www.computerbildspiele.de
6/2004
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 06

SPIELETESTS



PC
Spiel des Monats
Port Royale 2
Aufbauspiel
Kämpfe auf hoher See



PS 2
Teenage Mutant Ninja Turtles
Action
Schildkröten greifen an



PC
Neues Tempo, neue Strecken
Moorhuhn Kart 2
Rennspiel

PLUS: 5 weitere Rennspiele

- PC Autobahn Raser – Das Spiel zum Film
- PC Colin McRae Rally 04
- PC DTM Race Driver 2
- PC Michael Schumacher World Tour Kart 2004
- XBOX Rallisport Challenge 2



SPIELETRICKS



PC
Abenteuer
Black Mirror
Im Schloss des Grauens

HARDWARE

Netzwerk-Spiele über die Steckdose

RATGEBER

Ohne Ruckeln: Spiele schneller machen



Zum ersten Mal gespielt!
Alle Bilder Alle Infos

Half-Life 2

NEU: Außerirdische greifen die Erde an • Gordon Freemans Superwaffen



Super-Spiel auf CD-ROM im Heft

Vollversion
Für Windows 98 und XP

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG
usk

Sie sind der Chef: Bauen, handeln, transportieren

- Kaufhäuser managen
- Waren transportieren mit Dreimastern, Zügen, Flugzeugen und Lkw
- Flughäfen, Häfen und eigene Straßen anlegen
- Rohstoffe fördern, Fabriken bauen und Gehälter bestimmen
- 20 Aufträge
- 20 Endloskarten
- Mehr-Spieler-Modus

Simulation

Der Industrie-Gigant 2

PLUS: 7 Seiten Tricks Schritt für Schritt, Bild für Bild – bis zu den ersten Millionen!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INFORMIERT



Holger Diezemann
Stellv. Chefredakteur

2004 ist das Jahr der Spiele. Die EM in Portugal, Olympia – und natürlich das Alltägliche: Mensch ärgere dich nicht am Küchentisch, Skat in der Kneipe, Spannung und Unterhaltung an PC und Konsole. Computerspiele haben dem Spaß eine noch größere Bandbreite verschafft. Und die früher oft beklagte Vereinsamung ist durch den technischen Fortschritt auch kein Thema mehr. Netzwerke, Mehr-Spieler-Modi, LAN-Partys bringen ein fröhliches, aufbauendes Miteinander, eine Konkurrenz, bei der jeder von jedem lernen kann und alle eins verbindet: die Lust am Spielen. Was die Zukunft auf dem Sektor Spielen bringen wird, erleben Sie auf Seite 126. Dort treten Roboter zum Fußball an, und die menschlichen Zuschauer freut's.

INTERN



Gewichtig: „Half-Life 2"-Entwickler Newell mit Lewendoski (rechts).

● Wenn's um neue Spiele geht, haben COMPUTER BILD SPIELE-Redakteure immer die besten Informationen. In Bellevue bei Seattle in den USA konnte Kai Lewendoski (39) sogar schon „Half-Life 2" spielen (Seite 6). Der Chef der Entwicklerfirma Valve, Gabe Newell (41), gestand ihm, dass er auf deutsches Bier und schnelle BMWs abfährt: „Ich habe drei Monate in Ramstein gelebt, da war mein Vater stationiert."

● Im englischen Hever Castle führte die Firma Acclaim Ralf Linzmaier (36) das Action-Rollenspiel „Bard's Tale" vor (Seite 11) und sorgte mit Bogenschießen und Messerwerfen für mittelalterliche Fantasy-Zerstreuung. Dem Redakteur anvertraut wurde schließlich eine Schleier-Eule (gemeinhin hausen solche Vögel in Turmgebälk und altem Mauerwerk). Linzmaier: „Sie war federleicht, wog weniger als der Falkner-Handschuh, den ich trug." Als er sie streichelte, verdrehte sie verzückt die Augen.



Gelandet: Linzmaier (l.) mit Schleier-Eule.

● Hersteller THQ präsentierte Marco Gremmel (27) in Köln „S.T.A.L.K.E.R." – kurz vorm Jahrestag der Atom-Katastrophe in der Ukraine am 26.4.1986. Der Spieler am PC läuft durch Tschernobyl, schießt auf mutierte Hunde und Menschen (Seite 10). Der russische Programmierer Oleg Yavorsky (25), der sich am Unglücks-Reaktor selbst ein Bild gemacht hatte, strahlte: „Die Grafik sieht doch toll aus." Gremmel fand's eher „makaber".



Geschmacklos: „S.T.A.L.K.E.R."-Entwickler Yavorsky mit Gremmel (r.).

Titel: Foto: dpa; Montage: Jan Famira

Komplett auf CD-ROM

Der Industrie Gigant 2



Investieren Sie in Industrie und Handel, schaffen Sie Arbeitsplätze – und Ihre Stadt wird zu einem blühenden Imperium.

Bauen Sie sich Ihr eigenes Wirtschafts-Imperium auf

- In 20 abwechslungsreichen Aufträgen und 20 Endloskarten errichten Sie ein globales Unternehmen.
- Erzeugen und verkaufen Sie 150 verschiedene Produkte – vom Dreirad bis zur Waschmaschine.
- Treten Sie online oder im Computer-Netzwerk gegen Freunde an.
- Transportieren Sie Ihre Waren auf 50 verschiedene Arten – mit Dreimastern, Zügen, Flugzeugen, Lkw.
- Legen Sie Flughäfen, Häfen und eigene Straßen an, bauen und managen Sie eigene Kaufhäuser.
- Bedienen Sie alle Funktionen mit einem übersichtlichen Menüsystem.
- Kontrollieren Sie Ihre Produktionsstätten und Absatzmärkte mit umfangreichen Statistiken und Bilanzen.
- Detailreiche Grafik auf höchstem Niveau: Bildauflösungen bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkten sind möglich.
- Stufenloses Vergrößern und Verkleinern des Bildausschnitts.



Wettlauf auf offener See: Mit schnellen Transporten fahren Sie hohe Gewinnspannen ein.



Am Wasser gebaut: Mit Produktionsstätten direkt am Hafen sorgen Sie für den sofortigen Transport der Ware.



Wirtschafts-Motor: Erfahrene Unternehmer setzen auf die Diesellok, eines der günstigsten und zuverlässigsten Transportmittel.





Handeln Sie schnell: Die Fabriken laufen auf Hochtouren, doch Sie bleiben eventuell auf Ware sitzen.



Organisationstalent gefragt: Per Zug angelieferte Waren werden in Containerschiffe verladen.



Mit einem großen Vergnügungspark stimmen Sie die vom Fluglärm genervte Bevölkerung milde.

In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Half-Life 2, Resident Evil 4, Rollercoaster Tycoon 3, Shrek 2, Spellforce – Breath of Winter 6
Neue Handy-Spiele 20
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 21
Neue Hardware 24
Test: Grafikkarte mit Nvidia Geforce FX 6800 Ultra 26
Doppeltest: Computer-Netzwerk per Steckdose 28
Bunt gemischt 30
Hitliste der meistverkauften Spiele 31
Vorserientests:
PC **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** Action (ab 4. Juni 2004) 32
PS 2 **Serious Sam – The Next Encounter** Action (im Handel) 37
PC **Trackmania** Rennspiel (ab 26. Mai 2004) 36
PC **Transport Gigant** Aufbauspiel (ab Ende Mai 2004) 36
PC **UEFA Euro 2004** Fußballspiel (ab 7. Mai 2004) 32
PC **World of Warcraft** Online-Rollenspiel (ab Mitte 2004) 34

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 38
Die Testtabelle verständlich erklärt 39
PC **Autobahn Raser – Das Spiel zum Film** Rennspiel (im Handel) 50
PC **Battlefield Vietnam** Strategie (im Handel) 60
PC **Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele** Abenteuer (im Handel) 72
PC **Blitzkrieg – Burning Horizon** Strategie (im Handel) 54
PC **Colin McRae Rally 04** Rennspiel (im Handel) 58
GBA **Disney's Bärenbrüder** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 88
PC **DTM Race Driver 2** Rennspiel (im Handel) 66
PS 2 **Fallout – Brotherhood of Steel** Rollenspiel (im Handel) 78
PS 2 **Firefighter F.D. 18** Action (im Handel) 78
Cube **Harvest Moon – A Wonderful Life** Simulation (im Handel) 90
GBA **Harvest Moon – Friends of Mineral Town** Simulation (im Handel) 88
Xbox **Knights of the Temple** Abenteuer (im Handel) 82
PC **Lords of the Realm 3** Strategie (im Handel) 48
GBA **Max Payne Advance** Action (im Handel) 84
PC **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** Rennspiel (im Handel) 70
PC **Moorhuhn Kart 2 XXL** Rennspiel (im Handel) 74
Cube **Pokémon Colosseum** Abenteuer (ab 14. Mai 2004) 90
PC **Port Royale 2** Aufbauspiel (im Handel) 40
Xbox **Rallisport Challenge 2** Rennspiel (ab 21. Mai 2004) 82
PS 2 **R-Type Final** Action (im Handel) 78
GBA **Shining Soul 2** Rollenspiel (im Handel) 84
PS 2 **SOCOM 2 – US Navy Seals** Action (im Handel) 80
PS 2 **Teenage Mutant Ninja Turtles** Action (im Handel) 80
PS 2 **Transformers** Action (ab 16. Mai 2004) 76

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Empire Earth** Strategie (im Handel) 92

CD-ROM IM HEFT

Spiel: Industrie Gigant 2
Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0 96
Installations-Anleitungen zu Direct-X 8.1 96
Installations-Anleitungen zu Industrie Gigant 2 98
Tricks zu Industrie Gigant 2 100

SPIELETRICKS

PC **Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele** 114
Cube **Pokémon Colosseum** 112
PC **Port Royale 2** 106
78 geheime Tricks (Cheats) für:
PS 2 **Die Geistervilla** 124
PS 2 **Goblin Commander** 122
PC **Kelly Slater's Pro Surfer** 120
PC **Lords of Everquest** 120
Xbox **Midtown Madness 3** 124
Xbox **Rogue Ops** 122
PC **Sacred** 120
PC **Unreal Tournament 2004** 124

MAGAZIN



Foto: Andreas Früht

Detlev Neumann (42) von COMPUTER BILD SPIELE mit Roboter-Fußballern in Paderborn. Das Turnier gewannen die Teams der Humboldt- und der Freien Universität Berlin.

Deutsche Meisterschaft im Roboter-Fußball 126
Gewinnspiel 128
So entsteht ein Spiel: Drehbuch wie beim Film 130
Der Yeti und die Pinguine: Pläne für neue Spiele 132

HARDWARE

Vergleichstest: vier DSL-Modems 134
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 135
Testergebnisse im Detail 136
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 138

RATGEBER

So sichern und retten Sie Spieledaten 140
So installieren Sie ein Spiel 144

PROFI-ECKE

So laufen alte DOS-Spiele unter Windows XP 148

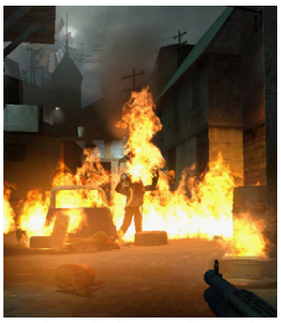
SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 152
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 154
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 156
Spielebücher-Kritiken 158
Briefe an die Redaktion 159
COMPUTER BILD SPIELE hilft 159
Marktübersicht 160
Fachbegriffe einfach erklärt 164
Telefonnummern der Spielehersteller 168

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 170

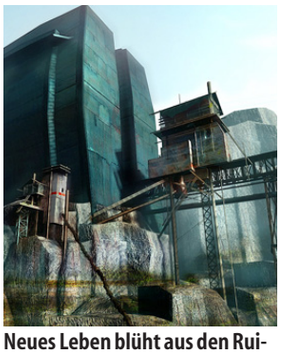
Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS 2 = Playstation 2



Aus der Hölle ins Fegefeuer: Ein Zombie löst sich in Rauch auf.



Ganz Rohr: Monster im Leitungslabyrinth einer Fabrik.



Neues Leben blüht aus den Ruinen: gigantische Alien-Bauten.

Half-Life 2

Keine halben

Actionspiel für PC | Neues vom Über-Hammer dieses Jahres – wenn's denn 2004 noch was wird und wir nicht ein halbes Leben darauf warten müssen … COMPUTER BILD SPIELE hat in Bellevue in der Nähe von Seattle bei den Half-Life-Machern Valve schon mal einen Blick riskiert und Probe gespielt

Das neue Half-Life 2 ist sicher das sehnlichst erwartete Spiel des Jahres: COMPUTER BILD SPIELE durfte es schon spielen. Die Handlung: Wieder schlüpft der Spieler in die Rolle des Gordon Freeman, jenes jungen Wissenschaftlers, der sich in Teil eins so wacker mit aggressiven Außerirdischen herumschlug. Nur arbeitet er jetzt im Dienst des G-Man, einer Figur, die wir als geheimnisumwitterte Gestalt in Erinnerung haben. Das Abenteuer beginnt, wo so manche Reise startet: auf einem Bahnhof. Fahles Licht fällt von schräg oben auf den Steinfußboden der Halle, die diffusen Strahlen schaffen mehr Düsternis als Helligkeit. Durch eine Tür geht's nach draußen auf den Vorplatz. Ein Standbild beherrscht die Szenerie: eine Säule mit einem Pferd an der Spitze. Über den Platz laufen Männer. Alle gleichen sich wie ein Ei dem anderen. „Ich kenne Sie doch irgendwie", murmeln die hell gekleideten Klon-Figuren, sobald Gordon sich ihnen nähert. Hoch oben über dem Areal hängt ein riesiger Bildschirm, der ein Gesicht zeigt, das mit einschläfernder Stimme unverständliche Ratschläge gibt. Und dann gibt es da noch ein paar gefährlich anmutende Soldaten, auch sie geklont, in Ganzkörper-Latexanzügen, die Waffe im Anschlag. Kommt Gordon in Reichweite, bekommt er sofort eine Ladung ab. In einer Gasse traktieren andere Klon-Soldaten am Boden liegende Klon-Bürger. Gordon Freeman geht schnell weiter, ein beklemmendes Gefühl breitet sich im Magen aus. Das Gefühl ist bekannt. Es ist pure Half-Life-Stimmung.

Neue Szene: Sie spielt auf einem Friedhof, mit den unvermeidlichen Zombies. Aus allen Ecken des Gottesackers wanken Gestalten, auf ihren Gesichtern die der Half-Life-Gemeinde wohlbekannten „head crabs" – Bestien, die sich in Mund und Nase ihres Opfers verbeißen und es in ein merkwürdiges Wesen verwandeln. Auf jeden Fall in ein feindliches.

Die Untoten torkeln auf Gordon Freeman zu, der sich mit Schrotschüssen Luft verschafft – aber irgendwann werden es zu viele. Eine typische Half-Life-Klemme. Und jetzt kommt eine neue Waffe ins Spiel – die Schwerkraftkanone. Diese „gravity gun" ist eine der genialen Ideen in Half-Life 2, die Zuspitzung des gesamten „physikalischen" Spielprinzips: Nahezu jeder Gegenstand, jede Spielfigur hat ein bestimmtes Gewicht, ist den Gesetzen der Schwerkraft unterworfen und reagiert bei Berührung „normal" auf andere Gegenstände. Simples Beispiel: Eine leere Tonne fällt nicht einfach um und bleibt dann wie angenagelt liegen. Sie prallt vom Boden ab, rollt rumpelnd weiter, kommt erst langsam zum

Auf dem Abstellgleis (rechts): Züge im Depot, ein einsamer Zeitgenosse, an der Hallenwand ein Bildschirm. Alles mit überzeugenden Lichteffekten in Szene gesetzt.

Birnen-Komplott (unten): „Headcrabs" saugen sich am Kopf fest. Das Opfer wird verrückt und läuft Amok.





In alter Form: Der Wissenschaftler Gordon Freeman kämpft sich auch durch Half-Life 2 – notfalls mit der Brechstange (rechts).

Sachen!

Stillstand. Für Experten: Derlei Effekte ermöglicht die so genannte Havok-Engine. Nicht Valves Erfindung, aber für Half-Life 2 konsequent weiterentwickelt.

Aus der Schwerkraftkanone, quasi der Waffe zur Spielidee, bezieht Half-Life 2 eine Menge Anziehungskraft. Gordon Freeman kann damit Gegenstände (aber keine Menschen) aufheben, festhalten und gezielt wegschleudern. Auf dem Friedhof der Zombies packt der Held so ein „zufällig" herumliegendes Sägeblatt, versetzt es in Rotation und lässt es in Richtung Monsterarmee schwirren. Damit macht er auch widerstandsfähige lebende Leichen kurzerhand einen Kopf kürzer.

Diese Art der möglichen Brutalität in einem Spiel wird nicht bei jedem gut ankommen, aber: „Wir kennen die Diskussionen über Gewalt in Computerspielen in anderen Ländern und richten uns danach", betont Valve-Chef Gabe Newell (41). „Jedes Land hat andere Vorschriften, was Gewalt betrifft, wir passen unsere Spiele an. Das haben wir mit Half-Life getan, und das werden wir mit Half-Life 2 auch machen."

„Nimm die Schwerkraftkanone und schleudere das Sägeblatt auf die Angreifer"

Spieltipp von Valve-Pressesprecher Doug Lombardi

Genau wie „Far Cry", dessen US-Demo in Deutschland indiziert wurde, verwendet Half-Life 2 die „Ragdoll-Technik". Die bewirkt, dass tote Körper zucken, wenn der Spieler darauf feuert. Es soll halt realistisch aussehen. „Ich verstehe nicht, was Länder wie Deutschland bezwecken. In Japan spielen die Kinder mehr Videospiele als die Kinder in Deutschland und den USA. Und dort werden von Jugendlichen doch auch nicht ständig Gewaltverbrechen begangen."

Neue Szene im Spiel: ein Strand. Am Steuer einer Art Buggy pflügt Freeman durch den Sand zu einem Hafen. Und dort zeigt Half-Life 2 dann wieder sein ganzes Potenzial. Mit einem Magnetkran hievt Gordon das Auto auf den Kai, nachdem er mit einem am Haken pendelnden Container diverse Gegner ins Becken geschubst oder an die Wand gedrückt hat. Die Schwerkraft spielt hier in der Tat →



Beinhart geht das ab hier: Ein „Strider" (Kreis) stelzt durch die Stadt.



Aus heiterem Himmel: Aliens greifen auch von oben an. Da hilft nur eine schwere Waffe.

Spieldetails



Links ein „Metrocop", ein Polizist in der City 17, rechts ein Zombie.



Links der spinnenbeinige „Strider", rechts eine Monsterkrabbe.

Gegner und Waffen in Half-Life 2:

Neben bekannten Gegnern und Waffen, wie den „Headcrabs" oder dem Granatenwerfer, gibt es in Half-Life 2 auch einige Überraschungen. Neu sind die spinnenbeinigen Strider, die ihre Gegner aufspießen, und vor allem die Schwerkraftwaffe.



Der „Kuhfuß" darf nicht fehlen, die Pistole könnte eine Heckler & Koch USP Match sein.



Dieses Maschinengewehr sieht wie eine MP7 aus.



Die Schwerkraftwaffe.



Eine automatische Waffe, die der H&K M-29 ähnelt.



Rührt euch: Figuren in Half-Life 2, hier ein Soldat, bewegen sich sehr natürlich.

eine tragende Rolle. Die Gesetze der Akustik nicht: In einem Wachhäuschen kann sich Gordon Freeman der Besatzung geräuschvoll von hinten nähern, ohne dass er bemerkt wird. Mag sein, dass Gegner in Half-Life 2 intelligent agieren. Aber sie sind schwerhörig. Oder noch nicht fertig programmiert.

Fazit: Die Half-Life 2-Version, die COMPUTER BILD SPIELE sah und spielte, wirkte noch sehr unfertig. Es scheint fraglich, dass dieses Spiel, entgegen der Ankündigung des Herstellers, noch in diesem Jahr erscheint. Dennoch setzt die Grafik einen neuen Meilenstein: In keinem andern Actionspiel sieht die Welt so echt aus, bewegen sich die Figuren so realistisch. Der Spiele-Rechner war ein Pentium 4 mit 3 Gigahertz, einer ATI-9800er-Grafikkarte und 512 Megabyte Artbeitsspeicher – darauf lief das Spiel recht flüssig. Die Hardware-Anforderungen werden also vorraussichtlich recht hoch sein, ein „alter" 1-Gigahertz-Computer wird zum Spielen nicht ausreichen.

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



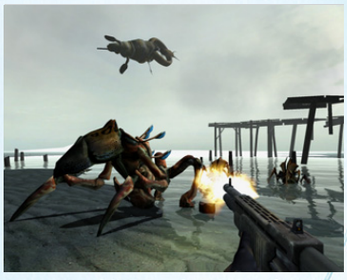


Jungbrunnen: Der geheimnisvolle G-Man aus Half-Life (rechts) sieht Jahre später in der Fortsetzung viel besser aus (links).



Was läuft denn? Alien-Luftangriff, makellos inszeniert wie in einem Kinofilm.

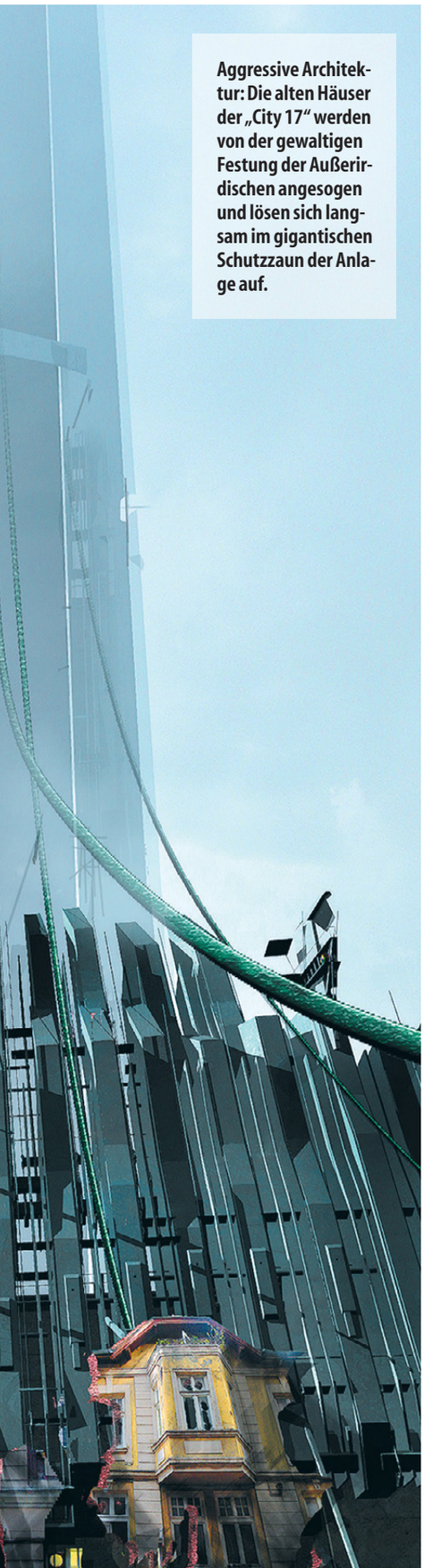




Is' was, Dock? Der verlassene Hafen wirkt beängstigend echt. Das gilt auch für die Monsterkrabben.



Wissen schafft's: Die Spielfiguren in Half-Life 2 benehmen sich wie echte Menschen.



Aggressive Architektur: Die alten Häuser der „City 17" werden von der gewaltigen Festung der Außerirdischen angesogen und lösen sich langsam im gigantischen Schutzzaun der Anlage auf.



Zurück in die Krabbelstube (rechts): Zwei Soldaten wollen mit voller Feuerkraft eine der außerirdischen Kreaturen stoppen.

Dröhnung Light (unten): Die Hydra durchbohrt mit ihren langen, spitzen Licht-Tentakeln alles, was ihr zu nahe kommt. Auch hier zeigt Half-Life 2 eine nie dagewesene Spieloptik.





Bis zum Umfallen (rechts): Finstere Zombies wanken zum Angriff. Die Untoten sind langsam, aber wo sie zuschlagen, wächst kein Gras mehr.

Wir sind das Volk (unten): Die Bürger der Stadt schließen sich Gordon Freeman im Kampf gegen die Aliens an. So lebensnahe Szenen sind für Computerspiele eine neue Dimension.



Interview

3 Fragen an Half-Life-Erfinder Gabe Newell

Warum ist die „City 17", in der Half-Life 2 spielt, einer osteuropäischen Stadt nachempfunden?
Gabe Newell: „In Osteuropa prallen nach dem Zerfall des Kommunismus' Altes und Neues hart aufeinander. Diese Stimmung wollten wir für das Spiel."

Wird Half-Life 2 auch für Konsolen erscheinen?
Gabe Newell: „Eine Xbox-Version mit Xbox-Live-Funktionen ist fest eingeplant, andere Konsolen momentan nicht."

Wie viele Spielstufen wird es geben?
Gabe Newell: „Half-Life 2 wird 13 Kapitel haben."

Half-Life-Story



1998: Die bis dato völlig unbekannte Spieleschmiede Valve bringt zusammen mit Vermarkter Sierra „Half-Life" heraus. Das Spiel wird zu einem Riesenerfolg.



1999: Ein Jahr später gibt's das Zusatzspiel „Half-Life – Opposing Force", in dem der Spieler auf Seiten der Bösen steht.



2000: „Gunman Chronicles" ist ein von Fans des Spiels programmiertes so genanntes „Mod", das zwar auf Half-Life basiert, aber zum Flop geriet.



2001: In „Half-Life – Blueshift" schlüpft der Spieler in die Rolle des Wachmannes Barney – für ein sehr kurzes Abenteuer.

2004: So soll Half-Life 2 aussehen, wenn es in die Läden kommt. Ob das noch in diesem Jahr passieren wird?



Meldungen

Gut und günstig

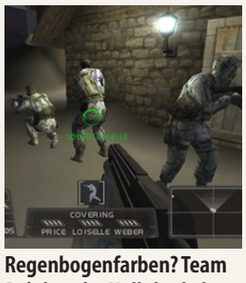
Microsoft hat die Preise für folgende Xbox-Spiele gesenkt: „Halo“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 4/2002, Urteil „sehr gut“), „Blinx – The Time Sweeper (1/2003, „befriedigend“), „Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball“ (5/2003, „gut“) und „Midtown Madness 3“ (8/2003, „gut“). Alle Spiele sind jetzt in der so genannten Classic-Serie für je 29,99 Euro erhältlich.
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760

Rennen ein Renner

Seit dem Verkaufsstart im November ging das Rennspiel „Need for Speed – Underground“ 500 000 Mal über den Ladentisch, meldet der Hersteller Electronic Arts. Mit „gut“ bewertete COMPUTER BILD SPIELE in Heft 2/2004 die Versionen für PC und Xbox. Der siebte Teil der inzwischen legendären Rennspielreihe ist außerdem für Playstation 2, Gamecube und Gameboy Advance zu haben.
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Tel. 01907-54464, www.electronicarts.de

Clancy für Cube

Eine gute Nachricht für alle Gamecube-Besitzer: Im Juni 2004 erscheint „Tom Clancy's Rainbow Six 3“ für Nintendos Würfel. Die Xbox-Version schnitt im COMPUTER BILD SPIELE-Test „sehr gut“ ab. Laut Hersteller wurde die Grafik der Variante für Gamecube komplett überarbeitet. Der Spieler kommandiert in 15 Einsätzen eine vierköpfige Anti-Terror-Einheit, die in Europa und Amerika gegen eine Verschwörung von Polit-Desperados arbeitet. Für 54,95 Euro können Sie die Befehlsgewalt erwerben.



Regenbogenfarben? Team Rainbow im Halbdunkel.

Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de


Hohe Sicherheitsstandards: Die Gasmaske schützt in Tschernobyl vor radioaktivem Staub, das Sturmgewehr vor mutierten Monstern.

S.T.A.L.K.E.R.

Gespaltenes Verhältnis

Actionspiel für PC | Kernthema: Wiederaufarbeitung der Katastrophe von Tschernobyl

April 1986. Einer der Reaktoren des Atomkraftwerks Tschernobyl explodiert. Heute gleicht der Unglücksort einer Geisterstadt, und nur wenige trauen sich in die verbotene Zone. Eine Handvoll Programmierer aus der Ukraine wagten die Reise. Und als Ergebnis erscheint im Herbst dieses Jahres das Actionspiel „S.T.A.L.K.E.R.“ Darin übernehmen Sie die Rolle eines Söldners und suchen in Tschernobyl nach wertvollen Gegenständen. Ihr Einsatzgebiet erstreckt sich über 30 Quadratkilometer – gigantische Ausmaße für ein Computerspiel. Unterwegs müssen Sie hinter jedem Busch mit feindlichen Söldnern und zu Monstern mutierten Tieren rechnen, auch wenn die meisten dieser finsteren Wesen nur nachts zum Vorschein kommen. Immer dann, wenn Sie sich auf die Suche nach einem sicheren Rastplatz machen. Um wertvolle Energie für den nächsten Tag zu tanken, müssen Sie in regelmäßigen Abständen schlafen und essen. Werden die Nahrungsvorräte knapp, hilft oft nur die Jagd auf wilde Tiere. Tabletten sollen verhindern, dass das verstrahlte Essen krank macht. Finden Sie ein einsatzbereites Fahrzeug, so können Sie damit viel Energie und Zeit sparen. Positiver Nebeneffekt: Im Kofferraum las-



Strahlende Atmosphäre: Links ein Foto vom echten Tschernobyl, rechts die Spielgrafik.


Für die Mikrowelle: Wenn Hunger plagt, jagen Sie Huhn.

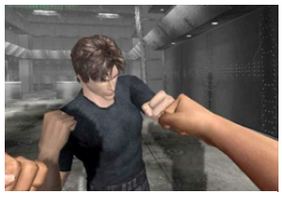
Breakdown

Wer war Derrick?

Abenteuerspiel für PC | Ein Unglück kommt selten allein: Derrick Cole hat sein Gedächtnis verloren. Er wacht in Labor auf, dass ihm völlig fremd ist. Sofort greifen ihn Soldaten an. Auch die mysteriösen, scheinbar unverwundbaren T'lan-Krieger haben etwas gegen Cole. Zum Glück funktionieren wenigstens seine Reflexe noch – er entkommt. Mit Maschinengewehr, Pistole und Raketenwerfer macht sich Derrick auf die Suche nach Hinweisen auf seine Vergangenheit. Auf einer langen Reise durch Labore, Wüsten und Gärten kommt er nicht nur seiner Biographie auf die Spur, sondern entdeckt auch außergewöhnliche Kräfte an sich. Seine Fäuste etwa sind schlagkräftiger als jede Waffe …

Das Spiel wird ausschließlich in Ich-Perspektive laufen. Und das heißt: Sie verschmelzen perfekt mit Ihrer Rolle. Wenn Derrick Cole k.o. geschlagen wird, haben Sie selbst eine „weiche Birne“ und nehmen die Spielumgebung verschwommen wahr.

- **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


Vier Fäuste, eine Halle: Halleluja.



Die Kleinen spielen gern: Mini Cooper jagt Smart durch die Gassen.

Enthusia – Professional Racing

Vollgas voraus

Rennspiel für Playstation 2 | Wer sich bisher nie so recht entscheiden konnte, ob er sich lieber einen Smart oder einen Mercedes SLR in die Garage stellen soll, hat bald die freie Auswahl. In diesem Rennspiel stehen die rasenden Produkte von über 30 internationalen Automobilherstellern für Sie bereit. Alle Fahrzeuge sollen ihren Vorbildern nicht nur optisch gleichen, sondern auch realistisch deren Fahrverhalten übernehmen. Die Rennen finden bei jedem Wetter auf über 50 Strecken rund um den Globus

sen sich Waffen, Munition und andere Gegenstände transportieren, die mitunter nicht mehr in Ihren Rucksack passen würden. Lassen Sie sich den voll beladenen Wagen aber nicht stehlen. Eine ausgeklügelte Physik sorgt im Spiel dafür, dass alle Gegenstände in Ihrer Umgebung realistisch auf äußere Einflüsse reagieren: Holztüren zerbersten unter Beschuss, während Stahltüren im Kugelhagel lediglich aufspringen. Schwingende Deckenlampen werfen tanzende Schatten auf Wände und Boden. Auch der Einsatzort wirkt erschreckend echt: Beim Vergleich der Fotos vom wahren Tschernobyl und den Bildern auf dem Monitor werden Erinnerungen an die Katastrophe wach. Ein bitterer Beigeschmack, der dem komplexen und voraussichtlich sehr guten Spiel aber nichts von seiner Strahlkraft nimmt.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** THQ Entertainment, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511, www.thq.de



statt. Auch auf dem Nürburgring dürfen Sie das Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten.

- **Angekündigt für:** Anfang 2005
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com



Wüste Kurverei: Mit dem Mercedes-Geländewagen geht's durch glühende Landschaften.



Fast so groß wie ein Fußballfeld: das Büro des Vereins-Managers.

Kicker-Manager 2004

Jetzt rollt der Ball

Managerspiel für PC | Spieler ein- und verkaufen, Trainingspläne aufstellen, Werbung machen, Stadion ausbauen – Ihr Alltag hat's in sich. „Kicker-Manager 2004" bietet laut Hersteller zahlreiche Nationalmannschaften auf, mit denen sich Europa- und Weltmeisterschaften oder Continental-Cups austragen lassen. Und weil das Auge mitspielt, wurden 260 spektakuläre Torszenen einprogrammiert.

- **Angekündigt für:** 11. Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** 44,95 Euro
- **Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795

Sonic Advance 3

Hier rennt der Igel

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Ein neues Abenteuer mit Sonic, dem schnellsten Igel der Welt, steht in den Startlöchern. Das Stacheltier soll die Welt in 21 Spielstufen (mit je einem versteckten, geheimen Bereich) vor seinem Erzfeind Dr. Robotnik retten. An der Seite des rasenden Nagers kämpft das erprobte Team: Knuckles, Cream, Amy und Tails mit ihren ausgeprägten Sonderfähigkeiten. Wenn schwierige Stellen nicht anders zu bewältigen sind, bringen Sie die Talente dieser bunten Truppe ins Spiel. Zwei Freunde mit zwei Spielen und zwei verkabelten Gameboys können Dr. Robotnik auch mit vereinten Kräften jagen, bis der Arzt kommt.

- **Angekündigt für:** Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,95 Euro
- **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511, www.thq.de



Her, die Ringe: Wer 100 davon einsammelt, bekommt zur Belohnung ein Extraleben.

The Bard's Tale

Dieser Hit hat einen Bard

Rollenspiel für Playstation 2 und Xbox | Leute, sperrt die Ohren auf: Nach langer Zeit erklingen wieder die Lieder des Barden

Fast 20 Jahre ist es her, dass ein Spiel allen Besitzern eines Commodore 64 oder Apple 2 schlaflose Nächte bereitete: „The Bard's Tale" war eines der ersten Rollenspiele mit toller Story, packender Atmosphäre und für damalige Verhältnisse hervorragender Grafik. Jetzt wird die Geschichte des Barden neu erzählt. Dabei ist der Held wider Willen eigentlich nur hinter Geld und Frauenröcken her, ein typischer Barde eben. Er verdient sich seinen Lebensunterhalt mit kleinen Gaunereien. Dass er womöglich für höhere Aufgaben bestimmt sein könnte, merkt er zunächst mal gar nicht. Doch ein merkwürdiger alter Mann, der ihm bei seinen Aufgaben hilft, scheint Größeres mit dem charmanten Gauner vorzuhaben. So wird der Sangesbruder immer weiter in den Strudel eines Kampfes Gut gegen Böse gezogen …

Brian Fargo, Entwickler des ursprünglichen Bard's Tale, legt vor allem Wert auf die Persönlichkeit des Barden und auf seine Umwelt. Das merkt man: Der Sänger ist beleidigt, wenn man ihn an der Nase herumführt, gibt sich arrogant, selbstherrlich und nur auf den eigenen Vorteil bedacht, natürlich alles mit feinem ironischen Unterton. Humor muss ohnehin haben, wer an The Bard's Tale Freude haben will. Es gibt viele Situationen, die den Spieler zum Schmunzeln bringen, etwa der Gesang betrunkener Gäste oder die anzüglichen Bemerkungen einer attraktiven Witwe. Manchmal wird's aber zu viel des Guten, dann wird der Spaß schnell zum Selbstzweck.



Geistesblitz: Das Ausrufezeichen besagt, der Mann hat wichtige Nachrichten.

In Gesprächen können Sie nur zwischen einer freundlichen und einer unfreundlichen Antwort wählen. Die Art der Entgegnung wirkt sich auf den Spielverlauf aus: Wer nur grob ist, darf auch von seinem Gesprächspartner keine Nettigkeiten erwarten. Und in der Gegend herumsprechen wird sich solches Verhalten auch. Gekämpft wird mal mit dem Schwert, mal mithilfe des Instrumentes, das sechs Lieder im Repertoire hat. Damit können Sie Kreaturen beschwören, die dem Barden im Kampf helfen. Mit seiner Erfahrung steigen auch die Möglichkeiten und Zauberkraft der magischen Lieder. Die Stärke von The Bard's Tale sind seine liebevoll entworfene Hauptfigur, die Lebendigkeit der Spielwelt und ihrer Bewohner. Der teils übertriebene Witz quält zuweilen. Ob das Lied des Barden in der endgültigen Fassung hitverdächtig ist, wird im Herbst dieses Jahres zu hören und zu sehen sein.

- **Angekündigt für:** Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Acclaim GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089-412190, www.acclaim.de



Barde an der Bar: erst mal einen heben und dann in Ruhe das Kampfschwein satteln.



Held gegen Dunkles: Leon S.

Resident Evil 4

Hallo, Mr. Resident

Actionspiel für Gamecube | Das meistverkaufte Gruselspiel aller Zeiten geht in die nächste Runde. Grauen ist garantiert

Der Horror hat einen Namen: „Resident Evil". Leon S., bewährter Hauptdarsteller des Spektakels, wird diesmal nach Europa geschickt, um dort die vermisste Tochter des amerikanischen Präsidenten zu suchen. Stellten sich ihm in den vergangenen Abenteuern noch haufenweise schlurfende Zombies in den Weg, so bekommt er es im jüngsten Teil der Reihe mit einem Haufen neuer, noch gefährlicherer Angreifer zu tun, die das Spieltempo deutlich erhöhen: Kaum im alten Europa angekommen, wird Leon von rasenden Dorfbewohnern angegriffen, die Äxte und Messer nach ihm werfen und sich zu kleinen Gruppen zusammenrotten, um auf den unerwünschten Besucher loszugehen. Seinen Schüssen weicht die Meute gekonnt aus. Der Held flüchtet sich in eine Hütte. Doch schon nach kurzer Zeit ist der Zufluchtsort von johlenden Angreifern umringt. In letzter Sekunde kann sich Leon auf dem Dach in Sicherheit bringen. Doch die Bewohner sind auf Zack: Blitzschnell holen Sie eine Leiter, um zu Leon heraufzuklettern. Aber dann ertönt die Glocke der Dorfkirche – und urplötzlich lassen alle Angreifer von Leon ab. Als der Letzte in der Kirche verschwunden ist, schließt sich deren Tür, und es kehrt eine gespenstische Stille ein. Ist Leon damit noch einmal dem Tod entronnen, oder war das nur der Auftakt für die nächste Angriffswelle? Und was steckt hinter der Aggression?

Der neue, vierte Teil der Reihe Resident Evil wird der Ahnengalerie der Horror-Spiele garantiert frisches Leben einhauchen. Es hat auch lange genug gedauert. Erst nach 24 Millionen verkauften Exemplaren aller bekannten Teile der Spieleserie entschloss sich der Hersteller, dem bewährten, aber verbrauchten Konzept eine radikale Frischzellenkur zu verpassen. Ab Frühjahr 2005 dürfen Sie sich auf die spektakuläre Jagd begeben.



Großer Auftritt: nicht drollig, dieser Troll.



Schwerter zu Mistgabeln: Bauernkrieg.



Fern gesehen: Leute am Feuer. Mutet harmlos an, ist es aber nicht.

- **Angekündigt für:** 1. Quartal 2005
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** CEG Interactive Entertainment GmbH, Barmbeker Str. 4 b, 22303 Hamburg, Tel. 01907-88870, www.capcom-europe.com

F-Zero GP Legend

Gleitende Arbeitszeit

Rennspiel für Gameboy Advance | Mit bis zu 2000 Kilometern pro Stunde durchrasen Sie in Raumgleitern über 15 Rennkurse einer schnelllebigen Zukunft. Nicht einfach so, sondern mit gut 80 Sonderaufgaben betraut: Wettkämpfe gegen 29 Computer-Gegner, Fahren im Duell, gezieltes Gegner-Abdrängen. Allein oder mit bis zu vier Freunden an ebensovielen miteinander verkabelten Gameboys Advance.



Blauer Zunder: jetzt überholen.

- **Angekündigt für:** 4. Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,99 Euro
- **Infos bei:** Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806, www.nintendo.de



Der Enter-Trainer empfiehlt: Hauen und Stechen.



Kugel: Keiner kann ohne Kanone kapern.



Kugeln: Tänzchen mit der Gouverneurs-Tochter.

Pirates

Für alle, die Meer wollen

Rollenspiel für PC | Schon 1987 begeisterte „Sid Meier's Pirates!" Massen von Freizeit-Freibeutern. Und noch in diesem Jahr gibt's eine zeitgemäße Neuauflage des Seeräuber-Spiels. Mit Ihrem Segelschiff werden Sie im 17. Jahrhundert eine Reise in die Karibik antreten und exotische Häfen anlaufen. Es steht Ihnen völlig frei, welchen Weg Sie wählen und was Sie zuerst tun. Schließlich sind Sie der Käpt'n an Bord. Doch Ihre Seefahrt ist nicht immer lustig, die Bordkanonen sollten stets gut geölt und schussbereit sein. Und nicht selten geht's auf den Planken mit dem Säbel Mann gegen Mann. Gewinnen lohnt sich, denn der Sieger kapert das Schiff des Unterlegenen. Mit fortschreitendem Spiel steigt die Stärke des Kapitäns und seiner Mannschaft, so dass Sie in der Lage sind, selbst gut verteidigte Schiffe und Häfen zu entern und zu plündern. Landgänge versprechen Abwechslung. Ein Zug durch die Gemeinde bedeutet: Tanzen mit hübschen Mädchen und lukrative Aufträge – es gibt Schätze zu finden, das Herz der Gouverneurs-Tochter zu erobern, Waren zu transportieren oder gegen gutes Geld Handelsschiffe zu eskortieren.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882

Demos aus dem Internet

Im Internet gibt's Spiele-Demos kostenlos zum Herunterladen und Ausprobieren. Ein Breitbandanschluss S. 164 wird empfohlen.[1]

- **DTM Race Driver 2 (120 MB)**
  www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=13243
- **Splinter Cell – Pandora Tomorrow (120 MB)**
  www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=145
- **Syberia 2 (127 MB)**
  www.atari.de/productpage.php?productID=366#
- **Black Mirror (98,2 MB)**
  www.blackmirror-game.de/demo.htm

[1] Diese Internet-Adressen finden Sie auch zum Anklicken unter www.computerbildspiele.de.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Vom Grusel gezeichnet

Zum neuen Grusel-Abenteuer „Black Mirror“ (Test auf Seite 72 in diesem Heft) gibt es einen Comic im Internet. Der vierteilige Cartoon erzählt die Vorgeschichte des PC-Spiels. Von der Seite www.blackmirror-game.de können Sie sich die gezeichnete Story kostenlos herunterladen.



Schemenhaft: frühe Skizze zum „Black-Mirror“-Comic.

Infos bei: DTP GmbH, Tel. 040-6699100

Im mittleren Alter

Pointsoft hat für August 2004 ein neues Aufbauspiel zum Thema Mittelalter angekündigt: „Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern“. In der Rolle eines Stadtherren soll der Spieler eine Gemeinde aufbauen, für ordentlich Geld im Säckel und für Nahrungsvorräte im Speicher sorgen. Nicht zuletzt gilt es, sich gegen böse Nachbarn zu verteidigen. Der Preis des Spiels ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Pointsoft GmbH, Tel. 02421-4079513, www.back2games.de

Das ist die Höhle

Die Macher des Online-Rollenspiels „Dark Age of Camelot“ arbeiten auf vollen Touren an einer weiteren Zusatz-CD-ROM. Inhalt: Jede Menge weit verzweigter Höhlen voller neuer Monster. Außerdem soll die Erweiterung eine neue Charakter-Klasse für jedes der drei Reiche enthalten. „Catacombs“ soll im Dezember dieses Jahres in den Läden stehen, der Preis ist noch nicht bekannt.



Nichts für Einzelkämpfer: „Dark Age of Camelot“.

Infos bei: Flashpoint AG, Tel. 0211-3380050, www.darkageofcamelot-europe.de

Spellforce – Breath of Winter

Der aus der Kälte kam

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Neue Monster, neue Aufgaben: Sind Sie der richtige Held für diese Welt?

Einst hielt der Winter die ganze Welt in seinem eisigen Griff – bis eines Tages der Drache Aryn, dessen Hauch die Kälte verursacht hatte, beruhigt und in den Schlaf gesungen werden konnte. Doch nun ist der Drache anscheinend wieder aufgewacht, und der Winter kommt zurück. Aber wie soll man ihn wieder beruhigen, wenn kein Mensch mehr weiß, wo er einst geschlafen hatte?

Da kann nur einer helfen – Sie, der heldenhafte Runenkrieger, der sich schon im Hauptspiel bestens bewährt hat. Allerdings müssen Sie mit dieser Spielerweiterung (Add-on) wieder ganz klein anfangen – Ihren möglicherweise extrem erfahrenen Kämpfer aus dem Hauptspiel dürfen Sie leider nicht mit ins neue Abenteuer nehmen. Das Add-on soll nach Herstellerangeben etwa 40 Stunden Spielzeit umfassen und führt Sie in neue Regionen: Außer Sumpflandschaften und Winteridyllen steht auch die feurige Unterwelt der Dämonen auf dem Reiseplan. Dazu gibt es zwei neue Völker: die Eis- und die Feuerelfen. Während Sie die kalte Fraktion selber spielen dürfen, wenn auch nur als zusätzliche Einheiten, sind die „heißen Spitzohren“ Ihre Gegner. Natürlich gibt es auch ein paar neue Monster zum Verhauen. Außer Furcht einflößenden Tiermenschen sind das vor allem Sumpfbewohner mit gesegnetem Appetit auf Helden – und natürlich Dämonen, die mit glühenden Augen und fliegenden Fäusten auf Sie losgehen.



Blau und kühl, aber und nett: Eiselfen kämpfen für das Gute.



Experte für Flügelkämpfe: der Drache Aryn.



Rot, heiß und böse: Die Feuerelfen gehorchen den Dämonen.

Das alles sieht schon jetzt nach einer lohnenden Zusatzpackung für alle Spellforce-Fans aus.

- **Angekündigt für:** Ende Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** steht noch nicht fest
- **Infos bei:** Big Ben Interactive, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim/Erft, Tel. 02271-498590

Shrek 2

Shrekliche Zeiten

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Der liebe Oger und seine Braut mischen das Märchenreich monstermäßig auf

Schluss mit den Flitterwochen für Shrek und Prinzessin Fiona. Die beiden Turteltauben werden von Fionas Eltern unsanft in die Realität zurückgeholt. Denn die Blaublütigen sind mit dem grünhäutigen Schwiegersohn nicht wirklich einverstanden. Sie hetzen ihm den Gestiefelten Kater auf den Hals, der ein gefürchteter Fechtmeister ist.

Doch Shreks Freunde stehen dem Oger auch in dieser schwierigen Lage zur Seite. Zusammen mit Fiona, dem sprechenden Esel und dem Lebkuchenmann bildet er ein unschlagbares Quartett. Gemeinsam ziehen sie durchs Märchenland, und der Spieler kann nach Bedarf von ihren besonderen Fähigkeiten Gebrauch machen. Shrek und der Esel teilen besonders kräftige Schläge und Tritte aus. Fiona vermag kurz die Zeit anzuhalten, damit die Vier etwa schadlos durch einen wilden Rabenschwarm kommen. Und der Lebkuchenmann setzt seine Zuckerstange wie einen Bumerang ein, um weit entfernte Schalter umzulegen.

Ab und zu schließen sich den Freunden auch andere Märchenfiguren an, etwa Rotkäppchen, das Äpfel auf Gegner wirft – oder auf Mausefallen, um die zu entschärfen. Gerade diese Schnappeisen erweisen sich als große Gefahr: In einer Spielstufe lautet Ihr Auftrag, die drei weißen Mäuse sicher zu Aschenputtel zu geleiten. Und gewiss ist nur eins: In dieser verrückten Märchenwelt erleben Sie Ihr blaues Wunder mit grünen Männchen.



Tarnung ist alles: Shrek auf dem Weg durchs Märchenland, im Schlepptau seine treuen Freunde – Fiona, Esel und Lebkuchenmann.



Grüner Star: der Oger Shrek.

- **Angekündigt für:** Juni 2004
- **Preis laut Hersteller:** etwa 60 Euro
- **Infos bei:** Activision Deutschland GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690, www.activision.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Gut Holz: Menschenmassen bestaunen die gewaltige Achterbahn.



Im Schleudergang: Hier verliert so mancher Gast sein Mittagessen.



Schleichfahrt: Die kleinsten Besucher stürmen das Kinderkarussell.



Anschnallpflicht: Gute Aussicht auf Drehwurm und Bergpanorama.



Spartanische Sache: Blick auf die Karte der umkämpften Region.

Roller Coaster Tycoon 3

Und jetzt eine Runde über Kopf

Simulation für PC | Das Leben ist eine Achterbahn: Ring frei zur dritten Runde

Heutzutage schreien sich die Helden vieler Computerspiele die Seele aus dem Leib. Meistens tun sie das, während ihnen ein feindlicher Laserstrahl den Hintern erhitzt. Manchmal aber auch, um akustisch einen Fausthieb auf die eigene Nase zu verarbeiten.

Der letzte Schrei in Sachen Computerspiele scheint „Roller Coaster Tycoon 3“ zu werden: Hier kreischen Menschen in der Achterbahn beim Looping. Oder in der Schiffsschaukel, während sich ihnen der Magen umdreht. Auch das kann unangenehm sein, ist aber erfrischend gewaltfrei.

Und erfrischend neu. Denn Teil drei der beliebten Reihe wurde inhaltlich und optisch komplett überarbeitet. Wichtigste Neuerung ist die dreidimensionale Grafik. Während Sie mit einem der Vorgänger auf dem Bildschirm das grobkörnige Geschehen aus der Vogelperspektive betrachteten, haben Sie nun freie Hand bei der Wahl des Blickwinkels. Auf diese Weise können Sie jeden Parkbesucher aus der Nähe betrachten. Ist ihm nach einer rasanten Fahrt übel? Ist er nach dem Kinderkarussell gelangweilt? Ist er verschreckt, ermüdet, aufgedreht? Seine Mimik liest sich wie ein offenes Buch.

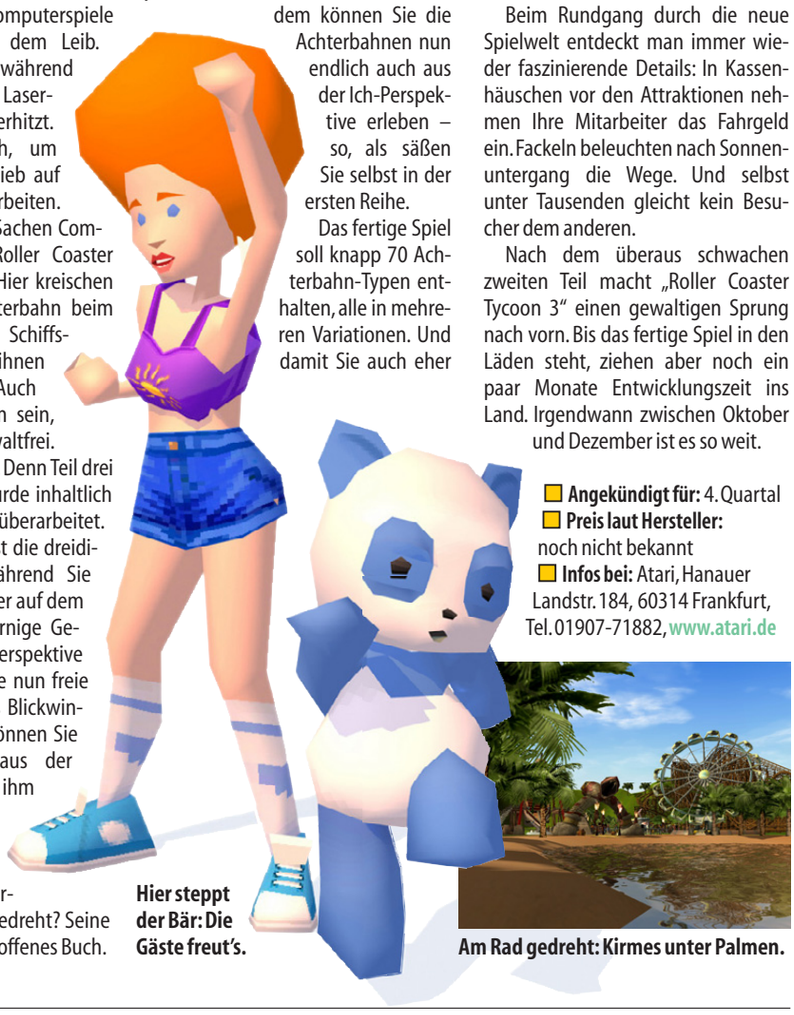
Die 3D-Grafik eröffnet Ihnen zudem weitere Möglichkeiten, die zuvor nicht realisierbar waren. So geht – dank besserer Übersicht – der Bau von Wegen und eigenen Attraktionen jetzt leichter von der Hand. Außerdem können Sie die Achterbahnen nun endlich auch aus der Ich-Perspektive erleben – so, als säßen Sie selbst in der ersten Reihe.

Das fertige Spiel soll knapp 70 Achterbahn-Typen enthalten, alle in mehreren Variationen. Und damit Sie auch eher schreckhaftes Publikum begeistern können, stehen Ihnen Shows und Fahrgeschäfte mit weniger Nervenkitzel zur Verfügung – etwa Interpretationen der Oberthemen Weltraum, Western oder Geisterschloss.

Beim Rundgang durch die neue Spielwelt entdeckt man immer wieder faszinierende Details: In Kassenhäuschen vor den Attraktionen nehmen Ihre Mitarbeiter das Fahrgeld ein. Fackeln beleuchten nach Sonnenuntergang die Wege. Und selbst unter Tausenden gleicht kein Besucher dem anderen.

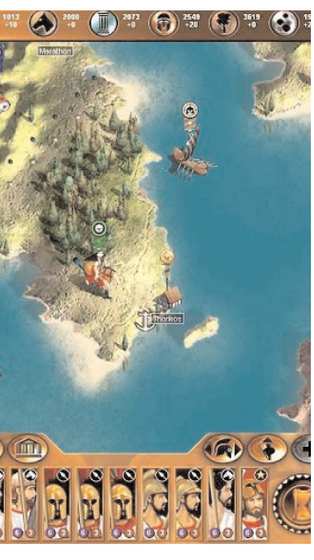
Nach dem überaus schwachen zweiten Teil macht „Roller Coaster Tycoon 3“ einen gewaltigen Sprung nach vorn. Bis das fertige Spiel in den Läden steht, ziehen aber noch ein paar Monate Entwicklungszeit ins Land. Irgendwann zwischen Oktober und Dezember ist es so weit.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Atari, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt, Tel. 01907-71882, www.atari.de



Hier steppt der Bär: Die Gäste freut's.

Am Rad gedreht: Kirmes unter Palmen.



Spartan

Keulen nach Athen tragen

Strategiespiel für PC | Als zäh und nahezu unverwundbar galten in der Antike die Spartaner. Mit diesem kriegserprobten Volk ziehen Sie vom anfangs kleinen Sparta aus, um ganz Griechenland zu erobern. Und das, während Sie zu Hause eigentlich alle Hände voll zu tun hätten: Hungersnöte, Feuersbrünste und Aufstände plagen Ihr kleines Reich.

Aber gerade dann kann ja ein bisschen Expansion nicht schaden. Also schicken Sie Ihre Truppen zu Lande und zu Wasser gen Athen, um die Griechen unter Ihre Keule zu zwingen. Die Strategie ist perfide (und heute noch aktuell): erst mit dem Feind anfreunden, ihn dann ausspionieren, sabotieren und schließlich besiegen.

Per **Netzwerk** S. XXX oder Internet können Sie auch mit einem weiteren Mitspieler um die Vorherrschaft im alten Hellas kämpfen.

- **Angekündigt für:** 14. Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,99 Euro
- **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511 www.thq.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims brechen aus

Sims statt Simsen

Simulation für N-Gage | Raus aus der Stadt, rein ins Landleben: In Sim Valley läuft der Alltag eine Spur langsamer, und die Menschen haben noch ein Herz füreinander. Zu Beginn des Spiels nimmt Sie Opa Haferstich mit offenen Armen in Empfang.

Und weil Sie kein Dach über dem Kopf haben, dürfen Sie es sich in der alten Scheune gemütlich machen. Draußen auf dem Hof stehen ausgemusterte Möbel und Elektrogeräte, mit denen Sie Ihr neues Zuhause einrichten. Zeit zum Abhängen bleibt jedoch keine. Denn Opa Haferstich macht Sie sofort mit dem Farmersleben vertraut: Rasen mähen, Hühner einfangen und alte Traktoren reparieren sind fortan Ihre Aufgaben.

Mit den ursprünglichen Sims für PC hat dieses Spiel keine große Ähnlichkeit mehr. Zwar muss Ihr Sim auch hier Grundbedürfnisse stillen, also für Essen, Schlaf und Sauberkeit sorgen. Anders aber als beim Original ist Ihre Hauptaufgabe im Handy-Spiel jedoch, festgelegte Aufträge zu absolvieren. Nicht zuletzt wegen der gehobenen Bild- und Tonqualität kommt aber auch die neue Spielvariante „gut" weg.



Auf dem Bildschirm des neuen „Nokia N-Gage QD" macht es sich Ihr Sim gemütlich.



Die Tanzbar als soziale Kontaktbörse.



So viel Spaß geht auf keine Kuhhaut.

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



Boarder's Ball

Kugelblitz

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Eine Snowboard-Piste dient diesem ernst zu nehmenden Handy-Flipper als Kulisse. Das Spielprinzip ist bekannt: Eine Kugel ist mit zwei Schlägern in einem Feld zu halten, auf dem 30 Trigger verteilt sind, deren Berührung Punkte bringt. Verfängt sich der Ball in einer der drei schwer zu treffenden Fallen, dann dreht sich für den Spieler ein Glücksrad und entscheidet darüber, welches Extra Ihnen winkt. Möglich sind neue Flipperkugeln oder Bonuspunkte.

Der Bildausschnitt bewegt sich rasant und fast ruckelfrei. Für ein Handyspiel sind Grafik und Ton „gut" gelungen.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3650, 3660, 7650,
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** gut





Das Richtige, wenn Sie eine unruhige Kugel schieben wollen.

Ion Hawk

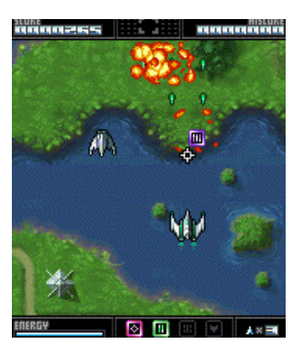
Beschossene Sache

Actionspiel für Java-Handys | Sie heißen Ammadon und sitzen zu Unrecht im Gefängnis. Zum Glück gelingt Ihnen die Flucht. Wenig später hetzen Sie Ihre Verräter mit einem Abfangjäger.

Die Handlung ist wie bei allen Actionspielen dieser Machart vor allem eines: absolut unsinnig. Letztlich läuft alles darauf hinaus, dass Sie in einer Tour auf alles ballern, was sich bewegt. Ihre Reise führt stets geradeaus. Ausweichmanöver sind zwar möglich, allerdings nur sehr beschränkt. Drei groß angelegte Welten warten auf den Spieler, jede davon unterteilt in drei Spielstufen. Extrawaffen, besonders jene mit automatischer Zielerfassung, erleichtern den Beschuss von Luft- und Bodenzielen. Besitzer des Nokia 3650 haben wegen der runden Zifferntastenanordnung Probleme mit der Bedienung, für alle anderen Handys ist das Spiel jedoch wirklich „gut" geeignet.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3300, 3568, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage; Sharp GX 10, GX 10i, GX 20; Motorola V300, V500, V525, V600; Sagem V-65; Alcatel 735i
- **Infos bei:** Mobile Scope AG, Am Meerkamp 19, 40667 Meerbusch, Tel. 02132/1370, www.mobilescope.com
- **Urteil:** gut





Alles Schlechte kommt von oben.

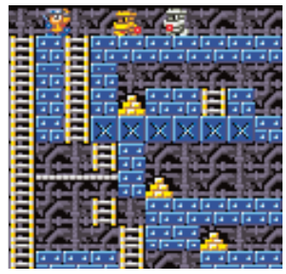
Lode Runner

Grabenkämpfe



Actionspiel für Java-Handys | „Lode Runner" sorgte bereits vor vielen Jahren auf den damaligen Heimcomputern für Furore. Jetzt wird es für farbige Mobiltelefone reanimiert. Endlich können Sie also auch unterwegs mit Ihrer Spielfigur durch Labyrinthe jagen, auf der Suche nach wertvollen Schätzen. Natürlich sind Sie nicht allein unterwegs: Auch eine Vielzahl von Banditen interessiert sich für Ruhm und Reichtum, will Ihnen deshalb an den Kragen.

Ihre effektivste Waffe im Kampf gegen die Bösewichte ist die Schaufel. In Windeseile graben Sie Löcher in den Boden, die sich nach wenigen Sekunden von selbst wieder schließen. Wer sich also nicht rechtzeitig aus dem Loch befreien kann, segnet auf unangenehme Weise das Zeitliche. Das Buddeln dient jedoch nicht nur Verteidigungszwecken: Oft ist es die einzige Möglichkeit, die Schätze an den entlegensten Stellen einzusammeln. Die 60 kniffligen und abwechslungsreichen Aufträge bieten selbst nach mehreren Tagen noch „sehr guten" Spielspaß.



Turbulente Jagd nach Schätzen – dieses Spiel ist ein Schatz.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage; Sharp GX 10, GX 20; Motorola V300, V600; Samsung E700; Sony Ericsson T610, T630
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** sehr gut



Ashen

Kleinkrieg

Actionspiel für N-Gage | Es stürmt, mythische Wesen greifen an, Chaos breitet sich aus. Jeder flieht aus Seven River. Nur Sie suchen noch nach Ihrer verschollenen Schwester. Mit neun Waffen kämpfen Sie sich durch die acht großen Spielstufen, erschießen dabei außerirdisch anmutende Gegner und lösen Rätsel.

Ein Rätsel bleibt indes ungelöst: Wie kann ein solches Spiel auf einem so kleinen Gerät funktionieren? Anwort: nicht wirklich. Die Grafik ist grobkörnig, stockende Steuerung macht das Zielen nervtötend schwer. Trotz mitreißendler Handlung kommt „Ashen" so leider nur auf ein „ausreichendes" Gesamtergebnis.

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



Hier haben Sie kein leichtes Ziel.

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Breakdown	XBOX	18. Juni 2004
Deadly Skies	PS2	Mai 2004
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	PC PS2 XBOX CUBE GBA	4. Juni 2004
Joint Operations – Typhoon Rising	PC	18. Juni 2004
Obscure	PC PS2 XBOX	17. Juni 2004
Shadow Ops Red Mercury	XBOX	24. 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
Tom Clancy's Rainbow Six 3	CUBE	24. Juni 2004
True Crime – Streets of L.A.	PC	Mai 2004
ABENTEUER		
Boktai – The Sun is in Your Hand	GBA	Mai 2004
Crime Scene Investigation 2 – Dark Motives	PC	13. Mai 2004
Cy Girls	PS2	Mai 2004
Forever Worlds	PC	Juni 2004
Pokémon Colosseum	CUBE	19. Mai 2004
The Suffering	PS2 XBOX	2. Quartal 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Asterix & Obelix XXL	PC CUBE GBA	21. Juni 2004
Donkey Kong Country 2	GBA	24. Juni 2004
Shrek 2	PC PS2 XBOX CUBE GBA	Mitte Juni 2004
Sonic Advance 3	GBA	Mitte Juni 2004
MANAGERSPIEL		
Kicker Manager 2004	PC	11. Juni 2004
MUSIKSPIEL		
Singstar	PS2	9. Juni 2004
RENNSPIELE		
Driver 3	PS2 XBOX	1. Juni 2004
Fast & Furios	PS2 XBOX	Juni 2004
Formel 1 2004	PS2	Juni 2004
Gran Turismo Prologue	PS2	26. Mai 2004
ROLLENSPIELE		
Champions of Norrath	PS2	27. Mai 2004
Hack Vol. 2	PS2	17. Juni 2004
Phantasy Star Online 3 – C.A.R.D. Revolution	CUBE	13. Mai 2004
Spellforce – Breath of Winter	PC	Juni 2004
URU – The Complete Chronicles	PC	24. Juni 2004
SPORTSPIELE		
Athen 2004	PS2	30. Juni 2004
Mario Golf Toadstool Tour	CUBE	17. Juni 2004
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	PS2	26. Mai 2004
World Championship Pool	PC PS2 XBOX CUBE	Juni 2004
STRATEGIESPIELE		
Battlefield 1942 – The WW2 Anthology	PC	21. Mai 2004
Besieger	PC	Mai 2004
Gorky Zero – Beyond Honor	PC	Juni 2004
Pillage	PC PS2 XBOX CUBE	Juni 2004
Silent Storm Add On	PC	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

MSI: Zum Zweiten

Einige Grafikkarten-Hersteller, zum Beispiel Terra Tec, Creative Labs und Asus, löten nicht mehr ausschließlich **Grafikprozessoren** S. 164 von Nvidia auf ihre Produkte, sondern auch solche von ATI. Zu dieser Doppelstrategie entschloss sich jetzt auch der taiwanesische Elektronikkonzern MSI. Erste Grafikkarten der neuen Linie, bestückt mit den ATI-Prozessoren „Radeon 9200 SE", „Radeon 9600 SE" und „Radeon 9800 Pro", werden im Mai erwartet. Die Verkaufspreise stehen noch nicht fest.



Trend zum Zweit-Chip: MSI mit ATI.

www.msi-technology.de

Elsa: Zum Dritten

Der Grafikkartenspezialist Elsa musste Anfang 2003 Insolvenz anmelden. Dann wurde am 1. August 2003 die Neue Elsa AG gegründet – und scheiterte bereits im März 2004 wieder. Nun der dritte Anlauf: Nicht mehr in Aachen, dem ehemaligen Firmensitz, sondern im fernen Taiwan wurde kürzlich die Elsa Technology gegründet. Deren europäisches Hauptquartier soll im deutschen Würselen entstehen.



Wiederholung: Elsa ist zurück.

www.elsa.com

Nintendo: Zur Hälfte

Der Konsolen-Hersteller Nintendo hat seine aktuellen Geschäftszahlen vorgelegt: Danach brach der Gewinn um mehr als die Hälfte ein – von 525 auf 257 Millionen Euro. Als Grund nannte das Unternehmen die Stärke der japanischen Währung Yen. Nintendo hat laut eigenen Angaben in Deutschland seit Markteinführung 530 000 Gamecubes, 600 000 Gameboys Advance SP und 1,25 Millionen Gameboys Advance verkauft.



Würfelspiel: müde Nintendo-Bilanz.

www.nintendo.de

Speed Link Xanthos Wireless 5.1 Home Cinema

Aktuelles vom Hörfunk

Lautsprecher für PC | Das neue Boxensystem „Speed Link Xanthos Wireless 5.1 Home Cinema" besteht aus fünf Hochtönern, einer separaten Bassbox und einer drahtlosen Fernbedienung. Das ist soweit nichts Besonderes. Aber: Für die beiden Hintergrundlautsprecher müssen keine Anschlusskabel quer durchs Arbeits- oder Wohnzimmer verlegt werden. Die rückwärtigen Boxen empfangen ihre Tonsignale nämlich per Funk von einem Sender an den Frontlautsprechern. Ganz von der Leine werden sie aber nicht gelassen, denn sie müssen über das mitgelieferte Netzteil mit Strom versorgt werden.

- **Angekündigt für:** Mitte Mai 2004
- **Preis laut Hersteller:** 399 Euro
- **Infos bei:** Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com



Aus der Luft gepfiffen: Die rückwärtigen Boxen des neuen Surround-Systems von Speedlink werden per Funk mit Tonsignalen versorgt.

Nokia N-Gage QD

Erweitertes N-Gagement

Auf Diät gesetzt: neues „N-Gage QD" mit weniger Funktionen.



Noch im Spiel: Das Original „N-Gage" ist weiterhin erhältlich.



Spiele-Handy | Im vergangenen Jahr startete das finnische Unternehmen Nokia den Verkauf der mobilen Spielekonsole N-Gage (siehe Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2003), und zwar mit nur mäßigem Erfolg. Das neue Modell „N-Gage QD" soll dem Absatz nun endlich auf die Sprünge helfen. Die Technik des Gerätes basiert auf dem Vorgängermodell. An der Bildqualität dürfte sich also nicht viel verändert haben. Lediglich die Darstellung von Farben und Kontrasten ist laut Nokia verbessert worden. Leider wurde der kleine Bildschirm bei dieser Gelegenheit nicht entspiegelt, obwohl das dringend notwendig wäre. Auch blieb die Wiedergabe auf lediglich 4096 statt der heute schon fast gängigen 65 536 Farben beschränkt.

Die Änderungen sind eher kosmetischer Natur: N-Gage QD ist etwas kleiner, Radio und **MP3** S. 164 -Spieler sind entfallen. Mit einer Akkuladung sollen statt vier bis zu zehn Stunden Spielzeit möglich sein. Wichtig: Zum Wechseln eines Spielmoduls müssen Sie das Gerät nicht mehr öffnen und den Akku herausnehmen. Es gibt jetzt einen frei zugänglichen Einschub an der Seite. Teamspiel oder Wettkampf sind für maximal vier N-Gage-QD-Spieler möglich – und zwar drahtlos per **Bluetooth** S. 164 .



Raus aus der Abstellkammer: Mit dem „N-Gage QD" möchte Nokia den Absatz seines Mobilkonsolensystems endlich ankurbeln.

Wer mit dem Gerät telefonieren möchte, muss sich dazu nicht mehr albern verrenken. Das neue Spiele-Handy wird ans Ohr gehalten wie jedes normale Mobiltelefon. Übrigens: In Amerika können Sie mit dem N-Gage QD nicht telefonieren (es ist kein **Triband** S. 164 -Handy) – das geht nur mit dem auch weiterhin erhältlichen „alten" N-Gage.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 199,99 Euro (ohne Kartenvertrag)
- **Infos bei:** Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.nokia.de

U.S. Robotics Wireless Gaming Adapter & Ethernet Bridge

Konsolenspiel ohne Fesseln

Zubehör für Playstation 2 und Xbox | Der „Wireless Gaming Adapter & Ethernet Bridge" vom Elektronikunternehmen U.S. Robotics soll es ermöglichen, Spielekonsolen wie die Playstation 2 oder Xbox in ein bestehendes **Wireless LAN** S. 164 einzubinden. Damit wäre es möglich, über den drahtlosen Internet-Zugang gegen oder mit anderen Teilnehmern zu spielen. Voraussetzungen sind natürlich ein **Breitbandanschluss** S. 164 und ein **Netzwerkadapter** S. 164 für die Konsole – der wird übrigens bei der Installation des Wireless Gaming Adapter & Ethernet Bridge nicht blockiert, denn das Gerät hat einen weiteren Netzwerkanschluss. So können Sie beispielsweise mit einer Xbox-Konsole am Internet-Spiel teilnehmen und bei Bedarf eine weitere Xbox per Netzwerkkabel mit der ersten verbinden, um zur Abwechslung mal eine Online-Pause einlegen und dann gegen einen Freund im selben Raum Rennen fahren zu können.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 79,90 Euro
- **Infos bei:** U.S. Robotics GmbH, Freischützstr. 77, 81927 München, Tel. 089-99249340, www.usr.com



Der Draht ist ab: Adapter für kabelloses Konsolen-Netz.

Leadtek My Digibank

Digibank – so leicht geht das

Externe Festplatte für PC | Auf engstem Raum hat das Unternehmen Leadtek eine Festplatte mit einer Kapazität von 1,5 **Gigabyte** S. 164 untergebracht: „My Digibank“ misst nur 7,8 mal 5,4 mal 1,3 Zentimeter, fasst aber bis zu zwei komplette Spiele (je nach deren Größe) oder einen 120-Minuten-Spielfilm im **MPEG-4** S. 164 -Format oder bis zu 400 **MP3** S. 164 -Musiktitel. Die kleine Festplatte wird per **USB** S. 164 -Anschlusskabel mit dem Computer verbunden und „versteht“ sowohl **USB 1.1** S. 164 als auch **USB 2.0** S. 164 .

Angekündigt für: Mitte Mai 2004
Preis laut Hersteller: 159 Euro
Infos bei: Leadtek GmbH, Schönwalder Allee 26, 13587 Berlin, Tel. 040-25170704, www.leadtek.com



Offenes Bankgeheimnis: Die Leadtek-Festplatte im Kreditkartenformat hütet beachtliche Datenmengen.

Speed Link Backlight Keyboard

Ein leuchtendes Beispiel

Für helle Knöpfe: PC-Tastatur mit Innenbeleuchtung.



Tastatur für PC | Gespielt wird nicht selten in dunklen Räumen. Die Folge: Knöpfe auf der Tastatur sind nur schwer zu erkennen. Die Firma Jöllenbeck hat das Problem erkannt und behoben. Die Tasten des „Speed Link Backlight Keyboard“ werden nämlich von innen beleuchtet und sind daher selbst beim nächtlichen Spiel ohne Fremdlicht gut zu unterscheiden. Außer den Standardtasten hat das illuminierte Keyboard Zusatzknöpfe, die beispielsweise den Start des Internet-Zugangs- oder E-Mail-Programms mit nur einem Fingerdruck ermöglichen.

Angekündigt für: Mitte Mai
Preis laut Hersteller: 29,99 Euro
Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com

SCM Chipdrive Smartcard Office 2.1

Ihr privater Sicherheitsdienst

Zubehör für PC | Mit dem „Chipdrive Smartcard Office 2.1“ von SCM sollen Sie Ihren PC vor unbefugter Benutzung schützen können. Dazu wird zunächst der mitgelieferte Kartenleser mit dem **USB** S. 164 -Anschluss des Computers verbunden. Ebenfalls im Paket sind eine Chipkarte in EC-Karten-Größe und ein Programm, mit dessen Hilfe sich Passwörter für den Rechner, für einzelne Programme oder Verzeichnisse anlegen lassen. Ferner können Sie ein so genanntes Profil erstellen, um alle benötigten Passwörter (beispielsweise für Datenbanken, Kalender und Dateien) auf der Chipkarte abzulegen. Nur wer die Karte dabei hat, hat dann vollen Zugriff auf die geschützten Bereiche des Computers.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 89,95 Euro
Infos bei: SCM Microsystems GmbH, Oskar-Messter-Str. 13, 85737 Ismaning, Tel. 01805-666 830, www.chipdrive.de



Eintritt für Unbefugte verboten: Persönliche Chipkarte und Lesegerät von SCM sichern Ihren Computer gegen Fremdzugriff.

NEC Computer Packard Bell I-Xtreme

Computer im weißen Haus

Computer | Neueste Technik, verpackt in einem hochwertigen Gehäuse – und das alles zu einem akzeptablen Preis. So beschreibt das Unternehmen NEC Computers den neuen PC „Packard Bell I-Xtreme“. Ein paar Eckdaten: **Hauptprozessor** S. 164 ist ein „Intel Pentium 4“ mit einer **Taktfrequenz** S. 164 von drei **Gigahertz** S. 164 . Die Grafikkarte ist mit dem **Grafikprozessor** S. 164 „ATI Radeon 9600“ bestückt und hält 128 **Megabyte** S. 164 **Grafikspeicher** S. 164 bereit. Ferner sind 512 **Megabyte** S. 164 **Arbeitsspeicher** S. 164 , eine 160-**Gigabyte** S. 164 -Festplatte, **Netzwerkkarte** S. 164 und analoges **Modem** S. 164 an Bord. Außerdem gibt's serienmäßig einen Speicherkartenleser für alle gängigen Formate und einen **DVD** S. 164 -Brenner, der Leer-DVDs fast aller verbreiteten Typen mit Daten beschreiben kann (außer **DVD-RAM** S. 164). Ein DVD-ROM-Laufwerk als „Lesekraft“ ist zusätzlich dabei. Das Ganze präsentiert sich in einem glänzend weißen Gehäuse mit grau abgesetzten Kanten, das sich bei Bedarf ohne Werkzeug mit nur einem Handgriff öffnen und schließen lässt.



Weiße Schale, smarter Kern: NEC-PC „Packard Bell I-Xtreme“.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 899 Euro
Infos bei: NEC Computers GmbH, Rolandstr. 1 a, 34131 Kassel, Tel. 0561-935250, www.nec-computers.de

Meldungen

Daten schreiben

NEC-Computers hat einen **USB** S. 164 -Speicher im Angebot, der in einem Kugelschreiber untergebracht ist. Der „Packard Bell 128 MB USB Pen“ fasst bis zu 128 **Megabyte** S. 164 Daten, kleinere Spiel- und Arbeitsprogramme, kostet 59 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.nec-computers.de



Wörtlich genommen: Speicherstift.

Mäuschen spielen

Speziell PC-Spielern empfiehlt die Firma Logitech ihre neue Maus: Die blau schimmernde „MX 510“ hat acht Bedientasten und ein Scroll-Rad. Wie heute üblich, werden die Mausbewegungen von einer Mini-Kamera erfasst und ausgewertet, und zwar laut Logitech mit höchster Präzision. Im Handel ist die MX 510 ab sofort für 44,99 Euro.
www.logitech.de



Blaue Maus: „Logitech MX 510“ für flinkes Spiel am PC.

Notebook tragen

Crumpler präsentierte kürzlich eine robuste Tasche für tragbare Computer. Die „Wack-o-phone“ besteht aus einem Stoff, der sechs Mal widerstandsfähiger als Baumwolle und doppelt so fest wie Nylon sein soll. Die Tragegurte sind aus einem Material gefertigt, das aus der Schwerindustrie stammt und daher besonders reiß- und zugfest ist. Crumpler verspricht überdies „außerordentlich schlagfeste“ Verschlüsse, die auch rohen Kräften widerstehen. Beste Voraussetzungen also für den Einsatz unter widrigen Bedingungen. Wack-o-phone kostet 120 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.crumpler.de



Stabilitätspack: Robuste Tasche für Notebook-Transport.



Schattenspiel

Mitte April präsentierte Nvidia, amerikanischer Hersteller von Grafikprozessoren, in der Schweiz sein neuestes Produkt: Der „Geforce 6800 Ultra" soll dem kanadischen Konkurrenten ATI zeigen, wo's langgeht. COMPUTER BILD SPIELE hat bereits das Referenzmuster einer mit diesem Prozessor ausgerüsteten Grafikkarte getestet

Hinter den Kulissen der Computermesse CeBIT wurde der Prozessor bereits ausführlich vorgeführt. Nvidia versprach seinerzeit, den Geforce 6800 Ultra mit aktiver Kühlung auf eine Grafikkarte zu löten, die den **PCI** S.164 -Einschub neben dem **AGP** S.164 -Steckplatz nicht belegt. Leider ist das nicht gelungen – schade drum.



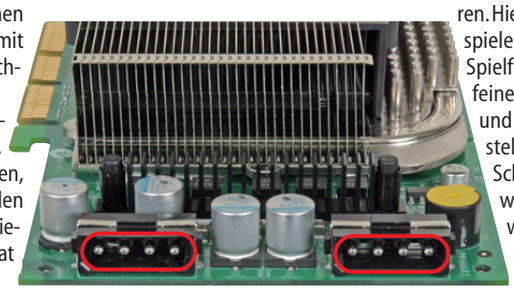
Dickes Ding: Die Grafikkarte blockiert einen zweiten Steckplatz.

Zweiter Kritikpunkt: Der **Grafikprozessor** S.164 verbraucht so viel Strom, dass er über zwei Anschlüsse auf der Grafikkarte mit Energie versorgt werden muss. Sind im PC die beiden benötigten Kabel nicht vorhanden, so benötigen Sie eine Verzweigung (so genanntes Y-Kabel). Zudem empfiehlt Nvidia für störungsfreien Betrieb ein Netzteil mit stolzen 480 Watt Leistung. Zwar lief die Referenzkarte auch auf den drei Testrechnern der Redaktion (mit 250-, 300- und 350-Watt-Netzteilen) stabil. Ob die Stromversorger jedoch einen wochenlangen Dauertest mit dem hungrigen Prozessor durchhalten würden, ist zweifelhaft.

Der Einbau ist Standard: Karte in den Rechner einsetzen, freie Stromanschlüsse suchen, mit der Grafikkarte verbinden und dann den Monitor anschließen. Die Referenzkarte hat gleich zwei **DVI** S.164 -Ausgänge. Wer einen Monitor mit **VGA** S.164 -Ausgang hat, braucht einen entsprechenden Adapter. Den werden die Grafikkarten-Hersteller nach aller Erfahrung wohl ihren Produkten beilegen. Oder sie ersetzen einfach einen der beiden DVI-Ausgänge durch eine herkömmliche VGA-Buchse.

PC starten, Steuerungsprogramm (Treiber) installieren – auch an dieser Prozedur hat sich nichts geändert. Was taugt der neue Geforce 6800 Ultra beim Spielen? COMPUTER BILD SPIELE hat die Referenzkarte in drei verschiedene Computer mit unterschiedlichen **Hauptprozessoren** S.164 (siehe Tabelle rechts) eingebaut. Anschließend wurde die Geschwindigkeit mit den Spielen „Giants", „Halo", „X2 – Die Bedrohung" und „Jedi Knight 2" gemessen. Das Resultat: Noch nie hat die Redaktion im Labor derart rasantes Tempo erlebt. Die Grafikkarte ging mit „guter" Eilfertigkeit zur Sache.

Nvidia hat auch an die Spiele der nächsten Zukunft gedacht: Anspruchsvolle künftige Grafiken sollen in bester Bildqualität dargestellt werden. Zu diesem Zweck „versteht" der Geforce 6800 „Shader Model 3.0". Dieses Steuerungsprogramm von Microsoft (ein Teil von **Direct-X** S.164 Version 9) soll es den Programmierern von Spielen ermöglichen, Objekte und Figuren mit feinen Schatten zu versehen sowie Beleuchtungseffekte mit hoher Originaltreue zu realisieren. Hier ein paar Beispiele: Die Haut von Spielfiguren könnte feiner, mit Narben und Poren dargestellt werden. Schatten bewegter Helden würden naturgetreu in der Umgebung abgebildet. Lara Croft könnte „echte" dunkle Haare tragen – nämlich mehrere tausend statt der bisherigen „Blockfrisur" –, und die würden auch noch je nach Lichteinfall unterschiedlich schimmern. So viel Lebensechtheit erfordert jedoch erheblichen Programmieraufwand. Erste Spiele mit solchen Effekten sind daher nicht vor 2005 zu erwarten.



Viel Verbrauch: Der Strombedarf des „Geforce 6800 Ultra" muss über zwei Anschlüsse (Kreise) gedeckt werden.

Fazit: Mit seiner enormen Geschwindigkeit hat sich der Nvidia Geforce 6800 Ultra an die Spitze der schnellsten Grafikprozessoren gesetzt. Und auch für die nächsten Jahre ist er gut gerüstet. COMPUTER BILD SPIELE ist gespannt auf die ersten fertigen Serien-Grafikkarten und hält Sie auf dem Laufenden. Preise nannte Nvidia übrigens auch schon: Um die 550 Euro werden die Geforce-6800-Ultra-Grafikkarten kosten. Später soll es eine abgespeckte Version (Geforce 6800) für immer noch stolze 350 Euro geben. Wo viel Licht ist, gibt's eben auch Schatten.

Testergebnisse im Detail

MODELL		GEFORCE 6800 ULTRA	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Nvidia	Note
INSTALLATION			
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (66,5395 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (44,7447 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation **insgesamt**	**5,4%**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**
BILDQUALITÄT			
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.164 , **Open GL** S.164 überprüft)	4%	beide	1,00
Neueste Direct-X-Version wird unterstützt (überprüft)	3,6%	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (200 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl Bildpunkte, überprüft)	5%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildqualität **insgesamt**	**16,6%**		**1,00**
GESCHWINDIGKEIT[1]			
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (ohne **FSAA** S.164 und ohne Anisotropische **Filterung** S.164 , gemessen)	10%	hoch (46 Bilder pro Sekunde)	2,25
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne Anisotropische Filterung, gemessen)	10%	sehr hoch (71 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne Anisotropische Filterung, gemessen)	10%	sehr hoch (76 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1GHz (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	10%	etwas niedrig (32 Bilder pro Sekunde)	3,49
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	10%	hoch (48 Bilder pro Sekunde)	2,04
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	10%	hoch (49 Bilder pro Sekunde)	1,97
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)	6%	sehr hoch (145 Prozent)	1,00
3D Mark 03 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne Anisotropische Filterung/mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	10 720 Punkte/2279 Punkte	
Aquamark 3 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne Anisotropische Filterung/mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	47 115 Punkte/18 326 Punkte	
Geschwindigkeit **insgesamt**	**66%**		**1,87**
ANSCHLÜSSE			
Composite S.164 (überprüft)	2%	nein	6,00
S-Video S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	1%	nein	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	3%	ja (zwei)	1,00
Anschlüsse **insgesamt**	**8%**		**3,38**
SONSTIGES			
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Grafikprozessor (Hersteller, Modell und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	Nvidia Geforce 6800 Ultra, 400 **Megahertz** S.164	
Grafikspeicher (Größe, Art und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	256 **Megabyte** S.164 **GDDR3** S.164 , 550 Megahertz	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Integrated	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Integrated	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.10.60.72 (Detonator 60.72)	
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0%	Windows XP	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	keins	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	keins	
Sonstiges **insgesamt**	**2%**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		
TESTERGEBNIS*		**gut**	**2,12**

*keine Preis-/Leistungs-Note, da die Karte so nicht in den Handel kommt [1]gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.164 und 32 **Bit** S.164 **Farbtiefe** S.164

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Stecken und spielen

Die Steckdosen in der Wohnung sind nicht mehr nur für die Energieversorgung elektrischer Geräte da. Mit passenden Apparaten lässt sich die 230-Volt-Leitung auch als Verkabelung eines PC-Netzwerks nutzen. COMPUTER BILD SPIELE hat zwei Modelle getestet

Die Redaktion hat das „Devolo Microlink Starterkit Ethernet/Ethernet" mit dem „NEC Packard Bell Net 2 Plug" verglichen. Beide Pakete sind für die Vernetzung von jeweils zwei Rechnern ausgelegt.

Ein Anwendungsbeispiel: Der Familienvater hat seinen Arbeitscomputer im Keller, der Sohn seinen Spiele-PC im Kinderzimmer unterm Dach. Die Geräte werden dann bequem per Hausstromnetz verbunden, lästiges Strippenziehen entfällt. Auch die Alternative, ein – oft instabiles – Funknetzwerk (**Wireless LAN** S.164) aufzubauen, kann da nicht mithalten.

Allerdings sollten Sie beachten: Für die Installation des Devolo-Geräts benötigen Sie in jedem Rechner eine Netzwerkkarte. NEC setzt das nicht voraus: Packard Bell Net 2 Plug wird einfach mit den **USB** S.164 -Anschlüssen der beiden Computer verbunden.

Die Installation beider Testkandidaten verläuft sehr ähnlich: Gerät in die Steckdose stecken und anschließend über die mitgelieferten USB- beziehungsweise Netzwerkkabel mit den Rechnern verbinden. Jetzt noch Steuerungsprogramme (Treiber) installieren und Passwörter für den sicheren Datenaustausch vergeben – schon können die Computer im Duett spielen.

Beide Hersteller versprechen Datenübertragungs-Geschwindigkeiten bis zu 14 **Megabit** S.164 pro Sekunde. Aber selbst unter idealen Bedingungen (zwei Rechner in einem Raum, nur zwei Meter Stromleitungslänge) wird dieses Tempo nicht annähernd erreicht. Das Prüf- und Zulassungszentrum für Telekommunikation (PZT) hat lediglich um die fünf Megabit pro Sekunde gemessen (siehe „Testergebnisse im Detail" rechts oben) – das ist nur wenig mehr als ein Drittel der Herstellerangabe und damit allenfalls „ausreichend". Dennoch: Fürs Netzwerk-Spiel reicht dieses Tempo völlig aus. Und die Reaktionszeit (Fachwort für Profis: Ping) beider Geräte erwies sich als „sehr gut".

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Testsieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL		MICROLINK STARTERKIT ETHERNET/ETHERNET		PACKARD BELL NET 2 PLUG STARTER PACK	
					
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Devolo		NEC Computers	
SERVICE					
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3,0%	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,0%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,0%	01805-338656 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-258189 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,0%	Deutsch (www.devolo.de)	1,00	Englisch (www.packardbell.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	0241-1827979 (0,122 €/Min.)	-	0561-935250 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,0%	0241-1827999 (0,122 €/Min.)	-	0561-9352530 (0,122 €/Min.)	-
Service **insgesamt**	**7,0%**		**1,85**		**2,99**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	etwas kompliziert	3,00	etwas kompliziert	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (15,6181 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (38,1215 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0,4915 Megabyte)	1,70	ja (36,5855 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation **insgesamt**	**5,4%**		**2,85**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,0%**	ausführlich	**2,00**	sehr knapp	**5,00**
DATENÜBERTRAGUNG					
Maximale Geschwindigkeit beim Senden (in einem Raum, zwei Meter Stromleitungslänge, gemessen)	8,0%	niedrig (5,5 **Megabit** S.164 pro Sekunde)	3,96	niedrig (4,8 Megabit pro Sekunde)	4,20
Maximale Geschwindigkeit beim Empfangen (in einem Raum, zwei Meter Stromleitungslänge, gemessen)	8,0%	niedrig (5,5 Megabit pro Sekunde)	3,96	niedrig (4,8 Megabit pro Sekunde)	4,20
Durchschnittliche Geschwindigkeit beim Senden (15 Meter Stromleitungslänge, gemessen)	8,0%	niedrig (5,4 Megabit pro Sekunde)	3,99	niedrig (4,5 Megabit pro Sekunde)	4,30
Durchschnittliche Geschwindigkeit beim Empfangen (15 Meter Stromleitungslänge, gemessen)	8,0%	niedrig (5,4 Megabit pro Sekunde)	3,99	niedrig (4,5 Megabit pro Sekunde)	4,30
Übertragungsgeschwindigkeit manuell einzustellen (überprüft)	3,0%	nein	6,00	nein	6,00
Reaktionszeit (Ping, gemessen)	7,6%	sehr hoch (1 Millisekunde)	1,00	sehr hoch (1 Millisekunde)	1,00
Datenübertragung **insgesamt**	**42,6%**		**3,59**		**3,79**
AUSSTATTUNG					
Steuerungsprogramme für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (Treiber, überprüft)	3,0%	Windows 98 SE, ME, 2000 und XP	2,00	Windows 98 SE, ME, 2000 und XP	2,00
Zusätzliche Netzwerkanschlüsse (überprüft)	2,0%	keine	6,00	keine	6,00
Zusätzliche Anschlussbuchsen (überprüft)	2,0%	keine	6,00	keine	6,00
Kontrollleuchten am Gerät (überprüft)	1,0%	sehr viele (10/100, LINK, ACT, COL, Power)	1,00	sehr viele (COL, ACT, LNK)	1,00
Anschlusskabel zum PC (Länge, gemessen)	3,0%	sehr lang (3,1 Meter)	1,00	kurz (1,5 Meter)	4,00
Art des Anschlusses an den Computer (überprüft)	0,0%	Netzwerkanschluss	-	USB (unterstützt Versionen 1.1 und 2.0)	-
Ausstattung **insgesamt**	**11,0%**		**3,09**		**3,91**
SICHERHEIT, STÖRFESTIGKEIT UND UMWELT					
Schutz durch Datenverschlüsselung (überprüft)	5,0%	ja	1,00	ja	1,00
Geräte kommunizieren miteinander, wenn sie an verschiedene Polleiter (Phasen) angeschlossen sind (überprüft)	4,0%	ja	1,00	ja	1,00
Stromzähler funktioniert als Barriere (überprüft)	4,0%	ja	1,00	ja	1,00
Übertragungsfrequenzen können im Störfall manuell geändert werden (überprüft)	3,0%	nein	6,00	nein	6,00
Empfindlichkeit gegen Störungen durch andere Elektrogeräte (überprüft)	4,0%	sehr gering	1,00	sehr gering	1,00
Eigene Störausstrahlung (Auswirkungen auf andere Elekrogeräte, überprüft)	4,0%	keine	1,00	keine	1,00
Stromverbrauch (gemessen)	5,0%	gering (7,0 Watt, 3,5 Watt pro Gerät)	2,00	sehr gering (2,5 Watt, 1,25 Watt pro Gerät)	1,00
Sicherheit, Störfestigkeit und Umwelt **insgesamt**	**29,0%**		**1,69**		**1,52**
SONSTIGES					
Gerät arbeitet mit Produkten anderer Hersteller zusammen (überprüft)	3,0%	ja (getestet mit Packard Bell Net 2 Plug Starter Pack)	1,00	ja (getestet mit Microlink Starterkit Ethernet/Ethernet)	1,00
Abmessungen (Höhe x Breite x Tiefe, gemessen)	0,0%	6,6 x 4,1 x 8,2 Zentimeter	-	5,5 x 2,9 x 7,7 Zentimeter	-
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0,0%	zwei Netzwerkanschlusskabel	-	zwei USB-Anschlusskabel, Spiel „RS 3"	-
Sonstiges **insgesamt**	**3,0**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,71**		**3,03**
Abwertung		zwei Netzwerkkarten erforderlich	+0,20		
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,91**	**befriedigend**	**3,03**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		**129,90 €**		**149,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand)*		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-/Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,91 x 129,90 = 378,01 = befriedigend		3,03 x 149,00 = 451,47 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Zu gering ist die gemessene Übertragungsgeschwindigkeit jedoch, wenn Sie beispielsweise ein **DVD** S.164 -Video auf einem Rechner starten und es am Bildschirm des zweiten Computers anschauen möchten. Dafür benötigen Sie mindestens acht, besser zehn Megabit pro Sekunde.

Fazit: Beide Pakete haben ihre Vor- und Nachteile und lieferten sich in diesem Test ein knappes Rennen. Das Devolo-Gerät überzeugt mit etwas höheren Übertragungsraten, setzt aber zwei konfigurierte Netzwerkkarten voraus. Das NEC-Modell braucht die nicht, überträgt Daten aber etwas langsamer. Insgesamt liegt das „befriedigende" Devolo Microlink Starterkit Ethernet/Ethernet knapp vorne.

Und so funktioniert die Technik: Ein Strom-Netzwerk nutzt die vorhandenen Elektroleitungen zwischen Zähler und Steckdosen für die Vernetzung von Computern. Der Hausstrom wird dabei mit speziellen **Frequenzen** S.164 überlagert, die für den Datenaustausch zwischen den Rechnern benötigt werden. Der Stromzähler dient als Barriere innerhalb eines Hauses oder einer Wohnung und verhindert so, dass Sie ungewollt mit Ihrem Nachbarn „Kontakt aufnehmen".

Wichtiger Hinweis: Spielekonsolen vom Typ Xbox haben zwar einen Netzwerkanschluss, können mit den hier getesteten Geräten jedoch nicht verbunden werden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Sacred

Gerade mal vier Wochen nach seiner Veröffentlichung wurde das Rollenspiel „Sacred" vom Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) mit Gold für mehr als 100 000 verkaufte Exemplare ausgezeichnet. Bereits wenige Tage nach dem Verkaufsstart war das PC-Spiel ausverkauft. Hersteller Take 2 reagierte schnell und ließ 70 000 Exemplare nachproduzieren. COMPUTER BILD SPIELE hat Sacred in Ausgabe 4/2004 getestet. Urteil: „gut".

Verlierer

Sega

Die amerikanische Kommission für Gleichberechtigung EEOC (Equal Employment Opportunity Commission) hat dem Spielehersteller Sega und seiner Personalagentur Spherion eine Strafe von 600 000 US-Dollar (rund 500 000 Euro) aufgebrummt. Das Unternehmen hatte 13 philippinische Spieletester entlassen – wegen ihrer Herkunft. Fünf weitere mussten gehen, weil sie in freundschaftlicher Beziehung zu den Gekündigten standen. Sega muss mit 456 000 Dollar den Löwenanteil der Strafe tragen. Spherion zahlt 144 000 US-Dollar und veröffentlicht zur Wiedergutmachung Stellenangebote in philippinischen Tageszeitungen.

In

- Mit Laptop oder Gameboy ins Grüne – die Frühlingssonne wärmt auch das Spielergemüt
- Die Frühjahrsdiät mit Tanzmatte oder Eye Toy unterstützen – so nehmen Sie spielend ab
- Beim Online-Spielen Headset aufsetzen – besser miteinander reden statt mühsam tippen

Out

- Den PC nie auf Viren checken – Sorglosigkeit kann Daten kosten
- Leute, die Spieler mit blöden Bemerkungen nerven, wie: „Und was machst du im richtigen Leben?" – habt ihr selbst kein Hobby?
- Total verschmutzte Tastaturen – Frühjahrsputz am Rechner rechnet sich

Sturm erprobt



Foto: Brill

Sven Waasner (24) alias René Sturm vor dem PC-Spiel „Traumpartner" aus der RTL-Serie „Unter uns".

Die Fans der TV-Reihe „Unter uns" wissen: René Sturm, dargestellt von Sven Waasner (24), bastelt in der RTL-Serie an einem Computerspiel, mit dessen Hilfe man seinen Traumpartner finden kann. Um seine stürmische Spielidee in Ruhe verwirklichen zu können, schlug René sogar ein tolles Jobangebot einer Londoner Agentur aus.

Was ihm das Drehbuch vorgibt, interessiert den erfolgreichen Jungstar auch in der Freizeit: Der Kölner ist begeisterter Computerspieler. „Am liebsten spiele ich abends und nachts, wenn meine Freunde online sind." Er hat eine große Schwäche für Strategiespiele„und die spiele ich eigentlich nur noch online". Zu seinen Favoriten gehören „Command & Conquer – Generäle" und „Desert Combat".

Sven Waasners Anregung an die Adresse der Spiele-Entwickler verwundert daher nicht: „Könntet Ihr nicht mal eine Mischung aus diesen beiden Spielen machen? Das wäre perfekt!"

Ach du Shrek!



Sascha Hehn (49) bei der Sychronisation des Spiels „Shrek 2".

Der bislang auf Schönling-Rollen abonnierte Schauspieler Sascha Hehn („Das Traumschiff") leiht in Film und Spiel „Shrek 2" seine Stimme dem hässlichen, aber liebenswerten Titel-Monster. Esther Schweins spricht die Rolle der Prinzessin Fiona, und Randolf Kronberg (bekannt als deutsche Stimme von Eddie Murphy) lässt den Esel reden. Um den Witz aus dem Film (Start am 2. Juli) 1:1 ins Spiel zu retten, arbeiteten die Spielentwickler eng mit dem Dialogregisseur des Films zusammen. Einen großen Vorbericht über Shrek 2 finden Sie in diesem Heft in der Rubrik „Neue Spiele".

Abheben in Ahaus



In den Flugsimulatoren von Max Flight geht's turbulent zu. Diese Firma wird auch den „virtuellen Flughafen" in Ahaus ausstatten.

„Flusi"-Fans sollten sich das westfälische Städtchen Ahaus auf der Landkarte markieren. Dort baut die Firma Tobit Software auf 4200 Quadratmetern einen „virtuellen Flughafen". Im September ist Eröffnung, und dann können Besucher in zwei Tonnen schweren Flugsimulatoren Platz nehmen. Deren Repertoire hat's in sich: 360-Grad-Drehungen um Längs- und Querachse bei nachgestellter doppelter Schallgeschwindigkeit sind kein Problem – jedenfalls nicht für die Technik. Für die Insassen vielleicht schon …

Wer an Bord sitzt, kann nicht nur die Flugzeuge der anderen Gäste sehen, sondern sich mit denen auch heftige Luftgefechte liefern. Kopfhörer und Mikro im Helm machen Sprechfunk wie im wahren Fliegerleben möglich. Tobit-Pressesprecher Dieter van Acken: „Flugsimulatoren begeistern schon seit Jahren hunderttausende PC-Spieler. Wir verbinden nun die Simulation mit neuartigen Geräten, die realistische Flugbewegungen möglich machen, und mit einer vollständigen Airport-Umgebung. Von der Empfangshalle bis zum Flugsteig wird das Thema umgesetzt, und wer nach seiner Flugstunde aus dem Simulator kommt, hat bestimmt weiche Knie."

Düsteres mit Depp

Das neue Grusel-Abenteuerspiel „Black Mirror" (Test in diesem Heft) wird verfilmt. Die Hauptrolle des Samuel Gordon wird kein Geringerer als Hollywoodstar Johnny Depp spielen, der Gordon ähnlich sieht. Im Übrigen habe ihn die herausragende Story überzeugt. Bereits im August 2004 will Starregisseur David Fincher („Alien 3") in England mit den Dreharbeiten beginnen.



Foto: Cinetext



Johnny Depp (40, links) spielt die Rolle des Samuel Gordon (rechts) in der Verfilmung des PC-Spiels „Black Mirror".

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Battlefield Vietnam	Strategie	befriedigend	6/2004	Electronic Arts	16 Jahren
2	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
3	Unreal Tournament 2004	Action	gut	5/2004	Atari	16 Jahren
4	Deus Ex – Invisible War	Action	gut	4/2004	Eidos	16 Jahren
5	Singles – Flirt up Your Life!	Simulation	gut	4/2004	Koch Media	16 Jahren
6	Counter Strike – Condition Zero (dt. Version)	Action	–		Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
7	X2 – Die Bedrohung	Action	befriedigend	3/2004	Koch Media	12 Jahren
8	Gothic 2 – Gold Edition	Rollenspiel	–		Jowood	12 Jahren
9	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
10	Unreal Tournament 2004 – Special Edition	Action	Hauptspiel getestet	5/2004	Atari	16 Jahren
11	Die Sims – Super Deluxe	Simulation	Hauptspiel getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
12	Breed	Action	befriedigend	1/2004	CDV	16 Jahren
13	Fußball Manager 2004	Managerspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
14	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
15	Call of Duty	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
16	Yu-Gi-Oh! – The Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Kartenspiel	befriedigend	5/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
17	The Westener	Abenteuer	gut	5/2004	Crimson Cow	6 Jahren
18	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Strategie	sehr gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
19	Morrowind – Game of the Year Edition	Rollenspiel	–		Ubisoft	12 Jahren
20	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	gut	2/2004	Activision	12 Jahren

Playstation

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Beyblade	Action	ausreichend	10/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
3	One Piece – Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
4	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
5	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
6	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
7	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–		Sony	ohne Altersbeschränkung
8	Wer wird Millionär?	Quizspiel	PC-Version getestet	2/2001	Eidos	ohne Altersbeschränkung
9	NBA Live 2002	Sportspiel	gut	2/2002	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	9/2001	Atari	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	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	gut	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
4	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Rollenspiel	Xbox-Version getestet	3/2004	Acclaim	12 Jahren
7	Mafia	Action	PC-Version getestet	10/2002	Take 2	16 Jahren
8	Eye Toy Play und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren
9	SOCOM 2 US Navy Seals	Action	gut	5/2004	Sony	16 Jahren
10	BDFL Manager 2004	Managerspiel	–		Codemasters	ohne Altersbeschränkung

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	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr[1]	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
4	Wendy – Der Traum von Arizona	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
5	Super Mario Bros. Deluxe	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Wario Land 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2000	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	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	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Action	gut	4/2004	Nintendo	6 Jahren
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
3	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	PS-2-Version getestet	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
4	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Action	gut	5/2004	Konami	16 Jahren
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Beyond Good & Evil	Action	PS-2-Version getestet	1/2004	Ubisoft	12 Jahren
7	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Prince of Persia – The Sands of Time	Action	sehr gut	1/2004	Ubisoft	12 Jahren
9	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 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	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
3	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament	Kartenspiel	befriedigend	5/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
4	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
5	Disney's Bärenbrüder	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
6	Spongebob Schwammkopf – Schlacht um Bikini Bottom	Rollenspiel	–		THQ	ohne Altersbeschränkung
7	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
8	Sword of Mana	Rollenspiel	befriedigend	4/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
9	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
2	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	PS-2-Version getestet	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
3	Deus Ex – Invisible War	Action	gut	4/2004	Eidos	16 Jahren
4	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	Morrowind – Game of the Year Edition	Rollenspiel	–		Ubisoft	12 Jahren
6	Beyond Good & Evil	Action	PS-2-Version getestet	1/2004	Ubisoft	12 Jahren
7	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Prince of Persia – The Sands of Time	Action	PC-, PS-2-, Cube-Version getestet	2,1,5/2004	Ubisoft	12 Jahren
9	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Rollenspiel	gut	3/2004	Acclaim	12 Jahren
10	Moto GP – Ultimate Racing Technology 2	Rennspiel	sehr gut	7/2003	THQ	6 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

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

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

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Harry unter Zugzwang

Actionspiel für PC | Abrakadabra: Es fährt ein Zug nach Irgendwo. Und das liegt in Hogwarts

Der kleine Zauberlehrling mit der großen Brille ist zurück. Pünktlich zum Kinostart der dritten Buchverfilmung der Zauberersaga gibt's auch das dritte Computerspiel: „Harry Potter und der Gefangene von Askaban" nach der gleichnamigen Romanvorlage. Also beginnt auch das Actionspiel mit einer Fahrt im legendären Hogwarts-Express, der die Zauberwelt mit der realen verbindet, und endet mit dem furiosen Finale am Ufer des großen Sees in Hogwarts. Rund 30 aus dem Buch bekannte Orte wurden ins Spiel übernommen. Die Geschichte verläuft zwar durchweg geradlinig, doch hat der Spieler in Hogwarts' Zauberschule die Möglichkeit, entweder zu Fuß oder mithilfe magischer Flugobjekte selbst auf Entdeckungstour zu gehen.

Erstmals in der Harry-Potter-Serie spielen Sie nicht nur Harry, sondern auch die Rollen seiner beiden besten Freunde Hermine Granger und Ron Weasley. Nur wenn die drei Freunde ihre Zauberfähigkeiten geschickt kombinieren, lässt sich Harrys bislang gefährlichstes Abenteuer bestehen. Im Spiel können Sie fast jederzeit zwischen den drei Figuren wechseln oder Ihre Freunde zu Hilfe rufen. Jeder der drei hat außer ein paar Standard-Zaubersprüchen zusätzlich individuelle Fähigkeiten auf Lager. Nähert sich zum Beispiel Ron versteckten Räumen, so werden die Wände durchsichtig, während die beiden anderen ratlos davor stehen würden wie der sprichwörtliche Ochs' vorm Berg.



Zauberlehrlinge: Ron, Harry und Hermine.

Urteil: Harry Potter und der Gefangene von Askaban ist eine gelungene Fortsetzung der erfolgreichen Serie. Die angetestete PC-Version hat nicht nur grafisch kräftig zugelegt, sie ist auch spielerisch interessanter als frühere Potter-Titel. Fans des kleinen Zauberers, aber auch jung gebliebenen Nicht-Potterianern steht voraussichtlich „sehr gute" Unterhaltung bevor.



Klassenfahrt: Harry schaut im Hogwarts-Express beim Abteil seiner Freunde vorbei.



Schulausflug: Harrys Freund Ron Weasley geht auf Entdeckungstour durch die Zauberschule.



Universalschlüssel: Zauberkraft knackt alle Türen und Truhen.

Vorserientest-Ergebnis

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	4. Juni 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Playstation 2, Xbox Gamecube, GBA
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut



Prognose: sehr gut

UEFA Euro 2004

Anpfiff in Portugal

Fußballspiel für PC | Am 12. Juni wird der Kampf um die europäische Fußballkrone angepfiffen

Portugal und Griechenland bestreiten das Eröffnungsspiel der Europameisterschaft 2004. Falls Sie wollen, können Sie mit „UEFA Euro 2004" hautnah dabei sein, wenn Luis Figo leichtfüßig durch die von Otto Rehhagel aufgestellten Abwehrreihen tanzt. Natürlich mitten im Dragao-Stadion des FC Porto. Denn hier treten nicht nur die Mannschaften in Original-Besetzung an. Auch die Austragungsorte orientieren sich an der offiziellen Turnierplanung.



Aufforderung zum Tanz: Die deutsche Abwehr ringt mit den französischen Stürmern um jeden Fußbreit Raum vor Oliver Kahns Kasten.

Wem das nicht reicht, der kann sogar die gesamte Qualifikation noch einmal von vorne aufrollen und solche Klassiker wie Deutschland gegen die Faröer-Inseln ein zweites Mal miterleben.

Das Spielgeschehen wird von den beiden Sportschau-Sprechern Monica Lierhaus und Steffen Simon kommentiert, die für die ARD auch tatsächlich von der EM berichten werden. Nur auf die tiefschürfenden Kommentare von Günther Netzer müssen Sie leider verzichten.

Urteil: Zu erwarten ist ein ähnlich hohes Spielniveau, wie es „FIFA Football 2004" vorgibt (Testurteil „gut" in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004). Die Neuerungen liegen im Detail und versprechen einen noch realistischeren Eindruck. Superstars, wie Zidane und Beckham, wurden mit allen Talenten toll in Szene gesetzt. Dazu gehören neue Täuschungsmanöver, Flugkopfbälle und Flankenvarianten. Wenn der Fußballgott mitspielt, wird das eine runde, „gute" Sache.

Vorserientest-Ergebnis

UEFA Euro 2004

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	7. Mai 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/acht
Altersempfehlung	ohne Altersbeschränkung
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Playstation 2, Xbox
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.









Auch perfekte Helden fangen klein an: erst einen Mitkämpfer wiederbeleben, dann etwas handeln und danach zur Bank, um die Schätze zu bunkern. Zum Schluss noch das fliegende Monster besiegen. Fertig.

Vogel mit Perspektive: Auf einem Reise-Greif überfliegen Sie die Welt von Azeroth.

World of Warcraft

Zeit für Helden

Online-Rollenspiel für PC | Die fantastische Welt Azeroth wurde durch einen verheerenden Krieg verwüstet. Bauen Sie das wunderbare Land wieder auf

Rätselhafte Ansage: „Ich habe heute Gildentreffen, da muss ich pünktlich sein, denn wir bereiten eine Attacke auf die Horde vor." Wenn Sie jetzt an eine neue Sportart oder gar an Aktivitäten einer Jugendbande denken, liegen Sie falsch. Es handelt sich schlicht um einen Fan des Internet-Spiels „World of Warcraft", den es – ganz harmlos – an den Computer zieht, weil er sich mit seinen Mitkämpfern in der Spielwelt treffen möchte. Für World of Warcraft läuft jetzt die Beta-Phase, während der die Funktionen des Spiels getestet werden. COMPUTER BILD SPIELE hat das auch getan.

Ihre Aufgabe in diesem Rollenspiel ist es, eine Spielfigur zu formen und weiterzuentwickeln. Noch vor dem Spielstart wählen Sie aus, welcher Rasse die Figur angehören soll. Davon wird es zu Beginn acht geben: Menschen, Orks, Tauren, Zwerge, Nachtelfen, Gnome, Trolle, Untote. Dazu kommen neun Klassen, wie Krieger, Magier, Jäger oder Priester. Wer seine Figur ausgewählt und mit den gewünschten Fähigkeiten ausgestattet hat, kann ins Online-Geschehen einsteigen.

Und das sieht auf den ersten Blick großartig aus. Eine farbenfrohe, keineswegs aber quietschbunte Welt erwartet Sie. Bäume und Gräser sind fein gezeichnet, Wasser spiegelt, und am Horizont steht ein sanfter Nebel. Die Spielfiguren bewegen sich flüssig und sind abwechslungsreich gestaltet. Die knorrigen Zwerge haben Bärte, die hochgewachsenen und schlanken Nachtelfen feurige Augen.

Die zahlreichen Gegner sind ebenfalls mit viel Liebe zum Detail entworfen: etwa die hellblauen, Fisch fressenden Murlocs, große graue Wildeber oder riesige, rostige Ernteriesen. Manchmal werden Sie auch von gigantischen Geiern und knurrigen Minen-Kobolden attackiert, die eine kleine Kerze auf der Stirn tragen.

Überall in der Spielwelt stehen Gebäude, zum Beispiel Türme und Bauernhöfe. Deren Innenleben kann sich sehen lassen: Auf den Tischen stehen Flaschen, an der Wand Schränke, es gibt Betten und Teppiche.

Um den perfekten Helden aufzubauen (der Profi nennt das „hochleveln"), müssen Sie Monster bekämpfen und besiegen. Für jeden Sieg erhalten Sie Erfahrungspunkte, und wenn Sie eine bestimmte Summe angehäuft haben, steigt Ihre Spielfigur um eine Erfahrungsstufe auf. Sie wird dadurch stärker, ihre Gesundheit wird stabiler, ihre Zauberkraft, falls überhaupt vorhanden, hält länger an.

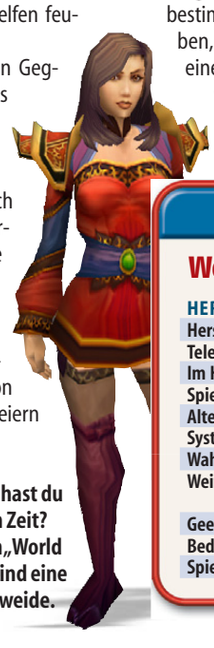
Wer nicht nur kämpfen will, kann eine der zahlreichen computergesteuerten Spielfiguren per Mausklick „ansprechen" und sich kleine oder größere Aufträge abholen. Dann müssen Sie beispielsweise eine Person finden, eine bestimmte Zahl von Gegnern töten oder ein neues Gebiet erkunden. Wer solche Jobs erfolgreich absolviert, kassiert zur Belohnung neue Gegenstände und weitere Erfahrungspunkte.

Darüber hinaus bekommen Sie für jede neue Erfahrungsstufe Fähigkeitspunkte, mit denen Sie sich diverse Kampfkünste, aber auch andere Techniken erarbeiten können, etwa das Brauen von Zaubertränken.

Die Welt von Azeroth, in der Sie sich bewegen, ist riesig. Zu Fuß wäre man von einem Ende zum anderen vermutlich locker eine Stunde unterwegs. Schneller geht es per Greif-Taxi durch die Luft. An diversen Orten gibt's Greif-Stationen zum Zusteigen.

Die Bedienung von World of Warcraft orientiert sich am gängigen Standard für Actionspiele, ist also sehr eingängig. Menüs und Texte machen einen durchdachten, „runden" Eindruck – wie das gesamte Spiel, obwohl es noch in der Testphase ist. Dem Spieler stehen sehr viele Wege offen, seine Spielfigur weiter zu perfektionieren. Es gibt ein umfassendes Handelssystem mit unzähligen Produkten, auch Duelle zwischen einzelnen Spielern sind möglich.

Urteil: Entdecke die Möglichkeiten, Spieltiefe sowie fantastische Optik und Akustik machen das Spiel zu einem Online-Kracher, der sicher auch Neulinge auf diesem Gebiet begeistern wird. ■



Schöne Maid, hast du heut' für mich Zeit? Die Figuren in „World of Warcraft" sind eine wahre Augenweide.



Vorserientest-Ergebnis

World of Warcraft[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805-0537636
Im Handel ab	Mitte des Jahres
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/sehr viele
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger/Profis
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1]sprich: „World off Wohrkrahft"

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Tote Hose im Dorf: Damit ein wenig Leben in die Buden kommt, müssen Sie hier erst jede Menge Waren und Passagiere abliefern.

Transport Gigant

Ach du meine Güter

Simulation für PC | Beförderung mit möglichst viel Gewinn – sind Sie anfällig für dieses Laster?

Eigentlich ist alles ganz einfach: Sie bringen Waren von A nach B und verkaufen Sie mit Gewinn. Eventuell gibt's dort sogar einen weiterverarbeitenden Betrieb, und Sie können neue Produkte von B nach C fahren und wieder mit Gewinn verkaufen.

Doch die Tücke liegt im Detail: Ein Sägewerk kann vielleicht nicht so viele Holzstämme zu Brettern verarbeiten, wie Sie bräuchten. Oder den Passagieren geht das Reisen in Ihrem Pferdewagen nicht schnell genug – und für edle Vollbluthengste, die flotter vorankämen, fehlt Ihnen das Bare. Der ganz normale Alltag eines Spediteurs …

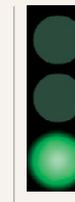
Sie können in „Transport Gigant" entweder ein Endlosspiel starten und unverschämt reich werden oder zwei Kampagnen spielen – eine leichte in den USA und eine schwere in Europa –, die Sie mit unterschiedlichen Aufgaben konfrontieren. Achtung: Nur die cleversten Strategen werden alle schaffen.

Grafisch überzeugt das Spiel durch eine hübsche 2-D-Optik, die nett anzusehen ist, vor allem aber die nötige Übersicht bietet. Und Sie genießen im Laufe des Spiels noch eine kostenlose Geschichtsstunde über die Entwicklung des Transportwesens seit 1850. Zu jener Zeit nämlich erledigen Sie Ihre ersten Jobs. So arbeiten Sie sich vom Pferdefuhrwerk bis zum superschnellen Jumbo-Jet vor – wenn Sie gut genug sind. Für Leute, die gern Geld verdienen und sich den Kopf über logistische Probleme zerbrechen, sieht Transport Gigant jedenfalls schon nach einem „guten" Zeitvertreib aus.

Vorserientest-Ergebnis

Transport Gigant

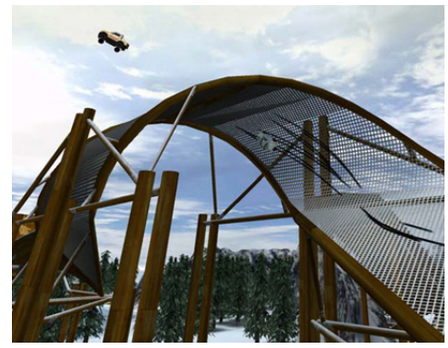
HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Bigben Interactive
Telefon	02271-498590
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	6 Jahre
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	rund 50 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut



Steilvorlage: bergauf in quietschbunten Autos.



Drehwurm: durch den Looping und hoch hinaus.

Trackmania

Hoher Rennwert

Rennspiel für PC | Rasen, rätseln, selber bauen

Halsbrecherische Rennen fahren, Rennkurse selbst gestalten und spannende Knobelspiele lösen – geht das in einem Spiel? Ja, und wie – „Trackmania" beweist es.

In über 50 Einzelrennen sollen Sie in Winterlandschaften, Wüsten und auf Waldwegen Ihr fahrerisches Geschick unter Beweis stellen. Im Ziel angekommen, sollte Ihnen die Gold- oder Silbermedaille gehören, ansonsten heißt es „neu starten".

Wer lieber auf eigenen Strecken Runden drehen will, greift auf den komfortablen Streckeneditor zurück. Damit ist es möglich, mit Mausklicks in wenigen Minuten einen eigenen Rennkurs zu gestalten. Per Tastendruck können Sie den auch gleich ausprobieren und bei Nichtgefallen jederzeit nach Belieben ändern. Für den Streckenbau stehen Ihnen rund 150 Einzelteile, etwa Loopings, Brücken und Sprungschanzen, zur Verfügung. In den selbst gebastelten Strecken können Sie bis zu 2000 dieser Bauteile verarbeiten. Anschließend können Sie die dank kleiner Datenmengen sogar per E-Mail an Freunde verschicken.

Das reicht noch nicht? Dann „erknobeln" Sie sich neue Bauteile im Rätselmodus mit über 50 Aufgaben. Und das geht so: Auf einem Raster werden Start- und Zielpunkt vorgegeben, und Sie müssen mit Streckenelementen den schnellsten Weg zum Ziel bauen. Anschließend ist gegen die gnadenlos tickende Uhr die Strecke abzufahren.

Über Internet oder **Netzwerk** S.164 ist es außerdem möglich, mit bis zu zehn Spielern gegeneinander Rennen zu fahren.

Endlich mal ein erfrischend anderes Rennspiel-Konzept. Der Rätselmodus ist knackig und wird Ihnen so manches Aha-Erlebnis bescheren. Die Optik kann zwar nicht mit Rennspielen wie „Need for Speed" mithalten – will sie aber auch gar nicht. Das Spiel ist vor allem auf Spaß und einfache Bedienung ausgelegt. Ob Sie nur mal eine schnelle Runde drehen, mit Freunden um die Wette rasen oder Rätselnüsse knacken wollen: Mit „Trackmania" sind Sie „gut" bedient.

Vorserientest-Ergebnis

Trackmania[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	26. Mai 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/zehn
Altersempfehlung	keine
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	39,99 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1] sprich: „Trackmänia"

Serious Sam – The next Encounter

Da macht es bumm



Das dreckige Dutzend: Gegner greifen meist hordenweise an. Zur Entschädigung gibt's aber für jeden Abschuss reichlich Punkte.

Actionspiel für Playstation 2 | Jede Kugel ein Treffer – Serious Sam macht mal wieder den Weg frei

Der Oberbösewicht Mental ist durch eine Zeitmaschine in das alte Rom geflohen. Gut, dass es harte Männer wie Serious Sam gibt, die Mental wieder einfangen können. So springen Sie als Sam flugs in die Zeitmaschine und versuchen im Einzelspieler-Modus 40 Spielstufen lang Mental zur Strecke zu bringen. Wichtig für den Spielablauf ist die Hintergrundgeschichte allerdings nicht, denn hier geht's um stures Wegballern sämtlicher Gegner auf dem Bildschirm.



Serious Sam: kein Hirn, viele Muskeln, große Wummen.

Doch einfach ist es deshalb keineswegs. Mental schickt Ihnen nämlich Horden gefährlicher, ekliger Gegner auf den Pelz, die mit ihrer Anzahl und Feuerkraft eine echte Bedrohung darstellen. Um Herr der Lage zu bleiben, können Sie auf zwölf Waffen, wie unterschiedliche Pistolen- und Maschinengewehr-Typen oder eine Kettensäge, zurückgreifen, mit denen Sie die Reihen der Angreifer lichten.

Die Verfolgungsjagd führt Sie durch drei Regionen und Epochen. Nachdem Sie das antike Rom aufgemischt haben, geht's ins feudale China und das bislang verschollen geglaubte Sagenreich Atlantis.

Wer es öde findet, Mental im Alleingang zu jagen, kann per Kooperationsmodus mit einem Freund am geteilten Bildschirm abdrücken. Außerdem können bis zu vier Spieler im „Playstation-Net" bleihaltige Online-Gefechte austragen. Der inhaltsgleichen Gamecube-Version fehlt zwar dieser Online-Modus, aber immerhin können bis zu vier Teilnehmer am geteilten Bildschirm mitspielen.

Ballern, ballern und nochmals ballern. Damit wäre der Inhalt von „Serious Sam – The next Encounter" bereits ausführlich beschrieben. Allerdings haben Sie damit noch keine Ahnung von dem Spaß, den Ihnen dieses sinnfreie Spiel bereiten kann. Denn Serious Sam nimmt sich selbst nicht wirklich ernst, und Sammeln von Punkten für abgeschossene Gegner ist letztlich nichts anderes als ein aufregender Reaktionstest.

Der comicartige Grafikstil der Playstation-Version passt im Gegensatz zu den eher realistisch gemachten PC- und Xbox-Varianten wesentlich besser zu der durchgeknallten Ballerorgie.

Dank des umfangreichen Einzelspieler-Modus' und der verschiedenen „Gesellschaftsspiel"-Möglichkeiten dürfte Serious Sam für Playstation Actionsfans „gut" unterhalten.

Vorserientest-Ergebnis

Serious Sam – The next Encounter[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Take 2
Telefon	089-278220
Im Handel ab	30. April 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/vier
Altersempfehlung	16 Jahre
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	29,95 Euro
Weitere Versionen	Gamecube
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1] spricht: „Ssiri-es Ssäm – Se next Inkaunter"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTER BILD SPIELE

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

Die Philosophie

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

Das Testlabor

Mindestanforderungen sind Konsolenspielen fremd, sie funktionieren immer. PC-Spiele haben es da ein wenig schwerer. Es existieren Unmengen unterschiedlicher Computer verschiedenster Leistungsklassen. Da sich COMPUTER BILD SPIELE nicht auf die Herstellerangaben der Mindestvoraussetzungen verlässt, wird jedes PC-Spiel im hauseigenen Testlabor auf „Verträglichkeit" mit verschiedensten Rechnern getestet. Im Labor laufen 25 Computer aller Leistungsklassen – von alt und langsam bis brandneu und extrem schnell – mit verschiedenen aktuellen **Prozessoren** S. 164, Grafik- und Soundkarten. In regelmäßigen Abständen aktualisiert COMPUTER BILD SPIELE diese Testanordnung. Alle Spiele werden unter Windows 98 (zweite Edition) und Windows XP Home getestet.

Preis-/Leistungs-Note

Billig ist nicht immer schlecht, teuer nicht unbedingt gut. Deshalb ermittelt COMPUTER BILD SPIELE den Preis-/Leistungs-Index. Beispiel: Ein Spiel mit der Gesamtnote 3,00 kostet 40 Euro. Aus Note mal Preis errechnet sich ein Index von 120. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist damit, wie die Tabelle zeigt, gerade noch „ausreichend".

bis 30	sehr gut
30,01 bis 60	gut
60,01 bis 90	befriedigend
90,01 bis 120	ausreichend
120,01 bis 150	mangelhaft
über 150	ungenügend

Eine Besonderheit: Spiel-Erweiterungen (Add Ons) dürfen, um dieselbe Preis-Leistungs-Note zu erreichen, nur halb so viel kosten, da sie keine vollständigen Spiele sind. Ein Add On mit der Note 3,00 zu einem Preis von 20 Euro wäre also auch nur „ausreichend". Spiele mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Noten abgewertet, „ungenügende" Kandidaten sogar um drei Noten abgestuft.

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

Test-Tabelle für PC verständlich erklärt

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

1 Spieleinstieg

Wie schwierig zeigt sich das Spiel bei ersten Versuchen? Führt ein so genanntes Tutorial (Lernprogramm) an den großen Hürden vorbei? Steigt der Schwierigkeitsgrad nicht zu schnell an? Je besser diese Knackpunkte gelöst sind, desto besser die Note.

2 Faszination der Spielwelt

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

3 Spielvariations-Möglichkeiten

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

4 Grafik

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

5 Sound

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

6 Texte

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

7 Bedienbarkeit

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

8 Service

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

9 Gedruckte Bedienungsanleitung

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

10 Funktionsprüfung mit 25 Computern

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

11 Bildpunkteanzahl/ Farbtiefe wählbar

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

12 Musik/Geräusche regelbar

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

13 Anzahl der Tonstandards

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

14 Tastenbelegung wählbar

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

15 Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

16 Speicherfunktion für Spielstände

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

17 Sprache

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

18 Nutzbare Steuergeräte

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

19 Maximale Anzahl der Spieler

Hier steht, wie viele Teilnehmer mit- oder gegeneinander spielen können – ob über **Netzwerk** S. 164 oder am gleichen Computer.

20 Auf-/Abwertung

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

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

Tabelle für PS 2, Xbox, Gamecube

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

❶ Spielspaß

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

❷ Service

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

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

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

❹ 16:9-Unterstützung

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

❺ Wechsel von 50 auf 60 Hertz

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

❻ Bild zentrieren

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

❼ Tonstandards

Je mehr Tonstandards, beispielsweise Stereo oder **Dolby Digital** S.164, ein Spiel anbietet, desto besser fällt die Note aus. Ob die Tonqualität des Spiels überzeugt, lesen Sie dagegen in der Zeile „Sound" (oben in der Tabelle unter „Spielspaß").

❽ Musik/Geräusche regelbar

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

❾ Tastenbelegung wählbar

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

❿ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

⓫ Speicherfunktion für Spielstände

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

⓬ Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers

Die Spielstände von Konsolenspielen werden üblicherweise auf teuren Speicherkarten gesichert. Schlecht ist, wenn mit diesem kostbaren Platz verschwenderisch umgegangen wird. Je geringer der Platzbedarf der Spielstände auf der Karte, desto besser. Als Referenz dient eine Standard-Speicherkarte des Herstellers (bei Sony beispielsweise die 8-**Megabyte** S.164 -Karte).

⓭ Anzahl der vom Spiel erlaubten Spielstände

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

⓮ Speichern auf Festplatte möglich

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

⓯ Sprache

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

⓰ Nutzbare Steuergeräte

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

⓱ Maximale Anzahl der Spieler

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

⓲ Auf-/Abwertung

Positiv oder negativ aufgefallene Besonderheiten bewertet die Redaktion hier.

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

Tabelle für Gameboy

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

❶ Spielspaß

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

❷ Service

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

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

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

❹ Musik/Geräusche regelbar

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

❺ Tastenbelegung wählbar

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

❻ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

❼ Speicherfunktion für Spielstände

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

❽ Anzahl der Spielstände auf Spielmodul

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

❾ Speichern auf Spielmodul möglich

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

❿ Sprache

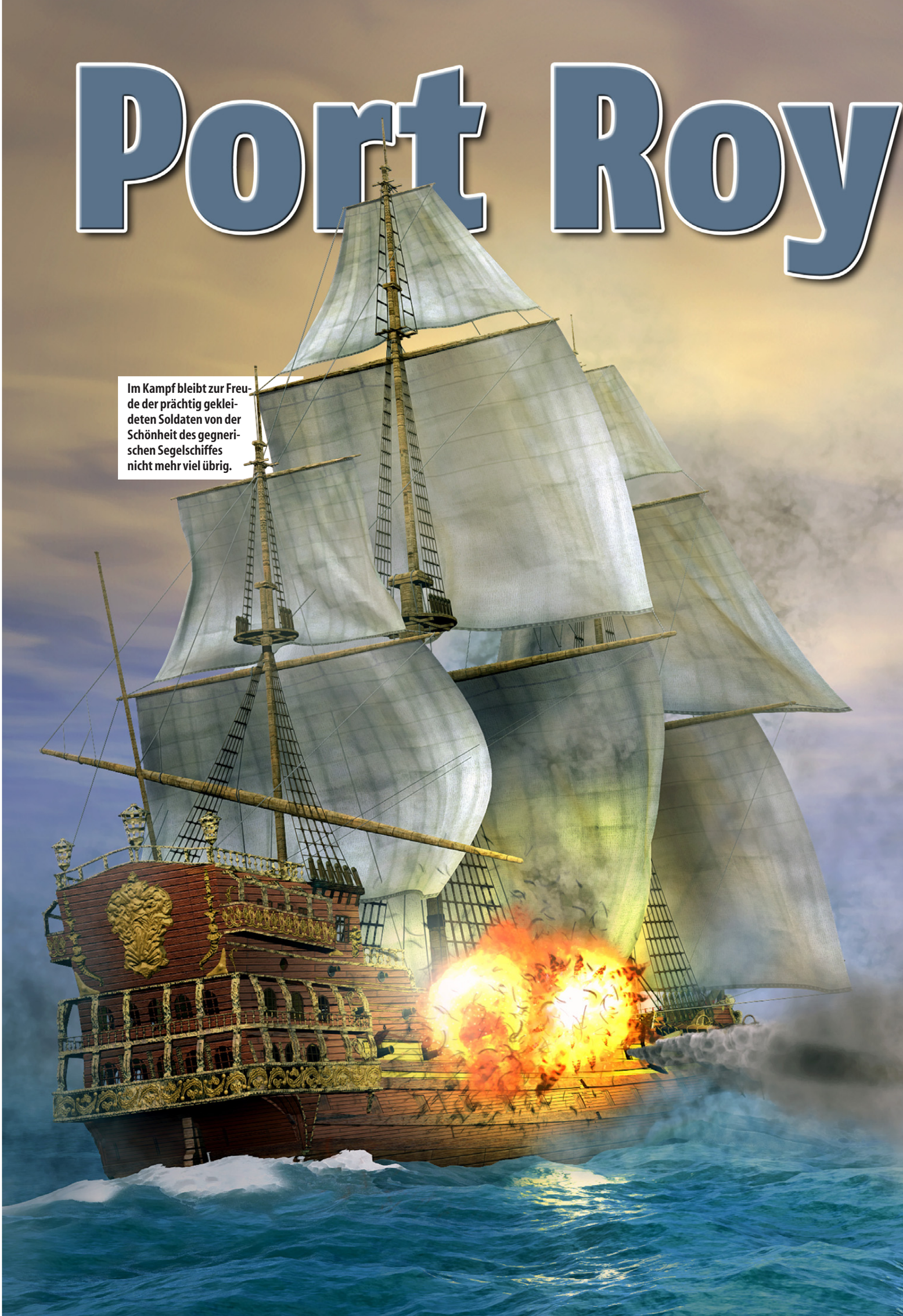
Hier wird bewertet, ob ein Spiel komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Ist das nicht der Fall, so vergibt COMPUTER BILD SPIELE schlechte Noten.

⓫ Maximale Anzahl der Spieler

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

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

Port Roy



Im Kampf bleibt zur Freude der prächtig gekleideten Soldaten von der Schönheit des gegnerischen Segelschiffes nicht mehr viel übrig.

ale 2

Simulation für PC |

Für Ruhm und Reichtum – oder um Kopf und Kragen? Handeln Sie, was das Zeug hält!

Spieletricks siehe Seite 106

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Es ist die Zeit kurz nach der Entdeckung Amerikas: Goldgräberstimmung durchzieht einige der großen europäischen Nationen, und so wird die Karibik bald von Franzosen, Engländern, Spaniern und Holländern bevölkert, die überall Siedlungen gründen, um mit Farbstoffen, Kaffee oder Tabak das schnelle Geld zu machen.

Es ist die Zeit der Missgunst: Anstatt dem Nachbarn auch etwas übrig zu lassen, liefern sich die vier Kolonialmächte ständig Scharmützel oder erklären einander gar den Krieg, um besonders viel versprechend erscheinende Städte in den eigenen Besitz zu bringen.

Es ist die Zeit der berühmten Piraten: Heimlich beauftragt von gierigen Königen, durchpflügen Schiffe unter der Totenkopf-Flagge die warmen Gewässer der Karibik, um schwer beladenen Konvois die Weiterfahrt durch drastische Umverteilung der Waren und Schätze zu erleichtern.

Es ist die Zeit der Händler: Mit etwas Glück und den richtigen Waren an Bord kann ein kluger Kaufmann innerhalb weniger Tage vom armen Schlucker zum reichem Geldsack werden – und sein Vermögen fast genauso schnell wieder an Piraten, feindliche Nationen oder die eigene übertriebene Gier verlieren.

Es ist die Zeit abenteuerlustiger Spieler: Denn „Port Royale 2“ versetzt Sie in genau diese Epoche, damit Sie dort Ihr Glück machen.

Sie starten eine Partie in einer Gouver- →

neursstadt der Nation Ihrer Wahl mit nur einem Schiff, ein wenig Gold und dem eher dürftigen Rang „Schiffsjunge“. Ab jetzt müssen Sie Waren billig ein- und teuer wieder verkaufen. Da die nächste Stadt meist nicht einmal eine Tagesreise weit weg liegt, ist so eine Transaktion auch schnell gemacht. Außer mit Handel können Sie aber auch auf andere Arten Geld verdienen, zum Beispiel durch Produktion in eigenen Betrieben. In Ihrer Heimatstadt dürfen Sie sofort Gewerbe- und Wohnhäuser bauen und so Ihr Einkommen mehren – und für Bevölkerungszuwachs in der Stadt sorgen. Oder Sie kaufen sich von Herumtreibern in zwielichtigen Spelunken Teile von Schatzkarten. Nicht alle dieser Bruchstücke sind falsch. Mitunter winkt der Fund von mehreren zehntausend Gold-Dublonen, eine Summe, für die Ihre Schiffe lange fahren müssten.

Nach einer Weile sollten Sie genug Gewinn gemacht haben, um im Rang aufzusteigen, und damit erhalten Sie neue Rechte. So dürfen Sie mehr als einen Konvoi mit Schiffen durch die Karibik segeln lassen – und auch in anderen Städten wird Ihnen der Bau von Gebäuden gestattet. Mit etwas Überlegung und der richtigen Menge Geld können Sie nun beginnen, Produktionsketten zu errichten, beispielsweise in einer Stadt eine Maisfarm aufzubauen und die Ernte zu einem Viehhof auf einer anderen Insel zu bringen, um dort Fleisch zu produzieren. Das verkaufen Sie dann teuer weiter – wieder eine interessante Art, Geld zu machen.

Aber ums Geldverdienen allein geht es in Port Royale 2 nicht, zu einer beeindruckenden Karriere gehört mehr. So können Sie ab einem gewissen Rang auch bei Gouverneuren und Vizekönigen vorsprechen und sich deren Wünsche anhören. Wenn Sie den einen oder anderen davon erfüllen, könnten Sie eines Tages vielleicht die Tochter des Herrschers zur Frau nehmen und ungeahntes Ansehen gewinnen. Auch die Eroberung gegnerischer Städte wird von den eigenen Regierenden gern gesehen und möglicherweise mit einem besonderen Geschenk belohnt: Sie bekommen ein Fleckchen Land, auf dem Sie Ihre eigene Stadt gründen dürfen. Bis dahin müssen Sie aber etliche Stunden Spielzeit bereits hinter sich haben. Der Weg zum großen Ruhm ist eben mühsam …

Die Anforderungen der einzelnen Bereiche des Spiels sind von sehr unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad: Während der Handel selbst für schlichte Gemüter keine große Herausforderung darstellt, sieht es beim Kampf gegen fremde Schiffe oder Städte schon ganz anders aus. Dann befehligen Sie ein Schiff selbst und müssen entweder aus allen Rohren feuern und dabei möglichst auch noch andere Schiffe ausmanövrieren. Oder Sie können so dicht heranfahren, dass Ihre Männer den feindlichen Kahn entern können – was den angenehmen Nebeneffekt hat, dass Sie Ihre Flotte kostenlos um ein neues Schiff erweitern können. Leicht zu gewinnen sind diese Kämpfe aber nicht, daher ist vorheriges Abspeichern des Spielstandes dringend anzuraten, bevor Sie erste Erfahrungen auf den Schlachtfeldern zu Wasser und zu Lande sammeln. Aber: Wenn Sie weiterhin den ➔



Pirat gegen Soldat: In der Karibik um 1600 ein alltäglicher Kampf.



1 Im beschaulichen Gouverneurs-Städtchen San Juan beginnen Sie Ihre große Karriere als englischer Kaufmann und Kriegsheld.



2 Die Ihnen bekannte Welt ist nicht gerade groß: Nur die Lage weniger Städte ist Ihnen geläufig. Sie nehmen Kurs auf St. Thome.



6 Nach einigen Fahrten zwischen San Juan und St. Thome sehen Sie sich die Stadt einmal genauer an. Dort könnten Sie Zucker anbauen, sobald Sie eine Baukonzession haben. Doch Ihre Handelserfolge von 48 Prozent (Kreis) reichen dafür noch lange nicht aus.



13 Inzwischen haben Sie die 30 Einheiten Zucker, die der Gouverneur wollte, zusammen und verkaufen Sie an den Händler.



14 Als Sie in einer Kneipe das dritte Stück einer Schatzkarte ergattern, glauben Sie zu wissen, wo der Ort liegt, und segeln los.



16 Sie kaufen sich ein Kriegsschiff, einen Kaperbrief und überfallen gleich eine Stadt. Doch die Kanonentürme schrecken ab.



17 Ein Pirat ließ sich in Ihrer Nähe blicken, und sie greifen sofort an. Ein Schiff entern Sie, das andere wird verfolgt.



3 In San Juan besitzen Sie schon eine Baukonzession. Die nutzen Sie und geben den Bau einer Ziegelei in Auftrag. Mit Baumaterial kann man Geld verdienen.



4 Inzwischen ist Ihr Schiff in St. Thome, und Sie schauen nach, welche Waren es dort billig gibt. Sie entscheiden sich dafür, günstigen Zucker einzukaufen.



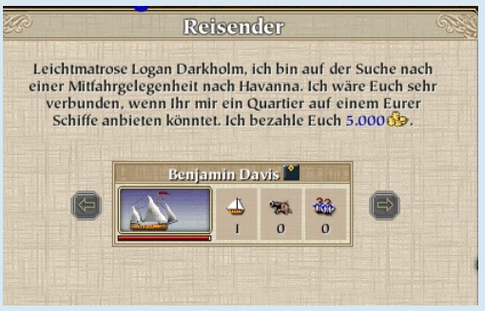
5 Auf einer Ihrer nächsten Fahrten machen Sie ein Schnäppchen: Gewürze, Wein und Werkzeug für unter 500 Gold! Die Gewinnspanne wird riesig.



7 Ein paar Tage später haben Sie genug Gewinn eingefahren, um die zweite Stufe der Karriereleiter zu erklimmen. Sie dürfen jetzt mehr Konvois einsetzen.



8 Mittlerweile ist auch Ihre Ziegelei fertiggestellt und produziert nun eifrig Lehmziegel, die Sie entweder selbst verbauen oder mit Gewinn verkaufen.



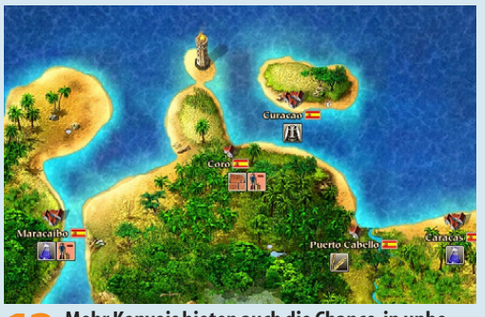
9 In einer Kneipe treffen Sie auf einen Reisenden, der für die Fahrt nach Havanna 5000 Gold anbietet. In Anbetracht der Entfernung lehnen Sie ab.



10 In Ihrem Logbuch sehen Sie kurz nach, was Sie schon erreicht haben. Noch knapp 100 000 Gold, dann winkt die nächste Beförderung.



11 Geschafft: Als Matrose bekommen Sie endlich eine Audienz beim Gouverneur. Der hat einen Gewinn bringenden Auftrag, den Sie gleich annehmen.



12 Mehr Konvois bieten auch die Chance, in unbekannte Gebiete vorzustoßen und neue Städte zu finden. Im Süden liegen spanische Siedlungen.



15 Sie werden tatsächlich fündig und besitzen nun 26 000 Goldstücke mehr als vorher. Ihr nächster großer Karrieresprung kommt immer näher.



18 So stoßen Sie auf das geheime Versteck eines Piratenkapitäns. Mutig beschließen Sie, das Nest auszuräuchern, und fahren in den Hafen ein.



19 Zwei Schiffe liegen gerade vor Anker und machen sich kampfbereit, als Ihre Fregatte angreift. Mit viel Glück und Geschick versenken Sie eines. Das andere flieht daraufhin aufs offene Meer. Doch auch hier stehen Kanonentürme im Hafen, die pausenlos auf Sie feuern. Können Sie dennoch siegen?

Port Royale 2 FORTSETZUNG



Kampf um eine Stadt: Gegen die einheimischen Soldaten können Sie nur mit viel Geschick und ordentlicher Übermacht gewinnen.

friedlichen Händler geben, werden Sie sich nicht mit Scharmützeln auseinandersetzen müssen – im Test war es problemlos möglich, sechs bis acht Stunden zu spielen, ohne einen einzigen Kampf führen zu müssen. Reich können Sie also auch auf friedlichem Wege werden – nur berühmt eben nicht.

Das Spiel bietet zwar keine 3D-Bilderwelt, aber die zweidimensionale „Draufsicht" kann sich durchaus sehen lassen: Detailverliebt gestaltet und durch allerlei Einwohner und Tiere belebt, lädt die Stadtansicht zum Verweilen und Zusehen ein – ähnlich wie das ganze Spiel. Denn wer es nicht so hektisch mag, kann seine Schiffe gemütlich durch die Gegend segeln lassen und muss zu Beginn nur alle paar Minuten eingreifen. Je mehr Konvois aber unter Ihrer Fahne auf Profittour sind, desto mehr haben Sie auch zu tun. Zwar gibt es die Möglichkeit, automatische Routen für Konvois festzulegen, doch dazu brauchen Sie einen erfahrenen Kapitän – und den müssen Sie erst mühsam, kostspielig und Zeit raubend ausbilden. Also heißt es in den ersten Spielstunden: Selbst ist der Spieler. Und das kann bei acht verschiedenen Konvois schon in Arbeit ausarten.

BEDIENUNG

Viel besser geht es nicht: Die Steuerung ist zumindest im Handelsbereich denkbar einfach. Mit Klicks auf Symbole öffnen Sie Menüs und können ganz einfach Waren ein- und verkaufen. Etwas schwieriger wird's im Kampf, was aber wohl auch so gewollt ist. Denn es war schließlich auch in der Realität nicht einfach, ein Schiff zu wenden und dabei noch den Kanonenschüssen von mehreren Gegnern auszuweichen. Ihre Schiffe reagieren im Kampf tatsächlich eher wie Bleienten auf Manöverbefehle, wenn Sie sich nicht mit den Windverhältnissen auskennen. Da macht erst Übung den Meister.

URTEIL

Port Royale 2 bietet für fast jeden Spieler etwas. Der Anfänger kann beruhigt und ohne Hektik beginnen, sich ein Wirtschaftsimperium aufzubauen, der erfahrene Spieler tut dasselbe, nur eben unter einem höheren Schwierigkeitsgrad. Und wer seinen persönlichen Schwerpunkt auf Kampf setzt, spielt einfach eines der konfliktlastigen Szenarien durch, in denen es recht schnell zur Sache geht.

Lediglich im Endlosspiel muss der schießwütige Handelsherr ein paar Stunden Aufbauarbeit absolvieren, bevor er sich auch nur einen Konvoi leisten kann, der es mit einem Piratennest oder der Schatzflotte eines Landes aufnehmen darf. Aber wer auf Action steht, ist mit einer Handelssimulation vielleicht ohnehin nicht perfekt bedient. Wer gern tüftelt, plant und baut, dabei seinen Reichtum mehrt und auch die Karriere nicht außer Acht lässt, wird mit Port Royale 2 jedenfalls garantiert keine Spielflaute erleben. Und damit läuft das Spiel auch mit einer „guten" Note aus dem Hafen. Leinen los!

SPIELDETAILS



Seegefechte ziehen Haie (Kreis) geradezu magisch an.



Details, wie dieser Leuchtturm, schmücken die Karte.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Port Royale[1] 2

[1] spricht: „Por Roial"

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Mehrere Startaufträge zeigen Ihnen, wie es geht – vorbildlich gemacht.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der karibische Raum um 1600 erwacht am PC schnell zum Leben. Alle paar Stunden erschließen sich neue Herausforderungen.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Acht mögliche Startpunkte, drei Schwierigkeitsgrade. Da sollte für jeden etwas dabei sein.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Hübsche Optik in den Städten, der Rest besticht mehr durch Übersichtlichkeit.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Meeresrauschen und Kanonendonner: Alles klingt so, wie es soll.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Manchmal ein wenig lang, aber immer informativ, und das ist gut so.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Der Hauptteil des Spiels, der Handel, lässt sich perfekt steuern.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,91**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.portroyale2.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (678 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	1,3945 Megabyte	2,18
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,64**

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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,69**
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%**			**1,98**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS				gut	**1,98**
PREIS/LEISTUNG				ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			49,90 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)			kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,98 x 49,90 = 98,80 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Grün ist die Farbe Irlands. Blau ist Ihre Farbe. Sie haben ein Schloss, einige Burgen und Bauernhöfe. Ihr Ziel: ganz Irland beherrschen.



2 Ein Blick auf die Landkarte zeigt einen bunten Flickenteppich. Ihre Kontrahenten beherrschen noch den größten Teil der Insel.



3 Dann geht es in die erste Schlacht. Ihre Leute sind schon zahlenmäßig überlegen, aber auch die Moral Ihrer Truppen stimmt. Sie geben den Befehl den Gegner zu überrennen – Gefangene werden nicht gemacht. Die Schlacht dauert nicht lange, und Sie können sich dem nächsten Ziel widmen.



4 Eine kapitale Ritterburg ist an der Reihe. Sie schicken Ihre Männer mit Sturmleitern auf die Mauern. Auch hier winkt ein leichter Sieg.



5 Aber der Kampf um diese befestigte Hauptstadt des gelben Gegners tobte doch heftig und hat Ihre Truppen schwer dezimiert.



6 Dennoch erobern Sie Irland und qualifizieren sich nach dem Sieg für weitere Aufgaben: Das viel größere England ist an der Reihe.



7 Mittlerweile haben Sie Belagerungsmaschinen für die Erstürmung von Burgen. Mit Katapulten knacken Sie jede dicke Mauer.

Lords

Strategiespiel für PC | Was würden Sie machen, wenn Sie König von England wären? Finden Sie es heraus

INSTALLATION

Ein König hat seine Bediensteten, die „niedere" Arbeiten für ihn besorgen – etwa die Installation eines Computerspiels. Doch da Sie erst noch König werden wollen, müssen Sie selbst Hand anlegen. Falls Sie nicht alleine klar kommen, gibt Ihnen die Redaktion untertänigst Rat – auf Seite 144.

INHALT

Irgendwann um das Jahr 1000 ist der englische Thron unbesetzt und damit das Objekt der Begierde diverser aufstrebender Adliger. Unter den Interessenten sind auch Sie. Nach Belieben können Sie dabei fertige Figuren im Kampf um die Krone ins Feld führen oder einen eigenen Königs-Kandidaten „erschaffen". Und bevor Sie England ins Visier nehmen, müssen Sie erstmal die Herrschaft über die grüne Insel Irland an sich reißen.

Ihnen stehen treue Gefolgsleute zur Seite: Ritter, Leibeigene, Bürger und Geistliche. Die Ritter rekrutieren ein schlagkräftiges Heer, Leibeigene leisten Knochenarbeit auf den Feldern, und Bürger sorgen mit ihren Steuerzahlungen dafür, dass das nötige Kleingeld in Form von Goldmünzen in Ihrer Kriegskasse klingelt.

Beim Spielstart können Sie verschiedene Ausgangspositionen wählen. Sie entscheiden, ob Sie als Schotte im Norden oder lieber im Süden auf Ihren Eroberungszug gehen wollen. Die Ausgangspositionen sind ähnlich, es gibt aber jeweils verschiedene Nachbarn und andere Konkurrenten, die um die Krone streiten.

Haben Sie Ihr Teil-Reich in Besitz genommen, dann müssen Sie Lehen verteilen, also Ihren Untertanen Ländereien zuweisen und sie damit Ihrer Befehlsgewalt unterstellen. Achten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis von Soldaten und Landwirten. Ist nämlich nicht genug Korn in den Speichern, dann sinkt die Moral der Truppe, und die Ritter gehen von der Fahne.

Es ist also viel zu tun, bevor es auf Eroberungsfeldzug geht. Wenn's soweit ist, schicken Sie Ihre Ritter nebst Gefolgsleuten los, benachbarte Grafschaften in die Knie zu zwingen. In erster Linie müssen Ihre Leute Burgen angreifen, aber auch Feldschlachten stehen auf dem Plan. Um Ihrer Streitmacht mehr Schlagkraft zu verleihen, können Sie mehrere Armeen zusammenfassen. Jeder Ritter hat so seine besonderen Fähigkeiten. Mancher ist ungestüm und ein Meis-

SPIELDETAILS



Gute Laune: Ein lächelnder Ritter verbreitet Optimismus.

Strategische Lage: Landverteilung auf der Minikarte.







[1]spricht: „Lords off se Rälm"

ter im Angriff, der andere ein Belagerungskünstler, der mit der Zeit jede Burg knackt. Finden Sie gewünschte Fähigkeiten nicht bei Ihren Lehnsherren, dann können Sie entsprechend talentierte Söldner anheuern.

Außer dem Kampf steht Ihnen auch die Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln zu Gebote: die Diplomatie. Sie können Geschenke machen, Bündnisse aushandeln und so zum erfolgreichen Thronkandidaten werden. Während Sie auf diplomatischem Parkett selber agieren müssen, können Sie auf dem Schlachtfeld Ihre Ritter die Taktik bestimmen lassen, sofern Sie eine allgemein verbindliche Strategie vorgegeben haben.

Nicht nur innenpolitische Konflikte sind zu lösen, es geht auch um die Eroberung Frankreichs und des Deutschen Reichs. Zusätzlich sind, wenn Sie mögen, noch 14 geschichtlich verbürgte Einzelschlachten zu gewinnen.

BEDIENUNG

Das Spielgeschehen wird auf zwei Arten dargestellt: Es gibt eine Übersicht, die Ihnen das gesamte Land, die Armeen, Burgen und Städte zeigt. Und es gibt den Schlachtenmodus, in dem Sie per Mausklick Ihre Armeen in den Kampf schicken. Das Umschalten geht schnell – weniger flott gerät die Bewegung der Armeen auf der Übersichts-Landkarte und beim Kämpfen. Die Soldaten reagieren mit Verzögerung und laufen auch nicht immer exakt dorthin, wo sie auch gebraucht werden.

URTEIL

Optisch ist „Lords of the Realm 3" nicht mehr wirklich taufrisch. Figuren, Gebäude und Landschaften präsentieren sich leicht kantig. Nicht nur hässlich, sondern richtig ärgerlich ist die Steuerung mit ihrem arg verzögerten Reaktionstempo. Der künftige britische König dürfte auch nur wenig „amused" über die Geschwindigkeit seiner Armeen beim Marschieren und Kämpfen sein. Es fließt viel Wasser durch die Themse, bevor sich ein Heer zum Angriff auf eine Burg entschließt. Nur desertieren können die Jungs mit Lichtgeschwindigkeit: Der unwillige Ritter teleportiert sich kurzerhand vom Einsatzort auf seine Burg zurück.

Fazit: ein interessantes Thema mit deutlichen Mängeln in der Umsetzung. Dieses Spiel ist nicht die Krönung, sondern nur „befriedigende" Unterhaltung bei Hofe. ■



Die Mauer muss weg: Der Feldherr bringt sein Belagerungsheer vor der Burg in Stellung.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Lords of the Realm[1] 3

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

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Version: 1.00
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.) Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

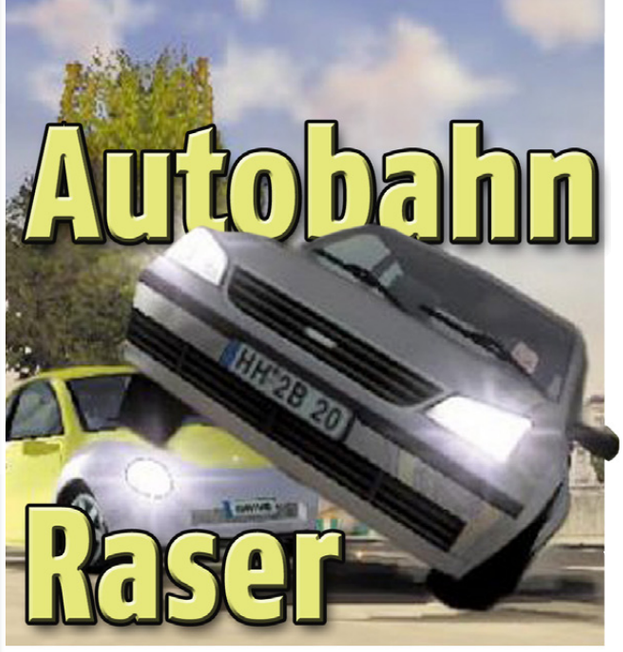
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Bevor man königlich spielen kann, vergeht einige Zeit.	3,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Langsames bis lahmes Spiel stört manche gute Idee. Hat man das Spielprinzip begriffen, erlahmt der Spaß recht schnell. Gegner teilweise schwer berechenbar.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier Feldzüge, 14 Einzelschlachten, Mehr-Spieler-Modus.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nette Schatteneffekte, insgesamt aber eintönig und nicht zeitgemäß.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Gute Stimmen und Kampfgeräusche, aber zu viele Wiederholungen.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Lesbare und verständliche Texte, interessant geschrieben.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Armeen reagieren erst verzögert und dann überaus langsam.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,97**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-0774353 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.lordsoftherealm.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (695 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	160,0117 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,70**

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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,64**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,29**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,83**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,83
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,83 x 29,95 = 84,76 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Das Spiel zum Film

Rennspiel für PC

Das Spiel zum Film zum Spiel – alles klar?

INSTALLATION

Beim Kopiervorgang rast zwar der Statusbalken in Windeseile über den Bildschirm, aber erst ganz zum Schluss startet eine „Windows-Media"-Installation – in niederländischer Sprache. In einem Fall führte das zum Computerabsturz. Wie Sie ein Spiel problemlos installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Am 7. Mai 1998 lief ein Lama durch den Hamburger Stadtteil Groß-Borstel. Am gleichen Tag verschob Verona Feldbusch ihre Hochzeit mit dem Architekten Franjo Pooth. Und der FC Sachsen Leipzig fegte Hertha BSC vom Platz. Keines dieser Ereignisse qualifizierte sich für einen Ehrenplatz im Erinnerungsvermögen von rund 80 Millionen Deutschen. Zu Recht! Nur eine Begebenheit des 7. Mai 1998 war folgenreich: die Veröffentlichung des PC-Spiels „Autobahn Raser". Seither sind sieben Ableger und ein mäßig erfolgreicher Kinofilm erschienen. Und auf dem wiederum beruht die neueste Raserei des niederländischen Herstellers Davilex: das Spiel zum Film zum Spiel.

Prinzipiell unterscheidet sich „Autobahn Raser – Das Spiel zum Film" nicht von seinen Vorgängern: Wieder sitzen Sie in einem flinken Auto. Wieder jagen Sie durch deutsche Innenstädte. Und wieder klebt Ihnen die Polizei an der Stoßstange.

Gerast wird in Köln, Berlin, Hamburg und München. Die drei letztgenannten Strecken hat man unverändert aus Teil vier der Reihe übernommen. Selbst die Musik unterscheidet sich größtenteils nicht von „Autobahn Raser 4".

Um dem Kinofilm Tribut zu zollen, hat man immerhin einen neuen Spielmodus eingeführt: Per Verfolgungsjagd müssen Sie eine Bande Autodiebe dingfest machen. Das erreichen Sie, indem Sie die gestohlenen, sündhaft teuren Sportwagen so lange rammen, bis sie auseinander fallen. Manchmal müssen Sie dafür keinen Finger krümmen. Denn die Autoschieber fahren ihre Wagen mitunter auch selbstständig zu Schrott.

Zur Belohnung für erfolgreich absolvierte Einsätze werden nach und nach kurze Ausschnitte aus dem Kinofilm freigeschaltet. 18 dieser Videohäppchen sind im Spiel archiviert, außerdem dürfen Sie sich Texttafeln mit Infos über Handlung und Darsteller durchlesen.

Technische Verbesserungen sucht man indes mit der Lupe. Die Grafik sieht ein wenig hübscher aus – doch das fällt erst auf den zweiten Blick ins Auge. Oft bemängelte Schwächen wurden keineswegs abgestellt: Wie gehabt, rasen Polizeifahrzeuge blind an ihrem Ziel vorbei. Und noch immer sind schwere Hindernisse für Sie nur Luft. Zwar hüpfen Straßenlaternen, Fahrbahnabsperrungen und Telefonzellen bei einer Kollision zur Seite – Ihr Wagen schießt jedoch unbeschadet weiter geradeaus. Andere Gegenstände – Sitzbänke zum Beispiel – scheinen massiver zu sein als Beton.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Rennspektakels hat sich ebenfalls nicht verändert. Mit den Pfeiltasten ➔

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Rennen durch Berlin müssen Sie sich qualifizieren, indem Sie binnen 90 Sekunden eine Runde durch die Hauptstadt drehen.



2 Gelingt die Qualifikation, so treten Sie gegen drei andere Fahrer an. Große Zahlen markieren deutlich die Position Ihrer Konkurrenten.



3 Obwohl das Spiel Autobahn Raser heißt, dürfen Sie nur für einen kurzen Augenblick über mehrspurige Straßen sausen: auf der Münchner Stadtautobahn. Wie auf allen Strecken, ist auch hier nichts verboten. Weder das Heizen über die Mittellinie, noch der Ausflug auf die Gegenfahrbahn.



4 Zurück in Berlin, setzen Sie sich zur Abwechslung in einen Polizeiwagen. Ihre Aufgabe: Autodiebe von der Fahrbahn drängen.



5 Zur Belohnung dürfen Sie von nun an selbst den geklauten Sportwagen fahren. Etwa mit 131 km/h quer durch die Kölner Innenstadt.



6 Gewinnen Sie, dann dürfen Sie auch am nächsten Wettkampf teilnehmen. Der tobt in Hamburg durch die Alsterarkaden.



7 Im Anschluss geht es nachts durch den Kölner Rheinhafen. Der Turboantrieb macht dem Wagen Feuer: 342 Kilometer pro Stunde.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Autobahn Raser Das Spiel zum Film FORTSETZUNG

bestimmen Sie Geschwindigkeit und Richtung, zwei weitere Tasten aktivieren Turboantrieb und Hupe. Sinnvoll wäre darüber hinaus noch eine Handbremse gewesen. Die gehört eigentlich zur Grundausstattung eines jeden Rennspiels. Nur nicht zum neuen Autobahn Raser.

URTEIL

Zugegeben: Am Computer durch deutsche Städte zu brausen, das kann durchaus Freude machen. Doch mit dem x-ten Aufguss langweilt selbst die beste Spielidee – zumal drei der vier Strecken schon im letzten Autobahn Raser abgefahren wurden. Selbst für echte Fans ist das eine harte Prüfung. Immerhin hat das Leiden ein schnelles Ende: Profis haben die Hetzjagd in wenigen Stunden durchgespielt – obwohl der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu den anderen Titeln der Reihe kräftig zugelegt hat.

Abzüge in der B-Note verursacht der ungenügende Service – weder per Telefon noch über die Internetseite des Herstellers gibt's Hilfe bei technischen Problemen.

Mit etwas Originalität und ein bisschen mehr Aufwand hätte der neue Autobahn Raser durchaus ein Renner werden können. Dieser „befriedigende" Abklatsch ist allerdings weitaus langweiliger als so mancher Stau: ein Trauer-Spiel.



Viper gegen Mustang – eine Szene aus dem Kinofilm.

SPIELDETAILS



Mehr-Spieler-Modus: Am geteilten Bildschirm dürfen zwei Kontrahenten nach Herzenslust Räuber und Gendarm spielen.



Einblicke: Zur Belohnung für gewonnene Etappen dürfen Sie sich Ausschnitte aus dem Film „Autobahn Raser" ansehen.



Langweiler: Eine Handvoll Filmdarsteller wird auf Wunsch mit Bildmaterial und Kurzbiographie vorgestellt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Autobahn Raser – Das Spiel zum Film

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Der hohe Schwierigkeitsgrad erschwert den Einstieg – war bei den Vorgängern besser.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Programmfehler, ein tristes Spielprinzip, dumme Gegner und die immer gleichen Strecken sorgen dafür, dass der Spaß nach kurzer Spielzeit vorbei ist.	5,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	4 Städte, 15 Wagen, Nachtmodus – da bieten fast alle anderen Rennspiele mehr.	5,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Besser als die alten Autobahn Raser, jedoch mangelhafte Bewegungsabläufe.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Qualität der Geräusche ist im unteren Mittelmaß angesiedelt, die Musik nervt.	4,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alle Menüs sind leicht zu bedienen. Untertitel und Erklärungen sind kaum vorhanden.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Tastatur größtenteils problemlos. Unentschuldbar: Es gibt keine Handbremse.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,34**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keine	
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keine	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.davilex.xom)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (172 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,80**

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	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,66**
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%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	zwei/keiner		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**2,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**3,33**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,33
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,33 x 19,95 = 66,43 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BLITZ Burning

Strategiespiel für PC | Wieder einmal Krieg am Computer. Hauptfigur ist diesmal Rommel

INSTALLATION

Wie Sie bei der Installation eines Spiels taktisch geschickt vorgehen und gegen Ihren Computer keine Niederlage erleiden, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Ging es im Spiel „Blitzkrieg" noch um den gesamten Zweiten Weltkrieg, so haben sich die Entwickler dieses Fortsetzungsspiels auf eine zentrale Figur konzentriert: Feldmarschall Rommel, genannt „der Wüstenfuchs". Das Spiel wird als Zusatzspiel angeboten, läuft aber auch ohne das Hauptspiel Blitzkrieg.

Sie starten an der Westfront. Zunächst geht es gegen Belgien, später gegen Holland und Frankreich und natürlich auch in die Wüste nach Afrika. Aber aller Anfang ist schwer, auch für einen so berühmten Kommandeur wie Rommel. Zu Beginn stehen Ihnen nur eine Handvoll Soldaten und ein paar gepanzerte Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen Sie eine Kreuzung besetzen sollen. Sie rücken durch den Wald vor – und werden von allen Seiten beschossen. Mit den Fahrzeugen tasten Sie sich vor, geraten aber unter schweres Geschützfeuer. Deshalb greifen Sie zum Funkgerät und fordern Luftunterstützung an. Sofort tauchen am Horizont mehrere Sturzkampfbomber („Stukas") auf, die Ihre Gegner bombardieren. Daraufhin ist die Einnahme der Kreuzung und des Ortes für Sie kein Problem mehr.

Eine andere Aufgabe besteht darin, Brücken über die Marne zu erobern, um den Panzervorstoß nach Westen zu ermöglichen. Oder Sie müssen ein belgisches Fort umgehen und die gegnerische Front durchstoßen.

In Ihrer Armee ist alles vertreten, was im Krieg Rang und Namen hatte: Es gibt den Jäger Me 109 ebenso wie den Soldaten mit Panzerschreck oder die Panzer Panther und Tiger in diversen Ausführungen. „Blitzkrieg Burning Horizon" erweitert das Arsenal kräftig – um 56 neue Einheiten, wie Vickers-Vildebeest-Bomber oder US-Marines. Unterm Strich gibt es mehr als 220 Fahrzeuge.

Ohnehin haben die Spielmacher sehr viel Wert

SPIELVERLAUF



1 Ein Platz im Kornfeld ist immer frei: Es ist Sommer, und Sie pirschen sich durch Weizenfelder an den Feind heran.



2 Ihre Luftaufklärung per Fieseler Storch funktioniert: Sie entdecken eine tief gestaffelte Front. Da gibt es kein Durchkommen.



3 Also lassen Sie Ihren Stoßtrupp eine andere Richtung einschlagen, vorbei an der Hauptfrontlinie durch den Wald. Dort ist der Gegner nicht so stark, und die zu erwartenden Verluste sind geringer. Auch hier hat Ihnen die Luftaufklärung viele Details über das Gelände verraten.



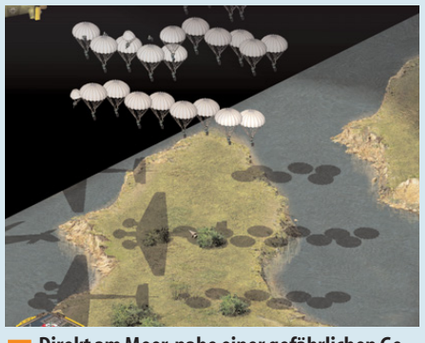
4 In einer kleinen Ortschaft stoßen Sie auf Widerstand. Ein paar gezielte Granaten, und die Häuser der Verteidiger stürzen ein.



5 In der nächsten Aufgabe müssen Sie die Front an einer Kreuzung durchstoßen. Sie erleiden Verluste, aber der Plan gelingt.



6 Ihr Ziel ist eine Hafenstadt, die massiv verteidigt wird. Sie bombardieren die Gebäude, aus denen heraus Sie beschossen werden.



7 Direkt am Meer, nahe einer gefährlichen Geschützstellung, setzen Sie Fallschirmspringer ab. Bald haben Sie die Artillerie erobert.



KRIEG Horizon

[1]sprich: „Borning Horaisen"

auf historisch verbriefte Informationen gelegt. Vor jeder Aufgabe wird der geschichtliche Zusammenhang ausführlich erklärt – wen es nicht interessiert, der kann die Lektion überspringen.

Spielziel ist, die 18 Aufgaben des Feldzuges zu gewinnen und mit heiler Haut aus der ganzen Sache herauszukommen. Umgebogen werden kann die Geschichte aber nicht – ein finaler Sieg des Wüstenfuchses Rommel in Afrika ist nicht möglich.

BEDIENUNG

Sie steuern das Spiel per Tastatur und Maus aus einer Vogelperspektive von schräg oben. Dank einiger ausführlicher Einführungsaufgaben stellt die ohnehin eingängige Steuerung auch für Anfänger kein Problem dar.

URTEIL

Eines ist sicher: Die Entwickler haben versucht, alle noch so kleinen Details, sowohl grafisch als auch spielerisch, in das Spiel einzubauen. Dazu gehören Uniformen für einzelne Truppenteile genauso wie Varianten von Panzermodellen, alles im historisch richtigen Zusammenhang. Korrekt wiedergegeben werden etwa Schusskraft und Panzerungsstärke allerdings nur im normalen Schwierigkeitsgrad. In den Varianten „leicht" oder „schwer" werden die Eckdaten in die eine oder andere Richtung verfremdet.

Mehr Sorgfalt hätten die Entwickler jedoch der Wegfindung der Truppen spendieren sollen, denn die nehmen schon mal Umwege in Kauf oder landen in Sackgassen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich, sehr spannend und versuchen den Kriegsverlauf geschichtlich korrekt wiederzugeben. Folglich kann der Spieler nur die Rolle des deutschen Angreifers übernehmen – was nicht jedem liegen dürfte. Optik und Akustik sind gelungen, wenngleich die Technik heute schon weiter ist. Der Schwierigkeitsgrad ist, wie erwähnt, einstellbar – für Anfänger ist die „leichte" Stufe allerdings wahrscheinlich die einzig mögliche, denn das „gute" Spiel ist insgesamt eher schwer.

SPIELDETAIL



Diesen Orden bekommen erfolgreiche Panzerkommandeure.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Blitzkrieg – Burning Horizon[1]

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

Hersteller: CDV
Version: 1.2
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank der Einführungsaufgaben schaffen es auch ungeübte Sandkastengeneräle.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Sehr detaillierte Spielwelt mit vielen Einheiten, Fahrzeugen und Gebäuden – wirkt teilweise überfrachtet. Spannende Aufgaben, aber Spieler nur in Angreifer-Rolle.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	18 Aufgaben in der Kampagne plus zusätzliche Einzelaufgaben, die in Japan spielen.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Einheiten bewegen sich flüssig. Die Landschaft ist abwechslungsreich.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Akzeptable Hintergrundmusik, die für zusätzliche Dramatik sorgt.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Sehr ausführliche und lehrreiche Erklärungen aller Aufgaben.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur machen PC-Feldherren leicht Karriere.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,44**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0721-97224670 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.cdv-blitzkrieg.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1055 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	52,0977 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,70**

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	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
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	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,682%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,682%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,75**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,21**
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%**		**2,30**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,30 x 29,99 = 68,98 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels freunden Sie sich mit dem Rollmaterial an. In der Klasse der kleinen Fronttriebler starten Sie in Australien.



2 Die perfekt nachempfundene Lenkradperspektive fordert den ganzen Rallyeprofi. Echte Fahrer sehen ihr Auto ja auch nicht von oben.



3 Nach erfolgreichem Saisonabschluss machen Sie auf allen Vieren weiter: Die Klasse der Allrad-Wagen ruft. Ein Bon für Rallyefans: In der Wiederholung nach dem Rennen können Sie selbst kleinste Einzelheiten erkennen, etwa herumfliegende Kiesel und glühende Bremsscheiben.



4 Die steinigen und staubigen Pisten Griechenlands stehen hoch im Kurs. Kritisch sind die gefährlichen Seitenneigungen in Hanglage.



5 Der nordamerikanische Wüstenkurs blendet mit tiefstehender Sonne. Und der feine Sand ist fast so rutschig wie Schnee.



6 Doch wieder entschädigt eine grandiose Wiederholung Ihrer Siegesfahrt durch die Wüste für alle Entbehrungen.



7 In England ist nicht etwa Linksverkehr das Problem. Vielmehr sehen Sie hier den Wald vor lauter Bäumen nicht.

Colin Ra



Rennspiel für PC | Rallye-Karriere: über Stock und Stein rasen, Staub fressen, zum Star werden

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tipps auf Seite 144.

INHALT

Endlich dürfen auch PC-Spieler, die Staub vielleicht nur von der Tastatur kennen, mit „Colin McRae Rally“ durch schmutzige Pfade pflügen. Und Sie müssen dazu nicht zwingend in die Rolle des fliegenden Schotten schlüpfen, der dem Spiel seinen Namen leiht. Sie dürfen sich einen Piloten Ihres Vertrauens basteln und für die eigene Ehre fahren. Im Auto Ihrer Wahl – wobei der Fuhrpark zu Beginn auf die üblichen Verdächtigen beschränkt ist: Citroën Xsara, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX.

Also steigen Sie ein, es könnte der Auftakt zu einer grandiosen Weltmeisterschaft werden. Statt um den WM-Titel zu kämpfen, dürfen Auto-Nostalgiker im Gruppe-B-Modus Rallye-Vehikel aus vergangenen Tagen durch den Staub prügeln. Und wer sich bereits für einen abgebrühten Profi hält, sollte ausprobieren, ob er dem Experten-Modus standhält. Hier sind die Anforderungen fast die einer echten Rallye: Es gibt nur die (sehr anspruchsvolle) Lenkradperspektive, und Ihr Auto quittiert selbst den kleinsten Rempler mit großen Schäden. Da kann ein unbedeutender Unfall schon mal die ganze Etappe kosten. Wer den Rest des Spiels schon in- und auswendig kennt, findet hier jene Herausforderung, aus der zusätzlicher Langzeitspaß gestrickt ist

Zurück zur tragenden Säule des Spiels – der WM. 48 Wertungsprüfungen in acht Ländern entscheiden darüber, ob Sie das Zeug zum Rallye-Champion haben. Auf Schnee, Sand, Schotter oder Matsch. Also müssen Sie Ihren fahrbaren Untersatz sorgfältig dem jeweiligen Untergrund anpassen. Ohne Kleinarbeit am Fahrwerk läuft nichts. Nach jedem Lauf dürfen Sie auf speziellen Teststrecken neue Teile erproben. Nur was der Beanspruchung gewachsen ist, gelangt ins Auto. So kommt der Wagen mit der Zeit zu besseren Stoßdämpfern, optimierten Reifen oder gar einem stärkeren Motor.

Den Fahreigenschaften der Autos widmeten die Programmierer eine Menge Modellpfle-



McRae lly 04

[1]spricht: „Kolin Mäck Räh Rälli"

ge. Auf den 34 im Spiel vertretenen Fahrbahnoberflächen zeigt die Kiste mindestens ebenso viele Zickigkeiten. Der Genuss beim realistischen Drift durch langgezogene Kurven kann also ein jähes Ende finden, denn manchmal bedeuten schon kurze Begegnungen mit Steinen oder Buschwerk am Streckenrand das Aus. Und ein platter Reifen, der auf der Weiterfahrt so richtig schön langsam von der Felge rutscht, ist zwar ein Erlebnis fürs Auge, aber ein Desaster für den Titelgewinn. Ohne Lenkrad mit Rütteleffekt

BEDIENUNG

bleiben Ihnen gekonnte Drifts und die Tücken des Straßenbelags vorenthalten. Mit der PC-Tastatur macht's keinen Spaß. Leider wurden die am dritten Teil

URTEIL

bemängelten kritischen Punkte nur halbherzig ausgeräumt. Wieder heizt der Rallye-Fan zwar durch wunderschön gestaltete, jedoch kaum belebte Landschaften. Bedenkt man, dass bei einer Rallye im wirklichen Leben rund 200 000 begeisterte Fans die Strecke säumen, dann ist der Verzicht auf johlendes Publikum im Spiel eine schwere Sünde. Es fehlt einfach die authentische Atmosphäre. Trotzdem ist Colin McRae Rally 04 „gut" und fährt mit atemberaubend realistischem Fahrverhalten, einem sehr überzeugenden Schadensmodell der Autos und zahlreichen spannenden Spielvarianten problemlos und mit Vollgas in die erste Liga der Rallye-Spiele.

SPIELDETAILS



Schon kleinste Kollisionen hinterlassen große Spuren.



Schwere Schäden werden im Tacho gemeldet.



Flügelkampf: Der Citroën Xsara wird auch in der aktuellen Rallye-Saison eine Menge Staub aufwirbeln.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Colin McRae Rally 04

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

Hersteller: Codemasters
Version:
Info: Tel. 01908-7326861 (1,86 €/Min.) Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

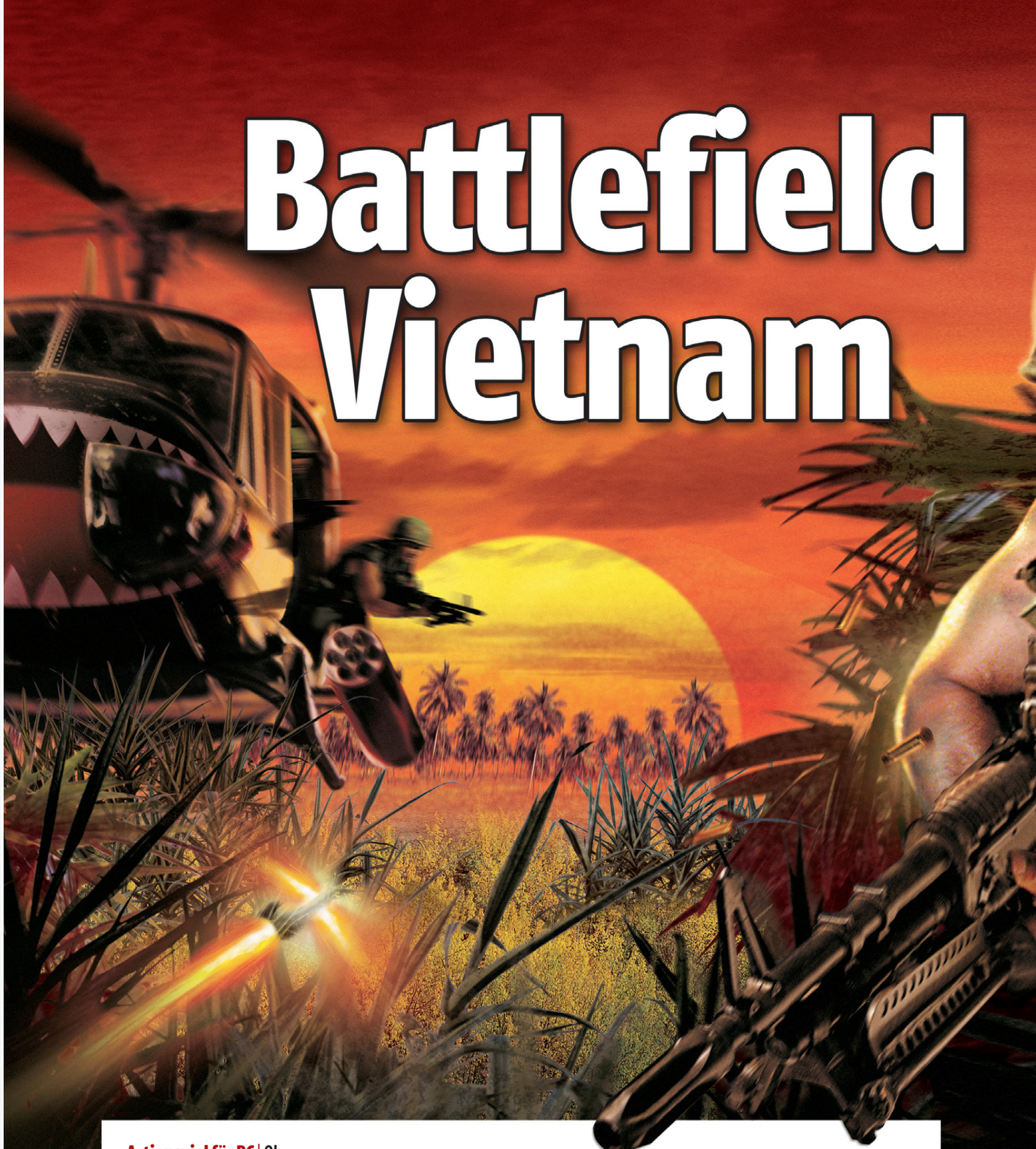
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	In den Einzelrennen können Sie üben, bis Sie fit für die Meisterschaft sind.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Starten Sie eine eigene Karriere als Rallyefahrer mit allen Höhen und Tiefen. Ihr einziger Gegner ist die Zeit. Die vielen Spielmodi unterhalten Sie wochenlang.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	48 Einzeletappen in acht Ländern. 23 Fahrzeuge stehen zur Auswahl.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik wirkt sehr realistisch, die Umgebung ist aber etwas karg.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Motoren- und Umgebungsgeräusche hören sich sehr gut an.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Hier haben Sie immer alles im Griff. Die Menüs sind komfortabel gestaltet.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit einem Lenkrad kommen Sie sich fast vor wie in einem echten Rallyeauto.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,64**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24644 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.codemasters.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (2547 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	0,000%	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	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,789%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,11**

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%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Spieletastatur, Lenkrad	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/zwölf	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,87**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,87**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		43,99 € (Alphamusic, Tel. 0541-4066625)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,87 x 49,90 = 93,31 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Battlefield Vietnam



Actionspiel für PC | **Ob GI oder Vietcongsoldat – im historischen Konflikt überlebt man nur mit der richtigen Taktik**

INSTALLATION

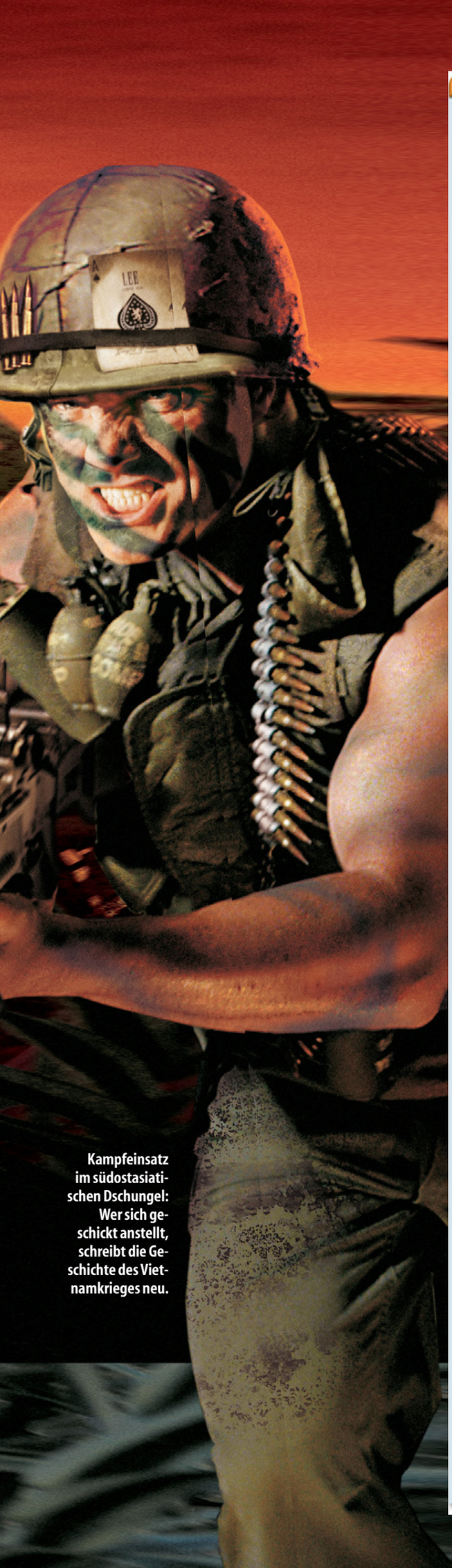
Vor dem Einsatz im Dschungel müssen Sie den 1,5 **Gigabyte** S. 164 großen Dateninhalt von drei CD-ROMs auf die Festplatte Ihres Computers kopieren. Wie das funktioniert, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Schreiben Sie eines der dunkelsten Kapitel der US-amerikanischen Militärgeschichte neu: Vietnam. Mit Ihrer Hilfe können nun die hochgerüsteten GIs den Krieg, der von 1964 bis 1975 in dem südostasiatischen Land tobte, doch noch gewinnen. Oder Sie kämpfen in der technisch unterlegenen Nordvietnamesischen Armee oder als Vietcong in der kommunistischen Befreiungsfront. Dann wäre Ihre Aufgabe – entsprechend den tatsächlichen Ereignissen –, die US-Truppen konsequent aus dem Land zu werfen.

Egal, für welche Seite Sie sich entscheiden und ob Sie allein oder im Mehr-Spieler-Modus antreten, das Spielziel ist immer das gleiche: Sie müssen mehr Flaggen-Stützpunkte halten und erobern als der Gegner. Dazu ziehen Sie entweder als einfacher Fußsoldat, als Späher oder Ingenieur ins Feld.

Von der Wahl der Spielfigur hängt die Ausrüstung ab, mit der Sie sich durch die feindlichen Linien schlagen. So setzt der Infanterist auf Sturmgewehr, Maschinengewehr und Panzerfaust. Der Aufklärer dagegen ist mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet. Außerdem verfügt er →



Kampfeinsatz im südostasiatischen Dschungel: Wer sich geschickt anstellt, schreibt die Geschichte des Vietnamkrieges neu.

SPIELVERLAUF



1 Haben Sie sich für eine (beliebige) Schlacht entschieden? Dann wählen Sie Ihre Spielfigur und Ihren Startpunkt für das Scharmützel aus.



2 Erobern Sie den nächstgelegenen neutralen oder gegnerischen Fahnenmast. Dazu harren Sie dort so lange aus, bis die US-Flagge flattert.



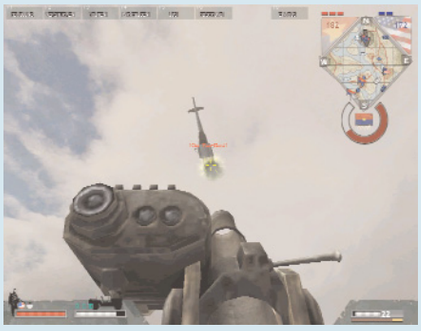
3 Unterwegs zu weiteren Stützpunkten haben Sie es nicht nur mit Kämpfern am Boden zu tun. Die Besatzung angeschossener Jets und Helikopter rettet sich nämlich oft per Fallschirm. Unten gelandet, sind die Jungs ganz schön sauer und schießen sofort. Lassen Sie es nicht so weit kommen.



4 Nutzen Sie die Chance, und nehmen Sie einen Helikopter. Das spart Zeit raubende Fußmärsche, verlangt aber etwas Flugerfahrung.



5 Als fliegender Präzisionsschütze nehmen Sie mit Raketen und Maschinenkanone feindliche Stützpunkte gezielt unter Feuer.



6 Kommen Sie mit der Steuerung des Hubschraubers nicht klar, dann schießen Sie eben mit der Bordwaffe eines Jeeps die Feinde ab.



7 Hinter den feindlichen Linien stürmen Sie die Hauptbasis der gegnerischen Kräfte. Damit ist der Sieg in greifbare Nähe gerückt.

Battlefield Vietnam FORTSETZUNG



Partisan ohne Verstand: Der Vietcong hat Sie fast umgerannt, aber – mangels künstlicher Intelligenz – trotzdem nicht wahrgenommen.

über ein Präzisions-Fernglas, mit dem er die Position weit entfernter Gegner feststellen kann. Per Tastendruck übermittelt er die Koordinaten gegebenenfalls an die eigene Artillerie, die dann den Feind aus sicherer Entfernung unter Beschuss nimmt. Eher aus dem Hintergrund agiert auch der Ingenieur. Er repariert kaputte Fahrzeuge, vergräbt Minen, legt Sprengfallen oder hebt Fallgruben aus und spickt sie mit spitzen Pfählen.

Eines ist allen Kämpfern gemeinsam: Bei Gelegenheit dürfen sie ihren müden Füßen eine Pause gönnen und mit einem von 24 Fahr- oder Flugzeugen Krieg führen. Ob das ein kleiner Motorroller, ein dicker Panzer, ein schnelles Patrouillenboot oder gar ein Napalmbomben abwerfendes Kampfflugzeug ist, hängt von Ihrer Taktik ab. Denn jedes der 14 Schlachtfelder, einst Schauplätze tatsächlicher Kämpfe, verlangt ein anderes Vorgehen. Und nur, wer in verwüsteten Städten, flachen Reisfeldern, stickigen Sümpfen oder feuchtheißen Dschungeln die Übersicht behält, beendet jede Operation siegreich.

BEDIENUNG

Die Steuerung entspricht dem Standard für diesen Spieltyp. Per Mausbewegung sehen Sie sich um, mit der linken Maustaste wird geschossen. Per Tastatur bewegen Sie sich und geben Funkbefehle.

URTEIL

Wer „Battlefield Vietnam" als Einzelspieler beginnt, hat schon verloren – trotz guter Grafik und tollen Sounds. Denn die Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler, der so genannten Bots, ist, vorsichtig ausgedrückt, total unausgewogen. Entweder tappen die PC-Soldaten offenbar blind und taub durchs Gelände und werden so zur wehrlosen Beute. Oder sie erweisen sich als überaus treffsichere Superwesen mit Röntgenblick und scheuchen Sie selbst in der besten, blickdichten Deckung auf. Lang andauernder Spielspaß kommt damit nicht auf.

Ein völlig anderes Bild vermitteln Mehr-Spieler-Gefechte mit bis zu 64 Teilnehmern im **Netzwerk** S.164 oder Internet. Dann begeistert „Battlefield Vietnam" mit großer Bewegungsfreiheit und vielfältigen taktischen Möglichkeiten. Doch leider hat der Hersteller das Spiel eben nicht als reines Mehr-Spieler-Spektakel veröffentlicht. Und so macht es eben nur einen „befriedigenden" Gesamteindruck.

SPIELDETAILS



In einigen Gebäuden und Hütten stehen Sanitätsschränke. Bleiben Sie bei Bedarf daneben stehen, um sich automatisch heilen zu lassen.



Diese Karte zeigt die Stützpunkte von Freund und Feind. Sind Sie nahe einer Basis, so sehen Sie unter dem Plan einen Kreis. Ist der rot, gehört sie den Vietnamesen, ist er blau, zur US-Armee.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Battlefield[1] Vietnam

[1]sprich: „Battelfhld"

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

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.0
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Einfache Steuerung und simples Spielprinzip – auch für Einsteiger geeignet.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Im Einzelspieler-Modus ist Langzeitspaß Fehlanzeige. Schon nach kurzer Zeit wirkt der Spielverlauf wegen seiner Eintönigkeit öde und unrealistisch.	5,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Für Einzelkämpfer bietet das Spiel nur eine wenig abwechslungsreiche Spielvariante.	5,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Figuren und Spielwelt sind detailliert, die Bewegungsabläufe wirken natürlich.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die akustische Untermalung ist eindrucksvoll. Musik von zeitgenössischen Rockgruppen.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Menüs sind übersichtlich. Vor jedem Gefecht geben Texttafeln Hintergrundinformationen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das Spiel lässt sich problemlos beherrschen. Nur das Fliegen bedarf eingehender Übung.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,68**
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%	Deutsch (www.bfvietnam.eagames.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1439 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0859 Megabyte	1,29
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,96**

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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
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%**			**1,95**

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%	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/64	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**5,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,97**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,97**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,97 x 49,99 = 148,47 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DTM Race Dri

Rennspiel für PC | Hier spielen Sie Hans Dampf in allen Klassen des Motorsports

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-**DVD** S.164 ins DVD-Laufwerk des Computers, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 144 nach.

INHALT

Als Neuling im Rennzirkus haben Sie es nicht leicht, egal ob Sie nun am Steuer eines Kleinrenners der Formel Ford oder eines ausgewachsenen Wagens Platz nehmen. Ihr Teamchef will Siege sehen, und das knappe Budget sitzt Ihnen im Nacken. Zum Glück sitzen auf den Zuschauerrängen entlang jeder Rennstrecke Talentsucher und Sponsoren, die nur darauf warten, ihr Geld in einen viel versprechenden Nachwuchsfahrer zu investieren. Also: Nehmen Sie die Herausforderung an? Sollten Sie! Mit dem Rennpiel „DTM Race Driver 2“ dürfen Sie sich, anders als der Titel (Deutsche Tourenwagen Meisterschaft) vermuten lässt, erstmals in fast allen Klassen vergnügen, die der Motorsport zu bieten hat. Vorausgesetzt, Sie fangen klein an, wie es sich gehört. Im engen Cockpit eines Formel-Ford-Renners. Die gern als „Seifenkisten“ verspotteten Wagen verlangen Ihnen schon einiges



ver 2

Fahrkönnen ab – und sind doch nur das Vorprogramm zu weit größeren Herausforderungen.

Schon nach ersten Siegen werden die Sponsoren größerer Teams auf Sie aufmerksam und ermuntern Sie zu Testfahrten. Dann sehen Sie in kleinen Zwischenfilmen, wie die Geldgeber Sie im Wohnwagen am Streckenrand besuchen und Ihnen unwiderstehliche Angebote unterbreiten. Wer die Testfahrten erfolgreich absolviert, wird mit einem festen Platz im Team und jeder ➔



SPIELVERLAUF



1 Herdentrieb: Mit einem (unter vielen) Ford Mustang von 1968 treten Sie auf der Strecke Laguna Seca zur Karriere als Rennfahrer an.



2 Eiertanz: Danach starten Sie in den zickigen Kisten der Formel Ford. Vermeiden Sie unbedingt die Berührung mit anderen Renngeräten.



3 Sternstunde: Ein erster Test entführt Sie in die Oberliga des Rennsports. Den AMG-Mercedes CLK mit knapp 500 PS sollen Sie möglichst in Bestzeit über den Hockenheimring jagen. Die Konkurrenz im Abt-Audi TT-R macht Ihnen vor ausverkauften Rängen das Leben schwer. Geben Sie nicht auf!



4 Damenwahl: Alles gut gelaufen, die nette Sportagentin bietet Ihnen einen lukrativen Vertrag an. Den können Sie nicht ausschlagen.



5 Donnerbolzen: Das nächste Rennen bestreiten Sie in einem urigen, amerikanischen Hot Rod mit mächtig Dampf unter der alten Haube.



6 Flügelkämpfe: Die überproportional verbreiterten Ferraris heißen „Koenig Competition 2002“ und gehen geradezu unheimlich los.



7 Trucksache: Haben Sie auch die schwer zu beherrschende Sattelzugmaschine bei hohem Tempo voll im Griff? Sollten Sie!

DTM Race Driver 2

FORTSETZUNG



Im Pulk geht's durch die „Parabolica" auf dem Hockenheimring.

Menge Geld in der Kriegskasse belohnt. Und die Kohle bringt Sie Ihrem Etappenziel immer näher: einem Startplatz im legendären Masters Grand Prix.

Nach jeder gewonnenen Meisterschaft sehen Sie abermals ein kleines Video, das Ihre persönliche Geschichte weiterspinnt. Alle Zwischenfilme des Spiels bringen es zusammen auf stattliche 40 Minuten, doch kein einziger hält Sie länger als 45 Sekunden auf – Sie dürfen stets schnell wieder Gas geben. Im Laufe Ihrer Karriere prügeln Sie unter anderem die Fahrzeuge der DTM-Saison 2003, einen brandneuen Aston Martin DB 12, einen Ford Mustang aus dem Jahre 1968, aufgemotzte Ferraris und sogar eine tonnenschwere Sattelzugmaschine über die Fahrbahn. Auch Rallyeprüfungen abseits befestigter Pfade stehen auf dem Startplan.

Unfälle haben realistische Folgen: Welcher Schaden sich wie auswirkt, wird sogar durch die Einbaulage des Motors und die Gewichtsverteilung auf den Achsen beeinflusst. Ist Ihr Wagen nach einem Rempler zu stark lädiert, dann müssen Sie das Rennen erneut in Angriff nehmen. So ist es eben, das Rennfahrerleben. Die Darstellung der 43 Rennstrecken vom Hockenheimring bis zur legendären Road America hat Klasse: kein Ruckeln, keine plötzlich vor Ihnen aufploppenden Objekte, aber enorme Fernsicht. Vorausgesetzt, Sie haben einen leistungsfähigen PC mit moderner Grafikkarte. Die 35 Fahrzeugtypen glänzen mit realistischen Reflexionseffekten, die besonders in den rasant geschnittenen Wiederholungen effektvoll zur Geltung kommen. Für jedes Automodell wurde so weit wie möglich das tatsächliche Fahrverhalten des Vorbildes programmiert. Und das merkt man. – speziell die Zicken und Tücken des Einsteigertyps Formel Ford werden Sie überraschen.

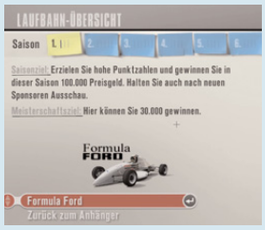
BEDIENUNG

Natürlich ist zur Spielsteuerung ein Lenkrad mit Rütteleffekt erste Wahl, damit Sie jeden Ausrutscher von der Strecke hautnah spüren. Mit der PC-Tastatur dagegen sollten Sie lieber Briefe schreiben – Auto fahren per Knopfdruck vermittelt nicht das geringste Renngefühl.

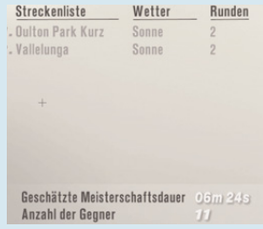
URTEIL

Dieses Spiel ist in der Tat ein Meister aller Klassen, vor allem, wenn man im Internet mit maximal zwölf Fahrern spannende Rennen austrägt. Erst dann entscheidet sich nämlich, ob Sie wirklich das Zeug zum echten Rennprofi haben. Bis dahin können Sie aber auch allein vor dem Monitor tüchtig trainieren. Und auch das werden Sie sicherlich schon „gut" finden.

SPIELDETAILS



Vor jedem Rennen gibt's eine Laufbahnübersicht.



Danach erfahren Sie, wie lange die Meisterschaft dauert.



Diese pixeligen, starren Kameraden sind die Zuschauer.



Schäden am Auto werden im Tachometer signalisiert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



DTM Race Driver[1] 2

1 sprich: „Räiß Draiwer"

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

Hersteller: Codemasters
Version: 1.1
Info: Tel. 01908-7326861 (1,86 €/Min.) Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

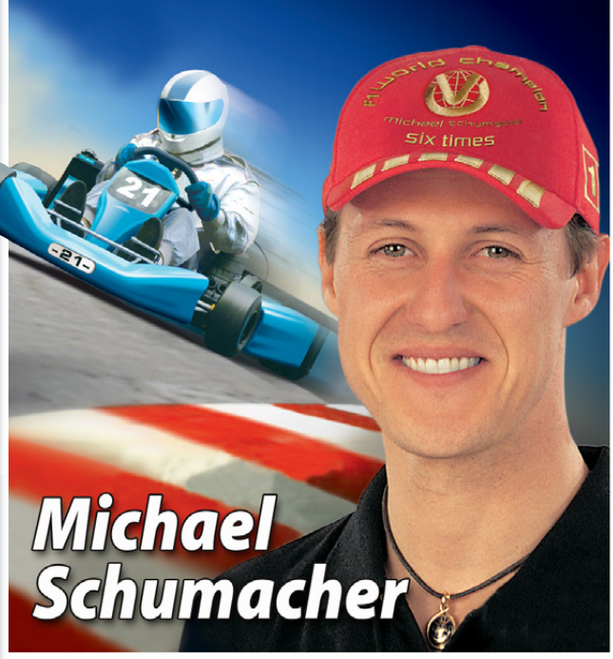
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Der Schwierigkeitsgrad steigt behutsam an – hier hat jeder eine Chance.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	In den vielen verschiedenen Meisterschaften haben Sie lange Spaß – auch die sehr gute ausgeklügelte Gegnerintelligenz kann voll überzeugen.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	13 Meisterschaften, 35 verschiedene Fahrzeuge und 43 bekannte Rennstrecken.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Autos und Umgebungen sehen traumhaft realistisch aus.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Jedes Fahrzeug hat seinen eigenen Sound. Stimmen der Spielfiguren passen sehr gut.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alles ist sehr übersichtlich und einfach zu bedienen.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Sehr gute Steuerung, die einen realistischen Fahreindruck vermittelt.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,32**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24644 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.codemasters.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (731 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,6016 Megabyte	1,78
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,06**

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	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,789%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 Ti 4200	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,789%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,789%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,22**

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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,07**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Spieletastatur, Lenkrad	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwölf	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,85**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,85**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,85 x 49,90 = 92,32 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



World Tour Kart 2004

Rennspiel für PC | Wo hat „Schumi" seine ersten Rennen gewonnen? Auf der Kart-Bahn. Nichts wie hinterher!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Formel-1-Ausnahmepilot Michael Schumacher wurde buchstäblich auf der Kart-Bahn seiner Eltern groß. Hier drehte er bereits als vierjähriger Knirps seine Runden. Übrigens: Die gerne als rasende Rasenmäher verspotteten Karts sind respektable Rennge-räte, die – je nach Modell – zwischen 50 und 170 Kilometer pro Stunde schaffen.

Ihre Kart-Karriere beginnt mit der Qualifikation. Sie fahren eine Runde gegen die Uhr. Die gestoppte Zeit entscheidet über Ihren Startplatz im Rennen gegen zehn andere Fahrer, darunter auch ein gewisser „M. Schumacher". Die Jungs kennen nur Vollgas und rempeln gleich nach dem Start. Also: Bleifuß stur, und vermeiden Sie Dreher.

Wenn sie gewinnen, kassieren Sie dafür Punkte und können bei einer bestimmten Summe in die nächsthöhere Rennklasse aufsteigen. Ihr Ziel ist, alle drei Ligen zu gewinnen.

BEDIENUNG

Sie steuern Ihr flaches Vehikel ganz einfach mit der Tastatur, einem Lenkrad oder einem anderen Steuergerät. Die Karts verhalten sich gutmütig, lediglich in den fortgeschrittenen Rennserien wird's etwas haariger.

URTEIL

Wer schon mal mit dem Kart im Kreis gefahren ist, kennt den größten Risikofaktor: den Dreher. Viele Rennen werden durch solche Missgeschicke entschieden – wenn alle Gegner am ausgerutschten Fahrer vorbeidüsen oder mit seinem Renngerät kollidieren und selber zurückfallen. Dieser Effekt ist hier sehr gut eingefangen. Andererseits sind die Spielmöglichkeiten begrenzt, es gibt eben nur ein paar vorgegebene Strecken, auf denen Sie möglichst gut abschneiden müssen – meist, wie üblich, in Hallen, vereinzelt auch unter freiem Himmel. Akustik und Optik machen Spaß, wenngleich manchmal ein leichter Grauschleier das Bild überlagert. Das Spiel kommt „befriedigend" ins Ziel.

SPIELDETAILS



Drinnen: Schumacher ist weit vorne, Sie weit hinten.



Draußen: Jetzt überholen Sie den Champion endlich mal.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Michael Schumacher World Tour Kart 2004

Hersteller: Bigben Interactive
Version: 1.00
Info: Tel. 02271-498590 (0,122 €/Min.) Fax 02271/4985999 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Sie starten problemlos ins Kart-Rennen und haben das Gefährt schnell im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Gegner verhalten sich realistisch, die Strecken sind manchmal etwas eintönig. Anfangs gibt es schnell Erfolge, später wird das Spiel schwerer.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	17 Strecken, Trainingsmodus, Zeitrennen, Mehr-Spieler-Modus.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Flüssige Bewegungen, über dem Bild liegt manchmal ein leichter Schleier.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Realistische Motoren- und Bremsgeräusche, Kommentare fehlen.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Verständliche und lesbare kurze Texte, die das Spiel gut erklären.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Karts sind gutmütig und lassen sich leicht steuern.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,39**
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.msworldtour.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (187 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%**		**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,83**

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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zehn	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,53**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,53**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,53 x 19,99 = 50,57 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ankunft auf Black Mirror. Samuel kehrt zur Beerdigung von William Gordon heim. Großmutter Victoria wartet bereits auf ihn.



2 Kurz darauf sucht Samuel sein altes Zimmer auf. In all den Jahren hat sich hier nicht viel verändert. Alles ist noch an seinem Platz.



3 Der Ort, an dem Großvater William sein tragisches Ende fand. Aus dem Turmfenster ist er direkt auf diesen Eisenzaun gestürzt. Der Aufprall hat das Gitter völlig verbogen. Selbstmord sei es gewesen, heißt es. Samuel ist skeptisch. Er beschließt, der mysteriösen Sache auf den Grund zu gehen.



4 Sein Weg führt ihn in den alten Flügel des Schlosses. Der Trakt wirkt verlassen. So, als hätte ihn seit Jahren niemand mehr betreten.



5 In einem Kamin findet Samuel ein zerrissenes Foto. Mühsam versucht er es zusammenzusetzen. Wer ist bloß diese Gestalt?



6 Es wird Zeit, weitere Informationen über den alten Herrn einzuholen. Am besten in der prunkvoll ausgestatteten Bibliothek.



7 Nach kurzer Suche entdeckt Samuel eine uralte Schriftrolle. Ein sehr wichtiger Gegenstand, wie sich noch herausstellen wird.

Abenteuerspiel für PC |
Ein geheimnisvoller Todesfall auf Black Mirror – war es Selbstmord? Oder doch Mord?



Samuel Gordon fahndet im Schloss seiner Ahnen.

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Black

Der plötzliche Tod seines Großvaters William veranlasst den jungen Samuel Gordon nach zwölf Jahren Abwesenheit in seine Heimat zurückzukehren – nach Schloss Black Mirror. War William schon zu Lebzeiten ein merkwürdiger Geselle, so sind die Umstände seines Todes erst recht höchst mysteriös. Der alte Herr stürzte nämlich eines Nachts urplötzlich aus einem Turmfenster in die Tiefe, einfach so, und fand ein unappetitliches Ende – aufgespießt auf einem Gitterzaun. Die Polizei erklärt den Todesfall kurzerhand zum Selbstmord. Doch das kommt Samuel auch im kalten und regnerischen England ziemlich spanisch vor, und er beschließt eigene Nachforschungen anzustellen. Dabei muss er feststellen, dass es so manchen dunklen Punkt in seiner Familienchronik gibt. Und eine übernatürliche Macht ist offenbar auch im Spiel. Hat sie etwas mit Williams Tod zu tun?

Hauptsächlich ist Samuel damit beschäftigt, die Bediensteten von Black Mirror und die Dorfbewohner im Umfeld des Schlosses zu befragen. Da lohnt es sich durchaus hartnäckig zu bleiben, denn viele rücken erst auf Nachfragen mit bedeutsamen Informationen raus. Ansonsten suchen Sie den Bildschirm nach wichtigen Gegenständen ab. Ruht der Mauszeiger auf interessanten Dingen, dann verändert er sich (Fachbegriff: „Point & Click"). Der Schwerpunkt liegt aber, zumin-

SPIELDETAILS



Taucht ein wichtiger Gegenstand auf, wie hier dieser Schlüssel, dann wechselt der Mauszeiger die Farbe – er wird rot.



Sobald Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand ziehen, werden alle Gegenstände gezeigt, die Sie mit sich führen.



dest in der ersten Hälfte des Spiels, klar auf den Dialogen. Das wird spätestens dann deutlich, wenn Samuel erst dann ein bestimmtes Rätsel lösen oder einen wichtigen Gegenstand an sich nehmen kann, wenn er vorher mit der richtigen Person gesprochen hat. So kann er beispielsweise einen Fotoapparat nicht an sich nehmen, ohne sich zuvor mit seinem Onkel Robert unterhalten zu haben.

Und zur Lösung der Rätsel ist Allgemeinwissen gefragt. So etwa, wenn Samuel beim Globus in der Bibliothek hölzerne Planeten in der richtigen Reihenfolge um die Sonne gruppieren muss. Ohne Kenntnisse des Sonnensystems sind Sie hier ziemlich aufgeschmissen – im Spiel gibt es keinen Hinweis dazu.



Mit dem Sprechblasensymbol kommen Sie ins Gespräch.



Untertitel lassen sich bei Bedarf einblenden.

BEDIENUNG

Sie steuern die Spielfigur bequem mit der Maus. Entdeckt Samuel einen wichtigen Gegenstand, dann ändert der Mauszeiger seine Farbe. Praktisch: Per Druck auf ⊤ werden die vorhandenen Ausgänge gezeigt. Das erspart Ihnen sinnloses Herumlaufen.

URTEIL

Die wunderbar detaillierten Hintergründe und die spannende Geschichte, die glatt von Edgar Allan Poe oder H. P. Lovecraft stammen könnte, vermögen anfangs zu fesseln. Auch die deutsche Synchronisation darf als gelungen bezeichnet werden. Doch wirken die häufigen Unterhaltungen gerade in der ersten Spielhälfte auf Dauer ermüdend, zumal man mit jeder neuen Information ständig von Pontius zu Pilatus rennen muss, bis es endlich weitergeht.

Auch scheinen sämtliche Beteiligte unter starken Beruhigungsmitteln zu stehen, jedenfalls bewegen sich alle träge wie in Trance und reagieren erst nach einigen Sekunden. Das raubt dem Spiel letztlich einen Großteil der Spannung. Schade eigentlich. „Befriedigend" bleibt die Erforschung von Opas mysteriösem Ableben dennoch .

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Black[1] Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele

[1] spricht: „Bläck"

Hersteller: DTP Digital Tainment Pool
Version: 1.0
Info: Tel. 040-6699100 (0,122 €/Min.) Fax 040-66991099 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Auch ohne Einführung kommt man sofort mit dem Spielablauf zurecht.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Trotz grandioser Spielgrafik ist die erste Spielhälfte wegen übertriebener Geschwätzigkeit der Spielfiguren etwas zäh geraten, später steigt die Spannung.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	120 Schauplätze, 20 Spielfiguren, 100 Gegenstände, 6 Stunden Dialoge.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Vorzügliche Hintergrundgrafik, aber die Personen bewegen sich wie in Zeitlupe.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Sparsame, aber gute Effekte. Lob an die Sprecher: Die Synchronisation ist gelungen.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Untertitel können wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist einfach zu bedienen. Samuel bewegt sich leider etwas langsam.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,41**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.blackmirror-game.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1854 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0703 Megabyte	1,27
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,95**

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%	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%**			**2,88**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/ja	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,57**
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/einer	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,73**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,73**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		33,49 € (Alpha Computer, Viersen, Tel. 02162-3567571)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,73 x 39,95 = 109,06 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Das Rennen beginnt sehr einfach. Schwache Computergegner und breite Straßen sorgen dafür, dass Sie das Feld von hinten aufrollen.



2 Bereits auf der zweiten Rennstrecke müssen Sie gefühlvoller mit dem Gas umgehen. Der Schneebelag sorgt für Rutscheinlagen.



3 Aber konzentrieren Sie sich nicht nur auf Ihre eigene Fahrweise, sondern behalten Sie auch immer die Konkurrenz gut im Auge. Schnell kann es passieren, dass einer der Gegner Sie überraschend rammt und Sie dadurch einen empfindlichen Zeitverlust in Kauf nehmen müssen.



4 Hindernisse, wie Raketen und explosive Kisten, zwingen Sie ab und an zum Anhalten. Da guckt das Huhn dumm aus der Wäsche!



5 Schauen Sie lieber, ob am Straßenrand eine Abkürzung auf Sie wartet. Diese Auffahrt ist zum Beispiel einen Abstecher wert.



6 Kurz vorm Ziel sitzt Ihnen das restliche Fahrerfeld im Nacken. Per Knopfdruck schauen Sie nach hinten, um die Situation einzuschätzen.



7 Mit einem menschlichen Kontrahenten liefern Sie sich erbitterte Duelle, in denen sich die Fahrer beim Überholen schon mal angiften.

Moorh

Rennspiel für PC | Nur Fliegen ist schöner? Quatsch. Das Moorhuhn fährt lieber mal wieder

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Wenn nicht gerade Saison für die Jagd auf Moorhühner ist, geben die Viecher beruhigt Gas – im Kart. Nun schon zum zweiten Mal. Außer dem berühmten Flattermann sind sechs weitere Fahrer am Start: ein Blesshuhn, ein Moorfrosch, ein Schneemann, die Vogelscheuche Pumpkin, die Kröte Kröt und der Maulwurf Hank. Von welcher dieser skurrilen Comic-Figuren Sie sich am Steuer eines Go-Karts vertreten lassen möchten, bleibt Ihnen überlassen.

Sie können zwei Meisterschaften mit je drei Runden auf vier Strecken gegen das übrige Sextett fahren. Wer's mag, kann aber auch vier der insgesamt acht Kurse individuell abklappern oder vom Zufallsgenerator auswürfeln lassen. Das Wertungsprinzip ist so simpel wie bei allen Rennen im wahren Leben: Je besser Sie jedes Einzelrennen abschließen, desto mehr Punkte gibt's dafür. Haben Sie am Ende der vier Läufe die meisten Zähler, dann ist die Meisterschaft zu Ihren Gunsten entschieden.

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, definiert durch die Kubikzentimeter-Klassen 50, 100 und 150. Neulinge starten in der 50-ccm-Riege. Nur wer siegt, schaltet die höheren frei. Dann geht's nicht nur schneller zur Sache – die sechs computergesteuerten Fahrer legen auch kräftig an Talent zu. Um der Konkurrenz etwas entgegensetzen zu können, sollten Sie durch Überfahren Schachteln von der Strecke einsammeln, in denen sich nützliche Extras verbergen. Was genau in der neuesten Wundertüte steckt, erfahren Sie erst, wenn sie an Bord ist. Es kann vorübergehende Unverwundbarkeit sein, ein kurzzeitiger Geschwindigkeitsschub oder eine Rakete, die automatisch den führenden Fahrer trifft und so für einige Sekunden an der Weiterfahrt hindert. Wann Sie welches Extra anwenden möchten, entscheiden Sie jederzeit per Tastendruck selbst. Sie können es auch ganz sein lassen und versuchen, mit dem nächsten Paket ein besser passendes Geschenk einzufangen.

Im Zeitrennen ist Ihr einziger Gegner die unerbittlich tickende Uhr, wild gewordene Konkurrenten gibt es hier nicht. Solo können Sie ungestört an Ihrer Fahrtechnik feilen, die Kurse erkunden und eventuell verborgene Abkürzungen entdecken. Da Sie in diesem Modus allein unterwegs sind, liegen auch keine Extraboxen auf der Straße.

Zwei Varianten erlauben das Spiel zu zweit: Entweder fetzen Sie sich nur mit dem Freund auf der Strecke, oder beide fahren, jeder für sich, gegen das computergesteuerte Feld um die Meisterschaft. In beiden Fällen wird der Bildschirm geteilt, eine Netzwerk-Variante gibt es nicht.



uhn 2 Kart XXL

BEDIENUNG

Die Steuerung ist einfach, vermittelt aber zu wenig Feingefühl. „Sensibles" Fahren ist unmöglich. Ein Grund zur Abwertung: Ist das Steuerungsprogramm (Treiber) für die Spieletastatur „Sidewinder" von Microsoft auf Ihrem PC, dann fahren Sie ständig rückwärts im Kreis.

URTEIL

Obwohl die acht Strecken versteckte Abkürzungen und unterschiedliche Fahrbahnbeläge bieten, etwa Asphalt oder Schnee, verliert das Spiel zu schnell an Reiz. Der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig, der Spielverlauf eintönig, der Sieg quasi programmiert. Das ist zwar „ausreichend" um – Moorhuhn-typisch – im Büropausenspiel das Ego aufzupolieren, genügt aber nicht für langfristigen Spielspaß.

SPIELDETAILS



Gas macht mobil: Mit Bleifuß im rechten Moment legen Sie einen Blitzstart hin.



Glucke unter der Glocke: mit Schutzschild-Extra vorübergehend perfekt gesichert.



Heiße Rennen und scharfe Kurven – das Moorhuhn weiß, worauf es ankommt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn Kart 2 XXL

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

Hersteller: Phenomedia
Version:
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%	Die schwachen Gegner machen es Ihnen anfangs fast unmöglich zu verlieren.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Zu wenig Abwechslung und der niedrige Schwierigkeitsgrad lassen das Interesse schnell schwinden. Allenfalls für eine kurze Partie zwischendurch geeignet.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	8 Strecken, 7 Fahrer und ein Mehr-Spieler-Modus – das ist nicht eben viel.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Der Comic-Stil mit seinen kräftigen Farben passt, doch die Umgebung ist langweilig.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Fröhliche Melodien und simple Geräusche begleiten Sie während der Rennen.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Sie müssen mit den nötigsten Menütexten auskommen.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Fahrzeuge reagieren aggressiv auf Lenkmanöver, lassen sich nicht feinfühlig steuern.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,70**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keines	6,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.phenomedia.de)	1,00
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%	ja (140 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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	Spiel stürzt ab	nicht möglich	6,00
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%**			**3,16**

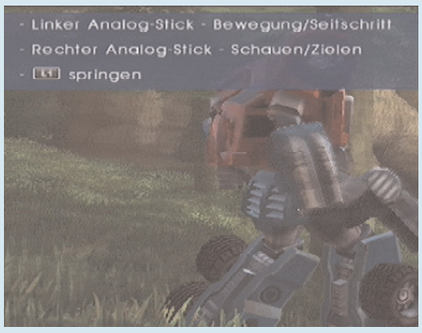
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/nein	6,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,47**
Abwertung		Treiber für „Sidewinder"-Spieletastatur verursacht Fehlfunktion.	+0,20
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,67**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		15,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,67 x 15,00 = 55,05 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Ein Transportschiff setzt Sie am Amazonas ab, von wo Sie Funksignale empfangen haben. Hier wollen Sie Mini-Roboter einsammeln.



2 Bevor es richtig zur Sache geht, macht Sie das Spiel durch Texteinblendungen und einfache Gegner mit der Steuerung vertraut.



3 Es dauert aber nicht lange, und Sie müssen unter Beweis stellen, was Sie drauf haben. Immer wieder stellen sich Ihnen Roboter der gewaltbereiten Decepticon-Armee in den Weg. Meistens bleibt Ihnen keine andere Wahl, als die Blechkameraden in Schrotthaufen zu verwandeln.



4 Mit der richtigen Ausrüstung bekommt Ihr Roboter Flügel. Das ist zum Beispiel wichtig, um zwischen Inseln hin- und herzufliegen.



5 Als Auto oder besser noch als Truck (Kreis) können Sie Ihre Widersacher auch einfach überfahren. Die explodieren dann.



6 Lassen Sie sich nicht auf wilde Schusswechsel mit Gegnern in Überzahl ein. Verstecken Sie sich, und schießen Sie gezielt aus der Deckung.



7 Wenn Sie Ihre Kräfte mit denen der Mini-Roboter für heftige Angriffe bündeln, wird das Bild grau.

Transf

Actionspiel für Playstation 2 | Der Krieg der Roboter scheint verloren. Können Sie das Blech wenden?

INHALT

Die Zeit der Kinderspiele ist vorbei. Die „Transformers", Action-Figuren und Zeichentrick-Helden von einst, sind erwachsen geworden und liefern sich eine effektreiche Schlacht für Playstation 2. Am Thema hat sich nichts geändert. Die bösen Decepticons versuchen die guten Autobots zu zerstören, um die Macht im Universum an sich zu reißen. Tatsächlich scheint der Plan nach etlichen Jahren des Kampfes aufzugehen, auf dem Planeten Cybertron sind die Autobots so gut wie geschlagen. Plötzlich empfangen sie jedoch ein Notsignal von den so genannten Mini-Cons. Das ist eine vor über einer Million Jahren verschollene Transformers-Rasse, mit deren Hilfe die Autobots den Krieg noch gewinnen könnten. Sofort senden sowohl Autobots als auch Decepticons Suchtrupps los, um die Mini-Cons zu bergen. Die Reise führt sie auf die Erde, denn von dort kamen die Signale.

Sie steuern einen von drei Autobots. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie lieber die Rolle von Red Alert, Hat Shot und Optimus Prime übernehmen möchten. Wenn Sie wollen, können Sie sogar mitten in der Schlacht den Roboterhelden wechseln, um die individuellen Fähigkeiten jedes einzelnen zu nutzen. Jeder der drei Roboter verfügt nämlich über unterschiedliche Attribute, wie Kraft oder Schnelligkeit. Um große Distanzen zu überbrücken, kann sich zudem jeder der drei in ein anderes Fahrzeug transformie-



ormers

ren. Doch besonders effektiv werden die Transformers erst im Zusammenspiel mit den Mini-Cons. Denn die eingesammelten Mini-Cons haben ebenfalls Funktionen, etwa Schutzschild, Raketenwerfer oder Radar. Sie können allerdings höchstens vier Mini-Cons gleichzeitig mit sich herumtragen. Welchen Autobot Sie nutzen und mit welchen Mini-Cons Sie ihn dann ausrüsten, will also wohl überlegt und an die Anforderungen des jeweiligen Einsatzes angepasst sein. Wenn Sie per Knopfdruck den Powerlink-Modus aktivieren, wachsen Sie über Ihre Fähigkeiten hinaus. Dann bündeln Ihr Autobot und ein Mini-Con ihre Kräfte im Kampf gegen die Gegner. Das verschafft Ihnen einen Vorteil, kostet allerdings viel Energie.

Acht umfangreiche Regionen müssen Sie durchlaufen. Vom Amazonas über die Antarktis und eine Raumstation bis nach Cybertron, dem Heimatplaneten der Transformers, ist es ein weiter Weg. Unzählige kleine Widersacher stellen sich Ihnen ebenso in den Weg wie gigantische Boss-Gegner am Ende jedes Spielabschnitts. Nur durch cleveren Einsatz Ihrer Ausrüstung werden Sie über die Decepticons siegen und das Universum retten können.

BEDIENUNG

Sämtliche Tasten der Spieletastatur sind belegt. Da können Sie in hektischen Kampfszenen schon mal das falsche Knöpfchen drücken. Dank sinnvoller Funktionsanordnung und langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrades haben Sie Ihren Autobot aber meist gut im Griff.

URTEIL

Transformers ist mehr als nur eine billige Übertragung der Action-Figuren und Zeichentrickserie ins Videospiel. Das Spiel verlangt taktisches Vorgehen, hartnäckiges Erkunden des Geländes und nicht zuletzt viel Fingerfertigkeit. Die mit Effekten gespickte Optik versüßt zudem die aufreibenden Kämpfe, so dass Sie trotz des später hohen Schwierigkeitsgrades die Welt mit einem durchgehend „guten" Gefühl retten können.



Stattliche Bewaffnung und funktionale Ausrüstung: Autobot Optimus Prime kann sich bei Bedarf in einen Truck transformieren.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Transformers

Hersteller: Atari

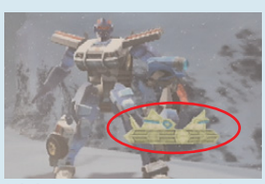
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Gegner sind anfangs noch schwach, während des Spiels wird die Steuerung erklärt.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Selbst wenn Sie kein Fan der Transformer-Figuren sind – das Spielprinzip fesselt durch seine taktischen Finessen und die herausfordernden Gegner.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sie können lediglich einen Story-Modus spielen. Der ist allerdings umfangreich.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Atemberaubend, dank detaillierter Umgebung und aufwendiger Effekte.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Krachendes Effektgewitter und etwas hölzerne Kommentare.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Sie werden verständlich mit sämtlichen Informationen versorgt.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Insgesamt gelungen. In hektischen Kämpfen etwas träge und unübersichtlich.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,00**
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%	keine (www.atari.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	ja	1,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**1,00**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Ton-Standard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**2,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	512	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	3	5,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,75**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,24**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,24**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,24 x 49,99 = 111,98 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Mini-Cons müssen aus Stasis-Scheiben (Kreis) befreit werden.



Im Hauptquartier können Sie Ihren Autobot ausrüsten, …



… doch passen Sie auf, dass Sie Ihren Transformer nicht überladen (Kreise).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Primärwaffe
R2: Sekundärwaffe
■: Powerlink-Modus
▲: Fahrzeug-Modus

SPIELVERLAUF



1 Ein riesiges Bürogebäude brennt. Hilft nichts, da müssen Sie jetzt rein.



2 Hindernisse, etwa herumstehende Kisten, werden mit der Axt zerstört.



3 Diese Feuerwand verbraucht einige Hektoliter Wasser, bevor sie weicht.



4 Im Fahrstuhl finden Sie auch das letzte der eingeschlossenen Brandopfer.

Firefighter F.D. 18

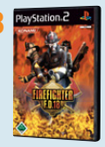
Actionspiel für Playstation 2 | Spiel mit dem Feuer: Ein Brandstifter hält eine ganze Stadt in Atem

Das Schrillen der Alarmglocken verheißt nichts Gutes für Feuerwehrmann Dean McGregor. Wieder ist in der Stadt ein Feuer ausgebrochen, und die Männer mit der Lizenz zum Löschen müssen ausrücken. Ob Autobahntunnel oder Hochhaus – Dean kämpft sich furchtlos bis zum letzten Eingeschlossenen vor und rettet ihn. Mit der Axt werden Hindernisse aus dem Weg geräumt, mit dem Schlauch die Flammen erstickt. Doch manche Brände sind schon zu solcher Größe angewachsen, dass sie nur noch mit ausgeklügelter Löschtaktik eingedämmt werden können. Es ist, als würde man gegen ein Monster aus der Hölle kämpfen, das Menschen bei lebendigem Leib verschlingt.

Urteil: So interessant die Idee eines Feuerwehrmann-Spiels auch klingt: Hier dürfen Sie nur den eher drögen Alltag eines Brandbekämpfungsbeamten nachspielen. Das ständige Löschen geht mit der Zeit kräftig auf die Nerven, spielerische Abwechslung ist meilenweit nicht in Sicht. Insgesamt also kein feurig-spannendes Spiel, sondern allenfalls eine „befriedigende" Pflichtübung.

TESTERGEBNIS

Firefighter[1] F.D. 18



1sprich: „Faierfaiter"

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

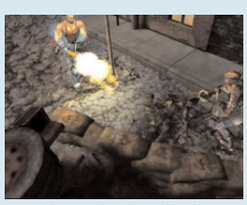
Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,81
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,00
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,34
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,34
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

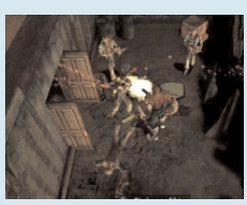
Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,34 x 59,95 = 200,23 = ungenügend

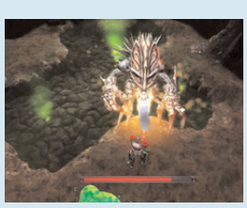
SPIELVERLAUF



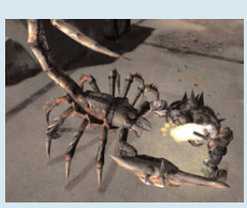
1 Kiste mit Chemikalien gesucht. Der Flammenwerfer macht den Weg frei.



2 Je weiter Sie vorankommen, desto zahlreicher werden die Angreifer.



3 Ein besonders großer Mutant steht zwischen Ihnen und dem Endgegner.



4 Jetzt wird's ernst: Der Riesenskorpion scherzt nicht. Also weg mit ihm?

Fallout – Brotherhood of Steel

Actionspiel für Playstation 2 | Retten Sie die Menschheit vor der Verwandlung in einen Mutanten-Stadel

In einem postapokalyptischen Szenario muss es Ihrer Spielfigur gelingen, die übrig gebliebenen Menschen vor den einäugigen Mutanten zu bewahren, die alle Straßen und dunklen Gassen unsicher machen. Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine von drei Spielfiguren aus, deren Fähigkeiten sich leider nicht sonderlich voneinander unterscheiden. Haben Sie einen zweiten Mitspieler zur Hand, dann können Sie beide gleichzeitig in die Schlacht gegen die Monster ziehen. Das Geschehen wird Ihnen aus einer „isometrischen" Ansicht von schräg oben gezeigt. Sie schlendern von einem rüden Auftraggeber zum nächsten, holen sich einen Job ab, dann geht es in dunkle Gassen, in denen Sie es mit einer stetig stärker werdenden Horde von Gegnern zu tun haben.

Urteil: Leider wird der Spielablauf schon nach kurzer Zeit schwer eintönig, die Spielwelt ist teils grausig anzuschauen, die wenigen Rollenspielelemente wirken künstlich aufgesetzt. Das ist „ausreichend", mehr nicht.

TESTERGEBNIS

Fallout – Brotherhood of Steel[2]



2sprich: „Fohlaut - Brasserhudd off Ssthl"

Hersteller: Take 2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,60
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,64
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,64
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 54,49 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)

Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,64 x 59,90 = 218,04 = ungenügend

SPIELVERLAUF



1 Die feindliche Vorhut, ein Kampfroboter, wird per Laserstrahl pulverisiert.



2 Daraufhin geht eine außerirdische Kampfkrabbe zum Angriff über.



3 Ihr Schiff droht an Felsen zu zerschellen. Sie müssen vorsichtig manövrieren.



4 Ist der Engpass passiert, geht der Kampf auf der Planetenoberfläche weiter.

R-Type Final

Actionspiel für Playstation 2 | Operation „Letzter Tanz": Die Bydo müssen zurückgeschlagen werden

Im 22. Jahrhundert bedroht eine gefährliche außerirdische Rasse die Menschheit. Die Bydo sind lebende Waffen, die einen Feldzug durch die ganze Galaxis führen. Um sie zu stoppen, wurden auf der Erde wendige Kampfjäger gebaut und den Angreifern entgegengeschickt. Sie können sich aussuchen, mit welchem Schiffstyp Sie in den Kampf starten wollen. Alle unterscheiden sich in Sachen Manövrierfähigkeit, Panzerung und Waffensystem voneinander.

Ziel des Spielers ist, den Jäger in jeder Situation perfekt zu beherrschen und zu kennen. Nur so sind millimetergenaue Flüge durch feindliche Flotten und ein geschickter Ausbau des Bordwaffensystems möglich. Für jeden Gegner müssen Sie die jeweils richtigen Extras aufsammeln, um Ihr Schiff mit Laserwaffen, Wellenkanonen oder Raketen auszurüsten. Taktische Fehler bedeuten hier den sicheren Untergang.

Urteil: Was anfangs wie eine dumpfe Weltraumballerei wirkt, erfordert großes taktisches Geschick. Ohne Geduld und Forscherdrang kommen Sie hier nicht weiter. Grafik und Sound bewegen sich leider nur auf durchschnittlichem Niveau und führen zu einer insgesamt „befriedigenden" Note.

TESTERGEBNIS

R-Type Final[3]



3sprich: „Ar-Taip Fainal"

Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 02271-498590 (0,122 €/Min.)
Fax 02271/4985999 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,11
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,69
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,69
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 39,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,69 x 49,99 = 134,47 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Michelangelo legt sich ganz alleine mit einer fiesen Straßenbande an.



2 Dann gibt es bei Meister Splinter einen Fortbildungskurs in Kampftechnik.

3 Mit dem neu erworbenen Können wagt es Michelangelo auch, gegen diesen Kampfroboter anzutreten.





4 Ninjas wollen ein Museum ausrauben. Die Schildkröten sind zur Stelle.



5 Der Kunstschatz ist gerettet, doch schon greifen mutierte Ungeheuer an.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Actionspiel für Playstation 2 | Cowabunga! Vier maskierte Kampfschildkröten kommen schnell zur Sache

Sie heißen Donatello, Leonardo, Michelangelo und Raphael. Doch mit den schönen Künsten haben die vier mutierten Schildkröten nichts am Hut. Sie beherrschen vielmehr die Kunst des kräftigen Zuschlagens mit echten Ninjawaffen, wie Bo-Stab, Katana-Schwert, Nunchaku und Sai – dreizinkigen Stahlgabeln. Wie es sich für echte Helden gehört, setzen sie diese Superkräfte nur im Kampf gegen das Böse ein. Wer harmlose Fernsehreporterinnen entführt oder gar Kunstschätze aus dem Museum entwendet, bekommt es mit dem schlagkräftigen Quartett zu tun.

Klar, dass es hier nicht um kleine Ganoven geht, sondern um ausgewachsene Schurken mit Weltmachtgelüsten. Unsere gepanzerten Helden legen sich mit verrückten Wissenschaftlern, riesigen Kampfrobotern und dem unvermeidlichen Oberbösewicht Shredder an. Zwischendurch nehmen sie Nachhilfestunden bei ihrem Meister Splinter, der ihnen neue Kampftechniken beibringt.

Wer es satt hat, Straßen und U-Bahntunnel von marodierenden Ninja-Horden zu befreien, darf sich auch im traditionellen Zweikampf versuchen. Dazu stehen elf verschiedene Kämpfer bereit – auch einige der Bösewichter spielen mit. Ganz nach Wunsch übernimmt dabei ein menschlicher Kontrahent oder der Computer die Rolle des Gegners.

Urteil: Mutierte Schildkröten glauben vielleicht, Straßenschlägereien und Pizza-Mampfen reichten für ein erfülltes Leben. Andere wünschen sich dagegen doch etwas mehr Abwechslung. Immerhin ist die Riege der Schurken sehr witzig, und auch Grafik und Geräuschkulisse dürften nicht nur Freunde der gleichnamigen Zeichentrickserie erfreuen. Insgesamt ist die Krötenkeilerei aber nur „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Teenage Mutant Ninja Turtles[1]

1 spricht: „Tihnäidsch Mjuntänt Ninscha Törtels"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,21
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,33
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,33
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,33 x 59,95 = 199,63 = ungenügend

SPIELDETAIL

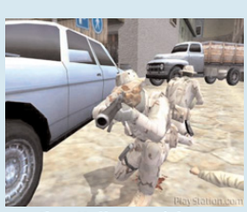


Jede Schildkröte ist Meister im Umgang mit einer anderen Ninjawaffe.

SPIELVERLAUF

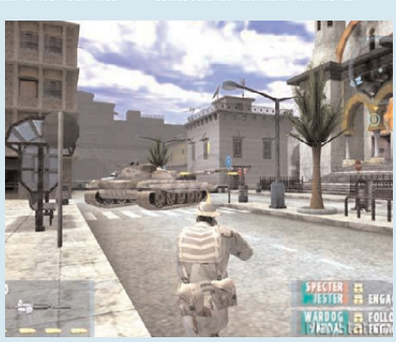


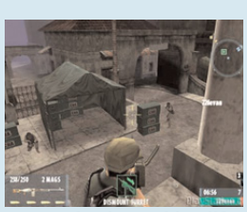
1 Ihr erster Auftrag: Finden Sie die Villa des finsteren Ober-Terroristen.



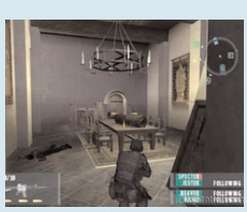
2 Ihre Kollegen sichern das Gelände professionell nach allen Seiten ab.

3 Unter Feuerschutz wagen Sie sich langsam auf die offene Fläche. Vorsicht, hier gibt's keine sichere Deckung, …





4 … aber immerhin Hilfe vom Kameraden im Geschützturm.



5 Geschafft – wo eine Villa ist, ist auch ein Weg. Aber wo ist der Hausherr?

SOCOM 2 – US Navy Seals

Actionspiel für Playstation 2 | Es gibt Situationen, da gewährleisten nur gute Schützen perfekten Schutz

Die US Navy Seals gibt es wirklich. Es ist eine kampfstarke Spezialeinheit der amerikanischen Marine, die immer dann gerufen wird, wenn's an Krisenherden brennt. Also warten auch bei „SOCOM 2 – US Navy Seals" abwechslungsreiche Sondereinsätze rund um den Globus auf Sie: In vier Ländern bekämpfen Sie terroristische Vereinigungen, die Übles im Schilde führen. Da entschärfen Sie mit Ihrem gestählten Team Bomben auf einem russischen Tanker, suchen in brasilianischen Slums nach versteckten Attentätern oder heben ein Waffenlager in Algier aus. Doch mit lautem Getöse und planlosen Angriffen kommen Sie hier nicht weit. Jedes Ihrer drei Teammitglieder hält sich an einen von Ihnen vorgegebenen Einsatzplan. Die Überraschung des Gegners ist Ihr wichtigster Verbündeter. Folglich sind Sie meistens auf allen Vieren unterwegs und bewegen sich so leise wie eine Schlange. Die Kameraden geben Ihnen Deckung oder kundschaften den Bereich aus, der noch vor Ihnen liegt. Am Ende jedes Einsatzes gibt's Orden für lautloses Vorgehen und möglichst geringe Verluste in den eigenen Reihen.

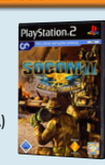
Die Steuerung der eigenen Spielfigur und der Kameraden ist trotz der vielen dafür benötigten Tasten durchdacht und geht schon nach kurzer Spielzeit flott von der Hand. Wer mag, kann den Teamkollegen auch gesprochene Befehle per Headset (Kopfhörer/Mikro) erteilen. Ein kurzes „Go!", und schon begibt sich einer der Spezialisten zum anvisierten Punkt. Kleines Ärgernis: Kommen sie an eine Leiter, dann spielen Ihre Kameraden schon mal verrückt und verweigern für den Rest des Einsatzes ihren Dienst – ein klassischer Programmierfehler.

Sind Sie mit Ihrer Playstation 2 online, dann können Sie in 22 großen Spielstufen gegen 16 andere Spieler antreten und zeigen, ob Sie wirklich das Zeug zum Elitesoldaten haben.

Urteil: Abgesehen von der erwähnten kleinen Macke des Programms gibt's eigentlich nichts zu meckern. Hier kämpfen Sie für eine „gute" Sache.

TESTERGEBNIS

Socom 2 – US Navy Seals[2]



2 spricht: „Näwi Sihls"

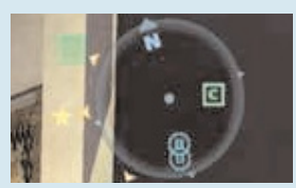
Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-433555 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,83
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,20
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,20
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,20 x 59,90 = 131,78 = mangelhaft

SPIELDETAIL



Das Radar zeigt Ihnen die aktuellen Positionen der Teamkollegen.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das erste Rennen in Australien – mit dem Mitsubishi Lancer Evo VIII.



2 Die erste langgezogene Rechtskurve in der australischen Pampa.

3 In England erschweren Nebel und Regen die Fahrt durch ohnehin schon enge Alleen. Jetzt keinen Fehler machen.





4 Die Bergprüfung fordert Dampf unter der Haube: Peugeot 406 T16.



5 Nur mit Vollgas geht's bergauf – andernfalls gibt's ein Vollbad im See.

Rallisport Challenge 2

Rennspiel für Xbox | Wie schreibt man's denn nun? Rallye? Rally? Oder Ralli? Siegertypen kann es egal sein …

Wer „Rallisport Challenge 2" spielt, nimmt am Steuer eines von über 40 bekannten Rallyeautos Platz und fährt für Sieg, Ehre und Schotter. Ihre steinige Laufbahn beginnt in der Amateurliga. Hier treten Sie in vier Disziplinen mit unterschiedlichen Fahrzeugen an. Eine echte Etappenrallye mit Beifahrer können Sie mit einem knapp 300 PS starken Subaru Impreza WRX bestreiten. Für die „Hillclimb"-Rennen, in denen Sie mit einem Affenzahn steile Hänge erklimmen, sind die PS-Monster der (im wahren Rennzirkus ausgestorbenen) Gruppe B erste Wahl. Und in den zwei übrigen Spielvarianten fahren Sie gegen die Uhr und gegen andere Fahrer. Da kann's dann schon mal eng werden. Wenn sich vier Autos gleichzeitig durch eine Haarnadelkurve quetschen, geht das kaum ohne erhebliche Glas- und Blechschäden ab.

Über 400 Einzelrennen in zehn Ländern bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen sind zu absolvieren, bevor Sie im Super-Rallye-Modus an die Weltspitze fahren dürfen. Die Steuerung der Wagen geht sehr gut von der Hand, und die haltlosen Untergründe – Eis, Schnee, Sand oder Matsch – fühlen sich richtig echt an, wenn Sie darauf driften.

Urteil: So etwas hat noch kein Bildschirm-Rennfahrer gesehen. Die grafische Darstellung der Rennstrecken grenzt schon fast an ein Wunder: Hunderte kleiner Randobjekte, sich im Wind wiegende, äußerst realistisch gezeichnete Vegetation, jubelnde Zuschauer, die bis ins kleinste Detail gestaltet sind und sich sogar individuell bewegen – da staunt der Laie, und der Fachmann wundert sich. Mit diesem Detailgrad kann sich kein anderes derzeit erhältliches Rennspiel schmücken. Zum Glück ist die famose Grafik kein Blender, sondern setzt lediglich dem rundum fantastischen Gesamteindruck die Krone auf. Das beste Rallyespiel, das es jemals gab, ist schlicht und einfach „sehr gut".

TESTERGEBNIS

Rallisport Challenge[1] 2



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)

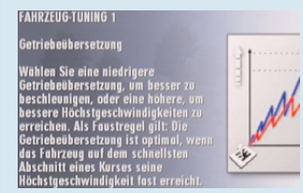
[1] sprich: „Ralli-Sport Tschallensch"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,00
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,18
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**sehr gut**	**1,18**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,18 x 59,90 = 70,68 = befriedigend

SPIELDETAIL

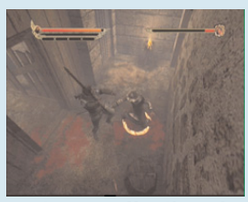


In den Ladepausen gibt's nützliche Tipps zur Fahrzeugeinstellung.

SPIELVERLAUF



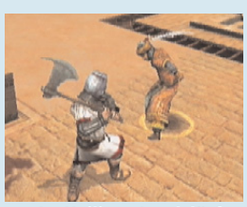
1 Im Kloster müssen Sie gegen viele heimtückische Mönche kämpfen.



2 Später treffen Sie auch auf schwer gepanzerte Gegner mit Schilden.

3 Manchmal ist der Griff zu Pfeil und Bogen von Vorteil, zumal er auch die Perspektive zu Ihren Gunsten verändert.





4 Im Heiligen Land dürfen Sie ohne falsche Scheu mit der Axt holzen.



5 Die sarazenischen Säbelkämpfer sind schon recht harte Gegner.

Knights of the Temple

Actionspiel für Xbox | Einsamer Kreuzzug: Wenn ein Mann Gottes die Seiten wechselt, muss ein Kämpfer des Glaubens Schlimmeres verhindern

Das finstere Mittelalter: Als der junge Paul Kunde von der Entführung Adelles erhält, die über geheimnisvolle göttliche Kräfte verfügt, lässt sein ritterliches Herz nur eine Reaktion zu: Zu den Waffen greifen und alles versuchen, um das engelhafte Geschöpf zu retten, das vom ehemaligen Bischof verschleppt wurde, der nun dem Bösen dient. Dazu müssen Sie sich in Pauls Rolle durch diverse Spielstufen prügeln und zahllose Gegner besiegen. Die Verfolgungsjagd führt Sie aus einem alten Kloster bis ins Heilige Land …

Die Entwickler von „Knights of the Temple" haben zuvor das Spiel „Enclave" gemacht – und offenbar hat ihnen jemand erzählt, dieses gute Spiel sei viel zu kompliziert gewesen und verfüge über zu viel Handlung. Anders lässt sich nicht erklären, dass ihr neuester Streich so ein Langweiler geworden ist. Der Held verfügt nur über vier verschiedene Waffen: Schwert, Axt, Steitkolben und Bogen – jeweils das momentan beste Exemplar steht zur Verfügung. Im Laufe des Spiels kann sich der Spieler dann noch vier Spezialangriffe freikämpfen und vier Zaubersprüche erlernen – das war's. Selbst für ein Actionspiel ist das doch etwas wenig. „Finsteres Mittelalter" haben die Entwickler auch sehr wörtlich genommen, in einigen Spielstufen sehen Sie die Hand vor Augen nicht. Und die Handlung des Spiels ist komplett spannungs- und überraschungsfrei.

Urteil: Ein enttäuschender Nachleger zu einem gutem Spiel, anders kann man Knights of the Temple nicht bewerten. Bereits nach wenigen Minuten verzweifelt man an der Dunkelheit auf dem Bildschirm, die jede Wegsuche sehr beschwerlich macht. Nach einer Stunde spätestens hat man begriffen, was für ein ödes, langweiliges Spiel man da erwischt hat. So ist das Mittelalter wirklich eine düstere Epoche. Gesamturteil: „ausreichend".

TESTERGEBNIS

Knights of the Temple[2]



Hersteller: TDK mediactive
Info: Tel. 01805-83542637 (0,12 €/Min.)

[2] sprich: „Naits off se Tempel"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,76
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,53
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**ausreichend**	**3,53**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,53 x 59,90 = 211,45 = ungenügend

SPIELDETAIL



Eine Heilsalbe glüht im Dunkeln. Einnahme durch Drüberlaufen!

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Max Payne Advance

Actionspiel für Gameboy Advance | Mord, Rache, Drogensumpf – das ist die Welt von Max Payne. Es ist Ihre Welt

Sein Leben schien perfekt. Doch als der Polizist Max Payne eines Abends nach Hause kommt, bietet sich ihm ein Bild des Schreckens. Seine Frau und seine Tochter wurden brutal ermordet. An die Wand hat jemand ein „V" gesprüht, das Symbol für den gnadenlosen Untergrundkrieg um die Designer-Droge „Valkyre". Payne hat nun nichts mehr zu verlieren und heuert als verdeckter Ermittler bei der Spezialeinheit DEA an. Plötzlich fliegt die Tarnung auf. Sein bester Kollege fällt einem Killer der Unterwelt-Bosse zum Opfer, die Tat wird Max Payne angehängt. Nun sind sowohl Drogenmafia als auch Polizei hinter ihm her.

Um seine Haut zu retten, muss Max Payne vor allem eins tun: schneller und zielsicherer schießen als die zahlreichen Gegner. Die Voraussetzungen stimmen: Überwältigte Feinde hinterlassen Waffen, zum Beispiel abgesägte Schrotflinten und Maschinengewehre. Sogar Molotow-Cocktails stehen im Arsenal. Wenn es ganz brenzlig wird, können Sie mit einer besonderen Fähigkeit den dicken Max markieren: Wie im bekannten PC-Spiel zum gleichen Thema läuft auf Knopfdruck die so genannte „Bullet-Time", jene aus „Matrix"-Filmen geläufige Ultra-Zeitlupe, die alle Geschehnisse in der Umgebung erfasst, während Max sich noch regulär bewegen kann. Dann ist es kein Problem, heranfliegenden Kugeln per Hechtsprung auszuweichen und mehrere Gegner aus verschiedenen Richtungen unter Beschuss zu nehmen. Doch Vorsicht, es steht nicht unendlich viel Bullet-Time zur Verfügung. Also nutzen Sie diese Zeit sinnvoll, denn der Weg durch den Drogensumpf hat zwölf lange Abschnitte.

Urteil: Um nicht zwischen den Fronten der Mafia und der Polizei von Kugeln zersiebt zu werden, ist Payne auf Krawall gebürstet. In gelungener Präsentation, sagenhaften 30 Minuten Sprachausgabe und problemloser Spielbarkeit zeigt er der ganzen Welt, was eine Harke ist. Und er macht seine Sache wirklich „gut".

SPIELVERLAUF



1 Polizist Payne trauert um seine Familie – und schwört den Mördern Rache.



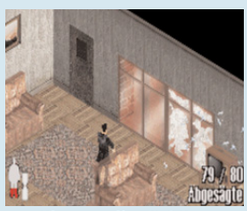
2 Max ist immer auf dem Sprung. Hier hechtet er um die Ecke (Kreis), schießt.



3 Leichen pflastern seinen Weg: Auf dem Feldzug gegen die Drogenmafia hinterlässt Max eine Spur der Verwüstung.



4 Im Kampf sehr effektiv: gezieltes Sprengen von Gasflaschen (Kreis).



5 Klemmt die Tür? Dann schießt sich Payne eben den Weg durchs Fenster frei.

TESTERGEBNIS

Max Payne Advance[1]



Hersteller: Take 2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)

[1] sprich: „Mäx Päin Äddwahnz"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,82
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	2,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,49
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,49
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,49 x 39,95 = 99,48 = ausreichend

SPIELDETAIL



Um die Waffe zu wechseln, blenden Sie Ihr Arsenal ein und wählen aus.

Shining Soul 2

Rollenspiel für Gameboy Advance | Von Goblins entführt: Die olle Kamelle um Prinzessin Camille

Goblins sind unappetitliche Wesen, die in Rollenspielen oft die Bösewichte stellen. Auch in „Shining Soul 2" haben die fiesen Monster einen heimtückischen Plan: Sie entführen die wehrlose Prinzessin Camille. Kurz darauf herrscht Verzweiflung im Palast. Was tun, um des Königs Erstgeborene zu retten?

Ein Held muss her. Und wie das in Rollenspielen so ist, wird der von Ihnen erschaffen. Sie haben die Wahl zwischen Zauberern, Schlägertypen und Bogenschützen. Jede Spielfigur hat so ihre Vor- und Nachteile: Der flinke Bogenschütze greift Widersacher aus der Ferne an. Der Schlägertyp verpasst Angreifern schnell eine blutige Nase, ist dafür aber im Schneckentempo unterwegs.

Haben Sie Ihre Wahl getroffen, machen Sie sich auf, die Prinzessin zu retten. Unterwegs treffen Sie auf verschiedenste Monster: Riesenratten, Fledermäuse, Spinnen und natürlich Goblins. Als ob das noch nicht genug wäre, müssen Sie sich am Ende jeder Spielstufe mächtigen Superkriegern stellen, die nur mit viel Geschick und Taktik zu besiegen sind. Da passt es ganz gut, dass Sie mit jedem Gefecht Erfahrungspunkte sammeln. Die verteilen Sie auf die Kategorien Stärke, Geschick, Zauberei und Vitalität. Auch der Umgang mit der Waffe kann in acht Bereichen trainiert werden.

Trotz Funktionsvielfalt geht die Steuerung des abenteuerlichen Gemetzels überraschend leicht von der Hand. Leider kann Ihr Held nicht rennen. Entsprechend schwierig ist die Flucht aus brenzligen Situationen.

Urteil: „Shining Soul 2" ist kein schlechtes Spiel: Zum Durchspielen benötigen Sie mehrere Wochen, können überall abspeichern und per Gameboy-Verbindungskabel gemeinsam mit Freunden in den Kampf ziehen. Shining Soul 2 ist aber auch kein gutes Spiel: Die flache Handlung, die stumpfe Prügelei und die langatmigen, sinnfreien Dialoge gehen einem schnell auf die Nerven. Erwartungsgemäß liegt das Gesamtergebnis also im Mittelfeld: „befriedigend".

SPIELVERLAUF



1 Wählen Sie Ihre Spielfigur aus: Magier, Schläger oder Bogenschütze.



2 Der König bittet um Hilfe: Seine Tochter wurde von Goblins entführt.



3 Es gelingt, den Obergoblin zu besiegen. Doch wo steckt jetzt die Prinzessin?



4 Ihr Weg führt über einen Friedhof. Bewaffnete Skelette greifen an.



5 Nach der Schlacht verteilen Sie Erfahrungspunkte. Danach stürzen Sie sich gestärkt wieder ins Abenteuer.

TESTERGEBNIS

Shining Soul 2[2]



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

[2] sprich: „Schaining Ssoh!"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,91
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	1,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,00
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,00
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 34,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,00 x 49,99 = 149,97 = mangelhaft

SPIELDETAIL



Wo, bitte, geht's zu Wizari? Ein Blick auf die Karte gibt Aufschluss.

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.

Disney's Bärenbrüder

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Lassen Sie sich bloß keinen Bären aufbinden, sondern spielen Sie hier selbst mal den Meister Petz

Seit sein großer Bruder durch einen tragischen Zufall von einem Braunbären getötet wurde, mag der Indianerjunge Kenai diese Tiere nicht mehr. Er schwört ihnen sogar Rache. Doch das können die Großen Geister der Indianer nicht zulassen. Um Kenai eine lehrreiche Lektion zu erteilen, verwandeln sie ihn kurzerhand in einen Braunbären. Nun sieht er die Welt aus einer anderen Sicht, muss sogar am eigenen Leib erfahren, was es heißt, von Jägern verfolgt zu werden. In dem kleinen Bären Koda findet er einen treuen Freund, der ihn auf dem langen Weg zurück zur „Menschwerdung" begleitet.

In „Disney's Bärenbrüder" spielen Sie die Abenteuer der beiden Bären aus dem gleichnamigen Zeichentrickfilm nach. Wann immer sich Koda huckepack an Kenais Rücken klammert, haben Sie das Duo komplett im Griff. In anderen Situation gehen die beiden getrennte Wege, und Sie können dann per Tastendruck zwischen ihnen hin- und herschalten. Nur so können Sie zur richtigen Zeit die individuellen Fähigkeiten der Bärenbrüder einsetzen. Der eine kann eben besser auf Bäume klettern, der andere problemlos in kleinste Nischen kriechen.

Jeder Spielabschnitt erfreut Sie mit einer neuen Umgebung. Aber die erfordern alle präzise Sprünge, verlangen das Einsammeln von Objekten und die Lösung kleiner Rätsel. Zur Auflockerung gibt's Mini-Spiele zwischendurch, zum Beispiel Memory oder Mammutreiten.

Urteil: Wie der Film, ist dieses Spiel ein Spaß für die ganze Familie. Auch Ungeübte und die lieben Kleinen kommen auf ihre Kosten, denn der Einstieg ist simpel. Später wird es ein wenig kniffliger, doch dank einer gekonnt ausgeklügelten Steuerung nie wirklich problematisch. Eine gelungene Präsentation rundet den positiven Gesamteindruck ab. Etwas mehr Umfang, und die Bärenbrüder hätten sich sogar besser als „gut" geschlagen.

SPIELVERLAUF



1 Anfangs gibt's auf Hinweisschildern Tipps zur Bedienung des Spiels.



2 Bald geht's auf wackligen Beinen über Baumstämme – nicht stolpern!



3 Großer Bär ganz klein. Vor dem Bienenschwarm sollten Sie sich in Acht nehmen, sonst hagelt es Stiche.



4 Mit dem Stamm als Wippe lässt sich der kleine Bär hochkatapultieren.



5 Wasserhahn dicht: Einer hält den Rüssel zu, damit der andere durchkommt.

TESTERGEBNIS

Disney's Bärenbrüder



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,72
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,46
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,46
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,46 x 49,95 = 122,88 = mangelhaft

SPIELDETAIL



Beim Mammutrennen müssen Sie umgestürzten Bäumen ausweichen.

Harvest Moon – Friends of Mineral Town

Simulation für Gameboy Advance | Zwischen Kuhstall und Kartoffelacker – Abenteuer auf dem Bauernhof

Stellen Sie sich vor, Sie hätten einen heruntergekommenen Bauernhof geerbt. Die Äcker sind verkommen, die Ställe leer und das Bankkonto auch. Gar nicht auszudenken, wie viel Arbeit da auf Sie zukommt. Doch keine Zeit zum Jammern, packen Sie es an!

Zuerst müssen die Felder bestellt werden. Das heißt: Unkraut beseitigen, Boden umgraben, Saatgut kaufen, aussäen und bewässern. Dazu müssen Sie mit allerlei Werkzeug, wie Sichel, Hacke und Gießkanne, umgehen können. Finanzierungslücken beim Aufbau des Hofes schließen Sie mit Gelegenheitsarbeiten, wie Fischen oder dem Verkauf wilden Honigs. Ist erst einmal etwas Geld in der Kasse, dann sollten Sie sich auch der Tierzucht zuwenden. Hühner, Schafe und Rinder wollen gehegt und gepflegt werden, bevor sie Eier, Wolle und Milch liefern.

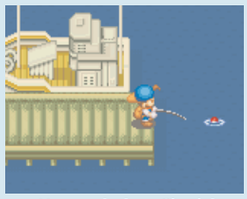
Neben all der Arbeit sollten Sie Ihre sozialen Kontakte nicht vernachlässigen. Im Dorf treffen Sie viele neue Leute, die Ihnen mit hilfreichen Tipps unter die Arme greifen. Vielleicht finden Sie ja auch das richtige Mädchen, um eine eigene Familie zu gründen. Das Leben auf dem Bauernhof soll ja schließlich auch seine angenehmen Seiten haben, und Stammhalter wären auch nicht schlecht.

Urteil: Was anfangs wie ein Knochenjob ohne Perspektive aussieht, entwickelt sich schnell zu einer höchst unterhaltsamen Aufgabe. Bald halten Sie den Bauernhof spielend am Laufen und können sich mehr und mehr um andere Angelegenheiten kümmern. Das Dorfleben hält da so einige Überraschungen für Sie parat. Grafik und Musikuntermalung sind besonders niedlich ausgefallen, passen auch bestens zur Thematik und lassen keinen Zweifel daran zu, dass es sich um ein komplexes, durchaus „befriedigendes" Spiel handelt.

SPIELVERLAUF



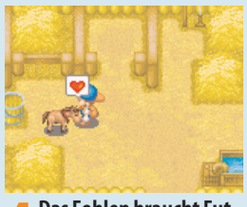
1 Der geerbte Bauernhof muss erst einmal von Grund auf saniert werden.



2 Vorerst halten Sie sich über Wasser, indem Sie geangelte Fische verkaufen.

3 Spaziergänge durchs Dorf nutzen Sie, um Saatgut zu kaufen – und nette Mädels kennen zu lernen. Ist die Frau fürs Leben dabei?





4 Das Fohlen braucht Futter und viel Zuneigung, um ordentlich zu wachsen.



5 Nach all den Anstrengungen nehmen Sie ein Bad in der heißen Quelle.

TESTERGEBNIS

Harvest Moon – Friends of Mineral Town



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,71
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	5,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,52
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,52
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,52 x 39,95 = 100,67 = ausreichend

SPIELDETAIL



Luftaufnahme des Dorfes, dazu wichtige „Wirtschaftsmeldungen".

1 spricht: „Harvest Muhn – Friends off Mineral Taun"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der Tag auf dem Bauernhof beginnt früh – mit dem Melken der Kuh.



2 Dann kaufen Sie im Dorf Saatgut ein, um die Felder bestellen zu können.



3 Unterwegs nehmen Sie gleich noch eine Angel mit, damit frischer Fisch etwas Abwechslung in den Speiseplan bringt.



4 Ist die größte Mittagshitze vorbei, können Sie Ihre Felder bewässern.



5 Am Wochenende lohnt sich ein Ausflug zur archäologischen Ausgrabung.

Harvest Moon – A Wonderful Life

Simulation für Gamecube | Kein Urlaub auf dem Bauernhof, sondern harte Arbeit auf Feld und Weide

Manchmal kommt es im Leben ganz anders, als man gedacht hat. Etwa, wenn man nach Vaters Testamentseröffnung plötzlich im Besitz eines ganzen Bauernhofes ist. Dort wollte der alte Herr seinen Lebensabend verbringen und das Landleben genießen. Daraus wurde aber nichts mehr. Nun müssen Sie selbst die Heugabel in die Hand nehmen, um den Hof auf Vordermann zu bringen.

Kaufen Sie Saatgut, um die Felder zu bestellen. Ob Erdbeeren, Salat oder Kartoffeln – es ist Ihre Entscheidung. Auch die Tiere im Stall wollen versorgt werden. Wie das alles funktioniert, erklärt Ihnen ein alter Freund Ihres Vaters, der ebenfalls auf dem Hof lebt. Auch die Nachbarn steuern viele nützliche Tipps bei, damit Sie bei Ihrem neuen Zeitvertreib nicht verzweifeln.

Vor lauter Feld- und Wiesenarbeit sollten Sie nicht versäumen, auch mal einen Blick über den Trogrand zu werfen. In der näheren Umgebung gibt es nämlich eine Menge zu entdecken. Finden Sie also heraus, was hinter den archäologischen Ausgrabungen und dem Forschungslabor im Dorf steckt. Denn ein richtiger Bauer weiß stets, was in der Nachbarschaft los ist.

Urteil: Das Leben auf dem Bauernhof ist harte Knochenarbeit. Jeden Tag haben Sie Ihre Pflichten zu erfüllen, sonst droht der finanzielle Ruin. Hier ist eher Disziplin als Abenteuerlust gefragt. Abwechslung versprechen die bunte Dorfgemeinschaft und spannender Tratsch. Doch leider sind die Gespräche in Textform viel zu knapp ausgefallen und wurden von den Programmierern lieblos gestaltet. Auch die knallbunte Grafik und die kitschige Musik dürfte manchem aufstoßen wie saure Milch. Schade, denn aus der originellen Idee hätte man mehr als nur ein „befriedigendes" Bauerntheater machen können.

TESTERGEBNIS

Harvest Moon – A Wonderful Life[1]



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

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

[1]sprich: „Harvest Muhn – a wonderfull Laif"

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,00
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,40
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,25
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**3,25**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,25 x 49,95 = 162,34 = ungenügend

SPIELDETAIL



Für den Verkauf bestimmte Ware wird in dieser Kiste deponiert.

SPIELVERLAUF



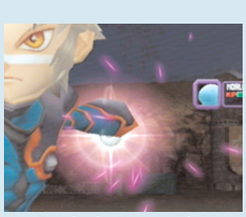
1 Seth (rechts) und Kosma verbünden sich im Kampf gegen Team Krall.



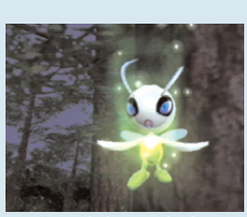
2 Doch die Gaunerbande verfolgt die beiden Helden auf Schritt und Tritt.



3 Immer wieder muss Seth seine Pokémon Psiana und Nachtara in den Kampf gegen die Diebesbande schicken.



4 Entdeckt Kosma ein Crypto-Pokémon, fängt Seth es mit einem Krallball.



5 Dann bringen sie das befreite Pokémon zur Heilung zum Celebi-Schrein.

Pokémon Colosseum

Abenteuerspiel für Gamecube | Aufruhr unter den Pokémon-Trainern: Eine üble Bande krallt sich Monster

Das Team Krall ist eine ruchlose Bande unehrenhafter Pokémon-Trainer. Mit teuflischen Maschinen wandeln sie harmlose Pokébälle in Krallbälle um und nutzen sie dazu, die Pokémon anderer Trainer zu kidnappen. Doch dieser Gewaltakt bleibt nicht ohne Folgen für die Gesundheit der sensiblen Monster. Sie verschließen ihr Herz und verwandeln sich in willenlose Kampfmaschinen, die auch Menschen angreifen. Sie werden zu Crypto-Pokémon mit einer dunklen Aura.

Bandenmitglied Seth will an diesem grausigen Treiben nicht länger teilnehmen. Er klaut kurzerhand die teuflische Maschine zur Herstellung der Krallbälle und sprengt das Versteck der Bande in die Luft. Für Seth beginnt jetzt ein Leben auf der Flucht. Sein Ziel ist, alle gekidnappten Pokémon zu befreien und zu heilen. Dabei bekommt er Unterstützung von Kosma, die ebenfalls in Konflikt mit Team Krall geraten ist. Denn sie hat die Fähigkeit, die Crypto-Pokémon zu identifizieren, die sich äußerlich nicht von ihren normalen Artgenossen unterscheiden.

Neben diesem Abenteuer gibt es auch andere Spielvarianten. So kann, wer bereits Pokémon Rubin oder Saphir gespielt hat (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2003, Urteil „gut"), seine Monster per Datenkabel in dieses Spiel übertragen und sie in Duellen gegeneinander antreten lassen.

Urteil: Endlich gibt es für Gamecube ein ausgewachsenes Pokémon-Abenteuerspiel. Die düstere Geschichte bringt frischen Wind in die bekannte Thematik. Dazu passt die üppige Grafik mit trostlosen Wüstenlandschaften und verfallenen Gebäuden. Über den hohen Speicherbedarf eines Spielstandes brauchen Sie sich nicht zu ärgern. Das Spiel wird mit Speicherkarte ausgeliefert. Vermissen werden Sie aber andere technische Details, etwa gesprochene Dialoge oder diverse Einstellmöglichkeiten für Tastenbelegung oder Schwierigkeitsgrad. Diese Mängel drücken die Gesamtnote trotz sehr guten Spielspaßes auf „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Pokémon Colosseum



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,37
SERVICE	3%	2,32
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,82
AUFWERTUNG		-0,25
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,57**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 54,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-86483773)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,57 x 59,95 = 154,07 = ungenügend

SPIELDETAIL



Die düstere Spielwelt Orr weist nur wenige grüne Flecken auf.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Aller Anfang ist schwer. Sie starten lediglich mit einer Hütte und einer Handvoll Arbeiter. Machen Sie das Beste daraus.



2 Der Hund, der beste Freund des Menschen. Auf Erkundungstour durch die Umgebung findet Bello Nahrung für Ihr Minivolk.



3 So ein Seelöwe hält aber nicht allzu lange vor. Und es gibt auch nicht jeden Tag einen. Auf weiteren Erkundungstouren suchen Sie daher nach zusätzlichen Nahrungsquellen. Schon bald werden Sie fündig und lassen Ihre Arbeiter ein Kürbisfeld abernten und die Früchte ins Lager bringen.



4 Damit sich Ihr Volk weiterentwickeln kann, muss es nicht nur essen, sondern auch Rohstoffe fördern, zum Beispiel Eisen.



5 Fortschritt verursacht Neid. Schon bald greifen benachbarte Völker an, um Ihrer Erfolge habhaft zu werden. Setzen Sie sich zur Wehr!



6 Irgendwann kommen Sie mit Muskelkraft nicht weiter. Um sich entscheidende Vorteile zu verschaffen, müssen Sie forschen lassen.



7 Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Sie haben Ihre Gefolgschaft sicher in die Bronzezeit geleitet. Jetzt nur nicht nachlassen.



Strategiespiel für PC | **Hey, Alter: Nur die Starken überleben 500 000 Jahre Roma Tiberius**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Was für ein Typ sind Sie? Ein Ur-Mensch? Mit Sicherheit nicht, aber vielleicht wären Sie gerne einer. Zumindest vorübergehend. Oder fühlen Sie sich in der Bronzezeit wohler? Wie wäre es mit dem Mittelalter, der Epoche des Absolutismus', dem Atomzeitalter oder der fernen Zukunft mit Nano-Technologie und schnellem Raumflug? „Empire Earth" gewährt Ihnen die freie Auswahl.

Auch bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie sich gezielt eine Ära herauspicken oder in der Steinzeit beginnen und sich von dort durch insgesamt 14 Epochen bis in die Zukunft durchspielen. Der Lohn ist in diesem Fall fürstlich: Alleinherrschaft über die ganze Erde. Möchten Sie zunächst kleinere Brötchen backen, dann sollten Sie sich für einen der vier vorgegebenen, mehr oder weniger historischen Feldzüge entscheiden. In einer dieser so genannten Kampagnen wird Ihnen der Aufstieg der griechischen Nation zum ersten großen europäischen Reich anvertraut. Oder Sie begeben sich nach England und rollen das 11. Jahrhundert neu auf, jene Zeit, in der William der Eroberer das Sagen hatte. Deutschland wartet während der Kolonialzeit im Ersten Weltkrieg auf Ihr Machtwort, und das nach dem Willen der Spiel-Macher im 22. Jahrhundert zerbrochene und zerstörte Russland benötigt dringend Ihre Hilfe beim Neuaufbau.

Egal, für welchen Spieltyp und für welche Epoche Sie sich entscheiden – Sie haben alle Hände voll zu tun und müssen sich immer mit den Truppen und Technologien der jeweiligen Zeit arrangieren.

BEDIENUNG

Ihr Zepter heißt Computermaus. Damit geben Sie Ihrer Gefolgschaft alle Kommandos, schicken mit wenigen Klicks die Truppen ins Gefecht oder auf Erkundungstour, erteilen Wissenschaftlern Forschungsaufträge oder lassen Arbeiter Feldfrüchte ernten und Behausungen bauen. Um sich das Dasein als Befehlshaber zu erleichtern, können Sie aber auch ganze Gruppen von Untergebenen jeweils einer Zifferntaste zuteilen und den Leuten mit einem Druck klarmachen, wo's lang geht.



Bei den Kelten gelten Faustrecht und Kampfgeist.



URTEIL

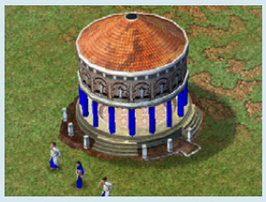
Vielseitigkeit ist die große Stärke von „Empire Earth“. Die gesamte Menschheitsgeschichte in einem Spiel, einfache Bedienung, interessante Kampagnen und faszinierende Zukunftsszenarien sind auch heute, fast zweieinhalb Jahre nach der Erstveröffentlichung, noch Trümpfe, die stechen. Und das zu einem mittlerweile sehr freundlichen Preis. Der Schwierigkeitsgrad zeigt sich da schon etwas sperriger, denn Ihre Computergegner treffen im Kampf sehr schnell sehr wirksame Entscheidungen. Zudem hat man als Anfänger seine Not damit, sich auf die vom Computer eingesetzten Truppen einzustellen. Kollege Rechner greift nämlich gern mit schwer berechenbaren gemischten Verbänden an.

Die grafische Präsentation sieht aber auch heute noch klasse aus, und Mehr-Spieler-Partien sorgen immer noch langfristig für Spannung. Fazit: Ein großes Spiel zum kleinen Preis, und das ist „gut“ so.

SPIELDETAILS



Regierungssitze verändern sich im Laufe der Zeit. Anfangs sind es nur Hütten.



Bereits in der Bronzezeit kommen dann römisch anmutende, stabile Bauten zum Einsatz.



Im Zeitalter der Industrialisierung wird auf schlichte Eleganz gesetzt.



Eine Runde Sache, dieser futuristische Bau im Nano-Zeitalter.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Empire Earth[1]

[1]sprich: „Empaier Örß“

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

Hersteller: AK-Tronik - Die Pyramide
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter
www.sierra.de

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Als Anfänger müssen Sie Geduld und Spaß am Ausprobieren mibringen.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Empire Earth zieht Sie mit unterschiedlichsten Spielvarianten sowie gelungener Präsentation und Geschichte gekonnt und unwiderstehlich ins Spielgeschehen.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	14 Epochen, mehr als 200 verschiedene Einheiten.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Auch nach über zwei Jahren kann sich die Darstellung sehen lassen.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Soundkulisse ist passend und rundherum gelungen.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Umfangreiche und verständliche Erklärungen erleichtern das Spielen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Übersichtliche Steuerung, die auch Anfänger schnell beherrschen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,32**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01901-51200 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sierra.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,83**
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 (398 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,4414 Megabyte	1,66
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,03**

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	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,45**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,21**
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/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,36**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,36
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10,00 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	90,00 Mark
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,36 x 10,00 = 23,60 = sehr gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

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 alle Inhalte der Heft-CD-ROM installieren und „Der Industrie Gigant 2" 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 Mit „Der Industrie Gigant 2" wird auf Wunsch die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.1" installiert. Die Version 9.0b finden Sie im Internet unter www.microsoft.com/directx oder auf den Heft-CD-ROMs 1 bis 5/2004. Dort klicken Sie auf Direct-X 9.0b.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie „Direct-X 8.0a". Sie finden es auf den Heft-CD-ROMs 11/2001, 12/2001 und 1/2002, außerdem im Internet unter www.microsoft.com/directx. Achtung: Verwenden Sie Direct-X 9.0b nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) für Ihre Grafikkarte.

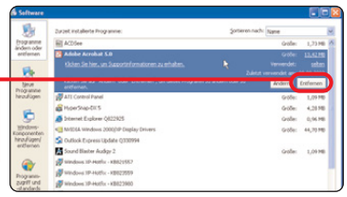
2 Klicken Sie anschließend auf Überspielen, auf Ich stimme den Bedingungen des Vertrags zu, dann zwei Mal auf Weiter > und schließlich noch auf Fertig stellen.





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, so entfernen Sie die. Klicken Sie unter Windows auf Start, Systemsteuerung, Software, Adobe Reader und danach auf Entfernen. Folgen Sie dann den Anweisungen.



2 Es folgen Klicks auf Adobe Reader und Überspielen. Klicken Sie zwei Mal auf Weiter, dann erneut 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 Der Industrie Gigant 2.

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.

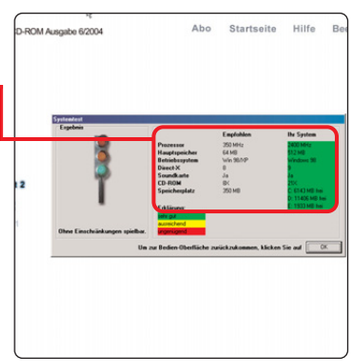


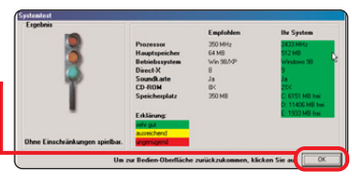


Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers.

Sind die Testresultate grün hinterlegt, werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder, dann fehlt mindestens eine wesentliche Voraussetzung. **Achtung:** Notebooks liefern in einigen Fällen fehlerhafte Angaben zur Prozessor-Geschwindigkeit. Infolgedessen schaltet die Ampel auf Rot. Installieren Sie das Spiel dann probehalber trotzdem.

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.



Der Industrie Gigant 2

Der Weg zum großen Geld ist lang und steinig. Investitionsentscheidungen müssen getroffen und Infrastrukturen aufgebaut werden, damit blühende Industrielandschaften entstehen. Mit diesen wertvollen Tipps in Sachen Betriebswirtschaftslehre ist Ihnen eine goldene Zukunft sicher

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 350 MHz
- 64 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.164
- Windows 98/XP
- Achtfach-CD-ROM-Laufwerk
- 350 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

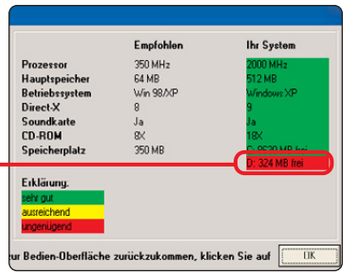
1 Um die Installation des Spiels „Der Industrie Gigant 2“ von der beiliegenden Heft-CD-ROM zu starten, klicken Sie in der geöffneten CD-ROM-Oberfläche auf Der Industrie Gigant 2.



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 vermutlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche technische Voraussetzung, um das Spiel zum Laufen zu bringen. Klicken Sie nach dem Test auf OK.

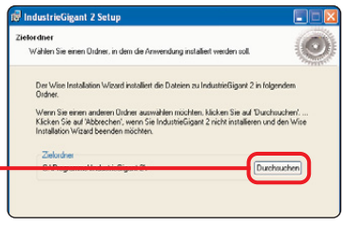


4 Fiel der Systemtest positiv aus (alle Felder grün), so können Sie das Spiel jetzt installieren.

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



6 Sie sehen nun das Installationsmenü des Spiels. Klicken Sie darin auf Weiter >, anschließend auf die Zeile Ich akzeptiere den Lizenzvertrag. und dann auf Weiter >, 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, so klicken Sie auf Weiter >.

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

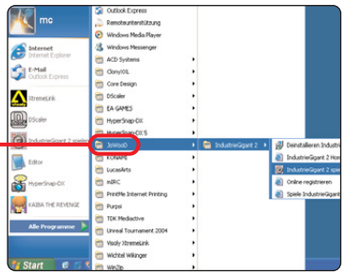


9 Ist der Kopiervorgang abgeschlossen, dann löschen Sie per Mausklick darauf die Haken vor den beiden Zeilen Installiere Gamespy Arcade und Installiere DirectX 8.1 und beenden die Installation per Klick auf Fertigstellen.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie nun auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf die Einträge JoWooD



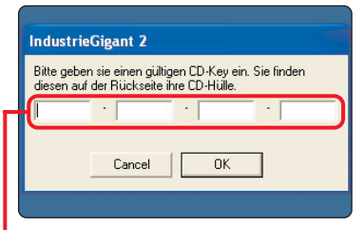
Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

und IndustrieGigant 2, schließlich auf IndustrieGigant 2 spielen, um das Spiel zu starten.

3 Nun müssen Sie eines der folgenden Passwörter eingeben. Falls Sie planen, mit bis zu vier Spielern im Netzwerk zu spielen, muss jeder Teilnehmer ein anderes Passwort eingeben. Die Bindestriche müssen nicht eingetippt werden. Sie werden automatisch übernommen.

FAE2-MXVU-IDRC-7087
V9VB-J9DY-ZTPS-983C
EHWT-WGII-2IDB-69C3
3CPX-JCI2-EYJM-5B87

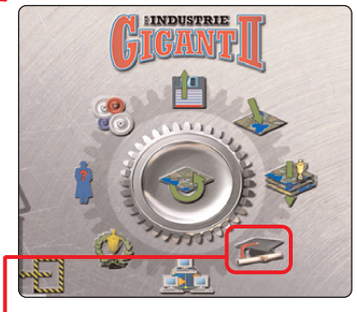
Falls Sie planen, gegen andere Spieler im Internet anzutreten, so besorgen Sie sich zuerst unter der Adresse www.computerbildspiele/ig2 ein individuelles Passwort. Klicken Sie nach dem Eintippen des Passwortes auf OK.



Spielvarianten

1 Um sich mit den Grundlagen des Spiels vertraut zu machen, wählen Sie die „Einführungsmissionen".

2 Mit einem Klick auf  starten Sie die Kampagnen, mit einem Klick auf  das Endlosspiel.





3 Mehr-Spieler-Varianten werden mit diesem Symbol gestartet.

Spiel beenden

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

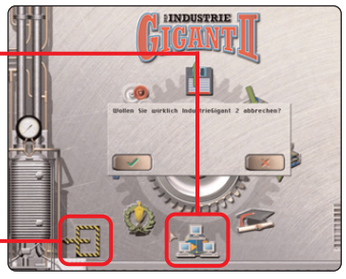
2 Im Hauptmenü klicken Sie auf  und dann auf , um das Spiel zu verlassen.

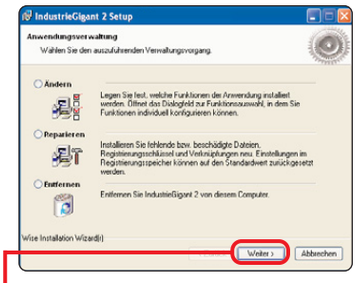
Spiel entfernen

1 Um Der Industriegigant 2 von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf die Einträge JoWooD und IndustrieGigant 2 und schließlich auf die Zeile Deinstallieren IndustrieGigant 2.

2 Klicken Sie auf Entfernen, um diese Zeile zu markieren, und dann zwei Mal auf Weiter.

3 Daraufhin werden die Dateien von der Festplatte entfernt. Das kann einige Sekunden dauern. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, so klicken Sie auf Fertigstellen.







➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Absatzmärkte erschließen

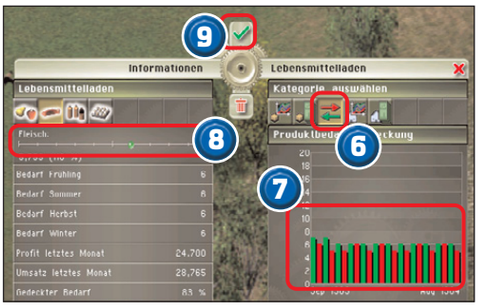
Geschäfte eröffnen

1 Klicken Sie auf ein unbebautes Gebiet, um das Baumenü zu öffnen. Nach einem Klick auf das Symbol „Kaufhaus bauen“ (1) können Sie sich aussuchen, welche Art von Verkaufsräumen Sie eröffnen wollen.

2 Das erste Geschäft in einer Ortschaft sollte ein Lebensmittelladen (2) sein, da er die Grundbedürfnisse der Bevölkerung befriedigt.

3 Nun können Sie mit der Maus den Standort des Ladens (3) bestimmen und den mit einem Klick eröffnen. Zahlenreihen (4) zeigen für jede Lage die Absatzmöglichkeiten der Produkte pro Quartal an. Schließen Sie das Menü mit einem Klick auf das rote Kreuz (5).

4 Läuft der Laden, können Sie mit einem Klick auf das Geschäft Informationen abrufen. Ein Klick auf das Nachfragesymbol (6) zeigt den Absatz (7) der einzelnen Produkte an. Mit dem Schieberegler (8) können Sie die Produktpreise festlegen. Übernehmen Sie die Einstellungen mit einem Klick auf den grünen Haken (9).







Lager errichten

1 Ein Kaufhaus kann keine Waren lagern. Es wird also ein Lager in der Nähe benötigt. Klicken Sie auf ein unbebautes Gebiet und dann auf das Symbol „Lager bauen“ (1). Dann können Sie die Größe des Lagers bestimmen. Für den Anfang genügt die mittlere Größe (2).

2 Wählen Sie den Standort des Warenlagers (3) so, dass es möglichst weit von der Stadt entfernt liegt, da es negative Auswirkungen auf die Stadtentwicklung hat. Gleichzeitig muss es aber noch im Einzugsgebiet des Kaufhauses liegen, damit der Warenfluss gewährleistet ist. Dies ist der Fall, wenn das Kaufhaus (4) grün ist, während Sie ein Lager bauen. Das Lager wird mit einem Mausklick errichtet. Klicken Sie dann auf das rote Kreuz (5), um das Baumenü zu schließen.

3 Klicken Sie dann auf das Gebäude, um Informationen aufzurufen. Im linken Feld (6) sehen Sie, welche Güter eingelagert werden. Im rechten Feld können Sie nach Auswahl eines Gutes mit dem darunter liegenden Regler (7) bestimmen, welche Mengen eines bestimmten Gutes eingelagert werden sollen. Beenden Sie Ihre Eingaben mit einem Mausklick auf den grünen Haken (8).



Produktion starten

Produktionsstätten errichten

1 Klicken Sie auf ein unbebautes Gebiet und dann im Baumenü auf das Symbol für „Industrie bauen“ (1). Damit sind alle Produktionsstätten gemeint, also auch Farmen. Nun können Sie sich aussuchen, welche Art von Produktionsstätte Sie errichten wollen. Um die Grundversorgung der Bevölkerung sicherzustellen, sind Far-men (2) am besten geeignet.

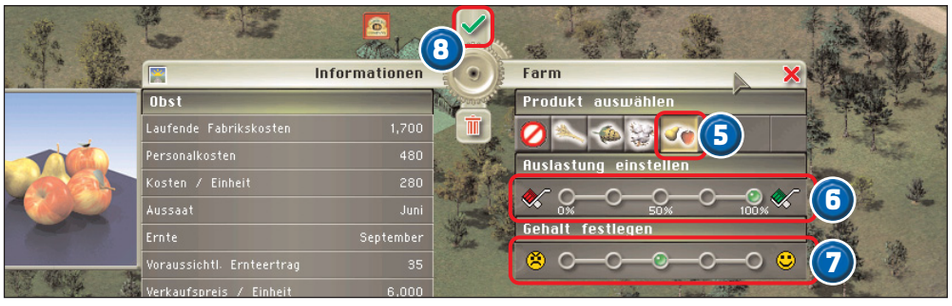
2 Den Standort der Farm bestimmen Sie mit der Maus. Vermeiden Sie eine zu große Nähe zur Stadt. Bleiben Sie aber im Einzugsgebiet des Lagers. Das ist der Fall, wenn das Lager während der Errichtung der Farm (3) grün gefärbt ist. Die Farm wird per Mausklick gebaut. Schließen Sie das Menü per Klick auf das rote Kreuz (4).

3 Steht die Farm, so öffnen Sie mit einem Klick auf das Gebäude das Produktionsmenü. Wählen Sie das Produkt aus, das hergestellt werden soll, etwa Obst (5). In dem Feld darunter können Sie die Auslastung der Farm (6) festlegen. Sie steht in der Standardeinstellung bei 100 Prozent. Nur bei Überproduktion – wenn sich die Waren im Lager übermäßig ansammeln – sollten Sie diesen Wert nach unten setzen, um kein Geld zu verpulvern.

4 Um die Produktion noch weiter zu steigern, können Sie die Bezahlung der Arbeiter erhöhen, indem Sie das Gehalt über einen mittleren Wert setzen (7). Schließen Sie das Produktionsmenü nun, indem Sie auf den grünen Haken klicken (8).

5 Damit ist Ihre erste Produktionskette komplett. Auf der Farm wird Obst angebaut und nach der Ernte ins Warenlager geliefert (9). Von dort gehen die Früchte ins Kaufhaus (10) und werden an den Kunden gebracht.







Komplexe Produktionsketten

Rohstoffe erschließen

1 Mit verarbeiteten Produkten lässt sich noch mehr Geld verdienen. So können Sie etwa außer frischem Obst auch Fruchtsaft produzieren. Klicken Sie dazu auf ein unbebautes Feld und im Baumenü auf das Symbol für „Industrie bauen“ (1). Klicken Sie dann auf das Feld für Lebensmittelindustrie (2).

2 Bei der Standortwahl sollten Sie wiederum die direkte Nähe zur Stadt meiden, aber im Einzugsbereich des bereits errichteten Lagers (3) bleiben. Errichten Sie die Fabrik mit einem Mausklick auf das gewünschte Baugebiet. Schließen Sie das Baumenü dann mit einem Klick auf das rote Kreuz (4).

3 Sobald die Fabrik errichtet ist, klicken Sie auf das Gebäude, um die Produktion zu starten. Klicken Sie auf das Symbol für Fruchtsäfte (5), und schließen Sie das Produktionsmenü wieder, indem Sie auf den grünen Haken klicken (6).

4 Nun brauchen Sie noch Flaschen, um den Saft abzufüllen. Klicken Sie auf ein unbebautes Gebiet und im Baumenü auf das Symbol für „Industrie bauen“ (7). Dann folgt ein Klick auf das Symbol für Glaserei (8).

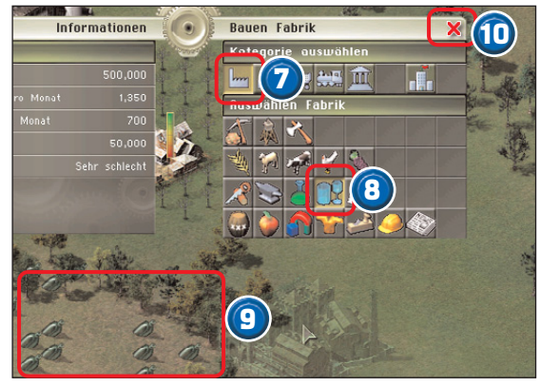
5 Als Standort wählen Sie per Mausklick wiederum ein Gebiet abseits der Stadt, aber im Einzugsgebiet des Lagers. Außerdem muss sich in unmittelbarer Nähe ein Vorkommen von Quarzsand (9) für die Flaschenproduktion befinden. Schließen Sie dann das Baumenü, indem Sie auf das rote Kreuz (10) klicken.

6 Ist auch diese Fabrik errichtet, dann klicken Sie auf das Gebäude, um das Produktionsmenü zu öffnen. Klicken Sie auf das Flaschensymbol (11), um die Produktion zu starten. Schließen Sie dieses Menü mit einem Mausklick auf den grünen Haken (12).

7 Die Lebensmittelfabrik bezieht nun automatisch das Obst und die Flaschen vom gemeinsamen Lager, um daraus Obstsaft herzustellen. Die Flaschen mit Obstsaft werden dann zurück ins Lager geliefert und von dort im Lebensmittelladen verkauft. Sie haben somit ein neues Produkt im Angebot und zusätzliche Absatzchancen.









Hier stand im Heft eine Anzeige.

Warentransport





Lastwagenflotte aufbauen

1 Wenn Sie Ihre Waren auch in anderen Orten verkaufen wollen, müssen Sie dort nur ein neues Kaufhaus und ein weiteres Lager errichten. An dieses Lager sollte ein LKW-Terminal angeschlossen sein. Klicken Sie zur Errichtung eines LKW-Terminals auf ein unbebautes Gebiet und dann nacheinander auf die Symbole 1 und 2.

2 Achten Sie darauf, dass sich der Terminal 3 im Einzugsgebiet des Lagers befindet und einen direkten Anschluss zu einer Straße hat. Errichten Sie dann den Terminal per Mausklick, und schließen Sie das Baumenü mit einem Klick auf das rote Kreuz 4.

3 Auch das erste Lager braucht nun einen LKW-Terminal, damit die Waren untereinander ausgetauscht werden können. Falls sich dieses Lager nicht in der Nähe einer Straße befindet, können Sie auch selbst für eine Verkehrsanbindung sorgen. Klicken Sie zuerst auf eine unbebaute Stelle, dann im Baumenü auf das Symbol „Terminal bauen“ 5 und schließlich auf das Symbol für Schotterstraße 6.

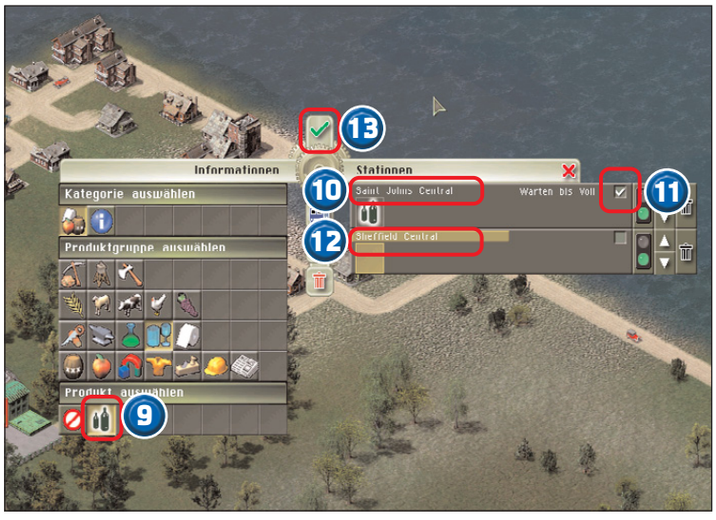
4 Verbinden Sie die Ausfahrt des LKW-Terminals mit der nächstgelegenen Hauptstraße 7, und zwar mit zwei Mausklicks. Danach klicken Sie auf das rote Kreuz 8.

5 Klicken Sie auf einen der Terminals, um das Infomenü aufzurufen. Dann auf den grünen Haken über dem Menü klicken, um einen Fahrplan für Ihre Lastwagen festzulegen. Bestimmen Sie, welches Produkt – beispielsweise Fruchtsaft 9 – zum anderen Lager befördert werden soll.

6 Klicken Sie auf den Terminal, von dem die Ware abtransportiert werden soll. Die Station wird in den Fahrplan aufgenommen 10. Klicken Sie in das Feld „Warten bis voll“ 11, damit keine halbleeren LKW unterwegs sind.

7 Dann auf den Terminal klicken, zu dem die Ware gebracht werden soll. Er wird in den Fahrplan aufgenommen 12. Schließen Sie das Menü mit einem Klick auf den grünen Haken 13.

8 Nun werden die Fruchtsäfte von Ihrem ersten Lager 14 in das andere 15 transportiert.





Geheimer Trick (Cheat)

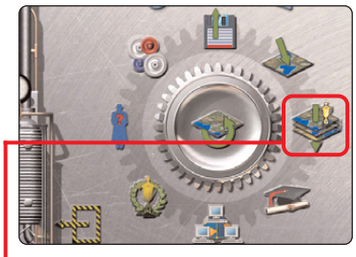
Um gigantische Industrieanlagen errichten zu können, benötigen Sie vor allem eines: Geld. Wie Sie spielend Ihr Konto füllen, erfahren Sie hier

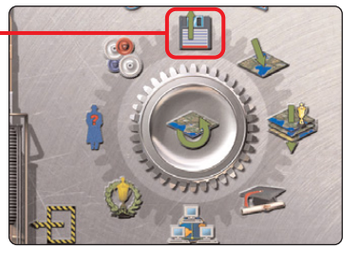
1 Starten Sie das Spiel, wie auf den vorherigen Seiten beschrieben.

2 Beginnen Sie eine neue Spielrunde, indem Sie auf klicken. Alternativ können Sie mit einem Klick auf einen abgespeicherten Spielstand laden.

3 Wenn Sie bereits einen Bahnhof besitzen, lesen Sie bei Punkt 7 weiter.

4 Klicken Sie auf ein beliebiges, unbebautes Gebiet.





5 Klicken Sie im Baumenü auf das Symbol .

6 Wählen Sie nun einen Bahnhof, zum Beispiel , und setzen Sie das Gebäude auf eine freie Fläche.

7 Klicken Sie zuerst den Bahnhof an, dann ins Namensfeld. Tippen Sie als Namen **Donald** ein.

8 Bestätigen Sie mit der R -Taste. Sie sind nun um eine Million Dollar reicher. Und diesen Trick können Sie nun mit demselben Bahnhof beliebig oft wiederholen.

9 Klicken Sie abschließend auf , um das Baumenü zu schließen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Port Royale 2

Simulation für PC | **In der Karibik ging es zu Zeiten der Kolonialisierung ganz schön wild zu: Da können ein paar Tipps zum richtigen Handeln, Aufbauen und Kämpfen bestimmt nicht schaden. COMPUTER BILD SPIELE hat die richtigen auf Lager** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bauen



Baumeister: Suchen Sie in der Stadt das Gebäude des Baumeisters, und klicken Sie es an. Daraufhin wird das Menü zum Errichten von Gebäuden geöffnet. Ohne den Baumeister können Sie absolut nichts ausrichten. Mit ihm können Sie verschiedene Gebäude hochziehen, etwa Wohnhäuser oder Betriebe.



Grundstück: Die Wahl des Bauplatzes steht Ihnen weitgehend frei: Überall, wo es grün leuchtet, können Sie Ihr Gebäude per Klick hinsetzen, und der Bau wird begonnen. Es dauert allerdings einige Tage, bis beispielsweise eine Ziegelei fertiggestellt ist. So lange wird auch noch nichts produziert.

Schnell handeln



Fremde Städte: Wenn Sie mit einem Konvoi in einer Stadt angelangt sind, in der Sie keine Baukonzession und kein Lager haben, können Sie das Handelsmenü einfach aktivieren, indem Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Stadt klicken. So sparen Sie eine Menge Zeit beim Handeln.



Einkaufen: Nun können Sie in Ruhe die Preise studieren und lohnende Geschäfte abwickeln. Kaufen Sie in einer Stadt die Waren ein, die dort auch produziert werden, die sind meist zu akzeptablen Preisen zu bekommen. Verkaufen Sie vor allem Waren, die in der besuchten Stadt knapp sind.

Waffenkauf



Waffen und Besatzung: Im Handelsmenü gibt es einen speziellen Knopf (Kreis), mit dem Sie auf das Waffen- und Siedlermenü umschalten können. Jetzt können Sie Siedler oder Matrosen an Bord nehmen, aber auch Munition für Kanonen oder Waffen für Ihre Matrosen einkaufen, um für Kämpfe gut gerüstet zu sein.



Kampfausrüstung: Sie kaufen ein, indem Sie einfach so lange auf den dunkelgrauen Pfeil neben der Ware klicken, bis Sie so viel gekauft haben, wie Sie wollten. Verschiedene Kanonenkugeln können Sie vor dem Gefecht auswählen, Waffen für Matrosen werden automatisch verwendet.

Konvoi ausrüsten



Kampfschiffe: Damit aus einem Handels- ein Kampfschiff wird, müssen Sie der Besatzung Ihren Wunsch mitteilen. Gehen Sie in die Schiffsliste eines Konvois, klicken Sie das gewünschte Schiff an. Klicken Sie dann ins Kästchen mit dem Titel „Als Kampfschiff deklarieren", um es auszuwählen.



Symbol: Wenn Sie sich das Schiff in der Schiffsliste nun ansehen, entdecken Sie das Symbol einer Kanone darin. Das bedeutet: Dieses Schiff wird zum Kampf eingesetzt, falls es dazu kommt. So viele Kanonen wie möglich sind auf dem Schiff vorbereitet, und die Matrosen haben Waffen.

Preise

Gute Preise: Es gibt im Spiel fünf verschiedene Warengruppen: Grundwaren, Rohstoffe, Fertigwaren, Kolonialwaren und Importwaren. Sie sind unterschiedlich teuer herzustellen (Importwaren können gar nicht produziert werden), und man kann verschieden hohe Gewinnspannen erzielen. Die Tabelle zeigt, welche Kosten Sie beim Produzieren haben und wann Sie kaufen oder verkaufen sollten.

Ware	Gruppe	Produktionspreis ca.	Gute Preise zum Kaufen/Verkaufen
Weizen Früchte Holz Lehmziegel	Grundware	80	100/170
Mais Zucker Baumwolle Hanf	Rohstoff	100	120/210
Fleisch Kleidung Seile Rum	Fertigware	300	360/600
Kaffee Kakao Farbstoffe Tabak	Kolonialware	150	180/310
Gewürze Wein Werkzeug	Importware	-	500/1000

Ränge

Karriere: Ihre Karriere hängt nur von Ihrem Reichtum ab. Je mehr Geld Sie haben, desto höher ist Ihr Rang, desto mehr können Sie tun. Hier sehen Sie, ab welcher Summe Sie welchen Titel tragen und wie viele Konvois und Baukonzessionen Sie bei diesem Rang haben dürfen. Manche Personen im Spiel empfangen Sie erst ab gewissen Rängen.

Nr.	Vermögen (in 1000 GS)	Rang	Kapitäne	Konzessionen
0	Startvermögen x 0.9	Schiffsjunge	1	1
1	100	Leichtmatrose	2	1
2	150	Matrose	3	2
3	250	Seemann	4	2
4	400	Bootsmann	6	3
5	800	Steuermann	8	4
6	1500	Leutnant	10	5
7	2500	Navigator	10	6
8	4000	Kommandant	10	8
9	6000	Kapitän	unbegrenzt	10
10	9000	Kommodore	unbegrenzt	unbegrenzt
11	13000	Konteradmiral	unbegrenzt	unbegrenzt
12	20000	Vizeadmiral	unbegrenzt	unbegrenzt
13	30000	Admiral	unbegrenzt	unbegrenzt
14	40000	Großadmiral	unbegrenzt	unbegrenzt
15	50000	Flottenadmiral	unbegrenzt	unbegrenzt
16	60000	Herrscher der Meere	unbegrenzt	unbegrenzt

Handel



Mangel: Waren, die in einer Stadt momentan besonders dringend gebraucht werden, sehen Sie am Symbol unter dem Namen (hier Rum). Dafür gibt es Spitzenpreise. Selbst wenn Sie nicht rechtzeitig dort ankommen: Die Preise für diese Ware sinken nicht so schnell wieder.



Zehnerschritte: Handeln Sie zu Beginn in Zehnerschritten, indem Sie auf das Symbol mit der 10 klicken. Für kleinere Mengen lohnt sich der Weg meist nicht. Zwar bekommen Sie die Menge von eins meist billiger, aber bei zehn mal eins sind die Kosten wieder identisch.



Billig kaufen: Jede Stadt produziert fünf verschiedene Waren. Diese Waren werden Sie dort auf jeden Fall billiger bekommen als in einer Stadt, in der sie nicht hergestellt werden. Also suchen Sie die nächste Stadt, in der eine Ware produziert wird, und kaufen Sie sie dort.



Handeln auf Konzession: Um in einer Stadt eine Baukonzession zu bekommen, müssen Sie möglichst viele knappe Waren anliefern. Wie weit Sie sind, sehen Sie hier (Kreis). Erst, wenn Sie 100 Prozent erreicht haben, können Sie dort eine Baukonzession kaufen.



Kapitän: Wenn Sie sich den Kapitän eines Konvois ansehen, können Sie seine Fähigkeiten in Kampf, Navigation und Handel ablesen (Kreis). Sein Handelstalent ist aber nur dann wichtig, wenn er eine automatische Handelsroute leitet – also zu Beginn noch völlig unwichtig.



Vielfalt: Sobald Sie Zeit und Schiffe erübrigen können, erkunden Sie die gesamte Karte und suchen nach anderen Städten. Je mehr Auswahl Sie an möglichen Zielen haben, desto besser werden Sie verdienen können. Dafür lohnt sich der Verdienstausfall bei einem Konvoi.

Port Royale 2 FORTSETZUNG

Allgemeine Tricks



Konvoiliste: Wenn Sie nicht gerade Gebäude bauen oder mit einem bestimmten Konvoi nach Schätzen suchen, sollten Sie immer die Konvoiliste geöffnet haben. So sehen Sie jederzeit, wo sich welcher Konvoi gerade befindet. Ist ein Konvoi in einer Stadt angekommen, so können Sie mit einem Doppelklick dorthin springen.



Wohnviertel: Wenn Sie in einer Stadt einen Betrieb errichtet haben, werden dadurch im Lauf der Zeit 120 Siedler in die Stadt kommen. Bauen Sie für die Neuankömmlinge auch Wohnraum. Die sind sonst unzufrieden und verschwinden wieder. Wenn Sie die Siedler halten, steigt auch die Nachfrage nach Waren und damit Ihr Gewinn.



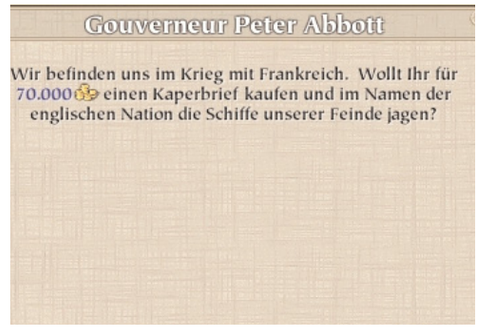
Betriebe: Bauen Sie in einer Stadt nicht zu viele Betriebe einer Sorte. Mit vier Ziegeleien auf einmal etwa werden Sie nicht viel anfangen können, da Sie so viele Ziegel weder gut verkaufen, noch sinnvoll verbauen können. Bauen Sie stattdessen lieber ein Exemplar von jedem möglichen Betrieb, um alle Waren zu bekommen.



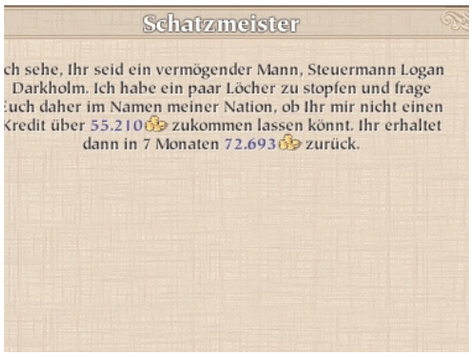
Aufträge: In Kneipen können Sie manchmal auf Personen treffen, die Ihnen besondere Angebote oder Aufträge unterbreiten. Das kann ein Stück einer Schatzkarte sein, eine Bitte um Transport in eine andere Stadt oder ein Handelsauftrag, wie oben im Bild. Schatzkarten sollten Sie immer nehmen, den Rest je nach Nutzen.



Kapitäne: Kapitäne können Sie ebenfalls in Kneipen anwerben. Wenn Sie einen neuen Konvoi starten wollen, müssen Sie zwingend einen Kapitän einstellen, um fahren zu können. Ein schlechter Kapitän ist billig und wird mit der Zeit von allein besser. Geben Sie also nicht zu viel Sold für Leute aus, die Sie gar nicht brauchen.



Kaperbriefe: Wenn Ihre Nation im Krieg mit einer anderen steht, können Sie beim Gouverneur einen Kaperbrief kaufen. Der erlaubt Ihnen den Angriff auf gegnerische Schiffe, ohne dass Sie als Pirat angesehen werden. Greifen Sie ohne Kaperbrief an, sinkt Ihr Ansehen bei allen anderen Nationen, mit Kaperbrief dagegen nicht.



Kredite: Kredite sind eine gute Möglichkeit, Geld zu bekommen, falls Sie dringend welches brauchen, oder Geld zu verleihen, das Sie im Moment übrig haben. Die Zinsen sind ordentlich, so dass Sie mit dem Geldverleih einen guten Gewinn machen können.



Fortschritt: Der blaue Punkt mit Stern (Kreis) zeigt, wie weit Sie noch von der nächsten Beförderung entfernt sind. Je weiter rechts der Kreis steht, desto weniger Geld fehlt Ihnen noch. Achten Sie bei riskanten Geschäften darauf, dass Sie sich keine Beförderung verderben.



Ansehen: Wenn Sie mit anderen Nationen handeln wollen, sollten Sie das nur dort tun, wo Sie gern gesehen sind und freundlich empfangen werden. Je schlechter Ihr Ruf bei einer Nation, desto mieser sind die Preise, die man Ihnen vorschlägt. Achten Sie also auf Ihr Ansehen.



Siedler: In St. Kitts sind Siedler knapp. Das bedeutet, dass dort Betriebe nicht optimal arbeiten, weil ihnen Arbeiter fehlen. Sollten Sie dort Betriebe haben, müssen Sie schnell gegen den Siedlermangel vorgehen, sonst werden die Waren, die Sie dort produzieren, teuer für Sie.



Kampf auf See: Im Kampf Schiff gegen Schiff ist die Munition wichtig. Wenn Sie entern möchten, sollten Sie erst mit Kettenkugeln die Segel zerschießen, um das Schiff langsamer zu machen, und dann mit Streukugeln die Mannschaft dezimieren, bevor Sie attackieren.



Hafenkampf: Fast jeder Hafen verfügt über Kanonentürme. Um die zu zerstören, kommt es vor allem darauf an, die Türme zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden. Nehmen Sie also schnelle Schiffe für den Angriff, und greifen Sie nicht gegen den Wind an – der bremst.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Port Royale 2 FORTSETZUNG

Die ersten Schritte



1 Als Startstadt ist San Juan geeignet, weil viele Städte in der Nähe liegen. Als Eigenschaft sollten Sie möglichst hohem Gewinn zuliebe Handelserfahrung wählen.

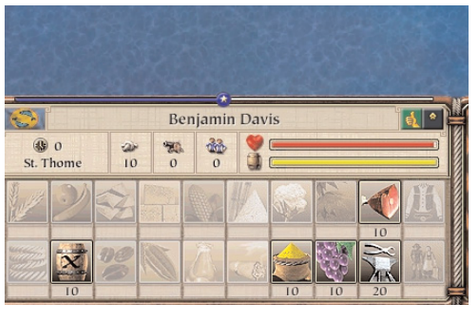


2 In St. Thome ist eine Hungersnot ausgebrochen. Zunächst sollten Sie also mit Nahrungsmitteln an Bord nach St. Thome fahren und dort guten Gewinn machen.

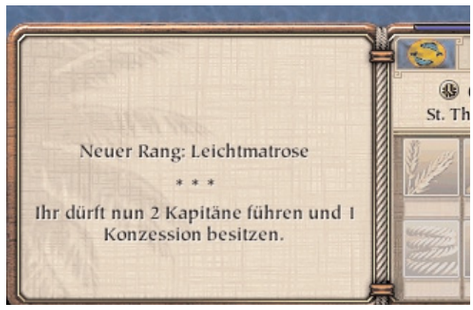
3 In San Juan bauen Sie gleich den ersten Betrieb: eine Ziegelei. Sobald es finanziell möglich ist, bauen Sie auch ein Sägewerk dazu.



4 In St. Thome kann Zucker, Tabak und Baumwolle angebaut werden, was in San Juan nicht geht. Also sollten Sie sich hier um eine Baukonzession bemühen.



5 Die typische Ladung aus San Juan: Sie bekommen dort Rum und Fleisch sowie die Importwaren Wein, Gewürze und Werkzeug günstiger als anderswo.



6 Nach wenigen Fahrten erreichen Sie bereits den nächsten Rang: Leichtmatrose. Setzen Sie so bald wie möglich einen zweiten Konvoi ein.



7 Sehen Sie jetzt auch immer in den Kneipen vorbei, die in erreichten Städten liegen. Oft sind hier Schatzkarten oder lukrative Aufträge zu finden.



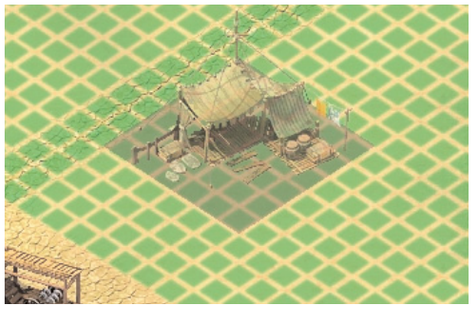
8 Der nächste Rang ist einige Minuten später geschafft: Nun sind Sie Matrose, können drei Konvois fahren lassen – und bekommen eine Baukonzession!



9 Auch der Gouverneur empfängt Sie jetzt und hat Aufträge für Sie. Achtung: Wenn Sie die annehmen, dürfen Sie später auf keinen Fall versagen.



10 Tatsächlich finden Sie die Schiffbrüchigen, nach denen der Gouverneur Sie suchen ließ. Außer Ruhm und Ehre ernten Sie dafür Goldmünzen.



11 Bauen Sie nun auch Wohnviertel in San Juan, damit Ihre Arbeiter ein Dach über dem Kopf haben und nicht trotz sicherer Jobs wieder abreisen wollen.



12 Inzwischen sollten Sie in St. Thome so viel knappe Waren verkauft haben, dass Sie 100 Prozent Handelserfolg erreicht haben.



13 Nun können Sie dort eine Baukonzession erwerben und endlich in einer weiteren Stadt Gebäude bauen und so mehr Waren produzieren.



14 Zuerst müssen Sie aber ein Lagerhaus bauen – das ist in jeder neuen Stadt zwangsweise das erste Gebäude. Danach können Sie weitere Betriebe bauen.



15 Der nächste Rang: Nach etwa 90 Minuten sollten Sie „Seemann" sein. Bauen Sie nun Produktionsketten auf, zum Beispiel mit Maisfarm und Viehhof.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Pokémon Colosseum

Abenteuerspiel für Gamecube | **Wenn aus freundlichen Pokémon willen- und skrupellose Kampfmaschinen werden, kann man nicht einfach tatenlos zusehen. Hier ein paar Tipps, wie Sie dem verbrecherischen Treiben des Teams Krall etwas entgegensetzen können** Spielverlauf siehe Test Seite 90

SPIELTIPPS

Die beiden Start-Pokémon

NACHTARA

Das Unlicht-Pokémon ist besonders stark im Kampf gegen Psycho- und Geist-Pokémon. Weniger ausrichten kann es gegen Monster der Typen Kampf, Stahl und Unlicht. Im Folgenden sind die vier Kampftechniken erklärt, die Nachtara zu Spielbeginn beherrscht. Ab Level 30 kommen neue Techniken dazu.



PSIANA

Das Psycho-Pokémon spielt besonders gegenüber Kampf- und Gift-Pokémon seine Überlegenheit aus. Geht es gegen Unlicht- oder Stahl-Pokémon, dann zieht es dagegen in der Regel den Kürzeren. Um die Schwachpunkte der beiden Start-Pokémon auszugleichen, sollten Sie schnell ein Kampf-Pokémon fangen.



Biss

Mit dieser Standard-Attacke kommen Sie in den meisten Kämpfen weiter. Die Trefferwahrscheinlichkeit liegt bei 100 Prozent, wenn sich Ihr Pokémon im Normalzustand befindet. Das gegnerische Pokémon verliert nicht nur Lebenspunkte. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent erschreckt es sich zusätzlich und kann dadurch nicht an der kommenden Kampfrunde teilnehmen.

Konfusion

Diese mächtige Attacke setzt den meisten gegnerischen Pokémon mit großer Durchschlagskraft zu. Lediglich Monster der Typen Psycho, Unlicht und Stahl haben Widerstandskräfte gegen diesen Psycho-Angriff. Zudem wird das getroffene Pokémon mit einer Wahrscheinlichkeit von zehn Prozent verwirrt. Das kann zur Folge haben, dass es sich beim nächsten Angriff selbst verletzt.

Geheimpower

Sollten Sie mit dem Bissangriff gegen Kampf- oder Unlicht-Pokémon nicht ankommen, hilft die Geheimpower sicher weiter. Sie ist allerdings im Einsatz gegen Gestein-, Geist- und Stahlmonster wenig wirkungsvoll. Auch diese Attacke löst mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent einen zweiten Effekt aus. Doch dieser ist vom Kampfterrain abhängig und kann von Lähmung bis Konfusion reichen.

Rückkehr

Hilft Konfusion einmal nicht weiter, dann sollten Sie es mit dieser normalen Angriffstechnik versuchen, die auch gegen Psycho- und Unlicht-Pokémon recht wirkungsvoll ist. Je größer die Freundschaft zwischen Ihnen und Psiana, desto mächtiger fällt diese Attacke aus. Weniger Wirkung zeigt sie dagegen im Einsatz gegen gegnerische Pokémon der Typen Gestein, Geist und Stahl.

Verhöhner

Gegnerischen Pokémon, die sich feige hinter starken Verteidigungstechniken verstecken, rücken Sie am besten mit dieser Attacke zu Leibe. Durch Verhöhnen wird ein Pokémon gezwungen, über die kommenden zwei Kampfrunden nur Angriffstechniken einzusetzen. Die Verteidigung oder Heilung muss zwangsläufig vernachlässigt werden, so dass Sie nun kräftig zuschlagen können. Diese Attacke ist besonders im Kampf gegen Psycho- und Geist-Pokémon effektiv. Weniger Wirkung zeigt sie im Einsatz gegen Kampf-, Stahl- und Unlicht-Pokémon.

Rechte Hand

Sollte Psiana im Kampf einmal keine geeignete Angriffstechnik finden, um ein gegnerisches Pokémon zu verletzen, so kann es auch seinem Mitstreiter hilfreich unter die Arme greifen. Dann wird in dieser Kampfrunde zwar nur eine einzige Attacke gestartet, doch die wirkt mit doppelter Kraft. Ein solcher vereinter Angriff kann besonders im Kampf gegen Psycho-Pokémon sehr sinnvoll sein. Lediglich gegnerischen Monstern vom Typ Stahl ist selbst mit diesem Trick nur schwer beizukommen. Da muss dann ein Kampf- oder Wasser-Pokémon ran.

Übernahme

Ärgert Sie ein anderes Pokémon mit einem besonders starken Spezialangriff, so können Sie die Übernahmetechnik einsetzen. Der gegnerische Spezialangriff wird damit quasi gestohlen und postwendend gegen den Absender eingesetzt. Auf diese Weise kann Ihr Pokémon viel kräftiger angreifen, als es ihm mit seiner eigentlichen Entwicklungsstufe möglich gewesen wäre.

Reflektor

Stoßen Sie auf Kampf- oder Gift-Pokémon, die Ihre Monster mit schierer Kraft an die Wand zu drücken drohen, so kann Ihnen die Psycho-Verteidigungstechnik einen guten Dienst erweisen. Sie halbiert für fünf Kampfrunden den Schaden, den Ihre Pokémon durch physische Attacken zu erleiden hätte. Gegen Spezialattacken von Psycho-, Unlicht- und Stahl-Pokémon ist sie aber nutzlos.

Die ersten Schritte



1 Seth muss die Wüstenbar aufsuchen und sich dort die Nachrichten anschauen. Beim Verlassen der Bar wird er von Willy zu einem Kampf herausgefordert. Er sollte annehmen. Mit den Standard-Attacken Biss und Konfusion ist der Sieg sicher.



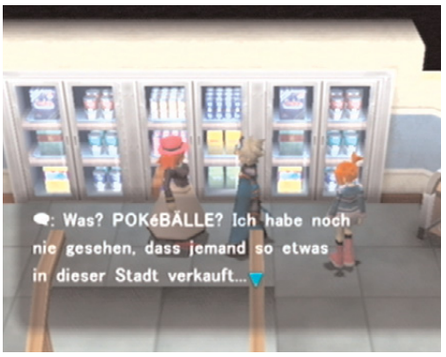
2 Nach dem Kampf verlässt Seth die Wüste und fährt nach Phenac. Dort kommt es zum Kampf gegen den Finsterling Heym. Sobald der in die Flucht geschlagen ist, löst Seth den Knoten vom Sack und befreit damit die Geisel Kosma.



3 Im folgenden Gespräch sollten Sie Kosma erlauben, sich Seth anzuschließen. Gemeinsam geht's zum Haus des Bürgermeisters, das sich auf der mittleren Ebene im Westen der Stadt befindet. Dort berichtet Seth über die vergangenen Ereignisse.



4 Anschließend geht es zum Stadion ganz im Norden von Phenac. Am Empfangsschalter erfahren die beiden, dass die Anmeldungen für das nächste Turnier schon abgeschlossen sind. Beim Verlassen des Stadions müssen Sie gegen Team Krall kämpfen.



5 Ist auch dieser Kampf gewonnen, geht's ins einzige Geschäft der Stadt, das Sie ebenfalls in der Westhälfte südlich vom Haus des Bürgermeisters finden. Dort erfährt Seth von einer Kundin, dass es in ganz Phenac keine Pokébälle zu kaufen gibt.



6 Also muss er sich wieder auf den Weg in die Wüstenbar machen uind dort mit dem Barkeeper sprechen, der ihm fünf Pokébälle schenkt. Hier kann Seth auch andere Ausrüstungsgegenstände einkaufen. Dann fährt er zurück nach Phenac.



7 Im Haus des Bürgermeisters kommt es zu einem Kampf. Dabei setzt Ihr Gegner ein Crypto-Pokémon ein, das Sie unbedingt befreien sollten. Dafür müssen Sie es erst mit einem Angriff schwächen und dann mit einem Pokéball einfangen.



8 Bevor Sie die Stadt verlassen können, müssen Sie erst gegen einen Wächter kämpfen, der ebenfalls ein Crypto-Pokémon einsetzt. Auch dieses Monster sollten Sie befreien. Damit haben Sie fürs Erste alles Wichtige in Phenac erledigt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Abenteuerspiel für PC | Kommen Sie dem düsteren Geheimnis von Black Mirror auf die Spur. Mit den folgenden Hinweisen werden Sie Ihre erste Nacht im Schloss unbeschadet überstehen und alle Rätselnüsse im ersten Kapitel locker knacken

Spielverlauf siehe Test Seite 72

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Wichtiger Hinweis

Die nachfolgende Lösung von Kapitel 1 schließt nahtlos an die ersten Schritte an, die Sie im Handbuch finden. Ein grundsätzlicher Hinweis vorab: Sprechen Sie mit allen Beteiligten immer grundsätzlich über alle Themen, die angeboten werden. Das heißt: Selbst wenn Sie in der nachfolgenden Lösung Personen nur nach bestimmten Dingen fragen sollen, dann gehen Sie auch die weiteren Themen mit dieser Person durch. Oftmals werden erst dadurch wichtige Ereignisse in Gang gesetzt, die ein Weiterkommen im Spiel ermöglichen.

Mauszeigersymbole

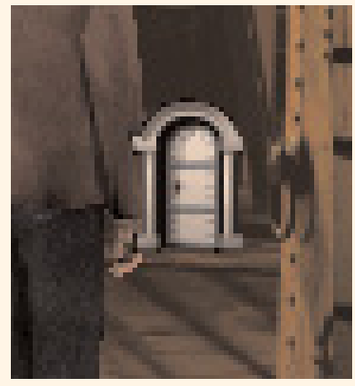




Im oberen Bild sehen Sie den Mauszeiger im „Normalzustand". Sobald Sie den Mauszeiger über einen wichtigen Gegenstand ziehen, färbt er sich rot.



Wann immer eine Person etwas Interessantes zu erzählen hat, nimmt der Mauszeiger die Gestalt einer Sprechblase an. Per Klick sprechen Sie die Person an.



An besonderen Stellen wird der Mauszeiger zu diesem Türsymbol. Dort befindet sich dann ein Ausgang. Per Druck auf T sehen Sie alle Ausgänge gleichzeitig.

SPIELTIPPS

Kapitel 1



1 Verlassen Sie durch den Haupteingang das Schloss, und begeben Sie sich in Richtung Stall. Sprechen Sie hier mit dem Stallmeister Morris über alle Themen.



2 Danach betreten Sie den Stall. In einer Schublade finden Sie neben anderen Gegenständen einen Hammer. Nehmen Sie ihn mit. Sie werden ihn brauchen.



3 Zurück im Schloss, gehen Sie in den alten Flügel. Entfernen Sie hier mit dem Hammer die Bretter vor der Tür. Doch Sie werden enttäuscht: Die Tür ist verschlossen.



4 Im Gemeinschaftsraum fragen Sie Victoria nach dem Schlüssel für das Turmzimmer. Großmutter reagiert äußerst sauer und verweigert das weitere Gespräch.



5 Versuchen Sie Ihr Glück bei Bates. Sie treffen ihn erst bei den Zimmern, dann am Kamin. Sprechen Sie mit ihm, und entschuldigen Sie sich danach bei Victoria.



6 Ab in die Bibliothek. Dort unterhalten Sie sich mit Dr. Hermann. Sie vereinbaren mit ihm die Übergabe von Williams persönlichen Gegenständen um 7 Uhr.

Kapitel 1 | Fortsetzung



7 Sie machen erneut einen Abstecher zu Bates. Dieser zeigt Ihnen draußen einen seltsamen Fleck an der Außenmauer. Ihnen fällt Ihre Kamera im Zimmer ein.



8 Gedacht, getan: Sie gehen zurück ins Schloss und hoch in Ihr Zimmer. Nehmen Sie dort die Kamera aus der unteren Schublade. Die Filme sind leider unbrauchbar.



9 Anschließend klopfen Sie bei Robert an und fragen ihn nach einem Film für den Fotoapperat. Er gibt Ihnen einen Schlüssel für eine Truhe auf dem Dachboden.



10 Mit dem Schlüssel öffnen Sie die besagte Truhe und wühlen ein wenig in ihr herum. Voilà – Sie haben Glück und finden einen unbenutzten Film.



11 Legen Sie den Film in die Kamera ein, und begeben Sie sich wieder nach draußen. Fotografieren Sie den merkwürdigen Fleck. Es ist eine Art Symbol.



12 Anschließend fördern Sie mit einem *Rechtsklick* auf den Busch neben der Mauer ein seltsames Objekt zu Tage. Vielleicht weiß Bates etwas darüber?

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Black Mirror Der dunkle Spiegel der Seele

FORTSETZUNG

Kapitel 1 | Fortsetzung



13 Sie finden Bates in der Küche. Bates vermutet, dass der Gärtner mehr über den merkwürdigen Fund sagen kann. Sprechen Sie vorher noch kurz mit Robert.



14 Draußen gehen Sie die große Treppe hinunter und sprechen den Gärtner an. Der schlägt vor, sich an Murray zu wenden, den Besitzer des Leihhauses.



15 Das Leihhaus befindet sich in Willow Creek. Klicken Sie den Ort auf der Karte an, um auf dem schnellstmöglichen Weg dorthin zu gelangen.



16 In Willow Creek sprechen Sie mit dem Angler am Steg. Der alte Mann erweist sich als äußerst auskunftsfreudig – zumindest, wenn es um Fische geht.



17 Hinter der Brücke finden Sie das Leihhaus. Doch das Glück ist Ihnen nicht hold, der Laden ist abgeschlossen. Lesen Sie hier den Zettel am Schaufenster.



18 Vor der Kneipe sprechen Sie den Ball spielenden Jungen an. Bieten Sie ihm Bonbons an, dann verrät er Ihnen, wann Murray voraussichtlich zurückkehrt.



19 In der Kneipe reden Sie mit dem Wirt und mit Tom. Zahlen Sie die Schulden von Tom. Dann verrät er Ihnen, dass William oft in der Kirche anzutreffen war.



20 Wählen Sie auf der Karte die Kirche aus, und gehen Sie dort ganz nach links, bis Sie auf dem Friedhof sind. Sehen Sie sich hier Williams Grabstein an.



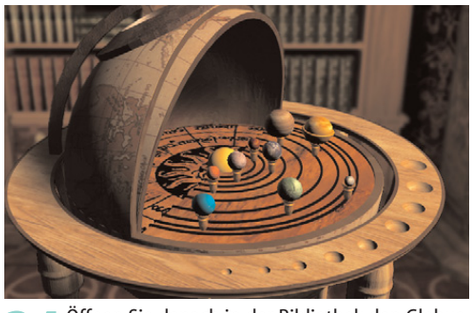
21 Gehen Sie ganz nach rechts, und sprechen Sie dort so lange mit dem Totengräber, bis die Glocken läuten. Dann kommen Sie automatisch zum Schloss.



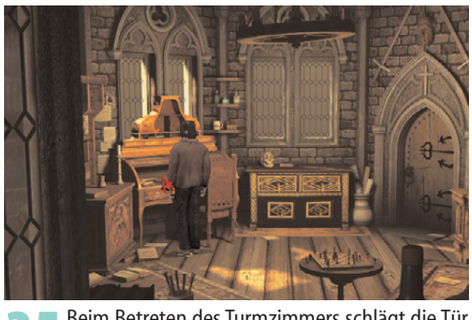
22 Dr. Hermann hat ein Paket für Sie. Heben Sie es auf, untersuchen Sie es. Sie finden eine Taschenuhr, die Sie öffnen, um die enthaltene Notiz zu lesen.



23 Laut Notiz müssen Sie in die Bibliothek. Untersuchen Sie dort auf dem Tisch das Tintenfass, und nehmen Sie die Schachtel aus dem Versteck.



24 Öffnen Sie danach in der Bibliothek den Globus, und ordnen Sie die Kugeln aus der Schachtel an, wie auf dem Bild gezeigt. Sie finden den Turmschlüssel.



25 Beim Betreten des Turmzimmers schlägt die Tür hinter Ihnen zu. Öffnen Sie die Kommode, und nehmen Sie Schmuckkasten und Schachfigur heraus.



26 Untersuchen Sie die Schachfigur – sie wird zu einem Messer. Dann nehmen Sie aus der Schublade das Buch, lesen es und nehmen den Schlüssel heraus.



27 Mit dem Schlüssel öffnen Sie die rechte Truhe, nehmen die Kugel, öffnen die verklemmte Tür mit dem Messer und verlassen den Raum – Ende des Kapitels.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

[sprich: „Tschihts"]

Geheime Tricks (Cheats)

Kelly Slater's Pro Surfer (Version 1.0) für PC

Zeigen Sie mit neuen Surfern und verbesserten Eigenschaften, wer der König der Wellenreiter ist

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Startbildschirm ENTER, um ins Hauptmenü zu gelangen.

3 Wählen Sie hier als Erstes mit ← und → den Eintrag EXTRAS aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit R .

4 Wählen Sie in diesem Menü mit ↑ und ↓ den Eintrag CHEATS aus, und drücken Sie R .

5 Es erscheint daraufhin ein Handy auf dem Bildschirm, über dessen Tastatur Sie jetzt die Nummern-Codes aus der Tabelle eingeben können. Drücken Sie dazu zuerst R und geben dann per Tastatur die Nummern ein und bestätigen diese am Schluss erneut mit R .

6 Haben Sie die Zahlenkombination richtig eingegeben und ist der Cheat aktiviert, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm des Mobiltelefons. Über den Eintrag CHEAT EIN/AUS können Sie die einzelnen Cheats aktivieren oder wieder ausschalten.

7 Verlassen Sie nun per Esc die Menüs, und kehren Sie ins Karrieremenü zurück. Wählen Sie hier, ob Sie eine NEUE KARRIERE beginnen möchten oder lieber Ihre KARRIERE FORTSETZEN. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit R .

Starten Sie nun mit neuen Surfern, ausgefeilten sportlichen Fähigkeiten und besserer Ausrüstung wie gewohnt Ihren Ritt an den angesagtesten Stränden der Welt.

Eingabetext	Wirkung
7145558092	Cheat-Modus aktivieren
6195554141	Alle Boards
3285554497	Alle Spielstufen
7025552918	Alle Anzüge
9495556799	Alle Surfer
6265556043	Alle Tricks
8775553825	Erste-Person-Ansicht
2135555721	Perfekte Balance
2175550217	Höhere Sprünge
3105556217	Als Freak spielen

Lord of Everquest (Version 1.0) für PC

Mit Geld und Kraft cheaten Sie sich zum Lord der Lords

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf EINZELSPIELER. Wählen Sie dann einen Spielmodus, zum Beispiel SCHLACHT, um ein neues Spiel zu beginnen, oder laden Sie einen Spielstand mit SPIEL LADEN.

3 Ist das eigentliche Spiel gestartet, drücken Sie zweimal die Taste ^, um die Konsole zum Eingeben der Cheats zu öffnen.

4 Löschen Sie als Erstes im Konsolenfeld das ^ Zeichen mit L . Nun können Sie den gewünschten Cheat aus der Tabelle eingeben. Schließen Sie dann Ihre Eingabe mit R ab. Nun sollte die versteckte Spielhilfe Ihren Lord kräftig auf dem Schlachtfeld unterstützen.



Eingabetext	Wirkung
blingbling	+ 10000 Geld
coinage	+ 1000 Geld
gamma x	Gammawert auf x (1-20) setzen
help	Hilfemenü der Konsole einblenden
iamtheone	Sie gewinnen.
iamnottheone	Sie verlieren.
kingme	Lord auf höchste Erfahrungsstufe bringen
layonhands	Alle Einheiten heilen
staminaking	Ausdauer niemals auf Null

Eingabetext	Wirkung
levellord	Lord um eine Erfahrungsstufe erhöhen
letthemeatcake	Truppen um eine Erfahrungsstufe erhöhen
manaboost	Mana auf Maximum setzen
manaking	Mana der Einheiten wird nicht aufgebraucht.
powerburst	Truppen auf die höchste Erfahrungsstufe bringen
staminaboost	Ausdauer der Truppen auf Maximum
menubar	Menüleiste oben An/Aus
omniscience	Nebel des Krieges An/Aus

Sacred (Version 1.5) für PC

Keine Angst mehr vor großen Monstern. Machen Sie sich in dem Rollenspiel-Hit einfach unsterblich

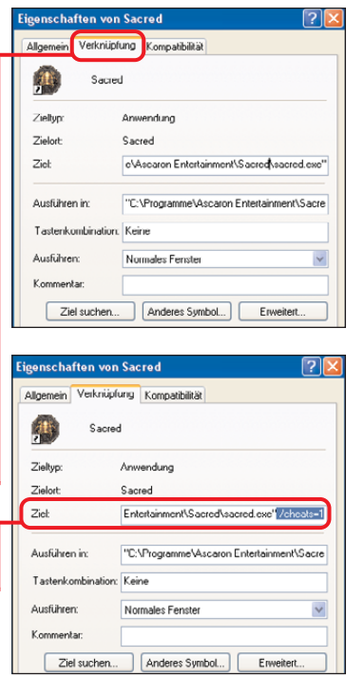
1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Spielsymbol Sacred auf Ihrer Windows-Oberfläche.

2 In dem nun geöffneten Menü wählen Sie den Eintrag Eigenschaften mit einem Mausklick aus.

3 Klicken Sie auf den Kartei-Reiter Verknüpfung, falls diese nicht automatisch geöffnet sein sollte.

4 In dem Feld Ziel: müssen Sie den dortigen Eintrag mit /cheats=1 erweitern.

5 Klicken Sie auf Übernehmen und schließen das Fenster mit OK.



6 Starten Sie das Spiel per Doppelklick auf das Symbol Sacred auf Ihrer Windows-Oberfläche.

7 Beginnen Sie eine Neue Kampagne, oder laden Sie einen Ihrer Spielstände mit Spiel laden.



8 Hat das Spiel begonnen, öffnen Sie die Spielkonsole mit ^. Geben Sie nun /sys cheats=1 ein und drücken R , um den Cheat-Modus zu aktivieren.

9 Geben Sie einen der Cheats ein, und drücken Sie R . Sie erhalten dann eine Meldung, dass der Cheat aktiv ist. Schließen Sie nun die Konsole mit ^. Ihre Spielfigur verliert zwar im Gott-Modus noch Energie, ist aber unsterblich.



Eingabetext	Wirkung
cheat lord	Gott Modus, um Ihre Spielfigur unsterblich zu machen
cheat suicide	Freitod für Ihre Spielfigur wählen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Rogue Ops für Xbox

Als Einzelkämpferin haben Sie bessere Chancen, wenn Sie ein paar Schummeltricks anwenden

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Um Cheats eingeben zu können, müssen Sie zuerst ins Pausenmenü wechseln.

3 Jetzt können Sie den gewünschten Schummeltrick eingeben – mit Ausnahmen: So können Sie etwa eine Spielstufe nur dann siegreich beenden, wenn Sie sich in der entsprechenden Spielstufe befinden. Andere Spielstufen lassen sich dann nicht per Cheat schaffen. Auch die Verbesserung von Waffen und Ausrüstung klappt nur in Spielstufen, in denen Sie über diese Waffen auch verfügen. Gerade zu Beginn, wenn Sie noch wenig Ausrüstung mit sich führen, wird mancher Cheatcode Ihnen noch nichts nutzen, da Sie das zu verbessernde Gerät noch nicht haben.



An so einer Riesenwumme hat Ihre Spielfigur schwer zu tragen.


Der Bildschirm zeigt`s an: Sie kommen zur nächsten Spielstufe.

4 Wenn ein Cheat korrekt angenommen wurde, hören Sie kurz nach Eingeben des letzten Symbols ein Geräusch. Daran können Sie sich orientieren: Wenn Sie nichts hören, hat der Cheat auch nicht funktioniert.

5 Da es nicht für alle Spielstufen funktionierende Gewinn-Cheats gibt, können Sie sich gut mit dem Code behelfen, mit dem Sie bis hinter die nächste Filmsequenz im Spiel springen können. Meist haben einzelne Spielstufen zwei bis drei Filme, Sie können also mit mehrmaligem Benutzen des Sprung-Cheats auch Spielstufen hinter sich lassen und im Spiel vorankommen. Lediglich das Ende können Sie auf diese Art nicht erreichen.

6 Cheats lassen sich nicht rückgängig machen: Haben Sie beispielsweise Ihrer Heldin große Schuhe verpasst, bleiben die, so lange Sie die Konsole nicht ausschalten, auch im weiteren Verlauf des Spiels. Also überlegen Sie sich vorher, mit welchen Cheats Sie wirklich längere Zeit spielen möchten.

Eingabetext	Wirkung
L1+R1+↓+▲ (gleichzeitig)	Diese Kombination ermöglicht erst alle anderen Cheats.
→,→,→,←,→, ←,→,←,←,←	Die Spielfigur bekommt deutlich größere Füße.
X,X,X,X,Y,Y	Die Waffe auf dem Rücken der Spielfigur wird deutlich größer.
←,←,←,→,←, →,←,→,→,→	Im Inneren der Gegner sind deren Skelette zu sehen.
←,→,→,←,X,Y, schwarz,weiß,X,Y,←,→	Die Geschosse der Armbrust werden explosiv.
X,X,Y,Y,←,←,→, →,Y,Y,X,X	Die Spielfigur erleidet nur halben Schaden, wenn sie getroffen wird.
←,→,→,←,X,Y,Y,X	Die Spielfigur wird kugelresistent.
Y,←,→,→,←,Y, schwarz,weiß,Y,X,X	Jeder Schuss der Spielfigur ist sofort tödlich.
X,Y,X,Y,X,Y,X,Y,←, Y,X,Y,X,Y,X,Y,X,	Sie bekommen unbegrenzt Munition.
←,→,→,←,←,→,→, ←,←,→,→,←,X,X	Sie bekommen unbegrenzt Lebensenergie.
schwarz,X,schwarz,Y, schwarz,←,schwarz,→, schwarz,weiß,weiß,X,weiß, Y,weiß,←,weiß,→,X	Das Spiel springt weiter bis hinter die nächste Filmsequenz.
weiß,schwarz,→,←,←, weiß,schwarz,X,X,X	Die Spielstufe„La Casa“ wird siegreich beendet.
schwarz,schwarz,→,→,→, schwarz,weiß,X,weiß,X,weiß	Die Spielstufe„Forsyth Museum“ wird siegreich beendet.
weiß,schwarz,→,←,←, schwarz,Y,weiß,X,X,X	Die Spielstufe„Silo“ wird siegreich beendet.
weiß,schwarz,→,weiß,←, Y,weiß,Y,→,→,←	Die Spielstufe„Mod“ wird siegreich beendet.
weiß,Y,Y,←,←,schwarz, weiß,→,X,→,→	Die Spielstufe„Magyar“ wird siegreich beendet.

Goblin Commander für Playstation 2

Wenn Sie leicht und locker siegen wollen, sollten Sie auf diese Tricks zurückgreifen

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wenn Sie einen Auftrag spielen, drücken Sie zuerst gleichzeitig mehrere Sekunden lang die rechts im Kasten angegebene Tastenkombination. Nun sehen Sie rechts oben auf dem Bildschirm die Nachricht, dass Cheat-Code-Eingabe jetzt möglich ist.

3 Nun können Sie Ihren gewünschten Schummeltrick eingeben. Allerdings kann es passieren, dass Sie nach mehreren Cheats Probleme kriegen, weil das Spiel weitere Cheatversuche plötzlich nicht mehr annimmt. Es hilft in dem Moment auch nichts mehr, die Anfangskombination noch einmal zu drücken und das Schummeln nochmals freizuschalten. Wenn Sie die Konsole neu starten und wieder wie gewohnt ein Spiel starten, ist das Problem aber beseitigt. Jetzt sollten Cheatversuche wieder reibungslos funktionieren.



4 Wenn ein Cheat korrekt eingegeben wurde und funktioniert, bekommen Sie das am rechten oberen Bildrand in Form einer Meldung auch angezeigt. Steht dort nach dem Eingeben nichts, hat der Cheat auch nicht funktioniert.

Eingabetext	Wirkung
L1+R1+↓+▲ (gleichzeitig)	Diese Kombination ermöglicht erst alle anderen Cheats.
R1,R1,L1,L1,L1, R1, R1,▲,▲,▲	Sofortiger Sieg in der Spielstufe.
R1,L1,R1, R1,L1,L1,▲,▲,L1, R1	Ganze Karte wird sichtbar.
L1,L1,L1,L1,L1,▲,▲,▲,▲,R1	Spielgeschwindigkeit verringert sich um 50 Prozent.
R1,R1,R1,R1,R1,L1,▲,R1,R1,R1	Spielgeschwindigkeit erhöht sich um 200 Prozent.
L1,R1, R1,R1, R1,L1,▲,L1,L1,L1	Sie bekommen 100 Gold dazu.
R1,L1, L1,L1, L1,R1,▲,R1,R1,R1	Sie bekommen 100 Seelen dazu.
R1,R1, L1,R1, R1,▲,▲,▲,L1, L1	Sie bekommen 1000 Gold und 1000 Seelen dazu.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Unreal Tournament 2004 (Version 1.0) für PC

Tricksen Sie dieses schnelle und hektische Spiel aus. Geht aber nur im Einzelspieler-Modus



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Modus, und beginnen Sie eine Partie Ihrer Wahl.

3 Im laufenden Spiel drücken Sie dann T , um ein Eingabefeld auf dem Bildschirm zu aktivieren. Tippen Sie den Begriff enablecheats_ ein, und beenden Sie die Eingabe mit einem Druck auf R .

4 Nun können Sie jeden beliebigen Cheat aus der nebenstehenden Tabelle eintippen und damit aktivieren, zum Beispiel god. Drücken Sie aber vor jedem einzelnen Cheat zunächst die T -Taste, um das Eingabefeld zu aktivieren. Tippen Sie dann den gewünschten Trickbegriff ein, und schließen Sie die Eingabe mit einem Druck auf die R -Taste ab.



Eingabetext	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
allweapons	Alle Waffen
loaded	Alle Waffen mit Munition
allammo	Munition aufladen
fly	Flugfähigkeit aktivieren
ghost	Durch Wände schweben
walk	Wieder normal laufen
behindview 1	Kamera hinter dem Spieler platzieren
behindview 0	Kamera wieder auf Standard setzen
lockcamera	Kamera fixieren
freecamera	Kamera rotierend bewegen
viewbot	Kamera auf nächsten Gegner
killviewedactor	Gegner töten, auf den die Kamera fixiert ist
viewself	Kamera wieder auf Spieler richten
invisible 1	Spielfigur unsichtbar
invisible 0	Spielfigur wieder sichtbar
teleport	Spielfigur zum Fadenkreuz transportieren
slomo 0	Zeitlupe
slomo 1	Normale Geschwindigkeit
slomo 2	Hohe Geschwindigkeit
skipmatch	Aktuelle Partie gewinnen

Midtown Madness 3 für Xbox

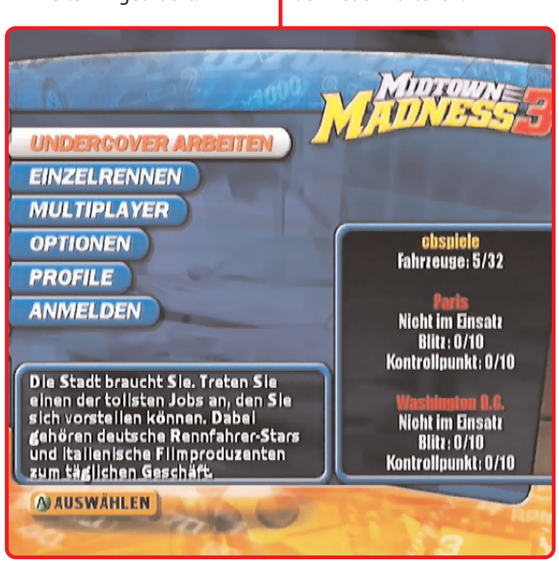
Alle Aufgaben und Autos freizuspielen, ist zu anstrengend? Kein Problem, es geht auch einfacher

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü drücken Sie den linken Ministick abwärts und halten ihn weiterhin gedrückt.

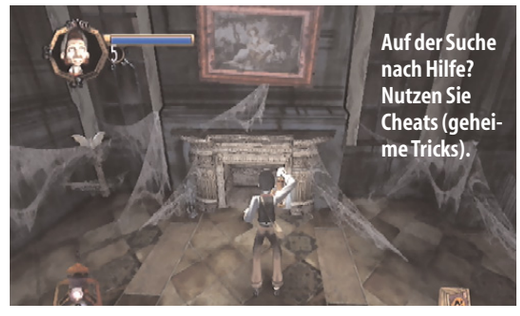
3 Während Sie den linken Ministick gedrückt halten, drücken Sie die beiden Schultertasten der Spieletastatur (Gamepad) in dieser Reihenfolge: **L, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R.**

4 Jetzt stehen Ihnen alle Aufgaben und Wagen zur Verfügung. Sie können den linken Ministick nunmehr loslassen und eine neue Partie starten – wie gewohnt, nur eben mit den neuen Vorteilen.



Die Geistervilla für Playstation 2

Untoten gehen Ihnen auf den Geist? Dann zaubern Sie einfach an Ihren Fähigkeiten herum



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Nehmen Sie eine neue Partie in Angriff.

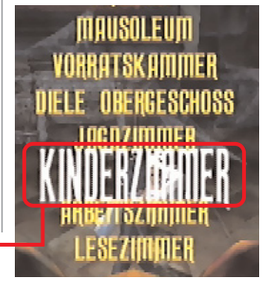
3 Drücken Sie während des Spiels die rechte Taste des digitalen Steuerkreuzes (roter Kreis), halten Sie sie gedrückt, und geben Sie dann eine oder mehrere der Tastenfolgen aus der Tabelle unten ein, um die gewünschten Cheats zu aktivieren. Danach können Sie das digitale Steuerkreuz wieder loslassen.



Die beiden Cheats „Unverwundbarkeit" und „Waffe aufrüsten" lassen sich damit sofort einschalten.

4 Um aber den Cheat „Alle Abschnitte freischalten" zu aktivieren, müssen Sie das Spiel durch einen Druck auf die Taste **START** auf Pause schalten. Im Pausenmenü markieren Sie dann die Zeile Level wählen und drücken anschließend ✕.

5 Dann sehen Sie eine Liste mit allen Abschnitten des Spiels. Markieren Sie den gewünschten Abschnitt, und wählen Sie ihn mit einem Druck auf ✕ aus. Das Spiel wird daraufhin vom ausgewählten Abschnitt an fortgesetzt.



Eingabe	Wirkung
■,●,●,●,■,●,▲,✕	Unverwundbarkeit
■,■,▲,▲,●,●,●,✕	Waffe aufrüsten
●,●,■,▲,▲,■,●,✕	Alle Abschnitte freischalten

Hier stand im Heft eine Anzeige.



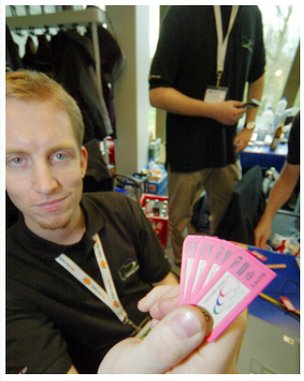
Fotos: Andreas Frücht

Hunds-Tage: Die Aibos spielen immer vor gefüllten Rängen.

Sieht so schon bald die Spiele-Zukunft aus? Statt menschlicher Kicker ringen in Paderborn Recken aus Metall und Plastik um Pokal und Ehre

Anpfiff! Aber der Anstoß bleibt aus, denn der Spieler steht wie versteinert vor dem runden Leder. Ein Betreuer eilt herbei, bringt den verstockten Ballakrobaten zum Spielfeldrand. Dort kümmern sich mehrere Helfer um den Erstarrten und verrichten dabei ungewöhnliche Arbeit. Sie schließen ihn an einen tragbaren Computer an, stöpseln einen Pressluftschlauch in seinen Bauch. Das hilft. Nach ein paar Minuten ist der Athlet tatsächlich wieder in Form. Das Spiel kann endlich beginnen.

Die Zuschauer der Robocup German Open sind derlei Spielerbehandlungen gewöhnt. Bereits zum vierten Mal erlebten sie jetzt im Paderborner Heinz Nixdorf Museums Forum die offenen deutschen Meisterschaf-



Klein-Hirn: Das Aibo-Programm passt auf einen Speicherstick.

ten der Fußball spielenden Roboter. Vor 5600 Besuchern ermittelten 150 Mannschaften von Universitäten aus 13 Ländern ihre Meistertreter in sechs Ligen. Das Besondere: Die Blechkameraden – in der Regel Marke Eigenbau – werden nicht ferngesteuert, sondern handeln völlig selbstständig. Und zwar nach den offiziellen Fußballregeln der FIFA (allerdings ohne Abseits). Nur der Schiedsrichter ist noch ein Mensch aus Fleisch und Blut.

Ob die Blechtreter nur Standfußball bieten oder brasilianisch gekonnt zaubern – das liegt in den Händen ihrer Programmierer, überwiegend Informatik-Studenten. Sie müssen den mechanischen Fußballakrobaten beibringen, was menschlichen Spielern schon in die Wiege gelegt ist. Nämlich zu erkennen, wo sie sich gerade auf dem Platz befinden, wo ihre Mitspieler und die Tore stehen, wo das Spielfeld endet, wo der Ball ist, wohin er sich wie schnell bewegt und natürlich, ob sich ein Schuss oder eher ein Pass lohnt. Und so ist Roboter-Fußball mehr ein Kampf der Programmierer als ein Match der Maschinen.

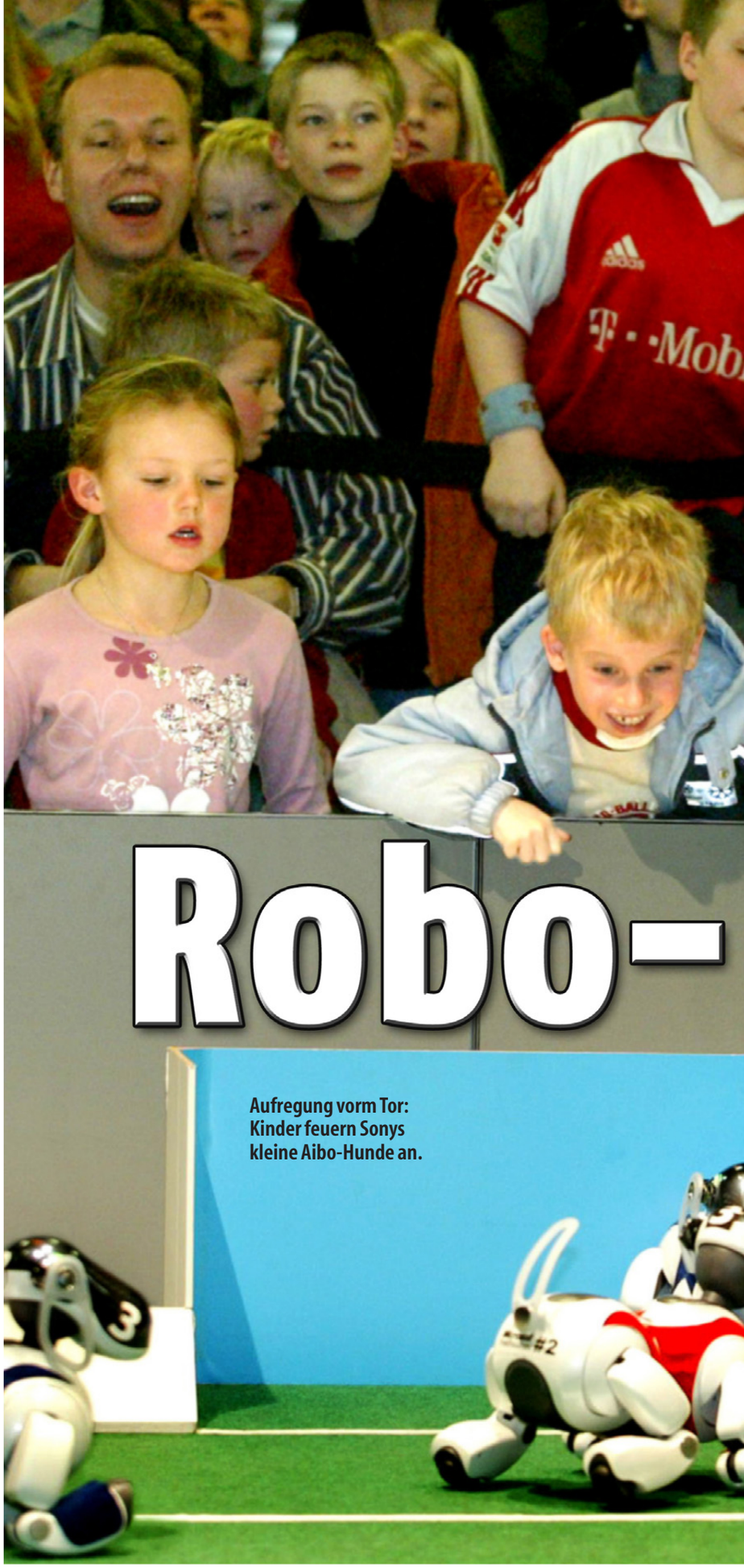
Ganz wie im richtigen Fußball sind auch beim Robo-Cup die Stars von gestern heute oft nur noch „altes Eisen". Während etwa die Mannschaft der Uni Ulm im vergangenen Jahr noch Vizemeister geworden war, verlor das 14-köpfige Studenten-Team der „Ulm Sparrows" diesmal bereits in der Vorrunde der Mid-Size-League. Ihre vier neuen Robo-Spieler waren einfach noch nicht so recht bei der Sache. Woran lag's? „Am Generationswechsel der Roboter. Der erfordert nämlich ganz neue Steuerungsprogramme. Und die sind leider noch nicht ganz ausgereift." Geübt wie ein richtiger Bundesliga-Trainer, verteidigte Teamleiter Hans Utz (31) den schwachen Auftritt seiner Truppe von Techno-Tretern.

Doch während echte Teamchefs ihre Mannschaft anschließend mit einer ordentlichen Gardinenpredigt einnorden, bleibt bei den Blechkameraden meist nur die komplette Neuprogrammierung – in fieberhaft durchgearbeiteten Nächten bei Chips und Cola.

Trotzdem wussten die jeweils etwa 10 000 Euro teuren, klobigen Kicker nur allzu oft nicht, was ihnen die aufgepflanzte Kamera und eingebauten Infrarotsensoren an Daten zur Standortbestimmung übermittelten. Und das, obwohl alle wichtigen Elemente des Spiels, der Ball, die Tore, die Spielfeldbegrenzungen und die Mitspieler zur besseren Orientierung eigens farbig markiert sind.

Ganz ähnliche Probleme hatten die 13 Studenten der „Darmstadt Dribbling Dackels", die in der Liga der Sony Aibos antraten. Bei ihren vier mechanischen Hunden (von jedermann zu kaufen, Stückpreis 2000 Euro) haperte es zunächst noch mit der Ballerkennung bei wechselnden Lichtverhältnissen. Doch die Darmstädter erwiesen sich als echte Turniermannschaft und wurden in ihrer Klasse sogar Zweite. Team-Sprecher Sebastian Petters (24) war damit nicht ganz zufrieden: „Ich hatte mehr erhofft."

Allerdings geht es beim Robo-Gekicke um mehr als Titel



Aufregung vorm Tor: Kinder feuern Sonys kleine Aibo-Hunde an.





Wau: Das Aibo-Team Humboldt aus Berlin gewann das Finale der Sony-Legged-League gegen die Darmstadt Dribbling Dackels 2:1.



Fresschen: Sebastian Petters (24) von den Darmstadt Dribbling Dackels setzt einem Aibo-Hund des Teams einen neuen Akku ein.



Training: Neben dem Spielfeld feilen die Ulm Sparrows Tag und Nacht an den Programmen für ihre Roboter der Mid-Size-League.



Formsache: Beim letzten Boxenstopp vor dem nächsten Spiel prüfen die Ulm Sparrows, ob ihre Spieler in guter Verfassung sind.

und Pokale. Denn die Kickerei ist nur Mittel zum Zweck. Die langfristige Vision sind intelligente und mobile Automaten, die Menschen schwierige und gefährliche Arbeiten abnehmen oder als Spielkameraden mit Kindern im Garten herumtollen.

Trotzdem: Ein anderes Fernziel bleibt das Jahr 2050. Dann sollen Roboter eine menschliche Elf auf einem echten Fußballfeld schlagen. Bis dahin müssen die künstlichen Kicker allerdings noch deutlich mehr Spielfreude entwickeln. Vielleicht sind ja schon bei der nächsten Roboter-WM weitere Fortschritte zu erkennen.

Das Turnier findet im Juni in Portugal statt. Genau dann, wenn auch die echten Fußballer dort zur Europameisterschaft antreten.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

Preise im Wert von 6000 Euro

COMPUTER BILD SPIELE und Speed-Link verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

Das ist es, was ein Spieler braucht

40 PC-Surround-Lautsprecher-Systeme

40 Leser können je ein Lautsprecher-System von Speed-Link gewinnen. Das „SL-8246 Aphrodite 5.1"-System 950W bietet den perfekten Surround-Sound für Klangliebhaber mit hohen ästhetischen Ansprüchen. Für kraftvollen Subwoofer- und dynamischen Satelliten-Klang. Tiefton (Bass) und Lautstärke können direkt über die im Gerätekabel integrierte Fernbedienung geregelt werden. Die Satelliten können frei im Raum positioniert oder an der Wand angebracht werden.

Der Wert beträgt je 70 Euro



40 Surround-Headsets

Das „SL-8790 Medusa 5.1 Surround Headset" von Speed-Link bietet mit 4 Lautsprechern in jeder Ohrmuschel optimalen 5.1-Surround-Klang am PC. Ideal für DVDs, Computerspiele und Spracheingabe. Der gepolsterte Kopfbügel und die drehbaren Ohrpads sorgen für extrem hohen Tragekomfort. Das Regeln der Lautstärke und der Wechsel zwischen DVD- und CD-Betrieb geschieht über die Kabel-Fernbedienung. Die Verstärker-Box verfügt über einen Lautstärkeregler, einen Ein-/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen. Ein Muss für Audiophile.

Der Wert beträgt je 80 Euro



So machen Sie mit

Wie alt ist Ihr Spiele-PC zu Hause? Schreiben Sie uns:
a) jünger als ein Jahr"
b) älter als ein Jahr"
c) älter als zwei Jahre"
d) kein PC".

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 28. 5. 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.

Von Menschen

Jeder Spieler weiß: Ohne die richtige Motivation zum Siegen macht ein Spiel keinen großen Spaß. Und der positive „Erfolgsdruck" ist meist abhängig von der Handlung. COMPUTER BILD SPIELE sprach mit einem Autoren von Spiele-Drehbüchern darüber, wie eine spannende Story á la Hollywood entsteht

Neue Räume, gleicher Job: Auch nach dem Umzug ein paar Häuserblocks weiter programmiert die Berliner Spieleschmiede „SEK" noch immer an ihrem Strategiespiel mit dem Arbeitstitel „Paraworld". Schreie mächtiger Urzeit-Tiere hallen durch das Großraumbüro: Momentan wird der Mehr-Spieler-Modus getestet, in dem neben Menschen auch die prähistorischen Monster mit großem Erfolg zum Einsatz kommen:„Wir spielen inzwischen schon seit ein paar Wochen regelmäßig gegeneinander, und alles läuft recht stabil", sagt Thomas Langhanki (31), einer der Chefs vom SEK und Paraworld-Projektleiter. Aktuell sei zwar erst eines von drei geplanten Völkern im Spiel einsatzfähig, das Nordvolk nämlich, so dass man nur mit gleichen Einheiten gegeneinander kämpfen könne, aber „wir kommen sehr gut voran".

Wer nicht spielt, arbeitet mit Hochdruck an einem neuen Trailer für Paraworld, der bei der weltgrößten Spielemesse „E3" in Los Angeles im Mai gezeigt werden soll. Dabei handelt es sich zu großen Teilen um eine so genannte „Cutscene", einen jener kurzen Filme also, die im fertigen Spiel die Handlung weiterspinnen.

Aber wie entsteht so eine Cutscene auf dem Papier, wie entwickelt sich eine Geschichte bis zu ihrem Ende?

„Durch viel Recherche, viel Phantasie und viel Arbeit", antwortet Nico Nowarra (34), Mitglied des Autorentrios „Men in Text", das Handlung und Drehbuch für Paraworld austüftelt.

Die Grundidee stammt allerdings von SEK: „Wir hatten den Einfall von einer Parallelwelt, in der es noch Dinos, Mammuts und andere hier ausgestorbene Tiere gibt – und wo auch Menschen leben. Allerdings verfügen diese nicht über unsere heutige

Die Heldin des künftigen Spiels neben einem ihrer Lieblingstierchen – die Biologin kann besonders gut mit Urzeit- Monstern umgehen.

und Monstern



Erste Bilder aus Paraworld: Grafisch kann sich das Spiel locker mit allem messen, was es im Bereich Strategiespiele so gibt.



Dino auf Abwegen: Solche Riesen können Sie im Spiel als Last- oder Kampftiere einsetzen.



Charles Darwin im Spiel: Der berühmte Evolutionsforscher wird in Paraworld eine ganz besondere Rolle spielen – wie übrigens auch andere bekannte Wissenschaftler seiner Zeit.

Technik, sondern leben als einfache Jäger, Bauern und Krieger", erzählt SEK-Chefin Carolin Batke (41) über den Beginn des Projektes. „Außerdem wollten wir Helden, Figuren, mit denen sich der Spieler identifizieren kann."

Dann kamen die Men in Text ins Spiel: „Das waren unsere Vorgaben", erinnert sich Nowarra, „nach denen wir uns bei der Entwicklung der Charaktere, Handlung und Dialoge richten mussten." Nun wurden viele Bücher gelesen, viele Ideen entwickelt und wieder verworfen, bis die grobe Handlung stand.

„Ende des 19. Jahrhunderts wurde extrem viel Neues entdeckt und viel geforscht. Bekannte reale Personen aus dieser Zeit schienen uns für das Spiel deshalb ideal, um den Forscherdrang, den die neue Welt auslöst, auch nachvollziehbar zu machen. Daher wird zum Beispiel Charles Darwin im Spiel vorkommen – wie genau, darf ich noch nicht verraten." sagt der 34-jährige Autor, der außerdem als Journalist bei einem Berliner Radiosender arbeitet.

Im Spiel wird es nach seiner Erzählung drei Helden geben, zwei Männer und eine Frau, die sich nach turbulenten Ereignissen in der anderen Welt wiederfinden und dort um ihr Leben kämpfen müssen. Sie entdecken, dass drei Menschenstämme dort existieren und die Urzeit-Tiere so nutzen, wie auf der Erde Pferde, Schweine oder Elefanten eingesetzt werden. „Natürlich wollen unsere Helden wieder nach Hause – aber dazu müssen sie noch vieles herausfinden. Wie sind sie überhaupt dorthin gekommen? Wo liegt der Weg zurück? Und wer steckt hinter ihrer Entführung?" Im fertigen Spiel werden sich Szenen, in denen die drei diesen Fragen nachgehen, mit Aufträgen abwechseln, die der Spieler erfüllen muss, um weiterzukommen.

Wie kann man als Autorenteam denn sicherstellen, dass Handlung und Dialog funktionieren? „Wir sind alle Nörgelfritzen", lacht Novarra. „Das bedeutet, wir hören uns genau an, was die anderen zu bestimmten Figuren oder Handlungsteilen erzählen – und wenn einer findet, etwas sei nicht glaubwürdig, dann sagt er das. Und wir sind ziemlich kritisch."

Als besonders schwierig bei der Entwicklung von Story und Figuren sehen Men in Text das Finden des goldenen Mittelweges. „Die Handlung darf nicht zu flach werden, sonst kommt beim Spielen keine Spannung auf. Aber es darf auch nicht so kompliziert werden, dass kaum noch jemand folgen kann. Es dürfen nicht zu viele Charaktere eingeführt werden, aber zu wenige Figuren machen das Spiel schnell langweilig. Diese Gratwanderung zu schaffen, ist das eigentliche Kunststück." Ein Kunststück, das den Autoren nach Meinung der SEK-Chefs gut gelungen ist: „Wir sind sehr zufrieden mit der Geschichte", bestätigt Langhanki. Jetzt müssen wir nur noch ein gutes Spiel drumherum fertigstellen."



Wie beim Film: Storyboard für eine Szene aus dem neuen Spiel.



Schwein gehabt: Diese stolze Kriegerin hat einen stattlichen Eber gesattelt.

Von Wien in die ganze Welt: Der Yeti ist rund um den Globus ein Star – dank Internet. COMPUTER BILD SPIELE gibt Einblicke in eine Erfolgsgeschichte



Foto: dpa

Ein Teil des Edelweiss-Teams mit Yeti: Orojektleiter Klaus Hartinger, 40 (links), und Geschäftsführer Stefan Mahrhofer, 37 (zweiter von rechts), sorgen mit ihren Kollegen für den neuen Superstar aus Österreich.

Familie Yeti voll auf Erfolgskurs

Was Reinhold Messner nicht ahnte: An der schönen blauen Donau mitten in Wien liegt die momentane Heimat des sagenumwobenen Schneemenschen, auch Yeti genannt. Und ein kleines Medien-Unternehmen mit etwas mehr als 30 Beschäftigten ist dafür verantwortlich: die Medienwerkstatt Edelweiss. Klaus Hartinger (40), Projektleiter der bisherigen drei Spiele mit dem Yeti, berichtet aus der Anfangszeit: „Wir hatten das erste Yeti-Spiel ursprünglich für einen Kunden von uns entwickelt. Der war aber nicht überzeugt, weil er es für politisch nicht ganz korrekt hielt", erinnert sich der Internet-Spezialist. „Wir hatten das Spiel allerdings auf einem Testserver deponiert, dessen Adresse etwa 500 Leuten bekannt war. Nach ein paar Stunden brach bei uns dann alles zusammen, weil mehr als 400 000 Leute auf das Spiel zugriffen."

Der Beginn einer unglaublichen Story: Inzwischen spielen mehr als 250 Millionen Menschen weltweit regelmäßig eine der drei Disziplinen im Yeti-Zehnkampf, das vierte Spiel wird in den nächsten Tagen online gestellt. „Bis Ende des Jahres sollen alle zehn Spiele fertig werden," sagt Hartinger, „und ein Olympia-Spezial ist auch noch angedacht."



Yeti und sein Freund Pingu sind die Stars der neuen Internet-Spiele.

Viel Arbeit für ein kleines Team aus etwa 30 Leuten? „Von diesen 30 arbeiten die meisten gar nicht an Yeti-Produkten, sondern machen ihren normalen Job wie vor dem Yeti weiter. Eigentlich ist Edelweiss eine Firma, die Anwendungen für Neue Medien entwickelt und produziert", erklärt Stefan Mahrhofer (37), der Geschäftsführer der Medienwerkstatt. „Der Rummel um den Yeti hat uns da schon ein wenig überrascht." „Außer meiner Tochter", grinst Klaus Hartinger. Die Neunjährige, die regelmäßig die Spiele ihres Vaters testet, konnte mehr als drei Stunden nicht vom ersten Yeti-Streich lassen. Auf die Frage Hartingers, ob das nicht langweilig werde, antwortete sie begeistert: „Nein, Papa, das macht total Spaß."

Und sie hatte Recht, wie der Erfolg beweist. Denn Auswertungen der Zugriffe auf die offizielle Internet-Seite zeigen: Gerade 15 Prozent davon kommen aus dem deutschsprachigen Raum, alle anderen aus dem Rest der Welt, vor allem aus den USA und Japan. Der große US-Nachrichtensender ABC hat bereits angefragt, ob er den Yeti als Maskottchen für die tägliche Wettervorhersage nutzen dürfe. „Wir haben darüber aber noch nicht entschieden", erklärt Mahrhofer. „Denn wenn der Yeti erstmal in der Wettershow auftritt, können wir ihn in den USA nicht mehr für etwas anderes einsetzen."

Zwei Mal hat sich die Edelweiss-Medienwerkstatt allerdings schon überzeugen lassen: Die erste Single mit dem Yeti-Song ist im April bei BMG erschienen, und Spielehersteller Jowood bringt Ende Mai mit „Yetisports Deluxe" alle bisherigen Disziplinen in deutlich aufgepeppter Optik für PC und Playstation auf den Markt.

Ansonsten hat sich Edelweiss selbst Zurückhaltung bei der Nutzung des Yeti auferlegt, um der populären Figur nicht zu schaden. Lukrative Bannerwerbung im Internet wurde ebenso abgelehnt wie andere Anfragen für Fanartikel: „Kaffeetassen oder Krawatten mit dem Yeti wird es nicht geben", erklärt Geschäftsführer Mahrhofer. „Wir möchten die ungeheuer große Fangemeinde nicht dadurch verärgern, dass wir einen Ausverkauf beginnen."

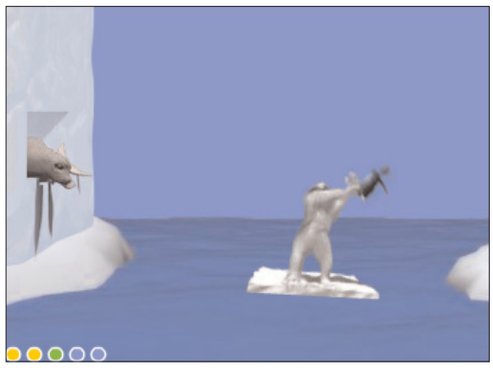
Die Fans gelten bei Edelweiss als „zwölfter Mann der Firma", die durch rege Diskussionen und Vorschläge bei der Entstehung weiterer Teile mithelfen. „Die meisten Vorschläge sind Curling oder Bowling", verrät Projektleiter Hartinger. Ob eines davon im nächsten Spiel dabei ist, behält er aber für sich. Eine Information ließ sich der 40-jährige doch entlocken: „Der Winter ist vorbei, beim nächsten Spiel geht's in die Sonne!"



Yeti will den Pinguinen helfen und ihnen das Fliegen beibringen. So versucht er es mit dem Baseballschläger …



… mithilfe eines Orca-Wals, auf dem die Pinguine ordentlich Schwung holen, um dann im Ziel zu landen, …



… oder mit Schleudertechnik, um die Tierchen kräftig in luftige Höhen zu werfen. Weitere Versuche folgen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

fern schnell gut

GÜTERFERNVERKEHR



Foto: Volvo

Flott ins Internet geht's heute per DSL-S.164 Anschluss. In Windeseile lassen sich so Daten, Programme und Spiele versenden und empfangen. Dafür benötigen Sie ein so genanntes DSL-Modem. COMPUTER BILD SPIELE hat vier aktuelle Geräte einem aufwendigen Prüfverfahren unterzogen

Als nahezu altertümlich gilt heute der **analoge** S.164 Telefonanschluss für den Zugang ins weltweite Datennetz: Das Überspielen von fünf **Megabyte** S.164 Daten aus dem Internet braucht gut zwölf Minuten. Unwesentlich schneller geht's per **ISDN-**S.164 Anschluss: Hier sind es knapp elf Minuten. Dagegen sind die Übertragungszeiten per Standard-DSL-Anschluss (ein **Megabit** S.164 pro Sekunde) rasant wie die Formel Eins: knapp 55 Sekunden, und die Daten befinden sich in Ihrem PC. Und es geht noch schneller: Je nach Netzbetreiber sind mehr als fünfmal höhere Geschwindigkeitsraten drin. Dafür benötigen Sie nicht einmal ein spezielles DSL-**Modem** S.164. Die aktuell im Handel erhältlichen Modems „verdauen" bis zu acht Megabit pro Sekunde beim Herunterladen und bis zu einem Megabit pro Sekunde beim Senden von Daten.

Doch Geschwindigkeit hat ihren Preis: Während die analoge Leitung rund 15,65 Euro monatlich kostet, kassiert die Deutsche Telekom für den ISDN-Anschluss im Monat etwa 23,60 Euro, für DSL in der Standardvariante sogar 35,65. (Internet-Zugangsgebühren fallen außerdem an).

Alle Zugangsarten nützen Ihnen herzlich wenig ohne ein gutes Modem. Das gilt also auch für den DSL-Anschluss. Theoretisch sollen Sie mit diesem Anschluss in der Standardvariante bis zu 768 **Kilobit** S.164 pro Sekunde aus dem Internet auf Ihren Rechner überspielen können. Die Praxis sieht anders aus. Denn keines der von uns getesteten Geräte erreichte diesen Wert. Das von COMPUTER BILD SPIELE beauftragte Prüf- und Zulassungs-Labor für Telekommunikation (PZT) ermittelte bei allen vier DSL-Modems lediglich 716 Kilobit pro Sekunde – knapp sieben Prozent weniger als der theoretische Höchstwert. Das ist aber immer noch flott und damit „gut".

Der Dateiversand soll, so wird es angepriesen, per Standard-DSL-Anschluss mit 128 Kilobit pro Sekunde vonstatten gehen. Aber nix da im Test: PZT ermittelte bei den vier Modems nur 96 Kilobit pro Sekunde. Sie müssen hier also 25 Prozent Geschwindigkeitsverlust in Kauf nehmen. COMPUTER BILD SPIELE attestiert deshalb allen Geräten in diesem Prüfpunkt eine gerade noch „befriedigende" Note.

Das Internet birgt auch hohe Gefahren: Andere Nutzer können unter Umständen auf Ihren Rechner zugreifen, Daten kopieren oder löschen. Dagegen schützt Sie der Hersteller Devolo beim Gerät „Microlink ADSL Modem Router" mit einer eingebauten „**Firewall**" S.164, und „Microlink ADSL Fun USB" liegt das Programm „Norma Personal Firewall" bei. Die Firma AVM liefert mit dem Gerät „Fritz! Card DSL SL USB" die Programme „Fritz! web Protect" und „IP Masquerading" zum Schutz gegen „Angreifer". Die Redaktion gab diesen drei Geräten in diesem Prüfpunkt die Note „sehr gut". Ohne jeden Zugriffsschutz wird das „DC-205 ADSL Modem USB Connection" von Sitecom verkauft. Das ist schlichtweg „ungenügend".

Fazit: Lange Garantiezeit, einfache Installation, hohes Tempo beim Herunterladen von Dateien aus dem Internet sowie Anschlüsse für drei weitere Computer (**Router** S.164) führten das „Microlink ADSL Modem Router" geradewegs zum Testsieg. Es kostet allerdings stolze 129,90 Euro. Preis-Leistungs-Sieger wurde das im Test zweitplatzierte DSL-Modem von AVM: das „Fritz! Card DSL SL USB" für 89 Euro.

WAS IST EIN DSL-MODEM?

DSL steht für „Digital Subscriber Line", auf Deutsch: „Digitale Teilnehmer-Anschlussleitung". Mit dieser sehr schnellen Internet-Verbindung lassen sich theoretisch bei einer so genannten Ein-Megabit-Leitung rund 96 **Kilobyte** S.164 pro Sekunde empfangen. Zum Aufbau einer solchen Verbindung ist ein DSL-Modem nötig. Ein Modem (Abkürzung für **Mo**dulator/**Dem**odulator) ist ein Telefon für den Computer: Mit ihm kann sich der Rechner über den DSL-Anschluss in das Telefonnetz einwählen, so dass er zu weit entfernt gelegenen Computern oder ganzen Netzwerken Daten versenden oder von diesen empfangen kann.

Verbindungsstelle für den schnellen Internet-Zugang: das DSL-Modem.



So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat vier externe **DSL-** S.164 **Modems** S.164 im eigenen Labor und im Prüf- und Zulassungs-Labor für Telekommunikation (PZT) getestet. Die Untersuchungen bezogen sich unter anderem auf die folgenden sechs Bereiche:

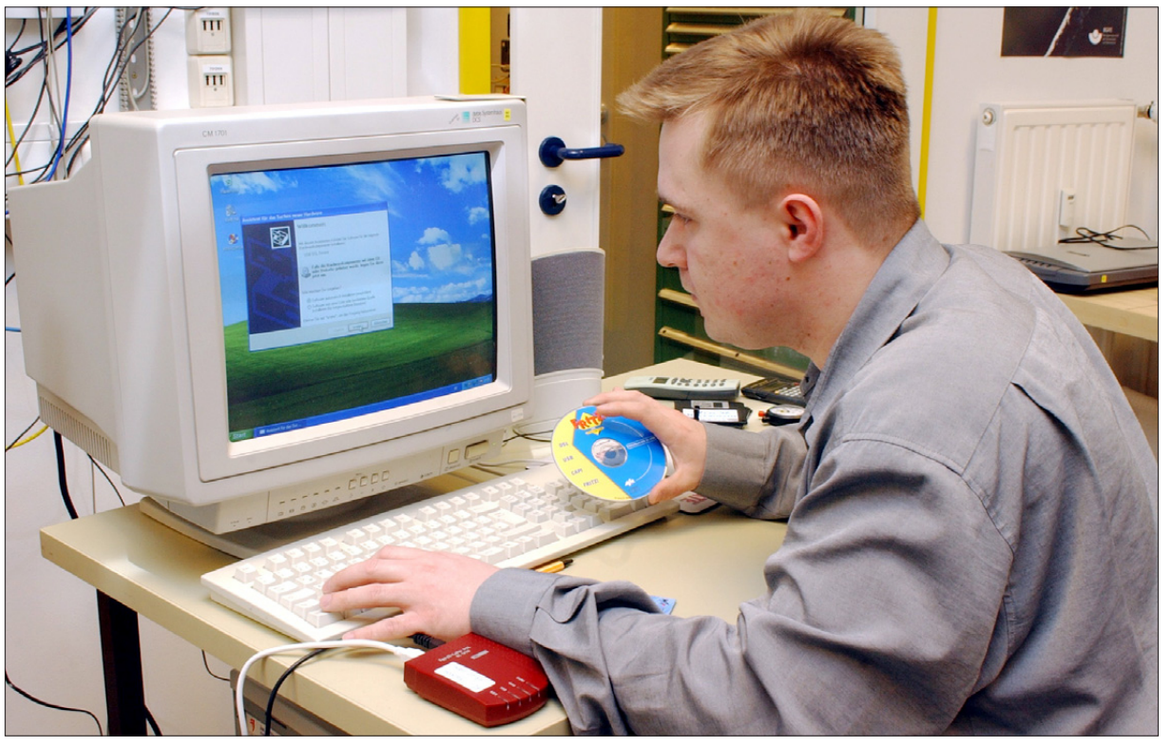


Foto: Sandra Beckefeld

Handarbeit: Bevor die eigentlichen Tests beginnen, wird von PZT geprüft, ob sich die Geräte problemlos am Computer installieren lassen.

SERVICE

COMPUTER BILD SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Modems umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Muss man das Gerät dem Hersteller schicken (und dann vielleicht ein paar Wochen drauf warten), wird das schlechter bewertet als die Möglichkeit, das Modem beim Händler oder vor Ort zu tauschen.

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung muss verständlich und ausführlich sein. Wichtige Aspekte, wie die Inbetriebnahme des Modems und die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) sowie der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

AUSSTATTUNG

Zur Ausstattung eines Modems müssen **USB-** S.164 und DSL-Anschlusskabel gehören. Aufwertungen vergibt die Redaktion für ein eingebautes **ISDN-** S.164 Modem oder weitere PC-Anschlüsse (**Router** S.164). Weiterhin sollte sich ein Programm für den Zugriffsschutz im Lieferumfang befinden.

GESCHWINDIGKEIT

Mit einem Internet-Anschluss über eine DSL-Leitung können Sie Daten aus dem Internet sehr schnell auf den Computer übertragen. COMPUTER BILD SPIELE prüft nach, ob die Modems die technisch machbaren Geschwindigkeiten wirklich schaffen. Dazu schließen die Testingenieure des Labors PZT die Geräte an eine (Megabit)-DSL-Leitung der Deutschen Telekom an und messen, wie schnell die Daten aus dem Internet zum Computer und umgekehrt übertragen werden. In der Tabelle wird jede Übertragungsrichtung in jeweils einem Testpunkt dargestellt (siehe „Testergebnisse im Detail“ auf den folgenden Seiten).

UMWELT

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion ermittelt mit einem präzisen Messgerät, wie viel Strom das Modem im Bereitschaftsbetrieb verbraucht. Im Idealfall liegt dieser Wert unter fünf Watt in der Stunde. Weil das umweltfreundlich ist und Ihren Geldbeutel schont, vergibt COMPUTER BILD SPIELE dafür die Note „sehr gut“.

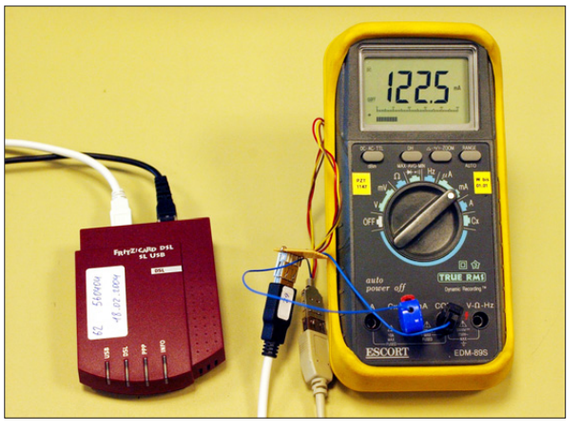
PREIS-/LEISTUNG

Aus einer leicht nachzuvollziehenden Berechnung ergibt sich die Preis-Leistungs-Bewertung. Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Beispiel: Ein Modem mit dem Testergebnis 2,0 kostet 50 Euro. 2,0 x 50 ergibt den Preis-Leistungs-Index 100. In der Tabelle unten sind den Indexwerten Preis-Leistungs-Noten zugeordnet. Im hier genannten Beispiel (Testnote 2,0, 50 Euro) ist das Preis-Leistungs-Verhältnis also „sehr gut“.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 300	gut
300,01 bis 400	befriedigend
400,01 bis 500	ausreichend
500,01 bis 600	mangelhaft
über 600	ungenügend



Fern, schnell, gut? Mit diesem Gerät wird gemessen, ob eine lange Leitung zur DSL-Vermittlungsstelle der Verbindung schadet.



Sparmobil oder Stromfresser? PZT misst den Stromverbrauch der Testkandidaten beim Datentransfer und ohne Datentransfer.



Leere Versprechungen oder einfache Beschreibungen? Das beiliegende Handbuch (so weit vorhanden) wird gründlich geprüft. Die Installationsanweisungen sollten ausführlich beschrieben und mit Bildern versehen sein.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)		Platz 3		Platz 4	
		Microlink ADSL Modem Router[4]		Fritz! Card DSL SL USB		Microlink ADSL Fun[5] USB		DC-205 ADSL Modem USB Connection[6]	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Devolo**	NOTE	**AVM**	NOTE	**Devolo**	NOTE	**Sitecom[7]**	NOTE
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch des Geräts vor Ort	1,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch des Geräts vor Ort	1,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-338656 (0,12 €/Min.)	1,96	030-39004390 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-338656 (0,12 €/Min.)	1,96	07000-7483266 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.devolo.de)	1,00	Deutsch (www.avm.de)	1,00	Deutsch (www.devolo.de)	1,00	Deutsch (www.sitecom.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0241-1827979 (0,122 €/Min.)	-	030-399760 (0,122€/Min.)	-	0241-1827979 (0,122 €/Min.)	-	07000-7483266 (0,12 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0241-1827999 (0,122 €/Min.)	-	030-39976299 (0,122 €/Min.)	-	0241-1827999 (0,122 €/Min.)	-	08161-787679 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7,0%**		**1,70**		**1,42**		**1,70**		**1,42**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (0,4177 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (13,7134 Megabyte)	6,00	nein (41,2631 Megabyte)	6,00	nein (39,1413 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nein	6,00	ja (15,5688 Megabyte)	4,95	ja (41,5825 Megabyte)	5,49	ja (38,7317 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,59**		**3,32**		**3,46**		**4,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,0%**	ausführlich	**2,00**	ausführlich	**1,50**	etwas knapp	**3,50**	akzeptabel	**2,50**
BEDIENUNG									
Diagnoseprogramm für die Internet-Verbindung mitgeliefert (überprüft)	5%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Umfang des Diagnoseprogramms (überprüft)	5%	ausführlich	2,00	sehr ausführlich	1,00	erforderliches Programm fehlt	6,00	erforderliches Programm fehlt	6,00
Manuelle Einstellung der Zeitdauer der Internet-Verbindung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung insgesamt	**12,0%**		**1,42**		**1,00**		**5,17**		**5,17**
DATENÜBERTRAGUNG UND SICHERHEIT									
Maximale Geschwindigkeit der Datenübertragung vom Internet auf den Computer (gemessen)	13%	hoch (716 **Kilobit** S.164 pro Sekunde)	1,87	hoch (716 Kilobit pro Sekunde)	1,87	hoch (716 Kilobit pro Sekunde)	1,87	hoch (716 Kilobit pro Sekunde)	1,87
Maximale Geschwindigkeit der Datenübertragung vom Computer ins Internet (gemessen)	10%	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42
Kompatibel für genormten **DSL-** S.164 **Modem** S.164 -Anschluss (U-R2, überprüft)	5%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Maximale Entfernung für Synchronisation des DSL-Modems mit der DSL-Vermittlungsstelle (gemessen)	7%	gering (1,90 Kilometer)	4,14	etwas gering (2,40 Kilometer)	3,39	gering (2,00 Kilometer)	3,99	etwas gering (2,5 Kilometer)	3,25
Zugriffsschutz (Datensicherheit, überprüft)	7,6%	vorhanden (Firewall)	1,00	vorhanden („Fritz! webProtect", „IP-Masquerading")	1,00	vorhanden („Norman Personal Firewall", „Norman Virus Control")	1,00	nicht vorhanden	6,00
Theoretisch höchstmögliche Übertragungsgeschwindigkeit vom Internet auf den Computer laut Hersteller[2]	0%	768 Kilobit pro Sekunde	-	768 Kilobit pro Sekunde	-	768 Kilobit pro Sekunde	-	768 Kilobit pro Sekunde	-
Theoretisch höchstmögliche Übertragungsgeschwindigkeit vom Computer ins Internet laut Hersteller[3]	0%	128 Kilobit pro Sekunde	-	128 Kilobit pro Sekunde	-	128 Kilobit pro Sekunde	-	128 Kilobit pro Sekunde	-
Datenübertragung insgesamt	**42,6%**		**2,35**		**2,23**		**2,32**		**3,10**
AUSSTATTUNG									
Mitgelieferte Steuerungs-Programme (überprüft)	5%	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00
Zusätzliche Anschlussbuchsen (überprüft)	3%	drei PC-Netzwerkanschlüsse	1,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kontrollleuchten am Gerät (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Gebührenzähler eingebaut (Kostenkontrolle)	3%	nein	6,00	ja (nur Zeit- und Datenvolumenzähler)	3,00	nein	6,00	nein	6,00
Länge des Kabels zum **Splitter** S.164 (gemessen)	3%	lang (5,00 Meter)	2,00	sehr lang (6,00 Meter)	1,00	lang (5,00 Meter)	2,00	sehr kurz (2,10 Meter)	5,00
Schaltet bei Ausfall der DSL-Verbindung automatisch auf **ISDN** S.164 um (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ISDN-Modem eingebaut (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Netzwerkadapter eingebaut (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Art des Anschlusses an den Computer (überprüft)	0%	Ethernet-Anschluss	-	USB-Anschluss	-	USB-Anschluss	-	USB-Anschluss	-
Ausstattung insgesamt	**23,0%**		**3,30**		**3,43**		**3,96**		**4,35**
UMWELT UND GESUNDHEIT									
Stromverbrauch bei Datentransfer/ ohne Datentransfer (gemessen)	4%	gering (5,5 Watt/5,5 Watt)	2,00	sehr gering (2,8 Watt/2,8 Watt)	1,00	sehr gering (2,0 Watt/2,0 Watt)	1,00	sehr gering (2,2 Watt/2,2 Watt)	1,00
Auswirkung auf ISDN-Kanal während Ein-und Ausschalten des Modems (überprüft)	4%	keine	1,00	keine	1,00	keine	1,00	keine	1,00
Umwelt und Gesundheit insgesamt	**8,0%**		**1,50**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
SONSTIGES									
Abmessungen (Höhe x Breite x Tiefe, gemessen)	0%	17,0 x 13,5 x 4,1 Zentimeter	-	7,9 x 10,4 x 2,6 Zentimeter	-	9,0 x 11,5 x 3,9 Zentimeter	-	13,2 x 9,5 x 3,5 Zentimeter	-
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	DSL-Kabel, Steckernetzteil, Software-CD, Handbuch, Spiel „Conquest - Frontier Wars"	-	DSL-Kabel, USB-Kabel, Software-CD, Handbuch	-	DSL-Kabel, USB-Kabel, Software-CD, Handbuch, Spiel „Conquest - Frontier Wars"	-	DSL-Kabel, USB-Kabel, Software-CD, Handbuch	-
Sonstiges insgesamt	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,40**		**2,25**		**2,98**		**3,41**
AUFWERTUNG		kann als **Router** S.164 für insgesamt vier Computer verwendet werden	**-0,30**						
ABWERTUNG		**Netzwerkkarte** S.164 erforderlich	**+0,10**						
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,20**	**gut**	**2,25**	**befriedigend**	**2,98**	**befriedigend**	**3,41**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**129,90 €**		**89,00 €**		**99,90 €**		**59,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		**80,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)**		**68,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)**		**63,99 € (EL-Computer, Meppen, Tel. 05931-970885)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,20 x 129,90 = 285,78 = gut		2,25 x 89,00 = 200,25 = gut		2,98 x 99,90 = 297,70 = gut		3,41 x 59,99 = 204,57 = gut	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2] mit einem Standard-DSL-Anschluss, theoretisch sind bis zu 8 **Megabit** S.164 pro Sekunde mit den getesteten Geräten möglich
[3] mit einem Standard-DSL-Anschluss, theoretisch sind bis zu 1Megabit pro Sekunde mit den getesteten Geräten möglich
* ermittelt bei über 120 Händlern

[4] sprich: „Melkrolink DSL Modem Ruhter"
[5] sprich: „Melkrolink ADSL Fann"
[6] sprich: „DC-205 ADSL Modem USB Konnektschn"
[7] sprich: „Seitkom"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat vier brandneue DSL-Modems für den Computer einem ausführlichen und aufwendigen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle **DSL-** S.164 **Modems** S.164 sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 150 Euro kosten.
- Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich DSL-Modems. **Analoge-** S.164 und **ISDN-** S.164 Geräte wurden in diesem Test 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 im Handel erhältlich sein werden.



Temporausch: Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat vier DSL-Modems getestet.

Platz 1 | Devolo Microlink ADSL Modem Router

Computer Spiele Testsieger





Wenn Sie mit mehreren Computern ins Internet gelangen wollen, sollten Sie zum „Microlink ADSL Modem Router" von Devolo greifen. Denn dieses Gerät erlaubt den Anschluss von vier PCs. Aber Vorsicht: Betreiben Sie mehrere Rechner an einem **DSL-** S.164 Anschluss, verringert sich das Tempo beim Versenden und Empfangen von Daten.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129,90 €

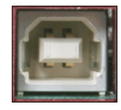
- ⊕ Kann als Router für vier PCs verwendet werden
- ⊕ Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- ⊕ Langes DSL-Anschlusskabel
- ⊕ Ausführliches Diagnoseprogramm
- ⊕ Ausführliches Handbuch
- ⊖ Netzwerkkarte erforderlich
- ⊖ Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- ⊖ Gebührenzähler fehlt
- ⊖ Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Develo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 2 | AVM Fritz! Card DSL SL USB

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger





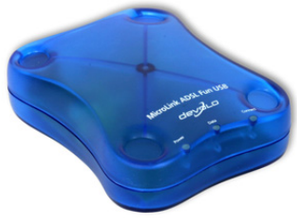
Das „Fritz! Card DSL SL USB" vom Elektronikunternehmen AVM benötigt keine zusätzliche Stromversorgung. Die erforderliche Energie bezieht das Gerät über das mitgelieferte **USB-** S.164 Anschlusskabel. Dieses verbindet Computer und **DSL-** S.164 **Modem** S.164 und ermöglicht die Datenübertragung und die Stromversorgung.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	89,00 €

- ⊕ Sehr preiswert
- ⊕ Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- ⊕ Sehr langes DSL-Anschlusskabel
- ⊕ Sehr ausführliches Diagnoseprogramm
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊕ Ausführliches Handbuch
- ⊖ Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- ⊖ Gebührenzähler fehlt

Infos bei: AVM GmbH, Alt Moabit 95, 10559 Berlin

Platz 3 | Devolo Microlink ADSL Fun USB





Für die Installation des „Microlink ADSL Fun USB" von Devolo benötigen Sie unter anderem zwei Anschlusskabel: ein **DSL-** S.164 (schwarz, links im kleinen Bild) und ein **USB-** S.164 Anschlusskabel (grau, rechts im kleinen Bild). Beide Kabel befinden sich im Lieferumfang des Devolo-Modells.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,90 €

- ⊕ Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- ⊕ Langes DSL-Anschlusskabel
- ⊕ Ausführliches Handbuch
- ⊖ Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- ⊖ Diagnoseprogramm fehlt
- ⊖ Gebührenzähler fehlt
- ⊖ Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Develo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 4 | Sitecom DC-205 ADSL Modem USB Connection





Drei Leuchten am „DC-205 ADSL Modem USB Connection" zeigen Ihnen folgende Betriebszustände an: „USB" informiert Sie über die korrekte Installation am PC. „SYS" zeigt Ihnen den eingeschalteten Zustand des Modems an, und „ADSL" lässt Sie wissen, ob das Modem am **DSL-** S.164 Anschluss angeschlossen ist.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,99 €

- ⊕ Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊖ Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- ⊖ Kein Zugriffsschutz
- ⊖ Diagnoseprogramm fehlt
- ⊖ Gebührenzähler fehlt
- ⊖ Sehr kurzes DSL-Anschlusskabel
- ⊖ Englische Installationsanweisung

Infos bei: Sitecom GmbH, Angerbrunnen Str. 10, 85356 Freiburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: MEV

Siehste! Geht doch!

Da werden Sie Augen machen! Denn mit ein paar Tricks bringen Sie ruckelnde Spiele in rasende Fahrt – ohne gleich Ihren PC teuer aufrüsten zu müssen

Auch Computer werden älter. Das zeigt sich vor allem, wenn sie den Ablauf eines Spieles der jüngsten Generation nur noch als Folge von Standbildern auf den Bildschirm bringen. Meistens liegt das an einem zu langsamen **Hauptprozessor** S.164, an zu wenig **Arbeitsspeicher** S.164 oder einer zu behäbigen Grafikkarte. Oder an allen drei Gründen gleichzeitig.

Trotzdem muss der PC nicht gleich technisch und damit teuer auf den neuesten Stand gebracht werden. Oft reichen schon ein paar Einstellungen am Gerät aus, um für ungetrübtes Spielvergnügen zu sorgen.

Wichtigster Tipp: Räumen Sie regelmäßig Ihre Festplatte auf (defragmentieren). Dadurch werden die Daten auf der Festplatte neu „sortiert", einzelne Programme so abgespeichert, dass sie künftig schneller starten.

Ebenfalls ganz wichtig: Aktualisieren Sie auch regelmäßig das Steuerungsprogramm (Treiber) Ihrer Grafikkarte! Wie das geht, lesen Sie im Ratgeber in Heft 8/2002.

Schafft der Computer es nicht, ein Bild mit etwa mindestens 60 Bildern pro Sekunde auf den Monitor zu bringen, wirkt die Grafik für den Betrachter mehr oder weniger „ruckelnd". Deshalb sollte der PC seine Rechenkraft aus einem möglichst großen Arbeitsspeicher schöpfen. Den allerdings beanspruchen oft überflüssige Programme, die unbemerkt im Hintergrund laufen. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie Sie diese „Schmarotzer" über den **Taskmanager** S.164 abschalten.

Gleicht der Spielablauf auch nach dem Abschalten noch einer Dia-Schau, sollten Sie den Leistungshunger Ihrer Spiele über deren Grafikmenüs drosseln. Viele Spiele bieten Einstellungen an, dank derer sie auch auf älteren PCs laufen – allerdings um den Preis einer etwas schlechteren Grafikdarstellung. Welche und wie viele Optionen es gibt, hängt vom Spiel ab.

Auf den folgenden Seiten sehen Sie am Beispiel einer Rollingdemo (selbstablaufende Demo) des Spiels „X2 – Die Bedrohung", welche Einstellungen welchen Effekt auf das Tempo der Bilderfolge haben. Das heißt: Die Bilder pro Sekunde werden angezeigt. So können Sie mit einer solchen Rollingdemo leicht herausfinden, wo bei Ihrem PC die Tempo-Bremse sitzt.

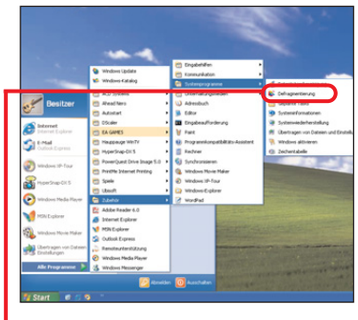
Häufig sind dies **Auflösung** S.164, **Farbtiefe** S.164, **Anti-Aliasing** S.164, Grafikeffekte und -details sowie Schatten. Probieren Sie es selbst an Ihrem PC einmal aus. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie es geht. Schritt für Schritt.

Festplatte defragmentieren

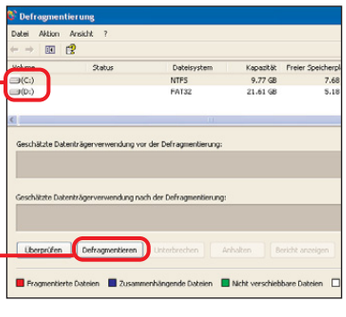
Mit der Funktion „Defragmentierung" verbinden Sie zusammengehörende, doch auf der Festplatte verstreute Dateien und Programme miteinander

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

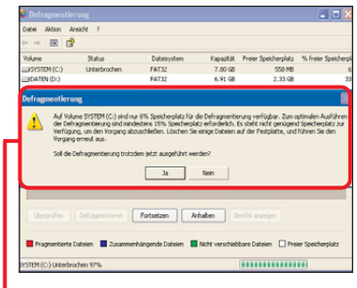
2 Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Zubehör, Systemprogramme, und klicken Sie auf Defragmentierung.



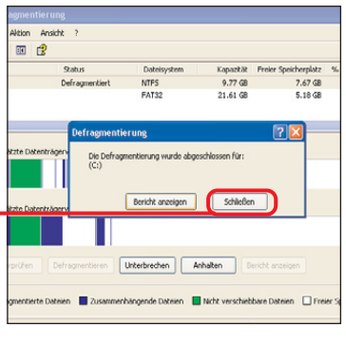
3 Im nächsten Fenster sind die Festplatten oder Partitionen Ihres Computers aufgelistet. In diesem Beispiel sind es zwei, nämlich (C:) und (D:). Defragmentieren Sie zuerst das Laufwerk mit dem Windows-Betriebssystem. Standardmäßig befindet es sich – wie in diesem Beispiel – auf Laufwerk (C:). Klicken Sie auf (C:) und dann auf Defragmentieren.



4 Bis die Defragmentierung abgeschlossen ist, können einige Minuten, manchmal sogar mehrere Stunden vergehen. Die Dauer hängt unter anderem von der Datenmenge auf der Festplatte ab. Mehr Daten brauchen mehr Zeit, um defragmentiert zu werden. Andererseits beschleunigt freier Speicherplatz auf der Festplatte den Prozess. Achtung: Falls der freie Speicherplatz kleiner als 15 Prozent des gesamten Fassungsvermögens der Festplatte ist, wird ein Hinweisfenster geöffnet.

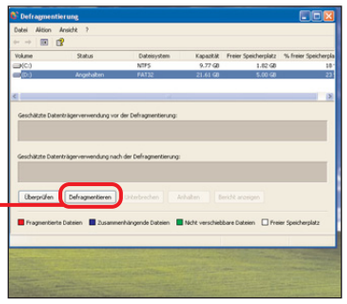


Sie haben dann zwei Möglichkeiten. Entweder klicken Sie auf Nein und löschen anschließend auf der Festplatte Dateien (siehe dazu den Ratgeber in Heft 3/2004), um die Defragmentierung schneller ablaufen zu lassen. Oder Sie klicken auf Ja und nehmen somit eine längere Defragmentierung in Kauf. Nach dem Abschluss der Defragmentierung klicken Sie auf Schließen.



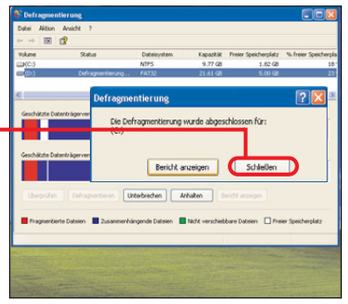
Festplatte defragmentieren | Fortsetzung

Ist das Spiel, das schneller laufen soll, auf dem gerade defragmentierten Laufwerk mit dem Betriebssystem installiert, lesen Sie weiter ab Schritt 7.



5 Defragmentieren Sie das Laufwerk, auf dem das betreffende Spiel installiert ist. Klicken Sie dazu in der Liste auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben – in diesem Beispiel ist das (D:) – und dann auf Defragmentieren.

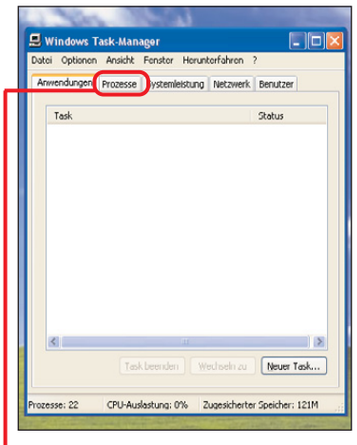
6 Ist die Defragmentierung abgeschlossen, klicken Sie auf die Schaltfläche Schließen. Nun sind alle zusammenhängenden Dateien – soweit möglich – neu sortiert worden. Der Computer kann sie deshalb schneller starten als vor der Defragmentierung.



7 Schließen Sie jetzt noch geöffnete Fenster jeweils per Klick auf ✕.

Programme über den Taskmanager abschalten

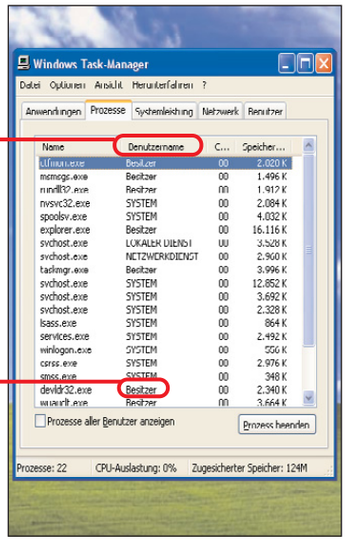
Manche Programme laufen automatisch mit dem Start des Computers im Hintergrund, werden aber während des Spielens gar nicht gebraucht. So löschen Sie diese überflüssigen Anwendungen:



1 Schalten Sie den Computer ein, beziehungsweise nehmen Sie einen Neustart vor, wie gewohnt.

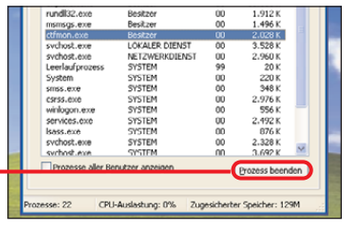
2 Drücken Sie auf der Tastatur gleichzeitig Strg, Alt und Entf, um den Taskmanager aufzurufen.

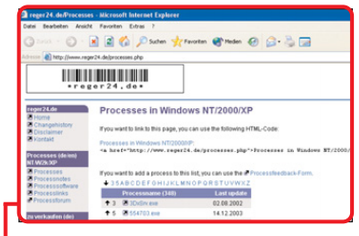
3 Klicken Sie auf den Karteikartenreiter Prozesse.



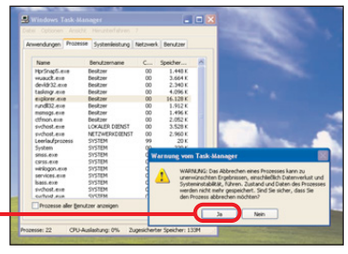
4 In der daraufhin geöffneten Liste sind alle Prozesse aufgeführt, die im Hintergrund laufen. Einige davon werden für das Spielen nicht gebraucht und können bedenkenlos beendet werden, um Platz im Arbeitsspeicher freizumachen. Achtung: Das gilt ausschließlich für Programme, bei denen unter Benutzername der Name steht, mit dem Sie beim Computer angemeldet sind! In diesem Beispiel lautet er Besitzer. Alle anderen Prozesse sind tabu, da sie teils wichtige Funktionen im Betriebssystem übernehmen. Würden sie beendet, könnte Windows abstürzen! Klicken Sie auf Benutzername, um alle Anwendungen mit Ihrem Benutzernamen untereinander auflisten zu lassen.

5 Zum Abschalten eines Programms klicken Sie auf seinen Namen und dann auf Prozess beenden. Vorsicht: Sogar Programme mit Ihrem Benutzernamen sollten Sie nicht einfach wahllos abschalten! Denn sonst könnte es ebenfalls zu Fehlfunktionen kommen. Beenden Sie also nur Programme, von denen Sie wissen, dass sie gefahrlos abgeschaltet werden können. Das gilt zum Beispiel für wuauclt.exe, rundll32.exe, msmsgs.exe oder ctfmon.exe. Nicht beenden sollten Sie explorer.exe, da sonst die **Taskleiste** S.164 verschwindet. Und falls Sie taskmgr.exe abschalten, schließen Sie den Taskmanager und damit das geöffnete Fenster. Eine Beschreibung vieler Prozesse, die im Taskmanager gelistet sind, steht im Internet unter www.reger24.de/processes.php. Allerdings ist dieses Angebot überwiegend englischsprachig.

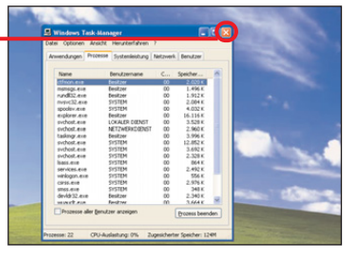




6 Klicken Sie im folgenden Fenster mit dem Warnhinweis auf Ja.

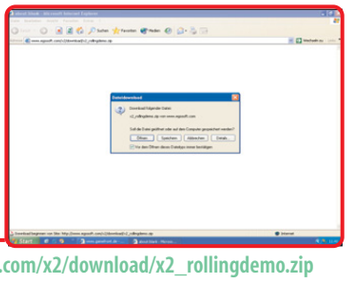


7 Um weitere Programme zu beenden, folgen Sie jeweils den Schritten 4 bis 6. Schließen Sie dann den Taskmanager per Klick auf ✕. Übrigens: Sämtliche Anwendungen, die Sie auf die beschriebene Weise abgeschaltet haben, sind nach jedem Start beziehungsweise Neustart wieder aktiv und müssen dann vor dem Spielen erneut über den Taskmanager beendet werden.

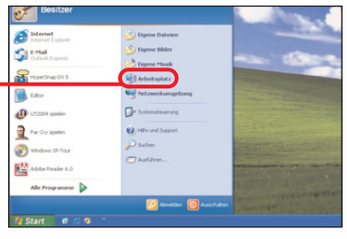


X2-Rollingdemo benutzen

Mit einem Programm wie der „X2-Rollingdemo" aus dem Internet können Sie selbst messen, wie sich verschiedene Einstellungen im Grafikmenü eines Spiels auswirken

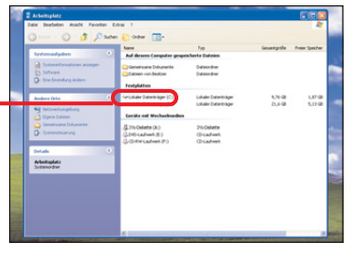


1 Laden Sie das Programm „X2-Rollingdemo" über eine Internet-Seite auf Ihren Computer herunter. Die Adresse der Seite lautet: www.egosoft.com/x2/download/x2_rollingdemo.zip Eine Schritt-für-Schritt-Erklärung zum Herunterladen und Installieren von Probierversionen (Demos) finden Sie im Ratgeber von Heft 2/2004.



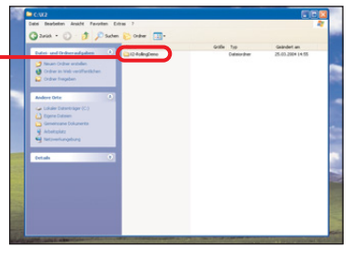
2 Nach dem Herunterladen und Installieren klicken Sie auf Start und im daraufhin geöffneten Startmenü doppelt auf Arbeitsplatz.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie unter Festplatten doppelt auf das Laufwerk, auf dem Sie die X2-Rollingdemo installiert haben. In diesem Beispiel ist es das Laufwerk (C:).



4 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf den Namen des Ordners, in dem Sie die Rollingdemo installiert haben. Etwa auf X2.

5 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner X2-RollingDemo.

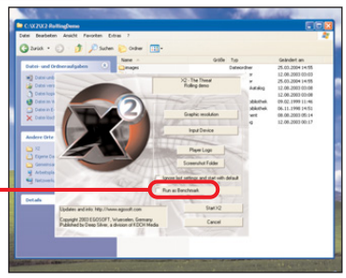


6 Zum Starten des Programms klicken Sie doppelt auf X2-Demo.exe.

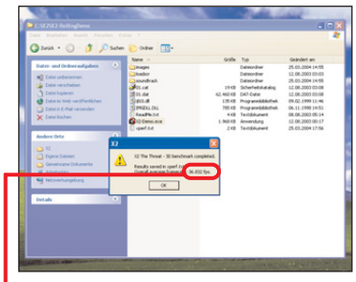
7 Das erste Mal lassen Sie die Rollingdemo mit den Einstellungen laufen,

X2-Rollingdemo benutzen | Fortsetzung

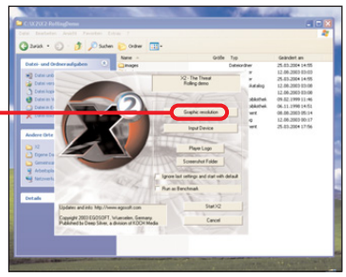
die das Programm automatisch für Ihren Computer gewählt hat. In diesem Beispiel handelt es sich um einen PC mit einem Intel Pentium 4 **Prozessor** S.164 mit 1,8 **Gigahertz** S.164, einer Nvidia-Geforce-3-Ti-500-Grafikkarte sowie 512 **MB** S.164 Arbeitsspeicher. Zum Starten der Demo klicken Sie vor Run as Benchmark in das Kästchen ☐, um darin einen Haken ☑ zu setzen, und klicken darunter auf Start X2.



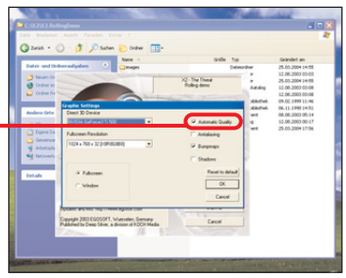
8 Anschließend beginnt eine etwa zehn Minuten dauernde, selbsttätig ablaufende Demo-Sequenz. Währenddessen flimmert in der linken oberen Ecke eine Anzeige 76.9 fps. Sie gibt an, wie viele Bilder pro Sekunde (fps) aktuell ausgegeben werden. Ist die Demo beendet, steht in einem kleinen Fenster die durchschnittliche Zahl der erreichten Bilder pro Sekunde. Der Computer in diesem Beispiel schaffte 36.832 fps. Klicken Sie auf OK.



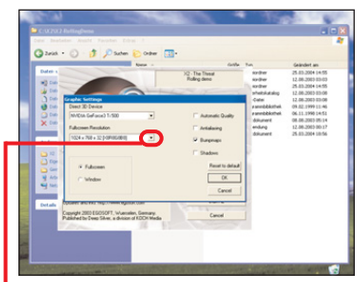
9 Starten Sie erneut das Demo-Programm per Doppelklick auf X2-Demo.exe, und klicken Sie auf Graphic resolution.



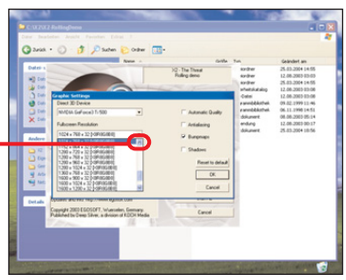
10 Im folgenden Fenster sehen Sie die Einstellmöglichkeiten, mit denen Sie die Grafikdarstellung des Spiels verändern können. Die aktuellen Werte hat das Programm – je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers – selbst bestimmt und dabei einen Kompromiss zwischen grafischer Qualität einerseits und Geschwindigkeit andererseits geschlossen. Um den Einfluss der Automatik zu stoppen, klicken Sie vor Automatic Quality in das Kästchen ☑, um den Haken darin zu entfernen ☐. Achtung: Auf Ihrem PC können die Werte und Einstellungen vollkommen anders sein. Bedenken Sie, dass sich die folgenden Anweisungen und Einstellungen deshalb nur auf dieses Beispiel beziehen können!



11 Eine der wichtigsten Möglichkeiten, die Geschwindigkeit eines Spiels zu beschleunigen, ist, die Auflösung herabzusetzen. In diesem Beispiel steht sie auf automatisch festgelegten 1024 x 768 x 32. Um sie zu verringern, klicken Sie zunächst auf ▼. Hinweis: Die Ziffer 32 gibt die **Farbtiefe** S.164 an.



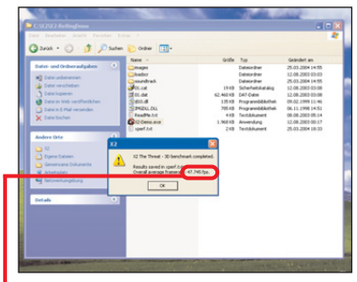
12 Am rechten Rand der daraufhin aufgeklappten Liste klicken Sie so oft auf ▲, bis der gewünschte, geringere Auflösungswert sichtbar ist. Klicken Sie auf den Eintrag, in diesem Beispiel auf 800 x 600 x 32, und dann auf OK.



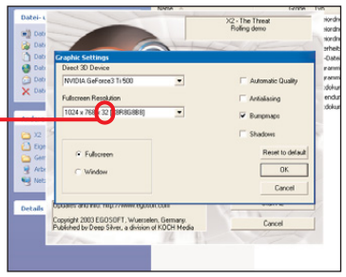
13 Starten Sie nun die Demo, wie in Schritt 7 beschrieben.

14 Nach Abschluss der Demo steht ein höherer Wert in dem kleinen Fenster als am Ende von Schritt 8. In diesem Beispiel ist es 41.236 fps.

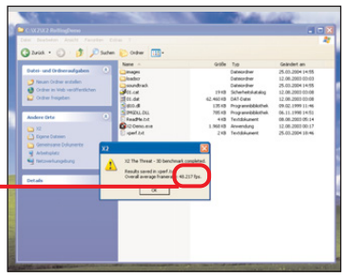
Das heißt, die verminderte Auflösung führte hier zu durchschnittlich etwa vier Bildern mehr pro Sekunde. Das mag nicht viel erscheinen, kann aber im Einzelfall die Grenze von Ruckeln hin zu flüssigem Bildablauf überschreiten. Außerdem fallen die Unterschiede gerade bei älteren Grafikkarten deutlich höher aus. Eine noch weiter verringerte Auflösung bringt zusätzlichen Geschwindigkeitsgewinn. So ergab in diesem Beispiel die Auflösung 640 x 480 x 32 durchschnittlich 47.745 fps.



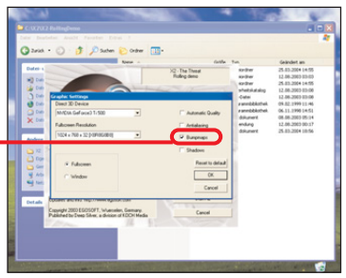
15 Auch eine von 32 auf 16 **Bit** S.164 reduzierte Farbtiefe führt zu mehr Bildern pro Sekunde. Die aktuelle Farbtiefe steht in der X2-Rollingdemo direkt neben dem Auflösungswert, zum Beispiel 32. Um sie auf 16 zu verändern, gehen Sie vor, wie in den Schritten 11 und 12 beschrieben, und wählen dabei etwa die Einstellung 640 x 480 x 16.



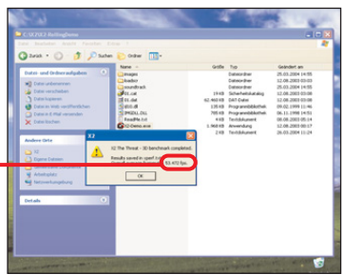
16 Starten Sie nun die Demo, wie in Schritt 7 beschrieben. In diesem Beispiel hat die geringere Farbtiefe ein Resultat von 48.217 fps. ergeben.



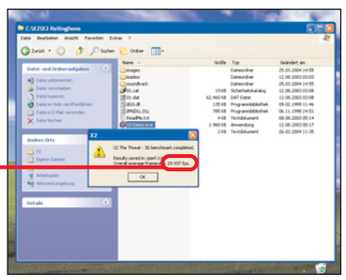
17 Mächtig aufs Tempo können verschiedene Grafikdetails und -effekte, wie etwa **Bumpmaps** S.164, drücken. Um deren Wirkung zu prüfen, stellen Sie zunächst die Werte wieder her, die die X2-Rollingdemo anfangs automatisch vorgenommen hatte. Das geschieht im Fenster mit den Grafikeinstellungen per Klick auf Reset to default.



18 Dann entfernen Sie erneut den Haken vor Automatic Quality und klicken vor dem Eintrag Bumpmaps in das Kästchen ☑, um den Haken zu entfernen ☐.



20 Starten Sie dann die X2-Rollingdemo, wie gewohnt. Das Resultat sind in diesem Beispiel 53.472 fps. und damit immerhin rund 17 Bilder pro Sekunde mehr als mit der automatisch ermittelten Einstellung.



21 Erhebliche Auswirkungen auf die darstellbaren Bilder pro Sekunde haben auch Antialiasing sowie Shadows (zu deutsch Schatten). Der Beweis: Ausgehend von der ursprünglichen Einstellung mit abgeschalteter Automatic Quality sackte in diesem Beispiel das Durchschnittsergebnis mit ☑ Antialiasing auf 29.937 fps. und mit ☑ Shadows sogar auf 24.506 fps.

Probieren Sie ruhig verschiedene, auch kombinierte Einstellungen im Grafikmenü eines Spiels so lange aus, bis Sie einen akzeptablen Kompromiss zwischen Geschwindigkeit und grafischer Qualität gefunden haben. Tipp: Auch über den Grafikkartentreiber können Sie Tempo beeinflussende Einstellungen, zum Beispiel **anisotropische Filter** S.164, zu- und abschalten. Mehr dazu steht in der Profi-Ecke von Heft 5/2004.

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

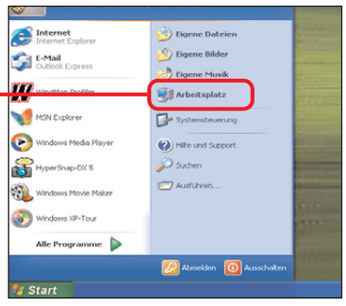
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

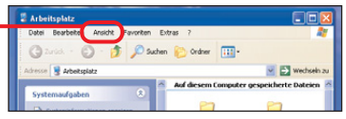
Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

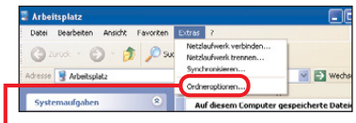
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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.

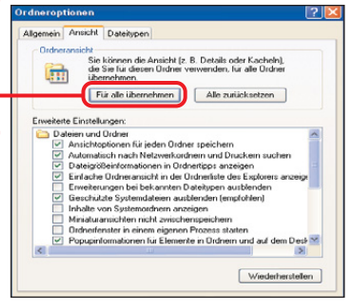




4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.



5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.

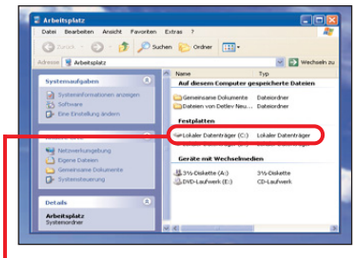


6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

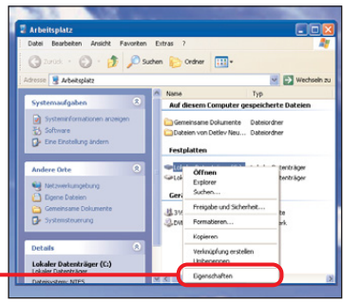
Installation von PC-Spielen

So kommt ein Spiel von der CD-ROM auf die Festplatte Ihres Computers

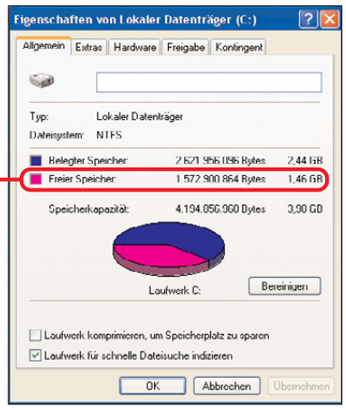
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, und im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



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.



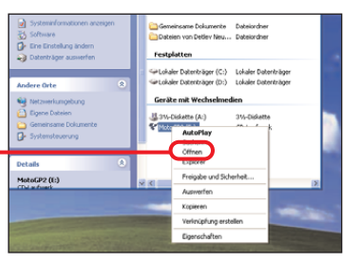
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).



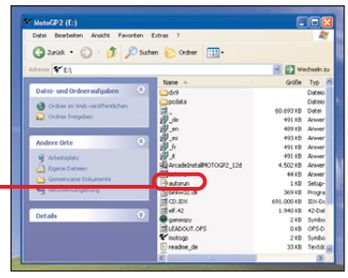
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

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.

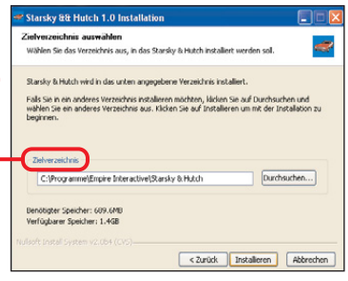
6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD-ROM liegt, in diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.



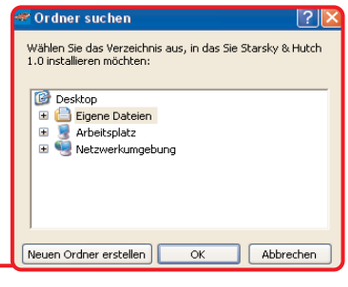
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



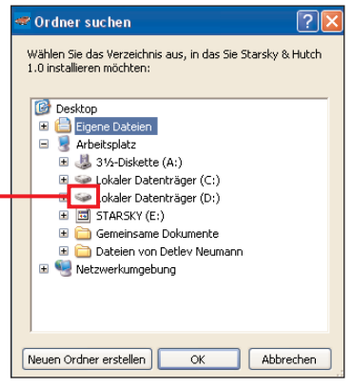
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm 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.164 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.



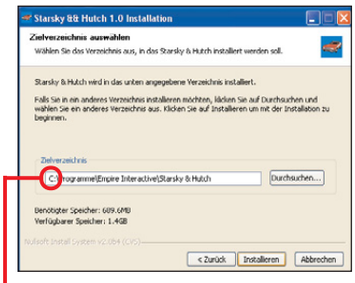
10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, dass Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis ein-

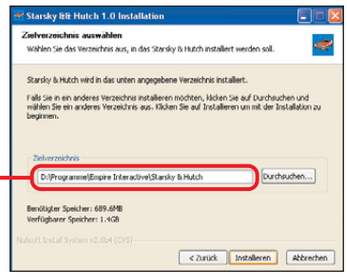


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen | Fortsetzung

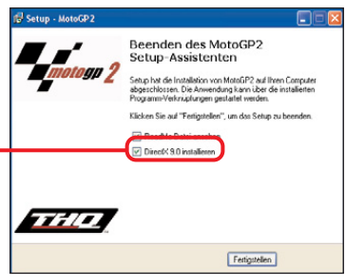
gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten 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 Windows-Erweiterung **Direct-X** S164 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.

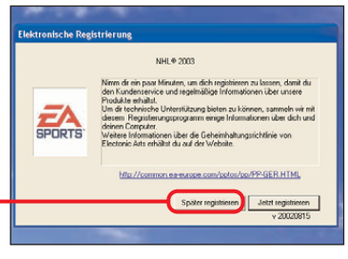


Achtung: Installieren Sie niemals eine ältere Version mit niedriger Versionsnummer über eine neuere Direct-X-Version. Die aktuellste Version finden Sie jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTER BILD SPIELE. Direct-X 9.0 funktioniert nur mit Windows 98, 2000, ME und XP. Verwenden Sie noch Windows 95, 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.

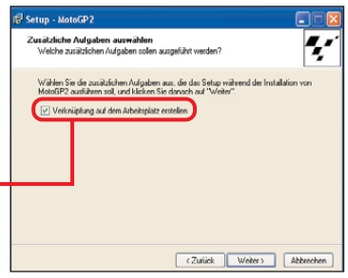
13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.



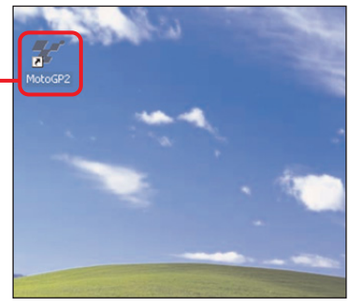
14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.

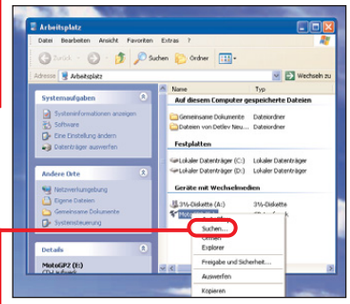
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

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).

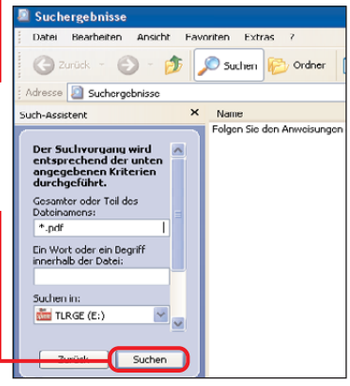


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

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.

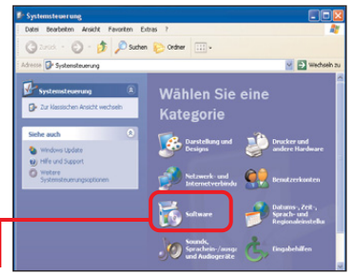


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

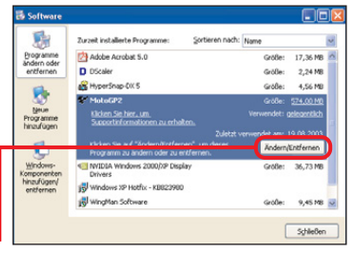
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



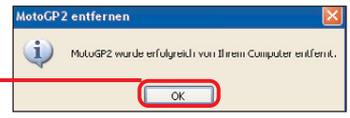
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

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.

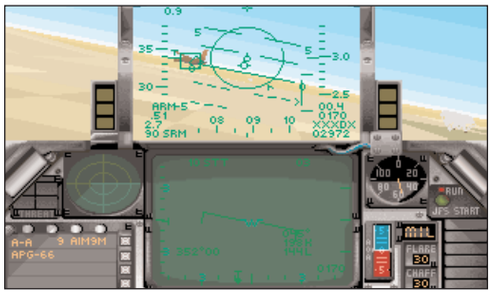
5 Im folgenden Hinweis-Fenster klicken Sie auf Ja und im nächsten Fenster auf OK.



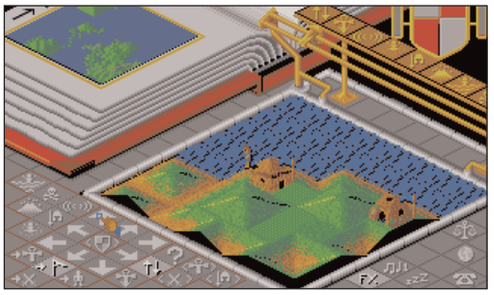
Hier stand im Heft eine Anzeige.



Dungeon Master (1989) | Echtzeit-Kämpfe und Inventarsystem definierten seinerzeit das Rollenspiel-Genre neu.



Falcon 3.0 (1991) | Nie zuvor in einem Spiel wurde die Simulation eines Kampfjets realistischer umgesetzt.



Populous (1989) | Spielen Sie Gott, und erschaffen Sie eine eigene Welt. Ein Spielkonzept, das süchtig macht.

Wiederbelebung

Zaubern Sie sich die guten alten Zeiten auf den Bildschirm zurück. DOS-Spiele unter Windows XP – mit dem Programm „Dosbox“

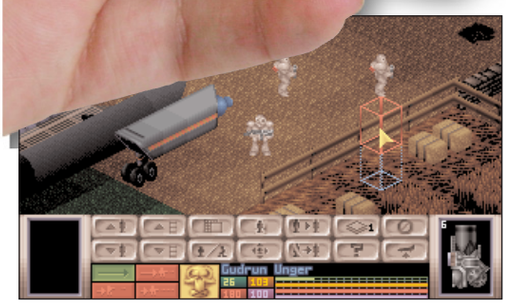
Überkommen auch Sie manchmal wehmütige Erinnerungen an damals, an die Zeiten von **MS-DOS** S.164, in denen Sie sich an Abenteuerspielen wie „Maniac Mansion“ oder „Monkey Island“ die Zähne ausgebissen haben? Oder Stunde um Stunde in den finsteren Kerkern von „Might and Magic“, „Wizardry“ und „Dungeon Master“ verbracht haben? So manche Meilensteine der Spielegeschichte warten darauf, von Ihnen wiederentdeckt zu werden. Die wenigsten Probleme haben Sie dabei unter Windows 95, 98 oder ME – kein Wunder, basieren diese Betriebssysteme doch im Kern noch auf MS-DOS. Ganz anders sieht's unter Windows XP aus. Da heißt es: Fensterln verboten, DOS-Spiele haben hier generell nichts verloren. Und wenn ein Spiel doch mal läuft, dann meistens ohne Sound, weil Windows XP die Kontrolle über die Soundkarte für sich beansprucht.

Müssen Sie deshalb Ihre Träume begraben? Keineswegs. Ein kleines Programm namens „Dosbox“ ermöglicht es Ihnen, den alten Klassikern auch unter Windows XP neues Leben einzuhauchen. Dosbox emuliert gewissermaßen die Startumgebung, die für DOS-Spiele nötig ist. Und damit nicht genug: Einstellungen, die früher für erhebliches Nägelkauen gesorgt haben, etwa das Einrichten der Soundkarte oder des **EMS-Speichers** S.164, geraten dank der grafischen Erweiterung für Dosbox, „Boxer“, zum Kinderspiel. Allerdings: Die vergleichsweise „schlichte“ Grafik einiger Spiele sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass Sie einen PC mit mindestens 2 **Gigahertz** S.164 Rechenpower unter der Haube benötigen, damit die Spiele flüssig genug laufen.

COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Dosbox und Boxer Schritt für Schritt richtig konfigurieren. So wird die Reise in die Vergangenheit zum Vergnügen – garantiert.



Alten Spielen wird neues Leben eingeimpft. Allgemeine Infos zu Spieleklassikern finden Sie im Internet unter: www.mobygames.com



UFO: Enemy Unknown (1994) | Komplexes Strategiespiel, in dem Sie die Welt vor fiesen Außerirdischen retten müssen.



Ultima 7 (1992) | Für viele Fans der beste Teil der Rollenspiel-Serie. Als Avatar geht's kämpfend durch Britannia.



Day of the Tentacle (1993) | Ein Tentakelmonster will die Weltherrschaft. Selten gab es so schrägen Humor wie hier.

Download und Installation

Zum reibungslosen Betrieb von DOS-Spielen unter Windows XP benötigen Sie ein Programm wie „Dosbox“

1 Dosbox bekommen Sie im Internet unter **dosbox.sourceforge.net** im Bereich Downloads. Wählen Sie hier unter dem oberen Eintrag DOSBox zunächst das passende Betriebssystem Windows und anschließend die richtige Version version 0.61 per Klick aus.

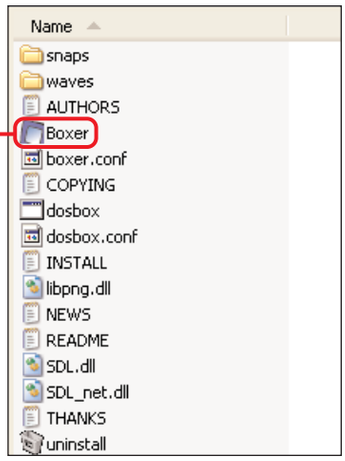
2 Laden Sie sich anschließend noch die grafische Erweiterung „Boxer“ herunter. Die bekommen Sie ebenfalls im Downloadbereich unter der Rubrik Tools. Klicken Sie dort auf den Eintrag Boxer Frontend. Klicken Sie im nächsten Fenster nacheinander auf Boxer.Releases, Boxer 0.61.5 und auf boxer_0.61.5.zip.

3 Starten Sie anschließend die aus dem Internet heruntergeladene Datei DOSBox0.61-win32-installer mit einem Doppelklick. Klicken Sie danach auf I Agree, Install und dann auf Close.

4 Dann muss noch die heruntergeladene Datei boxer_0.61.5 entpackt werden. Klicken Sie die Datei mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie anschließend Alle extrahieren... per Klick aus.

5 Es folgt ein Klick auf Weiter und anschließend auf Durchsuchen... Klicken Sie hier auf das [+] vor Arbeitsplatz, Lokaler Datenträger (C:) und vor Programme.

6 Dann folgt ein Klick auf den Ordner DOSBox-0.61. Bestätigen Sie per Klicks auf OK, Weiter und auf Fertig stellen. Im nun geöffneten Fenster klicken Sie die Datei Boxer mit der *rechten* Maustaste an und wählen danach Senden an sowie Desktop (Verknüpfung erstellen) per Klick aus. Schließen Sie dann alle noch geöffneten Fenster per Klick auf [X]. Die Installation ist damit abgeschlossen.



Dosbox konfigurieren

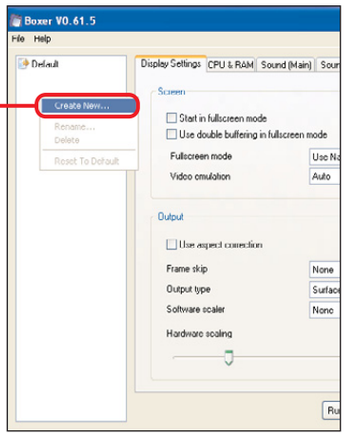
Mit den richtigen Einstellungen in Dosbox bekommen Sie (fast) jedes DOS-Spiel unter Windows XP zum Laufen. So gehen Sie dabei vor:

Generelle Einstellungen

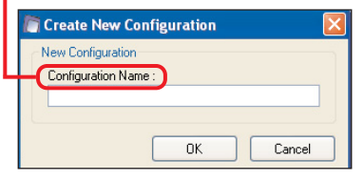
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol Verknüpfung mit Boxer. Dann wird ein neues Fenster geöffnet.



2 Sie können für jedes Spiel ein eigenes Profil anlegen. Klicken Sie dazu in der linken Spalte unterhalb von Default mit der *rechten* Maustaste, und wählen Sie Create New... per Klick aus.



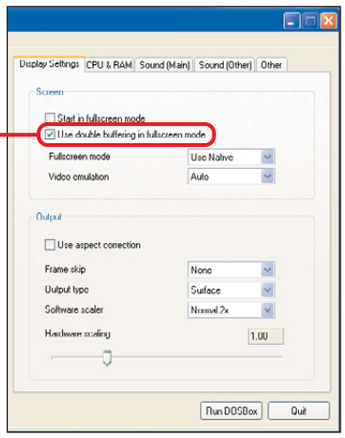
3 Jetzt klicken Sie in das Feld unter dem Eintrag Configuration Name:. Geben Sie hier den Namen des DOS-Spiels ein, für das Sie eine Konfiguration erstellen möchten. In diesem Beispiel soll der Rollenspiel-Klassiker „Ultima Underworld 2“ zum Einsatz kommen. Tippen Sie daher diesen Namen ein, und klicken Sie anschließend auf OK.



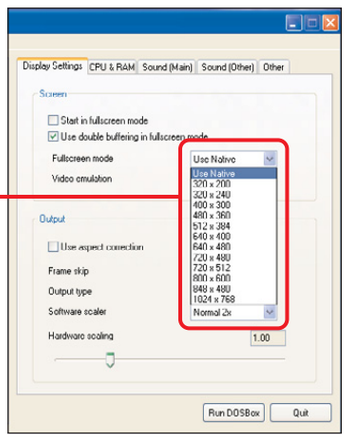
4 Klicken Sie danach das neu erstellte Profil Ultima Underworld 2 einmal an, damit es blau markiert ist. Dann können Sie sich an die einzelnen Einstellungen heranwagen.

5 Zunächst können Sie unter dem Karteireiter Display Settings aus mehreren Anzeigemodi wählen. Wenn Sie die Option Start in fullscreen mode mit einem Haken versehen, dann startet das Spiel immer im Vollbildmodus. Derweil lassen Sie die Option aber bitte noch unangetastet. Zu Testzwecken sollte das Spiel zunächst immer im Fenstermodus gestartet werden.

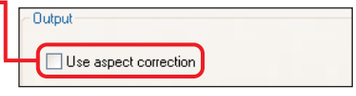
6 Darunter finden Sie die Einstellung Use double buffering in fullscreen mode. Aktivieren Sie diese Funktion, falls die Grafik im Vollbildmodus stark flimmert.



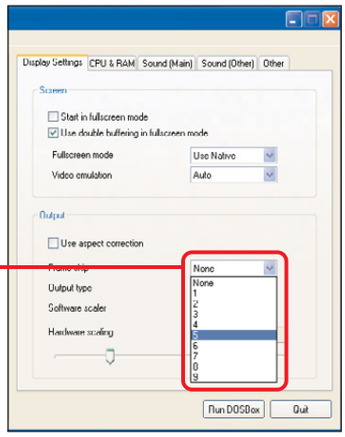
7 Neben Fullscreen mode können Sie eine **Bildauflösung** S.164 im Vollbildmodus festlegen. Wenn Sie die Originalauflösung des Spiels nutzen möchten, wählen Sie Use Native aus, ansonsten eine der angebotenen Auflösungen. Bei der Video emulation ist es empfehlenswert, Auto beizubehalten und die Einstellung dem jeweiligen Spiel zu überlassen.



8 Falls Sie eine andere Auflösung als die im Spiel vorgesehene verwenden, dann ist die nachfolgende Einstellung Use aspect correction von Bedeutung. Bei aktivierter Einstellung wird der sichtbare Bildausschnitt an die Bildauflösung angepasst, sprich: das Bild vollends ausgefüllt. Dies kann allerdings zu einer verzerrten Darstellung führen – daher nur eingeschränkt zu empfehlen.

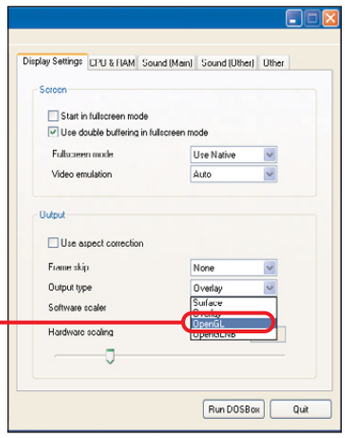


9 Neben Frame skip können Sie Dosbox befehlen, wie viele Einzelbilder, so genannte **Frames** S.164 pro Sekunde, ausgelassen werden sollen. Je höher der Wert, desto schneller die Spielgeschwindigkeit, da die Grafikkarte ausgelassene Bilder nicht mehr berechnen muss. Welchen Wert Sie dort eintragen können, hängt vom Spiel, der Leistung Ihrer Grafikkarte sowie der Gesamtleistung Ihres Computers ab. Generell gilt: Ein höherer Wert als 5 ist unpraktikabel, da der Spielablauf sonst zu ruckelnd wird. Lassen Sie an dieser Stelle erst einmal None ausgewählt, den richtigen Wert ermitteln Sie später im Abschnitt „Spielgeschwindigkeit anpassen“.



10 Besonders interessante Einstellungsmöglichkeiten verbergen sich neben Output type. Den schnellsten Bildaufbau erhalten Sie in der Regel mit Overlay, daher ist dies die empfohlene Einstellung. Falls Sie Probleme mit der Darstellung haben, wechseln Sie zu der langsameren, aber stabileren Bildausgabe Surface. Bei DOS-Spielen, die **Open-GL** S.164 unterstützen, steht außerdem OpenGL zur Verfügung.

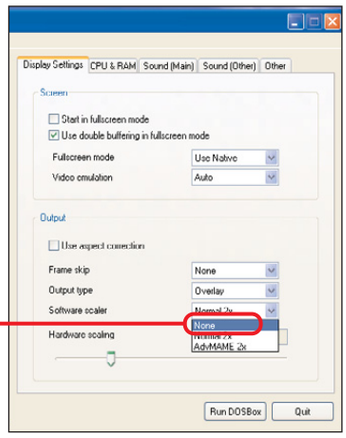
Dank **bilinearer Filterung** S.164 können Sie mit dieser Einstellung selbst Spiele grafisch aufpeppen, die kein Open-GL unterstützen. Allerdings sieht in diesen Fällen das Spiel dann eben nicht so aus „wie früher“, ist also nichts für Puristen. In der zweiten Open-GL-



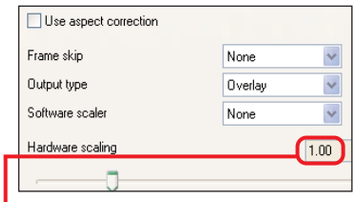
Dosbox konfigurieren | Fortsetzung

Variante OpenGLNB ist die bilineare Filterung abgeschaltet. Diese Option ist daher sinnlos.

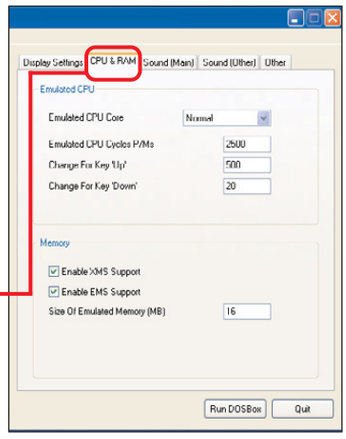
11 Neben Software scaler stellen Sie standardmäßig None ein, wenn Sie das Spiel im Vollbildmodus spielen. Die Option Normal 2x funktioniert aufgrund eines Programmfehlers in Boxer in der vorliegenden Version (noch) nicht. Lesen Sie in diesem Zusammenhang auch die Erklärungen im nachfolgenden Schritt zum Hardware scaling. In der Einstellung AdvMAME 2x können Sie der Grafik einen Schärfungs-Effekt verpassen.

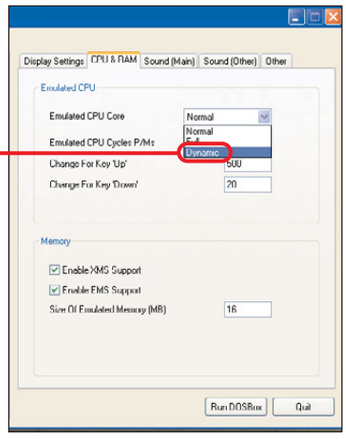


12 Beim Hardware scaling besteht die Möglichkeit, die Größe des Fensters beinahe stufenlos zu verändern. Die Größe bestimmt sich nach der ursprünglichen Auflösung des Spiels multipliziert mit dem Wert, den Sie per Regler einstellen. Der Anpassungsfaktor wird rechts in dem kleinen Kästchen angezeigt, standardmäßig ist der Wert 1.00 eingetragen. Beispiel: Wenn die Originalgröße 640 mal 400 **Bildpunkte** S.164 beträgt, erhalten Sie mit dem Anpassungsfaktor 2.00 eine Fenstergröße von 1280 mal 800 Bildpunkten.

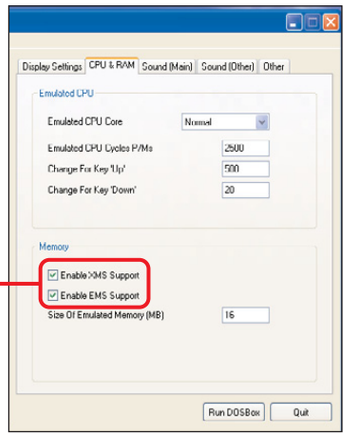


13 Wenn Sie hier alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, geht es weiter mit einem Klick auf den Kartei-Reiter CPU & RAM. In diesem Abschnitt können Sie dem Spiel richtig Beine machen und so die optimale Spielgeschwindigkeit ermitteln. Unter dem Eintrag Emulated CPU befindet sich die wichtige Option Emulated CPU Core. Die empfohlene Einstellung lautet hier Normal. Wesentlich bessere Ergebnisse lassen sich oftmals mit der Einstellung Dynamic erzielen. Dieser Modus befindet sich momentan allerdings noch im Entwicklungsstadium und ist recht instabil. Im Test stürzten viele Spiele ohne Fehlermeldung ab. Full ist von den Möglichkeiten her die langsamste Variante und sollte daher nicht benutzt werden.

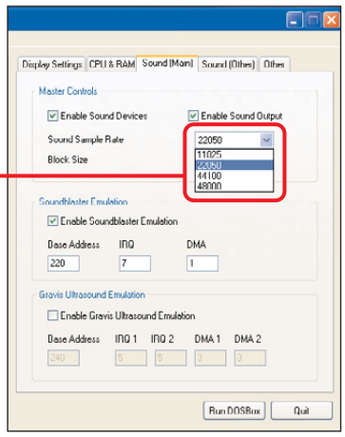




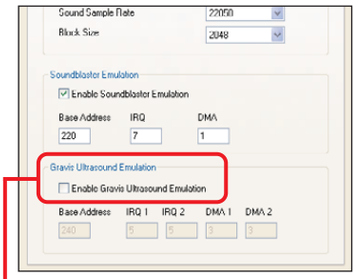
14 Die drei darauf folgenden Einstellungen lassen Sie an dieser Stelle noch unverändert. Mehr dazu im Abschnitt „Spielgeschwindigkeit anpassen". Unter Memory lassen Sie die Optionen Enable XMS Support und Enable EMS Support standardmäßig jeweils aktiviert. Mit diesen Einstellungen werden Sie im Normalfall keine Probleme haben. Nur falls sich ein Spiel beharrlich weigert zu starten, deaktivieren Sie die Option Enable EMS Support. Die Größe des virtuellen **Arbeitsspeichers** S.164 sollte mit 16 **Megabyte** S.164 für den Großteil der Spiele ausreichend sein. Wenn das Spiel abstürzt oder Sie eine Fehlermeldung wie etwa „not enough memory" oder „insufficient memory" erhalten, dann können Sie den Wert erhöhen. Dosbox kann insgesamt bis zu 64 Megabyte verwalten.



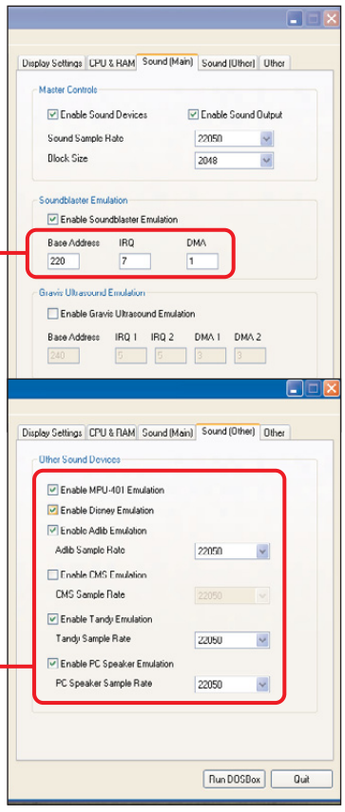
15 Wenden Sie sich jetzt den Soundeinstellungen zu. Klicken Sie dazu auf den Karteireiter Sound (Main). Unter Master Controls bleiben beide Optionen aktiviert. Die Klangqualität können Sie neben Sound Sample Rate einstellen. Je höher der Wert, desto besser der Klang. Bitte beachten Sie aber: Je höher Sie die Klangrate einstellen, desto mehr Rechenzeit wird beansprucht. Es gilt daher, ein optimales Mittel zwischen Qualität und Leistung zu finden, was sich letztlich erst herausstellt, wenn das Spiel läuft. An die Einstellung neben Block Size sollten Sie nur Hand anlegen, wenn Sie im Spiel Soundprobleme haben. Wählen Sie in diesem Fall einen niedrigeren Wert als eingestellt, wenn Sie den Eindruck haben, dass sich der Sound gewissermaßen überschlägt, und eine höhere Paketgröße, wenn der Sound mit dem Spielgeschehen nicht hinterherkommt.



16 Die nachfolgende Option Enable Soundblaster Emulation unter dem Eintrag Soundblaster sollte immer aktiviert sein, die Option Enable Gravis Ultrasound Emulation unter dem Eintrag Gravis Ultrasound Emulation dagegen nur in Einzelfällen. Grund: „Soundblaster"-Unterstützung gab es in DOS-Zeiten nahezu bei jedem Spiel, wohingegen „Gravis Ultrasound" vergleichsweise wenig Verbreitung fand.

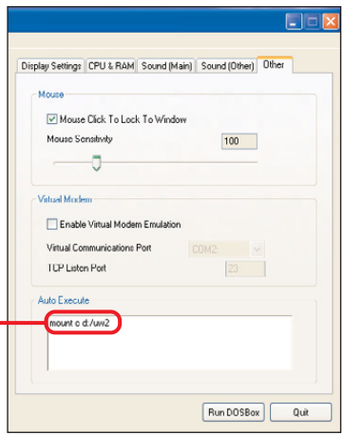


17 Besonders wichtig bei den Soundblaster-Einstellungen ist die richtige Konfiguration des Soundtreibers – zu DOS-Zeiten oftmals eine Herkulesaufgabe. Ist nur eine Einstellung falsch, kommt meist kein Pieps aus dem Lautsprecher oder das Spiel hängt sich auf. Absolute Standardeinstellungen, mit denen Sie einem Spiel fast immer die richtigen Töne entlocken, sind folgende Werte: Sollte das nicht klappen, tragen Sie alternativ bei IRQ den Wert 5 ein.



18 Beim Kartei-Reiter Sound (Other) können Sie alle Einstellungen unverändert lassen, so dass Sie sich anschließend dem letzten Kartei-Reiter, Other, widmen können.

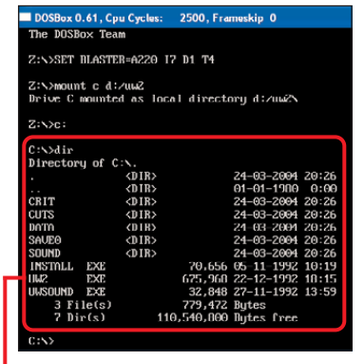
19 Hier ist vor allem das Feld unterhalb von Auto Execute von Bedeutung. An dieser Stelle können Sie einen Ablauf von Befehlen eintragen, die dann automatisch ausgeführt werden. Zunächst muss eine DOS-Umgebung eingerichtet werden, und zwar auf dem virtuellen Laufwerk C. Dies erreichen Sie mit dem Befehl mount c. Dann ergänzen Sie den Befehl um das Verzeichnis, in dem sich das Spiel auf der Festplatte befindet. Wenn also das Spiel, wie in diesem Beispiel Ultima Underworld 2, in dem Verzeichnis „uw2" auf Festplatte D gespeichert ist, geben Sie anschließend d:/uw2 ein. Anmerkung: Anstatt des sonst üblichen „\" wird in Dosbox „/" verwendet. Der komplette Befehl sieht in der Übersicht dann so aus:



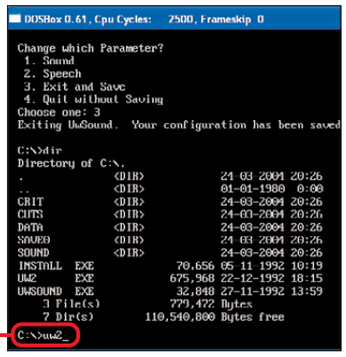
Dosbox konfigurieren | Fortsetzung

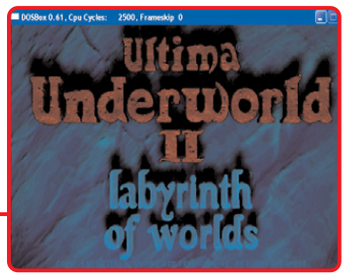
Drücken Sie anschließend R, und tippen Sie in der nächsten Zeile C: ein. Übrigens: Eine Übersicht der Befehle finden Sie in der „Readme"-Datei im Dosbox-Verzeichnis auf der Festplatte, darunter auch, wie Sie beispielsweise ein CD-ROM-Laufwerk einbinden.

20 Klicken Sie anschließend auf Run DOSBox. Dann wird die DOS-Umgebung von Dosbox aufgerufen. Tippen Sie hier **dir** ein, und drücken Sie R. Sie sehen dann das Verzeichnis des Spiels.



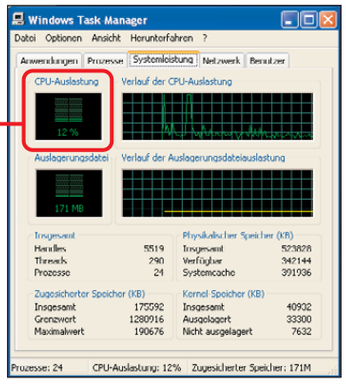
21 Meistens gibt es in dem Verzeichnis eine Anwendung mit dem Namen „setup.exe" oder – wie hier **UWSOUND**, mit der die Soundkarte eingerichtet wird. Starten Sie diese Anwendung, indem Sie **uwsound** eintippen und R drücken. Wählen Sie die gleichen Einstellungen, die Sie in Boxer in Schritt 17 vorgenommen haben, sprich: für **I/O Address** den Wert **220**, für **IRQ** den Wert **7** und für **DMA** den Wert **1**. Starten Sie danach das Spiel mit der entsprechenden Startanwendung, in der Regel erkennbar an einer Abkürzung des Spieltitels, gefolgt von der Erweiterung „exe" oder „bat". In diesem Fall heißt die richtige Startdatei **UW2 EXE**. Tippen Sie also **uw2** ein, und drücken Sie R. Das Spiel startet dann im Fenster-Modus.



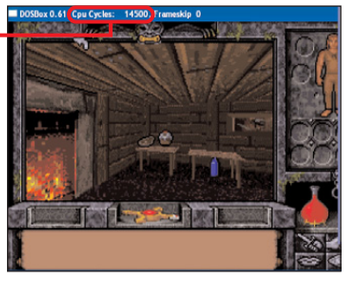


Spielgeschwindigkeit anpassen

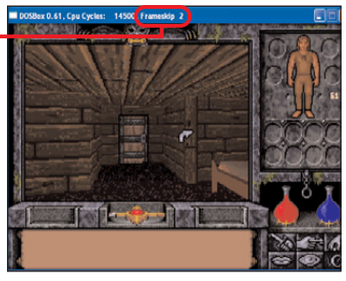
1 Die Spielgeschwindigkeit ist in den Standardeinstellungen normalerweise zu niedrig. Um die Spielgeschwindigkeit optimal festzulegen, drücken Sie jetzt einmal gleichzeitig S, A und Entf. Ein zusätzliches Fenster, der so genannte „Windows Task-Manager", wird geöffnet. Klicken Sie in diesem Fenster anschließend auf den Kartei-Reiter Systemleistung. Sie sehen dort die Auslastung des **Hauptprozessors** S.164.



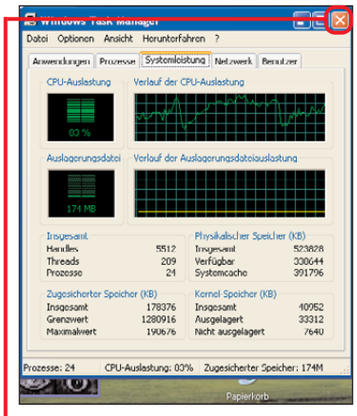
2 Wechseln Sie nun per Klick in das Fenster, in dem das Spiel läuft. Wenn Sie nun gleichzeitig S, U und F12 drücken, sehen Sie, dass sich der Wert neben **Cpu Cycles:** erhöht. Gleichzeitig steigt die Auslastung des Hauptprozessors. Erhöhen Sie nun schrittweise den Wert, bis das Spiel flüssig läuft und die Auslastung maximal zwischen 80 und 90 % liegt. Sie haben so noch etwas „Luft", bei einer Auslastung von 100 % treten Probleme auf. Per gleichzeitigem Druck auf S, U und F11 verringern Sie den Wert.



3 Sie sehen außerdem den Eintrag **Frameskip**. Wenn Sie also anschließend noch nicht mit dem Ergebnis zufrieden sind, dann können Sie weitere Feineinstellungen vornehmen, indem Sie beim Bildaufbau einige Bilder pro Sekunde weglassen. Drücken Sie dazu gleichzeitig S, U und F8, um Bilder wegzulassen (mit S, U und F7 fügen Sie Bilder wieder zu). Stellen Sie nach Möglichkeit keinen höheren Wert als 5 ein. Sie werden sehen, dass die Prozessorauslastung sofort rapide sinkt. Dann können Sie sich erneut, wie in Schritt 2 beschrieben, an die optimale Auslastung des Hauptprozessors „herantasten".

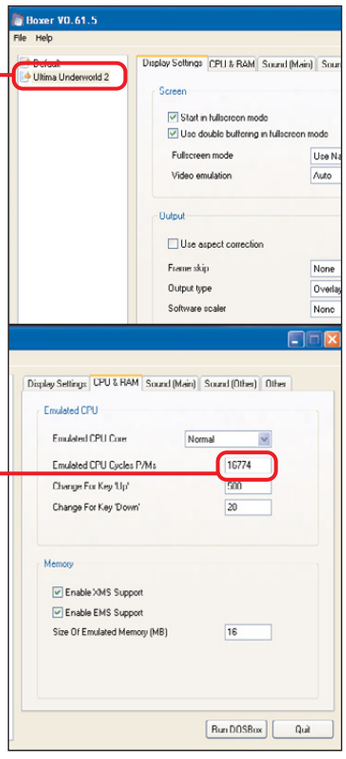


4 Sobald Sie das Spiel optimal eingerichtet haben, notieren Sie sich die eingestellten Werte für **Cpu Cycles:** (in diesem Beispiel **16774**) und **Frameskip** (in diesem Beispiel **2**). Drücken Sie dann gleichzeitig S, U und F9, um das Spiel zu beenden. Den Task-Manager können Sie ebenfalls per Klick auf ✕ schließen.



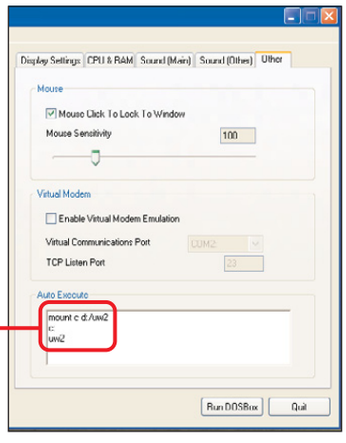
Abschluss des Spielprofils

1 Nun können Sie die noch fehlenden Angaben in Boxer ergänzen. Klicken Sie zunächst in der linken Spalte auf Ihr Spielprofil, hier Ultima Underworld 2. Klicken Sie auf den Kartei-Reiter Display Settings. Wenn Sie das Spiel fortan im Vollbildmodus starten möchten, dann setzen Sie einen Haken bei Start in fullscreen mode.



2 Falls Sie beim Anpassen der Spielgeschwindigkeit einige Einzelbilder pro Sekunde weggelassen haben, stellen Sie neben Frame skip den notierten Wert ein, im Beispiel waren es 2. Den zweiten notierten Wert für die Rechengeschwindigkeit tragen Sie unter dem Kartei-Reiter neben dem Eintrag Emulated CPU Cycles P/Ms ein, im Testbeispiel war es der Wert 16774.

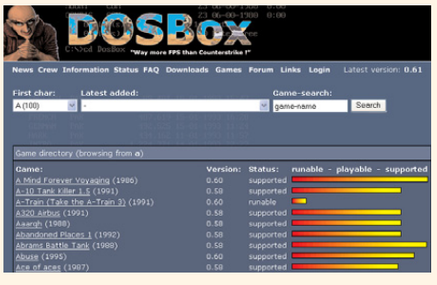
3 Klicken Sie dann noch auf den Kartei-Reiter Other. Unter Auto Execute ergänzen Sie noch die Angaben um den Befehl, der nötig ist, um das Spiel zu starten (siehe Schritt 21 im Abschnitt „Generelle Einstellungen"). In diesem Beispiel lautete die richtige Start-Datei **UW2**. Tippen Sie daher in der dritten Zeile uw2 ein, und drücken Sie R. Die Befehlsreihenfolge sieht dann so aus:



4 Alle Einstellungen sind nun im Profil Ultima Underworld 2 gespeichert. Erneute Einstellungen und lästige Tipparbeiten entfallen für dieses Spiel fortan. Per Klick auf Run DOSBox starten Sie automatisch das Spiel – fertig. Tipp zum Schluss: Mit A und R wechseln Sie zwischen Vollbild- und Fenstermodus.

Unterstützte Spiele

Auf der Internet-Seite dosbox.sourceforge.net finden Sie eine Übersicht nahezu aller DOS-Spiele. Die Länge des Balkens neben dem Spieletitel zeigt an, wie das Spiel voraussichtlich unter Windows XP laufen wird.



Pressespiegel



Ausgabe:
5/2004

Titelthema:
Cultures 2

Inhalt:
Painkiller, Counter-Strike – Condition Zero, Unreal Tournament 2004, Troja, Star Wars – Battlefront, Project Zero 2

Weitere Themen:
Ferngesteuerte Rennautos, Die große Handywelle, Kino-Komödie „50 erste Dates“

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
Wie erlösen Sie Untote von ihren Schmerzen im Action-Knaller Painkiller?

Inhalt:
Gordon Freeman räumt im Action-Spiel Half-Life 2 ordentlich auf

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Unreal Tournament 2004, Painkiller, Beyond Divinity sowie zu Half-Life 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
Port Royale 2 im Test

Inhalt:
Painkiller, Söldner – Secret Wars, Gangland, Hitman 3, DTM Race Driver 2, Half-Life 2

Weitere Themen:
Far Cry: Insider-Geheimnisse, Easter Eggs, Mulitplayer-Taktiken, Editor-Kurs, Karten und Tabellen für Port Royale 2

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
Kompromisslose Monsterjagden: Painkiller

Inhalt:
Vorschau auf Joint Operations, Armies of Exigo, DTM Race Driver, Port Royale 2

Weitere Themen:
Lineage 2, Hardware: Spiele-Notebooks, Levelbau-Tutorial für Far Cry, Echtzeit-Strategiespiel Panzers

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
BTX: Der neue Standard für den PC

Inhalt:
Praxisanleitung: Der Spiele-PC im Eigenbau, Software fast geschenkt. Im Test: Externe CD-Brenner, Blickpunkt: Google für Profis – Geheime Funktionen

Weitere Themen:
Pixelpracht 2014: Zukunft der Grafikkarten

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
Spielbar: Rise to Honour

Inhalt:
Boxspiel: Fight Night, Motocross-Referenz: MX Unleashed, Nonstop-Action: Transformers

Weitere Themen:
Teenage Mutant Ninja Turtles, Testfahrt: Richard Burns Rally, Sonic Heroes, Sam Fishers schöne Schwestern: CyGirls

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro

Aus Aktualitätsgründen können Titel-Darstellung und Inhaltsangaben voneinander abweichen.

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

Jahrelanges Spielen an PC oder Konsole zahlt sich aus - zumindest für Chirurgen. Das berichtete **DER SPIEGEL**:

„US-Mediziner fanden heraus, dass passionierte Gamer schneller arbeiten und bei Operationen weniger Fehler machen als ihre spielunkundigen Kollegen. Schnell die Lage erfassen, präzise zuschlagen und dann ab in Deckung – solche Fähigkeiten retten nicht nur das eigene virtuelle Leben im Computerspiel, sondern helfen auch Patienten auf dem OP-Tisch. Dies stellten amerikanische Forscher bei einer Studie an 33 angehenden Ärzten fest. Mediziner, die mindestens drei Stunden pro Woche an PC oder Konsole zockten, fabrizierten 37 Prozent weniger Fehler und arbeiteten 27 Prozent schneller als Kollegen, die dem Daddeln nichts abgewinnen können. Die Untersuchung des Beth Israel Medical Centre in New York bezieht sich auf videoendoskopische Eingriffe, auch Laproskopie oder Schlüssellochchirurgie genannt, bei denen über ein kleines Loch mittels Kamera ferngesteuert operiert wird. Der Arzt steuert die Geräte dabei ähnlich wie bei Videospielen über eine Art Joystick.“



Flinke Finger: Ärzte, die gerne spielen (hier eine Szene aus „DTM Race Driver 2“), sind besser und schneller als Spielmuffel im OP.

DER SPIEGEL entdeckte auch jagende Japaner:

„Technikverliebte Japaner stöbern durch die Straßen Tokios – immer auf der Jagd nach virtuellen Schätzen, die über die Stadt verteilt sind. Den Weg weist das Handy. Hinterher werden die Funde untereinander getauscht. Das Handy-Display zeigt einen vereinfachten GPS-Funktion. Kostenlos ist die Hightech-Schnitzeljagd nicht. 315 Yen – umgerechnet 2,50 Euro – kostet der Spaß monatlich. Hinzu kommen die Handykosten. Mogi gehört zu den so genannten Location based Games – eine Spielsparte, der mancher eine große Zukunft prophezeit. Die Sozialwissenschaftlerin Amy Jo Kim nannte Mogi sogar ‚das mobile Spiel der nächsten Generation‘. Grund sei die Tatsache, dass Mogi auf Sammeln und Handeln setze statt auf Kämpfen.“



Schnitzeljagd: Per Handyspiel suchen Japaner Tokio ab.



Foto: Carlos Anthonyo

Voller Körpereinsatz: Schauspielerin Mariella Ahrens („Ich bin ein Star – holt mich hier raus!“) wirbt für das Videospiel „Alias“.

Stadtplan und bunte Objekte. Sie spielen Mogi, ein Handyspiel. Jeder Mitspieler hat einen Namen und ein eigenes Bildchen, das im Stadtplan eingeblendet wird. Sobald ein Spieler sich bis auf etwa 400 Meter einer virtuellen Sonnenblume nähert, gilt sie als eingesammelt und ändert ihre Farbe. Jeder aufgelesene Schatz bringt Punkte. Hat man alle zehn verschiedenen Objekte einer Sammlung zusammen – etwa alle zehn Blumen, dann gibt's noch mal einen extra Bonus. Das Spiel erfordert spezielle Handys mit einer integrierten

BZ

Raus aus dem Dschungel, rein in die Werbung: für die Schauspielerin Mariella Ahrens macht sich der Auftritt in der Show „Ich bin ein Star – Holt mich hier raus“ bezahlt, meint die **BZ**:

„Schauspielerin Mariella Ahrens, 35: Kürzlich kämpfte sie sich noch durch den australischen Dschungel, jetzt wird sie Geheimagentin! Sie wirbt für das Videospiel ‚Alias‘ zum gleichnamigen Agenten-Thriller in Pro7. Dafür stand sie gerade bei Star-Fotograf Carlos Anthonyo, 36, in Hamburg vor der Linse (er fotografierte schon die Klitschkos und Verona Feldbusch). ‚Die Figur Alias fand ich von Anfang an klasse‘, sagt Mariella. ‚Sie ist sportlich und liebt Action – genau wie ich.‘ Mariella hält sich in ihrer Freizeit mit Kick-Boxen und Joggen fit – gemeinsam mit ihrem Personal-Trainer Christian Meyer, 42.“

RHEINISCHE POST

Die **RHEINISCHE POST** berichtet über den Spiele-Hotline-Test von **COMPUTER BILD SPIELE** (siehe auch Seite 159):

„Hilfe bei Computer-Spielen bieten die Hersteller nur selten. Ein Test ergab, dass ein Drittel der Firmen ihren Kunden bei inhaltlichen Problemen mit Computer-Spielen nicht helfen kann. Zu diesem Ergebnis kommt die Fachzeitschrift COMPUTER BILD SPIELE (Ausgabe 5/2004). Sie testete so genannte Hintlines, die Hilfe-Telefonnummern zu Spiele-Inhalten. Keine einzige der 39 getesteten Hotlines war ‚sehr gut‘. Der Service stehe oft in keinem Verhältnis zum Preis, kritisiert die Zeitschrift. Viele Hersteller betrieben ihre Hotlines unter der teuren 0190-Vorwahl. Bis zu 13 Euro waren den Angaben nach im Test pro Anruf fällig. Dabei kannten viele Hotline-Mitarbeiter ihre eigenen Spiele nicht oder gaben inhaltlich falsche Tipps. Kann eine Firma bei einem Problem nicht weiterhelfen, sollte der Kunde sein Geld zurückverlangen, rät das Magazin.“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTER BILD SPIELE getesteten Spiele mit ausgewählten Bewertungen anderer Fachzeitschriften

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTER BILD SPIELE	GAME STAR	PC GAMES*	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 1. QUARTAL 2004 (IVW-GEPRÜFT)	678 236	295 265	255 881	164 659	nicht gemeldet	75 743	56 022
PC							
Armed and Dangerous	2,57	68 % Spielspaß	77 %		75 % Spielspaß		
Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	3,33	17 % Spielspaß		Note 5-			
Battlefield Vietnam	2,97	91 % Spielspaß			91 % Spielspaß		
Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	2,73	80 % Spielspaß	81 %				
Blitzkrieg – Burning Horizon	2,30		82 %				
Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	3,37						
Colin McRae Rally 04	1,87	90 % Spielspaß		Note 1	86 % Spielspaß		
DTM Race Driver 2	1,85			Note 1-			
Etherlords 2	2,38		83 %		82 % Spielspaß		
Lords of the Realm 3	2,83	74 % Spielspaß	49 %		64 % Spielspaß		
Michael Schumacher World Tour Kart 2004	2,55		70 %				
Moorhuhn Kart 2 XXL	3,67						
Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	2,10	88 % Spielspaß	86 %	Note 2+	82 % Spielspaß		
Port Royale 2	1,98						
The Westerner	2,44	85 % Spielspaß	83 %	Note 1-			
Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	1,48	92 % Spielspaß	90 %	Note 1	88 % Spielspaß		
Unreal Tournament 2004	2,48	88 % Spielspaß	89 %		88 % Spielspaß		
Wok WM	4,31	8 % Spielspaß	10 %				
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	3,47						
PLAYSTATION2							
.hack – Infection Part 1	3,93			Note 2		76 % Spielspaß	80 %
Alias	2,41			Note 2			80 %
Fallout – Brotherhood of Steel	3,64						
Firefighter F.D. 18	3,34			Note 3+		68 % Spielspaß	71 %
Forbidden Siren	3,63			Note 2-		67 % Spielspaß	80 %
James Bond 007 – Alles oder Nichts	2,48			Note 1		84 % Spielspaß	85 %
Rise to Honour	3,40			Note 3+		71 % Spielspaß	71 %
R-Type Final	2,69			Note 1-		82 % Spielspaß	80 %
SOCOM 2 – US Navy Seals	2,20			Note 2+		86 % Spielspaß	77 %
Teenage Mutant Ninja Turtles	3,33			Note 3		56 % Spielspaß	
This is Football 2004	2,61			Note 2-		73 % Spielspaß	70 %
Transformers	2,24						
GAMECUBE							
Harvest Moon – A Wonderful Life	3,25			Note 2-			
Metal Gear Solid – The Twin Snakes	2,32						
Pokémon Colosseum	2,57						
XBOX							
DTM Race Driver 2	1,73			Note 1-			
Knights of the Temple	3,53			Note 2-			
Rallisport Challenge 2	1,18						
Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	1,71			Note 1-			
GAMEBOY ADVANCE							
Disney's Bärenbrüder	2,46						
Harvest Moon – Friends of Mineral Town	2,52			Note 1			
Max Payne Advance	2,49			Note 2+			
Metroid Zero Mission	2,32						
Shining Soul 2	3,00			Note 2+			
Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	3,12						

*In der Auflagenzahl sind 30 804 „Sonderverkäufe" enthalten, das sind Exemplare, die weder im Einzelverkauf (z. B. Kiosk) noch im Abo abgesetzt wurden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Neue Treiber und Patches

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier – und zusätzlich im Internet unter **www.computerbildspiele.de** – veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666.

Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile anschließend doppelt an. Sobald Sie die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie die Versionsnummer des Steuerungsprogramms, also zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5. Achtung: Beachten Sie beim Eintippen der Internet-Adressen unbedingt die Groß- und Kleinschreibung.

Spiele für PC

Afrika Korps • Version 1.18 vom 8. März 2004 (56 MB)
download.pointsoft.fr/afrikakorps-game/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

Battlefield 1942 • Version 1.6 vom 9. März 2004 (1,1 MB)
publish.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=936

Battlefield Vietnam
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Breed • Version vom 31. März 2004 (19 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/breed.php?g=download&l=d&s=breed&gr=Patch

Call of Duty • Version 1.3 vom 23. März 2004 (25 MB)
www.callofduty.com/patch/

Civilization 3 – Conquests • Version 1.22 vom 5. April 2004 (24 MB)
www.firaxis.com/downloads/patch/Civ3Conquestsv122FULL.exe

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

Cossacks – Special Offer
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Counter-Strike – Condition Zero (deutsche Version)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Crazy Machines
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Deus Ex – Invisible War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Gold • Version 1.10 vom 28. Oktober 2003 (9,4 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Sims Super Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Divine Divinity • 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

Empire Earth – Collection Bestseller • Version 2.0.0.0 (10 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/empire%20earth/patches/si_empireearth_update_de_1004_2000.exe

Findet Nemo
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Fußball Manager 2003 Classic • Version 1.20 vom 14. Juni 2003 (27 MB)
ftp.ea-europe.com/support/patches/FM2003/FM2003UpdateV120.exe

Fußball Manager 2004 • Version 1.12 vom 21. Januar 2004 (21 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Gothic 2 – Gold Edition • Version 1.30 (8 MB)
jowood.inode.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

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

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Medieval Battle Collection • Version 1.1 (8,8 MB)
download.activision.com/activision/totalwar/downloads/patches/MedievalTW_v1.1_US_Euro.exe

Morrowind – Game of the Year Edition
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 Best of Atari • Version 1.62 (5 MB)
nwn.bioware.com/support/patch_german.html

Rollercoaster Tycoon 2 Best of Atari • Version 2 vom 3. Oktober 2003 (1,3 MB)
ftp://ftp.download-center.com/pub/download/fr_infogrames_com/patches/fichiers/RCT2/RCT2_patch.zip

Sacred • Version 1.5 vom 25. März 2004 (1,3 MB)
www.ascaron.org/sacred/sacred_ger_1.5.exe

Singles – Flirt up Your Life! • Version 1.2 vom 3. März 2004 (1,3 MB)
ftp.kochmedia.com/pub/Singles/Singles_Patch_1_2.exe

Spellforce – The Order of Dawn • Version 1.11 vom 1. April 2004 (1,3 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

SpongeBob Square Pants – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

SpongeBob – Schlacht um Bikini Bottom
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

The Westerner
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow • Version 1.1 vom 1. April 2004 (11 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=163

TV Total präsentiert Wok WM • Version 1.2 vom (1,6 MB)
www.bhv.de/downloads/viva_wokwm_update12.zip

Unreal Tournament 2003 (deutsche Version) • Version 2225 vom 23. April 2003 (12 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/unrealtourn2/ut2003-winpatch2225.exe.html

Unreal Tournament 2004 • Version vom April 2004 (1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_tournament_2004/downloads/ut2004.zip

Unreal Tournament 2004 Special Edition • Version vom April 2004 (1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_tournament_2004_special_edition/downloads/ut2004.zip

X2 – Die Bedrohung • Version 1.30 vom 10. März 2004 (12 MB)
www.egosoft.com/x2/download/Patch1.3DE.exe

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Collectors Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Standard Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

GfK media control INTERNATIONAL 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 7.99 vom 30. März 2004 (11 MB)
Win 2000/XP ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/ATI/ati799_wxp2k.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 4.4 vom 7. April 2004 (27 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-8-00-040322a-014266c.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 56.64 vom 16. März 2004 (14 MB)
Win 95/98/Me ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5664/win9x_5664.exe

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • Version 56.72 vom 5. April 2004 (15 MB)
Win 2000/XP ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v5672/win2kxp_5672.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 56.64 vom 15. März 2004 (14 MB)
Win 95/98/Me download.nvidia.com/Windows/56.64/56.64_win9x_international.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 56.72 vom 1. April 2004 (17 MB)
Win 2000/XP download.nvidia.com/Windows/56.72/56.72_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 • Version vom 8. Dezember 2003 (18 MB)
Win 95/98/Me ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031208/W9X_ALL_31208.exe

Leadtek Winfast Nvidia-Serie • Version vom 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 Beta DX9 vom 16. März 2004 (9,4 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_106_beta_dx9.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 vom 29. März 2004 (6,5 MB)
Win 98/Me/2000/XP de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7641

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 • Version vom 12. Dezember 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,9 MB)
Win 98 ftp.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

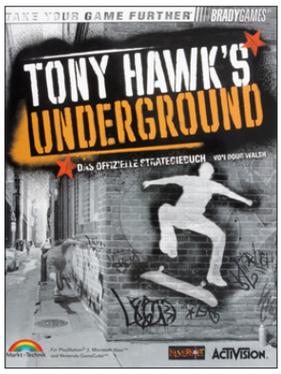
Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Tony Hawk's Underground



Damit Sie beim Skaten kein Brett vorm Kopf haben, können Sie dieses Buch zu Rate ziehen.

Lösungsbuch | „Das offizielle Strategiebuch" zur Skate-Artistik mit Tony Hawk nimmt Ihnen die Tastenakrobatik für die tollsten Sprung-Kombinationen natürlich nicht ab. Aber wie Sie auf dem Board möglichst verwegene „Kombos" hinlegen, die Grundlagen für Ihr Punktekonto – das steht nachvollziehbar drin.

In der Komplettlösung finden Sie nicht nur genaue Pläne und Beschreibungen der Skate-Arenen. Auch geheime Orte und Gegenstände bleiben Ihnen nach der Lektüre nicht länger verborgen. Und mithilfe des ausführlichen Trick-Teils können Sie sogar Ihre ganz persönlichen Kunststücke zusammenstellen.

Klar ist: Meister fallen nicht vom Himmel. Aber mit diesem Buch und ein wenig Übung sollten Ihnen „Double Kickflip Varial Indy", „Russian Boneless" oder „The 900" gelingen. Na denn, Hals- und Beinbruch!

Tony Hawk's Underground, Markt und Technik, 160 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8272-6713-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Empires – Die Neuzeit

Lösungsbuch | Wie man ein „Empire", also ein Imperium, errichtet, lässt sich nachschlagen: in diesem Buch aus dem Hause Markt und Technik. Nach einer kurzen Einleitung, die Strategien allgemein erläutert, dazu alle Zivilisationen und Einheiten im Spiel tabellarisch vorstellt, werden die Kampagnen „Richard Löwenherz", „Admiral Yi" und „General Patton" detailliert beschrieben. Dazu gibt's Tipps für den Mehr-Spieler-Modus, etwa: „Das Horten von Ressourcen macht wenig Sinn."

Nicht so schön ist die arg zweckmäßige Gestaltung in schwarzweiß. Sie erhalten das Buch unter der ISBN-Nummer 3-8272-6711-0 für 14,95 Euro.

Geht so

Das inoffizielle Myst Kompendium

Lösungsbuch | Sie benötigen ein „korman" (D'ni für „Beschreibungsbuch")? Dann können Sie sich beim Verlag Markt und Technik „cev" (D'ni für „bedanken"). Außer dem D'ni-Wörterbuch, das die Sprache eines Volkes aus dem Spiel vermittelt, finden Sie Lösungswege, Schritt-für-Schritt-Anleitungen, ein Myst-Lexikon sowie Tipps und Tricks zu „Myst", „Riven", „Myst 3 – Exile" und „URU – Ages Beyond Myst" . Wenn Sie im Zeitalter „Gahreesen" sind, schauen Sie in die Kisten unter der Treppe (Tipp Seite 209). Leider gibt's keine Bilder aus dem Spiel, die schwarzweiße Gestaltung ist langweilig. Das Buch (290 Seiten) kostet 14,95 Euro (ISBN-Nummer 3-8272-9121-9).

Geht so

Final Fantasy Tactics Advance

Fortgeschrittene Taktiken gewünscht? Hier werden Sie geholfen

Lösungsbuch | „Verborgene Waffen lassen sich nur stehlen, wenn ihr Besitzer sie ausrüstet. Dein Dieb sollte daher der Zielperson immer weiter Waffen entwenden, bis sie die gesuchte ausrüstet. Beleg die Einheit vorher keinesfalls mit Schlag oder Stopp!" Das ist ein überaus konkreter Tipp von Seite 232. Und das Future-Press-Lösungsbuch ist voll davon. Der Verlag hat sich viel Mühe gegeben, um der Gameboy-Advance-Version des Playstation-Klassikers ein ansehnliches und informatives Werk zur Seite zu stellen. 274 vollfarbige Hochglanzseiten führen den Spieler mit einem kompletten Lösungsweg ans Ziel. Spiel-Elemente und Regeln werden erklärt, Jobs und Fertigkeiten analysiert, die besten Tricks präsentiert.

Daten und Fakten werden in übersichtlicher Listenform (Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Zubehör) präsentiert, und auch geheime Objekte werden dem Spieler offenbart. Hier bleibt wirklich keine Frage unbeantwortet. Auch nicht die Frage nach einer hübschen Aufmachung: Die übersichtliche Gestaltung mit zahlreichen bunten Bildern ist einfach schön. Fazit: Die Taktik ist aufgegangen.



Bunt, übersichtlich, kompetent – so soll ein Lösungsbuch sein.

Final Fantasy Tactics Advance, Future Press/Square, 274 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-937336-09-5

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Sims – Hokus Pokus – 8 in 1

Lösungsbuch | Das letzte Buch zur Sims-Saga, „7 in 1", ist mittlerweile um ein Kapitel ergänzt worden. Auf den 26 neuen Seiten sollen Sie alles Wissenswerte für Nachwuchs-Zauberer finden – doch das ist auch für ein Add-On (Ergänzungsspiel) zu wenig Umfang.

Hier gibt's zwar nützliche Grundinformationen und auch kleine Tipps. Mit dem Inhalt vollwertiger Lösungsbücher kann sich das Gebotene aber bei weitem nicht messen. Sie bekommen das Buch zu allen acht Sims-Folgen für 14,95 Euro unter der ISBN-Nummer 0-7615-4484-4.

Geht so

Final Fantasy X-2

Lösungsbuch | Sie wollen in die Fußstapfen des Blitzball-Spielers Tidus treten und in der Welt Spira bestehen? Dann lesen Sie vorher dieses Buch, und es kann Ihnen nichts mehr passieren.



Dieses sehr schick gestaltete Future-Press-Buch macht Ihnen kein X für ein U vor.

Auf 238 Seiten, komplett in Farbe und aus hochwertigem Papier, finden Sie die Erfolgsrezepte. Wie jenes für Gefecht Nummer drei auf Seite 106: „Setzen Sie eine Heldin als Weißmagier ein, sorgen Sie mit Protes für Schutz, und halten Sie den üblichen Vita-Heilszauber bereit." Im Folgenden werden der Gegner und sein sich stets wiederholendes Angriffsmuster aus acht Attacken genau beschrieben. Lösungswege mit allen Geheimnissen, Neben- und Mini-Spielen, optimale Strategien und Einzelheiten über alle im Spiel vorkommenden Gegenstände und Figuren sind ebenfalls vertreten. Außerdem macht eine ausführliche Erläuterung des Spielsystems auch Anfängern den Einstieg leicht.

Auf genau so hohem Niveau bewegt sich die optische Gestaltung des Buches, das mit farbigen Abbildungen nur so klotzt und auf einer ausklappbaren Kurzübersicht die wesentlichen Punkte zusammenfasst. Damit werden Sie als Tidus ein Star.

Final Fantasy X-2, Piggyback/Square, 238 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 1-903511-54-2

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-VERKAUFSHITLISTE

1	Das inoffizielle Myst-Kompendium		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9121-6	14,99 Euro
2	Gothic 2		Geht so
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
3	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
4	Die Sims – Hokus Pokus – 8 in 1		Geht so
	Prima/ Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,99 Euro
5	Anno 1503		Empfehlenswert
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
6	Tomb Raider – The Angel of Darkness		Geht so
	Markt und Technik/ X-Games	3-8272-9114-3	9,95 Euro
7	Sim City 4		Empfehlenswert
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
8	Diablo 2		Empfehlenswert
	Markt und Technik	3-8272-5035-1	12,95 Euro
9	Microsoft Flight Simulator 2004		Empfehlenswert
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 Euro
10	Deus Ex – Invisible War		–
	Eidos	3-9339-1726-3	14,99 Euro

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



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 die folgende Adresse:

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.

Ampel auf Rot? Kein Problem

Ich habe COMPUTER BILD SPIELE abonniert. Als ich die Ausgabe 5/2004 bekam, freute ich mich schon sehr auf das Spiel auf CD-ROM. Ich habe die Systemdiagnose für „Emergency 2“ gemacht, und das Programm stellte fest, dass mein Betriebssystem nicht kompatibel sei. Ich habe es auf gut Glück doch installiert, und – wer sagt's denn – es funktionierte einwandfrei mit meinem Windows ME. Dennoch hat das Diagnoseprogramm ausdrücklich festgestellt, das Spiel sei mit meinem PC nicht kompatibel. Wie kann so etwas passieren?

Konstantin Ries, Bühl



Die Feuerwehr fährt auch bei roter Ampel – „Emergency 2“ läuft.

*Da der Hersteller nicht garantieren kann, dass Emergency 2 unter dem Betriebssystem Windows ME funktioniert, schaltet die Ampel vorsichtshalber auf Rot. Trotzdem können Sie Emergency 2 – wie im Heft beschrieben – installieren und starten. Wer aktuelle Treiber für seine Computerbauteile und die neueste **Direct-X** S.164 -Version verwendet, dürfte keine Probleme haben. Die Redaktion*

Das Runde ins Eckige

Ich habe eine Frage: Gibt es eigentlich „FIFA Football 2002“ auch für den Gamecube?

Alex Hüser, per E-Mail

FIFA Football 2002 gibt es nur für PC, Playstation und Playstation 2. Das aktuelle „FIFA Football 2004“ ist dagegen außerdem für Xbox, Gamecube und Gameboy Advance zu haben. Die Redaktion



Arsenal London spielt 2004 auf dem Gamecube.

Wann spukt Ghost?

Ich habe gelesen, dass „Ghost“ von Blizzard Entertainment herauskommen soll. Anfangs hieß es sogar, es solle noch 2003 auf den Markt kommen. Ich habe es aber noch nirgends gefunden.

Anton Rösch, Berlin

Das taktische Action-Spiel für Konsolen wurde 2003 vorgestellt, ist aber noch nicht auf dem Markt. Wenn alles planmäßig läuft, können Sie „Starcraft – Ghost“ im Herbst 2004 kaufen. Die Redaktion



Am Erscheinen des Blizzard-Spiels scheiden sich Geister.

Spiele-Hotlines: Betrug oder echte Hilfe?

Für großes Echo sorgte der fünfseitige Hotline-Test in COMPUTER BILD SPIELE 5/2004. Das Fernsehen sowie zahlreiche Zeitungen und Zeitschriften berichteten über den Beitrag. Aber auch unsere Leser äußerten sich. Hier eine kleine Auswahl an Zuschriften:

„Ich habe mich schon häufiger über den Service der Spielefirmen geärgert. Schön, dass die Redaktion das Verhalten dieser Unternehmen jetzt mal auf Herz und Nieren geprüft hat. Und noch besser sind die Vorschläge zum Geld sparen. Ich werde jedenfalls nur noch die Firmen mit guten und befriedigenden Ergebnissen anrufen.“

Heiko Böhm, per E-Mail

„Dass so genannte Hotline-Mitarbeiter nicht einmal wissen, dass ein Spiel ihres eigenen Bereichs bereits auf dem Markt ist, kann ja wohl nicht sein. Das ist keine Hotline, das grenzt ja schon an Betrug.“

Karl Müller, München

„Ich finde den Test ganz schön hart. Die Fragen gerade bei PC-Spielen sind so vielfältig, da können die gar nicht alles wissen.“

Jenny Röhrs, Dortmund

„Dass die Hotline-Mitarbeiter nicht alles wissen, finde ich gar nicht so schlimm. Aber dass sie die Anrufer dann auch noch abzocken, das ist echt gemein.“

Gerd Schäfer, Königslutter

„Interessant, mal zu lesen, wie die Arbeit von diesen Hilfe-Firmen so funktioniert.“

Lutz Harig, Braunschweig



SAT 1 berichtete über den Hotline-Test und interviewte dafür COMPUTER BILD SPIELE-Chefredakteur Frank Suholt (39).

ÄRGER DES MONATS

Keine Mail, kein Rückruf, keine Hilfe

Daniel Bergmann aus Maintal ist sauer auf die Firma Ascaron. Er brauche Hilfe, schreibt er, bekomme aber keine:

„Ich habe mir vor knapp einem Monat das Spiel ‚Sacred‘ von Ascaron gekauft Am nächsten Tag fing ich auch sofort an, im Internet zu spielen. Wieder einen Tag später funktionierte der Login nicht mehr. Ich schickte sofort eine E-Mail an Ascaron (bis heute keine Antwort).

Nach einer Woche rief ich bei der Hotline an. Der Mitarbeiter am Telefon sagte, er gehe sich mal eben schlau machen, wollte dann meine Telefonnummer haben, um mich zurückzurufen (hat er bis heute nicht getan). Seit mehr als drei Wochen warte ich auf den Rückruf, mehr als vier Wochen auf eine E-Mail. Aber es kam nichts. Ich finde es eine Schande, wie sich Ascaron um seine Kunden kümmert.“



„Sacred“ verkauft sich besser, als Probleme gelöst werden.

COMPUTER BILD SPIELE fragte bei Ascaron nach. Marketing-Direktor Christian Franke antwortete: „Ich möchte hier sicher nichts entschuldigen oder beschönigen, aber leider konnte sich keiner der Kollegen an den Fall erinnern.“ Das könne bei rund 100 000 verkauften Exemplaren ‚Sacred‘ leider schon mal vorkommen. Doch Christian Franke versprach sofortige Hilfe.

Die Rückfrage der Redaktion bei Leser Daniel Burgmann ergab Erfreuliches: „Ja, Ascaron hat sich schon kurze Zeit später, nachdem ich der Firma die E-Mail nochmals geschickt hatte, gemeldet und das ‚Sacred‘-Problem telefonisch mit mir geklärt. Vielen Dank für Ihre Hilfe.“

Fiebrig vor Freude

Großes Lob an euch: „Emergency 2“ (auf CD-ROM in Heft 5/2004, Anm. der Red.) ist richtig gut, und seit dem Vorbericht zu „Driver 3“ (Heft 5/2004, Seite 6, Anm. d. Red.) fiebere ich diesem Spiel schon entgegen.

Fridolin Schäfer, Mühlheim/Ruhr

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	GAM	Eschwege	05651-336904
2	URU – Ages Beyond Myst	Ubisoft	2,23	49,80 €	1/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
3	The Westerner	Crimson Cow	2,44	37,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	33,49 €	6/2004	Alpha Computer	Viersen	02162-3567571
5	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	16,70 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,48	48,99 €	5/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Dungeon Siege – Legends of Aranna	Microsoft	1,50	24,30 €	2/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	48,57 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
4	Contract Jack	Vivendi	1,78	28,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
5	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,84	26,42 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	39,95 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	XIII	Ubisoft	2,08	29,00 €	1/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	19,98 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	43,80 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
10	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	43,80 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	36,99 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
12	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	44,99 €	5/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
13	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
14	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	14,90 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
14	Armed and Dangerous	Activision	2,57	37,90 €	5/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
16	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	39,60 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	27,80 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
18	Breed	CDV	2,77	33,40 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

AUFBAUSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Port Royale 2	Take 2	1,98	45,79 €	6/2004	Alpha Computer	Viersen	02162-3567571

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	43,90 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	14,80 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Move 2 Play	Koch Media	2,47	25,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	Bigben	3,37	12,90 €	5/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

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	31,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Konami	3,47	25,90 €	5/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	42,99 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Vegas Tycoon	Empire	2,17	40,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

QUIZSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	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	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	49,90 €[1]	6/2004	Codemasters	München	01908-7326861
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	43,99 €	6/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
3	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	43,40 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Crazy Taxi 3	Empire	2,48	24,99 €	4/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
5	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	19,99 €[1]	6/2004	Bigben	Bergheim/Erft	02271-498590
6	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	19,95 €[1]	6/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
7	Moorhuhn Kart 2 XXL	Phenomedia	3,67	13,99 €	6/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
8	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ	3,70	24,99 €	2/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

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	43,99 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	41,99 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Sacred	Take 2	1,92	49,90 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	26,42 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	13,93 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
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	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	26,50 €	4/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
2	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	2,49	26,51 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
3	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	18,95 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	3,43	28,00 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	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	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	27,99 €	2/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
2	Wok WM	BHV	4,31	19,90 €	5/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Castle Strike	Data Becker	1,92	39,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Civilization 3 – Conquests	Atari	2,01	13,99 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	8,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
4	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	29,99 €[1]	6/2004	CDV	Karlsruhe	0721-972240
5	Chicago 1930	MC2	2,32	39,95 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
6	Etherlords 2	Koch Media	2,38	39,57 €	5/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
7	Silent Storm	Jowood	2,41	39,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Augustus	Atari	2,65	36,40 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
9	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	34,90 €	4/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
10	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	Vivendi	2,72	47,39 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	Lords of the Realm 3	Vivendi	2,83	29,95 €[1]	6/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
12	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	49,99 €[1]	6/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
13	Against Rome	Bigben	3,10	42,80 €	1/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

ONLINESPIEL 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 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	41,10 €	4/2004	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	25,90 €	1/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
2	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,43	51,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	49,07 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
4	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Ghosthunter	Sony	1,69	50,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	53,53 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	35,83 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,24 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	46,70 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	SOCOM 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	59,90 €[1]	6/2004	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
11	Transformers	Atari	2,24	46,99 €	6/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
12	Castlevania	Konami	2,25	50,90 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
13	Alias	Acclaim	2,41	49,90 €	5/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
14	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	49,07 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Maximo vs. Army of Zin	CEG	2,49	48,80 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
16	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	37,80 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	28,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
18	R-Type Final	Bigben	2,69	39,99 €	6/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
19	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	52,99 €	6/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
20	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	52,99 €	6/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
21	Rise to Honour	Sony	3,40	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
22	Forbidden Siren	Sony	3,63	52,80 €	5/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	27,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	This is Football 2004	Sony	2,61	55,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	34,20 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
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

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Final Fantasy X-2	Electronic Arts	1,97	52,90 €	3/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	54,49 €	6/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	43,80 €	5/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	49,07 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	53,90 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	29,45 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	SSX 3	Electronic Arts	2,41	49,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	34,86 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

SPIELE FÜR XBOX

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knights of the Temple	TDK	3,53	59,90 €[1]	6/2004	TDK	Ratingen	01805-83542637

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	51,80 €	5/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	1,80	45,40 €	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
3	Der Hobbit	Vivendi	1,93	38,83 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
4	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	50,30 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	Counterstrike	Microsoft	2,11	38,99 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
5	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	51,10 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	39,79 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
8	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	29,99 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Sonic Heroes	Atari	2,73	52,20 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Rogue Ops	CEG	2,85	51,40 €	4/2004	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
RENNSPIELE								
1	Rallisport Challenge 2	Microsoft	1,18	59,90 €[1]	6/2004	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Project Gotham Racing 2	Microsoft	1,23	46,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,73	41,73 €	5/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
4	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	46,80 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Sega GT Online	Atari	3,08	44,10 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIEL								
1	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	53,99 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
SPORTSPIEL								
1	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	24,08 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
STRATEGIE								
1	Goblin Commander	Bigben	2,98	38,69 €	4/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER								
1	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	54,00 €	6/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
ACTION								
1	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	48,48 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Der Hobbit	Vivendi	1,93	49,78 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
3	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	28,99 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	52,15 €	5/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	45,10 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
FUßBALLSPIEL								
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	1,74	49,07 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	48,48 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Findet Nemo	THQ	2,25	33,86 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIEL								
1	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	53,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
SIMULATIONEN								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	49,07 €	3/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft	3,25	49,95 €[1]	6/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
SPORTSPIEL								
1	1080° Avalanche	Nintendo	1,96	49,90 €	1/2004	GAM	Eschwege	05651-336904

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
ABENTEUER								
1	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	35,22 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ACTION								
1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,95	40,83 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Max Payne Advance	Take 2	2,49	35,00 €	6/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Banjo-Kazooie – Gruntys Rache	THQ	1,82	29,95 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo	1,88	38,10 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	49,95 €[1]	6/2004	THQ	Krefeld	01805-605511
4	Findet Nemo	THQ	2,87	38,10 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
KARTENSPIELE								
1	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	Konami	2,31	36,40 €	3/2004	GAM	Eschwege	05651-336904
2	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	39,90 €	5/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
ROLLENSPIELE								
1	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	1,96	37,40 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Sword of Mana	Nintendo	2,95	37,99 €	4/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	Shining Soul 2	THQ	3,00	34,99 €	6/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
4	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	44,95 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SIMULATIONEN								
1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	39,95 €[1]	6/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
2	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	40,83 €	3/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Sim City 2000	THQ	2,84	37,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
STRATEGIE								
1	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami	2,41	39,90 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Bestenliste Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	27,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	30,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	199,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	239,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	199,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	209,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	199,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

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 Technology	2,18	214,00 €	2/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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 PCI	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

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	19,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	37,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Wheel Mouse Optical Black	Microsoft	1,83	24,99 €[1]	10/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	MX 300	Logitech	1,83	29,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	9,87 €	10/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	9,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	56,99 €	3/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	39,00 €	3/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
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	29,00 €	5/2002	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	47,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	34,60 €	5/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	89,00 €	6/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM Computersysteme	2,25	64,90 €	6/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	69,00 €	6/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
4	DC-205 ADSL Modem	Sitecom	3,41	59,99 €[1]	6/2004	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM Computersysteme	1,87	66,90 €	6/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	49,95 €	6/2003	Conrad.com	Hirschau	09622-302332

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	67,99 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
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	33,90 €	8/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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

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	41,90 €	11/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	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	29,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	24,99 €[1]	12/2003	Logitech	Germering	069-92032166
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

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

STROM-NETZWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink Starterkit Ethernet / Ethernet	Devolo	2,91	129,90 €[1]	6/2004	Devolo	Aachen	0241-1827979
2	Packard Bell Net 2 Plug Starter Pack	NEC	3,03	149,00 €[1]	6/2004	NEC	Ismaning	01805-242521

TASTATUR/MAUS-SETS (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	79,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	89,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	64,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	305 KS Wireless Optical Deskset	Trust	2,09	28,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	Wireless Optical Desktop	Microsoft	2,14	39,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port") angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsunterschied zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine 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.

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.

Bilineare Filterung
Billineare Filterung ist ein spezielles Verfahren, das Grafikkarten benutzen, um die Farbe eines Bildpunktes aus den Werten seiner Nachbarpunkte zu berechnen.

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**.

Bluetooth
Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte, wie Tastaturen und Mäuse, aber auch Handys kabellos zu verbinden. Gegenwärtige Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragung auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Bumpmaps
Um plastische Unebenheiten auf Objekten, wie beispielsweise Kratzer auf einer Metalloberfläche, mit möglichst wenig Aufwand zu berechnen und darzustellen, bedienen sich Grafikkarten der so genannten Bumpmapping-Technik. Dabei wird der Kratzer (um bei diesem Beispiel zu bleiben) nicht durch Neuberechnung der Metalloberfläche erzeugt (das wäre extrem aufwendig). Vielmehr wird ausgenutzt, dass man dem menschlichen Auge räumliche Tiefe durch eine geschickte Wahl von Lichteffekten und Reflexionen vorgaukeln kann. Der „Kratzer" wird also mittels geschickter Beleuchtung der Metalloberfläche erstellt und dann berechnet. Damit das auch funktioniert, wenn man die Platte aus einem anderen Winkel betrachtet, wird etwas Ähnliches wie eine **Textur** benötigt, die aber noch weitere Zusatzinformationen enthält, in diesem Fall die Tiefen- und Reflexionsinformationen des Kratzers. Solche texturähnlichen Datensätze werden Bumpmaps genannt.

Byte
Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM" steht für „Read Only Memory". Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable"), auch „Rohling" oder Leer-CD genannt, kann nur ein Mal beschrieben werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach Abschluss des Beschreibens nicht mehr möglich. 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.

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.

DDR/DDR 2
DDR bedeutet „doppelte Datenrate" und bezeichnet besonders schnelle **Arbeitsspeicher**. Dabei erfolgt nicht, wie früher üblich, pro Taktsignal nur eine Datenübertragung, sondern gleich zwei. DDR 2 transportiert Datenmengen noch deutlich schneller. Der neue Grafikspeicher-Typ GDDR 3 („Graphics Double Date Rate 3"), soll mit bis zu 800 Megahertz arbeiten (statt bisher 400).

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" kommen die Töne aus fünf im Raum verteilten Lautsprechern und einer Bassbox.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber

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.



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.

DVI

Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen digitalen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“.

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“ (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse im PC. Die meisten Rechner haben zwei, einige auch vier EIDE-Anschlüsse (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.

EMS-Speicher

„Abkürzung für „Expanded Memory Specification“, übersetzt etwa: „Expansionsspeicher“. Ge,meint ist die Benutzung des Speicherbereichs oberhalb der 640-**Kilobyte**-Grenze unter DOS. Der zusätzliche Speicher wird in 64 Kilobyte-Blöcken zur Verfügung gestellt.

Farbtiefe

Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

Firewall

Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten.

Frame

Die Abspielgeschwindigkeit von bewegten Bildern wird in Frames (=Bildern) pro Sekunde (FPS) angegeben. Je mehr „Fps“ Computerspiele haben, desto flüssiger läuft das Spiel. Die Angabe gilt auch als Maß für die Leistungsfähigkeit eines Computers beim Spielen. Es gelten folgende Fernseh-Standards: Das NTSC-System, der Standard für TV-Übertragungen in USA und Japan: 30 Frames pro Sekunde. Für das europäische PAL-System: 25 Frames pro Sekunde.

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.

FSAA

Full-Screen-**Anti Aliasing**.

Funknetzwerkadapter

Siehe **Netzwerk**.

Gigabyte

1024 **Megabyte**.

Gigahertz

Ein Gigahertz entspricht 1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen rechenaufwendigen Arbeiten.

Grafikspeicher

Da der Weg zwischen 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 Anschlüsse und Steckplätze für die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa **DVD-ROM**-Laufwerk, **Prozessor**, **Arbeitsspeicher**, Karten und andere Komponenten.

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)

Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

IP-Adresse

Für die Datenübertragung im Internet und in **Netzwerken** wird das Internet-Protokoll, kurz IP, benutzt. Jeder Computer erhält eine eigene IP-Adresse, unter der er erreichbar ist. Bei dem zurzeit gebräuchlichen Verfahren („ip4“) setzt sich diese Adresse aus vier Zahlen zusammen, die durch Punkte getrennt sind, etwa: 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.

JPG

Dateiformat für Bilder, auch JPEG genannt. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft“, so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

Kilobit

1024 **Bit**.

Kilobyte

1024 **Byte**.

Kilohertz

1000 **Hertz**.

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“ – steht für ein lokales, also innerhalb eines Gebäudes errichtetes Computer-**Netzwerk**.

Link-Kabel

Mithilfe eines Link-Kabels werden zwei Videospielgeräte, etwa zwei Playstations oder zwei Gameboys, verbunden. So sind Datenaustausch und gemeinsames Spielen möglich, wie in einem **Netzwerk**.

MB

Abkürzung für **Megabyte**.

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.

MPEG

Spezielles Datenformat für Musik,- Film- und andere Audiodaten. Als MPEG gespeicherte Daten sind **komprimiert**, also geschrumpft, so dass sie nur wenig Platz benötigen.

MS-DOS

MS-DOS war vor der Einführung von Windows das am weitesten verbreitete **Betriebssystem**. Manko: Es funktionierte nur mit Befehlen, die mühsam eingetippt werden mussten. Windows 95 oder 98 benötigen MS-DOS noch als Basis, um zu funktionieren. Beim neuen Windows XP findet man es unter Zubehör („Eingabeaufforderung“), und dort wird es hauptsächlich noch für ältere Spiele benötigt.

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.

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.

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.

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 entsprechende PCI-Steckplätze.

Router

Ein Router ist ein Spezial-Computer mit mehreren Netzwerkanschlüssen, der im Netzwerk den Datenverkehr regelt.

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**.

Splitter

Der Splitter wird zwischen den Telefonanschluss und das **DSL**-Modem geschaltet. Er trennt die verschiedenen Datenarten, die über die Telefonleitung übertragen werden: Sprachdaten eines Telefongesprächs einerseits und Internet-Daten andererseits.

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 sehr geringem Maße 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.

Taskleiste

Am unteren Rand des Windows-Bildschirms, in der so genannten Taskleiste, werden die momentan laufenden Programme und geöffneten Fenster gezeigt. Per Mausklick wird das jeweilige Fenster oder Programm wieder groß dargestellt.

Task-Manager

Ein Task ist prinzipiell ein einzelnes unter Windows ablaufendes Programm. Im Normalfall ist jeder Task unabhängig von den anderen gleichzeitig ablaufenden. So ist es möglich, dass sie beispielsweise mit dem Textprogramm „Word" arbeiten, während der Windows-Media-Player eine Musik-CD abspielt. Der Task-Manager ist ein System-Programm von Windows, mit dem die laufenden Programme angezeigt und zwangsweise beendet werden können.

Texturen

Texturen sind kleine Bilder, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um eine möglichst realitätsnahe Oberflächendarstellung zu ermöglichen. So besteht beispielsweise eine Felswand aus vielen kleinen aneinander gesetzten Fels-Texturen.

Triband

„Tri" heißt „drei". Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen (D und E) auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

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.

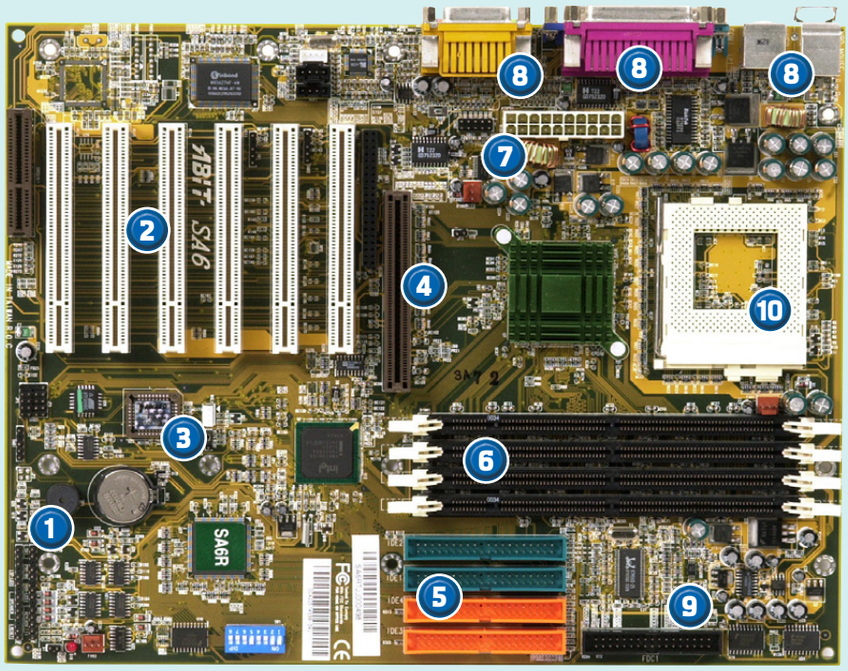
Wireless LAN

„Wireless" heißt auf Deutsch „drahtlos". Daten innerhalb eines **LAN**, also eines lokalen Computer-**Netzwerks**, werden dann per Funk statt mithilfe von Kabeln übertragen.

Hauptplatine (Motherboard/Mainboard)

Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten nutzen.

1. Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist
2. **PCI-Anschluss**
3. Chip, der das **BIOS** enthält
4. **AGP-Anschluss**
5. **EIDE-Anschlüsse**
6. Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7. Anschluss für Stromkabel vom Netzteil
8. Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte
9. Anschluss für Diskettenlaufwerk
10. Sockel für **Hauptprozessor**



Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute[1]) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute[1]) 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.

[1] aus dem Festnetz der Deutschen Telekom

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: diagentur6a

Internet-Adressen aus dem Heft

Hier finden Sie die Hilfetelefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spiele-Hersteller. Weitere Online-Adressen stehen direkt in den zugehörigen Beiträgen. Unser Service im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen aber auch gerne ans COMPUTER BILD SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die dazu benötigten Informationen.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96690	05241-966610	05241-96690	05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Atari	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Avalon Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.de
Bigben Interactive	50126	Bergheim/Erft	02271-498590	02271/4985999	01908-82416	01908-82415	täglich 7-24 Uhr 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
Crimson Cow	20097	Hamburg	040-59355237	keins	01908-21171	01908-21196	Mo.-Fr. 11-20 Uhr	keins	www.crimsoncow.de
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	15-18 Uhr Montag-Freitag	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	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	01900-00000	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	Mo-Fr 15-18 Uhr	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 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805-0537636	01805-032936	01805-0537636	01805-0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103-994035	www.vup-interactive.de
Wanadoo	21509	Glinde	040-710060	040-71006280	01908-46026	01908-46027	Mo-So 8-24 Uhr	040-71006280	www.wanadoo-edition.com
Zuxxez Entertainment	67547	Worms	06241/26880	06241/268888	01805/656008	01805/656008	Mo -Fr 9- 17 Uhr	089/24245241	www.zuxxez.com

■ bis zu 0,122 Euro pro 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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. Juni im Handel erhältlich

SPIELETESTS



UEFA Euro 2004

In Portugal entscheidet sich demnächst, welches Land das beste Fußballteam in Europa stellt. Ist auch das Spiel zur EM ein Siegertyp? Ergebnis der Begegnung im nächsten Heft.



Onimusha 3

Ein Dämon schafft es bereits zum dritten Mal, der Hölle zu entfliehen und auf die Erde zurückzukommen. Da muss der Samurai, der ihn schon zwei Mal bezwungen hat, erneut aktiv werden. Alles zum Zweikampf lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Gangland

Mario geriet früh auf die schiefe Bahn und tut alles für seine Mafia-„Familie". Raub, Diebstahl, Erpressung – das gehört zum Alltag, den Polizei und feindliche Clans nicht leichter machen. Ob es sich lohnt, einmal böse zu sein, lesen Sie in Heft 7/2004.

PROFI-ECKE

Kostümwechsel

Für viele erfolgreiche Spiele gibt es so genannte „Mods" im Internet. Damit können Sie ein bekanntes Spiel, wie „Battlefield", in neuer Umgebung spielen, etwa im „Star-Wars"-Universum. Wie das geht, steht im nächsten Heft.

RATGEBER

Sicherheitsdenken

Spielstände sind meist mit viel Zeit und Mühe erkämpft – und zum Löschen viel zu schade. Aber was tun, wenn die Festplatte voll ist? Auf CD speichern! Wie das geht, lesen Sie in der nächsten COMPUTER BILD SPIELE.

BRANDAKTUELL



Messe E3

Die „Electronic Entertainment Exposition", kurz „E3", in Los Angeles ist die größte Spielemesse der Welt. Klar, dass die Redaktion von COMPUTER BILD SPIELE dabei ist und Ihnen heiße Trends und die Spielehits von morgen vorstellt – im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Thief 3 – Deadly Shadows

Ducken, schleichen – und klauen, was nicht niet- und nagelfest ist: Das hört sich leichter an, als es im dritten Teil der Diebesspiel-Reihe wirklich ist. Denn überall lauern Wachen, die Ihnen den Raubzug verderben wollen. Wie Sie dennoch an die ganz wertvollen Schätze kommen, ohne gleich im tiefsten Kerker zu landen, und was der moderne Dieb heutzutage über lautlose Möglichkeiten der Fortbewegung wissen muss, verraten Ihnen die Spiele-Experten der Redaktion im kommenden Heft.

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

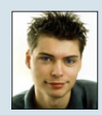

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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

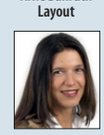

Manfred Freye
Foto


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@computerbild-spiele.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/ Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. Januar 2004. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich bestelle COMPUTER BILD SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön das „Spirit Athletic Set". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 3039

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 3038

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTER BILD SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTER BILD SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Gratis zum Abo das „Spirit Athletic Set"

Sportliche Trenduhr
- Digitales Uhrwerk
- Wasserresistent
- Alarm-/Stoppfunktion

Joggerradio
- Inklusive Ohrhörer
- Reset-/Scanfunktion
- LED-Minilampe

