Tragekomfort sorgen. Die Lautstärke des Stereo-Kopfhörers lässt sich mit einem Regler im Anschlusskabel nach Belieben einstellen.

Und der Preis stimmt, meint der Hersteller: Das HS-300 kostet 14,90 Euro und ist damit tatsächlich eines der besonders preisgünstigen Headsets. Im Handel ist es ab sofort, aber für den Test kam es leider zu spät.

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



Preisgünstig, aber zu spät: „HS-300" von Creative Labs.

7.1-SOUNDKARTE EINBAUEN

Mittendrin statt nur davor



Foto: Superbild

Sie stehen gern im Mittelpunkt? Dann probieren Sie's doch mal mit Raumklang. Und schon sind Sie im Zentrum – zumindest im akustischen

Rechts kracht's, links ein Schrei, vorne knattert der rettende Hubschrauber, und von hinten pfeifen Ihnen Kugeln um die Ohren. Unwillkürlich ziehen Sie den Kopf ein. Am Schreibtisch. Seltsam? Keineswegs, sondern ein typischer Fall von Spielen mit Raumklang.

Ton von allen Seiten erweitert das Spielen um eine beeindruckende Dimension. Wer sie erleben will, braucht eine Soundkarte, die mehr als nur die beiden üblichen Stereokanäle wiedergeben kann. Zum Beispiel im 5.1-Heimkinotonformat. Dabei kommt der Sound aus einer Tiefbass-Box sowie fünf im Raum verteilten Mittel-/Hochtonlautsprechern. Einer davon steht vorn in der Mitte, etwa auf dem Monitor, zwei vorne rechts und links, zwei weitere hinter dem Spieler. Noch imposanter: ein 7.1-System mit zwei weiteren Lautsprechern links und rechts direkt neben dem Hörplatz.

Selbstverständlich liefern die Boxen nicht einfach dasselbe Signal aus mehreren Richtungen. Die Soundkarte versorgt vielmehr jeden Schallwandler mit einem separaten Kanal, so dass die Quelle eines jeden Geräusches immer ganz genau zu orten ist – viel besser als beim simplen Stereoton.

Eine Soundkarte, die das ermöglicht, sollte auch den **Tonstandard EAX** S.174 beherrschen, der für besonders realistischen Klang sorgt. Die meisten mit Raumklang ausgestatteten Spiele (wie Lara Crofts Abenteuer „Tomb Raider – The Angel of Darkness") arbeiten mit diesem Format.

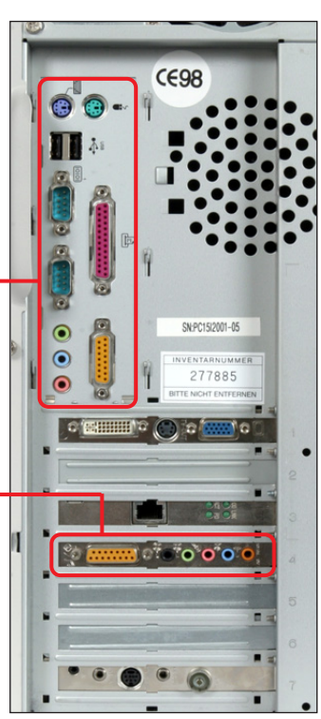
Auf den folgenden Seiten steht, wie Sie den Einbau einer mehrkanaltauglichen Soundkarte vorbereiten und bewältigen. Schritt für Schritt am Beispiel der „Sound Blaster Audigy 2 ZS" von Creative Labs (Preis: 98,99 Euro). Sie löst die „Audigy 2" ab, die bislang beste Soundkarte, die COMPUTER BILD SPIELE je getestet hat (Heft 8/2003, Seite 140).

Übrigens geben Mehrkanal-Soundkarten auch den Ton entsprechend codierter **Video-DVDs** S.174 wieder. Damit ziehen Sie zukünftig nicht nur den Kopf ein, wenn Sie Laras Rolle spielen, sondern auch als „unbeteiligter" Filmzuschauer. Wetten?

Kartentyp erkennen

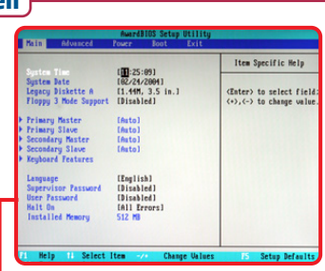
Kommen die Spiele bei Ihnen aus einem Onboard-Chip oder aus einer Soundkarte? Für Klärung sorgt ein Blick auf die Rückseite Ihres Computers

Befindet sich auf der Rückseite Ihres Computers ein gemeinsames Feld für viele unterschiedliche Zusatzgeräte, wie Maus, Tastatur, Drucker und auch Lautsprecher sowie Mikrofon, dann kommt der Ton aus einem so genannten **Onboard-Soundchip** S.174. Den müssen Sie vor dem Einbau einer neuen Soundkarte abschalten. Wie's geht, steht rechts im Kasten „Onboard-Chip im BIOS ausschalten". Gibt es dagegen für Lautsprecher und Mikrofon je eine eigene schmale Buchsenleiste, dann ist eine Soundkarte in den PC eingebaut. Bevor Sie die gegen das neue Modell tauschen, müssen Sie das Steuerungsprogramm (Treiber) und mögliche weitere Zusatzprogramme der alten Karte löschen. Lesen Sie dazu die Kästen „Treiber der alten Soundkarte löschen" und „Datenreste des Treibers löschen".



Onboard-Chip im BIOS ausschalten

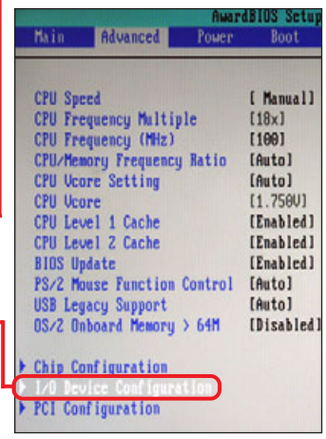
Falls bislang ein Onboard-Chip in Ihrem Computer arbeitet, so müssen Sie ihn vor dem Einbau der neuen Soundkarte abschalten. Wie das geht, sehen Sie am Beispiel des Award-Phoenix-BIOS



1 Schalten Sie Ihren Computer ein, wie gewohnt, und drücken Sie während des Startvorgangs mehrfach Entf, um das Fenster für die **BIOS** S.174-Einstellungen aufzurufen. Achtung: Es gibt mehrere Award-BIOS-Versionen, die zwar unterschiedlich aussehen, aber alle nach annähernd demselben Prinzip funktionieren. Deshalb gilt die folgende Anleitung nicht nur für die gezeigte BIOS-Fassung.

2 Wenn Sie das BIOS-Fenster sehen, drücken Sie →.

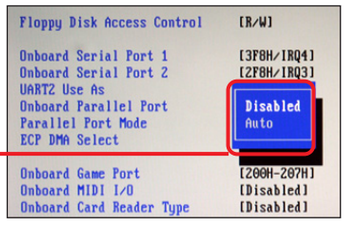
3 Im nächsten Fenster drücken Sie so oft ↓, bis I/O Device Configuration weiß markiert ist. Drücken Sie dann R. Hinweis: In abweichenden BIOS-Versionen kann der Eintrag auch „Integrated Peripherals" lauten.



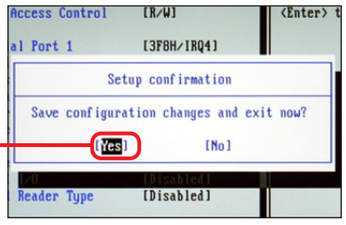
Onboard-Chip im BIOS ausschalten | Fortsetzung

4 Drücken Sie dann im folgenden Fenster so oft ↓, bis der Eintrag Onboard AC97 Audio Controller weiß markiert ist. Drücken Sie erneut R .

5 Drücken Sie ↑, um in dem kleinen blauen Fenster Disabled zu markieren. Drücken Sie dann R .



6 Zum Speichern der Änderung und zum Schließen des BIOS drücken Sie F10 . Sehen Sie dann das Fenster, so drücken Sie R . Anschließend wird Windows gestartet. Schalten Sie den PC nun ab, und folgen Sie anschließend den Schritten im Kasten „Neue Soundkarte einbauen".



Eingebaute Soundkarte erkennen

Ist schon eine Soundkarte in Ihrem Computer eingebaut, so müssen Sie deren Treiber löschen. Falls Sie nicht wissen, wie Karte und Treiber heißen, folgen Sie einfach dieser Anleitung

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

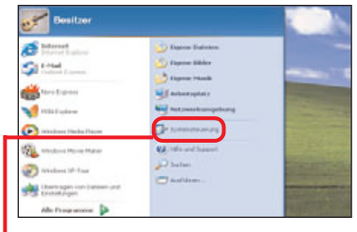
2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Start-Menü auf Systemsteuerung.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Eintrag System.

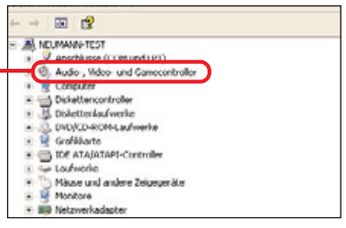
4 Klicken Sie auf den Karteikartenreiter Hardware.

5 Im Feld Geräte-Manager klicken Sie auf den Eintrag Geräte-Manager. Daraufhin wird eine Liste geöffnet, in der alle Geräte vermerkt sind, die in Ihren PC eingebaut sind.

6 Klicken Sie in der Liste doppelt auf das Symbol .



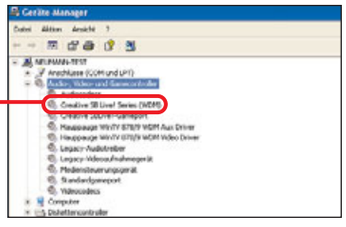


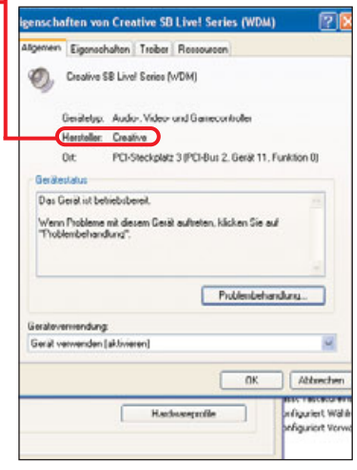


7 In der Liste steht der Name der Soundkarte Ihres Computers, zum Beispiel Creative SB Live! Series (WDM). Klicken Sie doppelt auf den Namenseintrag.

8 Im folgenden Fenster steht nicht nur der Name der Karte, sondern auch deren Hersteller. Beide Informationen brauchen Sie, um den Treiber sowie mögliche weitere Programme, die zur Karte gehören, zu erkennen und anschließend zu löschen. Andernfalls kann es passieren, dass der Computer die neue Karte nicht erkennt. Funktionsstörungen wären die mögliche Folge. In diesem Beispiel ist der Name der Karte SB Live!, und der Hersteller heißt Creative.

9 Merken oder notieren Sie sich beide Angaben, und schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf . Wie Sie nun den Treiber der alten Soundkarte löschen, lesen Sie im folgenden Kasten.





Treiber der alten Soundkarte löschen

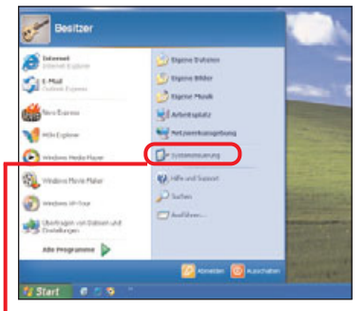
Falls Sie die neue Soundkarte einbauen, ohne den Treiber der alten zu entfernen, könnte es später zu Funktionsstörungen kommen. So löschen Sie das nun überflüssige Steuerungsprogramm – gezeigt am Beispiel der „Soundblaster Live!" von Creative

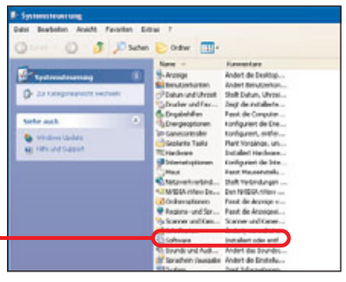
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

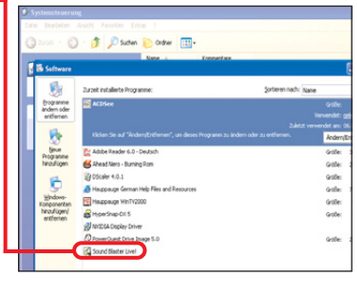
2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Start-Menü auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie doppelt auf Software, um eine Liste der Programme zu öffnen, die auf dem PC gespeichert sind.

4 Suchen Sie in der Liste nach dem Namen der alten Soundkarte beziehungsweise nach dem Namen ihres Herstellers. In diesem Beispiel ist es eine Sound Blaster Live!. Klicken Sie auf den Namen. Steht weder der eine noch der andere Name in der Liste, so läuft Ihre Soundkarte offenbar nicht mit dem mitgelieferten Steuerungsprogramm, sondern mit einer Version aus der Windows-Treiberdatenbank. In diesem Fall schließen Sie einfach alle noch geöffneten Fenster jeweils per Klick auf und lesen im Kasten „Neue Soundkarte einbauen" weiter.







5 Klicken Sie auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen.

6 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Alles markieren, dann auf Weiter.

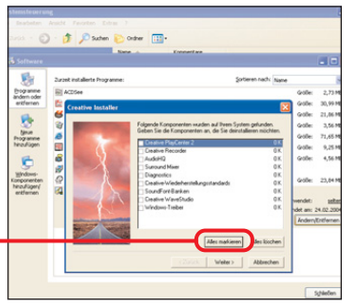
7 Beantworten Sie die Frage im nächsten Fenster mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja.

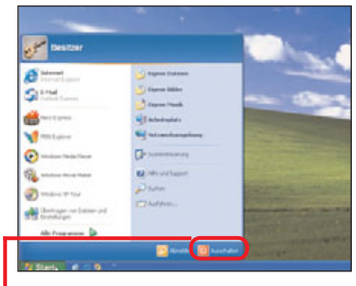
8 Klicken Sie auf Nein, auf Beenden und auf , um den Computer anschließend selbst neu zu starten. Achtung: Falls noch weitere Programme zu der alten Soundkarte gehören – erkennbar am Namen der Karte oder des Kartenherstellers –, wiederholen Sie die Handgriffe ab Schritt 4, bis alle Programme gelöscht sind, und starten dann den Computer neu.

9 Dazu klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

10 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf den Eintrag Ausschalten.

11 Klicken Sie in dem kleinen Fenster auf Neu starten. Daraufhin schaltet sich der Computer ab und startet unmittelbar danach wieder.

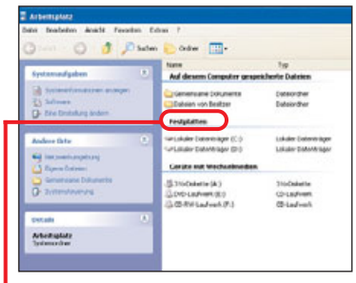


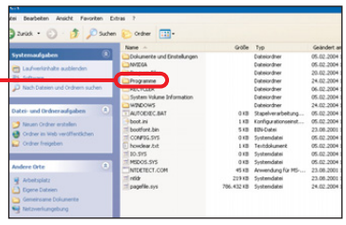




Datenreste des Treibers löschen

Sicherheitshalber sollten Sie auch Datenreste beseitigen, die eventuell vom alten Treiber übriggeblieben sind



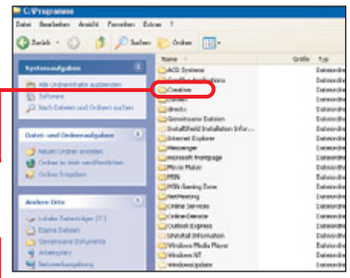


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

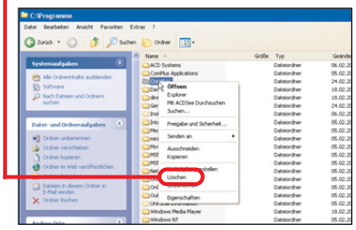
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie unter Festplatten doppelt auf den Buchstaben des Laufwerks, auf dem das Steuerungsprogramm der alten Soundkarte gespeichert war. Normalerweise ist das (C:).

4 In der folgenden Liste klicken Sie doppelt auf Programme.



5 Falls im daraufhin geöffneten Fenster ein Ordner mit dem Namen der Soundkarte oder des Soundkarten-Herstellers steht, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf. In diesem Beispiel ist es Creative.



6 Klicken Sie in dem kleinen Fenster auf Löschen.

7 Im folgenden Hinweisfenster klicken Sie auf Ja.

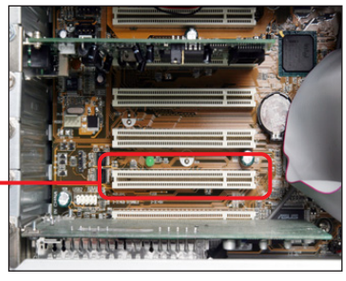
8 Klicken Sie auch im nächsten Fenster auf Ja.

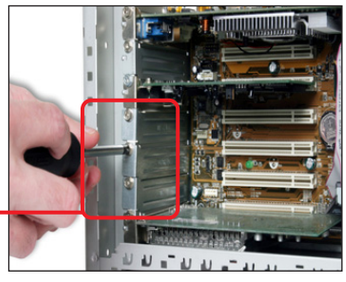
9 Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒ rechts oben.

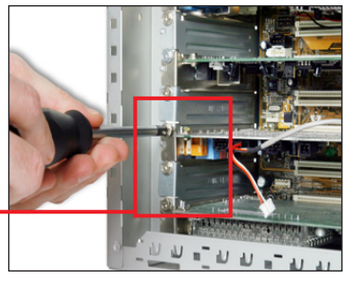
Neue Soundkarte einbauen

Mit etwas Geschick ist die alte Karte schnell ausgebaut und die neue – in diesem Beispiel die Creative „Audigy 2 ZS" – ruck, zuck eingesetzt











1 Schalten Sie Ihren Computer aus. **Achtung:** Ziehen Sie den Netzstecker, bevor Sie alle weiteren Kabel, etwa die für Maus, Tastatur oder Lautsprecher, entfernen.

2 Nehmen Sie die Seitenteile des Computergehäuses ab. Wie das geht, steht in der PC-Bedienungsanleitung. Bei den meisten Modellen – wie in diesem Beispiel – müssen Sie dazu einige Schrauben auf der Rückseite lösen.

3 Berühren Sie nun geerdetes Metall, etwa einen Heizkörper, um statische Aufladungen abzuleiten. Falls Sie mit der neuen Soundkarte eine eingebaute alte ersetzen, lesen Sie ab Schritt 5 weiter.

4 Suchen Sie auf der Hauptplatine des Computers nach einem freien PCI-Steckplatz. Achtung: Er sollte nicht direkt neben der Grafikkarte (befindet sich meist ganz oben) liegen, da sich sonst beide Karten gegenseitig aufwärmen könnten. Schrauben Sie das zum Steckplatz gehörende Schlitzblech ab. Verfahren Sie mit einem benachbarten Blech ebenso, um auch Platz für die Steuerknüppel-/MIDI-Halterung der „Audigy 2 ZS" zu schaffen. Lesen Sie nun ab Schritt 8 weiter.

5 Lösen Sie die Schraube, mit der die alte Karte am Gehäuse befestigt ist.

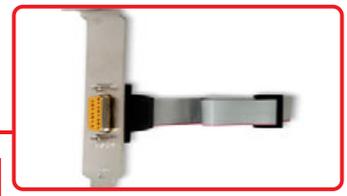
6 Ziehen Sie die Karte mit beiden Händen heraus. Dazu ist manchmal etwas Kraft nötig.

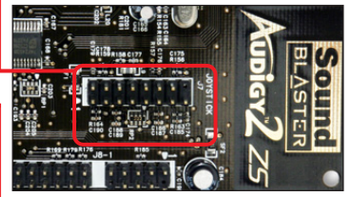
7 Entfernen Sie sämtliche Kabel von der alten Soundkarte. Schrauben Sie ein zweites, benachbartes Schlitzblech ab, um auch Platz für die Steuerknüppel-/MIDI-Halterung der „Audigy 2 ZS" zu schaffen.

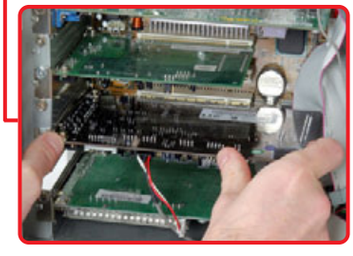


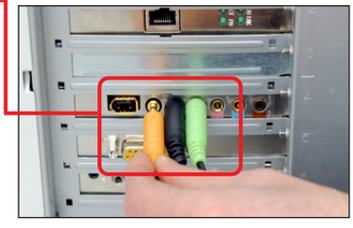












8 Nehmen Sie die neue Soundkarte zur Hand. Um sich den späteren Lautsprecher-Anschluss zu erleichtern, bringen Sie hinten den beigelegten Aufkleber mit Farbmarkierungen an.

9 Schieben Sie einen Stecker des beiliegenden Digital-Audiokabels in die passende Buchse links auf der Rückseite des CD- oder DVD-ROM-Laufwerks Ihres Computers.

10 Den anderen Stecker schieben Sie auf der Karte in die Buchse mit der Aufschrift CD_SPDIF. Falls eine alte Karte eingebaut war, verbinden Sie die neue mit den Kabeln, die auch in der alten Karte steckten. Einzelheiten dazu lesen Sie in der Bedienungsanleitung zur neuen Karte nach.

11 Drücken Sie das Kabel der Steuerknüppel-/MIDI-Halterung auf den passenden Stecker der Karte. Tun Sie das nicht, so können Sie später keinen Steuerknüppel anschließen.

12 Drücken Sie die neue Soundkarte mit beiden Daumen in den freien PCI-Steckplatz, bis sie einrastet.

13 Schrauben Sie die Karte am Gehäuse fest.

14 Befestigen Sie ebenso die Steuerknüppel-/MIDI-Halterung.

15 Schließen Sie die Lautsprecher gemäß der Bedienungsanleitungen von Soundkarte und Lautsprechern an. Beispiel: Die farbigen Stecker eines 5.1- oder 7.1-Systems von Creative schieben Sie einfach in die passend markierten Buchsen der Soundkarte.

16 Nun befestigen Sie die Seitenteile der Gehäuseabdeckung, verbinden die Zusatzgeräte (Maus, Tastatur und so weiter) mit dem Computer und schließen ihn wieder ans Stromnetz an. Folgen Sie dann den Schritten im Kasten „Steuerungsprogramm installieren".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Steuerungsprogramm installieren

Ist die neue Soundkarte eingebaut und verschraubt, müssen Sie das Steuerungsprogramm von der mitgelieferten CD-ROM auf dem PC installieren

1 Schalten Sie den Computer ein, wie gewohnt.

2 Nach dem Start erkennt Windows, dass ein neues Gerät in den Computer eingebaut ist. Daraufhin wird – ohne Ihr Zutun – der „Assistent für das Suchen neuer Hardware" gestartet. Beenden Sie ihn per Klick auf Abbrechen.

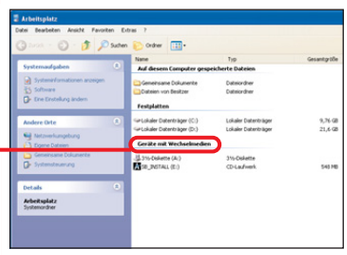


3 Öffnen Sie die Schublade des CD-/DVD-ROM-Laufwerks des Computers, legen Sie die mitgelieferte CD-ROM mit dem Titel „Installation and Applications CD" ein, und schließen Sie die Schublade.



Startet die CD-ROM automatisch, so lesen Sie ab Schritt **7** weiter.

4 Startet die eingelegte CD-ROM nicht automatisch, klicken Sie auf Start.



5 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

6 Im nächsten Fenster klicken Sie unter Geräte mit Wechselmedien doppelt auf den Eintrag SB_INSTALL.

7 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Deutsch.



8 Klicken Sie im folgenden Fenster auf Creative MediaSource, um das Häkchen zu entfernen, und dann auf Installieren, falls Sie – wie in diesem Beispiel – nur die Treiberdateien überspielen wollen. Möchten Sie auch die angebotenen zusätzlichen Programme abspeichern, dann lassen Sie das Häkchen stehen und klicken gleich auf die Schaltfläche Installieren.



9 Klicken Sie im nächsten Fenster auf den kleinen Pfeil.

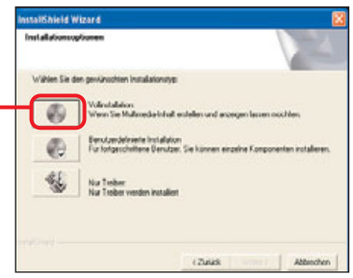
10 Wählen Sie per Klick die Region Ihres Wohnsitzes – in diesem Beispiel natürlich Europa. Klicken Sie dann auf OK.



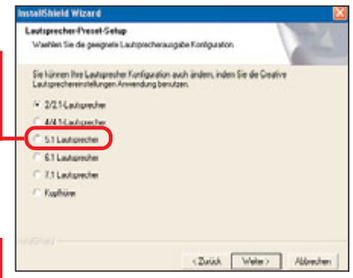
11 Im Fenster mit dem Lizenzvertrag klicken Sie auf Ja.

12 Klicken Sie in den beiden folgenden Fenstern auf Weiter.

13 Klicken Sie anschließend auf das Symbol.

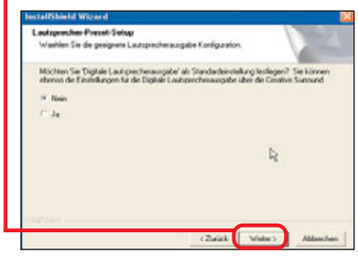


14 Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Lautsprecher wählen, die Sie an die Soundkarte anschließen wollen. Soll es nur ein normales Stereo-Lautsprecherpaar sein, so klicken Sie auf Weiter. Möchten Sie ein mehrkanaliges System verwenden, dann klicken Sie auf 5.1 Lautsprecher oder auf 7.1 Lautsprecher und dann auf Weiter.



15 Benutzen Sie – wie in diesem Beispiel – Lautsprecher ohne eingebauten 5.1- oder 7.1-Raumklang-Decoder, so klicken Sie auf Weiter. Kommen digitale Boxen mit eigenem Decoder zum Einsatz, dann klicken Sie auf Ja und erst dann auf Weiter.

16 Auch in den beiden nächsten Fenstern klicken Sie jeweils auf Weiter. Daraufhin beginnt die Installation des Treibers.



17 Ist die abgeschlossen, dann klicken Sie auf Fertigstellen und im nächsten Fenster auf Ende. Falls Sie in Schritt **8** die Programmsammlung Creative MediaSource ausgewählt hatten, klicken Sie auf Installieren und folgen den Anweisungen des Installationsprogramms.

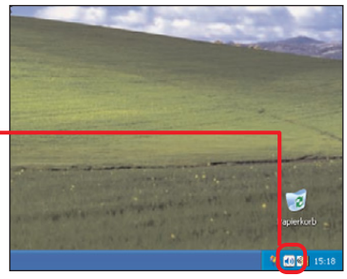
18 Klicken Sie dann auf Fertigstellen, um den Computer neu zu starten. Die Soundkarte ist damit betriebsbereit.



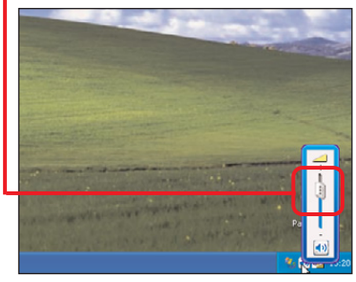
Die wichtigsten Einstellungen

Lautstärke ändern

1 Klicken Sie unten rechts auf der Windows-Oberfläche auf, um die Lautstärke zu regeln.



2 Klicken Sie auf den kleinen Schieberegler, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Regler nach oben, so nimmt die Lautstärke zu. Ziehen Sie ihn nach unten, nimmt sie ab.

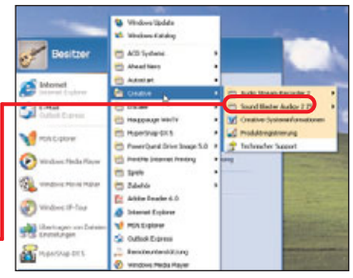


3 Klicken Sie doppelt auf, um nicht nur die Lautstärke, sondern auch Bass- und Höhenpegel, oder die Lautstärke verschiedener Eingänge der Soundkarte zu regeln. Das erfolgt dann ebenfalls per Schieberegler. Schließen Sie danach das Einstellungsfenster mit einem Klick auf.

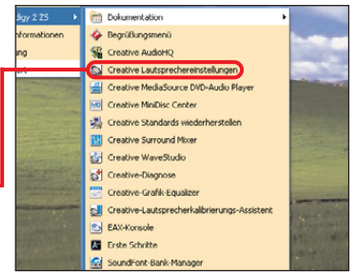
Weitere Einstellmöglichkeiten wählen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag Alle Programme, danach auf Creative und schließlich auf Sound Blaster Audigy 2 ZS.



3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie per Mausklick verschiedene Optionen aktivieren, mit deren Hilfe sich die Einstellungen der Soundkarte Ihren Wünschen anpassen lassen. Um die Karte etwa auf ein neues Lautsprecher-System einzustellen, wählen Sie Lautsprechereinstellungen. Einzelheiten dazu und zu den weiteren Optionen entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung zur Soundkarte.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Bild für Bild, Schritt für Schritt

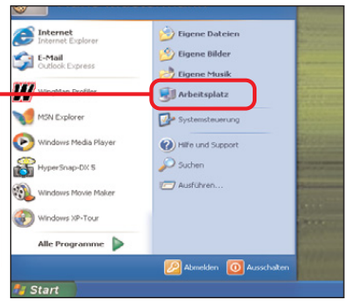
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

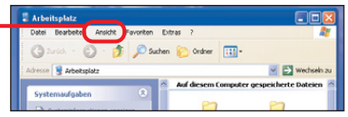
Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.

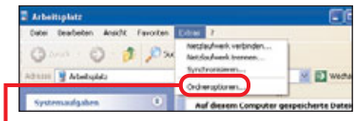


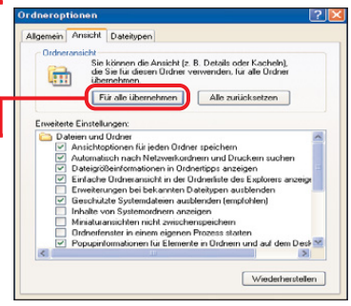


4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.

6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.





Installation von PC-Spielen

So kommt ein Spiel von der CD-ROM auf die Festplatte Ihres Computers

1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, und im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

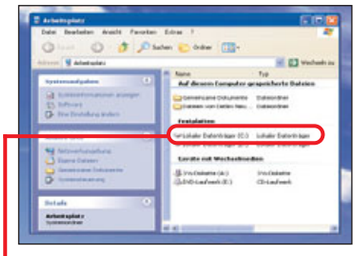
2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.

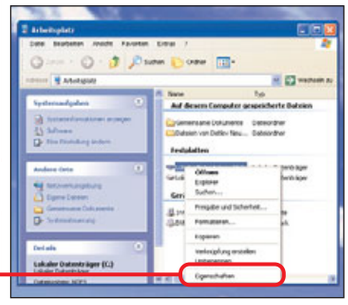
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).

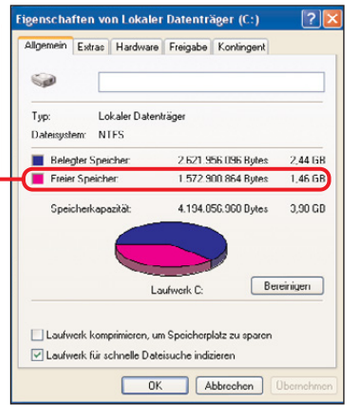
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

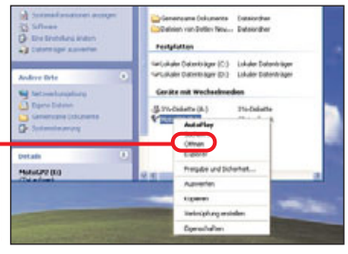
5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD-ROM liegt, in diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.







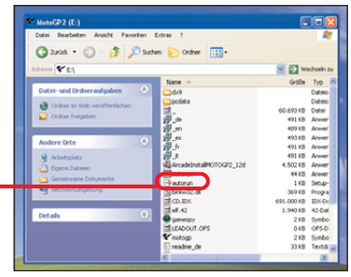


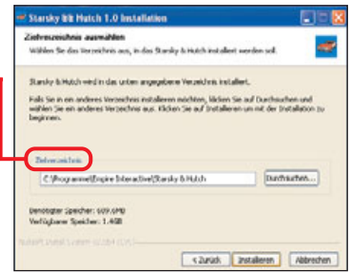
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.

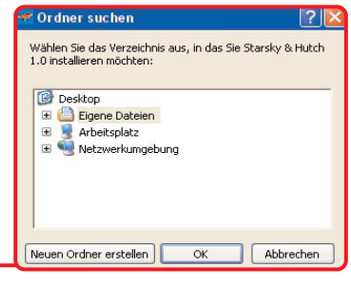
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen bei Schritt 12 weiter.

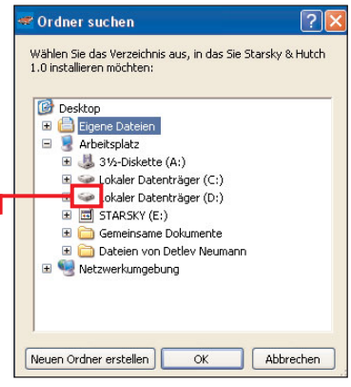
9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.174 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen 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-





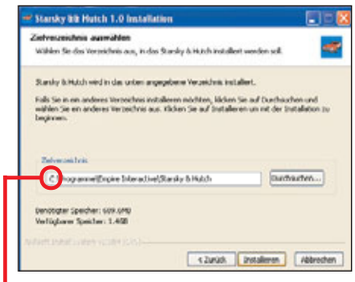


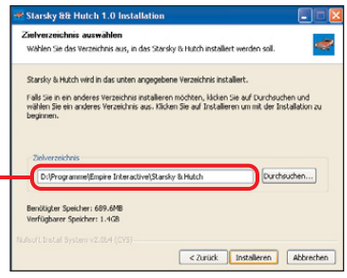


Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.

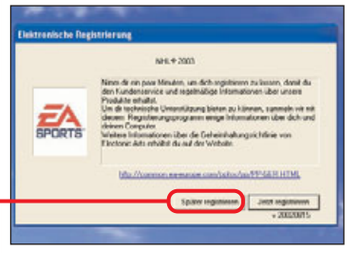
12 Folgen Sie den Anweisungen des Installations-Programms. Viele Spiele bieten die Installation der Win-dows-Erweiterung **Direct-X** S174 an. Sie sollten möglichst immer die neueste Version von Direct-X, mindestens aber die vom Spiel verlangte Version, auf Ihrem PC haben. Sonst kann es zu Problemen 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.

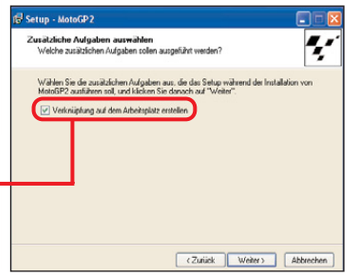


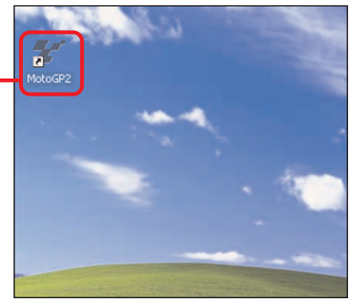
13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei 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.





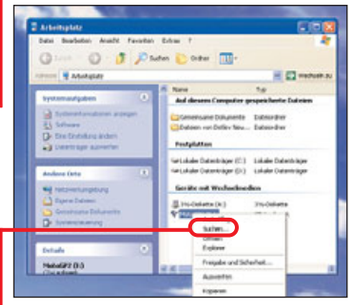
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

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).

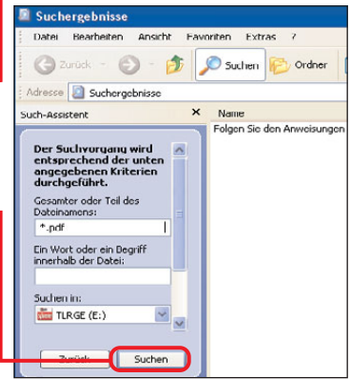


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

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.

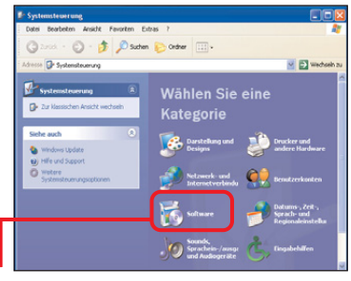


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

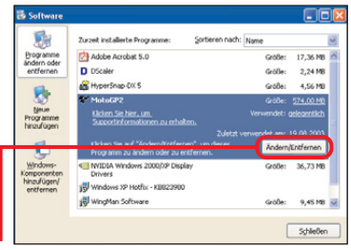
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



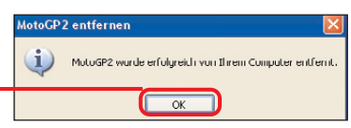
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

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.

GRAFIKTREIBER EINSTELLEN

Schönheits-Ideal

Schöner spielen – mit optimalen Treiber-Einstellungen: So machen Sie das Beste aus Ihrem Typ Grafikkarte. Was Sie dafür im Einzelnen tun müssen, lesen Sie hier

Moderne Grafikkarten haben eine ganze Reihe von Spezialeffekten auf Lager, von denen PC-Spieler früher nur träumen konnten. Die meisten träumen heute noch, denn: Ab Werk sind viele Grafikkarten so eingestellt, dass sie die Sonderfunktionen gar nicht nutzen. Damit wollen die Hersteller erreichen, dass möglichst viele Computer und Spiele problemlos mit ihren Grafikkarten zusammenarbeiten. Wenn Sie alles herausholen wollen, was die Technik kann, müssen Sie selbst eingreifen.

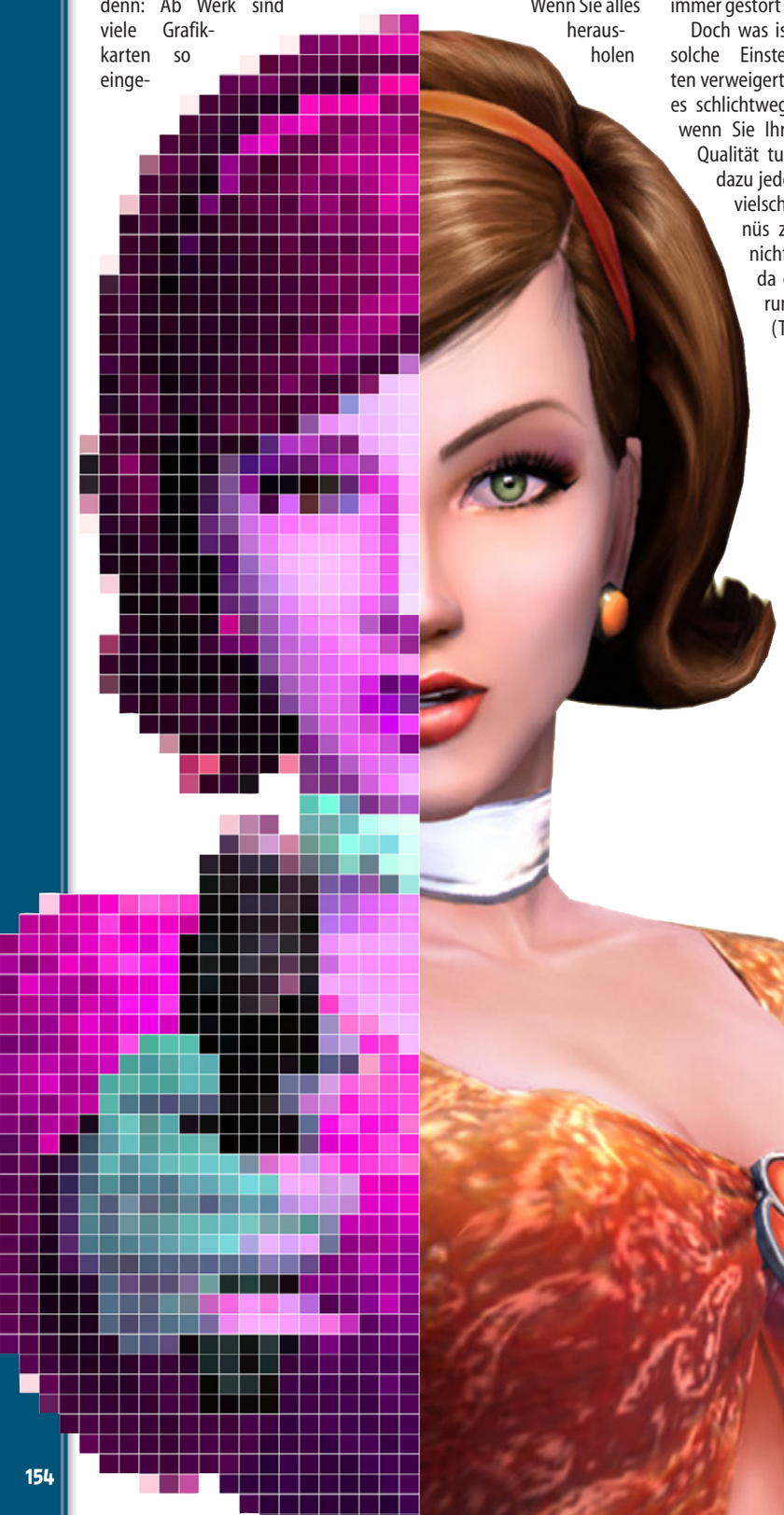
Oft halten schon die Optionsmenüs von Spielen Einstellungsmöglichkeiten bereit, die das Letzte aus der Grafik zaubern. Damit können Sie dann etwa die Figuren aufhübschen, die Umgebung mit Details anreichern und so manche Ecke und Kante ausbügeln, die beim Spielen schon immer gestört hat.

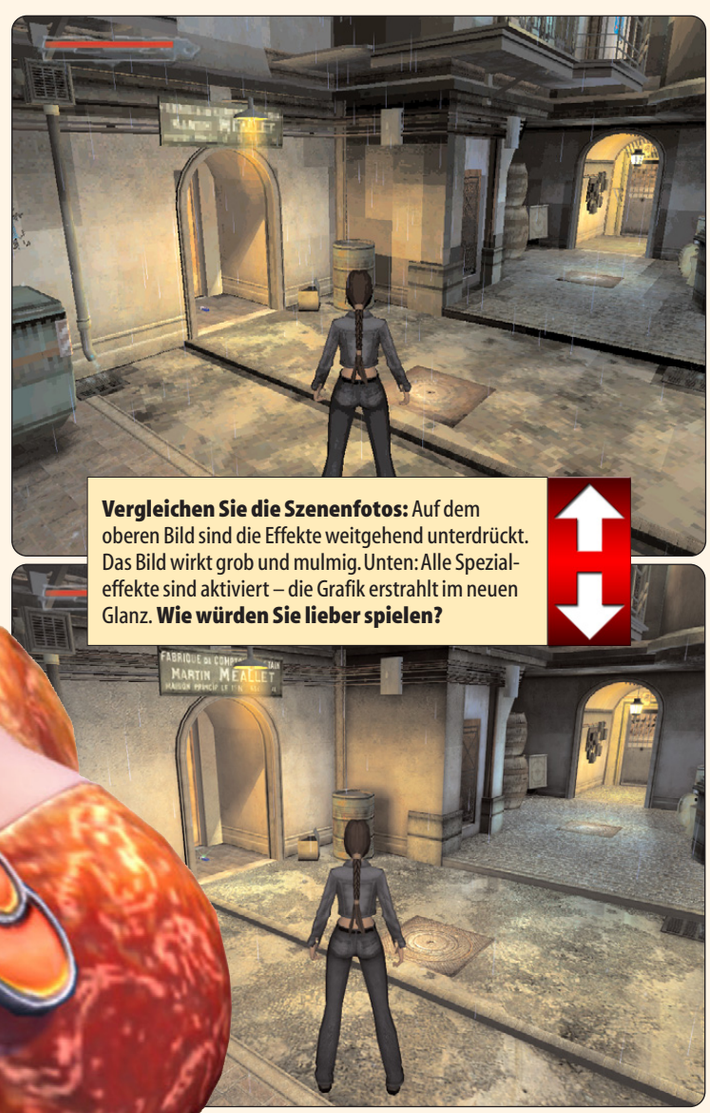
Doch was ist, wenn das Spiel solche Einstellungsmöglichkeiten verweigert, zum Beispiel weil es schlichtweg zu alt ist? Oder wenn Sie Ihre Grafikkarte auf Qualität tunen wollen, ohne dazu jedes Mal mühsam in vielschichtigen Spielmenüs zu hantieren? Gar nicht so schlimm, denn da greifen die Steuerungsprogramme (Treiber) moderner Grafikkarten ein. In Windows gut versteckt, bietet der Treiber oft vielfältige Möglichkeiten, jedem Spiel ein schickeres Outfit zu verpassen. Zackige Zuckungen statt gerader Kanten etwa bekommen Sie mit **Anti-Aliasing** S.174 in den Griff. Diese Technik beseitigt die unschönen so genannten „Treppeneffekte", bügelt Kanten glatt.

Nicht minder effektiv arbeitet **Truform** S.174, eine Spezialität des Grafikkartenherstellers ATI. Truform verpasst Spielfiguren ein natürlicheres, weil viel runderes und damit organischer wirkendes Aussehen. Und haben Sie sich auch schon mal darüber geärgert, dass ab einer bestimmten Distanz Details einfach „absaufen"? Wenn Sie die **Anisotrope Filterung** S.174 aktivieren, sehen Sie auch weit entfernte Objekte noch scharf.

Wie Sie damit umgehen (und vieles mehr), zeigt Ihnen COMPUTER BILD SPIELE auf den folgenden Seiten. Als Grafikkarten für die hier behandelten Beispiele dienen eine „Geforce FX-5900 Ultra" von Nvidia und eine „Radeon 9800 Pro" von ATI. Zum Einsatz kamen die bei Redaktionsschluss jeweils aktuellen Treiber Nvidia Forceware 53.03 und ATI Catalyst 4.2. Treiber für Geforce- und Radeon-Grafikkarten finden Sie im Internet unter **www.nvidia.de** beziehungsweise **www.ati.de**.

Außer Einstellungstipps gibt's ausführliche Erklärungen zu den einzelnen Effekten. Schritt für Schritt, Bild für Bild, wie Sie es gewohnt sind. Der erste Kasten auf der rechten Seite befasst sich mit den Einstellungen für Nvidia-Geforce-Grafikkarten, im Kasten ganz am Schluss finden Sie Tipps zu ATI-Radeon-Karten.





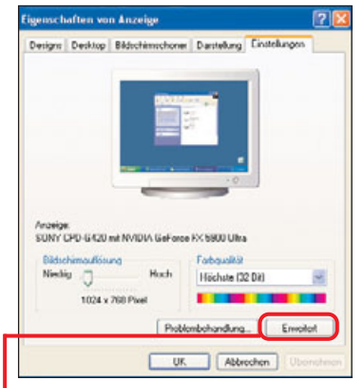
Vergleichen Sie die Szenenfotos: Auf dem oberen Bild sind die Effekte weitgehend unterdrückt. Das Bild wirkt grob und mulmig. Unten: Alle Spezialeffekte sind aktiviert – die Grafik erstrahlt im neuen Glanz. **Wie würden Sie lieber spielen?**

Lassen Sie den Talenten Ihrer Nvidia-Grafikkarte freien Lauf – im Treiber schlummern etliche Einstellungsmöglichkeiten

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und wählen Sie anschließend die Option Eigenschaften aus.

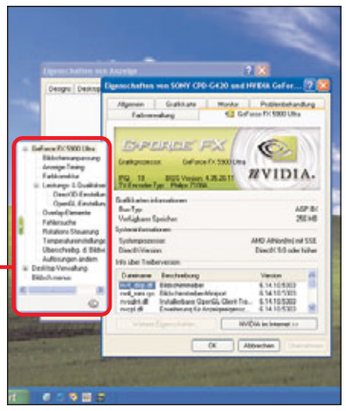
2 Weiter geht es mit einem Klick auf den Karteireiter Einstellungen.

3 Dann wird das Fenster mit den Anzeige-Eigenschaften geöffnet. Klicken Sie hier auf Erweitert.



4 Wählen Sie im neuen Fenster Ihre Nvidia-Grafikkarte per Klick auf den entsprechenden Karteireiter aus. In diesem Beispiel ist es eine Karte des Typs GeForce FX 5900 Ultra.

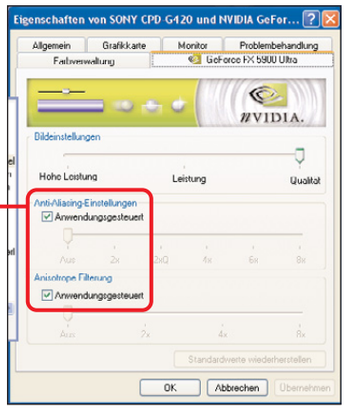
5 Dann klappt neben dem Fenster mit den Informationen zur Grafikkarte ein Einstellungsmenü auf. Klicken Sie hier zunächst auf den Eintrag Leistungs- & Qualitätseinste.



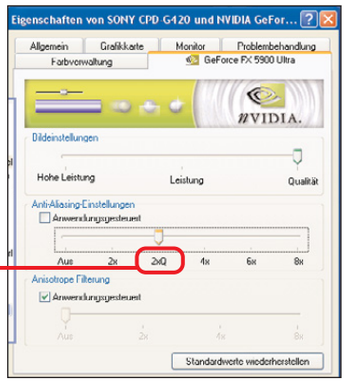
6 Für die Bildqualität steht Ihnen unter Bildeinstellungen ein Regler zur Verfügung. Generell sollte der Regler auf Qualität stehen. Bei Geschwindigkeitsproblemen in einem Spiel können Sie die Bildqualität zu Gunsten der Leistung herunterregeln. Bitte beachten Sie, dass dieser Schalter erst im Zusammenspiel mit Geforce-FX-Karten Auswirkungen hat, bei älteren Geforce-Modellen dagegen nicht.



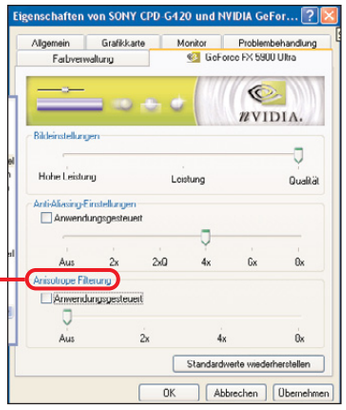
7 Das Hauptaugenmerk gilt allerdings den Einstellungsmöglichkeiten unter Anti-Aliasing-Einstellungen und Anisotrope Filterung. Bitte beachten Sie, dass Sie die „Schalter" im Treiber nur aktivieren müssen, wenn ein Spiel in seinen diversen Grafikoptionen keine entsprechenden Einstellungsmöglichkeiten bietet oder Sie generell neue, optimierte Standardeinstellungen für Spiele übernehmen möchten. Im letzteren Fall lassen Sie entsprechende Einstellungsmöglichkeiten im jeweiligen Spiel unangetastet. Normalerweise ist die Option Anwendungsgesteuert aktiviert. Mit Anti-Aliasing können Sie schrittweise den gefürchteten Treppeneffekt vermindern, der die Bildqualität beeinträchtigt. Sehen Sie sich in diesem Zusammenhang auch den Bildvergleich rechts an. Entfernen Sie per Mausklick den Haken vor der Option Anwendungsgesteuert. Daraufhin wird ein Hinweisfenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schalt-fläche OK.



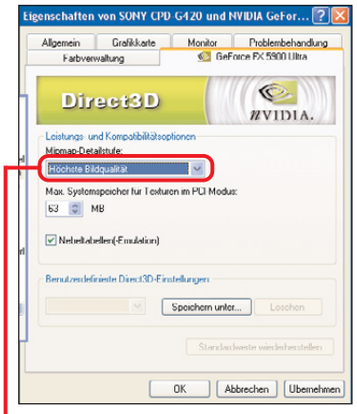
8 Anschließend können Sie den Grad des Anti-Aliasing einstellen. Maximal möglich ist die Einstellung 8x. Bitte beachten Sie: Je höher der Anti-Aliasing-Wert ist, desto höher sind die Anforderungen an die Grafikkarte. Empfohlene Einstellungen sind 2x und 4x. Höhere Werte als 4x sollten Sie möglichst nur mit einer Geforce FX 5900 wählen, andernfalls geht die **Bildwiederholrate** S.174 zu sehr in die Knie. Bei höheren Einstellungen ist außerdem zu beachten: Eine zu starke Kantenglättung macht unter Umständen die Bilddarstellung matschig. Auch Grafikfehler sind nicht ausgeschlossen. Ein Sonderfall ist die Einstellung 2xQ. Das Q steht für „Quincunx", eine Wortschöpfung des Herstellers Nvidia. Insbesondere Besitzer einer Geforce 3/4-Grafikkarte können von der Quincunx-Technik profitieren. Damit wird annähernd die grafische Qualität von Vierfach-Anti-Aliasing erreicht, aber bei geringerer Speicherauslastung der Grafikkarte.

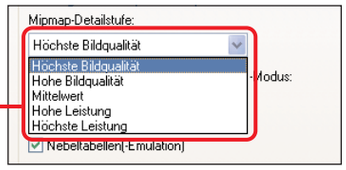


9 Die Variable für möglichst scharfe Zeichnung auch weiter entfernter Objekte und **Texturen** S.174 können Sie unter Anisotrope Filterung einstellen. Aktivieren Sie mit einem Klick die Option Anwendungsgesteuert, und klicken Sie anschließend gegebenenfalls auf OK. Als Schärfungsgrade stehen Ihnen 2x bis 8x zur Verfügung. Auch hier gilt: Je höher der Wert, desto höher die Belastung der Grafikkarte mit Rechenarbeit. Besonders in Kombination mit eingeschaltetem Anti-Aliasing kann die Spielgeschwindigkeit dann regelrecht zusammenbrechen. Sie müssen also wahrscheinlich einige Einstellungen durchprobieren, bis Sie für Ihre Grafikkarte den richtigen Mittelwert zwischen Leistung und Qualität gefunden haben. Per Klick auf Übernehmen speichern Sie alle eingestellten Änderungen.

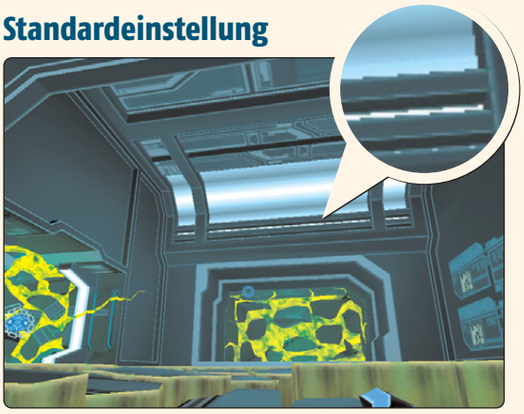


10 Im links ausgeklappten Menü finden Sie noch den Eintrag Direct3D-Einstellungen. Per Klick können Sie hier weitere Einstellungen vornehmen, etwa die der Mipmap-Detailstufe. Hier wird festgelegt, wie hoch die Detailstufe der Texturen sein soll. Stellen Sie die auf Höchste Bildqualität für optimale Texturenqualität. Nach einem Klick auf ⌄ stehen Ihnen weitere Abstufungen zur Verfügung. Sie können so bei Problemen einen Geschwindigkeitszuwachs in Spielen erzie-





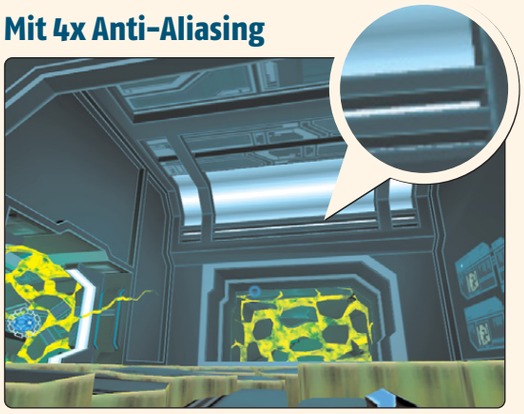
Standardeinstellung



Übler Treppenwitz: In der Standardeinstellung sind schräge Linien nicht glatt, sondern haben ein Sägeblattmuster.

Tron 2.0 **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

Mit 4x Anti-Aliasing

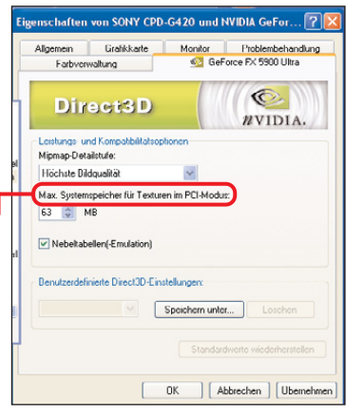


Glatt gebügelt: Mit vierfachem Anti-Aliasing ergibt sich ein anderes Bild. Störende Kanten sind weitgehend beseitigt.

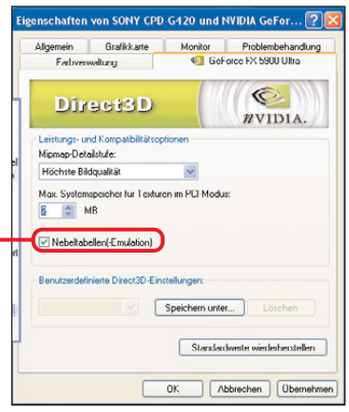
Tron 2.0 **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

len. Bedenken Sie allerdings, dass sich die Darstellungsqualität teilweise erheblich vermindert, je mehr Sie die Werte auf reine Leistung trimmen.

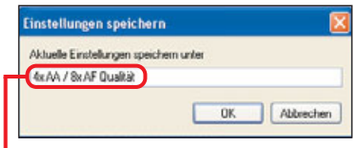
11 Direkt darunter befindet sich außerdem der interessante Eintrag Max. Systemspeicher für Texturen im PCI-Modus:. Wenn Sie eine **PCI** S.174 -Grafikkarte besitzen, dann können Sie hier festlegen, wie viel zusätzlicher **Arbeitsspeicher** S.174 über den Grafikkartenspeicher hinaus für Texturen verwendet werden kann. Die Einstellung erfolgt per Klicks auf die Pfeile. Der maximal mögliche Wert wird durch den tatsächlich im Computer vorhandenen Arbeitsspeicher begrenzt. Wenn Sie dagegen eine **AGP** S.174 -Grafikkarte im PC betreiben, ist eine Reservierung ohne Bedeutung. Sie können in diesem Fall den kleinstmöglichen Wert einstellen, also 2.



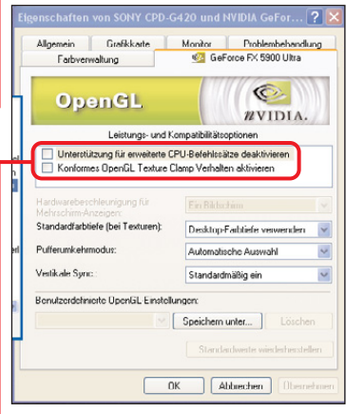
12 Hinter dem etwas „nebulösen" Begriff Nebeltabellen(-Emulation) verbirgt sich eine Hilfestellung für **Direct-3D** S.174 -Spiele, die einen Nebeleffekt nicht richtig darstellen. Das macht sich beispielsweise dadurch bemerkbar, dass etwa der Himmel in einer Spielszene korrekt dargestellt wird, während der Rest der Spielgrafik verwaschen erscheint. Aktivieren Sie daher bei Problemen diese Option .



13 Damit Sie nicht für jedes Spiel erneut Änderungen vornehmen müssen, können Sie unterschiedliche Profile anlegen. Klicken Sie dazu unter Benutzerdefinierte Direct3D-Einstellungen: auf Speichern unter..., und tippen Sie einen Namen ein, etwa 4x AA / 8x AF Qualität. Bestätigen Sie anschließend mit einem Klick auf OK. In Zukunft können Sie dann aus der Liste die Einstellungen für das gewünschte Spiel auswählen. Es folgt ein Klick auf Übernehmen.



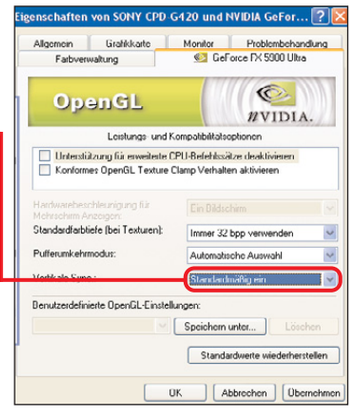
14 Klicken Sie jetzt noch auf OpenGL-Einstellungen. Hier lassen Sie die beiden oberen Optionen unbedingt deaktiviert, sonst fällt die Geschwindigkeitsrate bei **Open-GL** S.174 -Spielen in den Keller.



15 Eine Besonderheit von Open-GL-Spielen ist es, dass normalerweise die **Farbtiefe** S.174 der Texturen von der eingestellten Farbtiefe der Windows-Oberfläche abhängt. Wenn die Farbtiefe unter Windows auf 16 **Bit** S.174 eingestellt ist, verwenden die Texturen im Spiel unter der Einstellung Desktop-Farbtiefe verwenden neben dem Eintrag Standardfarbtiefe (bei Texturen): eben diese Farbtiefe. Per Klick auf können Sie eine feste Farbtiefe zuweisen, etwa Immer 16 bpp verwenden oder Immer 32 bpp verwenden.

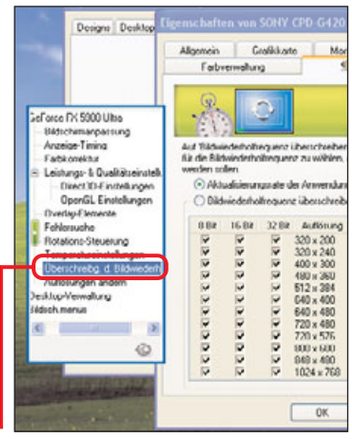
16 Bei der darunter zu findenden Einstellung neben dem Eintrag Pufferumkehrmodus: brauchen Sie nichts zu ändern, die empfohlene Einstellung lautet Automatische Auswahl.

17 Schließlich können Sie noch die **vertikale Synchronisation** S.174 an- oder abschalten. Es empfiehlt sich, die Einstellung Standardmäßig ein zu verwenden. Wenn Sie dagegen Immer aus auswählen, erzielen Sie im Spiel einen Geschwindigkeitszuwachs, weil dann die Grafikkarte nicht mehr darauf warten muss, dass der Monitor das Bild vollständig aufgebaut hat. Diesen Vorteil erkaufen Sie sich aber häufig mit unansehnlichen Nachzieheffekten. Geeignet ist diese Einstellung allerdings hervorragend für **Benchmarks** S.174, mit denen Sie die tatsächliche Leistung der Grafikkarte messen wollen.

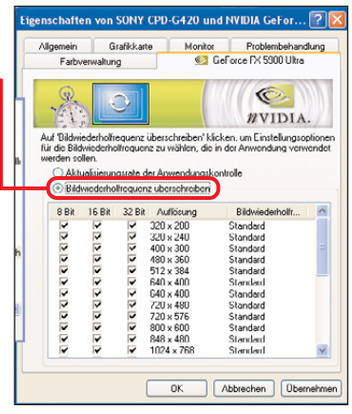


18 Schließlich können Sie auch hier, wie in Schritt 13 beschrieben, alle Einstellungen in Profilen abspeichern. Die neuen Einstellungen aktivieren Sie per Klick auf Übernehmen.

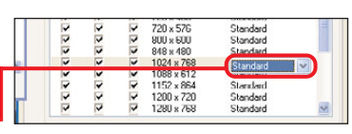
19 Seit der Treiberversion 52.16 können den Bildauflösungen nun endlich feste **Bildwiederholfrequenzen** S.174 zugewiesen werden. Vorher war das nur mithilfe entsprechender Programme möglich, beispielsweise „Refresh Rate Fix MK2". Klicken Sie im linken Menü auf Überschreibg. d. Bildwiederh..



20 Wählen Sie danach die Option Bildwiederholfrequenz überschreiben mit einem Klick aus. Dann können Sie die Bildwiederholfrequenzen einstellen. Ganz wichtig: Konsultieren Sie zunächst das Monitorhandbuch, um zu erfahren, welche Bildwiederholfrequenzen Ihr Bildschirm mit jeder Auflösung maximal leisten kann. Eine zu hoch eingestellte Frequenz kann den Monitor unter Umständen irreparabel beschädigen, zumal der Treiber auch Bildwiederholfrequenzen anbietet, die Ihr Monitor möglicherweise gar nicht verarbeiten kann.



21 Wählen Sie dann eine Bildauflösung aus, etwa 1024 x 768, und klicken Sie danach auf Standard, anschließend auf .



Standardeinstellung



Aschfahler Asphalt: Die Detaillierung des Straßenbelags nimmt ab einer gewissen Distanz stark ab.

F1 2002 **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

Mit 8x Anisotroper Filterung



Körnig und kernig: Mit Anisotroper Filterung sind Asphaltstrukturen noch in einiger Entfernung gut zu erkennen.

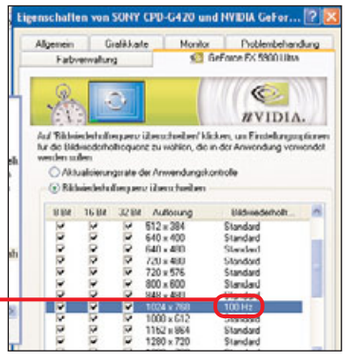
F1 2002 **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

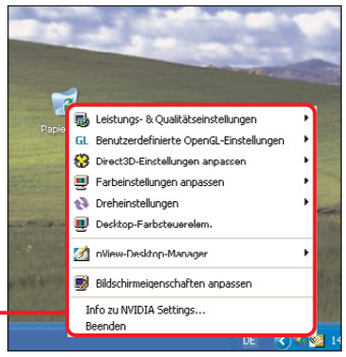
Nvidia | Treiber-Einstellungen optimieren | Fortsetzung

22 Jetzt klappt ein Menü herunter, aus dem Sie die gewünschte Bildwiederholfrequenz auswählen können. Wählen Sie nun eine *geeignete* Bildwiederholfrequenz aus, in diesem Beispiel ist es 100 Hz, und klicken Sie danach auf Übernehmen.

23 Mit zwei Klicks auf OK beenden Sie den Vorgang.

24 Zwei Tipps: Falls Sie die Einstellungen in den einzelnen Menüs Leistungs- & Qualitätseinstel, Direct3D-Einstellungen und OpenGL-Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie in den entsprechenden Menüs jeweils auf Standardwerte wiederherstellen. Dann wird die Grafikkarte wieder in den Werkszustand versetzt. Und: In der Taskleiste befindet sich ein kleines Symbol. Per *Rechtsklick* darauf öffnen Sie ein Menü, in dem Sie Zugriff auf alle besprochenen Einstellungen in vereinfachter Darstellung haben – ideal, wenn Sie eben schnell mal etwas umstellen wollen.





ATI | Treiber-Einstellungen optimieren

Auch Besitzer einer ATI-Radeon-Grafikkarte können in den Treiber-Einstellungen kräftig an der Qualitätsschraube drehen. So geht's:

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und klicken Sie anschließend auf Eigenschaften. Weiter geht es dann mit Klicks auf Einstellungen und auf Erweitert.

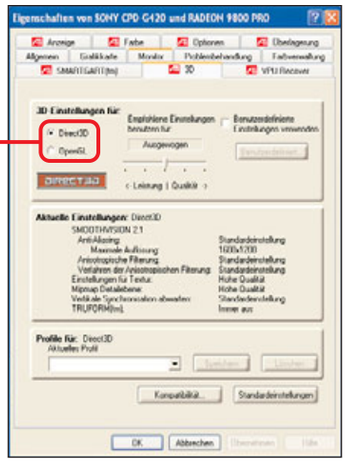
2 Klicken Sie hier auf den Karteireiter ATI 3D. Entscheiden Sie dann, ob die Einstellungen für Direct3D oder für OpenGL gelten sollen.

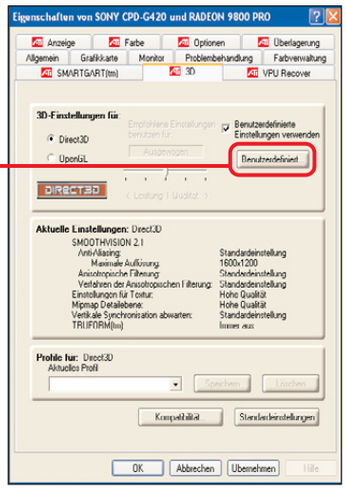
3 Dann können Sie sich an die benutzerdefinierten Einstellungen heranwagen, indem Sie das entsprechende Feld mit einem Haken versehen.

4 Daraufhin wird die Schaltfläche Benutzerdefiniert... freigegeben. Klicken Sie die an.

5 Die einzelnen Effekte und Grafiktechniken entsprechen weitgehend denen bei Nvidia-Grafikkarten. Lesen Sie daher bitte zusätzlich den Abschnitt „Nvidia – Treiber-Einstellungen optimieren". Darin finden Sie Einstellungstipps sowie ausführliche Erklärungen zu einzelnen Effekten. Die dort beschriebenen Einzelheiten gelten hier sinngemäß. Im folgenden Fenster steht Ihnen nun eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. So können Sie beispielsweise jeweils durch Entfernen des Hakens vor Standardeinstellung den Grad des Anti-Aliasing: und den der Anisotropische Filterung: einstellen. Auch für ATI-Radeon-Grafikkarten gilt: Höhere Einstellungen lassen die Geschwindigkeit im Spiel unter Umständen erheblich einbrechen – abhängig von dem auf der Karte verwendeten Grafikprozessor und der sonstigen Rechnerleistung. Probieren Sie daher einige Kombinationen aus, bis Sie den richtigen Mittelweg zwischen Leistung und Qualität gefunden haben.

6 Stellen Sie dann noch die übrigen Regler nach Wunsch ein. Mit einer Besonderheit wartet die Einstellung TRUFORM(tm): auf. Hier werden Grafikobjekte mit mehr **Polygonen** S.174 versehen, um sie runder erscheinen zu lassen.





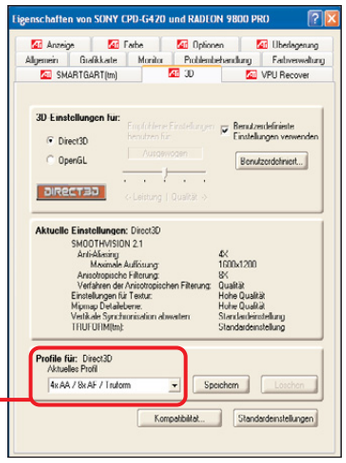
Diese Technik ist im ATI-Treiber normalerweise abgeschaltet. In der Variante Standardeinstellung kann ein Spiel Truform nutzen – sofern es diese Option anbietet.

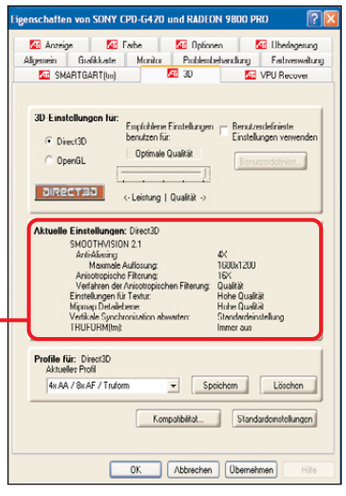
7 Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche Übernehmen. Per Klick auf OK geht's zurück ins vorherige Menü.

8 Es empfiehlt sich, häufig benutzte Grafikeinstellungen in einem Profil abzuspeichern. Klicken Sie dazu unter **Profile für:** in das weiße Feld, und tippen Sie einen Namen ein, zum Beispiel 4x AA/8x AF/Truform. Dann folgt je ein Klick auf Speichern und auf Übernehmen.

9 Wenn Sie aufwendige Einstellungen scheuen, können Sie auch auf vorgefertigte Treibereinstellungen zurückgreifen. In diesem Fall entfernen Sie den Haken vor den benutzerdefinierten Einstellungen. Dann stehen Ihnen sechs Grundeinstellungen zur Verfügung, die von Optimale Leistung bis Optimale Qualität reichen. Die Werkseinstellung ist: Ausgewogen. Je nach Wahl eines Modus' finden Sie die Einstellungsdetails unter **Aktuelle Einstellungen:** gezeigt. Eine neue Grundeinstellung aktivieren Sie per Klick auf Übernehmen.

10 Mit zwei abschließenden Klicks auf OK schließen Sie die noch geöffneten Fenster.





Standardeinstellung



Ein Ritter mit Ecken und Kanten: Die Dreiecksstruktur der Spielfigur ist besonders am Helm gut zu erkennen.

Morrowind **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

Mit aktiviertem Truform



Jetzt geht's rund: Mit eingeschaltetem Truform-Modus macht der Ritter einen natürlicheren Eindruck.

Morrowind **Auflösung:** 1024 x 768, **Farbtiefe:** 32 Bit

HOTLINE-TEST

Lösegeld



Auch der beste Spieler weiß manchmal nicht weiter. Da hilft oft nur ein Anruf bei der Hersteller-Hotline, die für viel „Lösegeld" beim Spielen hilft. Doch wie gut sind die Hilfe-Nummern der Spiele-Firmen wirklich? COMPUTER BILD SPIELE hat es getestet

Wenn sich der Endgegner in einem schwierigen Actionspiel nicht besiegen lassen will oder sich der lange gesuchte Schlüssel im Rollenspiel partout nicht auffinden lässt, ist ein Anruf bei der Spiele-Hotline des Herstellers oft die letzte Rettung. Guter Rat ist hier wirklich Gold wert – das dachten sich auch viele der Firmen und verlangen deshalb für telefonische Hilfe bis zu 1,86 Euro – pro Minute! Ist sie das wert? COMPUTER BILD SPIELE hat die Hilfe-Nummern großer Spiele-Anbieter getestet.

Jede Hotline wurde vier Mal angerufen. Die Tester überlegten sich je eine Anfänger- und eine Profi-Frage zu zwei Spielen des Herstellers. Eine gute Hotline sollte alle vier Fragen klären können. Doch nur wenigen gelang das. Manche Hotline-Mitarbeiter wussten nicht einmal, dass sie für inhaltliche Probleme beim Spielen zuständig seien und boten lediglich technische Hilfe an: „Wir geben keine inhaltlichen Auskünfte zu Spielen – ganz ehrlich." Dabei hätten die Empire-Mitarbeiter nur in ihre Handbücher schauen müssen. Dort wirbt der Hersteller mit seiner Spiele-Hotline. Das ist „ungenügend".

> **„Wir geben keine inhaltlichen Auskünfte zu Spielen – ganz ehrlich."**
> Auskunft der Spiele-Hotline von Empire Interactive

Auch andere Unternehmen offenbarten erstaunliche Bildungslücken. Der Pointsoft-Hotline war nicht bekannt, dass das hauseigene Spiel „Fair Strike" für PC schon seit einem Vierteljahr im Handel steht. Hilfe beim Spielen von Fair Strike? Fehlanzeige. Drei Euro zeigte der Gebührenzähler, als unser Tester das Gespräch mit dem hilflosen Helfer schließlich ergebnislos beenden musste.

Kaum besser war die Hotline von Big Ben. Erst wenige Tage vor dem Test eröffnet, schien sie immer noch im Probebetrieb zu laufen. Die Mitarbeiter konnten keine einzige Frage beantworten – sie hatten nämlich noch keinen Zugang zur hauseigenen Spiele-Datenbank. Der Zugriff auf die Brieftasche des Anrufers funktionierte hingegen problemlos: Einen Euro kostete diese Nicht-Auskunft dank der 0190-Vorwahl.

Die Test-Anrufe fanden an verschiedenen Tagen zu unterschiedlichen Zeiten statt – in der Regel am frühen Nachmittag (15 Uhr), wenn besonders viele Jugendliche zu Hause sind, und in den Abendstunden (19 Uhr), wenn viele Berufstätige nach Hause kommen und noch eine Runde spielen. Bewertet wurde nicht nur das Wissen der Hotline-Mitarbeiter, sondern auch deren Erreichbarkeit. Wer will schon zigmal neu wählen oder minutenlang in der teuren Warteschleife hängen? Besonders dreist: Die Firmen THQ, Ubisoft, Take 2 und Dreamcatcher verdienen sogar mit dem Nicht-Helfen noch Geld: Wer nicht gleich mit einem Berater verbunden wird, hört eine Bandansage. Die nennt umständlich die Geschäftszeiten der Hotline und teilt dem Anrufer erst ganz zum Schluss mit, dass er nun nicht weiterverbunden werde, sondern es bitte später noch einmal probieren solle. Rund einen Euro kostet diese „Warteschleife". Eine Frechheit, die mit einer Abwertung um eine Note bestraft wird.

> **„Woher haben Sie das Spiel? Das ist doch noch gar nicht im Handel."**
> Rückfrage der Pointsoft-Hotline zum Spiel „Fair Strike", das seit dem 6.12.2003 in Deutschland zu kaufen ist

Doch es geht auch anders: Viele Hotline-Mitarbeiter sind selbst überzeugte Spieler, kennen alle schwierigen Passagen in ihren Spielen auswendig, geben schnell und kompetent Hilfe. Ein besonderes Lob gibt es für die Mitarbeiter von Sunflowers und Dreamcatcher. Die wussten nicht nur die richtigen Antworten auf alle Fragen, sondern nahmen auch Rücksicht auf die Finanzen der Anrufer und fragten die überraschten Tester, ob sie einen Internet-Anschluss zu Hause hätten. Sei das der Fall, dann könne man, statt die Lösung teuer am Telefon zu erklären, Internet-Seiten nennen, auf denen die gestellte Frage ausführlich beantwortet werde.

Die hohen Kosten vieler Hotlines sind einer der wichtigsten Kritikpunkte. Guido Alt (40), Pressesprecher von Sony Computer Entertainment Deutschland, rechtfertigt die Telefongebühren mit dem Personalaufwand: „Neben dem Call Center haben wir hohe Kosten durch Mitarbeiterschulungen und das Programmieren unserer Spiele-Datenbanken. Diese Kosten werden durch die Anrufgebühren getragen. Wir machen aber keinen Gewinn damit." Offenbar ein erfolgreiches Konzept – zusammen mit Eidos belegte Sony Platz 1 im Test.

Fazit: Wenig Licht, viel Schatten. Keine einzige Hotline erwies sich als „sehr gut". Gerade mal sieben Firmen dürfen die Note „gut" für sich in Anspruch nehmen. 13 Hersteller bieten überhaupt keine Hotline an. Das ist zweifelsfrei „ungenügend". Zwei weitere Firmen wurden wegen unbrauchbaren Service' ebenfalls mit „ungenügend" bedacht. Dass die Bandbreite der Noten so groß

SO SPAREN SIE GELD BEI HOTLINE-ANRUFEN

1. Legen Sie sich vor dem Anruf Stift und Papier zurecht, falls Sie etwas aufschreiben müssen.
2. Notieren Sie sich die wichtigsten Daten Ihres PC. Falls Sie die nicht kennen, benutzen Sie dafür den „Systemtest" von der Heft-CD-ROM oder das Windows-Programm DX-Diag (siehe Ratgeber in COMPUTER BILD SPIELE 10/2001).
3. Starten Sie den PC oder die Konsole und das Programm, zu dem Sie Fragen haben.

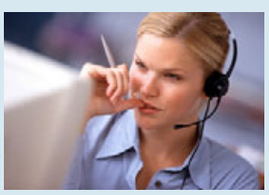


Foto: Zefa

Gerade für teure Spiele-Hotlines gilt: Zeit ist Geld.

4. Wenn es mit der Lösung des Problems nicht eilig ist, nutzen Sie die kostenlose E-Mail-Hilfe, die einige Hersteller anbieten.

ausgefallen ist, überrascht. Denn, was viele Spieler gar nicht wissen: Immer mehr Hersteller betreiben keine eigenen Hotlines mehr, sondern beauftragen so genannte „Call Center" mit der Beantwortung von Spieler-Anrufen.

Egal, ob ein Spieler etwa bei Atari, Eidos oder Activision Hilfe sucht – sein Anruf landet immer in einem unscheinbaren Mehrfamilienhaus in Schloss Holte-Stukenbrock bei Bielefeld, wo die Firma Maxupport ihren Sitz hat. Die ist neben Info Genie aus Berlin einer der beiden Marktführer unter den auf Spiele spezialisierten Call Centern. Beide zählen jeweils rund 15 namhafte Spielehersteller zu ihren Kunden.

Zehn bis 15 Mitarbeiter sitzen bei Maxupport an den Telefonen und kümmern sich um die Anrufer. Noch einmal so viele „Agents", wie die Hotline-Mitarbeiter sich selber nennen, arbeiten zu Hause und kümmern sich vor allem um „First-Level-Support", die Lösung einfacher Einstiegsfragen also. Für harte Nüsse sind aber meist die erfahrenen Kollegen im Büro zuständig.

Noch einen Schritt weiter geht die Firma Info Genie. Sie versteht sich als „virtuelles Unternehmen", in dem alle Hotline-Mitarbeiter zu Hause arbeiten. „Es kann durchaus sein, dass der Hotline-Mitarbeiter gerade zu Hause in Freizeitkleidung am Frühstückstisch sitzt und dort Fragen beantwortet – so lange er guten Service bietet, ist das völlig okay." – so Iris Stöckl (42) von Info Genie.

Maxupport-Geschäftsführer Marc Scheuffler (30) kennt die Gewohnheiten der Spieler-Gemeinde mittlerweile recht gut. Er weiß, dass im Winter mehr gespielt wird als im Sommer – besonders zur Weihnachtszeit häufen sich die Hotline-Anrufe. Spitzentag ist jedes Jahr der 27. Dezember. Ein Problem vieler Call Center nicht nur zur Weihnachtszeit: Einige Hersteller liefern ihnen keine Informationen über ihre Spiele – dann ist Eigeninitiative gefragt.

Manchmal aber muss auch der beste Hotline-Mitarbeiter passen. So berichtet Scheuffler von einem Anrufer, der am Telefon keine Frage hatte, sondern den erstaunten Agents nur erzählen wollte, dass ihm einfach die Zeit fehle, um die vielen tollen Spiele durchzuspielen. „Da", grinst Scheuffler, „konnten wir ihm leider auch nicht helfen. Zeitmaschinen funktionieren nämlich bisher nur in der Spielewelt."

Testergebnisse im Detail		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 3		Platz 4	
Anbieter		Sony	Note	Eidos	Note	Sunflowers	Note	DTP	Note
Hotline-Nummer		01905-78578		01908-39582		01907-61503		01908-21196 und 01907-06787[1]	
Geschäftszeiten		Mo - Fr 10 - 20 Uhr		Mo - Sa 10 - 22 Uhr		Mo - Fr 11 - 19 Uhr		Mo - So 11 - 20 Uhr/ Band immer verfügbar	
Befragt zu folgenden zwei Spielen		Eye Toy – Play (PS 2), Primal (PS 2)		Commandos 3 – Destination Berlin (PC), Lara Croft Tomb Raider – The Angel of Darkness (PC)		Anno 1503 (PC), Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten (PC)		Tony Tough and the Night of Roasted Moths (PC), Runaway (PC)[2]	
ERREICHBARKEIT									
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	50	2,00	72	1,00	40	3,00	63/168[2]	1,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	10	2,00	41	6,00	53	6,00	118[3]	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**	**17.15 Uhr**[1]							
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	45	6,00	38	5,00	42	6,00	35	5,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	2	3,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	10	2,00	38	5,00	40	5,00	45	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	10	2,00	42	6,00	35	5,00	40	5,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**2,13**		**2,13**		**3,13**		**2,13**
PROBLEMLÖSUNG									
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00
Freundlichkeit der Mitarbeiter	10,00	neutral	3,00	neutral	3,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	132,75		73,5		173,25		115,25	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,33**		**1,33**		**1,00**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**1,65**		**1,65**		**1,85**		**1,65**
Abwertungen								Lösung für ein Spiel nur als Bandansage	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,65**	**gut**	**1,65**	**gut**	**1,85**	**gut**	**2,15**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**gut**		**ausreichend**		**ausreichend**		**ausreichend**	
Telefonkosten für einen durchschnittlichen Hotline-Anruf		1,86 €		5,57 €		4,95 €		5,26 €	
Formel		1,65 x 1,86 = 3,07		1,65 x 5,57 = 9,19		1,85 x 4,95 = 9,16		2,15 x 5,26 = 11,31	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit [2] Lösung wird vom Band vorgelesen [3] Verbindungsabbruch

Testergebnisse im Detail		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
Anbieter		Atari	Note	Electronic Arts	Note	Nintendo	Note	Modern Games	Note
Hotline-Nummer		01907-71883		01907-54464		01900-00000[4]		02408-959209	
Geschäftszeiten		Mo - So 14 - 21 Uhr		Mo - Sa 11 - 20 Uhr		Mo - Fr 13 - 19 Uhr		Mo - Fr 14 - 17 Uhr, auch Di 9 - 12	
Befragt zu folgenden zwei Spielen		Enter the Matrix (Xbox), Civilization 3 (PC)		Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft (PC), Final Fantasy X-2 (PS 2)		Metroid Prime (Cube), Pokémon Silber-Edition (GBA)		Time Machine (PC), Faust (PC)	
ERREICHBARKEIT									
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	49	2,00	54	1,00	30	4,00	18	5,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	130	6,00	120	6,00	31	5,00	15	3,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**					**15 Uhr**[1]		**17 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	2	3,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	35	5,00	420[3]	6,00	31	5,00	5	2,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	50	6,00	180	6,00	31	5,00	10	2,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**					**15 Uhr**[1]		**17 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	60	6,00	120	6,00	31	5,00	5	2,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**2,69**		**2,25**		**3,50**		**3,44**
PROBLEMLÖSUNG									
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	3	2,00	3	2,00	4	1,00	3	2,00
Freundlichkeit der Mitarbeiter	10,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	130,5		120		44		187,5	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,83**		**2,17**		**1,00**		**2,17**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**2,18**		**2,20**		**2,00**		**2,68**
Abwertungen						Nummer nicht aus allen Netzen erreichbar	**+0,40**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,18**	**gut**	**2,20**	**gut**	**2,40**	**befriedigend**	**2,68**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**ausreichend**		**ungenügend**		**sehr gut**		**sehr gut**	
Telefonkosten für einen durchschnittlichen Hotline-Anruf		4,95 €		7,42 €		1,13 €[4]		0,49 €	
Formel		2,18 x 4,95 = 10,79		2,20 x 7,42 = 16,32		2,40 x 1,13 = 2,71		2,68 x 0,49 = 1,31	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit [3] Verbindungsabbruch [4] Festpreis pro Anruf, max. 1,50 Euro

→

HOTLINE-TEST FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail		Platz 9		Platz 10		Platz 11 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)		Platz 11		Platz 13	
Anbieter		TDK	Note	Microsoft	Note	CDV	Note	Acclaim	Note	Konami	Note
Hotline-Nummer		01907-06264		01805-672255		01805-299266		01908-24663		01908-24694	
Geschäftszeiten		Mo - Sa 11 - 20 Uhr		Mo - Fr 8 - 18 Uhr		Mo - Fr 9 - 17 Uhr		Mo - So 8 - 24 Uhr		Mo - So 8 - 24 Uhr	
Befragt zu folgenden zwei Spielen		Mercedes Benz World Racing (PC), Outlaw Golf (PC)		Rise of Nations (PC), Age of Mythology (PC)		Sudden Strike (PC), American Conquest (PC)		Gladiator - Sword of Vengeance (Xbox), Burnout 2 (PS 2)		Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten (GBA), Castlevania (PS 2)	
ERREICHBARKEIT											
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	54	1,00	50	2,00	40	3,00	112	1,00	112	1,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	20	3,00	10	2,00	10	2,00	155	6,00	70	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	30	4,00	23	4,00	10	2,00	70	6,00	80	6,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	2	3,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	15	3,00	80	6,00	0	1,00	10	2,00	84	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	40	5,00	60	6,00	0	1,00	90	6,00	62	6,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**1,69**		**2,38**		**2,13**		**2,13**		**2,25**
PROBLEMLÖSUNG											
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	2	4,00	2	4,00	2	4,00	2	4,00	2	4,00
Freundlichkeit der Mitarbeiter	10,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sekunden (ohne Wartezeit)	0,00	37,5		58,5		53,75		70		106	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**3,50**		**3,50**		**3,83**		**3,83**		**3,83**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**2,78**		**3,05**		**3,15**		**3,15**		**3,20**
Abwertungen											
TESTERGEBNIS		**befriedigend 2,78**		**befriedigend 3,05**		**befriedigend 3,15**		**befriedigend 3,15**		**befriedigend 3,20**	
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**befriedigend**		**sehr gut**		**sehr gut**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Telefonkosten für einen durchschnittlichen Hotline-Anruf		2,47 €		0,36 €		0,12 €		5,57 €		5,57 €	
Formel		2,78 x 2,47 = 6,87		3,05 x 0,36 = 1,10		3,15 x 0,12 = 0,38		3,15 x 5,57 = 17,55		3,20 x 5,57 = 17,82	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit

Testergebnisse im Detail		Platz 22		Platz 22		Platz 24		Platz 25		Platz 26	
Anbieter		Take 2	Note	Dreamcatcher	Note	Ascaron	Note	Big Ben	Note	Data Becker	Note
Hotline-Nummer		01908-7326836		01908-46049		05241-96690		01908-82415		0211-9331666	
Geschäftszeiten		Mo - Fr 8 - 24 Uhr		Mo.-So.8-24 Uhr		Mo - Fr 14 - 17 Uhr		Mo - So 8 - 24 Uhr		Mo - Fr 12 - 16 Uhr	
Befragt zu folgenden zwei Spielen		GTA Vice City (deutsche Version, PS2), Mafia (PC)		The Omega Stone (PC), Amenophis – Die Auferstehung (PC)		Patrizier (PC), Sacred (PC)		Spellforce (PC), Silent Storm (PC)		Castle Strike (PC), Amerika (PC)	
ERREICHBARKEIT											
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	80	1,00	112	1,00	15	5,00	112	1,00	20	5,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	1	2,00	0	1,00	5	5,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	70	6,00	60	6,00	170	6,00	40	5,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**			**17.30 Uhr**[1]		**16.40 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	1	2,00	2	3,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	77	6,00	50	6,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	57	6,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	68	6,00	60	6,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	32	5,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**			**17.50 Uhr**[1]		**16.45 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	0	1,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	75	6,00	55	6,00	Hotline nicht erreichbar	6,00	50	6,00	Hotline nicht erreichbar	6,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**2,38**		**2,38**		**5,44**		**2,13**		**5,50**
PROBLEMLÖSUNG											
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	2	4,00	2	4,00	1	5,00	0[5]	6,00	kein Test möglich	6,00
Freundlichkeit der Mitarbeiter	10,00	neutral	3,00	neutral	3,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	kein Test möglich	6,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sekunden (ohne Wartezeit)	0,00	34,25		215		150		9,5[5]		kein Test möglich	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**3,83**		**3,83**		**4,33**		**5,17**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**3,25**		**3,25**		**4,78**		**3,95**		**5,80**
Abwertungen		Jeder Wahlversuch kostet Gebühren	**+1,00**	Jeder Wahlversuch kostet Gebühren	**+1,00**			keine Frage beantwortet	**+1,00**		
TESTERGEBNIS		**ausreichend 4,25**		**ausreichend 4,25**		**mangelhaft 4,78**		**mangelhaft 4,95**		**ungenügend 5,80**	
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**ungenügend**		**ungenügend**		**befriedigend**[6]		**ungenügend**[5]		**ungenügend**	
Telefonkosten für einen durchschnittlichen Hotline-Anruf		7,42 €		9,28 €		0,49 €		1,86 €		entfällt	
Formel		4,25 x 7,42 = 31,54		4,25 x 9,28 = 39,42		4,78 x 0,49 = 2,34[6]		4,95 x 1,86 = 9,21[6]		entfällt	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit [5] Hotline-Mitarbeiter erklären 10 Tage nach Eröffnung der Hotline, dass sie noch zu keinem Spiel Hilfe geben können. [6] Abgewertet um zwei Notenstufen wegen mangelhaften Test-Ergebnisses. [7] Abgewertet um drei Notenstufen wegen ungenügenden Test-Ergebnisses.

Platz 14		Platz 15		Platz 16		Platz 17		Platz 18		Platz 19		Platz 20		Platz 21	
Ubisoft	**Note**	**Empire**	**Note**	**Avalon**	**Note**	**THQ**	**Note**	**Codemasters**	**Note**	**Activision**	**Note**	**CEG**	**Note**	**Dartmoor**	**Note**
01908-8241210		01907-5477476		01907-71888		01905-05511		01908-7326861		01905-10055		01907-88870		01907-06136	
Mo - Fr 7 - 24 Uhr		Mo - Fr 11 - 20 Uhr		Mo - Fr 10 - 20 Uhr		Mo - Fr 16 - 20 Uhr		Mo - Fr 8 - 22 Uhr		Mo - Fr 14 - 18 Uhr, Sa und So 16 - 18 Uhr		Mo - Fr 10 - 12 Uhr, 14 - 18 Uhr		Mo - Fr 14 - 20 Uhr	
Splinter Cell (PC), Morrowind – Tribunal (PC)		Crazy Taxi 3 (PC), Vegas Tycoon (PC)		Baldur's Gate (PC), Run like Hell (PS 2)		Baphomets Fluch - Der schlafende Drache (PC), Sphinx und die verfluchte Mumie (Cube)		Colin Mc Rae Rally 03 (PS 2), DTM Race Driver (Xbox)		Armed & Dangerous (PC), Tenchu – Wrath of Heaven (PS2)		Viewtiful Joe (Cube), Resident Evil Gun Survivor (PS 2)		Löwenherz – Der König kehrt zurück (PC), Expedition nach Tikal (PC)	
85	1,00	45	2,00	50	2,00	20	5,00	70	1,00	24	4,00	30	4,00	30	4,00
						16 Uhr[1]									
Hotline nicht erreichbar	6,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	keine Hotline für Viewtiful Joe	6,00	0	1,00
Hotline nicht erreichbar	6,00	40	5,00	50	6,00	40	5,00	79	6,00	50	6,00	keine Hotline für Viewtiful Joe	6,00	32	5,00
										17.30 Uhr[1]					
0	1,00	0	1,00	1	2,00	2	3,00	0	1,00	0	1,00	keine Hotline für Viewtiful Joe	6,00	0	1,00
66	6,00	90	6,00	87	6,00	50	6,00	75	6,00	53	6,00	keine Hotline für Viewtiful Joe	6,00	31	5,00
						16 Uhr[1]									
0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
61	6,00	60	6,00	59	6,00	127	6,00	40	5,00	35	5,00	40	5,00	48	6,00
										17.30 Uhr[1]					
0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
42	6,00	35	5,00	65	6,00	140	6,00	80	6,00	35	5,00	40	5,00	39	5,00
	2,56		**2,63**		**2,81**		**4,31**		**2,19**		**3,63**		**4,25**		**3,56**
3	2,00	2	4,00	2	4,00	4	1,00	1	5,00	2	4,00	2	4,00	1	5,00
neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00
304,67		40,5		20,5		63,25		138		62,5		125		102,75	
	2,17		**3,83**		**3,83**		**1,33**		**4,67**		**3,83**		**3,83**		**4,67**
	2,33		**3,35**		**3,43**		**2,53**		**3,68**		**3,75**		**4,00**		**4,23**
Jeder Wahlversuch kostet Gebühren **+1,00**						Jeder Wahlversuch kostet Gebühren **+1,00**									
ausreichend	**3,33**	**befriedigend**	**3,35**	**befriedigend**	**3,43**	**ausreichend**	**3,53**	**ausreichend**	**3,68**	**ausreichend**	**3,75**	**ausreichend**	**4,00**	**ausreichend**	**4,23**
ungenügend		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**		**ungenügend**		**gut**		**mangelhaft**		**ungenügend**	
12,98 €		2,47 €		2,47 €		1,86 €		7,42 €		1,24 €		3,71 €		3,71 €	
3,33 x 12,98 = 43,22		3,35 x 2,47 = 8,27		3,43 x 2,47 = 8,47		3,53 x 1,86 = 6,57		3,68 x 7,42 = 27,31		3,75 x 1,24 = 4,65		4,00 x 3,71 = 14,84		4,23 x 3,71 = 15,69	

Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27	
Pointsoft	**Note**	**AK-Tronik**	**Note**	**Ash**	**Note**	**Bhv**	**Note**	**Jowood**	**Note**	**Koch**	**Note**	**Mitsui**	**Note**	**Pepper Games**	**Note**
01908-24668		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
Mo - So 8 - 24 Uhr		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
Afrika Korps vs. Desert Rats (PC), Fair Strike (PC)															
112	1,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
0	1,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
57	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
0	1,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
66	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
0	1,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
58	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
0	1,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
48	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
	2,25		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**
0	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
neutral	3,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
79		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
	5,50		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**
	4,20	**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**	
Jeder Wahlversuch kostet Gebühren **+1,00**															
keine Frage beantwortet **+1,00**															
ungenügend	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**
ungenügend[7]		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
5,57 €		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt	
6,00 x 5,57 = 33,42[7]		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt	

→

HOTLINE-TEST FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27		Platz 27	
Anbieter		Phenomedia	Note	Rondomedia	Note	Vidis	Note	Vivendi	Note	Zuxxez	Note
Hotline-Nummer		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
Geschäftszeiten		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
Befragt zu folgenden zwei Spielen											
ERREICHBARKEIT											
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Werktags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Werktags (19 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sekunden	2,50	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**
PROBLEMLÖSUNG											
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Freundlichkeit der Mitarbeiter	10,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00	keine Hotline	6,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sekunden (ohne Wartezeit)	0,00	keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline		keine Hotline	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00**	**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**		**6,00**	
Abwertungen											
TESTERGEBNIS		**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**	**ungenügend**	**6,00**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Telefonkosten für einen durchschnittlichen Hotline-Anruf		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt	
Formel		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt		entfällt	

So testet COMPUTER BILD SPIELE

Spiele werden immer komplizierter. Also sollte jeder Hersteller zu seinen Spielen neben einer technischen auch eine inhaltliche Hotline („Hintline“) anbieten. COMPUTER BILD SPIELE hat 39 deutsche Hersteller und ihre Hintlines anonym getestet. Jede Firma, die keine Hintline anbietet, wurde als „ungenügend“ bewertet.

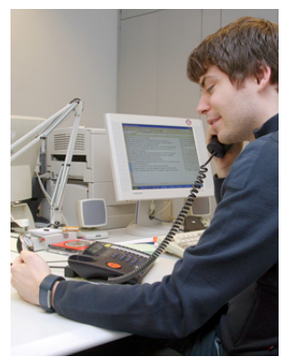
Vier Fragen wurden für jede Hotline vorbereitet – für jeden Testanruf eine. Dazu wurden zwei Spiele des Herstellers ausgewählt und zu jedem Titel immer eine Anfänger- und eine Profi-Frage formuliert. Mal wollten die Anrufer wissen, wie man in „Mercedes-Benz World Racing“ alle Fahrer und Strecken freischaltet („allucanget“ als Namen eingeben) oder wie man in „Civilization 3“ die Nahrungsproduktion in Städten steigert (Felder mit Arbeitern anlegen, die für ausreichende Bewässerung sorgen). Die Tester kannten natürlich die richtigen Antworten vorher und bewerteten außer der Erreichbarkeit der Hotline-Plätze auch die Kompetenz der dortigen Mitarbeiter. Im einzelnen waren drei Prüfpunkte maßgeblich:

ERREICHBARKEIT

Niemand wartet gerne lange auf ein Verbindung. Deshalb zählten die Tester, wie oft sie die Nummer der Hotline vergeblich wählen mussten. Note „sehr gut“ gibt es nur für Hotlines, die bei allen vier Anrufen sofort „am Draht“ waren. Noch ärgerlicher ist es, wenn man zwar gleich verbunden wird, dann aber erst mal eine längere Bandansage abwarten muss. COMPUTER BILD SPIELE bestraft solche Warteschleifen mit einer schlechten Note. Als „sehr gut“ gelten nur Hotlines, die gleich zum Service-Mitarbeiter durchschalten. Diese Note können teure 0190X-Hotlines übrigens prinzipiell nicht erreichen, weil sie gesetzlich verpflichtet sind, jedem Anrufer erst einmal eine Bandansage vorzuspielen, die den Preis der Verbindung nennt. Nicht verpflichtet sind sie allerdings dazu, bei dieser Gelegenheit auch noch umständlich ihre Geschäftszeiten zu nennen – das hat nur den einen Zweck, Anrufer möglichst lange in der Leitung zu halten, während der Gebührenzähler tickt. Mehr als 40 Sekunden Wartezeit sind daher „ungenügend“.

PROBLEMLÖSUNG

Wichtigstes Bewertungskriterium für eine Hotline ist natürlich kompetente Hilfe. Daher fließt die dafür vergebene Teilnote auch zu 50 Prozent in die Gesamtwertung ein. Nur, wer alle vier Fragen korrekt beantworten konnte, erhält hier die Note „sehr gut“. Zwei „Richtige“ sind allenfalls noch „ausreichend“. Konnte per Hotline keine einzige Frage geklärt werden, obwohl der Anruf über eine teure 0190X-Nummer läuft, so wird diese Nicht-Leistung zum hohen Preis mit einer zusätzlichen Abwertung gewürdigt. Nett, aber nicht zwingend notwendig sind freundliche Mitarbeiter. Besonders zuvorkommend gewährte Hilfe gilt dennoch als „sehr gut“. Aufgeführt, aber nicht bewertet wird außerdem die durchschnittliche Dauer aller mit diesem Hersteller geführten Telefongespräche. Dabei wird nur die Gesprächszeit berücksichtigt, nicht die Wartezeit während einer eventuell vorher abgelaufenen Bandansage.



Hilfe gefragt: Redakteur Marco Gremmel beim Hotline-Anruf.

PREIS/LEISTUNG

Keine Frage: Gute Arbeit hat ihren Preis. Doch nicht jeder Hotline-Anruf ist das Geld wert, das er kostet. COMPUTER BILD SPIELE ließ bei jedem Anruf die Stoppuhr mitlaufen. Dabei wurde auch die Zeit gestoppt, während derer die Anrufer in Tonband-Warteschleifen hingen – sofern diese „Auszeiten“ nicht kostenlos sind. Anschließend wird der Durchschnittswert der vier Hotline-Anrufe ermittelt, auf volle Minuten aufgerundet (nicht jeder Kunde hat einen Telefonvertrag mit sekundengenauer Gesprächsabrechnung) und der Preis eines solchen durchschnittlichen Gesprächs ermittelt.

Für die Preis-/Leistungs-Note wird anschließend die Note der Hotline mit dem Preis eines Anrufs multipliziert. Ein Rechenbeispiel: Ein Anruf bei einer „sehr guten“ Hotline darf maximal 3 Euro kosten, damit auch das Preis-/Leistungs-Verhältnis als „sehr gut“ gilt.

Die Abstufungen im Einzelnen:

bis 3,00	sehr gut
3,01 bis 6,00	gut
6,01 bis 9,00	befriedigend
9,01 bis 12,00	ausreichend
12,01 bis 15,00	mangelhaft
über 15,00	ungenügend

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel



Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Far Cry im Test inklusive Tuning-Tipps

Inhalt:
Port Royale 2, Star Wars Battlefront in der Vorschau, Panzers, Hitman Contracts, Dawn of War

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu The Westerner, Port Royale 2, Warcraft 3 – Return of the Dragon als Demo

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



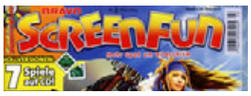
Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Großer Test zum Verkaufsstart: Far Cry

Inhalt:
Battlefield Vietnam, Port Royale 2, Splinter Cell – Pandora Tomorrow, Sacred, Knights of the Temple

Weitere Themen:
The Westerner, Unreal Tournament 2004, Codename Panzers, Perimeter, Soldiers, Thief 3, Vampires

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
4/2004

Titelthema:
Final Fantasy – Crystal Chronicles

Inhalt:
Heiß erwartet: Die Hits 2004, Geheime Gags, Hidalgo-DVD-Laufwerke, Deus Ex, Prepaid-Handys

Weitere Themen:
Metal Gear Solid – The Twin Snakes, Unreal Tournament 2004, BDFL Manager 2004, SOCOM 2 – U.S. Navy Seals

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Was halten potenzielle Action-Kracher wie Far Cry oder Unreal Tournament 2004 wirklich?

Inhalt:
Grusel-Shooter: Painkiller, Battlefield Vietnam

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu den genannten Titelthemen Far Cry und Unreal Tournament 2004

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Spiele-Hardware in der Praxis

Inhalt:
CeBIT – Die High-Tech-Supershow, Das ultimative Mainboard-Special, Rossis Restekiste: Yakumo Omikron

Weitere Themen:
Special: Leserwahl der Hardware des Jahres 2004, Praxis: Wie stabil ist Ihr PC?, Marktübersicht Notebooks

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Spielbar: Final Fantasy X-2 als Demo auf DVD-ROM

Inhalt:
SOCOM 2 – U.S. Navy Seals, This Is Football 2004, Demo: R: Racing, Firefighter F.D. 18

Weitere Themen:
Forbidden Siren, The Getaway, Onimusha 2, Ratchet & Clank, Ratchet & Clank 2

DVD-ROM: 1
Preis: 6,00Euro

Aus Aktualitätsgründen können Titel-Darstellung und Inhaltsangaben voneinander abweichen.

FÜR SIE GELESEN



Foto: dpa

Kein Gewaltpotenzial: LAN-Partys, so meinen Wissenschaftler, bringen niemanden auf die schiefe Bahn.

KURIER

Die österreichische Tageszeitung **KURIER** stellte Nachforschungen über Computerspiele und LAN-Partys an. Die Redaktion interviewte dazu den Psychiater Hans Zimmerl:

„Laut Poppe muss man die LAN-Partys vom isolierten Internetgebrauch unterscheiden. In den LAN-Partys sieht Zimmerl positive wie negative Aspekte. Dadurch, dass die Teilnehmer ihr Netzwerk selber aufbauen, bleibe ein Bezug zur Realität erhalten. Gefahren aber lägen in den zum Teil extrem langen Verweildauern vor dem Computer. ‚Nicht verharmlosen, aber auch nicht verteufeln', so Zimmerls Einschätzung. Sein Vorschlag: Jugendbetreuer sollten auf LAN-Partys mit den Teilnehmern sprechen."

Hamburger Abendblatt

Das **HAMBURGER ABENDBLATT** untersuchte Langzeitstudien zum Thema „Gewalt in Computerspielen":

„Eine Langzeitstudie wurde von dem Psychologieprofessor Kevin Durkin (University of Western Australia) durchgeführt. Sein Ergebnis war, dass es kaum Anhaltspunkte dafür gebe, dass Spiele mit Gewaltinhalten zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führen würden. Andere Studien kamen zu ähnlichen Ergebnissen. Die Eltern sollten ihrem Nachwuchs das Computerspielen also nicht verbieten, denn sonst besteht die Gefahr, dass der Jugendliche heimlich spielen wird und sich dann an gar keine Grenzen mehr hält."

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** beschäftigte sich mit einem Streit zwischen zwei Unternehmen. Es geht um das „Moorhuhn" und ein ähnliches Plüschtier. Und um eine nicht unerhebliche Summe – 500 000 Euro:

„Irgendwie sieht ein Huhn aus wie das andere. Aber deswegen ist nicht jedes Huhn gleich ein Moorhuhn. Diese Erkenntnis ist die Quintessenz eines Landgericht-Endurteils. Die Burger-Brater von McDonald's dürfen jetzt weiter ungestraft ihren Werbegag ‚Kikeri' verkaufen – und die Münchner RTV Family Entertainment AG muss es hinnehmen. Es war um die mit 500 000 Euro Streitwert garnierte Frage gegangen, ob das McDonald's-Huhn eine unerlaubte Nachahmung des berühmten Computer-Spiel-Moorhuhns ist. Der 7. Senat stellt nun fest: Nein. Das umstrittene Plüschtier ist schwarz, 20 Zentimeter groß, hat einen Wecker im Bauch und macht ‚Kikeriki'. Wenn es dann an die Wand geworfen wird, sagt es freundlich ‚Guten Morgen'."



Big Weck: Imbiss-Hahn ist keine Moorhuhn-Kopie.

TELEPOLIS

In China wurde jetzt ein Spiel verboten – und zwar keineswegs aus Gründen des Jugendschutzes. Das Internet-Magazin **TELEPOLIS** berichtet:

„Die Psychologie der Staaten ist vermutlich nicht so viel anders als die von Individuen. Je rigider und autoritärer ein Staat von einer Regierung geführt wird oder beherrscht werden kann, desto sensibler bzw. schärfer reagiert er auf Kritik oder auch nur auf Hinweise einer möglichen Schwäche. China hat in diesem Sinn gerade wieder einmal ein Computerspiel verboten. Die chinesische Zensurbehörde für Internet- und Computerspiele hat ‚Project IGI 2 – Covert Strike' verboten. Wie die staatliche Nachrichtenagentur Xinhua berichtet, hat die Behörde angeordnet, alle Kopien des Spiel einzuziehen, weil es dem dem ‚nationalen Ansehen' schade. In dem Ego-Shooter-Spiel muss ein einzelner Agent, ein ehemaliger Angehöriger der britischen Spezialeinheit SAS, verschiedene Rambo-Missionen bewältigen, unter anderem auch in China. Die Zensurbehörde stellt es anscheinend so dar, dass dadurch die ‚nationale Würde und die nationalen Interessen' Chinas verletzt würden, als wäre nur die Unüberwindbarkeit des chinesischen Staates vereinbar mit dessen Würde. Vermutlich aber sollen die Bürger über das Spiel nicht auf den Geschmack kommen und die Macht des Staates bezweifeln. Alle Kopien des Spiels wurden daher als illegal erklärt, wer es verkauft, wird bestraft. Schon letztes Jahr wurde das Computerspiel ‚Command and Conquer – Generals' in China verboten."



Chinesen spielen nicht mehr mit: „Project IGI 2 – Covert Strike" wurde in der Volksrepublik verboten.

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
PC							
Afrika Korps vs. Desert Rats	2,67	75 % Spielspaß	85 %	Note 2+	83 % Spielspaß		
Armed and Dangerous	2,57	68 % Spielspaß	77 %		75 % Spielspaß		
Augustus	2,65		61 %		49 % Spielspaß		
Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	3,37						
Breed	2,77	70 % Spielspaß	62 %	Note 2	64 % Spielspaß		
Crazy Taxi 3	2,48	74 % Spielspaß	62 %	Note 3+	64 % Spielspaß		
Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	2,72	83 % Spielspaß					
Deus Ex – Invisible War	2,12	83 % Spielspaß			85 % Spielspaß		
Etherlords 2	2,38		83 %		82 % Spielspaß		
Legacy of Kain – Defiance	2,16	83 % Spielspaß	70 %	Note 2	72 % Spielspaß		
Move 2 Play	2,47	31 % Spielspaß	10 %		63 % Spielspaß		
Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	2,10	88 % Spielspaß					
Nosferatu	2,55	49 % Spielspaß	66 %		67 % Spielspaß		
Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	2,70						
Secret Weapons over Normandy	2,38	84 % Spielspaß	80 %				
Singles – Flirt up Your Life	2,46	65 % Spielspaß	80 %		79 % Spielspaß		
Splinter Cell – Mission-Pack	2,57	86 % Spielspaß	78 %	Note 2+	77 % Spielspaß		
The I of the Dragon	2,49						
The Westerner	2,44	85 % Spielspaß	83 %	Note 1-			
Tom Clancy 's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	1,48	92 % Spielspaß		Note 1			
Unreal Tournament 2004	2,48	88 % Spielspaß					
Wok WM	4,31						
X2 – Die Bedrohung	2,60	79 % Spielspaß	82 %	Note 2-	81 % Spielspaß		
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	3,47						
PLAYSTATION 2							
.hack – Infection Part 1	3,93			Note 2		76 % Spielspaß	80 %
Alias	2,41						
Castlevania	2,25					90 % Spielspaß	82 %
Downhill Domination	2,37					72 % Spielspaß	80 %
Final Fantasy X-2	1,97			Note 1-		87 % Spielspaß	
Forbidden Siren	3,63			Note 2-		67 % Spielspaß	80 %
James Bond 007 – Alles oder Nichts	2,48			Note 1		84 % Spielspaß	85 %
Legacy of Kain – Defiance	1,75			Note 2		91 % Spielspaß	90 %
Maximo vs. Army of Zin	2,49			Note 2		85 % Spielspaß	
Rise to Honour	3,4			Note 3+		71 % Spielspaß	71 %
Risiko – Die Weltherrschaft	3,62			Note 4		34 % Spielspaß	72 %
Sphinx und die verfluchte Mumie	2,59			Note 2+		83 % Spielspaß	80 %
SWAT – Global Strike Team	1,97						
This is Football 2004	2,61			Note 2-			70 %
CUBE							
Die Sims brechen aus	2,11						
Final Fantasy – Crystal Chronicles	1,88						
Metal Gear Solid – The Twin Snakes	2,32						
XBOX							
Baldur's Gate – Dark Alliance 2	1,75						
Battlestar Galactica	2,55						
Deus Ex – Invisible War	2,06			Note 2+			
DTM Race Driver 2	1,73						
Goblin Commander	2,98						
Rogue Ops	2,85						
Sega GT Online	3,08						
Sonic Heroes	2,73			Note 2-			
Tiger and Dragon	2,63						
Tom Clancy 's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	1,71			Note 1-			
GAMEBOY ADVANCE							
Baldur's Gate Dark Alliance	3,46			Note 2			
Die Sims brechen aus	2,65						
Metroid Zero Mission	2,32						
Sword of Mana	2,95						
Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	2,31						
Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	3,12						

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

Afrika Korps • Version 1.18 vom 8. März 2004 (56 MB)
www.backtogames.de/files/DR_VS_AK_Patch_FRA–GER_118.exe

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.04.02 vom 11. März 2003 (32 MB)
www.anno1503.com/german/productinfo/dl_patches.php4

Anno 1602 – Königsedition – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Battlefield 1942 • Version 1.6 vom 9. März 2004 (1,1 MB)
publish.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=936

Biathlon 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Breed
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Call of Duty • Version 1.2 vom 30. Januar 2004 (3,5 MB)
www.callofduty.com/patch/

Castle Strike • Version 1.1 vom 20. Januar 2004 (3,4 MB)
www.nitro-games.de/downloads/download.php?title=cs_patchv11

Command & Conquer – Generäle • Version 1.7 vom 5. November 2003 (9,2 MB)
ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-107-german2.exe

Crazy Machines
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Deutschland sucht den Superstar • Version vom 3. Dezember 2003 (2,5 MB)
ftp://downloads.codemasters.com/Patch/DSDS_Patch.exe

Diablo 2 Gold • Version 1.10 vom 28. Oktober 2003 (9,4 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Sims Super Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Divine Divinity – Create your own Destiny! • Version 2.0 vom 7. November 2003 (11 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/dd.php?g=download&l=d&s=dd&gr=Patch

FIFA Football 2003 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2004 • Version 1.1 vom 9. Februar 2004 (10 MB)
de.easports.com/games/fifa2004/patches.jsp

Findet Nemo
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fluch der Karibik
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fussball Manager 2004 • Version 1.12 vom 21. Januar 2004 (21 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Grand Theft Auto: Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 19. Mai 2003 (1,9 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (77 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Hidden & Dangerous 2 • Version 1.04 vom 26. Januar 2004 (13 MB)
ftp.take2.de/patches/HD2_patch104.exe

Legacy of Kain – Defiance Special Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Max Payne 2 • Version 1.01 vom 24. Oktober 2003 (5,2 MB)
ftp.take2.de/patches/maxpayne2_v1-01_patch.exe

Moorhuhn Adventure – Der Schatz des Pharao
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind – Game of the Year Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Underground • Version 4.0 vom 4. Februar 2004 (4,2 MB)
ftp.ea.com/pub/ea/patches/nfs-underground/pc/en-uk/NFSU_EUROPE_PATCH_4.exe

Neverwinter Nights Gold Edition • Version 1.32 vom 2. September 2003 (5 MB)
nwn.bioware.com/support/patch_german.html

Prince of Persia – The Sands of Time
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Railroad Tycoon 3 • Version 1.03 vom 16. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp.take2.de/patches/RT3_103_GER.exe

RTL Skispringen 2004 • Version 1.49 vom 29. Januar 2004 (1,3 MB)
www.thq.de/scripts/sendFile.php?i=/html/downloads/dl-r3.php&f=/html/platforms/pccd/495/downloads/RTL_Ski2004_V149.zip

Sacred • Version 1.2.0.0 vom 27. Februar 2004 (6,1 MB)
ftp.take2.de/patches/1.2.0.0.exe

Singles – Flirt up Your Life! • Version 1.2 vom 3. März 2004 (16 MB)
ftp.kochmedia.com/pub/Singles/Singles_Patch_1_2.exe

Spellforce – The Order of Dawn • Version 1.10 vom 19. Februar 2004 (27 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Spongebob Square Pants – Employee of the Month – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 1.03 vom März 2004 (25 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_03.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 30. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Sudden Strike Anthology
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 (8,7 MB) vom 4. Juni 2003
ftp.take2.de/patches/Tropico2_Patch.exe

Unreal Tournament 2003 (deutsche Version) • Version 2225 vom 23. April 2003 (12 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/unrealtourn2/ut2003-winpatch2225.exe.html

Vietcong Purple Haze • Version 1.60 vom 24. Februar 2004 (42 MB)
ftp.take2.de/patches/Vietcong_v160.exe

World Racing – Mercedes Benz
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

X2 – Die Bedrohung • Version 1.30 vom 10. März 2004 (12 MB)
www.egosoft.com/x2/download/Patch1.3DE.exe

XIII • Version 1.01vom 10. März 2004 (34 MB)
ubisoft-de.custhelp.com/cgi-bin/ubisoft_de.cfg/php/enduser/fattach_get.php?p_sid=3tBZgd6h&p_tbl=9&p_id=9264&p_created=1078903598

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos Collectors Edition Yugi the Destiny
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos Standard Edition Yugi the Destiny
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

GfK media control Copyright: Ermittelt von media control GfK INTERNATIONAL, Baden-Baden

Grafikkarten

Asus Nvidia-Serie • Version 56.55 vom 9. März 2004 (14 MB)
Win 98/Me ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5655_98SEME.zip

Asus Nvidia-Serie • Version 56.55 vom 9. März 2004 (14 MB)
Win 2000/XP ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5655_2kXP.zip

Asus Radeon-Serie • Version 7.97 vom 10. Februar 2004 (26 MB)
Win 98/Me ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/ATI/ativ797_9xme.zip

Asus Radeon-Serie • Version 7.97 vom 10. Februar 2004 (26 MB)
Win 2000/XP ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/ATI/ativ797_2kxp.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4 .3 vom 10. März 2004 (25 MB)
Win 98/Me www2.ati.com/drivers/wme-catalyst-7-991-040224m-013831c.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4 .3 vom 10. März 2004 (24 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-7-991-040224m-013831c.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 56.55 om 9. März 2004 (14 MB)
Win 95/98/Me ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5655/win9x_5655.zip

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • Version 56.55 vom 9. März 2004 (14 MB)
Win 2000/XP ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5655/win2kxp_5655.zip

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.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.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.97 vom 13. Februar 2004 (8,8 MB)
Win 98/Me ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_797.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.97 vom 13. Februar 2004 (8,2 MB)
Win 2000/XP ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_2KXP_797.exe

Leadtek Winfast Nvidia-Serie • 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 • vom 20. Januar 2004 (20 MB)
Win 2000/XP ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/040120/W2K_ALL_40120.exe

Matrox Parhelia; Millennium P650 / P750 • Version 1.06.00.99 vom 9. Februar 2004 (9,4 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_1060099.cfm

Matrox G 200/450/550 • Version 5.92.006 vom 19. Februar 2004 (5,3 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_592006.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=7165

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 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse Pocket • 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.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.winfast.com.tw/sound_card/6xsound/Driver/020625/XP/6XSound_WinXp.zip

Terratec EWS88 • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=87

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

Terratec Phase 88 (Rack) • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=434

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

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	2,21	41,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	URU – Ages Beyond Myst	Ubisoft	2,23	44,70 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	The Westerner	Crimson Cow	2,44	39,95 €[1]	5/2004	Crimson Cow	Hamburg	www.crimsoncow.de
4	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	16,70 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Law and Order	Dreamcatcher	2,82	42,50 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	4,88	19,70 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,48	49,95 €[1]	5/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
2	Dungeon Siege – Legends of Aranna	Microsoft	1,50	24,30 €	2/2004	Alphamusic	Osnabr.	0541-4066625
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	48,20 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Contract Jack	Vivendi	1,78	27,10 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Activision	1,78	39,90 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Prince of Persia – The Sands of Time	Ubisoft	1,84	29,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
7	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	39,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Tron 2.0	THQ	1,94	17,90 €	10/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
9	XIII	Ubisoft	2,08	27,50 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	20,50 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
10	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	40,80 €	4/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
12	Chrome	Koch Media	2,14	18,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
13	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	44,80 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	25,00 €	12/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
14	Halo	Microsoft	2,30	28,50 €	12/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
16	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	36,99 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	49,99 €[1]	5/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
18	Starsky & Hutch	Empire	2,54	29,40 €	9/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
19	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
20	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	12,99 €	4/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
20	Armed and Dangerous	Activision	2,57	51,40 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	39,60 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
23	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	2,71	21,25 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	27,80 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
25	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WW 2	Electronic Arts	2,76	19,99 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
26	Breed	CDV	2,77	26,50 €	3/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
27	Ghostmaster	Vivendi	3,52	35,80 €	9/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

AUFBAUSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	1,86	18,10 €	12/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	42,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	14,90 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dragons Lair 3D – Return to the Lair	Ubisoft	2,42	16,90 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Move 2 Play	Koch Media	2,47	25,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	Bigben	3,37	14,99 €[1]	5/2004	Bigben	Bergheim	02271-498590

KARTENSPIELE

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	29,60 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Konami	3,47	29,95 €[1]	5/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-98557320

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	1,88	22,25 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	44,60 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Vegas Tycoon	Empire	2,17	28,25 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

QUIZSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	You Don't Know Jack 4	Take 2	2,48	10,50 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Wer wird Millionär? – Sport Edition	Eidos	3,22	27,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	World Racing	TDK	1,75	22,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	43,40 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	F1 Challenge '99 - '02	Electronic Arts	2,31	37,40 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Colin McRae Rally 3	Codemasters	2,34	28,10 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Crazy Taxi 3	Empire	2,48	24,60 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	2,73	19,20 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ	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	40,00 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	39,30 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	28,90 €	5/2004	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	19,30 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	Fluch der Karibik	Ubisoft	2,26	22,90 €	10/2003	Alphamusic	Osnabr.	0541-4066625
6	The I of the Dragon	Zuxxez	2,49	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	29,80 €	12/2003	Alphamusic	Osnabr.	0541-4066625
2	Flight Simulator 2004	Microsoft	2,13	50,10 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	26,50 €	4/2004	Alphamusic	Osnabr.	0541-4066625
4	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	2,49	28,55 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Pro Train 4 – Hamburg–Berlin	NBG	2,70	18,95 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Enigma – Rising Tide	Pointsoft GmbH	3,21	32,00 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
7	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	3,43	14,90 €	1/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Der Planer 3	Phenomedia	4,83	17,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	RTL Skispringen 2004	THQ	2,34	25,75 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Beach King Stunt Raser	Koch Media	2,68	8,80 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	27,50 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Wok WM	BHV	4,31	19,99 €[1]	5/2004	BHV	Kaarst	0800-2484685

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knightshift	Zuxxez	1,47	39,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Warcraft 3 – Frozen Throne	Vivendi	1,52	25,85 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	1,69	23,70 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	No Man's Land	CDV	1,88	29,75 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Castle Strike	Data Becker	1,92	38,10 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Empires – Die Neuzeit	Activision	1,92	40,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Command & Conquer – Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	1,96	18,70 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Homeworld 2	Vivendi	2,00	19,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Civilization 3 – Conquests	Atari	2,01	28,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
10	Age of Wonders – Shadow Magic	Take 2	2,05	26,45 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	12,90 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts	2,28	34,99 €	11/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
13	Chicago 1930	Wanadoo	2,32	37,90 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
14	O.R.B.	Modern Games	2,33	39,00 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
15	Etherlords 2	Koch Media	2,38	38,65 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Silent Storm	Jowood	2,41	39,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Commandos 3	Eidos	2,48	42,80 €	12/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
18	Republic – The Revolution	Eidos	2,56	18,00 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Augustus	Atari	2,65	34,00 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
20	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft GmbH	2,67	47,60 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
21	Der Herr der Ringe – War of the Ring	Vivendi	2,72	49,80 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
22	Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	Modern Games	3,07	19,49 €	9/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
23	Against Rome	Bigben	3,10	39,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

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	Osnabrück	0541-4066625

SPIELE FÜR PLAYSTATION 1

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Metal Slug X	Avalon	2,09	27,90 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Beyblade	Atari	3,76	28,70 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

PRÜGELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	One Piece – Grand Battle	Atari	2,63	29,00 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

ROLLENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Digimon World 2003	Atari	3,08	14,90 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	1,63	27,99 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	41,10 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Clocktower 3	CEG	2,61	37,60 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	3,42	28,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft	1,31	25,80 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,43	51,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Jak 2 – Renegade	Sony	1,45	53,90 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Virtua Fighter 4 – Evolution	Infogrames	1,48	52,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	48,50 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,67	48,45 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	27,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Ghosthunter	Sony	1,69	50,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	53,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	38,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	Resident Evil Dead Aim	CEG	1,81	50,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
12	Chaos Legion	CEG	1,85	39,90 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
13	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	1,91	36,60 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

[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
14	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	46,85 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	46,70 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
16	Castlevania	Konami	2,25	51,10 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Alias	Acclaim	2,41	54,99 €[1]	5/2004	Acclaim	München	089-412190
18	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	44,90 €	5/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
19	Maximo vs. Army of Zin	CEG	2,49	48,90 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
20	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	29,99 €	2/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
21	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	28,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
22	Rise to Honour	Sony	3,40	59,90 €[1]	5/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
23	Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubisoft	3,56	27,40 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Forbidden Siren	Sony	3,63	59,90 €[1]	5/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
FUSSBALLSPIELE								
1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	1,93	47,30 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	48,90 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	This is Football 2004	Sony	2,61	59,95 €[1]	5/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Eye Toy – Play	Sony	1,16	49,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	34,20 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
KARTENSPIEL								
1	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Konami	2,60	51,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Downhill Domination	Codemasters	2,37	52,40 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	The Italian Job	Eidos	2,78	54,30 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy X – 2	Electronic Arts	1,97	51,20 €	3/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
2	Dark Chronicle	Sony	2,00	55,99 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	49,99 €[1]	5/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	49,10 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
1	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	1,99	33,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	53,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Splashdown 2 – Rides Gone Wild	THQ	2,10	34,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	44,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	SSX 3	Electronic Arts	2,41	48,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
STRATEGIE								
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	35,75 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR XBOX

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ACTION								
1	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	1,41	34,30 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
1	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	1,41	50,70 €	12/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
3	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	59,90 €[1]	5/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
4	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	1,80	45,40 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
5	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	1,88	45,60 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Der Hobbit	Vivendi	1,93	49,70 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Futurama	Take 2	2,02	26,30 €	10/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
8	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	50,30 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Otogi – Myth of Demons	Infogrames	2,07	52,99 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Counterstrike	Microsoft	2,11	30,30 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	43,50 €	2/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
12	Starsky & Hutch	Empire	2,16	44,00 €	9/2003	Todin	Warstein	02902-912867
13	Voodoo Vince	Microsoft	2,18	25,70 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	37,40 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Dino Crisis 3	CEG	2,57	35,80 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
16	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	28,65 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Sonic Heroes	Atari	2,73	52,20 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
18	Rogue Ops	CEG	2,85	59,90 €[1]	4/2004	CEG	Hamburg	01907-88870
PRÜGELSPIEL								
1	Soul Calibur 2	Electronic Arts	1,68	26,40 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Project Gotham Racing 2	Microsoft	1,23	46,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,43	52,60 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,73	59,90 €[1]	5/2004	Codemasters	München	01908-7326861
4	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	46,80 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	F1 Career Challenge	Electronic Arts	2,50	28,00 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	Sega GT Online	Atari	3,08	44,10 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIELE								
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	1,48	45,00 €	11/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	52,70 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	51,50 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SIMULATION								
1	Die Sims	Electronic Arts	2,07	49,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
1	Top Spin	Microsoft	1,27	48,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	48,05 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wakeboarding Unleashed	Activision	2,51	51,80 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
STRATEGIE								
1	Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	2,73	29,99 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Goblin Commander	Bigben	2,98	40,40 €	4/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER								
1	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Vivendi	2,18	51,95 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ACTION								
1	Viewtiful Joe	CEG	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	49,90 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Der Hobbit	Vivendi	1,93	50,90 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	19,99 €	2/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Die Hard Vendetta	Vivendi	2,05	14,90 €	10/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
7	P.N.03	CEG	2,20	54,99 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	59,95 €[1]	5/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-98557320
9	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	45,10 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
FUSSBALLSPIELE								
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	1,74	49,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	47,40 €	2/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
2	Super Bust A Move – All Stars	Ubisoft	2,19	28,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Findet Nemo	THQ	2,25	34,20 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
4	Sonic Adventure DX Director's Cut	Sega	2,51	56,49 €	9/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
PRÜGELSPIEL								
1	Soul Calibur 2	Nintendo	1,30	48,30 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Mario Kart Double Dash	Nintendo	1,35	48,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Burnout 2	Acclaim	1,60	47,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	V-Rally 3	Atari	2,17	33,40 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	50,60 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
ROLLENSPIEL								
1	Skies of Arcadia Legends	Atari	2,82	49,00 €	9/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	49,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
1	Black & Bruised	Vivendi	1,78	54,00 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	1080° Avalanche	Nintendo	1,96	48,50 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Evolution Snowboarding	Konami	3,67	19,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER								
1	Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	Nintendo	2,16	37,99 €	9/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
2	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	39,99 €[1]	5/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
ACTION								
1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,95	41,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Wing Commander Prophecy	Take 2	2,36	13,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	Digimon Battle Spirit	Atari	2,47	43,65 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Revenge of Shinobi	Atari	2,82	23,99 €	9/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Banjo-Kazooie – Gruntys Rache	THQ	1,82	42,20 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
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	2,87	38,10 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Spirit – Der wilde Mustang	THQ	3,05	18,80 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
KARTENSPIELE								
1	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	Konami	2,31	36,40 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	49,95 €[1]	5/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-98557320
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo	1,62	37,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	1,96	37,40 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Golden Sun – The Lost Age	Nintendo	2,24	37,40 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	Atari	2,36	44,99 €	9/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Sword of Mana	Nintendo	2,95	37,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
6	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	43,99 €	4/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
SIMULATIONEN								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	42,80 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Sim City 2000	THQ	2,84	37,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
SPORTSPIEL								
1	Fila Decathlon	THQ	2,15	19,00 €	11/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
STRATEGIE								
1	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo	1,67	35,60 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami	2,41	37,40 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

→

Bestenliste Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	49,90 €	5/2003	Digital Pear	Albbruck	07753-979728
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	37,99 €	5/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	25,50 €	5/2003	Mills Elektronik	Borgholzhausen	05425-933097

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	219,00 €	4/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	237,63 €	4/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	177,90 €	4/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	205,00 €	4/2004	Cyberport.de	Dresden	0351-339560
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	194,09 €	4/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet All in Wonder 9800 SE	Guillemot	1,78	235,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Hercules 3D Prophet 9800XT Classic	Guillemot	1,83	439,00 €	1/2004	Alternate Computer	Linden	06403-905010
3	Radeon 9800 Atlantis	Sapphire	2,18	210,00 €	2/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
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	162,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet 9000	Guillemot	2,58	79,99 €	7/2003	Discount24	Hamburg	01805-599299
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	MX 440 SE-T-PCI	MSI Technology	3,46	67,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
4	Geforce 2 MX 400 PCI	Gainward	4,05	46,04 €	7/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Speed Link SL-8790 Medusa 5.1	Jöllenbeck	2,26	79,99 €[1]	5/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	.Audio 45	Plantronics	2,63	38,00 €[1]	5/2004	Plantronics	Hürth	0800-9323400
3	SBC HG 100	Philips	2,68	74,62 €	5/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	39,90 €	5/2004	Atelco	Möhnesee	0800-1144444
5	AHS 30	Altec Lansing	2,80	29,99 €[1]	5/2004	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
6	Premium Stereo USB Headset 30	Logitech	3,21	47,01 €	5/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
7	630B Silverline Bass Headset	Trust	3,40	24,00 €	5/2004	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire 2.1 Digital 2800	Creative Labs	3,44	56,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	16,90 €	9/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885
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“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire 5.1 Digital 5500	Creative Labs	2,41	143,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	251 D	Altec Lansing	2,80	199,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
3	A 5.600 Seismic Power	Philips	2,88	99,99 €	9/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518
4	Home Arena 5.1	TerraTec	2,89	69,90 €	9/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	Cinema 6100	Dreamaxtrading	3,23	92,81 €	9/2003	Padercomp	Paderborn	05251-18500

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	59,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
3	Force Feedback Wheel	Logitech	3,08	29,90 €	1/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	59,00 €	1/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
2	NF340 Race Master	Trust	2,68	31,50 €	1/2004	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797
3	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,91	46,92 €	1/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
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	49,00 €[1]	1/2004	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fanatec Speedster 3	Endor	2,66	53,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
2	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	46,92 €	1/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
3	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,90	23,90 €	1/2004	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
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

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	23,90 €	1/2004	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
3	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 500	Logitech	1,77	36,30 €	10/2003	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	20,00 €	10/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
2	MX 300	Logitech	1,83	26,90 €	10/2003	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	9,87 €	10/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	8,90 €	10/2003	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	58,50 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	33,99 €	3/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
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)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	39,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	25,50 €	5/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	47,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	32,00 €	5/2002	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	94,00 €	6/2003	Arnd Lehmann	Wiesbaden	0611-374610
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	65,00 €	6/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
3	240 B Speedlink DSL Modem	Trust	3,55	52,87 €	6/2003	Inwa	Fulda	0661-86200
4	Typhoon ADSL USB Adapter	Anubis	3,73	48,99 €	6/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
5	ADSL Surf USB	Acer	3,79	40,03 €	6/2003	Inwa	Fulda	0661-86200

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	78,00 €	6/2003	Arnd Lehmann	Wiesbaden	0611-374610
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	49,00 €	6/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	79,89 €	8/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	57,00 €	8/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
3	Aureon 5.1 Fun Games	TerraTec	2,49	39,99 €	8/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518
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	37,09 €	8/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,80 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	43,27 €	7/2002	Padercomp	Paderborn	05251-18500
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	46,00 €	7/2002	Mix Computer	Gießen	01805-702870

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	99,89 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
●	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	Games 24/7	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	Games 24/7	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	12,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916
4	GM1	Saitek	2,74	4,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	9,99 €	11/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
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	21,00 €	11/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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	10,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	Typhoon Cyber Voyager	Anubis	2,46	29,00 €[1]	11/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	25,00 €	11/2003	Cyberport.de	Dresden	0351-339560
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	45,99 €	11/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
3	Micro Con	Mad Catz	1,94	19,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
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	12,49 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Controller S	Microsoft	1,45	32,90 €	11/2003	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
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	16,49 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	XS Gamepad	Saitek	1,83	16,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	27,71 €	12/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	ST 290	Saitek	2,38	20,00 €	12/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
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	18,95 €	12/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	34,83 €	12/2002	Padercomp	Paderborn	05251-18500
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	37,00 €	12/2002	Alternate Computer	Linden	06403-905010
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	34,14 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

TASTATUR/MAUS-SETS (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	76,99 €	3/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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	59,41 €	3/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	305 KS Wireless Optical Deskset	Trust	2,09	24,95 €	3/2004	Koch	Düsseldorf	0211-17880210

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



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.

„Battle Realms“ hat einen Haken



Probleme mit „Battle Realms“ lassen sich aus der Welt schaffen.

Ich kaufe mir COMPUTER BILD SPIELE regelmäßig. Ich hatte mich so auf „Battle Realms“ auf der Heft-CD-ROM gefreut. Doch beim Start des Spiels erscheint die Fehlermeldung „Unterstützter Anzeigemodus konnte nicht gefunden werden“. Was mache ich jetzt?

Torben Ferben, Heilbronn

Vermutlich betreiben Sie einen zweiten Monitor an der Grafikkarte oder haben zusätzlich eine Verbindung zu einem Fernsehgerät hergestellt. Um das Problem zu lösen, gehen Sie wie folgt vor:

1 Klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf eine beliebige freie Stelle der Windows-Oberfläche. Anschließend wählen Sie mit einem Mausklick Eigenschaften *aus. Dann folgt ein Klick auf den Karteireiter* Einstellungen.

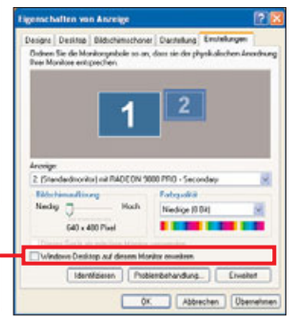
2 Wählen Sie dann unter dem Eintrag Anzeige: *per Klick auf den Pfeil den zweiten Bildschirmadapter aus.*

3 Entfernen Sie anschließend per Mausklick den Haken ☐ *vor der Option.*

4 Klicken Sie zum Schluss auf OK, *um die Änderung wirksam werden zu lassen, und starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt. Viel Spaß mit „Battle Realms“ von der Heft-CD-ROM 4/2004 wünscht Ihnen*

die Redaktion





Hübsche Karten

Zwei kreative Leserinnen haben sich bei ihrer Teilnahme am COMPUTER BILD SPIELE-Gewinnspiel ganz besonders viel Mühe gegeben: Andrea Frick aus Solingen und Carmen Grabatsch aus Berlin bastelten besonders hübsche Ansichtskarten, über die wir uns sehr gefreut haben und die wir Ihnen hier gerne zeigen (Foto rechts).



ÄRGER DES MONATS

Wer hilft, wenn „Gothic 2“ Probleme macht?

Jens-Peter H.[1] aus Zernsdorf ist mächtig angesäuert. Sein Spiel „Gothic 2“ läuft nicht, und beim Hersteller erreicht er niemanden:

„Ich habe in eurer Ausgabe 4/2004 gelesen, dass es jetzt eine ‚Gothic 2 Gold Edition‘ gibt. Die wollte ich mir natürlich nicht entgehen lassen und kaufte sie sofort. Als ich das Spiel installieren wollte, hängte sich mein Rechner auf. Eine Hilfe-Anfrage an den Hersteller Jowood wurde nicht beantwortet. Wirklich schade, da ich jetzt auf einem 40 Euro teuren Spiel sitze, das nicht läuft.“

Den Vertrieb und damit auch das Hilfe-Angebot für Jowood-Produkte haben Koch Media beziehungsweise Bigben Interactive übernommen. Für Gothic 2 ist Koch Media zuständig. COMPUTER BILD SPIELE leitete die Anfrage von Jens-Peter H. dorthin weiter. Dem Leser wurde daraufhin sofort per E-Mail geholfen. Jetzt funktioniert das Spiel einwandfrei. Außerdem erhält der Gothic-Fan ein kleines Geschenk aus dem Koch-Media-Sortiment.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Neuer Bond nicht für PC

Kommt „James Bond 007 – Alles oder nichts“ auch für PC heraus?

Lukas Köhn, Fehmarn

Nein, laut Hersteller ist das nicht geplant. Alternative: Das etwas ältere „James Bond – 007 Nightfire“. Dieses Spiel gibt es in der so genannten „Classic-Serie“ von Electronic Arts zu einem erheblich günstigeren Preis.

Die Redaktion

BERICHTIGUNG

● In COMPUTER BILD SPIELE 3/2004 gab es auf Seite 141 einen „Wertungs-Dreher“: Die Tastatur-/Maus-Kombination „XK-245 TF Desk Set Optical Office“ von X-Tensions (Platz 9) wurde als „befriedigend“ eingestuft, ihr Preis-/Leistungs-Verhältnis als „gut“ – und nicht umgekehrt. In der Testtabelle stand es richtig, auf den Produktfotoseiten wurden leider beide Noten vertauscht.

● Beim Spiele-Test zum PC-Rollenspiel „The I of the Dragon“ auf Seite 52 in COMPUTER BILD SPIELE 4/2004 hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen. Hier ist die „Hilfe im Internet“ mit der Note 1 zu bewerten. Dadurch verbessert sich die Gesamtnote für das Spiel auf 2,49. „The I of the Dragon“ schneidet damit insgesamt also mit dem Prädikat „gut“ ab.

Was heißt „Deus Ex“?

Ich spiele für mein Leben gern „Deus Ex – Invisible War“. Jetzt frage ich mich aber schon seit Erscheinen des ersten Teils, woher der Spieltitel „Deus Ex“ wohl stammt.

Maik Seidel, Fürstenwalde



„Deus Ex“ – der „göttliche“ Retter.

Der Titel ist eine Verkürzung des lateinischen Ausdrucks „Deus Ex Machina“, auf Deutsch etwa „Gott aus der Maschine“. Damit ist eine plötzliche, unverhoffte Lösung für ein schwieriges Problem gemeint. Der Begriff stammt aus der griechischen Tragödie, wo in schwierigen Situationen schon mal ein Schauspieler als „Gott“ mithilfe eines Krans von oben auf die Bühne abgeseilt wurde und dort die Probleme der Menschen löste. Die Science-Fiction-Literatur hat den Begriff übernommen, und schließlich wurde eben auch ein Spiel danach benannt.

Die Redaktion

Wichtige Telefonnummern

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.

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.



Foto: Bilderbox

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
Bigben Interactive	50126	Bergheim/Erft	0700-22787767	02271/4985999	◆ 01908-82416	◆ 01908-82415	Mo-Fr 7 bzw. 8 -24 Uhr	keins	www.bigben-interactive.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
CEG Interactive Entertainment	22303	Hamburg	01907-88870	keins	◆ 01907-88870	◆ 01907-88870	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	keins	www.capcom-europe.com
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
Dartmoor Softworks	32657	Lemgo	05261-660731	keins	◆ 01907-06136	◆ 01907-06136	Mo.-Fr. 14-20 Uhr	keins	www.dartmoorsoft.com
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
DTP Digital Tainment Pool	22047	Hamburg	040-6699100	040-66991099	■ 01805-216698	■ 01805-216698	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.dtp-ag.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	keins	■ 01805-656008	keine	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-So 8-24 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	▼ 0900-1100823	■ 0700-06684827	Mo-Fr 14-16 Uhr	0531-2153411	www.greenpepper.de
Pepper Games	38104	Braunschweig	0700-06684827	02451-409642	▼ 0900-1100823	▼ 0900-1100823	Mo-Fr 14-16 Uhr	02451-409642	www.peppergames.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327-9970	02327-997411	keine	keine		keins	www.phenomedia.de
Pointsoft GmbH	52353	Düren	02421-4079513	02421-4079522	◆ 01908-24870	◆ 01908-24668	Mo-So 8-24 Uhr	02421-4079522	www.back2games.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	40211	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	■ 01805-554938	◆ 01908-8241210	Mo-Fr S: 7-24 Uhr, T: 9-19 Uhr[3]	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 Min. ▼ bis 0,48 Euro pro Min. ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute ■ bis zu 1,50 Euro pro Anruf **Alle im Heft genannten Telefongesprächskosten beziehen sich auf Anrufe aus dem deutschen Festnetz**

[1] siehe auch Modern Games [2] siehe auch Atari [3] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Fachbegriffe einfach erklärt

5.1.-Surround

Unter 5.1.-Surround versteht man eine Technik, die Raumklang erzeugt. Der Hörer hat das Gefühl, als säße er mitten im (Spiel-)Geschehen. Aufbereitet und wiedergegeben wird der Ton von einer entsprechenden Anlage oder Soundkarte und sechs Lautsprechern (5 plus 1). Fünf Boxen werden rund um den Hörer gruppiert und geben jeweils die Töne ab, die im Film oder Spiel der entsprechenden Position zugeordnet sind. Wenn also etwa ein Hubschrauber von links vorn nach rechts hinten fliegt, hören Sie exakt diese Flugbahn. Die sechste Box ist für den Tiefbass vorgesehen. Da sich solche Töne nur schwer orten lassen, kann dieser Lautsprecher an einem beliebigen Platz „versteckt" werden.

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 entscheidende Rolle.

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.

Anisotropisches Filtern

Spezielle Methode, mit der perspektivisch verzerrte **Texturen** (etwa eine Straße, die vom Betrachter weg führt) in Spielen mit besserer Qualität, also realistischer dargestellt werden können. Spiel und Grafikkarte müssen mit dieser Filtermethode arbeiten können. Sie erfordert einen hohen Rechenaufwand. Anisotropisches (übersetzt: uneinheitliches) Filtern fördert zudem die Lesbarkeit von Texten auf der jeweiligen Oberfläche.

Anti-Aliasing

Schwer zu übersetzen, bedeutet aber so viel wie „Kantenglättung". Die verbesserte Darstellung von Kanten verhindert den „Treppeneffekt", also die unangenehme stufige Darstellung schräger Linien auf Bildschirmen und ausgedruckten Seiten. Anti-Aliasing gleicht benachbarte **Bildpunkte** durch künstlich erzeugte Farbverläufe einander an. Damit werden die „Treppenstufen" quasi optisch „ausgebügelt". Dabei kann es allerdings passieren, dass Linien etwas breiter dargestellt werden, als es eigentlich der Fall sein sollte.

Arbeitsspeicher

Der Computer lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Benchmark

Mit einem speziellen Programm ermittelter Wert der Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers.

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

Die 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" 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. Ein Bit ist mit einem Schalter vergleichbar. 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 infolgedessen ein deutlich besseres Gesamtsignal liefert.

CPU

Diese Abkürzung steht für „Central Processing Unit", Deutsch: „Zentrale Prozessor-Einheit". Siehe **Hauptprozessor**.

dBA

Abkürzung für Dezibel-A. Es handelt sich dabei um die übliche Maßeinheit für Lautstärke.

Digital

Das „Gegenteil" zu **analog**. Digitale Informationen oder Signale liegen in einem genau definierten Maß vor, nämlich in den beiden Grundwerten „1" oder „0" – Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, digital in Form von aneinandergereihten Nullen und Einsen (**Bits**).

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.

Dolby Digital

Heimkinoton-Standard, der den Ton, auch bei Spielen, über maximal sieben Kanäle wiedergibt. In dieser Bestform heißt der Standard „Dolby Digital EX" oder „Dolby Digital 6.1". Beim verbreiteten „Dolby Digital 5.1" kom-

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".

Joystick (Steuerknüppel) im Detail

Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

men 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 über den DSL-Anschluss oder ein DSL-taugliches **Modem**, nicht jedoch über normales Modem oder 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 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

Das 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 leere Scheiben dieses Typs mit Inhalten füllen zu können, benötigen Sie einen speziell dafür ausgelegten DVD-Brenner.

DVI

Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen digitalen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“.

EAX

Technik-Standard für Soundkarten. Die Abkürzung steht für „**E**lectronic **A**utomatic E**x**change“. Effekt: Geräusche in einem Spiel klingen noch realistischer und können räumlich exakt eingeordnet werden.

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.

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 eventuell bereits vorhandene Dateien werden dabei allerdings komplett gelöscht.

Frequenzbereich

Töne werden durch Schwingungen erzeugt. Die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde wird Frequenz genannt. Sie wird in **Hertz** oder Kilohertz gemessen und bestimmt die Tonhöhe. Um die Lautstärke von hohen und tiefen Tönen separat einstellen zu können, werden die Tonhöhen in Musik-Abspielprogrammen in Frequenzbereiche eingeteilt. Der Bereich „170“ steht zum Beispiel für tiefe Töne, deren Frequenz um 170 Hertz liegt. Je höher die Zahl, desto höher auch der Ton.

Frequenzgang

Der Frequenzgang zeigt in Form eines Diagramms, ob ein Gerät oder eine Musik-Software alle Töne eines Testsignals unverfälscht wiedergibt. Dann erscheint im Frequenzgang-Diagramm eine gerade Linie.

Funknetzwerkadapter

Siehe **Netzwerk**.

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 dem **Arbeitsspeicher** und der 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 damit 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“, auf Deutsch „Gastgeber“, ist ein PC, der anderen Computern in einem **Netzwerk** Dienste bereitstellt, zum Beispiel eine gemeinsame Internet-Verbindung.

Hot Spot

Ist ein tragbarer Computer mit einem Funknetzwerk-Adapter für **Wireless LAN** ausgestattet, so können Sie an bestimmten Orten, etwa auf Flughäfen, drahtlos auf ein **Netzwerk**, meist das Internet, zugreifen. So ein Ort wird Hot Spot genannt. Der Service kostet Geld und wird per Kreditkarte oder über Ihren Vertrag mit dem Netzbetreiber abgerechnet.

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. Über einen Hub können Sie problemlos noch mehr Geräte an den Computer anschließen.

ICS

Abkürzung für „Internet Connection Sharing“ (auf Deutsch etwa: „geteilte Internetverbindung“): Ein **LAN**-Rechner ist mit dem Internet verbunden und stellt diese Verbindung allen weiteren Computern des **Netzwerks** 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, zum Beispiel beim Internet-Surfen (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde), auf einer ISDN-Leitung.

Java

Die Programmiersprache Java wurde speziell für das Internet entwickelt. In Java geschriebene Programme können Sie mit jedem Java-fähigen Anzeigeprogramm benutzen. So laufen Java-Programme (auch „Applets“ genannt) unabhängig vom Betriebsprogramm. Das heißt: Die Hersteller müssen nicht für jeden Computer-Typ oder **Betriebssystem** ein eigenes Programm schreiben.

JPG

Dateiformat für Bilder, auch JPEG genannt. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft“, so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

Klirrfaktor

Der Klirrfaktor gibt an, wie stark ein Gerät ein Tonsignal im Ver-

→

gleich zum Originalton verfälscht (verzerrt). Diese Verzerrungen werden bei einer festgelegten Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben. Je größer der Prozentsatz ist, desto entstellter klingt der Ton.

Kilobit
1024 **Bit**.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
1000 **Hertz**.

Koaxial
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden so genannte 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
Abkürzung für „Local Area Network" – Lokales Computer-**Netzwerk**.

Megabit
1024 **Kilobit**.

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.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Spielekonsolen, die untereinander Daten austauschen. In jedem Gerät muss eine Netzwerkkarte vorhanden sein, an die dann die Netzwerkkabel angeschlossen werden. In moderne Computer und Spielekonsolen ist eine solche Karte üblicherweise fest eingebaut. Eine Besonderheit gibt es bei den **Modems** für **DSL**-Anschluss: Diese Geräte werden entweder per **USB**- oder per **Netzwerk**-Kabel mit dem PC verbunden. Wenn Sie Daten innerhalb eines drahtlosen **Netzwerks** (**Wireless LAN**) übertragen wollen, benötigen Sie einen so genannten Funknetzwerkadapter. Damit werden die Daten per Funksignal übertragen.

Onboard-Soundchip
Dieses elektronische Bauteil zur Klangerzeugung ist im Computer auf der **Hauptplatine** fest eingebaut. Normalerweise ist er nicht so leistungsfähig wie seine „Kollegen" auf den im Handel erhältlichen Soundkarten.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Sammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

Optisch-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 auch verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

Partitionierung
Beim Partitionieren wird eine Festplatte in voneinander unabhängige 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 oder kurz **CPU**.

PCI
„Peripheral Components Interconnect", auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte", ist eine Norm für Computer-Erweiterungssteckkarten. Computer haben meist bis zu sechs entsprechender PCI-Steckplätze.

Polygon
Polygon bedeutet wörtlich übersetzt Vieleck. Regelmäßige Dreiecke, Fünfecke, Sechsecke oder Achtecke sind typische Polygone. Das Dreieck ist für PC-Spiele das wichtigste Polygon. Fast alle Grafiken in Spielen werden im Prinzip aus unzähligen kleinen Dreiecken zusammengesetzt und berechnet.

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**.

Spielserver
Siehe **Server**.

S-Video
S(uper)-Video ist ein Videostandard, der Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander überträgt. Die Anteile von S-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabeladern übertragen, es kommt daher nur in geringem Maß zu Signalstörungen. 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.

Texturen
Texturen sind kleine Bilder, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um möglichst realitätsnahe Oberflächendarstellungen zu ermöglichen. So besteht beispielsweise die Oberfläche einer Felswand aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-Texturen.

TFT
„TFT" steht für „Thin Film Transistor", übersetzt: „Dünnfilm-Transistor". Diese Bildschirmtechnik arbeitet mit Flüssigkeitskristallen und ist eine Weiterentwicklung der LCD-Technik. Sie wird vor allem in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Die Darstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf. LCD ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display". Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können.

Truform
Truform ist ein von der Firma „ATI Technologies" entwickeltes Verfahren für Grafikchips, die sich auf Radeon-Grafikkarten befinden. Truform soll für deutlich besser konturierte und besser ausgeleuchtete räumliche Objekte in Spielen sorgen.

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 aktuelle 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**.

Vertikale Synchronisation
Die vertikale Synchronisation (abgekürzt „VSync") legt fest, wann der Bildschirm mit dem Bildaufbau beginnen soll. Wird „VSync" an der Grafikkarte abgeschaltet, dann schickt die bereits neue Bilddaten an den Monitor, während der noch das alte Bild aufbaut. In Spielen erreicht man damit zwar einen Zuwachs an Geschwindigkeit, es können aber Bildfehler auftreten.

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, und das auch 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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

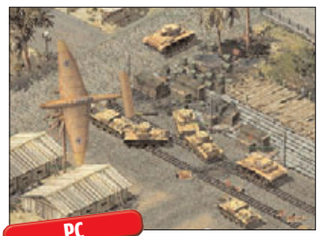
Ab 5. Mai im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Port Royale 2

Piraten, Pest und morsche Planken: Als Händler in der Südsee des 17. Jahrhunderts sind Sie arm dran – zu Beginn. Ein guter Kaufmann kann aber sagenhaft reich werden. Für das nächste Heft testet die Redaktion das Spiel ausführlich.



Blitzkrieg
Burning Horizons

Der Kampf geht weiter – wieder werden die besten Generäle gesucht, um schwere Schlachten zu gewinnen. Haben Sie das Zeug zum Sieger? Heft 6 verrät, was Sie können müssen.



Transformers

Gute gegen böse Roboter: Die Kultfiguren aus den Kinderzimmern der 80er-Jahre kommen zurück. Diesmal bekriegen sich die netten Autobots und die fiesen Decepticons auf der Erde. Ob der Spieler dabei gewinnt, steht im kommenden Heft.

PROFI-ECKE

Altes neu entdecken

Spiele, die unter dem Betriebssystem DOS laufen, haben schon ein paar Jahre auf dem Buckel – sind aber nicht schlecht geworden. Wie Sie diese Schätze auch auf neuen Computern zum Laufen bringen, verrät das nächste Heft.

RATGEBER

Optimal spielen

Ruckeln und stottern – das muss nicht unbedingt sein. Oft könnten Spiele flüssiger laufen, wenn der Computer besser darauf eingestellt wäre. Wie Sie Ihren PC mit einfachen Kniffen leistungsfähiger machen, lesen Sie in Ausgabe 6.

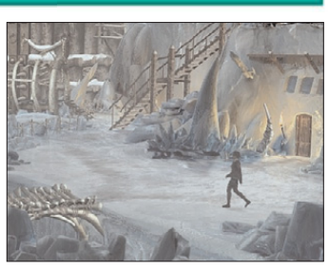
SPIELETRICKS



Pokémon Colosseum

Ihre stärksten Monster aus „Rubin" und „Saphir" können Sie bald gegen andere in die Arena schicken. Wie Sie den Kampf gewinnen, steht in der nächsten COMPUTER BILD SPIELE.





Syberia 2

Die Anwältin Kate Walker hat im ersten Teil ihre Aufgabe erfüllt, den Wissenschaftler Hans Voralberg zu finden – erledigt ist der Job damit aber noch lange nicht. Ganz im Gegenteil, die neuen Abenteuer verlangen von Ihren kleinen, grauen Zellen noch ein gutes Stück mehr Einsatz als der Vorgänger. Damit Sie sich in eisigen Gefilden beim Rätsellösen nicht den Tod holen, gibt COMPUTER BILD SPIELE im nächsten Heft Tipps, mit denen Sie auch die schwierigsten Situationen meistern können.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 – Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.

Herausgeber: Harald Kuppek


Frank Surholt
Chefredakteur


Holger Diezemann
Stellvertretender Chefredakteur


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Verantwortlich für den Inhalt: Frank Surholt, Holger Diezemann. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** 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.

Ja, ich bestelle COMPUTER BILD SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön das „Spirit Athletic Set". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 3039

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 3038

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTER BILD SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTER BILD SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Gratis zum Abo das „Spirit Athletic Set"



Sportliche Trenduhr
- Digitales Uhrwerk
- Wasserresistent
- Alarm-/Stoppfunktion

Joggerradio
- Inklusive Ohrhörer
- Reset-/Scanfunktion
- LED-Minilampe