www.computerbildspiele.de
7/2004
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,90 EURO
mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 07



2 CDs im Heft mit 12 Spielen und Demos

Alle Spiele laufen unter Windows 98/XP









PLUS 16 Seiten Tricks: Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS







BRANDAKTUELL



SPIELETRICKS



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Mit diesem Heft halten Sie eine der aktuellsten Ausgaben von COMPUTER BILD SPIELE in den Händen: Denn die Redaktion testet ausschließlich fertige Endversionen, die genauso im Handel erhältlich sind, und nicht unfertige Spiele. „Thief – Deadly Shadows" und exklusiv „Codename Panzers – Phase One" erhielten wir frisch aus dem Presswerk – noch bevor die Ware an den Handel ausgeliefert wurde. Und die spannenden Neuigkeiten von der größten Computerspiele-Messe der Welt, der E3, schrieb die Reaktion zum Teil noch in Los Angeles. Damit Sie, liebe Leser, schon heute wissen, worüber andere erst übermorgen sprechen. Viel Vergnügen beim Lesen und Spielen!

Computer Spiele INTERN



Downtown Los Angeles: v.l. Frank Surholt (39), Lorenz Steinke (33), Marco Häntsch (31), Marco Gremmel (27).

● Zur weltgrößten Spielemesse, der Electronic Entertainment Exhibition (kurz: E3) in Kalifornien, reiste COMPUTER BILD SPIELE mit vier Redakteuren an. Es hat sich gelohnt. Ein Einzelner hätte die vielen Neuigkeiten gar nicht aufnehmen, geschweige denn bewerten können (ab Seite 6 auf 13 prallvollen Seiten).

● In der ungarischen Hauptstadt beobachtete Redakteur Kai Lewendoski (39), wie Filmszenen für das Strategiespiel „Codename Panzers – Phase One" aufbereitet wurden (S. 128, Test S. 50). Lajos Góczi (38), der hinter dem Projekt steckt, begleitete den Deutschen auf die Buda-Burg und abends ins Restaurant: zu, na klar, Zaubergeigern und Paprika-Hühnchen.



Hoch über Budapest: Góczi und Lewendoski (r.).

● „Vivisector – Beast Inside" heißt ein Action-Shooter, den Redakteur Oliver Redelfs (30) in der ukrainischen Hauptstadt spielen konnte (Seite 32). Eine Spezialeinheit soll auf einer Tropeninsel einen Rebellenaufstand niederschlagen und wird von gen-mutierten Monstern, halb Tier, halb Maschine, angegriffen.

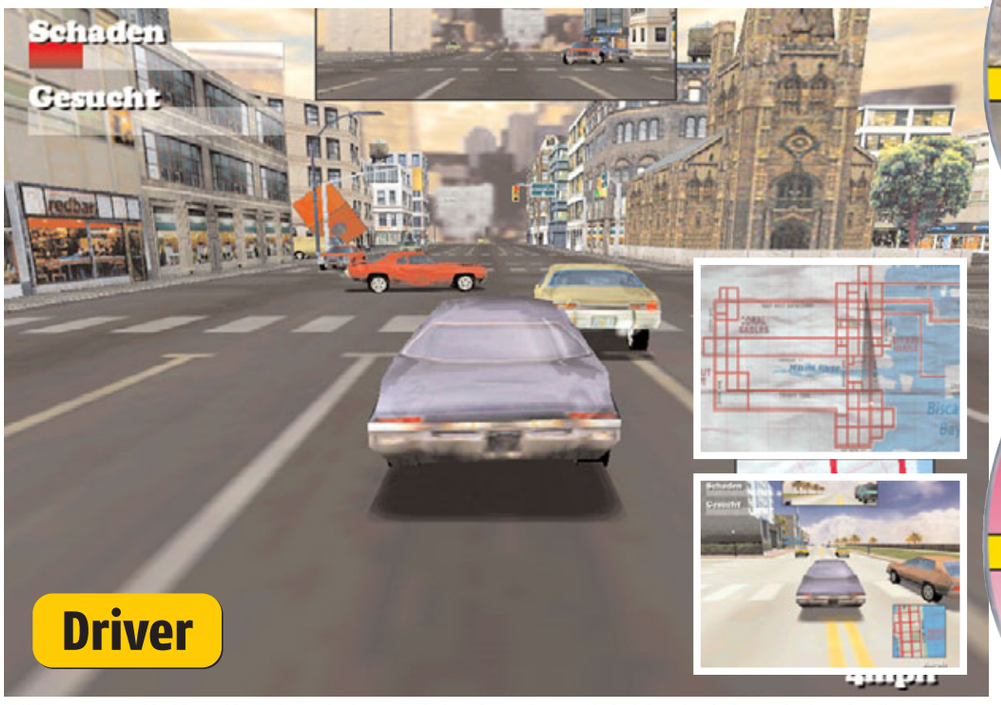


Mitten in Kiew: Redelfs vor der Entwicklerfirma „Action Forms".

Titel: Fotos: Fotex, Montage: Martina Langner

Super-Spiele auf 2 CDs

CD 1 finden Sie zwischen den Seiten 44 und 45, CD 2 auf Seite 69



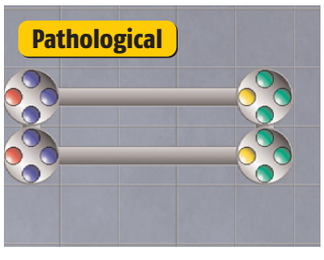
Wilde Stunts und heiße Reifen: Als verdeckter Ermittler übernehmen Sie halsbrecherische Aufgaben für die Mafia.

Hetzjagd durch die Stadt

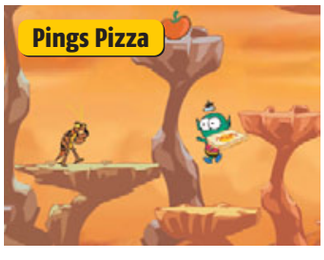
● Jagen Sie in einem von 18 Autos über amerikanische Straßen der 70-er.
● Als Schauplatz dienen vier originalgetreu nachgebildete Städte: Los Angeles, New York, San Francisco und Miami. Entdecken Sie Sehenswürdigkeiten wie das Empire State Building.
● Absolvieren Sie 40 Aufträge: Kurierdienste, Banküberfälle, Spionage.
● Lassen Sie sich fesseln von einer spannenden Mafia-Geschichte über Korruption und Verbrechen.
● Erleben Sie die wildesten Stunts im Wiederholungsmodus noch einmal.
● Fahren Sie durch eine realistisch simulierte Stadt mit Gegenverkehr und funktionierendem Ampelsystem.
● Bei Kollisionen wird Ihr Wagen beschädigt und verliert sogar Reifen.
● Wählen Sie einen aus mehreren Kamera-Modi, und blicken Sie während der Fahrt aus den Seitenfenstern.



Denk- und Knobelspiele | Treten Sie in sechs Brettspielen gegen den Computer an: Backgammon, Schach, 4 Gewinnt!, Dame, Solitaire, Reversi.



Denk- und Knobelspiel | Kugeliger Knobelspaß mit bunten Bällen und Köpfchen: Füllen Sie sinnvoll Kugellager in 50 Spielstufen.



Geschicklichkeitsspiel | Als Pizzabote Ping verteilen Sie die italienische Spezialität im Weltall, weichen dabei gigantischen Monstern aus.



Rennspiel | Wie einst Michael Schumacher messen Sie sich im Go-Kart mit anderen Fahrern. Diese Probierversion enthält zwei Rennstrecken: Kuba und Peru.



Strategiespiel | Steuern Sie Märchenfiguren aus der amerikanischen und internationalen Literatur. In dieser Probierversion leiten Sie die Armee der drei kleinen Schweinchen. Ihr Auftrag: Hänsel und Gretel retten.





Als Schafhirte führen Sie die Wollknäuel ins Ziel.

Ausgeflippte Schafherde

- Lassen Sie sich verzaubern von einer irrwitzigen Geschichte, nach der die Schafe vor vielen Jahren quer durch die Galaxie reisten. Jetzt lassen sie es sich auf Erden gut gehen, liegen faul auf ihrem Pelz.
- Wählen Sie einen von vier Scharfhirten, und führen Sie die wolligen Knäuel zurück in ihre Heimat.
- Beschützen Sie die Tiere vor allerlei Gefahren: Schermaschinen, Motorradfahrern, Katapulten, Traktoren. Verhindern Sie, dass die Schafe überfahren werden oder die Herde verlassen.
- 30 Spielstufen in sieben Welten mit knuddeliger Grafik und harten Kopfnüssen warten auf Sie.

In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele von der E3, der größten Spielemesse der Welt 6
E3 – Hardware-Neuheiten 18
Hardware 20
Einzeltest: Grafikkarte „Sapphire Radeon X800 Pro“ 22
Neue Handy-Spiele 24
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 25
Bunt gemischt 26
Hitliste der meistverkauften Spiele 28
Gewinnspiel 30
Vorserientests
GBA **Donkey Kong Country 2** Geschicklichkeitsspiel (ab 26.6.2004) 34
PC **GTR – The Ulimate Racing Game** Rennspiel (ab Sommer 2004) 34
PC **Kicker Manager 2004** Managerspiel (ab 11.6.2004) 33
PC **Vivisector – Beast Inside** Action (ab 1.10.2004) 32

SPIELETESTS

GBA **Boktai – The Sun is in your Hand** Abenteuer (im Handel) 76
PC **Codename Panzers – Phase One** Strategie (ab 18. Juni 2004) 50
PC **CSI – Dark Motives** Abenteuer (im Handel) 56
PS2 **EA Sports Fight Night 2004** Sport (im Handel) 85
PS2 **Football Fusion** Fußballspiel (im Handel) 87
GBA **F-Zero – GP Legend** Rennspiel (ab 4. Juni 2004) 76
PC **Gangland** Action (im Handel) 64
PS2 **Gran Turismo 4 – Prologue Version** Rennspiel (im Handel) 82
PS2 **Malice** Geschicklichkeitsspiel (ab Juni 2004) 85
Cube **Mario Golf Toadstool Tour** Sport (ab 18. Juni 2004) 80
Xbox **Ninja Gaiden** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 78
PC **Project Freedom** Action (im Handel) 48
PC **Ragnarok** Online-Rollenspiel (im Internet erhältlich) 74
PC **Rise of Nations – Throne and Patriots** Strategie (ab 15. Juni 2004) 60
GBA **Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen** Rollenspiel (im Handel) 76
PS2 **Sing Star** Musikspiel (im Handel) 84
PC **Syberia 2** Abenteuer (im Handel) 72
PC **Thief – Deadly Shadows** Action (ab 11. Juni 2004) 40
PC **Trackmania** Rennspiel (im Handel) 58
PC **Transport Gigant** Strategie (im Handel) 66
PC **UEFA Euro 2004** Fußballspiel (im Handel) 36
PS2 **UEFA Euro 2004** Fußballspiel (im Handel) 86
PS2 **Van Helsing** Action (im Handel) 85
PC **Wildlife Park – Wild Creatures** Simulation (im Handel) 44

GÜNSTIGE SPIELE

PS2 **Red Faction 2** Action (im Handel) 88

CD-ROM IM HEFT

Spiele: Driver, Sheep!, Backgammon, Schach & Co., Pathological, Pings Pizza
Demos: Michael Schumacher World Tour Kart 2004, World Fables
Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0, Direct-X 9.0b, Microsoft Installer 2.0 92
Installations-Anleitungen zu Driver 94
Tricks zu Driver 96
Installations-Anleitungen zu Sheep! 100
Tricks zu Sheep! 102
Installations-Anleitung und Tricks zu Backgammon, Schach & Co. 106
Installations-Anleitung und Tricks zu Pathological 108
Installations-Anleitung und Tricks zu Pings Pizza 108
Installations-Anleitung und Tricks zu Michael Schumacher World Tour Kart 2004 (Demo) 110
Installations-Anleitung und Tricks zu World Fables (Demo) 111

SPIELETRICKS

PC **CSI – Dark Motives** 116
PC **UEFA Euro 2004** 112
67 Geheime Tricks (Cheats) 120

MAGAZIN



1 : 1 am PC

Im „Lindenhof“ am Trainingsgelände des HSV maßen sich Nationalspieler Christian Rahn (24) und Stefan Mehmke (38, l.) von COMPUTER BILD SPIELE am Notebook (Seite 126). Sie spielten in „FIFA Football 2004“ Deutschland gegen Tschechien, wie jetzt bei der EM, und trennten sich 1 : 1. Rahn: „Ein schönes Ergebnis. Damit könnten wir auch in Portugal leben.“

Nationalspieler Christian Rahn spielt Fußball am PC 126
Codename Panzers – Hinter den Kulissen 128
Gewinnspiel 130

HARDWARE

Vergleichstest: sechs externe Soundkarten 132
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 133
Testergebnisse im Detail 134
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 138

RATGEBER

Spiele-Daten sichern und retten 140
Joystick im Querschnitt – Was ist drin? 144
So installieren Sie ein Spiel 146

PROFI-ECKE

Neue Spiel-Modifikationen 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
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 170
Impressum 170

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





Der Haupteingang der weltgrößten Spielemesse E3 in Los Angeles und ein Blick in eine Halle.

1000 neue Spiele

Drei Tage hat sie nur geöffnet und ist doch die größte und wichtigste Computerspiele-Messe der Welt: Die Electronic Entertainment Exposition, kurz E3, in Los Angeles. Die zehnte E3 ging jetzt zu Ende: 400 Aussteller und rund 65 000 Fachbesucher aus 87 Ländern kamen zu dem lärmenden Spektakel im Convention Center. Die Stände der großen Spieleherstellen versuchten sich gegenseitig an Lautstärke zu übertreffen. Bildhübsche Messehostessen sollten die zumeist männlichen Besucher anlocken. Auf riesigen Leinwänden zeigten die Firmen Filme zu den neuesten Spielen. Rund 1000 wurden vorgestellt. Die ganz große Sensation in diesem Jahr waren aber zwei Kästchen: Die neuen tragbaren Spielgeräte von Sony und Nintendo (Seite 18 und 19) mit überraschenden Fähigkeiten. Welche wichtigen Spiele für PC und Konsolen in den nächsten Monaten erscheinen, lesen und sehen Sie auf den folgenden Seiten.

Die Sims 2

Vorsicht Kamera!

Simulation für PC | Die Sims kommen, und zwar gewaltig: jetzt komplett in räumlicher Darstellung (dreidimensional) mit vielen neuen Funktionen. Der Spieler kontrolliert seine künstlichen Geschöpfe erstmals über den gesamten Lebenszeitraum - von der Geburt bis zum Tod. Bekommen sie Kinder, werden die „genetischen" Eigenschaften der Eltern, wie Aussehen oder Verhalten, sogar vererbt. Und jede Entscheidung beeinflusst das weitere Leben: Wird Ihr Sim ein Gewinner oder ein Verlierer?

Die Sims können jetzt auch ganz Extremes erleben: Von der Verhaftung durch die Polizei über eine steile Superstar-Karriere bis zum gnadenlosen Absturz ist fast alles möglich. Ins Spiel eingebaut ist außerdem ein Film-Modus. Der Spieler kann darin wie ein echter Regisseur und Kameramann seinen eigenen Sims-Film drehen und die spannende Handlung, das Aussehen und die Besetzung des Streifens völlig frei bestimmen.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de



Sprechblasen mit Symbolen verraten die Gedanken.



Heiße Liebesszenen mit künstlichen Figuren.



Wenn Sie im Spiel berühmt werden, haben Sie sogar Leibwächter.

FIFA Football 2005

Tooooor!

Fußballspiel für PC, PS, PS 2, Xbox, Cube, GBA | Die neue Folge der fast schon legendären Fußball-Spielereihe zeigt verbesserte Grafik, vereinfachte Ballannahme, schnellere Reaktionen der Spielfiguren auf die Befehle des Spielers. Einprogrammiert sind 350 offizielle Mannschaften mit mehr als 12 000 echten Spielernamen sowie ein spezieller Karrieremodus. Die deutsche Bundesliga ist auch wieder vertreten. Interessantes Detail: Die Bewegungen beim Balleinwurf sollen stark verbessert sein.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de



Versprochen: „FIFA 2005" bringt bessere Bewegung ins Spiel.

Battlefield 2

Volles Rohr



Gut geschütztes Geschütz: Zwei Soldaten sichern ihren Panzer.

Actionspiel für PC | In Teil zwei kann der Spieler als Soldat in einer von drei Armeen anheuern: bei den US-Amerikanern, den Chinesen oder der neu gebildeten Mittelost-Armee. Mit den modernsten Waffen und Zugriff auf über 30 verschiedene Fahrzeuge begibt er sich dann in gewaltige Mehr-Spieler-Schlachten: Über 100 Kämpfer gleichzeitig können Krieg führen.

Die gesamte Umgebung ist fast lebensecht programmiert: Holzbalken bieten Schutz gegen Gewehrschüsse, zersplittern aber unter Granatfeuer. Ein Soldat im Schatten ist gut getarnt, ein Schritt ins Sonnenlicht macht ihn aber sofort zur Zielscheibe für jeden Gegner. Neue Waffen sollen für mehr Realitätsnähe in dieser kriegerischen Auseinandersetzung sorgen. Im Arsenal gibt's jetzt auch Hitze suchende Raketen oder lasergesteuerte Bomben, die aus Hubschraubern abgeworfen werden.

Angekündigt für: Anfang 2005
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de

25 to Life

Banden-Krieg

Actionspiel für PS 2 und Xbox | „Lebenslänglich" heißt dieser Titel frei übersetzt. Und das erwartet Gang-Mitglieder normalerweise nach der Festnahme. Doch die wehren sich mit allen Mitteln. Als Spieler haben Sie die Wahl: Gangster oder Polizist. Also die Bösen bekämpfen oder die Guten austricksen – allein oder im Mehr-Spieler-Modus mit bis zu 16 Freunden. Selbstverständlich erlaubt das Spiel den Einsatz von Headsets (Kopfhörer/Mikrofon).

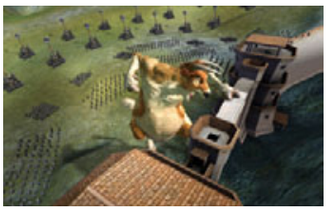
Angekündigt für: 2005
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582
www.eidos.de



Horch, was kommt von draußen rein: Polizisten einer Spezialeinheit stürmen eine illegale Spielhölle.

Black and White 2

Kühe und Monster



Rinder-Wahnsinn: Eine wilde Kampfkuh schlägt auf die Burgmauern ein.

Strategiespiel für PC | Im Nachfolger des berühmten Spiels von Peter Molyneux entscheidet der Spieler wieder über Gut und Böse. Eine selbst geschaffene Figur (Affe, Kuh, Löwe und andere) entwickelt sich dann ganz nach dem Verhalten ihres Herrn. In der künstlichen Welt mit zehn Ländern, fünf Stämmen und echtem Wetterwechsel (Sonne, Regen, Nebel, Schnee) schlagen Sie brutale Schlachten oder sorgen für blühende, fruchtbare Landschaften mit glücklichen Bewohnern.

Angekündigt für: Winter 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de

Burnout 3

Augen zu und durch

Rennspiel für PS 2 und Xbox | 70 verschiedene Autos aus zwölf Klassen (darunter Rennwagen, Geländeautos, sogar Busse), 40 Rennstrecken und neun unterschiedliche Spielvarianten sollen Fahrspaß garantieren. Besonders spektakuläre Rempler oder Unfälle sorgen für Bonuspunkte. Auch Fahrten in den Gegenverkehr, Schlittern und Springen werden belohnt. Trümmerteile und Schäden wurden mit viel Liebe zur detaillierten Beule gezeichnet.



David gegen Goliath: Gleich kracht der Renner in den LKW.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de

Lord of the Rings

Herr der Ringe im Doppelpack

Rollenspiel für PC, PS 2, Xbox, Cube, GBA | In „Der Herr der Ringe - The Third Age" kann der Spieler zwischen den Figuren wechseln, deren Fähigkeiten und Waffen verbessern und dadurch Einfluss auf den Verlauf der Geschichte nehmen. Einige wichtige Gegner, wie der brennende Balrog, können nur durch das Zusammenspiel mehrerer Figuren besiegt werden. Immer wieder stößt der Spieler auf Elemente aus der Filmtrilogie. Doch nicht nur die Guten können gewinnen: Wer es lieber böse mag, darf sich auch auf die Seite des üblen Sauron schlagen.



Hilfe – wo ist der Feuerlöscher? Der glühende Balrog ist ein zäher Gegner.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de

Strategiespiel für PC | In 35 Missionen kämpft der Spieler in „Der Herr der Ringe – Die Schlacht um Mittelerde" gegen Gut oder Böse. Beide Seiten sind in zwei Kampagnen anwählbar und verfügen über unterschiedliche Einheiten und Fähigkeiten und vor allem Stärken und Schwächen. Die Spielwelt ist komplett dreidimensional, Vergrößerungen beliebig wählbar. Die Figuren zeigen sogar ihre Gefühle, zum Beispiel Wut, Angst oder Zufriedenheit. Inhaltlich bedient sich das Spiel aus allen Folgen der Filmtrilogie.



Olifanten-Aufstand: Hier formieren sich die Streitkräfte mit ihren fantastischen Wesen.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464
www.electronicarts.de

Meldungen

Shellshock: Nam '67

In diesem Actionspiel für PC ziehen Sie als US-Soldat in den Vietnamkrieg und erleben die Feldzüge in Urwäldern, Reisfeldern und unterirdischen Stollen. Gekämpft wird mit den Originalwaffen der 60er-Jahre. Im Karrieremodus entwickelt sich die Spielfigur vom Rekruten zum Agenten der Special Forces.
Infos bei: Eidos, Tel. 01908-39582,
www.eidos.de



Angriff im Dschungel: US-Soldaten stürmen vor.

Imperial Glory

Spektakuläre Schlachten sind in diesem Strategiespiel für PC möglich: Zu Beginn des 19. Jahrhunderts kämpfen Sie mit Ihren Armeen aus fünf Großreichen auf über 50 Schauplätzen. Selbst Seegefechte werden geführt.
Infos bei: Eidos, Tel. 01908-39582,
www.eidos.de



Auf in die Schlacht: Kanonen und Soldaten warten.

Crash'n'Burn

Autos bunt lackieren, tunen und dann schnell auf die Bahn: In diesem Rennspiel für PS 2 und Xbox geht's nur ums Gewinnen – um jeden Preis. Rammen und Abdrängen der Gegner gehören zwingend dazu. Schauplätze der Hetzjagd: Miami, San Francisco, Los Angeles und New York. Auch online können Sie gegen bis zu 15 andere Fahrer antreten.
Infos bei: Eidos, Tel. 01908-39582,
www.eidos.de



Reifenbrand: Spektakuläre Unfälle sind hier Pflicht.



Dante kämpft mit Schwert und Kanone gegen die Dämonenbrut.

Devil May Cry 3

Dämonen-Dämmerung

Actionspiel für Playstation 2 | Auch ein Dämonenjäger hat eine Vergangenheit. Wer wissen will, was Dante vor seinem Bruderkampf in „Devil May Cry" (Testurteil „gut" in COMPUTER BILD SPIELE 3/2002) so getrieben hat, wird hier Näheres erfahren. Mit von der Partie ist eine Jägerin namens Lady, die es auf alle Wesen mit Dämonenblut in ihren Adern abgesehen hat. Vor ihr ist auch der nur halb menschliche Dante nicht sicher. Doch dieser weiß sich natürlich trotz seiner Jugend selbst zu verteidigen. Bis zu vier Waffen kann er zur selben Zeit tragen. Elegant kombiniert er den gleichzeitigen Einsatz von Pistole und Schwert, um Gegner aus jeder Distanz zu attackieren. Mit zunehmender Spielzeit lernt er immer neue Kampfmanöver dazu. Welche Kampftechnik perfektioniert werden soll, liegt dabei ganz allein in der Hand des Spielers. Auf diese Weise erschaffen Sie sich einen Dämonenjäger ganz nach Ihrem Geschmack.

Angekündigt für: Ende 2004
Infos bei: Capcom, Barmbeker Str. 4b, 22303 Hamburg, Tel. 01907-88870
www.capcom-europe.com

Second Sight

Das Zweite Gesicht



Reichen die psychischen Kräfte nicht aus, greift John auch zur Waffe.

Actionspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Ohne Erinnerungen an seine Vergangenheit erwacht John Vattic in einem Versuchslabor aus dem Koma. Seine einzige Chance zu überleben, ist die Flucht. Dabei wird ihm nach und nach klar, dass er im Besitz übernatürlicher Fähigkeiten ist, die ihm sehr hilfreich sind. Dazu gehört etwa das Heilen von Wunden durch geistige Kräfte und die Manipulation der Sinne seiner Gegner, denen er weismacht, er sei gar nicht anwesend. In aussichtslosen Situationen kann er sogar seinen Körper verlassen und Kontrolle über andere Personen, etwa Wachen, übernehmen. Die taktischen Möglichkeiten sind vielfältig, doch völlig gewaltfrei geht diese Flucht nicht von statten. Immerhin können unterwegs 13 verschiedene Waffen gefunden werden, von der Pistole bis zum Scharfschützen-Gewehr. Ob Sie sich den Weg freischießen oder lieber den Geist anstrengen, bleibt Ihnen überlassen.

Angekündigt für: Ende 2004
Infos bei: Codemasters, Rosenheimerstr. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861
www.codemasters.de

Pokémon Blattgrün & Feuerrot

Monstertreffen per Funk

Rollenspiel für Gameboy Advance | Es gilt mal wieder, der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden. Das ist nichts Neues. Neu ist jedoch das Zusatzgerät für Funkverbindungen, mit denen jedes Spielmodul ausgeliefert wird. Über eine Distanz von bis zu drei Metern können Pokémon-Spieler kabellos miteinander spielen. Dabei ist es möglich, dass sich bis zu 40 Trainer gleichzeitig in einem Spielabschnitt aufhalten. Trifft man sich, können Monster und Textbotschaften (Chatten) ausgetauscht werden – das sogar über eine Distanz von bis zu 15 Metern mit vier Spielern gleichzeitig. Kämpfe zwischen bis zu vier Trainern sind auch möglich. Gut 100 kleine Monster sollen die Spielwelt bevölkern. Es sollen aber auch alle Pokémon aus den Editionen Rubin und Saphir sowie aus Pokémon Colosseum übernommen werden können. Sicherlich eine monstermäßig gute Nachrichten für alle Fans.



Der Monstertausch funktioniert kabellos.

Angekündigt für: Oktober 2004
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806
www.nintendo.de

The Legend of Zelda

Held mit Zipfelmütze

Abenteuerspiel für Gamecube | Link bricht zu neuen Abenteuern auf. Seit „The Wind Waker" (Testurteil „sehr gut" in COMPUTER BILD SPIELE 6/2003) sind einige Jahre in Links Welt vergangen. Der einst kindliche Held ist herangereift und erwachsener geworden. Das spiegelt sich auch im düsteren Grafikstil des neuen Spiels wieder. Link bekommt es mit finsteren Monsterhorden zu tun, die dem „Herrn der Ringe" entsprungen sein könnten. Einige dieser Kreaturen reiten auf gezähmten Wildschweinen und verschießen brennende Pfeile. Erstmals ist es dem grün gewandeten Helden nun möglich, seine Gegner vom Pferdesattel aus mit dem Schwert zu bekämpfen. Natürlich wird es auch wieder komplizierte Höhlensysteme zu erforschen geben, in denen sich so mancher Schatz und nicht selten auch ein riesiges Ungeheuer versteckt. Was Links Mission in diesem Spiel ist, bleibt vorerst geheim. Doch Finsterling Ganondorf hat bereits seinen Auftritt angekündigt.



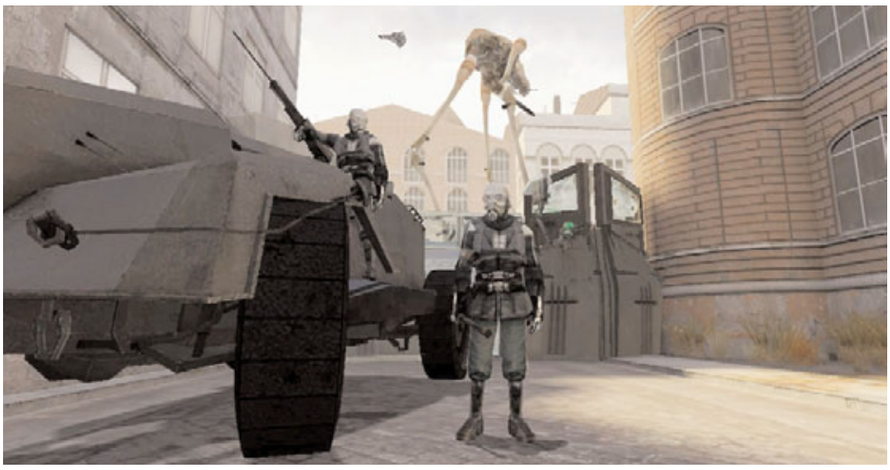
Aus dem jungen Link ist ein athletischer Kämpfer geworden.

Link hat gelernt, seine Gegner vom Pferd aus zu bekämpfen.

Angekündigt für: Ende 2005
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806
www.nintendo.de

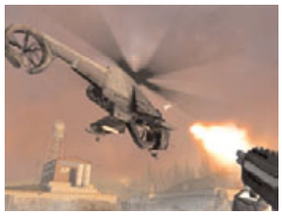
Half-Life 2

Kein falscher Schritt



City 17 ist kein Ort für einen gemütlichen Stadtbummel. Hier regiert die nackte Angst.

Actionspiel für PC | Als Gordon Freeman den Bahnhof von City 17 erreicht, sind seine Zeiten als freier Mann erst einmal vorbei. In dieser geisterhaften Gefängnisstadt bestimmen patrouillierende Wachen das düstere Straßenbild. Von riesigen Videoleinwänden begrüßen verwirrende Propaganda-Botschaften den Neuankömmling. Razzien sind an der Tagesordnung. Den Menschen steht der Angstschweiß auf der Stirn. Gordons erste Schritte führen direkt in eine Folterkammer. Es bleibt abzuwarten, wie er sich aus dieser brenzligen Lage zu befreien vermag.



Gordon Freeman im Duell mit einem Kampfhubschrauber.

Während das Einspieler-Abenteuer eine beklemmende Atmosphäre bietet, lehnt sich die Mehrspieler-Variante an die Action von „Counter-Strike" an. Zwei Teams aus Spielern kämpfen auf unübersichtlichen Geländen gegeneinander.

Angekündigt für: Wahrscheinlich erst 2005
Infos bei: Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1a, 63225 Langen
www.vup-interactive.de

King Arthur

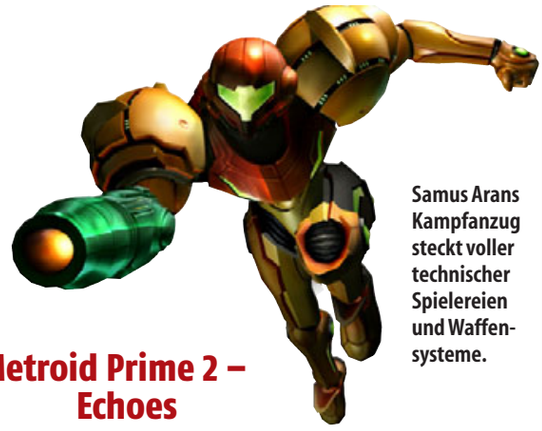
Ritter der Tafelrunde

Abenteuerspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Ab dem 19. August erobern König Artus und seine Ritter die deutschen Kinoleinwände. Mit an der Tafelrunde soll dann auch Til Schweiger als Cynric von Wessex sitzen. Das Spiel zum Film wird erst kommendes Jahr erhältlich sein. Hierfür wurden Fotos der Schauspieler benutzt, so dass hoffentlich bald der „bewegte Mann" Schweiger seinen ersten Videospiel-Auftritt haben wird. Zu den spielbaren Figuren gehört er aber nicht. Das sind neben dem Legendenkönig noch seine Braut Guinevere, Sir Lancelot, Tristan und Bors. Jeder besitzt seine eigenen Kampftechniken. Excalibur darf natürlich nur der König von England schwingen. Damit dies möglichst überzeugend wirkt, wurden alle Bewegungen und Kulissen aus dem Film übernommen.

Angekündigt für: 2005
Infos bei:
Konami, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt,
Tel. 069-98557320
www.konami-europe.com



König Artus ist sich nicht zu fein, selbst zum Schwert zu greifen.



Samus Arans Kampfanzug steckt voller technischer Spielereien und Waffensysteme.

Metroid Prime 2 – Echoes

Licht und Schatten

Actionspiel für Gamecube | Jetzt wird Kopfgeldjägerin Samus Aran, Hauptfigur aller Metroid-Spiele, selbst zur Gejagten. Als Sie auf dem Planeten Aether ein Schiffswrack durchsucht, stürzt ihr Raumschiff durch atmosphärische Störungen ebenfalls ab. Auf der Planetenoberfläche wird sie von Schattenkriegern attackiert, die ihre Ausrüstung stehlen. Doch auf dem Planeten gibt es noch ein friedliches Lichtvolk, das im Krieg mit den dunklen Kreaturen steht. Samus macht sich auf, diese seltsame Welt zu erkunden und ihre überlebensnotwendige Ausrüstung wieder einzusammeln. Erstmals in einem Metroid-Spiel können bis zu vier Spieler gleichzeitg bei geteiltem Bild gegeneinander antreten.

Angekündigt für: Ende 2004
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim,
Tel. 01805-005806
www.nintendo.de



Geschöpfe der Dunkelheit wollen den ganzen Planeten übernehmen.

Star Wars Battlefront

An der Sternenfront

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Nehmen Sie an den historischen Kämpfen der ersten sechs Star-Wars-Episoden teil. Ob Sie dabei auf der Seite der Rebellen-Allianz, dem galaktischen Imperium, der republikanischen Klon-Armee oder den separatistischen Kampf-Droiden stehen, ist Ihre Entscheidung. Zehn verschiedene Planeten, darunter Hoth, Endor, Tatooine und Kamino, bilden die authentischen Kulissen für die Schlachten. Natürlich sind die Kämpfer nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern können auf über 30 verschiedene Fahrzeuge und Kampfmaschinen wie etwa AT-STs und X-Wings zurückgreifen. Auf jedem System spielen bis zu 16 Spieler gleichzeitig über Internet gegeneinander. Zusätzliche Spielfiguren werden vom Computer gesteuert.



Ein imperialer Soldat im Gefecht mit Rebellen.

Angekündigt für: 20. September 2004
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690
www.activision.de

Jade Empire
Exotische Abenteuer





Hau drauf: Farbenprächtige Kämpfe gegen gefährliche Monster.

Actionspiel für Xbox | Im antiken China erlernt der Spieler asiatische Kampfkünste. Im Kampf gegen menschliche und übermenschliche Gegner soll er dann die Geheimnisse der exotischen Welt ergründen.

Angekündigt für: Anfang 2005
Infos bei:
Microsoft GmbH,
Konrad-Zuse-Str. 1,
85716 Unterschleißheim,
Tel. 089-31760
www.microsoft.com/germany

Myst 4 Revelation
Mysteriös



Bilderbuch-Nacht: „Myst 4" besticht durch schöne Bilder.

Abenteuerspiel für PC | Der Spieler muss ein verschwundenes Mädchen finden und dringt dabei in die Welten zweier bösartiger Brüder vor. Jede getroffene Entscheidung beeinflusst den Verlauf des Spieles, das mit tollen Bildern und Videos beeindruckt.

Angekündigt für: Herbst 2004
Infos bei: Ubisoft GmbH,
Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf,
Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de

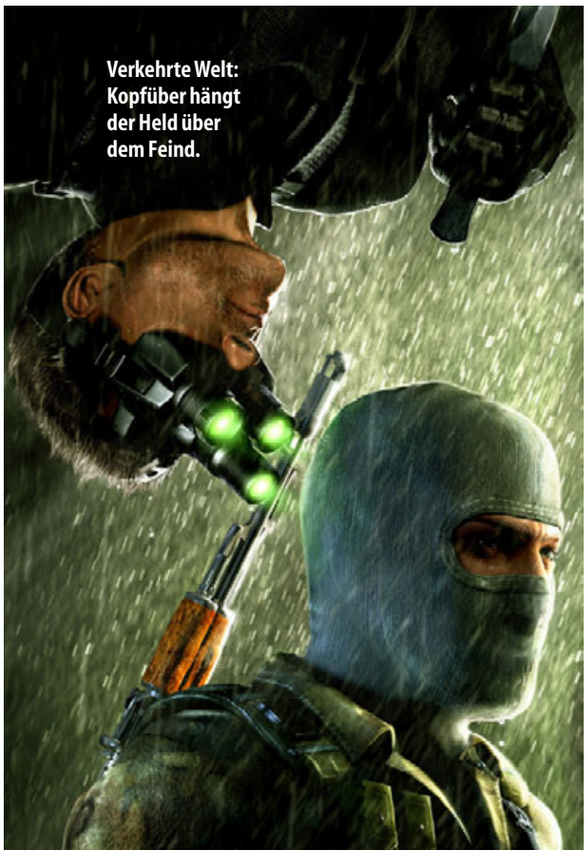
Forza Motorsport
Vollgas!

Rennspiel für Xbox | Autos von 60 Herstellern, darunter VW, BMW, Audi, Porsche und Ferrari, sollen hier getunt und gefahren werden. Realitätstreue ist wichtig. Alles was in Wirklichkeit geht, funktioniert auch in diesem Spiel: Unfälle, Schäden, Einstellungen des Fahrwerks.

Angekündigt für: Anfang 2005
Infos bei: Microsoft GmbH,
Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760
www.microsoft.com/germany



Fast fotorealistisch sehen die Autos in diesem Spiel aus.



Verkehrte Welt: Kopfüber hängt der Held über dem Feind.

Splinter Cell 3
Kopfüber zum Sieg

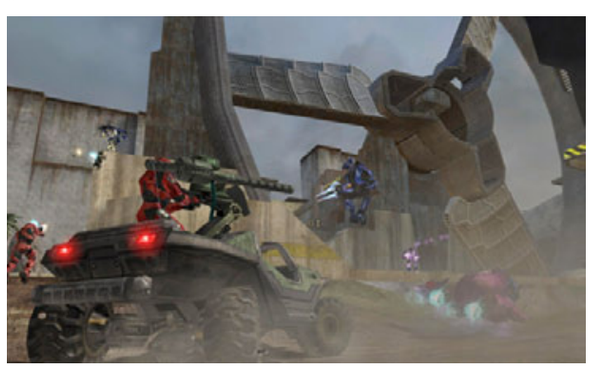
Actionspiel für PC und Xbox | Kein anderes Spiel auf der Messe E3 machte einen solchen Qualitätssprung wie Splinter Cell. Noch nie sahen Steinwände, Metallböden, regennasse Steine und Lichteffekte so echt aus. Auch in Sachen Spieltechnik gibt's wichtige neue Funktionen: Agent Sam Fisher kann jetzt kopfüber von der Decke hängend Feinde überwältigen. Seine Bewegungen sind noch flüssiger und sehen lebensecht aus. Im Kooperationsmodus klettert der Spieler erstmals mithilfe eines Freundes auf Mauern oder an Seilen hoch.

Angekündigt für: Winter 2004
Infos bei: Ubisoft GmbH,
Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf,
Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de

Halo 2
Retten Sie die Welt

Actionspiel für Xbox | Das wahrscheinlich wichtigste Spiel für Xbox in diesem Jahr: Im zweiten Teil von Halo geht der Kampf gegen Außerirdische auf der Erde weiter. Der Master Chief, ein genetisch veränderter Super-Soldat, muss die Welt vor den Aliens retten. Grafisch und spielerisch soll das Actionspiel weiter verbessert worden sein. Viele Gegenstände in der Spielwelt sind jetzt beweglich und zerstörbar. Zusätzlich gibt es neue Fahrzeuge, Waffen, Gegner und Lichteffekte. Per Xbox Live treten Spieler aus der ganzen Welt gegeneinander an.

Angekündigt für: 9.11.2004
Infos bei: Microsoft GmbH,
Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760
www.microsoft.com/germany



Action im Mehr-Spieler-Modus: Alle Fahrzeuge stehen Ihnen offen.

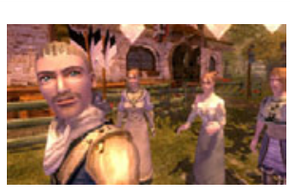


Einstweilige Verführung: digitale Schönheit.

Playboy: The Game
Süße Hasen

Simulationsspiel für PC, PS 2, Xbox | Als „Playboy"-Gründer Hugh Hefner sollen Sie das berühmte Magazin und die Marke Gewinn bringend aufbauen. Dazu gehören die Ausstattung der Playboy-Villa, die Planung der Freizeit und die Auswahl der Playmates. In verschiedenen Kampagnen dürfen Sie von Stars und Sternchen träumen.

Angekündigt für: Winter 2004
Infos bei: Ubisoft GmbH,
Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf,
Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de





Heirat, Kinder, Kämpfe – fast alles ist im Spiel „Fable" möglich.

Fable
Ein Leben in der Box

Rollenspiel für Xbox | Starprogrammierer Peter Molyneux entwickelte dieses Spiel mit dem Ziel, das wahre Leben nachzuspielen. Man begleitet den gewählten Charakter in einer Fantasiewelt von der Kindheit an, beeinflusst pausenlos mit seinen Entscheidungen dessen Entwicklung. Auch die anderen Figuren im Spiel reagieren entsprechend auf ihn und sein Verhalten.

Angekündigt für: Sept. 2004
Infos bei: Microsoft GmbH,
Konrad-Zuse-Straße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760
www.microsoft.com/germany

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spider-Man 2

Die Spinne (k)lebt



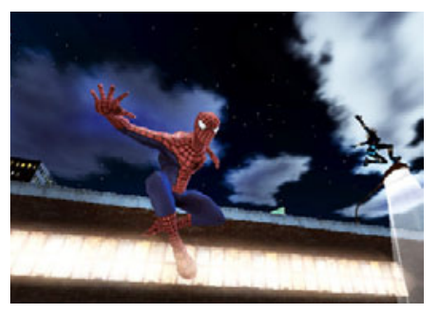
Netzwerk: Pünktlich zum Start seines zweiten Films ist der Spinnenmann auch am Konsolen-Bildschirm wieder erwacht.

Actionspiel für PC, PS 2, Xbox, Gamecube und GBA | Ab dem 15. Juli lässt Spider-Man auf der Kinoleinwand wieder die Spinnenfäden fliegen. Passend zum Kinostart gibt's den Titel auch für PC und alle wichtigen Konsolen. Hersteller Activision verspricht eine spannende Spiel-Handlung, die sich eng an den Kinofilm anlehnen soll. In der Rolle des Peter Parker alias Spider-Man darf der Spieler sich auf die Film-Böse-wichter konzentrieren oder in Nebenbei-Aufgaben kleinere Verbrechen aufklären. Schurken wie Mysterio sind dabei mit von der Partie. Gegenüber dem ersten Teil des Spiels soll Spider-Man zahlreiche neue Sprünge und Bewegungen erlernt haben, die das (K)leben in Manhattan noch spannender machen.

- **Angekündigt für:** Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** 50 Euro (PC), 60 Euro (PS 2, Xbox, Gamecube), 40 Euro (GBA)
- **Infos bei:** Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690
  www.activision.de



Verliert unterwegs nie den Faden: Spider-Man.



Sprung vom Hochhausdach: Alltag für Spider-Man.

Cold War

Spion wider Willen

Actionspiel für PC | Auf der Jagd nach einer spannenden Story verschlägt es einen amerikanischen Reporter während des Kalten Krieges 1986 in die damals noch existierende Sowjetunion. Was er nicht weiß: Schon bald wird er eine Schachfigur in einer gefährlichen internationalen Agentengeschichte sein, bei der er um einen hohen Einsatz spielen muss: sein eigenes Leben. An unterschiedlichen Schauplätzen in „Mütterchen Russland", darunter dem Lenin-Mausoleum und dem Atomkraftwerk in Tschernobyl, muss sich der Journalist als Geheimagent beweisen. „Spielzeug" aus den Beständen des KGB wie eine Röntgenbrille und Türloch-Kameras erleichtern ihm das Überleben im Feindesland. Der Spieler hat dabei die Wahl, ob er lieber schleichend oder kämpfend seine Aufgaben löst.

- **Angekündigt für:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Dreamcatcher Interactive, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060
  www.dreamcatchergames.com



Grünes Licht vom KGB: Der Reporter legt den Feind aufs Kreuz.



In Teil 4 der Yetisports-Reihe geht's nach „Down under".



Echter Entertainer: Yeti kann singen, tanzen und Pingus werfen.

Yetisports 4

Flieg, Pinguin, flieg

Geschicklichkeitsspiel für PC und Handy | Echten Kultstatus hat die Yetisports-Reihe mittlerweile unter den PC-Spielern erreicht. Das Knuddelmonster aus dem Himalaja lehrt seine Kumpels, die hammerharten Stunt-Pinguine, in unterschiedlichen Sport-Disziplinen das Weit- und Hoch-Fliegen. Im vierten Teil der Reihe ist der Yeti nach Australien gereist, wo er mit Hilfe der starken Albatrosse den Pinguinen eine weitere Flugstunde gibt. Das Spiel ist im Internet verfügbar unter www.yetisports.org. Die ersten drei Yeti-Spiele und der Yeti-Song sind auch als Maxi-CD für 5,99 Euro zu haben. Für unterwegs gibt's Yetisport auch als Handy-Spiel.

- **Angekündigt für:** bereits verfügbar
- **Infos bei:** Jowood AG, A-8786 Rottermann, Tel. 0043-3614-29660
  www.yetisports.org

Rennspiel für PS 2 und Xbox | An Freunde individuell umgestalteter, „getunter" Rennwagen wendet sich Acclaim mit dem Rennspiel „Juiced". Hier kann der Spieler wahlweise in belebten Innenstädten oder auf Rennstrecken gegen Computergegner oder gegen einen Mitspieler am – geteilten – Bildschirm antreten. Auch das Online-Spiel wird an beiden Konsolen unterstützt.

- **Angekündigt für:** Herbst
- **Infos bei:** Acclaim GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089-412190
  www.acclaim.de

Juiced

Total abgefahren



Rund 50 individualisierte Auto-Modelle stehen fürs Rennen bereit.



Auch im Kampf gegen Hubschrauber verliert KITT nicht die Bodenhaftung.

Knight Rider 2

Bis der TÜV uns scheidet

Rennspiel für PC und PS 2 | Fans der von 1982 - 86 erstmalig ausgestrahlten TV-Serie „Knight Rider" ist das sprechende Auto KITT noch gut bekannt. Wer sich selbst hinter das Steuer des Wunder-Autos klemmen möchte, hat bald bei „Knight Rider 2" Gelegenheit dazu. Diesmal muss KITT seinen Besitzer Michael Knight aus den Händen eines Super-Gangsters befreien. Noch in diesem Jahr soll das Spiel in die Händler-Regale kommen. Der Preis: jeweils rund 40 Euro für die PC- und PS 2-Version.

- **Angekündigt für:** Ende 2004
- **Infos bei:** Davilex, PO Box 173 NL-3900 AD Veenendaal, Tel. 0031-318-495222

www.knightridergame.com

Immortal Cities – Children of the Nile

Weltwunder im Eigenbau

Aufbauspiel für PC | Mit den Machern der Aufbauspiele „Caesar" und „Pharao" geht es wieder zurück in die Vorzeit. Das Spielziel von „Children of the Nile": Eine kleine Siedlung im Herzen Ägyptens zur mächtigen Handelsmetropole ausbauen, anschließend als Pharao eine eigene Pyramide aus dem Wüstenboden stampfen – dazu braucht es ausreichend Arbeiter, Aufseher, Priester und natürlich Rohstoffe. Neu: Dank echter 3D-Grafik wird der Spieler auch optisch in seine Wüstenstadt versetzt.

- **Angekündigt für:** 3. Quartal 2004
- **Infos bei:** Tilted Mill, 141 Linden Street, USA-Wellesley, MA

www.childrenofthenilegame.com



Mit Barken transportieren Ihre Arbeiter Handelsgüter auf dem Nil.



Das Wüstencamp ist nur mit geschickter Einsatzplanung zu knacken.

Blitzkrieg 2

Strategen gesucht

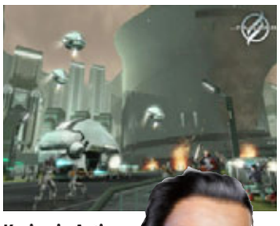
Strategiespiel für PC | Bei „Blitzkrieg 2" bildet der Zweite Weltkrieg den Hintergrund für insgesamt 76 Einsätze, darunter auch 15 Mehr-Spieler-Aufgaben. Als Kommandant befehligt der Spieler riesige Armeen zu Lande, zu Wasser und in der Luft – über 250 originalgetreue Fahrzeugtypen sind im Spiel enthalten. Wettereffekte und Tag- und Nachtwechsel sollen für Realitätsnähe sorgen.

- **Angekündigt für:** Anfang 2005
- **Infos bei:** CDV, Neureuther Straße 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721-972240

www.blitzkrieg.de

Pariah

16 Stunden bis zur Ewigkeit



Karina in Action: sieht gut aus – kämpft noch besser.

Actionspiel für PC und Xbox | Vom Leben erhofft sich der gescheiterte Arzt Dr. Jack Mason nicht mehr viel. Doch dann strandet er mit seiner Patientin Karina in den Tiefen eines verseuchten Planeten namens „Erde", der in weniger als 16 Stunden mit einer riesigen Bombe dekontaminiert werden soll. Nicht viel Zeit, um zu entkommen. Aber eigentlich ist die Handlung hier ohnehin Nebensache. Und so verspricht der Hersteller Hip vor allem zweierlei: viele Waffen, viele Gegner.

- **Angekündigt für:** März 2005
- **Infos bei:** Hip Interactive, 240 Superior Blvd., CDN-Mississauga, Ontario, L5T 2L2

www.pariahgame.com

Knights of Honor

Viel Burg, viel Ehr'

Strategiespiel für PC | Die Krone Englands gegen böse Angreifer verteidigen, ein neues Reich mit mächtigen Burgen erschaffen – das sind Aufgaben für einen wahren Helden. Bei „Knights of Honor" reist der Spieler in eine von drei mittelalterlichen Epochen, überfällt gegnerische Länder mit Rittern, Katapulten und Bogenschützen und verteidigt seine eigenen Städte.

- **Angekündigt für:** Sept. 2004
- **Infos bei:** Sunflowers GmbH, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm, Tel. 06104-94820

www.knights-of-honor.net



100 Königreiche aus drei Epochen warten auf einen neuen Herrscher.

Meldungen

Miami Vice

Niemand fing in den 80-er-Jahren „cooler" Verbrecher als das smarte Polizisten-Duo Sunny Crockett und Ricardo Tubbs aus der Fernsehserie „Miami Vice". Am Bildschirm erwacht die Serie nun zu neuem Leben: Wahlweise auf PC, PS 2 oder Xbox kann der Spieler in die Haut der beiden Drogenfahnder schlüpfen. Hersteller Davilex hat das Spiel für Ende 2004 angekündigt.
Infos bei: Davilex, Tel. 0031-318-495222
www.davilex.com

D-Day

Der 6. Juni ist der 60. Jahrestag des „D-Day", des Tages der Landung der alliierten

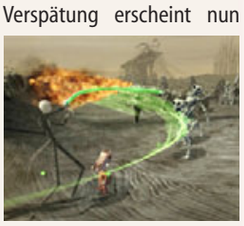


D-Day bietet 12 Einsätze und 60 Fahrzeugtypen.

Truppen in der Normandie während des Zweiten Weltkriegs. Aus diesem Anlass bietet Pointsoft eine eigene Umsetzung der Ereignisse für den PC. Das Strategiespiel ist wahlweise im Einzel- oder im Mehr-Spieler-Modus spielbar. Noch im Juni soll D-Day im Handel sein.
Infos bei: Pointsoft, Tel. 02421-407950
www.pointsoft.net

The Nightmare before Christmas

Der stimmungsvolle Trickfilm „The Nightmare before Christmas" von 1993 ist mehr als nur ein Geheimtipp unter Kino-Fans, wurde für seine Effekte sogar mit einem Oscar prämiert. Mit mehr als einem Jahrzehnt Verspätung erscheint nun



Schmunzlig-gruselig: als Jack Skellington im Halloween.

die Spielumsetzung für PS 2 und GBA. Geplanter Verkaufsstart: Herbst 2004.
Infos zur PS 2-Version bei: Capcom, Tel. 01907-88870
www.capcom-europe.com



Von Angst keine Spur: Mit 250 Sachen kurz vor einer engen Kurve.

Outrun 2

Alles im roten Bereich

Rennspiel für Xbox | Nach 17 Jahren kehrt „Outrun" auf die Bildschirme zurück. Und auch der Nachfolger des actiongeladenen Rennspiels legt keinen großen Wert auf realistische Fahrphysik. Im Vordergrund steht nämlich voll und ganz der Spielspaß. Bei über 100 Fahraufträgen dürfte der auch nicht zu kurz kommen. Mehrere Spielmodi verlangen volle Konzentration – und Geschick im Umgang mit der Spieletastatur. Um die strengen Zeitvorgaben einzuhalten, muss der Motor gefordert werden – bei konstanten Drehzahlen im roten Bereich. Als fahrbare Untersätze dienen dabei ausschließlich Ferraris. Vom Enzo über den Testarossa bis hin zum F 50 stehen acht Boliden aus der italienischen Autoschmiede zur Wahl. In diesen gilt es, 15 kurvige Strecken zu meistern – immer im Wettstreit gegen die Zeit. Xbox-Live-Spieler dürfen sich auf weitere Herausforderungen freuen: Per Online-Verbindung treten sie gegen andere Raser an.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: Microsoft, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760
www.microsoft.de

Warhammer 40.000 – Dawn of War

Hammerspiel

Strategiespiel für PC | In der Finsternis des 41. Jahrtausends ziehen Sie mit einem von vier Völkern in den Krieg. Jede Armee bietet besondere Fähigkeiten, Waffen und Fahrzeuge. Das blutige Strategiespiel ist technisch brillant und soll mit einer wendungsreichen Handlung überzeugen.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: THQ Entertainment, Kimplerstr. 287, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511, www.thq.de



Noch grün hinter den Ohren, ziehen Orks schon in den Krieg.

Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude

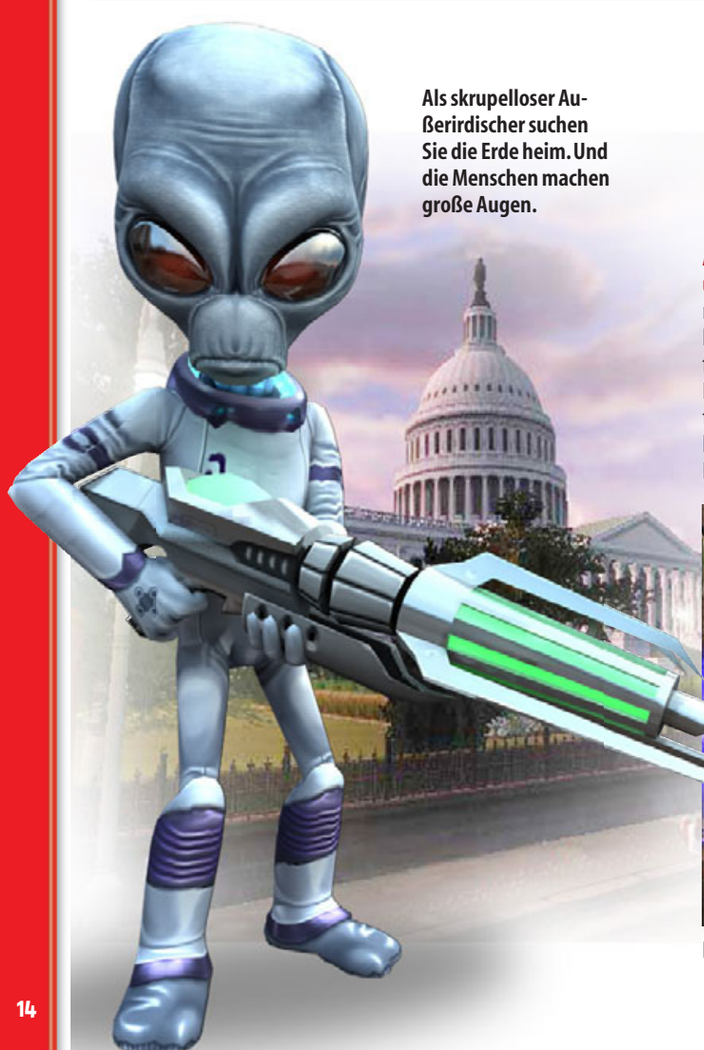
Herz-Schrittmacher

Abenteuerspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Larry Laffer trieb sein Unwesen bereits in zehn Computerspielen. Inzwischen ist der Charmeur jedoch in die Jahre gekommen. Im elften Abenteuer springt daher Neffe Larry Lovage für ihn ein. Der Student hat es sich zur Aufgabe gemacht, als Kandidat an einer peinlichen Kuppel-Fernsehsendung teilzunehmen. Und weil Übung den Meister macht, flirtet sich der junge Larry von nun an quer über den Campus. Wie in allen Abenteuerspielen geht es dabei hauptsächlich ums Erforschen, Entdecken und Kombinieren. Zusätzlich warten zwölf Mini-Spiele auf den Spieler. So müssen Sie mit einem Spermium umherschwimmen und roten Symbolen ausweichen (siehe Bild). Nur, wenn Sie sich dabei geschickt anstellen, findet Larry die richtigen Worte – und die Studentinnen liegen ihm zu Füßen.



Wort-Spiel: Geschickt platzierte Sätze machen die Blondine hörig.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1a, 63225 Langen, Tel. 06103-99400
www.vup-interactive.de



Als skrupelloser Außerirdischer suchen Sie die Erde heim. Und die Menschen machen große Augen.

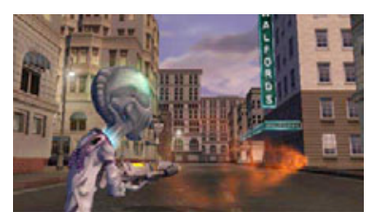
Destroy all Humans

Blaumann-Attacke

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | In Science-Fictionfilmen der 50-er und 60-er Jahre landeten Außerirdische erst mit fliegenden Untertassen auf der Erde und dann auf dem Seziertisch. In „Destroy all Humans" hält ein Wesen aus dem All die Horror-Filme für real und ist sauer darüber, wie sein Volk darin zerstückelt wird. Sie steuern den Blaumann auf seinem Rachefeldzug und setzen dafür telekinetische Fähigkeiten ein: Gedanken lesen, Gegenstände umherfliegen lassen, Menschen hypnotisieren und fremde Gestalten annehmen. Die urkomische Handlung, untermalt mit 50-er Jahre-Musik, soll auch über längere Zeit noch für ordentlich Abwechslung sorgen.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: THQ Entertainment, Kimplerstr. 287, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511, www.thq.de







Kleiner Körper, großes Hirn: Mit schlauen, gezielten Attacken versetzen Sie die Menschheit in Panik.

Grand Theft Auto – San Andreas

Zum Schießen gut



Gemeinsam mit Ihrer Bande halten Sie Ihr Syndikat in Schuss.



Abwechselndes, schnelles Drücken zweier Tasten treibt Fahrräder an.

Actionspiel für Playstation 2 | Eine der heiß erwartetsten Neuerscheinungen des Jahres ist „Grand Theft Auto – San Andreas". In Los Angeles wurde der Titel ausgewählten Pressevertretern hinter verschlossenen Türen gezeigt. So weiß COMPUTER BILD SPIELE worum es geht: Sie schlüpfen in die Rolle des Carl Johnson, der Anfang der 90-er Jahre auf die schiefe Bahn gerät und ein Verbrechersyndikat aufbaut. Drei große Städte will er erobern: Los Santos (angelehnt an Los Angeles), Las Venturra (Las Vegas) und San Fierro (San Francisco). Im Vergleich zu „Vice City" bietet der Nachfolger etwa fünf Mal so viel Spielfläche. Zusätzlich haben viele Gebäude ein Innenleben. So können Läden ausgeraubt, in Las Venturra ein eigenes Kasino geleitet oder in Restaurants gegessen werden. Ungesunde Ernährung führt – wie im echten Leben – zu einem dicken Bauch. Auch im Spiel hilft dann nur noch Sport. Grafisch kommt das alles klasse rüber: Spiegelungen, Schatten, viele Details. Und ein variabler Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass selbst Anfänger nicht verzweifeln.

- **Angekündigt für:** 22.10.2004
- **Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220, www.take2.de



Der Held im neuesten Teil von „Grand Theft Auto" hört auf den Namen Carl Johnson. Nach dem Tod seines Bruders Brian gerät Carl auf die schiefe Bahn. Als Kopf eines Verbrechersyndikats knüpft der kaltblütige Protagonist Kontakte zur Unterwelt San Andreas'.



Dieses Auto macht Sie rasend: Mit der Corvette durch die Stadt jagen.

Midnight Club 3

Nachtfahrt

Rennspiel für Playstation 2 und Xbox | Die Programmierer von Rockstar sind stolz auf ihre „Midnight Club"-Reihe: Eine derart großflächige komplett offene Stadt als Rennkulisse – kein Konkurrent kann das bislang bieten. Im dritten Teil stehen gleich 50 Fahrzeuge bereit, allesamt Luxusboliden, die kräftig aufgemotzt werden können – mit breiten Felgen, teuren Spoilern und starken Motoren. Lichteffekte wie Reflektionen und Leuchtstreifen bei hohen Geschwindigkeiten sorgen für deutlich bessere Optik und rasantere Action. Gerast wird durch die Städte Detroit, San Diego und Atlanta.

- **Angekündigt für:** 4. Quartal
- **Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220, www.take2.de

Kingdom Hearts 2

Fabelhaft

Rollenspiel für Playstation 2 | Wieder begeben sich die Helden Sora, Goofy und Donald auf die Reise durch eine Fabelwelt. Diesmal gilt es, einen geheimnisvollen, maskierten Herrscher zu stürzen. Könnte es sich bei dem gar um Mickey Maus handeln? Bis es den drei mutigen Kämpfern gelingen wird, einen Blick hinter die Maske zu werfen, müssen sie unzählige Schlachten bestehen und Erfahrungen sammeln. Angetreten wird dabei gegen Comicwesen aus Walt-Disney-Märchen wie „Alice im Wunderland" und „Aladdin".

- **Angekündigt für:** 2005
- **Infos bei:** Sony, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu Isenburg, Tel. 06102-4330, www.playstation.de



Held Sora hält den Schlüssel zum Erfolg in seinen Händen.

Meldungen

Harte Knochen

Wer den Film „Fight Club" gesehen hat, erinnert sich an die brutalen Zweikämpfe, die sich dort die Laienboxer lieferten. Lange nach Erscheinen des Films kommt bald das gleichnamige Computerspiel für Playstation 2 und Xbox auf den Markt. In Kellern, Garagen oder auf offener Straße treten jeweils zwei Kämpfer gegeneinander an. Dabei können alle Gegenstände, Wände, Türen und Fenster mit in den Kampf einbezogen werden. Zehn Charaktere aus dem Film stehen zur Wahl, vier weitere sind freispielbar. Als besonders makabres Extra



Auch beim Kämpfen bloß nichts übers Knie brechen.

wird von Zeit zu Zeit die Röntgenansicht aktiviert. Immer dann ist in Zeitlupe zu sehen, wie die Knochen der Kämpfer brechen. Ob das Spiel für den deutschen Markt entschärft wird, ist noch unklar. Erscheinungstermin ist das vierte Quartal dieses Jahres.
Infos bei: Vivendi Universal, Tel. 06103-99400, www.vup-interactive.de

Daumenkino

Die chinesische Firma Mayflash hat einen Adapter entwickelt, mit dem man Speicherkarten vom Typ Compact Flash an den Gameboy Advance anschließen kann.



Großes Kino ganz klein: Filme auf Gameboy Advance.

Damit sind Sie in der Lage, unterwegs Musik zu hören oder sogar ganze Spielfilme zu betrachten – und das in beeindruckender Qualität.
Infos bei: Play Deluxe, Tel. 0621-4316533, www.playdeluxe.de

Sega Superstars
Abgeschlagen

Actionspiel für Playstation 2 mit Eye Toy | Letztes Jahr feierte Sony einen großen Erfolg mit einer kleinen Kamera: „Eye Toy" sorgt dafür, dass Bewegungen des Spielers von der Playstation 2 erkannt und verarbeitet werden. So sind Spiele möglich, bei denen der Akteur mit seinen Handbewegungen Bälle wirft. Mit „Sega Superstars" kommen nun mindestens zwölf neue Mini-Spiele dieser Machart in den Handel. Mit von der Partie sind einige Figuren aus bekannten Computerspielen: Mit Igel Sonic rasen Sie durch eine bunte Welt und sammeln Ringe ein. Mit dem Affen aus „Super Monkey Ball" gehen Sie auf Bananenjagd. Figuren aus dem Prügelspiel „Virtua Fighter" müssen durch Einsatz von Armen und Beinen bekämpft werden. Und sogar das Musizieren soll möglich sein: Verschiedene Instrumente aus dem Spiel „Samba de Amigo" ertönen allein durch Ihre Handbewegungen.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: Sony, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu Isenburg, Tel. 06102-4330, www.playstation.de



Schlag auf Schlag vermöbeln Sie durch Einsatz Ihrer Fäuste Zombies.


Flott(e) in der Luft: Hubschrauber bringen schlechte Nachrichten.

Empire Earth 2
Die Bombe platzt

Strategiespiel für PC | Auch die Fortsetzung des preisgekrönten „Empire Earth" soll in Spielerkreisen für Furore sorgen. Als Feldherr ziehen Sie mit 14 Zivilisationen in den Krieg – vom Steinzeitalter bis in die nahe Zukunft. In jeder Epoche stehen andere Waffen zur Verfügung, müssen besondere Taktiken angewandt werden. Machen Sie sich die Entdeckung des Feuers zunutze. Oder überwältigen Sie Ihren Feind durch die Konstruktion der ersten Kampfflugzeuge. Neben der Grafik wurde auch die künstliche Intelligenz der Gegner komplett überarbeitet. Die Kontrahenten sollen nun noch flexibler auf Angriffe reagieren und dem Spieler in taktischer Hinsicht Einiges entgegensetzen. Strategisch bedeutsam wird dabei auch das Wetter sein: Regen, Nebel oder Sandstürme können in einigen Fällen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Angekündigt für: Anfang bis Mitte 2005
Infos bei: Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1a, 63225 Langen, Tel. 06103-99400 www.vup-interactive.de

Pathway to Glory
Kleinkrieg

Strategiespiel für N-Gage | Nie zuvor wurde für ein Handy-Spiel ein so hoher Aufwand betrieben. Für „Pathway to Glory" haben Programmierer die Bewegungen von 160 finnischen Soldaten per Kamera gefilmt und in den Computer übertragen. Auf dem kleinen Gerät lässt sich das rundenbasierte Strategiespiel gut steuern. Der besondere Clou: Über eine Funkverbindung können bis zu acht Teilnehmer gleichzeitig gegeneinander antreten. Doch auch im Einzelspiel sollten Sie mit den auf dem Zweiten Weltkrieg beruhenden Aufträgen bis zu 30 Stunden beschäftigt sein.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.n-gage.com



Rundenbasiertes Geplänkel auf dem verspielten Mobiltelefon.

F.E.A.R.
Schlechte Nacht

Actionspiel für PC | Mitten in der Nacht werden Sie aus dem Bett geholt. Und wenig später sitzen Sie bereits im Hubschrauber auf dem Weg zum Einsatzort, einem Wolkenkratzer. Als Soldat einer miltiärischen Spezialeinheit werden Sie immer dann gerufen, wenn unerklärliche, paranormale Dinge geschehen. Kurz nach der Landung auf dem Dach des Hochhauses erfahren Sie: Schon mehrere Kämpfer sind in das Gebäude eingedrungen – keiner kam lebend wieder heraus. Im Inneren flackert das Licht, im Dunkel der Nacht ist kaum etwas zu erkennen. Auch Ihre Taschenlampe scheint nicht richtig zu funktionieren. Und dann: die ersten Leichen, brutal getötet, offensichtlich ohne den Einsatz bekannter Waffen. Von Raum zu Raum wird der Anblick schlimmer. Plötzlich bemerken Sie aus dem Augenwinkel eine Bewegung. Die Musik passt sich sofort dem Geschehen an, untermalt den Schockmoment wie in einem Horrorfilm. Was genau sich dort bewegt hat – Sie wissen es nicht. Sicher ist nur, dass es sich dabei um kein menschliches Wesen handeln konnte ...

Was die Programmierer von Monolith auf der Messe in Los Angeles hinter verschlossenen Türen präsentierten, erfüllte alle Voraussetzungen für einen großen Hit: spannungsgeladene Action, ein bislang nicht gesehenes Maß an Details und eine filmreife Handlung. Bei den Schießereien in dem Wolkenkratzer zerbersten Scheiben. Der Einsatz von lauten Granaten verursacht ein unangenehmes, helles Pfeifen in Ihrem Ohr. Realismus und schaurige Geschichte sorgen für wohlige Gänsehaut.

Angekündigt für: 4. Quartal
Infos bei: Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1a, 63225 Langen, Tel. 06103-99400 www.vup-interactive.de



Ganz persönlich: Jede Spielfigur hat Eigenheiten, besondere Stärken oder Ängste.


Horror im Bürokomplex: Mitten in der Nacht auf der Jagd nach unsichtbaren Gestalten.

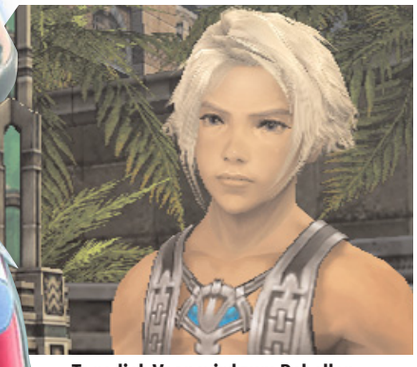
Final Fantasy 12

Kinder des Krieges



Prinzessin Ashe will den Thron von Dalmascan zurückerobern.

Rollenspiel für Playstation 2 | Luftschiffe am Himmel von Dalmascan verheißen nichts Gutes. Im Handstreich wird auch dieses kleine Königreich von den feindlichen Truppen Archadians eingenommen. Doch so schnell der Krieg auch Tatsachen schafft, so langsam heilen die Wunden der Unterlegenen. Der Jugendliche Vaan, der selbst seinen Bruder im Krieg verloren hat, schließt sich der Widerstandsbewegung an, um die Angreifer aus dem Land zu vertreiben. Schon bald ist er der Kopf einer ganzen Rebellion.



Tagedieb Vaan wird zum Rebellen.

- **Angekündigt für:** 2005
- **Infos bei:** Vertrieb für Deutschland steht noch nicht fest.
- **Hersteller:** Square-Enix

www.square-enix-europe.com

Metal Gear Solid – Snake Eater

Überlebenstraining

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Zurück in die 60-er Jahre, mitten in den Kalten Krieg, auf den Spuren von James Bond. Snakes Auftrag: Er muss einen überlaufwilligen Atom-Wissenschaftler aus einem Forschungslabor im Dschungel befreien. Nach dem Fallschirmabsprung über dem Einsatzgebiet ist der Agent auf sich alleine gestellt. Um in der Wildnis überleben zu können, muss er sich Nahrung beschaffen, indem er Tiere erlegt oder Pilze sammelt. Die einzige Chance für das Ein-Mann-Kommando im Kampf gegen die feindlichen Soldaten ist die richtige Tarnung. Mittels Gesichtsbemalung und entsprechender „Kostümierung" wird Snake zur Unauffälligkeit in Person. So hat er das Überraschungsmoment stets auf seiner Seite.

- **Angekündigt für:** Anfang 2005
- **Infos bei:** Konami, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt, Tel. 069-98557320

www.konami-europe.com







Tarnung erhöht die Überlebenschancen im Dschungelkampf enorm. Im unteren Bild benutzt Snake eine Krokodilskopfattrappe als Hut.



Mitten auf dem Dorfplatz wurde ein Scheiterhaufen errichtet.

Resident Evil 4

Das Dorf des Grauens

Abenteuerspiel für Gamecube | Die Zeiten, in denen Leon Kennedy Zombies gejagt hat, sind vorbei. Jetzt steht der ehemalige Polizist direkt im Dienst des Präsidenten und soll dessen in Europa entführte Tochter ausfindig machen. Im Dorf des Verschwindens angekommen, wird er von mordlustigen Bewohnern angegriffen und muss um das nackte Überleben kämpfen. Eine folgende Spielstufe führt Leon in ein düsteres Klostergewölbe, in dem möglicherweise Erklärungen für das sonderbar gewalttätige Verhalten der Menschen zu finden sind. Auf jeden Fall hausen dort auch einige gar nicht heilige Mönche, die weniger mit Gottes Wort als mit absolut tödlichen Waffen hausieren gehen.

- **Angekündigt für:** 2005
- **Infos bei:** Capcom, Barmbeker Str. 4b, 22303 Hamburg, Tel. 01907-88870

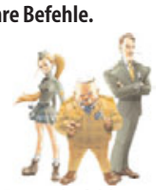
www.capcom-europe.com



Soldaten, Hubschrauber und Panzer warten auf Ihre Befehle.

Advance Wars: Under Fire

Feuer frei!



Actionspiel für Gamecube | Was im Gameboy-Strategiespiel „Advance Wars" noch nüchterne Reißbrett-Planung war, wird auf dem Gamecube nun Realität. Sie steuern Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld selbst. Truppenteilen, denen Sie zur Zeit keine Aufmerksamkeit schenken können, müssen Sie Einsatzbefehle geben, damit diese auf eigene Faust vorgehen können.

- **Angekündigt für:** 2005
- **Infos bei:** Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806

www.nintendo.de

Demos aus dem Internet

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

- **Trackmania (120 MB)**
  http://www.deepsilver.de/content/download.php#trackmania
- **Black Mirror (98,2 MB)**
  http://www.blackmirror-game.de/demo.htm
- **Battlefield 1942 - Secret Weapons of WW 2 (164,8 MB)**
  http://www.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=784
- **Need for Speed - Underground (224 MB)**
  http://www.electronicarts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=888&spieleid=

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

Spielspaß zum Mit

Die beiden größten Spielekonsolen-Hersteller der Welt, Sony und Nintendo, präsentierten auf der Messe E3 portable Geräte. Der Spielspaß zum Mitnehmen könnte die Welt verändern, weil die beiden Mini-Konsolen noch viel mehr können als nur spielen

Sony Playstation Portable (PSP)

Spiele, Musik und Filme – das Sony-Gerät scheint ein Alleskönner zu sein

Sie sieht edel aus und liegt gut in der Hand – die Sony Playstation Portable (PSP). Zum ersten Mal wagt sich der Spielekonsolen-Hersteller aus Japan auf den Markt für transportable Spielekonsolen. Bislang dominierte dort unangefochten Nintendo mit seinen Gameboys: Rund 168 Millionen Stück gibt es weltweit. Und von diesem riesigen Kuchen will sich jetzt Sony ein Stück abschneiden. Die PSP (Maße 17 x 7 x 2 cm) verfügt über einen großen Flüssigkristall-Bildschirm (LCD) im Breitbildformat 16:9 und wiegt 260 Gramm. Damit ist sie etwa so groß wie eine Tafel Schokolade und wiegt fast dreimal soviel. Der Bildschirm soll bis zu 16 Millionen Farben darstellen können und verfügt über eine Auflösung von 480 x 272 Bildpunkten. Für 10 Stunden Energie sorgt ein Lithium-Ionen-Akku. Eingebaut ist natürlich eine Anschlussbuchse für einen Kopfhörer. Aber auch zwei kleine Lautsprecher, die Töne und Musik in Stereo wiedergeben, sind ins Gehäuse integriert. Die Kontrollknöpfe auf der rechten Seite entsprechen den Playstation-Symbolen. Oben links und rechts sitzen zusätzlich Druckknöpfe an den Ecken, so genannte Schultertasten. Eingebaut sind eine schnelle USB-2.0-Schnittstelle (wahrscheinlich auch für eine Eye-Toy-Kamera) und eine drahtlose Netzwerkverbindung (Wi-Fi, Wireless LAN), die es ermöglichen soll, über Funk mit anderen PSP oder Geräten Kontakt aufzunehmen. Damit sind Mehrspielerduelle möglich, aber auch der Zugang zu drahtlosen Netzwerken, eventuell sogar ins Internet. Damit ginge dann auch das Herunterladen von Daten, etwa von Musik, die auf dem Sony-eigenen Speicherstick, dem Memorystick Pro Duo, abgespeichert werden können. Spielstände ließen sich so auch sichern und vielleicht auch verschicken oder auf die zu Hause aufgestellte Playstation 2 übertragen. Ein Traum für viele Spieler würde wahr: Abends daheim spielen, den Spielstand auf die PSP übertragen und morgens auf der U-Bahn-Fahrt weiterspielen. Ob das wirklich möglich sein kann, verrät Sony noch nicht. Um mit der PSP zu spielen, muss natürlich erst einmal das Spiel in das Gerät: Das funktioniert über das eingebaute CD-Laufwerk. Es ist ein ganz neues Format: Universal Media Disc (UMD), Durchmesser 6 Zentimeter, Fassungsvermögen 1,8 Gigabyte (soviel wie 3 CDs). Zum Vergleich: Auf eine CD-ROM passen rund 700 Megabyte Daten, auf eine DVD rund 4,7 Gigabyte. Der 300 Megahertz schnelle Prozessor sorgt dann für Tempo bei den Spielen.



Links: Wer will, kann sich zur PSP ein Umhängeband und Kopfhörer mit Fernbedienung zulegen.

Oben: Die Sony Playstation Portable ist etwa so groß wie eine Tafel Schokolade. Rechts an der Konsole sind deutlich die Tasten mit den bekannten Playstation-Symbolen zu erkennen. Links an der Konsole das Steuerkreuz für Bewegungsfunktionen der Spielfigur.



Links: Das neue Datenträgerformat für die PSP – die Universal Media Disc. Durchmesser 6 Zentimeter, Fassungsvermögen rund 1,8 Gigabyte Daten für Spiele oder spannende Videofilme.



Die Unterseite des PSP mit dem runden Laufwerkssymbol.

Außerdem neu

Gizmondo gegen Gameboy

Die Gameboy-große Spielekonsole Gizmondo verfügt über eingebaute Kamera, Kartenschacht für SD-Speicherkarten, MP3-Musikabspieler, Bluetooth (Funk), Tribandhandy für SMS und MMS, Vibration und sogar ein GPS-Modul optional zur Positionsbestimmung. Soll Ende 2004 auf den Markt kommen, Preis noch unbekannt.

www.gizmondo.com



Gizmondo mit eingebauter Digitalkamera.

Tragbare PC-Konsole

Eine tragbare Konsole auf PC-Basis – das ist das Konzept von Eve. Damit sollen PC-Spieler unterwegs PC-Klassiker spielen können. Herz des Gerätes wird ein mit 533 MHz getakteter Prozessor sein, der zum Spielen älterer PC-Spiele ausreicht. Eine 20-GB-Festplatte dient als Datenspeicher. Außerdem spendiert Hersteller VIA zwei USB-Anschlüsse und einen TV-Ausgang. Vielleicht schon 2005 soll das Gerät in Europa auf den Markt kommen.

www.ministrymobile.com



Eve: Tragbare Konsole auf PC-Basis.

Phantom im Haus

Mit einer eigenen Konsole will Infinium Labs der übermächtigen Konkurrenz von Sony, Microsoft und Nintento entgegen treten. Ausgestattet ist die Phantom mit einem XP 2500+ Mikroprozessor von AMD und einem Grafikchip vom Typ GeForce FX5700 Ultra. Der Preis: rund 200 US-Dollar, zuzüglich mindestens 30 US-Dollar für das monatliche Online-Abo.

ww.infiniumlabs.com



Hingucker fürs Wohnzimmer – die Phantom-Konsole.

nehmen

Aber auch Spielfilme sollen auf den neuen kleinen Discs verfügbar sein. Unter anderem wurden folgende Spiele für die PSP angekündigt: Final Fantasy 7, Metal Gear Solid, Gran Turismo 4, F1, Medievil, Wipeout, Spiderman. Der Preis für die PSP ist noch unbekannt, Insider gehen von mindestens 300 Euro aus.

Angekündigt für: Anfang 2005
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Straße 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-4330
www.playstation.de

Nintendo DS

Er wirkt wie ein simpler Gameboy-Nachfolger und kann doch viel mehr

Zugeklappt ist der neue Nintendo Doublescreen (DS, übersetzt „Doppel-Bildschirm") so dick wie eine Packung Zigaretten und so lang wie ein Taschenbuch. Mehr als 15 Jahre dominierten seine Vorfahren, die verschiedenen Gameboy-Varianten, den Markt. Und jetzt kommt der Neue: Redakteur Marco Häntsch konnte auf der Spielemesse E3 als einer der ersten Menschen den Prototypen des DS selbst spielen. Das Gerät wird aufgeklappt, und die beiden Bildschirme oben und unten zeigen den größten Unterschied zu allen anderen Spielegeräten. Besonderheit: Der untere ist berührungsempfindlich, ein so genannter Touchscreen. Mit einem stumpfen Stift oder den Fingern lassen sich Befehle erteilen, Figuren steuern, Texte schreiben oder Bilder malen. Und die lassen sich sogar per eingebautem Funk (Nintendo-eigenes System plus Wireless LAN) versenden. Nintendo garantiert für eine Reichweite von mindestens 9 Metern. Und so sollen auch gleichzeitig bis zu 16 Spieler gegeneinander drahtlos spielen können. Dabei wird bei einigen Spielen lediglich ein Spielmodul benötigt. Genauso leicht ist eine Tastatur einblendbar, auf der Nachrichten getippt und auch verschickt werden können. Selbst Zeichnungen können so an andere DS-Besitzer übermittelt werden. Ob sogar ein Internetzugang möglich sein wird, ließ Nintendo noch offen. Ebenfalls integriert ins Gehäuse und nur durch ein winziges Loch erkennbar ist ein Mikrofon. Über dieses soll Verständigung mit anderen Spielern möglich sein. Auch denkbar: Der begeisterte Spieler könnte Rennwagen, Karatekämpfer oder andere Figuren dann künftig per Sprachsteuerung dirigieren. Die zwei Bildschirme erlauben dem Spieler auch eine bessere Übersicht: So kann oben die Spielfigur zu sehen sein, während sich unten eine Landkarte mitbewegt. Oder wichtige Daten zu Waffen, Lebenspunkten und Mitspielern. Gesteuert wird links mit einem Steuerkreuz und rechts mit vier Knöpfen, oben rechts und links mit Schultertasten. Zwei Prozessoren (ARM9 und ARM7) arbeiten für bis zu 60 Bilder pro Sekunde. Damit soll flimmerfreies Spielen möglich werden. 16-Kanal-Sound soll für realistische Musik- und Geräuschuntermalung sorgen. Ein interner Akku liefert für rund 10 Stunden den nötigen Strom. Ein spezieller Schlafmodus spart Energie und wird automatisch beendet, sobald ein Freund eine Nachricht schickt – so wird keine Chance zum Spielen verpasst. Das Nintendo DS ist abwärtskompatibel. Das bedeutet: Die meisten alten Gameboy-Advance-Spiele sollen auf ihm laufen. Diese Module werden vorne eingesteckt. Die neuen DS-Spiele kommen in einen Schlitz auf der Hinterseite. Geplant sind unter anderem: Mario Cart, Metroid Prime Hunters, Super Mario 64 und Mario Bros, WarioWare, Animal Crossing, PictoChat. Wieviel das DS kosten wird, steht noch nicht fest. Insider rechnen aber mit mindestens 200 Euro.

Angekündigt für: Anfang 2005
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806
www.nintendo.de



Foto: Reuters

Gezeichnete Spielfiguren verwandeln sich auf dem DS zu echten Figuren im Spiel und können per Funk mit anderen Spielern ausgetauscht werden.



Links: Kultfigur Mario auf dem neuen DS.



Aufgeklappt: Redakteur Marco Häntsch (31) durfte als einer der ersten Menschen der Welt mit dem neuen DS spielen.



Meldungen

Ladegut

Das „Travel Power Pack“ von Big Ben Interactive enthält drei Adapter, die das Aufladen von Akkus im Gameboy Advance (und SP) an drei Stromquellen ermöglichen: normale Steckdose, Zigarettenanzünder im Auto, **USB** S.164 -Buchse am Computer. Einen Akku gibt's dazu, ferner drei farbige Batteriefachdeckel (blau, silber und schwarz). Das Paket gibt's für 24,99 Euro ab sofort im Laden.



Voll im Trend: Gameboy-Lader.

www.bigben-interactive.de

Tanzmaus

Mit einer speziellen Kamera soll die Maus „Viper 1000“ jede Bewegung besonders präzise erfassen und ohne Verzögerung in Bildschirm-Aktionen umsetzen. Eine besondere Beschichtung der Unterseite garantiert laut Hersteller geräusch- und widerstandsarmes Verschieben, damit empfehle sich die Maus für rasante Spiele. Die Viper 1000 ist ab sofort für 49,99 Euro im Handel.



Gut im Rennen: schnelle Maus „Viper 1000“.

www.speed-link.de

Meisterstick

Die Firma MSI hat den „Mega Stick 256“ im Angebot, einen **USB** S.164 -Speicher, der gemäß Werksangabe 256 **Megabyte** S.164 an Daten, kleineren Spielen und Arbeitsprogrammen fasst. Außerdem sind **MP3** S.164 -Spieler, Diktiergerät und Radio eingebaut. Das kleine Multitalent kostet 128 Euro und ist ab sofort im Handel.

www.msi-technology.de



Ass im Ärmel: multifunktionaler Speicherstift.

Hitachi Deskstar 7K400

Die Langspielplatte lebt



Festplatte für PC | Die Firma Hitachi präsentierte eine Festplatte mit der stolzen Kapazität von 400 **Gigabyte** S.164 (Werksangabe). Auf der „Deskstar 7K400“ finden mithin mehr als 400 Spiele oder 100000 Musikstücke im **MP3** S.164 -Format Platz. Die Festplatte hat acht **Megabyte** S.164 **Cache** S.164 , rotiert mit 7200 Umdrehungen pro Minute und soll eine Zugriffszeit auf Daten von 8,5 Millisekunden ermöglichen. Vorsicht: Die Deskstar 7K400 lässt sich nur über Anschlüsse der neuen Norm **Serial-ATA** S.164 mit der **Hauptplatine** S.164 verbinden. Diese Möglichkeit bieten nur Computer neuerer Bauart.

Angekündigt für: noch nicht bekannt
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt

Infos bei: Hitachi GmbH, Uwe-Beyer-Str. 52a, 55128 Mainz, Tel. 069-29993601, www.hitachi.com

Offen für alles: Hitachi-Festplatte „Deskstar 7K400“.

MSI Home Plug Adapter EC14H

Spielen mit voller Energie



Watt ihr Volt: „Home Plug Adapter EC14H“ zum simplen Vernetzen zweier Computer über das vorhandene Stromnetz.

Stromnetzwerk für PC | Zwei Computer miteinander zu vernetzen, soll mit dem „Home Plug Adapter EC14H“ von MSI einfach wie nie zuvor sein. Die Verbindung der Rechner erfolgt über das Stromnetz. Beispiel: Sie wollen zwei Computer zum Spielen miteinander verknüpfen. Dazu stecken Sie je einen dieser Adapter einfach in jeweils eine freie Steckdose im Umkreis der Computer. Dann das mitgelieferte Anschlusskabel mit dem **Netzwerk** S.164 -Anschluss am PC verbinden (in dem eine Netzwerkkarte eingebaut sein muss) und das ebenfalls serienmäßige Programm installieren. Das ist laut MSI alles. Um zu vermeiden, dass Sie versehentlich Kontakt mit dem Computer Ihres Nachbarn aufnehmen, begrenzt der Stromzähler des Hauses beziehungsweise der Wohnung das Netzwerk.

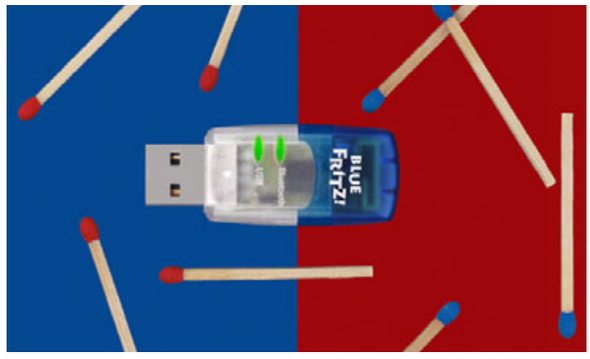
Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 55,00 Euro (pro Gerät)
Infos bei: MSI Technology GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 069-408930, www.msi-technology.de

AVM Blue Fritz! USB 2.0

Kleiner Kontaktbolzen

Zubehör für PC | Wer das Nokia-Spielehandy N-Gage (um nur ein Beispiel zu nennen) drahtlos mit dem PC verbinden möchte, benötigt dazu einen so genannten **Bluetooth** S.164 -Adapter. Mithilfe eines solchen Gerätes können Sie dann Kalenderdaten, Adressen, Programme und Spielstände vom Handy per Funk zum Computer übertragen und dort archivieren. Der Bluetooth-Adapter „Blue Fritz! USB 2.0“ von AVM soll sich sehr einfach installieren lassen. Auch ein 100 Meter entferntes bluetoothfähiges Gerät kann mit dem PC Kontakt aufnehmen (Sichtverbindung vorausgesetzt), so der Hersteller. Das Gerät bringt nur acht Gramm auf die Waage und misst lediglich vier mal zwei mal einen Zentimeter.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 49,00 Euro
Infos bei: AVM Computersysteme GmbH, Alt Moabit 95, 10559 Berlin, Tel. 030-399760, www.avm.de



Eine zündende Idee: AVM-Bluetooth-Adapter in Streichholzlänge.



Das macht die Runde: Die externe Soundkarte ermöglicht den Anschluss von 5.1-Lautsprechersystemen.

Sitecom USB to Audio 5.1

Ton aus der Nebenstelle

Soundkarte für PC | Zur Inbetriebnahme der neuen Soundkarte „USB to Audio 5.1“ von Sitecom müssen Sie Ihren Computer nicht öffnen. Das Gerät steckt in einem eigenen Gehäuse, wird einfach mit der **USB** S.164 -Buchse des Rechners verkabelt und erlaubt den Anschluss von fünf Hochtönern und einer Bassbox, also eines so genannten 5.1-Lautsprechersystems zur Rund-um-Beschallung. Außerdem sind ein **analoger** S.164 Eingang und ein Mikrofon-Anschluss vorhanden. Mittels zweier Knöpfe können Sie die Wiedergabelautstärke bequem erhöhen und verringern, so der Hersteller.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 39,99 Euro
Infos bei: Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising, Tel. 08161-787677, www.sitecom.com

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Auf die Schnelle

ATI wieder vorn? Kürzlich präsentierten die Kanadier ihre neuen Grafikprozessoren der Reihe „Radeon X800". Und die sollen schneller sein als der „Nvidia Geforce 6800 Ultra" (siehe Test in Heft 6/2004). COMPUTER BILD SPIELE hat eine der ersten fertigen Grafikkarten getestet

Zwei Varianten stehen in den Startlöchern: „Radeon X800 Pro" und „Radeon X800 XT Platinum Edition". **Grafikprozessor** S.164 und **-speicher** S.164 arbeiten jeweils mit verschiedenen **Taktfrequenzen** S.164, sind aber auch unterschiedlich miteinander verbunden. So stehen im Radeon X800 Pro „nur" zwölf Leitungen für die Verarbeitung von Bildpunkten zwischen Prozessor und Speicher offen, im Topmodell Platinum Edition dagegen stolze 16. Die Rechnung ist simpel: Je mehr Leitungen es gibt, desto mehr Bilddaten können pro Zeiteinheit verarbeitet werden.

Weitere Differenzen: Der Speicher der Pro-Variante ist mit 450, jener der XT-Version mit satten 560 **Megahertz** S.164 getaktet. Nicht gar so dramatisch unterscheiden sich die Prozessor-Takte: 475 (Pro) gegen 520 Megahertz (XT Platinum). COMPUTER BILD SPIELE hat die „kleinere" Variante Radeon X800 Pro in einer gleichnamigen Grafikkarte aus dem Hause Sapphire getestet.

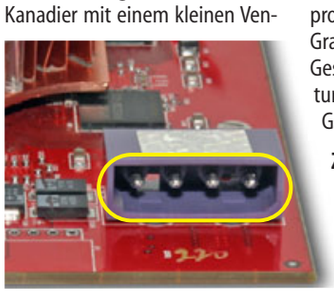
Ein buchstäblich dicker Vorteil im Vergleich mit der „Nvidia Geforce 6800 Ultra" wird schon auf den ersten Blick deutlich: Die neue Karte ist dünner und beansprucht nur ihren **AGP** S.164 -Einschub, blockiert also keinen der nebenan liegenden **PCI** S.164 -Steckplätze. Zwar wird auch der ATI-Prozessor von einem Lüfter gekühlt, aber er braucht weniger Frischluft. Folglich kommen die Kanadier mit einem kleinen Ventilator aus, während Nvidia die notwendige Temperatursenkung nur mit einem großen Exemplar erzielen kann. Vorteil ATI.

Überdies kommt die neue Karte mit nur einem Stromanschluss aus, während die Geforce 6800 Ultra zwei davon bemüht. Wer daraus auf deutlich geringeren Energiebedarf schließt, liegt richtig: ATI setzt ein 300-Watt-Netzteil im Rechner voraus (XT Platinum: 350 Watt). Nvidia fordert stramme 480 Watt.

Vorsprung durch Technik? Alles relativ, denn der neue ATI-Prozessor hat auch Nachteile: Beide Modelle arbeiten nicht mit einem AGP-Steckplatz der Version 2x zusammen. Das heißt: Der Computer muss eine **Hauptplatine** S.164 mit einer AGP-Nische der Version 4x oder 8x haben.

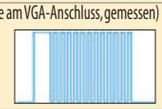
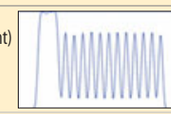
Soweit die Theorie, aber wie schlägt sich der schnelle ATI beim Spielen? Gut, aber nicht besser. Er liegt quasi im Windschatten des Geforce 6800 Ultra: Der Durchschnittswert aus allen von der Redaktion mit dem X800 Pro bestückten Systemen liegt um 0,04 Notenstufen hinter dem Nvidia-Resultat, ist also im Grunde nur messbar, aber nicht zu spüren. „Gutes" Spieltempo und „sehr gute" Arbeitsgeschwindigkeit sind garantiert. Die Bildschärfe, gemessen im Testinstitut Innovationstechnik Bremen, besticht mit „hoher" Detailgenauigkeit und ist folglich „gut".

Fazit: Der Radeon X800 Pro ist ein ernst zu nehmendes Spitzenprodukt. Die getestete Sapphire-Grafikkarte überzeugt mit hoher Geschwindigkeit, guter Ausstattung und hoher Bildqualität. Gesamtnote: „gut".



Zapfstelle: Die „Radeon X800 Pro" benötigt eine eigene Stromversorgung (Anschlüsse im Kreis).

Testergebnisse im Detail

MODELL			Radeon X800 Pro	
HERSTELLER		GEWICHTUNG	Sapphire	Note
SERVICE				
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)		3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)		1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-72774473 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)		2%	Deutsch (www.sapphiretech.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	08734-939013 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	keins	-
Service	**insgesamt**	**7,0%**		**2,14**
INSTALLATION				
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)		2%	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	ja (64,9502 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	ja (33,7853 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)		1%	Englisch	6,00
Installation	**insgesamt**	**5,4%**		**4,29**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	akzeptabel	**2,50**
BILDQUALITÄT				
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen) **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.** 		15%	hoch (94,4 Prozent) 	1,56
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.164 , **Open GL** S.164 überprüft)		2%	beide	1,00
Neueste Direct-X-Version wird unterstützt (überprüft)		1,6%	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)		1%	sehr hoch (200 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)		1%	sehr hoch (180 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)		3%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildqualität	**insgesamt**	**23,6%**		**1,36**
GESCHWINDIGKEIT[2]				
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (ohne **FSAA** S.164 und ohne **Anisotropische Filterung** S.164 , gemessen)		8%	hoch (46 Bilder pro Sekunde)	2,24
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne Anisotropische Filterung, gemessen)		8%	sehr hoch (77 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne Anisotropische Filterung, gemessen)		8%	sehr hoch (85 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1GHz (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)		8%	niedrig (29 Bilder pro Sekunde)	3,78
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)		8%	etwas niedrig (43 Bilder pro Sekunde)	2,55
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. Anisotropischer Filterung, gemessen)		8%	sehr hoch (55 Bilder pro Sekunde)	1,48
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)		5%	sehr hoch (144 Prozent)	1,00
3D Mark 03 mit Intel Pentium 4 2,6 GHz (ohne FSAA, ohne Anisotropische Filterung/mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)		0%	8154 Punkte/1266 Punkte	-
Aquamark 3 mit Intel Pentium 4 2,6 GHz (ohne FSAA, ohne Anisotropische Filterung/mit max. FSAA, mit max. Anisotropischer Filterung, gemessen)		0%	41 418 Punkte/11 396 Punkte	-
Geschwindigkeit	**insgesamt**	**53,0%**		**1,91**
ANSCHLÜSSE				
Composite S.164 (überprüft)		2%	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00
S-Video S.164 (überprüft)		2%	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)		1%	ja (über Adapter)	1,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)		2%	ja	1,00
Anschlüsse	**insgesamt**	**7,0%**		**2,14**
SONSTIGES				
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)		2%	ja („Cyberlink Power DVD XP 5.0")	1,00
Grafikprozessor (Hersteller, Modell und Geschwindigkeit, überprüft)		0%	„ATI X800 Pro", 475 **Megahertz** S.164	-
Grafikspeicher (Größe, Art und Geschwindigkeit, überprüft)		0%	256 **Megabyte** S.164 **GDDR3** S.164 , 450 Megahertz	-
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)		0%	ATI Rage Theater	-
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)		0%	ATI Rage Theater	-
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)		0%	6.14.10.6436 (Catalyst 4.4)	-
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)		0%	Windows XP, NT 4.0 ME, 98	-
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)		0%	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Adapter S-Video auf RGB, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschluss-kabel, Y-Kabel für Stromversorgung	-
Mitgelieferte Programme (überprüft)		0%	DVD-Abspielprogramm Cyberlink Power DVD XP 5.0, Spiele „Splinter Cell – Pandora Tomorrow", „Tomb Raider – The Angel of Darkness" und „Prince of Persia", Übertaktungsprogramm „Sapphire Redline"	-
Sonstiges	**insgesamt**	**2,0%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100,0%**		**1,94**
Aufwertung/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**gut**	**1,94**
PREIS/LEISTUNG			**ungenügend**	
Preis			**449,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)			**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note x Preis)			1,94 x 449,00 = 871,06 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2]gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 Bildpunkten und 32 **Bit** S.164 **Farbtiefe** S.164

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE HANDY-SPIELE

Marcel Desailly Pro Soccer

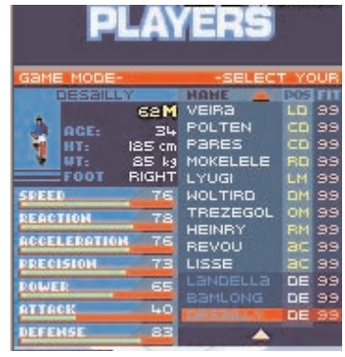
Der Ball ruft



Sportspiel für N-Gage | Der französische Nationalspieler und Starverteidiger des FC Chelsea ist Namenspatron dieses neuen deutschsprachigen Fußballspiels für Nokias N-Gage. Der Name Marcel Desailly bürgt zwar noch lange nicht für ein gutes Spiel, in diesem Fall aber schon. 32 europäische Vereine und 32 Nationalmannschaften warten auf ihren Einsatz in vier verschiedenen Spielmodi. Vom schnellen Freundschaftsspiel über den Pokalwettbewerb und die Liga bis zum Karrieremodus mit integriertem Transfermarkt ist alles dabei, was das Fußballerherz begehrt. Das Spiel glänzt mit überraschender Spieltiefe und einem recht hohen Realismusgrad. 15 verschiedene Spielerattribute und ebenso viele Mannschaftsformationen lassen viel Raum für taktische Manöver. Aber wie immer im Fußball, so gilt auch hier: „Wichtig ist auf'm Platz". Und auch hier kann das Spiel überzeugen. Ansehnliche Grafik, flüssiger Spielaufbau und zahlreiche verschiedene Aktionsmöglichkeiten wie Steilpässe, Flanken und Grätschen vermitteln ein überraschend authentisches Spielerlebnis. Sogar ein kleines Spielfeldradar, in dem alle Spieler als kleine Punkte erscheinen, wurde integriert, damit das Passspiel nicht zur Glückssache verkommt. Vorausgesetzt, Sie investieren in zwei Spielversionen, so steht auch einem spannenden Spiel zu Zweit nichts im Wege.

Einziger Wermutstropfen: Spieler und Vereinsnamen wurden in Ermangelung einer Lizenz verfremdet, doch das trübt das „sehr gute" Gesamtbild nur unwesentlich.

- **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:** sehr gut



Hier schlägt das Trainerherz höher. Experimentieren Sie mit der Aufstellung.



Auf dem Platz geht's zur Sache. Da wird das N-Gage zum Hosentaschenstadion.



Alle Zehne: Geduld und Fingerspitzengefühl bringen den Sieg.

Bowling 2

Zum Kugeln

Sportspiel für Java-Handys | Ihre Aufgabe: Sie müssen mit einer Bowlingkugel zehn Holzkegel am Ende einer langen, schmalen Bahn umhauen. Am besten klappt das, wenn die Kugel Tempo und Drall hat. Damit das hinhaut, dürfen Sie bei „Bowling 2" trainieren, bis Sie bei einem Profiturnier Siegchancen haben. Regeln und Steuerung sind einfach, das Spiel ist es nicht. Diese Mischung fordert den sportlichen Ehrgeiz heraus und stachelt zu neuen Bahnrekorden an. Und das ist „gut" so.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3510i, 5100, 6600, 7210, 7250, 3650, 7650; Sharp GX 10, GX 20; Sony Ericsson T610, Z600; Motorola T 720; LG Vx4400, VX6000; Samsung X105, E105, E715
- **Infos bei:** Vodafone D2 GmbH, Am Seestern 1, 40547 Düsseldorf, Tel. 0211-5336654, www.jamba.de
- **Urteil:** gut

Andre Agassi Tennis

So ein Filz!

Sportspiel für Java-Handys | Mögen Sie's hart und schnell oder lieber weich und langsam? Kein Problem, Andre Agassi Tennis bietet Ihnen Plätze mit unterschiedlichem Untergrund. Und das auf Turnieren in der ganzen Welt. Sie treten als Einzelspieler an oder hauen die Filzkugel im Doppel über das Netz. Doch Vorsicht, bei Übereifer landet der Ball schnell im Aus. Wie Sie Ihre Spieltaktik aufziehen, ist Ihre Sache, ebenso ob ein Match bis zum Sieg über einen oder bis zu sechs Sätze gehen soll. Der erste Turniergewinn wird allerdings viel Ballgefühl erfordern. Denn bei den vielen Schlagvarianten ist die Bedienbarkeit etwas auf der Strecke geblieben. Bis Sie sich in Position begeben haben, ist die Filzkugel nämlich oft schon an Ihnen vorbeigerauscht. Auch die Präsentation auf dem kleinen Bildschirm macht es nicht immer leicht, die Flugbahn des Balls zu erkennen. Deshalb ist es nur ein „befriedigendes" Tennisspiel.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3510i, 5100, 6600, 6610i, 3650, 7210, 7250, 7650, Sharp GX 10, GX



Auf den Aufschlag kommt es an.

20, LG VX 4400, 600, Motorola T 720, Sony Ericsson T 610, Z 600, Samsung X 105, E 105, E 715

- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend

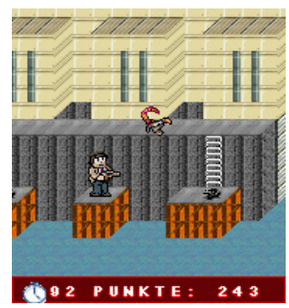
Der Wixxer

Schurkenstück

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Die Jagd nach dem „Wixxer" findet nicht nur als Komodie im Kino, sondern auch auf Ihrem Handy statt. Allerdings legen Sie auf Ihrem mobilen Telefon dafür selbst Hand an und können nicht nur einfach zugucken. Denn Sie müssen Schlüssel finden, die Ihnen eine Tür nach der anderen öffnen, bis Sie schließlich vor dem gesuchten Oberschurken stehen.

Doch bis es zum Duell mit dem alten „Wixxer" kommt, hüpfen Sie von einer Plattform zur nächsten, klettern Leitern rauf und runter, springen über Hunde oder giftige Skorpione und liefern sich Schusswechsel mit Verbrechern. Dabei kommt reichlich Frust über die unpräzise Steuerung auf. Ärgerlich auch, dass man nach dem Tod der Spielfigur einen Abschnitt wieder ganz von vorn beginnen muss. Somit gibt es für den „Wixxer" trotz ansehnlicher Präsentation „befriedigend".

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage; Sharp GX 10, GX 20; Motorola



Im Hafen lauern Skorpione.

V300, V500, V525, V600; Sagem myV-65, myV-75; Sharp GX10, GX20, GX30; Samsung Z105; Siemens SX-1; Sony Ericsson T630, Z600

- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend

Dragon Fire 2

Feuerflug

Actionspiel für Java-Handys | Sie sind ein in Zeit und Raum verlorener Flammen speiender Drachen. Auf dem Weg zurück in die Heimat treffen und ballern Sie auf zahlreiche Gegner in zwei Spielstufen mit je drei Unterabschnitten. Ihre – im wahrsten Sinne des Wortes – Feuerkraft können Sie durch aufgesammelte Gegenstände aufwerten. Die Bedienung ist simpel, die Darstellung flüssig, aber leider ziemlich mickrig. Das reicht nur für ein „befriedigendes" Gesamtergebnis.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3510i, 5100, 6100, 6610i, 7210, 3650, 7650, Sharp GX 10, GX 20, Sony Ericsson T 610, Z 600, Samsung X 105, E 105, E 715 (E 700, E 710), Motorola V 525, V 600
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030/69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** befriedigend



Dicker Endgegner voraus.

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Asterix & Obelix XXL	PC CUBE GBA	21. Juni 2004
Breakdown	XBOX	18. Juni 2004
Full Spectrum Warrior	XBOX	2. Juli 2004
Robot Warlords	PS2	9. Juli 2004
Shadow Ops Red Mercury	XBOX	24. Juni 2004
Shellshock – NAM '67	PC PS2 XBOX	Juni 2004
Steel Saviour	PC	2. Juli 2004
Thief – Deadly Shadows	PC XBOX	Juni 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	CUBE	24. Juni 2004
ABENTEUER		
Forever Worlds	PC	Juni 2004
Obscure	PC PS2 XBOX	17. Juni 2004
URU – The Complete Chronicles	PC	24. Juni 2004
URU – Path of the Shell	PC	24. Juni 2004
AUFBAUSPIEL		
Rollercoaster World	PS2	25. Juni 2004
FLUGSIMULATIONEN		
Airbus Professional	PC	18. Juni 2004
F-117 Stealth Fighter	PC	18. Juni 2004
Ultimate Traffic	PC	18. Juni 2004
World Airports	PC	18. Juni 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Donkey Kong Country 2	GBA	24. Juni 2004
Shrek 2	PC PS2 XBOX CUBE GBA	Mitte Juni 2004
Sonic Advance 3	GBA	18. Juni 2004
Spider-Man 2 – The Movie Game	CUBE	9. Juli 2004
MANAGERSPIEL		
Kicker Manager 2004	PC	11. Juni 2004
RENNSPIELE		
Fast & Furios	PS2 XBOX	Juni 2004
Formel 1 2004	PS2	Juni 2004
GP Challenge	PS	9. Juli 2004
Grand Tour Racing 400	PS2	25. Juni 2004
Kart Challenge	PS	9. Juli 2004
Micro Mayhem	CUBE	Juli 2004
Powerdrome	PS2 XBOX	4. Juni 2004
Schumacher Kart World Tour 2004	PS2	23. Juli 2004
Tokyo Road Race	PS2	9. Juli 2004
ROLLENSPIELE		
Champions of Norrath	PC	24. Juni 2004
Hack Vol. 2	PS2	17. Juni 2004
Spellforce – The Breath of Winter Add-on	PC	24. Juni 2004
SIMULATIONEN		
Traditionsbahnen in Großbritannien	PC	9. Juli 2004
Trainz Railroad Simulator Deluxe	PC	22. Juli 2004
SPORTSPIELE		
Athens 2004	PS2	30. Juni 2004
Mario Golf – Toadstool Tour	CUBE	17. Juni 2004
World Championship Pool	PC PS2 XBOX CUBE	9. Juni 2004
STRATEGIESPIELE		
Chaos League	PC	22. Juli 2004
Combat Elite – WW2 Paratroopers	PC	Ende Juni 2004
D-Day	PC	28. Juli 2004
Gorky Zero – Aurora Watching	PC	Juni 2004
Ground Control 2	PC	Juni 2004
Joint Operations – Typhoon Rising	PC	18. Juni 2004
Silent Storm Add-on	PC	23. Juli 2004

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Battlefield Vietnam
Weltweit ging das PC-Actionspiel „Battlefield Vietnam“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 6/2004, Urteil „befriedigend“) innerhalb von nur zwei Wochen nach dem Verkaufsstart 700 000 Mal über den Ladentisch. Allein in Deutschland fand es 100 000 Kunden. Die Battlefield-Reihe ist besonders wegen des Mehr-Spieler-Modus' für maximal 64 Teilnehmer beliebt.

Verlierer

Train Simulator 2
Schlechte Nachrichten für Eisenbahnfans: Microsoft hat die Arbeiten am „Train Simulator 2“ für PC eingestellt. Nach ursprünglichen Plänen sollte das Bahnspiel im Sommer 2004 erscheinen. Offensichtlich schätzt der Software-Konzern das Verkaufspotenzial des Titels als zu gering ein. Womöglich zu Recht, denn das Urspiel weckte auch bei COMPUTER BILD SPIELE nur wenig Begeisterung (Testurteil „befriedigend“). Als Zugnummer sieht Microsoft dagegen nach wie vor die erfolgreiche Flugsimulator-Reihe, die weiter fortgesetzt werden

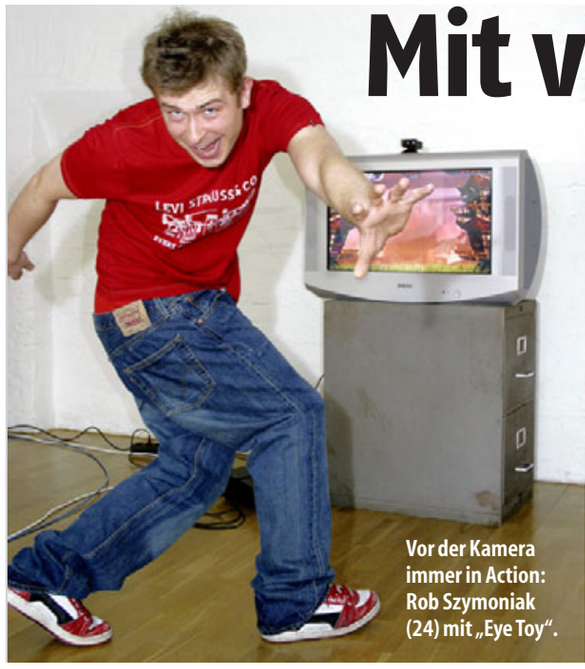
In

- Die Europameisterschaft am PC nachspielen – vielleicht können Sie's ja besser als die deutsche Elf
- Beim Internet-Auktionshaus Ebay neue Gameboy-Spiele ersteigern – das spart Geld, und Sie sind bestens für den Urlaub gerüstet
- Kabellos ins Internet – die zugehörigen Geräte gibt's bei großen Internet-Zugangsanbietern oft günstig im Paket

Out

- Oft im Internet surfen, aber immer noch ohne Virenschutzprogramm – es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Rechner schlappmacht
- Internet-Spieleseiten mit „aufploppenden“ Werbefenstern ohne Ende – genervte Kunden kommen nicht wieder
- Service-Abteilungen, die erst nach Wochen auf E-Mails antworten – dann ist die Lust am Spielen längst vergangen

Mit voller Energy



Vor der Kamera immer in Action: Rob Szymoniak (24) mit „Eye Toy“.

Musik, Videos und Computerspiele – das ist die kunterbunte Welt von MTV-Star Rob Szymoniak

Musikfans kennen den gebürtigen Berliner Rob Szymoniak (24) aus der Sendung „MTV Weltweit“ oder von Radio Energy, Berlin, wo er als Moderator arbeitet. Privat vergnügt sich Rob gerne als DJ – und interessiert sich für alles, was mit Computern zu tun hat. Beim Termin mit COMPUTER BILD SPIELE wollte er „Eye Toy“ für Playstation 2 ausprobieren. Aber nicht, ohne vorher in den Kleiderschrank zu greifen: „Dafür brauche ich meine neue Levis 501, ein superweites Teil, damit ist ein Karate-Spiel kein Problem.“ Zurück im „Kampfdress“, zeigt sich Rob schwer begeistert: „Eye Toy ist ja echt total geil! Man kommt richtig ins Schwitzen – echt das ultimative Partyspiel.“

Zu Hause mag es Rob etwas ruhiger: „Ich spiele zur Zeit ‚Fußball Manager 2004‘. Fußball interessiert mich halt. Wenn mir Leute dabei zuschauen, können sie nicht verstehen, was daran Spaß macht. Das Spiel besteht ja fast nur aus Tabellen.“ Kein Problem, Rob – die Leser von COMPUTER BILD SPIELE verstehen dich sicher …

Willstu Ausrede? Klickstu hier

Sie sind ständig um Ausflüchte verlegen? Dann probieren Sie doch mal den Ausred-O-Mat, der parallel zum PC-Spiel „Dönermafia“ erschienen ist. Einfach das rund 1,8 **Megabyte** S.164 kleine Programm aus dem Internet von der unten angegebenen Seite herunterladen und doppelt anklicken – fertig. Das kostenlose Scherzprogramm liefert auf Knopfdruck zehn Ausreden im besten „Dönermafia-Deutsch“ – gesprochen vom Comedy-Duo Onkel Fisch.

http://www.doenermafia.de/html/download_1.php



Zum Klick gibt's Ausreden.

Taschen-Fußball

Das Sportereignis dieses Monats ist die Fußball-Europameisterschaft 2004 in Portugal. Hama bringt passende, witzige Accessoires auf den Markt: zwei Taschen, in denen Sie Ihre CDs verstauen können. Eine runde Sache ist die Tasche aus Kunststoff, in der 24 Silberscheiben Platz haben (4,99 Euro). Die „Eckball“-Variante ist aus Plüsch und bietet 32 CDs Platz (9,99 Euro). Und fürs Heim gibt es CD-Türme aus Metall mit Tür und Fußballmotiv. Die fassungsstarken Säulen sind in Silber oder Schwarz für je 79,99 Euro zu haben.


Fan-Artikel: CD-Taschen im Fußballdesign zur EM 2004.

Infos bei: Hama, Tel. 09091-502115, **www.hama.de**


Tor: Ob die CD-Säulen wohl einem Direktschuss standhalten?

Allein im Brett



Mit Brettbezug: Spieleklassiker für PC.

Sie haben mal wieder Lust auf ein Brettspiel, aber die Mitspieler fehlen? Kein Problem, der PC kann Spielpartner ersetzen. Neuerdings gibt es auch die Klassiker „Scotland Yard“ und „Malefiz“ in elektronischer Form. Solopartien sind ebenso möglich wie „Gesellschaftsspiele“ im **Netzwerk** S.164 oder Internet. Fehlende Spieler werden durch Computergegner ersetzt. Die Spielfelder präsentieren sich in schicker, räumlicher Darstellung – wenn Sie's mögen. Wenn nicht, schalten Sie auf die „platte“ Draufsicht um. Beide Spiele stehen für je 19,95 Euro im Handel. Auf der CD-ROM im Heft von COMPUTER BILD SPIELE finden Sie übrigens sechs (!) Brettspiele – ohne Extrakosten.

Infos bei: Heureka-Klett Softwareverlag GmbH, Tel. 0711-66721333, **www.heureka-klett.de**

Jetzt neu im Handel

Strom für mindestens 3,5 Milliarden Euro verpufft laut Umweltbundesamt in deutschen Privathaushalten und Büros. Und das nur, weil Fernsehgeräte, Stereoanlagen & Co. im Bereitschaftsmodus bleiben oder sogar die Netzschalter der Geräte wirkungslos sind! AUDIO VIDEO FOTO BILD hat zehn günstige Messgeräte getestet (von 20 bis 60 Euro), mit denen jeder selbst den Stromverbrauch der Übeltäter überprüfen kann. Außerdem im Test: 5.1-Lautsprechersets für Heimkino-Klang, preiswerte DVD-Spieler, digitale Fotoapparate, Festplatten-Videorecorder (für den analogen Kabelempfang) und ein LCD-Flachbildfernseher von Tchibo. Auf der Video-DVD gibt's wie jeden Monat einen Blockbuster: „Knockin' on Heaven's Door“, der Kino-Hit von 1997 mit Til Schweiger und Jan Josef Liefers. Hinzu kommen jede Menge Besprechungen aktueller Musik-CDs und Video-DVDs. Das alles in der aktuellen AUDIO VIDEO FOTO BILD für nur 3,30 Euro.



Für nur 3,30 Euro jetzt im Handel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Strategie	sehr gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
2	Battlefield Vietnam	Strategie	befriedigend	6/2004	Electronic Arts	16 Jahren
3	Counter Strike – Condition Zero (dt. Version)	Action	–		Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
4	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
5	Far Cry (dt. Version)	Action	–		Ubisoft	⚠ 18 Jahren
6	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
7	Unreal Tournament 2004	Action	gut	5/2004	Atari	16 Jahren
8	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	gut	6/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
10	Gothic 2 – Gold Edition	Rollenspiel	–		Jowood	12 Jahren
11	Blitzkrieg – Burning Horizon	Strategie	gut	6/2004	CDV	16 Jahren
12	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
13	Singles – Flirt up Your Life!	Simulation	gut	4/2004	Koch Media	16 Jahren
14	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	Abenteuer	befriedigend	6/2004	DTP	12 Jahren
15	Die Sims – Super Deluxe	Simulation	Die Sims – Deluxe getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
16	Fußball Manager 2004	Managerspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
17	X2 – Die Bedrohung	Action	befriedigend	3/2004	Koch Media	12 Jahren
18	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
19	Command & Conquer – Generäle – Deluxe Edition	Strategie	–		Electronic Arts	12 Jahren
20	Port Royale 2	Aufbauspiel	gut	6/2004	Take 2	6 Jahren

Playstation

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	One Piece – Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
3	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
4	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
6	Wer wird Millionär?	Quizspiel	PC-Version getestet	2/2001	Eidos	ohne Altersbeschränkung
7	Alien – Die Wiedergeburt	Rollenspiel	–		Electronic Arts	16 Jahren
8	NBA Live 2003	Sportspiel	–		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Formel Eins 2001	Rennspiel	PS-2-Version getestet	6/2001	Sony	ohne Altersbeschränkung
10	Die Monster AG – Schreckensinsel	Abenteuer	–		Sony	ohne Altersbeschränkung

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Final Fantasy X-2	Rollenspiel	gut	3/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	This is Football 2004	Fußballspiel	befriedigend	5/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
4	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	gut	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
5	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Rollenspiel	Xbox-Version getestet	12/2003	Ubisoft	16 Jahren
7	Findet Nemo	Action	GBA-, Cube-Version getestet	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
8	Iron Storm	Action	–		Wanadoo	⚠ 18 Jahren
9	Eye Toy Play und Kamera	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	9/2003	Sony	6 Jahren

Gameboy Color

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! – Das dunkle Duell[1]	Kartenspiel	befriedigend	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Pokémon Trading Card Game	Kartenspiel	gut	2/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	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	Dragonball Z – Legendäre Superkämpfer	Prügelspiel	–		Atari	6 Jahren
10	Hamtaro – Hams-Hams Unite!	Action	befriedigend	4/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

[1] Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	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	Pokémon Channel	Abenteuer	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
8	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Mario Party 4 – Players Choice	Geschicklichkeitsspiel	gut	3/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	PS-2-Version getestet	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren

Gameboy Advance

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament	Kartenspiel	befriedigend	5/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
3	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
4	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
5	Disney's Bärenbrüder	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
6	Sword of Mana	Rollenspiel	befriedigend	4/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
7	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Metroid Zero Mission	Abenteuer	gut	5/2004	Nintendo	6 Jahren

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	Mission Impossible – Operation Surma	Action	PS-2-Version getestet	1/2004	Atari	12 Jahren
3	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
4	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	Quantum Redshift	Rennspiel	–		Microsoft	12 Jahren
6	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Action	PS-2-Version getestet	5/2004	Electronic Arts	16 Jahren
8	Mafia	Action	–		Take 2	16 Jahren
9	Counterstrike	Action	gut	1/2004	Microsoft	16 Jahren
10	Halo	Action	sehr gut		Microsoft	16 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinnen Sie mit

HP und COMPUTER BILD SPIELE



Foto:(c) herbX film/JAT Jürgen

50 x
2 Kinokarten
für den Kinofilm
(T)Raumschiff Surprise
Periode 1

Weitere Infos zum Film im Internet unter
www.periode1.de

RAUMSCHIFF SURPRISE PERIODE 1



10 x
HP Deskjet 5850

Der optimale Drucker für Profis, die einen leistungsstarken Allrounder suchen, mit dem sie u.a. professionell in Farbe drucken können, und das in authentischer Fotoqualität.

Im Wert von je 279 Euro.

20 x Fanpakete
(T)Raumschiff Surprise – Periode 1

Inhalt jeweils: ein Computerspiel von Take 2, ein T-Shirt, ein Schlüsselband, eine Baseball-Mütze, ein Buch zum Film und ein Kaffeebecher.

Jedes Fanpaket hat einen Wert von 91,45 Euro.



hp invent

HP Deskjet Sparfunktionen

- **Druckabbruchtaste**
- **beidseitiger Druck**
- **automatische Papiersortenerkennung**
- **Sleepmodus**
- **automatische Patronenausrichtung**

Mit diesen Funktionen sparen Sie Papier, Zeit, Tinte, Strom und schonen zudem die Umwelt.

Weitere Infos im Internet unter
www.hp.com/country/de/de/

Online zu gewinnen!

Bei **www.computerbild.de/surprisemithp** können Sie eine **„Surprise-Flugreise" für 2 Personen im Gesamtwert von 3000 Euro** gewinnen. Sie sind eine Woche lang im 5-Sterne-Hotel untergebracht und werden an einem tollen Rahmenprogramm teilnehmen. **Infos: www.touristikboerse.de**

Ein Gewinner darf sich auf 2 VIP-Karten zur Premiere des Films (T)Raumschiff Surprise – Periode 1 inkl. Anreise und Übernachtung am 19.7.2004 freuen.



Gesucht: der 5. Pluspunkt

Die HP Deskjet Drucker verfügen über 5 Sparfunktionen:

1. Druckabbruchtaste
2. beidseitiger Druck
3. Sleepmodus
4. automatische Patronenausrichtung
5. Welche Funktion fehlt noch?

Schreiben Sie den fehlenden Pluspunkt auf eine ausreichend frankierte Postkarte, und senden Sie das Lösungswort an:

COMPUTER BILD SPIELE
Stichwort: HP-Aktion
20649 Hamburg

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluss ist **Freitag, der 25. 6. 2004**. Es gilt das Datum des Poststempels. 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.

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".



Allein unter Löwen? Zeigen Sie den Bestien, was ein Dompteur ist.



Wer Wolf? Mordsgefährliche Halbwesen bewachen das Genlabor.



Tiger aus dem Tank? Zu viel Super plus macht schlechten Atem.

Vivisector – Beast Inside

Generation Wolf

Actionspiel für PC | Erlesene Gesellschaft: eine Insel, ein verrückter Klon-Forscher, bewaffnete Tiere – und Sie

Eigentlich könnte diese Insel einfach nur ein schöner und beschaulicher Ort sein. Eigentlich. Doch wie der Titel „Vivisector – Beast Inside" schon andeutet, tobt hier etwas Bestialisches.

In Vivisector spielen Sie den kampferprobten Soldaten einer Spezialeinheit, der im Auftrag seiner Vorgesetzten auf dem erwähnten Eiland einen Rebellenaufstand niederschlagen soll. Auf dem scheinbar idyllischen Fleckchen Erde angekommen, finden Sie von Rebellen keine Spur. Statt dessen treffen Sie schon nach wenigen Gehminuten auf eine Horde wilder Tiere, die in Ihnen das ersehnte Frühstück sehen. Gut, dass Sie auf alles vorbereitet und genügend gut bewaffnet sind, um den Spieß umzudrehen. 18 Feuerwaffen von der guten, alten Schrotflinte über Scharfschützengewehre bis hin zur Maschinenkanone von Übermorgen füllen im Spielverlauf Ihr umfangreiches Arsenal. Und die martialische Ausrüstung ist bitter nötig, denn je weiter Sie ins Innere der Insel vordringen, desto gefährlicher werden Ihre tierischen Gegner. Die stammen nämlich aus der Zucht eines verrückten Klonforschers, und ihren Körpern wurden gefährliche Waffen eingepflanzt. Auf den Punkt gebracht: Es handelt sich quasi um höchst gefährliche Tier-Mensch-Maschinen.

Und die werden Sie lange in Atem halten, denn die Endfassung

Wird's denn Gen? In seinem Klonlabor bastelt ein verrückter Forscher schreckliche Wesen aus den Bausteinen des Lebens. Stoppen Sie den durchgeknallten Wissenschaftler.



Wie war das noch? Stimmt: Schwarze Katzen bringen Unglück.

des Spiels wird drei Hauptabschnitte mit insgesamt 16 Spielstufen umfassen.

Ungewöhnlich für ein derart kampflastiges Actionspiel sind die eingebauten Rollenspielelemente. So können Sie im Laufe der Geschichte diverse Fähigkeiten Ihrer Spielfigur verbessern, etwa Schießen, Laufen, Zielen oder die Widerstandsfähigkeit. Aufwertungspunkte gibt's zum einen für präzise Schüsse, zum anderen für artistische Einlagen, zum Beispiel korrekt gestandene Sprünge durch Leuchtringe. Sie können das Spiel zwar auch ohne Talentverbesserung zu Ende bringen, aber dann werden die ganz harten Viecher fast unüberwindbar.

Urteil: Wie es auf der Schreckensinsel der Tiere weitergeht und ob das Spiel seinem „guten" ersten Eindruck gerecht wird, erfahren Sie im Herbst. Aus Ihrer COMPUTER BILD SPIELE.

Vorserientest-Ergebnis

Vivisector – Beast Inside[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Pointsoft
Telefon	02421-4079511
Im Handel ab	Herbst 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	16 Jahre
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nich geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut



Kicker Manager 2004

Klubchef mit geballter Macht

Managerspiel für PC | Können Sie bis Elf zählen? Dann führen Sie Ihre Fußballmannschaft locker an die Spitze

Wieder hat es Ihr Lieblingsverein nicht zum Meistertitel geschafft? Mit dem PC-Spiel „Kicker Manager 2004" haben Sie es selbst in der Hand, die begehrte Schüssel an Land zu ziehen. Dazu starten Sie entweder fest angestellt in einem Verein oder wählen eine freie Karriere. In diesem Fall fangen Sie, wie im wirklichen Leben, bei einem kleinen Klub an, den Sie sich selber aussuchen dürfen.

Grundsätzlich sind Sie Trainer, Manager und Funktionär in Personalunion, geben Interviews, stellen Spieler und sonstiges Personal ein. Kurz gesagt: In den knapp 150 Spielmenüs liegt Ihnen die gesamte Fußballwelt zu Füßen, beziehungsweise direkt vor Ihrer Nase – sogar ein Börsengang Ihres Vereins ist möglich. Spiele gegen andere Mannschaften können Sie im so genannten Textmodus studieren. Oder Sie schauen dem aktiven Treiben zu, das mittels berechneter Spielszenen auf den Schirm gebracht wird.



Eine Runde weiter: Wer in einem solchen Büro residiert, ist ein Siegertyp und spielt bereits in einer höheren Manager-Liga.



Im fortgeschrittenen Stadion: Repräsentative Arenen verleihen der Oberklasse des Fußballs den angemessenen Rahmen.

Urteil: Mit dem „Kicker Manager 2004" dürfte eine lohnende Alternative zu ähnlichen Produkten auf den Markt kommen. Allerdings hat er auch seine Schwächen. Spielszenen etwa sind weit von der Realität entfernt. Zudem sollten die Entwickler noch an den Spielberechnungen feilen, denn Ergebnisse wie Aston Villa gegen Leicester City 8:1, Newcastle United gegen Bolton Wanderers gar 14:1 sind nicht von dieser Welt. Wenn diese gravierenden Mängel beseitigt werden, könnte das komfortabel zu bedienende Managerspiel eine „gute" Möglichkeit sein, sich den Fußballzirkus nach eigenen Wünschen zurechtzubiegen.



Zu viel Weiß: Der Klub dieses Kickers braucht einen Werbevertrag.

Vorserientest-Ergebnis

Kicker Manager 2004

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Koch Media
Telefon	08101-185795
Im Handel ab	11. Juni 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ohne Altersbeschr.
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	39,90 Euro
Weitere Versionen	keine
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

VORSERIENTESTS

Donkey Kong Country 2

Die Affen rasen durch den Wald

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Geld regiert die Welt? Quatsch, alles Banane!

Für die Affen in „Donkey Kong Country 2" gibt's nichts Wertvolleres als Bananen. Und genau die wollte der fiese Echsen-Obermotz King K. Rool der Affenfamilie Kong stehlen. Doch der Plan misslang, und so entführt der böse King kurzerhand den armen Donkey. Und nun verlangt der böse Entführer die gesamten Bananenvorräte der Kongs als Lösegeld. Das schreit nach einer Gegenoffensive. Deshalb macht sich der Affenjunge Diddy mit seiner Freundin Dixie auf den Weg, um Donkey zu befreien.



Alles Böse kommt von oben: Angriff aus dem Kroko-Raumschiff.

Je nach Bedarf leiten Sie das eine oder andere Äffchen durch 38 Spielstufen. Diddy kann zum Beispiel ein Rad schlagen, das Gegner einfach umhaut. Dixies Pferdeschwanz ist sogar multifunktional: zum Abseilen von Bäumen oder zum Austeilen heftiger Wirbelschläge.

Auf ihrem langen Weg zu Donkey finden die beiden viele Fässer. Manche davon können sie als Schutzschild vor sich herrollen, andere explodieren, wenn sie auf Gegner geworfen werden. In Fässer mit der Aufschrift „B" können die beiden sogar hineinschlüpfen, um sogleich in einer versteckten Spielstufe noch mehr Punkte zu sammeln.

Wer nicht gern allein spielt, kann bis zu vier Gameboys via Kabel miteinander verbinden, um in gesonderten Minispielen gegen Freunde anzutreten. Zum Beispiel gilt es dann, in Bestzeit eine Spielstufe zu durchlaufen oder die Mitspieler in witzigen Kämpfen zu besiegen.



Die Aktie Gelb: In der Kong-Welt stehen Bananen hoch im Kurs.

Urteil: Auch das neueste Spiel mit der Affenfamilie zeigt sich in gewohnt guter Qualität. Laufen, werfen, springen, schwimmen, fliegen – alles geht in einer liebevoll inszenierten, kunterbunten Dschungel-Umgebung ab. Und auch steuern lässt sich die Affenbande gewohnt „gut".

Vorserientest-Ergebnis

Donkey Kong Country[1] 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	01805-005806
Im Handel ab	25. Juni 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Gameboy Advance
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1] sprich: „Donkai Kong Kamtri"

GTR – The Ultimate Racing Game

Superstart gesucht

Rennspiel für PC | „Das ultimative Rennspiel"? Ziemlich hoch gegriffen, denn auch die Konkurrenz steht nicht still. Start frei zur nächsten Runde

Als junger Fahrer nehmen Sie hier an Rennen der berühmten GT-Rennserie teil. Doch anders als in vielen anderen Rennspielen müssen Sie hier erstmal viel Zeit in der Box verbringen, um alle Eigenschaften Ihres Wagens der neuen Strecke anzupassen. Das sollten Sie ernst nehmen, denn was sie hier machen, ist nicht nur Kosmetik. Mit dem falschen Abtrieb oder einer schlechten Bremsbalance fahren Sie schon in den ersten Testrennen allen anderen chancenlos hinterher. Also testen Sie Ihr Auto vor jedem anstehenden Rennen ausgiebig, und studieren Sie danach seitenweise Daten aus der Telemetrie – so kommen echte Mechaniker jeder Fehleinstellung schnell auf die Schliche. Sie auch?

Endlich auf der Rennstrecke – davon gibt es im fertigen Spiel zehn Stück – werden Sie von der unbarmherzigen Realität eingeholt: Ein Automatikgetriebe gibt es nicht, hier kommt nur weiter, wer fleißig schaltet. Und es steht Ihnen nur die schwierig zu fahrende Innenperspektive mit einem kompletten Cockpit offen, das den Armaturentafeln aus der GT-Serie nachempfunden ist. Machen Sie sich schon mal darauf gefasst, neben Gas und Bremse so ziemlich alle Knöpfe der PC-Tastatur zu drücken, um Dinge wie Gas-Luftgemisch oder Bremsbalance einzustellen. Natürlich können Sie auch vorgefertigte Nachrichten an Ihre Boxenmannschaft schicken – die sich des Fehlers im System beim nächsten Stopp sofort annimmt.



Muffensausen aus Zuffenhausen: Porsche GT3 R, nur für Profis.

Urteil: Bis Sie die ersten Runden fahren können, ohne von der Strecke zu fliegen, vergehen ein paar Stunden – dann werden Sie jedoch mit dem tollsten Fahrverhalten verwöhnt, das es jemals am PC gab. Das wird sicher ein „guter" Ritt für alle Freunde puren Rennvergnügens.



Dumm gelaufen: Wo Teile überholen, ist das Ganze in Gefahr.

Vorserientest-Ergebnis

GTR – The Ultimate Racing Game[2]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Simbin
Telefon	kein Info-Telefon
Im Handel ab	Sommer 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/16
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Profis
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[2] sprich: „Si Altimait Raißing Gäim"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

UEFA Eu



Fußballspiel für PC |
Gipfeltreffen der Superstars in Portugal. König Fußball regiert den Kontinent

Spieletricks siehe Seite 112

INSTALLATION

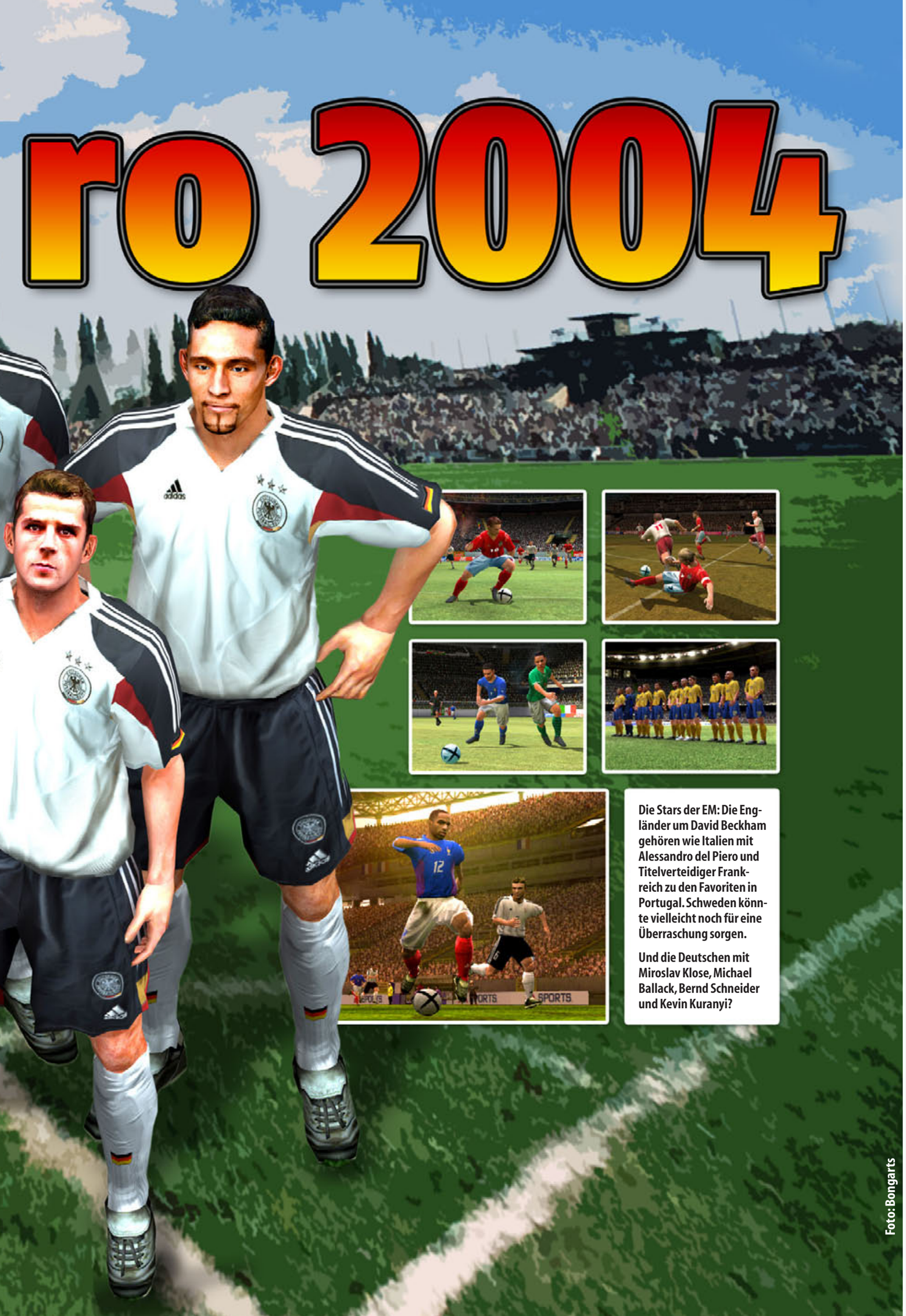
Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Vorhang auf zur großen Fußballshow. Millionen Zuschauer richten gebannt ihren Blick nach Portugal, wo Zidane, Beckham und Figo um die Europameisterschaft kämpfen. Insgesamt 16 Mannschaften dürfen an dieser Endrunde teilnehmen. 35 andere Teams sind in der Qualifikation auf der Strecke geblieben, darunter auch der WM-Dritte Türkei und Berti Vogts' Schotten. Doch das muss nicht so sein. Denn in diesem Spiel wird alles noch einmal von vorne aufgerollt. Wer besonders starke Nerven hat, darf also die wenig ruhmreiche Qualifikation des deutschen Teams ein zweites Mal durchleben. Dann heißen die Gegner wieder Island, Litauen und die Faröer-Inseln.

Am besten, Sie werfen vorher noch eine Trainingsrunde ein. Schließlich gibt es ja keine leichten Gegner mehr. Auf dem Übungsgelände können Sie Freistöße, Ecken und Spielzüge erproben. Auch Trainingsspiele mit unterschiedlich großen Mannschaften sind möglich. In den folgenden Freundschaftsspielen suchen Sie nach der richtigen Aufstellung Ihrer Mannschaft. Dabei ist das Augenmerk besonders auf die Moral der Spieler zu richten. Erfolgreiche Torschützen gewinnen an Selbstbewusstsein und können auch in den Folgespielen über ihr normales Leistungsvermögen hinaus wachsen. Solche Spieler sollten Sie auf keinen Fall auf die Bank setzen, weil sich das äußerst negativ auf ihre Moral auswirken würde. Aber auch die individuelle Fitness und die geplante Spieltaktik sollten eine Rolle bei der Wahl der ersten Elf spielen. Diese Faktoren lassen sich sehr einfach aus übersichtlichen Tabellen ablesen. Insgesamt bekommen Sie es mit relativ wenig Datenmaterial zu tun, so dass Sie sich voll auf das Geschehen auf dem Platz konzentrieren können. Das wenig anstrengende Sichten der Menüs und Statistiken wird dank der hörenswerten Musikbegleitung zum Vergnügen. Aus den Lautspre- →

ro 2004



Die Stars der EM: Die Engländer um David Beckham gehören wie Italien mit Alessandro del Piero und Titelverteidiger Frankreich zu den Favoriten in Portugal. Schweden könnte vielleicht noch für eine Überraschung sorgen.

Und die Deutschen mit Miroslav Klose, Michael Ballack, Bernd Schneider und Kevin Kuranyi?

Foto: Bongarts

SPIELVERLAUF



1 Traum-Viertelfinale in Portugal: Deutschland trifft als Zweiter seiner Gruppe auf die italienische Mannschaft.



2 Die Abwehr steht: Dank funktionierender Abseitsfalle gehen die ersten Angriffe von Trapattonis Sturm ins Leere.



3 Als es dann del Piero doch einmal gelingt, zum Schuss zu kommen, kann Oliver Kahn das Schlimmste verhindern.



4 Der Druck der Italiener nimmt zu. Nach einer Ecke wird es unübersichtlich im deutschen Strafraum, und Kahn lässt einen schon fast sicher gehaltenen Ball fallen. Schneller als die gesamte deutsche Hintermannschaft gucken kann, ist das Leder im Tor gelandet.



5 Jetzt ist Völlers Elf endlich aufgewacht und geht beherzter zur Sache. Nowotny trennt Vieri etwas unsanft vom Ball.



6 Der Schiedsrichter drückt noch einmal ein Auge zu, ermahnt den raubeinigen Verteidiger aber zu einer Entschuldigung.



7 Endlich wird die Mühe belohnt. Nach einer Ecke kommt Kuranyi freistehend zum Kopfball und erzielt den Ausgleich.



8 Noch einmal Hochspannung kurz vor dem Abpfiff. Dieser Distanzschuss von Vieri geht direkt gegen den Pfosten.



9 Nachdem die folgende Verlängerung torlos blieb, versammeln sich die Spieler vor dem Elfmeterschießen am Mittelkreis.



10 Mit einem Hechtsprung hält Oliver Kahn den entscheidenden Elfer. Deutschland ist eine Runde weiter.



chern hallen etwa die Hits von Nelly Furtado („Forca“) und Stakka Bo („Here We Go“).

Sind alle Einstellungen abgeschlossen, dann dürfen Sie den Nationalhymnen der Mannschaften und anschließend den Kommentaren der Sportschau-Moderatoren Monica Lierhaus und Steffen Simon lauschen. Auch die Fans im Stadion tragen lautstark zur Geräuschkulisse bei. Bei Spielen des deutschen Teams stimmen sie Klassiker wie „Es gibt nur ein Rudi Völler“ oder „Einer geht noch rein“ aus tausend Kehlen an. Mit dieser Unterstützung im Rücken sollte das Projekt Europameisterschaft 2004 doch ein Erfolg werden. Falls nicht, steht es Ihnen auch frei, Turniere nach eigenem Regelwerk auszutragen. Wer da mitspielen darf und ob nun Golden Goal oder Elfmeterschießen für die Entscheidung sorgen sollen, dürfen Sie selbst entscheiden. Wenn Rudi Völler ein derart umfangreiches Mitspracherecht bei der EM eingeräumt worden wäre, hätte die deutsche Vorrundengruppe sicher etwas anders ausgesehen.

BEDIENUNG

Mit der normalen PC-Tastatur werden Sie nie Europameister. Nur wer eine Spieletastatur hat, am besten eine mit zwei Steuerknüppeln, kann auf dem Rasen voll auftrumpfen. Nutzen Sie den linken für Dribblings und den rechten, um Übersteiger und andere Täuschungsmanöver auszuführen. Das funktioniert überraschend einfach.

Bei Standardsituationen kommen diverse Zielhilfen zum Einsatz. So können Sie vor einer Ecke bestimmen, auf welchen Pfosten der Ball gezogen werden soll. Dabei kommt allerdings nur selten das heraus, was man sich vorher gewünscht hat. Besser funktio-





Links: Frankreichs Thierry Henry erzielte in sieben EM-Qualifikationsspielen sechs Tore. Rechts: Auf dem Mittelfeld-Regisseur Michael Ballack ruhen alle Hoffnungen der deutschen Fans.

nieren die Freistöße. Mit etwas Fingerspitzengefühl vermitteln Sie Ihrem Schützen sehr präzise Richtung, Effet und Schusskraft für die Ausführung.

URTEIL

Das Spiel zur aktuellen Europameisterschaft fängt viel von der Faszination dieser sportlichen Großveranstaltung ein. Besonderer Wert wird auf den glanzvollen Auftritt der großen Stars vom Kaliber Beckham und Zidane gelegt, die hier ihre tollsten Tricks zeigen und das Publikum begeistern. Fans des deutschen Teams können sich leider nicht auf solche Fußballzauberer verlassen, sondern müssen jede Chance „herausarbeiten". Aber auch das ist dank der gelungenen Steuerung ein sehr unterhaltsames Unterfangen. Vorausgesetzt natürlich, Sie sind im Besitz der richtigen Spieletastatur. Mit einer normalen PC-Tastatur macht das Ganze nur halb so viel Spaß. Im direkten Vergleich mit „FIFA Football 2004" (COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Testurteil „gut") fällt der geringe Spielumfang negativ auf. Vereinsmannschaften gibt es hier natürlich nicht, und auch andere offizielle Turniere stehen nicht zur Wahl. Die Europameisterschaft selbst ist aber ein gelungenes Ereignis und „gut" in Szene gesetzt.

SPIELDETAILS



Mit dem „Situatons-Editor" kreieren Sie besonders brenzlige Spielmomente. Können Sie etwa mit einer roten und drei gelben Karten einen Vorsprung gegen Italien verteidigen?



Welche Ausführungsvarianten Ihre Ecken- und Freistoßschützen auf dem Kasten haben sollen, können Sie vor Spielbeginn selbst bestimmen: etwa kurzer Pfosten oder Vollspann mittenrein.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



UEFA Euro 2004

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

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%	Mit der richtigen Spieletastatur kommen auch Einsteiger schnell zum Torerfolg.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Dank Vorprogramm aus Qualifikation und Freundschaftsspielen wird die EM zum Großereignis. Schmerzlich vermisst wird eine Spielvariante für lokale Netzwerke.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	51 Mannschaften, neben der EM können noch andere Turniere ausgetragen werden.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Realistische Spieler und Stadien. Auch die natürlichen Bewegungen überzeugen.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Tolle Musik mit vielen Chart-Hits. Die Kommentatoren reden aber bisweilen Unsinn.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Knappe, aber völlig ausreichende Menütexte und Zusatzinformationen.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit einer Spieletastatur mit zwei Steuerknüppeln gelingt die Steuerung gut.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,02**
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.electronic-arts.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1120 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,1211 Megabyte	1,35
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,47**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,73**

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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,97**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		44,00 € (Karstadt, Berlin, Tel. 0208-4951418)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,97 x 49,99 = 98,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Thief
Deadly Shadows

Actionspiel für PC | Haltet den Dieb – Läuft hier der neue König der Schleicher?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie im Ratgeber auf Seite 146.

INHALT

Ein Schatten in dunkler Nacht, plötzlich ein Schrei: „Hilfe, mein Geld ist weg, ich wurde bestohlen!“ Eingeweihte wissen sofort, es kann nur einen geben, der für diesen dreisten Diebstahl in Frage kommt: Meisterdieb Garrett. In „Thief – Deadly Shadows“ taucht er aus dem Vorruhestand auf, in den er sich mit dem Schleichspiel „Dark Project 2“ (Note: „sehr gut“, COMPUTER BILD SPIELE 5/2000) verabschiedet hatte.

Im dritten Teil der Thief-/Dark-Project-Serie übernehmen Sie wieder die Rolle des zynischen, aber doch gerechten Meisterdiebes und müssen mit Ihren besonderen Fähigkeiten das Schicksal einer mittelalterlichen Stadt retten. Der Geheimbund der Hüter, die heimlichen Herren der Stadt, haben in Prophezeiungen das Erwachen einer bösen Macht und den Beginn eines Zeitalters der Dunkelheit vorausgesehen. In ihrer Not wenden Sie sich an ihren verstoßenen Schützling Garrett, der in den Prophezeiungen offenbar eine wichtige Rolle spielt.

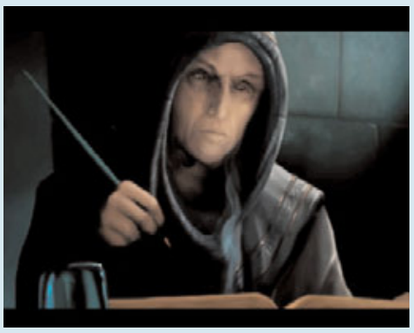
Insgesamt neun umfangreiche Spielaufgaben, die jeweils einen Tag im Leben Garretts lang sind, muss der Spieler nun für den Orden der Hüter alles daran setzen, das Schicksal der Stadt zu wenden und eines ihrer dunkelsten Geheimnisse aufzudecken. Die Stadt besteht aus fünf Bezirken, die Sie auf eigene Faust erforschen können. Im Gegensatz zu festgelegten Aufgaben in den einzelnen Spiel-

➔

SPIELVERLAUF



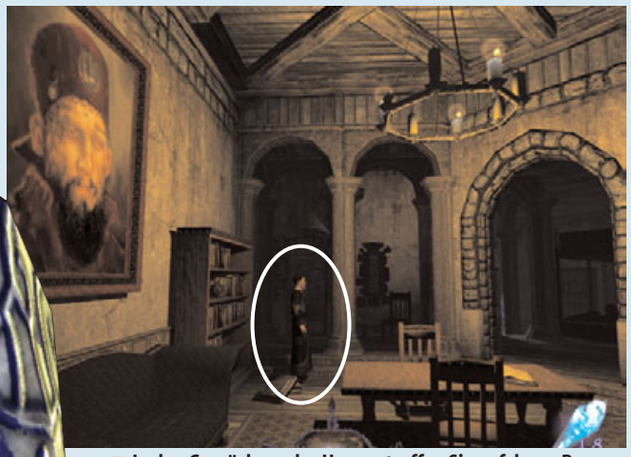
1 Zu Spielbeginn starten Sie mit der Einführungsaufgabe, wo Ihnen noch blaue Markierungen den Weg zeigen.



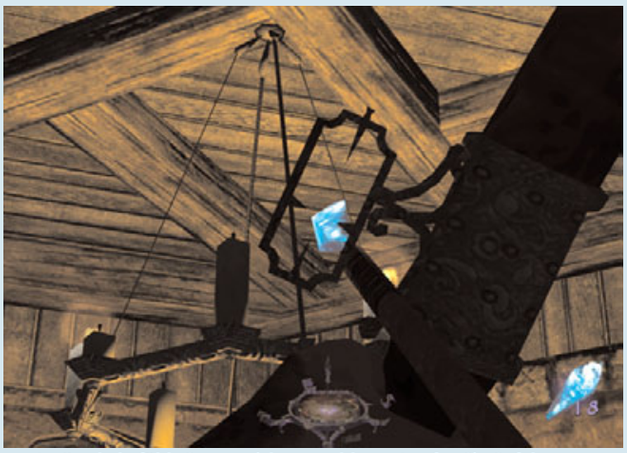
2 Zwischen den neun Spielstufen wird in schön gezeichneten kurzen Filmen die Geschichte weitererzählt.



3 Bei Ihrem ersten Auftragsdiebstahl sollen Sie in dieses bewachte Haus einbrechen, aber erst müssen Sie einen Weg hinein finden.



4 In den Gemächern des Hauses treffen Sie auf deren Bewohner und Wachen (Kreis), an denen Sie sich vorsichtig vorbeischleichen sollten, um kein Aufsehen zu erregen.



5 Im Dunkeln fühlt Garrett sich am wohlsten. Laufen Sie Gefahr, entdeckt zu werden, schießen Sie mit einem Wasserpfeil die Kerzen aus und suchen Schutz in der Dunkelheit.



6 Einige Türen und Truhen sind verschlossen, doch Garrett knackt mit seinem Dietrich jedes Schloss.



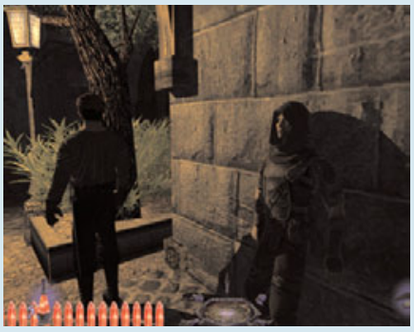
7 Meine Beute, mein Haus. In der Stadt bewohnt Garrett ein kleines Appartement, in das er zwischen seinen Diebstählen stets zurückkehrt. Ein Blick in die Wohnungen der anderen Mieter kann sich lohnen.



8 Pssst, aufgepasst. In der Stadt können Sie Gespräche der Passanten belauschen und so wichtige Informationen erhalten.



9 Um Ihre Ausrüstung zu finanzieren, können Sie bei den Hehlern in der Stadt Ihre Beute gegen Bares verkaufen.



10 Verfolgt eine Wache Sie wegen des Ausgangsverbots, verstecken Sie sich im Schatten und verhalten sich still und leise.

Thief – Deadly Shadows FORTSETZUNG

stufen dürfen Sie innerhalb der Stadt vollkommen frei auf Erkundungs- und Diebestour gehen. Dabei können Sie versteckte Schätze in Häusern finden oder Gespräche Dritter belauschen und erhalten so wertvolle Hinweise für den Spielverlauf. Auch wenn Sie dabei sind, eine der vorgegebenen Spielaufgaben zu lösen, stehen Ihnen stets verschiedene Wege zum Ziel offen. Und Sie können dabei immer zusätzliche Schätze entwenden. Die Ausrüstung des Diebes enthält zwar auch gefährliche Waffen, vorwiegend aber nützliche Gegenstände, die Garrett helfen, unbemerkt einzubrechen oder Bewacher zu betäuben. Mit einem Wasserpfeil lassen sich zum Beispiel störende Lichtquellen elegant löschen, mit einem Moospfeil legen Sie die perfekte Unterlage für lautloses Schleichen, und ein Lärmpfeil lenkt elegant Wachen ab. Türen und Truhen sind häufig verschlossen und müssen in einer Art Geschicklichkeitsübung erst mit einem Dietrich geöffnet werden.

Zwischen Ihren Beutezügen machen Sie Rast in Garretts Haus. In seinem gemütlichen Appartement finden Sie einen Trainingsraum mit einem Sandsack und ein Übungsschloss zum Öffnen, ansonsten dient es Ihnen aber vor allem als Startpunkt für Ihre Aufgaben.

Verletzen Sie bei einem Rundgang durch die Stadt die Ausgangssperre und werden von einer Stadtwache gefangen genommen, bedeutet dies zwar nicht das Spielende, Sie wandern aber ins Gefängnis und verlieren Ihre Beute. Doch Garrett wäre kein Meisterdieb, wenn er sich aus dieser misslichen Lage nicht befreien könnte. Hier kann er beweisen, dass er nicht nur ein Einbrecher-, sondern auch ein Ausbrecherkönig ist. Schnell der Wache den Zellenschlüssel vom Gürtel gemopst, schon ist er der Freiheit wieder ein Stück näher. Jetzt nur noch ohne Aufmerksamkeit zu erregen das beschlagnahmte „Eigentum" besorgen und unbemerkt das Gebäude verlassen …

Beeindruckend und eine echte Herausforderung für den Spieler ist die Intelligenz der verschiedenen Wachen, die Sie besser nicht treffen sollten. Bereits laute Schritte versetzen diese stets aufmerksamen Gesellen sofort in Alarmzustand und lassen sie nach der Geräuschquelle suchen. Dabei gehen sie äußerst geschickt vor und bleiben dabei keineswegs auf vorhersagbaren Wegen. Spürt eine Wache Sie auf, gibt es zwei Möglichkeiten: Haben Sie eine Blitzbombe oder eine Gasgranate, können Sie den Widersacher mit einem gezielten Wurf problemlos ins Land der Träume schicken. Steht Ihnen jedoch nur Ihr Dolch zur Verfügung, kommt es zum Kampf der Klingen. Grundsätzlich sind Ihnen die Wachen kämpferisch überlegen, doch mit etwas Geschick und Heiltränken werden Sie bei normalem Schwierigkeitsgrad locker mit einem Gegner fertig.

Im Expertenmodus ist das Spiel hingegen eine echte Herausforderung: Ihre Gegner sind kaum zu schlagen und hören jedes noch so kleine Geräusch. Schaffen Sie es aber, sich unbemerkt von hinten an einen Gegner heranzuschleichen, können Sie diesen dank des Überraschungseffektes mit nur einem Schlag niederstrecken.

BEDIENUNG

Auf Diebestour gehen Sie mit Garrett in der Ich-Perspektive und der für PC-Actionspiele klassischen Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung.

Während die Vorgänger sich allein aus der Ich-Perspektive spielen ließen, können Sie jetzt jederzeit in die Dritte-Person-Ansicht wechseln. Für das Auswählen Ihrer Ausrüstung und Waffen stehen Ihnen zusätzlich Schnelltasten zur Verfügung, die Sie individuell belegen können.

Spielfortschritte können Sie jederzeit in unbegrenzter Zahl auf Ihrer Festplatte speichern.

URTEIL

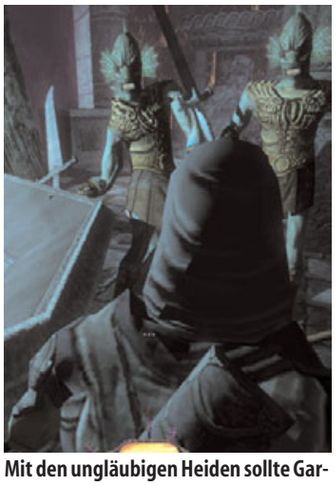
Konkurrenz belebt das Schleichgeschäft. Mit Thief – Deadly Shadows ist den Erfindern des ersten Action-Schleichspiels auf dem Computer wieder ein großer Wurf gelungen. Der neue Dieb setzt die Serie nach langer Pause mit vielen spielerischen Neuerungen gegenüber dem zweiten Teil würdig fort. Die große Freiheit in der Spielwelt, die einzelnen Spielaufgaben zu lösen, und die Möglichkeiten, in der Stadt auf eigene Faust Einbrüche und Taschendiebstähle zu begehen, motiviert zu ausgedehnten Diebestouren.

Im Vergleich mit Schleichkonkurrent und Geheimagent Sam Fisher („Splinter Cell – Pandora Tomorrow", siehe COMPUTER BILD SPIELE Heft 5/2004) fallen nur das deutlich geringere Bewegungsrepertoire Garretts sowie der fehlende Mehr-Spieler-Modus negativ auf.

Wer sich nicht daran stört, mit einem im Herzen guten Dieb nachts auf Beutezug zu gehen, findet in dem neuen Thief eine spannende und „gute" Unterhaltung.



Schatten sollst du suchen: Denn Licht ist der natürliche Feind des Diebes.



Mit den ungläubigen Heiden sollte Garrett besser keinen Kampf eingehen.

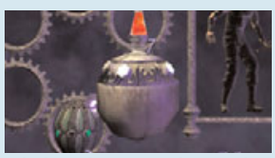


Wie bei den Vorgängern finden Sie in der Mittelalterstadt Stahlmaschinen.



Mit dem Bogen ist Meisterdieb Garrett mindestens so geschickt wie einst Robin Hood.

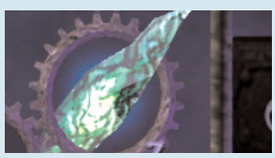
SPIELDETAILS



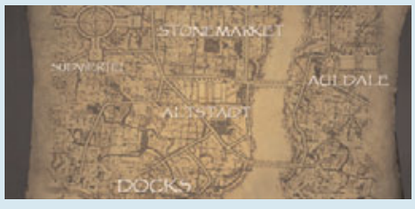
Frische Lebensenergie spenden diese Energietränke.



Mit den Wasserpfeilen können Sie Lichter leise löschen.



Moospfeile dämpfen auf dem Boden Ihre Schrittgeräusche.



Auf der Stadtkarte sehen Sie die fünf Bezirke, die Sie im Spielverlauf mit Garrett erforschen müssen.



In Büchern und Dokumenten finden Sie wichtige Tipps.



DIE THIEF-REIHE





Bereits im Jahre 1998 erschien der erste Teil der Thief-Serie in Deutschland unter dem Titel „Dark Project – Der Meisterdieb" (als Vollversion in COMPUTER BILD SPIELE 01/2002). Zwei Jahre später folgte mit „Dark Project 2 – Metal Age" die Fortsetzung.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Thief – Deadly Shadows[1]

[1]sprich: „Sief - Dähdlie Schädohs"

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

Hersteller: Eidos
Version: 1.0
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,237 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Bei Ihrem ersten Übungsdiebstahl helfen Ihnen Hinweise beim Schleichen.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Garretts drittes Abenteuer ist spannend und abwechslungsreich. Ihre Gegner reagieren intelligent, verfolgen und bekämpfen Sie, wenn Sie kein Versteck finden.	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Neun große Diebstähle und fünf Stadtteile sorgen für langanhaltenden Spielspaß.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Elegant schleicht Garrett durch die Nacht und versteckt sich geschickt im Schatten.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Geräusche klingen realistisch, leider wurden die englischen Dialoge nicht übersetzt.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	In Büchern finden Sie hilfreiche Informationen über Aufgaben und Schätze.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Dritte-Person- und der Ich-Ansicht stehen Ihnen zwei Perspektiven zur Verfügung.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,72**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-39582 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidoshelpline.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2215 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	1,5117 Megabyte	2,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,15**

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%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**3,10**

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-Ton-Standards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,00**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,97**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 49,99 = 98,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Wildlife Park
Wild Creatures

Ergänzungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Yeti im Himalaya gefunden und an liebevollen Halter abzugeben

INSTALLATION

Um die Wilden Kreaturen zu zähmen, müssen Sie das Hauptspiel bereits auf Ihrem PC installiert haben. Weitere Installationshinweise auf Seite XXX.

INHALT

Wenn Sie glauben, Sie seien hier im Zoo – dann liegen Sie genau richtig. Denn in „Wildlife Park – Wild Creatures" übernehmen Sie gleich das komplette Management eines Tierparks, wie schon im Hauptspiel „Wildlife Park" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2003, Urteil: „gut").

Das neue Szenario stellt Ihnen zehn neue Aufgaben, die Sie als Zoodirektor abarbeiten sollen, zum Beispiel die Züchtung eines Yeti-Babys oder den Bau eines Meereszoos – ausgerechnet in den Bergen. Dazu kommen 15 bisher nicht im Spiel vertretene Tierarten, darunter einige Urtiere, ferner 20 zusätzliche Pflanzen, neue Tierhäuser, Gehege- und Parkausstattungen.

Und in Zeiten der Gentechnik stehen Ihnen selbstverständlich Forschungseinrichtungen und Labors zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie ausgestorbene Spezies klonen können, etwa Mammuts oder Urwildpferde.

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie Ihren elektronischen Zoo weiterhin perfekt im Griff. Außerdem wurde die Wahl der Perspektiven um eine Telestufe (Zoom) erweitert, so dass Sie sich Ihrem Tierpark nach Belieben „objektiv" nähern können.

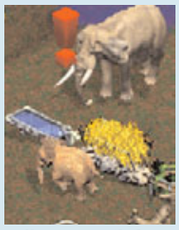
URTEIL

Prinzipiell ist Wildlife Park – Wild Creatures eine Fortsetzung des Hauptspiels mit den gleichen Mitteln. Die Grafik wirkt rund ein Jahr nach dessen Veröffentlichung recht klobig und nicht mehr zeitgemäß. Die neuen Inhalte und Spielaufgaben sind zwar durchdacht und abwechslungsreich, doch wirkliche Innovationen gibt es nicht. Wer neue Arten für seine Gehege braucht und den Alltag als Zoodirektor mit frischen Aufgaben würzen möchte, wird hier zwar nicht tierisch gut, aber immerhin „befriedigend" unterhalten.



Es geht rund: Genlabor zum Züchten neuer Tierarten.

SPIELDETAILS



Leihmutter: Elefantendame mit kleinem Klon-Mammut.



Zebrastreifen: Die Nachzucht von Ur-Zebras ist möglich.



Schneemann: Im Himalaya können Sie einen Yeti fangen.

[1] spricht: „Waildlaif Park – Waild Krihtschers"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wildlife Park – Wild Creatures[1]

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

Hersteller: Koch Media
Version: 1.12
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 € /Min.) Fax keins
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Zwei Einstiegsaufgaben machen Sie mit den neuen Spiel-Elementen vertraut.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Jetzt können Sie im Genlabor ausgestorbene Tiere nachzüchten. Außerdem stehen Ihnen neue Gebäude zur Verfügung. Sonst hat sich im Vergleich zum Hauptspiel nichts geändert.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zehn neue Spielaufgaben, 15 neue Tiere und zahlreiche neue Gebäude.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik wirkt auf den ersten Blick gut, aber aus nächster Nähe veraltet und recht klobig.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Elefanten trompeten und Delfine quietschen zu dezenter Hintergrundmusik.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	In diversen Menüs können Sie alle wichtigen Informationen abrufen.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus haben Sie Ihren Zoo und seine Bewohner gut im Griff.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,00**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keine	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.wildlifepark-online.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (355 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	704,3750 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 Ti 4200	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 Ti 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**3,63**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,09**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**3,09**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,09 x 19,99 = 61,77 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PROJECT Free

SPIELVERLAUF



1 Eine gegnerische Raumbasis auf dem Mond. Sie sollen deren Verteidigung ausschalten und dann den Raumhafen zerstören.



2 Das ist die Stunde Ihrer Raketen. Vor allem, wenn Sie gleich eine volle Breitseite davon abfeuern können, hier immerhin acht Stück.



3 Doch die Gegner wehren sich und schicken Ihnen ihre Raumjäger auf den Pelz. Aber die Kisten sind schlecht gepanzert und vertragen nur wenige Treffer. Auch sind die Piloten vermutlich schlecht bezahlt und leiden demzufolge an schweren Motivationsproblemen.



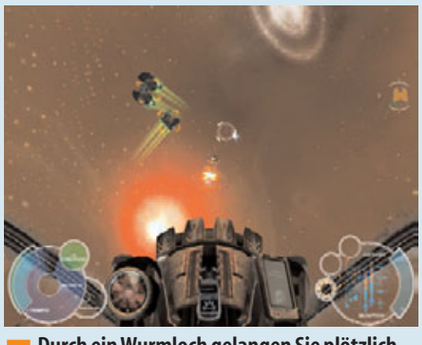
4 Ein paar gezielte Schüsse verwandeln jeden gegnerischen Jäger in Tausende von Kleinteilen, die in einem Feuerball verglühen.



5 Sie können den Angriff in aller Ruhe fortsetzen und sich den Rest der Basis vorknöpfen, der von Robotern verteidigt wird.



6 Weiter geht es in Richtung Mars. Der rote Planet ist die eindrucksvolle Kulisse für das nächste Gefecht, das Sie für sich entscheiden.



7 Durch ein Wurmloch gelangen Sie plötzlich zu Außerirdischen. Vorsicht ist geboten, es handelt sich um äußerst aggressive Aliens.

Actionspiel für PC | **Kämpfen Sie sich durchs Sonnensystem – Sie haben Zeit und Raum**

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Global Players? War gestern. Die Erde ist längst zu klein geworden. In ferner Zukunft gibt es nur noch multiplanetare Konzerne, die sich einen tödlichen Wettlauf um die Kolonisierung des Sonnensystems liefern. Worum geht's? Natürlich um die immer knapper werdenden Rohstoffe für die nach Energie gierende Menschheit.

Das Los des Spielers ist, als Pilot bei einem dieser Konzerne anzuheuern. Nicht bei irgendeinem. Leider haben Sie keine Wahl, sondern sind gezwungen, der Gesellschaft „Project Freedom" beizutreten, die immerhin noch als eine der weniger korrupten gilt. Ihre Gegner sind die anderen Großunternehmen, etwa die Bruderschaft oder GE. Und Ihr Job sieht so aus: aktiver Eingriff in den Kampf um Rohstoffe, damit Ihr Brötchengeber den gewinnt.

Sie starten Ihre Karriere als Raumjägerpilot mit einem einfachen Training, in dem die Grundzüge der Steuerung und der Bewaffnung erklärt werden. So gerüstet, widmen Sie sich ersten echten Aufträgen: Sie müssen Angriffe auf Transportschiffe abwehren, bei der Befreiung von Gefangenen helfen, selber Transporter attackieren oder Raumhäfen zerstören.

Zu diesem Zweck ist Ihr Epsilon-Raumjäger mit Strahlenkanonen ausgestattet – ferner mit Raketen, und zwar so reichlich, dass Sie bedenkenlos aus allen Rohren feuern können. Gegnerischen Beschuss pariert Ihr Schutzschild – jedenfalls prinzipiell.

Im Laufe des Spiels können Sie festlegen, welche neuen Funktionen für Ihren Jäger weiter erforscht und im nächsten Schritt verbessert werden sollen. Zur Wahl stehen Antrieb, Angriff und Verteidigung. Intensive Forschung verschafft Ihnen zum Beispiel einen Nachbrenner, der Ihren Vogel kräftig beschleunigt. Das muss er auch, denn Sie sind ständig den Attacken fremder Raumjäger, aber auch stationärer Raketenwerfer und Strahlengeschütze ausgesetzt. Im Laufe des Spiels treffen Sie sogar auf Außerirdische, die sofort angreifen.

Das Spiel besteht aus 20 Aufgaben unterschiedlicher Länge. Machen Sie sich auf viele Wendungen in der Geschichte gefasst – und auf korrekte Astronomie: Das Aussehen des Alls ist, so die Entwickler, nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen gestaltet. Und es wirkt in der Tat ziemlich realistisch.





dom

BEDIENUNG

Sie können sich zwar per Tastatur und Maus ins Getümmel stürzen und das Spiel so steuern, wie Sie einen Brief schreiben würden – aber dann macht es eben nur so viel „Spaß" wie ein Textprogramm. Besser ist der Griff zu einem Steuerknüppel (Joystick) mit Schubregler. Damit macht auch der gefährlichste Auftrag Freude. Im Übrigen ist die Bedienung kinderleicht und schnell erlernt.

URTEIL

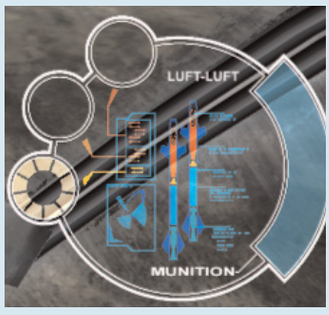
„Project Freedom" ist eine echte kleine Überraschung – solide und optisch ansprechende Action ohne überflüssigen Schnickschnack. Das Spiel hat Tempo, berücksichtigt die Bedürfnisse von Anfängern und Profis, erfreut das Auge mit fantastisch gestalteten Planeten, Raumschiffen und -häfen. Explosionen und Schiffsantriebe beeindrucken mit tollen Lichteffekten.

Die Aufgaben sind abwechslungsreich, aber teilweise doch so ausgedehnt, dass sie sich leichte Spannungsdurchhänger leisten. Das gesamte Spiel hätte dagegen ruhig etwas länger geraten dürfen. Ein rundum „gutes" ist es aber auch so.

SPIELDETAILS



◄ **Die Freunde: Wer mit Ihnen fliegt und kämpft, sehen Sie hier.**



▲ **Für die Feinde: Welche Waffe scharf ist, zeigt dieser Kreis.**



„In die Luft fliegen" wörtlich genommen: Ein Feindschiff explodiert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project Freedom[1]

[1] spricht: „Prohdschekt Frihdem"

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

Hersteller: CDV
Version: 1.0
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

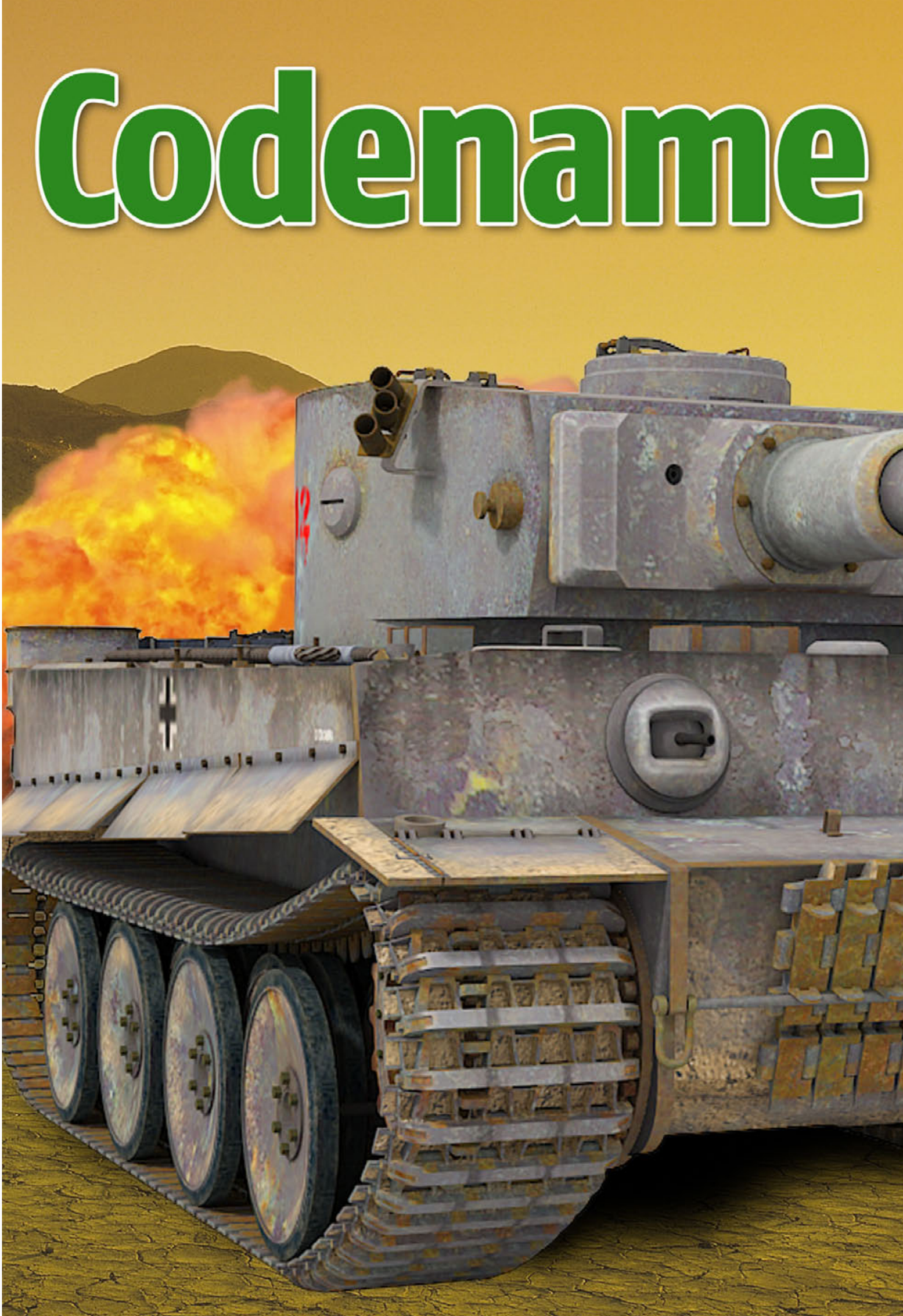
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank einer Trainingsaufgabe und vieler Hinweise ist der Start ganz einfach.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Stimmige Geschichte, die Gegner sind zahlreich und gewitzt, es könnte mehr Abwechslung im Spiel sein. Das wird durch Überraschungen im Spielverlauf wettgemacht.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Ein Raumschiff, vier Waffen, später eine Alienwaffe und ein Nachbrenner.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Der Weltraum, die Planeten und die Explosionseffekte sehen sehr gut aus.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Elektronische Rhythmen passen gut zum Geschehen.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Nicht jede Übersetzung ist rund, aber alle Texte sind leicht verständlich und gut lesbar.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Tastatur ist es nicht einfach, per Steuerknüppel perfekt.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,84**
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%	keine (www.www.project-freedom.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (402 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	0,000%	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%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,99**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
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%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,10**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,10**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,10 x 29,99 = 62,98 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Codename



Panzers

Phase One



Strategiespiel für PC | Auch bei einem Panzerkommandeur kommt es nicht nur aufs Kaliber an – sondern vor allem auf seine grauen Zellen

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel installieren, lesen Sie auf Seite 146. Wie Filmszenen für das Spiel entstanden, steht auf Seite 128.

INHALT

Kein Zweifel: Kaum eine Waffe hat die Kriegsführung so verändert wie der Panzer. Im Ersten Weltkrieg gelang es den noch recht unausgereiften britischen Panzern („Tanks") erstmals in der Somme-Schlacht und bei Cambrai, die deutschen Stellungen zu überrennen.

Im Zweiten Weltkrieg gehörten der russische T-34, der deutsche „Königstiger" und der amerikanische Sherman bereits zu den wichtigsten Waffen in den Planspielen der Generalstäbe. Doch nur in Kombination mit anderen Einheiten waren Panzer wirklich brauchbar. Die schweren Spritfresser mit ihren empfindlichen Getrieben und Motoren verlangten eine ausgeklügelte Logistik und stetigen Treibstoffnachschub aus dem Hinterland. Das wiederum machte den Bau von Depots notwendig und bot dem Gegner eine Angriffsfläche. Im Häuserkampf wiederum konnten wenige Infanteristen eine ganze Panzer-Kompanie in Schach halten, wenn sie die geeigneten panzerbrechenden Waffen besaßen. Im freien Gelände hingegen waren die Panzer fast unschlagbar. Hieran orientiert sich auch der Strategie-Titel „Codename Panzers – Phase One".

Alle Einheiten im Spiel sind Vorbildern aus dem Zweiten Weltkrieg nachempfunden, besitzen deren Stärken und Schwächen. Rund 90 Fahr- und Flugzeuge haben den Weg ins Spiel gefunden. Dazu gibt es →

Codename Panzers Phase One FORTSETZUNG

zahlreiche Truppen mit Spezialkenntnissen – etwa Scharfschützen, Spione und Soldaten mit Flammenwerfern, die feindliche Panzer so lange aufheizen, bis deren Besatzungen aussteigen und den Panzer so zur „feindlichen Übernahme“ freigeben. Wer seine eigenen Einheiten sicher durchs Spielfeld taktieren will, muss vorher deren Eigenarten kennen – am besten auch die der Gegner, wozu sich besonders für Anfänger ein Vorab-Besuch in den Übungsmissionen (Tutorial) oder im so genannten Trainings Camp anbietet, in dem der Spieler zu „Sandkasten“-Gefechten starten kann. Erst dann ist der Einstieg in den eigentlichen Einzelspieler-Modus sinnvoll.

Dort warten drei Karrieren in unterschiedlichen Armeen auf den Spieler. In der Rolle des deutschen Offiziers Hans von Gröbel geht es vom Überfall auf Polen 1939 über Frankreich und Korsika bis nach Stalingrad. Diese Kampagne ist in den frühen Jahren des Krieges angesiedelt, als die deutschen Panzer noch schwach gepanzert und schlecht bewaffnet waren. Hier muss der Spieler fehlende Feuerkraft durch strategisches und taktisches Denken ausgleichen. Die zweite, fortgeschrittene Kampagne versetzt den Spieler in die Rolle des russischen Offiziers Aleksander Vladimiriov. Sein Weg führt ihn von Moskau über den Kaukasus und Ungarn nach Berlin. Profis versuchen sich anschließend auf Seiten der West-Alliierten. Diese Kampagne beginnt mit der Landung in der Normandie am 6. Juni 1944 und begleitet den Vorstoß der Alliierten Verbände durch Westeuropa.

Die einzelnen Kampagnen setzen sich aus sehr unterschiedlichen Aufgaben zusammen, bei denen es nur selten allein auf Feuerkraft ankommt. So muss von Gröbel mal zu Fuß in den Partisanenkampf oder auf Kreta nachts einen alten Fischkutter kapern. Auch die anderen beiden Kampagnen leben von der interessanten Mischung unterschiedlichster Aufgaben. Etwa, wenn ein Spion zu überführen ist, Wissenschaftler in einer geheimen Forschungsstation gefangen zu nehmen sind oder die hübsche französische Widerstandskämpferin Michelle ihren Alliierten den Kopf verdreht und sie anschließend zu einem (militärisch) äußerst gewagten Abenteuer an der Front auffordert. Eines aber haben alle Einsätze gemeinsam: Die Hauptfiguren, um die sich die Handlung herumrankt, sind dabei die wichtigsten Figuren auf dem „Schachfeld“. Sie stärken ihre Truppen, verleihen ihnen mehr Sichtweite, sind der Kopf ihrer Einheiten. Sterben Sie aber im Kampf, ist der aktuelle Einsatz vorbei und muss neu begonnen werden. ➔



Held Aleksander motiviert seine Truppen allein schon durch seine Anwesenheit.



1 In Einstiegsaufgaben machen Sie sich vorab mit den 90 verschiedenen Waffensystemen und den einzelnen Truppeneinheiten vertraut.



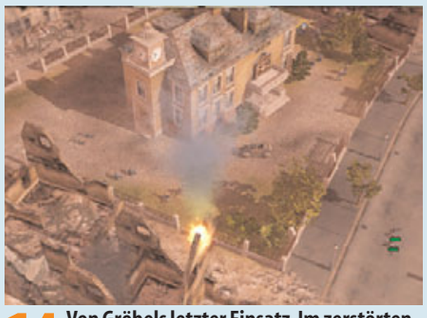
2 Die Steuerung ist schnell erlernt. Dann geht's zum Einsatz. Drei Feldzüge stehen zur Auswahl – Einsteiger beginnen mit dem deutschen.



6 Ihre nächste Aufgabe: Erobern Sie den Bahnhof einer polnischen Kleinstadt. Der wird von mittelschweren Einheiten geschützt. Bei dieser Aufgabe machen Sie auch erste Erfahrungen im Häuserkampf. Schon wenige Infanteristen können in einer Stadt eine ganze Panzer-Kompanie aufhalten.



13 Doch schon gibt es neue Aufgaben. Es geht an die Westfront, dann nach Kreta. In Jugoslawien kommt es zum Kampf mit Partisanen.



14 Von Gröbels letzter Einsatz. Im zerstörten Stalingrad haben starke Panzerverbände seine Truppen eingeschlossen.



16 Aleksanders Einsätze führen in den Kaukasus und nach Ungarn, bis er schließlich mit seinen Truppen am Kampf um Berlin teilnimmt.



17 Dritte und letzte Kampagne – diesmal aus Sicht der West-Alliierten. Bereiten Sie als britischer Offizier die Landung in der Normandie vor.



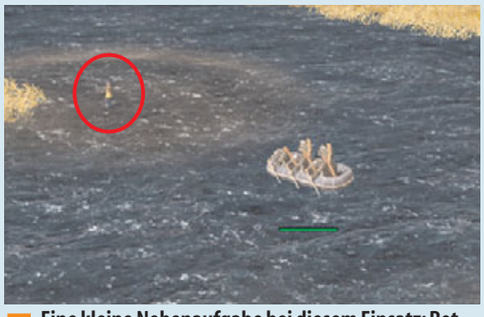
3 1. Septemer 1939 – der deutsche Überfall auf Polen. Und Sie, alias Leutnant Hans von Gröbel, sind mittendrin. Zu Beginn erst einmal die Einsatzsprechung.



4 Filmsequenzen wie diese treiben die Handlung voran oder zeigen Ihnen Ihren nächsten Einsatzort. Der Mann im Panzerspähwagen sind Sie.



5 Mit einer kleinen Einheit müssen Sie einen Flugplatz ausspähen und einnehmen. Zusatzaufgabe: Achten Sie darauf, dass kein Flugzeug flüchten kann.



7 Eine kleine Nebenaufgabe bei diesem Einsatz: Retten Sie einen abgestürzten Piloten (Kreis) per Schlauchboot aus einem nahe gelegenen Weiher.



8 Bei diesem Einsatz lernen Sie auch das Reparaturfahrzeug (Kreis) schätzen. Damit reparieren Sie angeschlagene Panzer. Tipp: Im Doppelpack besonders wertvoll.



9 Für erfolgreich absolvierte Einsätze gibt es „Prestige" – die Währung in diesem Spiel, mit der Sie sich zusätzliche Fahrzeuge oder Truppen kaufen können.



10 Sie belagern eine polnische Stadt. In der Nähe dieser Kirche hat ein hoher feindlicher Offizier sein Hauptquartier. Stürmen Sie es.



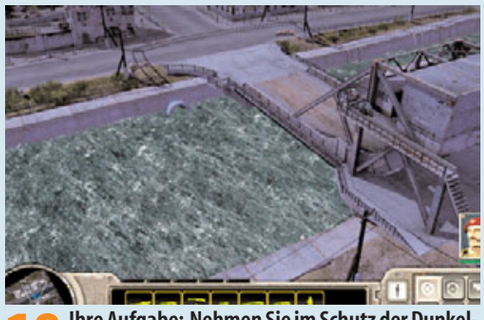
11 Unterwegs entdecken Sie in einem Hinterhof ein Nachschublager. Das übernehmen Sie – und erhalten so genug Munition für die weiteren Kämpfe.



12 Geschafft: Das Hauptquartier ist eingenommen, der feindliche Offizier ergibt sich Ihren Truppen. Die Stadt gehört nun Ihnen.



15 Ende der deutschen Kampagne. Sie schlüpfen nun in die Haut des russischen Offiziers Aleksander Vladimiriov. Er kämpft vor Moskau gegen deutsche Panzer.



18 Ihre Aufgabe: Nehmen Sie im Schutz der Dunkelheit zwei Brücken ein, die später für Ihre Truppen von großer Bedeutung sein werden.



19 Auftrag erfolgreich erledigt. Der Weg ist frei für Ihren alten Freund Jeffrey S. Wilson (links), seines Zeichens Lieutenant der US-Army. Der ist nicht nur ein ähnlicher Draufgänger wie Sie – er hat obendrein auch noch den selben Geschmack bei Frauen. Wenn das mal gut geht ...

Codename Panzers Phase One — FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Für Strategiespiele haben sich – wie auch bei vielen anderen Genres – Standards für die Steuerung eingebürgert. Per Doppelklick werden gleichartige Einheiten aufgerufen. Über Schnellzugriffssymbole am oberen Bildrand fassen Sie Gruppen von Einheiten zusammen. Die Perspektive wird per Maus oder über die vier Tasten Pos1 , Ende , Entf und BILD↓ gesteuert. Das klappt gut. Nur hin und wieder würde man sich wünschen, dass die Kamera nicht ganz so ruckelig dreht.

URTEIL

Natürlich stellt sich die Frage, ob die Welt Kriegsspiele braucht. Die Nähe zum „gerade" einmal 60 Jahre zurück liegenden Weltkrieg hat mitunter etwas Beklemmendes. Doch Panzers ist – anders als der Titel vermuten lässt – kein dumpfes Herumgeballere an alten Weltkriegs-Schauplätzen. Es ist vielmehr ein Strategiespiel mit historischem Hintergrund.

Und hier besteht kein Zweifel. Codename Panzers, das COMPUTER BILD SPIELE weltweit als erstes Magazin in der fertigen Version testen konnte, ist ein wirklich guter Strategie-Titel geworden. Das hat vor allem drei Gründe. Erstens: Die einzelnen Einheiten sind gut ausbalanciert – das bedeutet: Kein Panzer, kein Infanterist, kein Kommandeur kann allein die Schlacht gewinnen. Nur wer seine Armeen geschickt zusammenwürfelt, erhält die richtige Mischung, mit der sich Schlachten gewinnen lassen. Zweitens: Die einzelnen Aufträge im Spiel sind gut und interessant gemacht. Kleine Nebenaufgaben sorgen für Abwechslung und manchmal unerwartete Wendungen. Das sorgt für Spannung. Drittens: Die künstliche Intelligenz funktioniert. Wo bei anderen Strategiespielen gerne die schwächsten Einheiten nach vorne rennen und sich in Selbstmordmanier ins gegnerische Feuer stürzen, bleibt hier der Spieler immer Kommandant seiner Truppen. Panzer machen keine unnötigen Wendemanöver, im Eifer des Gefechts übernimmt der Computer zudem Routineaufgaben wie das Nachfüllen von Munition – sofern ein Nachschublaster in der Nähe ist. Nur mit dem Finden des richtigen Weges haben die Pixel-Soldaten manchmal ein Problem. Hier muss der Spieler gelegentlich nachhelfen, wenn die Figuren auf längeren Strecken vom Weg abkommen oder sich Fahrzeuge gegenseitig zuparken. Aber das ist zu verschmerzen.

Auch die Zwischensequenzen bieten noch etwas Verbesserungspotenzial. Etwa wenn die Hauptfiguren – in Nahaufnahme gut zu sehen – sich reichlich ungelenk bewegen und beim Sprechen sichtbar den Mund nicht aufmachen. Doch auch das sind nur Kleinigkeiten am Rande.

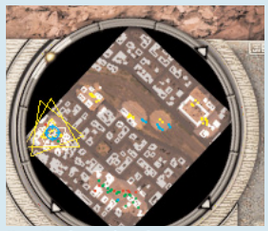
So bleibt das Fazit: Codename Panzers bietet ausreichend Spielspaß für Wochen. Viele Missionen lassen sich auch mehrmals spielen, etwa um verschiedene Strategien auszuprobieren. Zudem gibt es einen Mehr-Spieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer. Wer lieber zu zweit Seite an Seite kämpft, wählt den „Coop"-Modus und erledigt die bevorstehenden Spielaufgaben gemeinsam mit einem Team-Kameraden.

Außerdem hat die Entwicklerfirma CDV bereits eine Ergänzung für Codename Panzers angekündigt – einen so genannten Level-Editor, mit dem sich eigene Spielstufen (Missionen) entwerfen lassen. Bis es so weit ist, sind Strategie-Fans mit diesem Spiel in jedem Fall „gut" bedient.

SPIELDETAILS



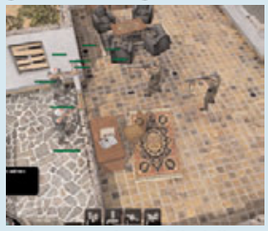
Drei Kampagnen stehen bei Spielbeginn zur Auswahl.



Das Radar zeigt Ihnen, wo es gerade heiß hergeht.

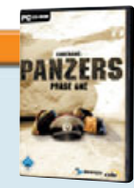


Per Vorspulen-Taste wird die Spielgeschwindigkeit erhöht.



Beim Häuserkampf sind die Hausdächer „durchsichtig".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Codename Panzers – Phase One

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

Hersteller: CDV
Version: 1.04
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 Übungsaufgabe, „Training Camp" und Texthilfe sehr einfach.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	In sich stimmige und gut ausgewichtete Balance der einzelnen Einheiten, gut durchdachter Aufbau der einzelnen Spielstufen mit im Spiel versteckten Nebenzielen.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Durchdachter Aufbau der Missionen, in denen der Spieler selbst Nebenziele wählt.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Funktionale Übersichtlichkeit mit detailliert gezeichneten Einheitenmodellen.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Filmreife Hintergrundmusik und Zwischensequenzen mit exzellenten Sprechern.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze, knackige Texte, hilfreiche Einblendungen, wo der Spieler sie braucht.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Klassische Strategiespielsteuerung ohne jedes Makel – da missrät kein Klick.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,49**
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.panzers.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2741 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	3,9844 Megabyte	3,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,20**

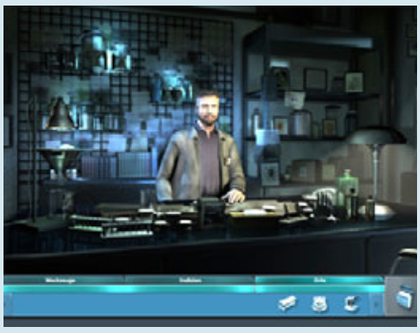
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 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%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 Ti 4200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 Ti 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**2,39**

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-Ton-Standards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,00**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,63**
Aufwertung		Mehr als 300 MB Bonusmaterial: Grafiken und Musik für Fans	-0,05
TESTERGEBNIS		gut	**1,58**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,58 x 44,99 = 71,08 = befriedigend	

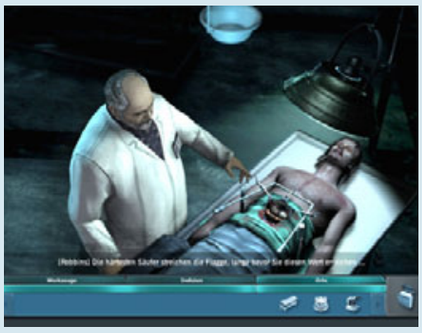
*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Jeder Fall beginnt mit einer Einweisung durch Chefermittler Gil Grissom. Beim letzten Einsatz unterstützt er Sie auch persönlich.



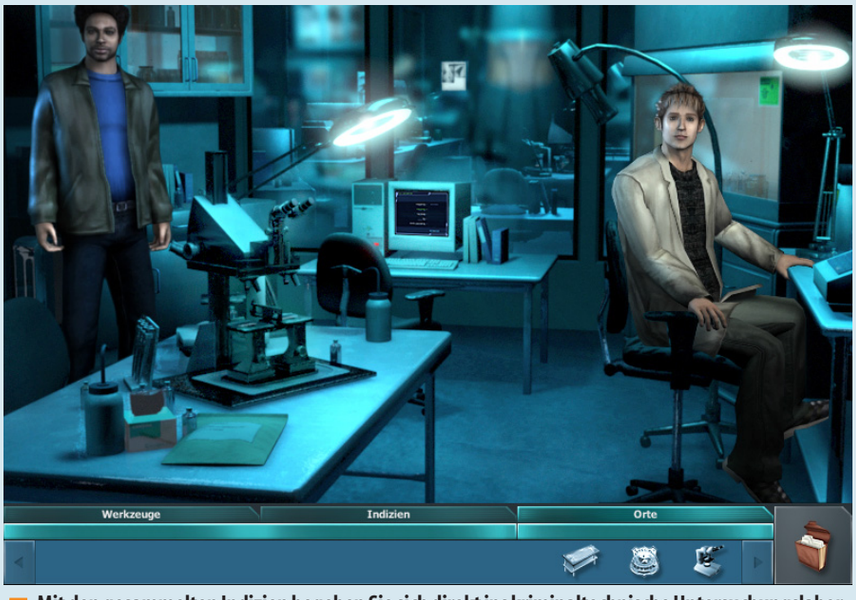
2 Die Sache beginnt viel versprechend – immerhin gibt's eine Leiche. Gerichtsmediziner Al Robbins hat das Opfer bereits untersucht.



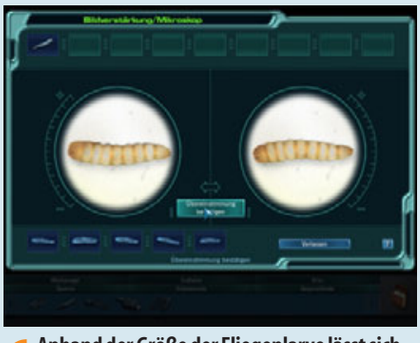
3 Der Tatort: eine verlassene und verwüstete Irrenanstalt. Jedes Detail hinter der Polizeiabsperrung ist ab sofort von größter Bedeutung.



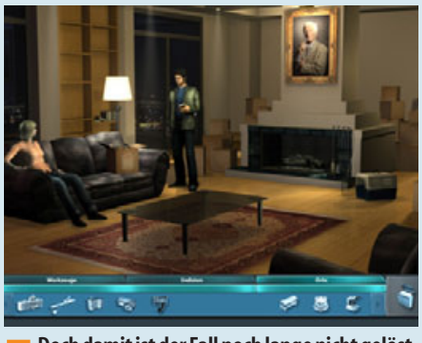
4 Unter einer kaputten Fliese, auf der die Leiche gefunden wurde, entdecken Sie eine Fliegenmade. Ein unappetitlicher, aber wichtiger Fund.



5 Mit den gesammelten Indizien begeben Sie sich direkt ins kriminaltechnische Untersuchungslabor. Laborleiter Greg Sanders (rechts) bereitet die verschiedenen Proben für die Untersuchung am Computer oder unter dem Mikroskop vor. Kollege Warrick Brown verfolgt im Hintergrund die Analyse.



6 Anhand der Größe der Fliegenlarve lässt sich unterm Mikroskop ihr Alter bestimmen – und damit der Todeszeitpunkt des des Opfers.



7 Doch damit ist der Fall noch lange nicht gelöst. Viele Verhöre und Untersuchungen warten noch auf Sie. Werden Sie den Mörder überführen?

CSI: Crime Scene Investigation Dark Motives

Abenteuerspiel für PC | Sichern Sie Beweise. Sammeln Sie Indizien. Überführen Sie den Täter

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Kein unlösbarer Fall: Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Der zweite Teil der Spielereihe zur gleichnamigen TV-Serie trägt den Untertitel „Dark Motives". Finstere Motive also, die hinter jenen Verbrechen stecken, deren Aufklärung Ihr Job ist. Als Mitglied der sechsköpfigen Spezialeinheit CSI gehören Sie zu den ersten Ermittlern am Tatort. Mithilfe von 15 Spezialwerkzeugen und Hilfsmitteln, wie Mikrosil (zum Erstellen von Abdrücken), Luminol (bringt Blutreste zum Leuchten) oder Nihydrin (macht Fingerabdrücke auf Papier sichtbar) fahnden Sie dort oder in den Wohnungen von Verdächtigen nach Beweismaterial, das einen Haftbefehl rechtfertigt.

Sie beginnen ganz unten – als „Azubi" in Sachen Kriminaltechnik, aber in jedem Ihrer fünf Fälle mit einem gestandenen Profi aus der TV-Serie an Ihrer Seite, der Ihnen bisweilen mit nützlichen Ratschlägen aushilft. Aber eben nur bisweilen. Denn im Vergleich mit dem ersten Teil ist der Schwierigkeitsgrad spürbar angestiegen, was sich zwar positiv in der Spieldauer bemerkbar macht, aber mitunter auch zu Frust führt, wenn es scheinbar gar nicht mehr weitergehen will. Ein Trost: Letzten Endes lässt sich jeder Fall in gut sechs bis acht Stunden lösen. Schneller kaum, denn der Teufel steckt im Detail. Ein übersehenes Haar oder ein verborgenes Werkzeug ist oft das letzte Puzzleteil in der Indizienkette.

Alles belastende Material lassen Sie gründlich im Labor untersuchen, um die Beweislast gegen Verdächtige zu erhärten. Was Sie hier erwartet, ist also mühselige Kleinarbeit.

BEDIENUNG

Mit der Maus suchen Sie systematisch jeden Ort im Spiel nach so genannten „Hot Spots" ab,





[1] sprich: „Ssi Ess Ai Krraim Ssihn Inwestigäischen – Dark Mohtihfs“

SPIELDETAILS



Nach jedem gelösten Fall erwartet Sie ein kleiner Test.



Beweismaterial: Dokumente und andere Indizien.

hinter denen sich wichtige Indizien oder Erkenntnisse verbergen. Entsprechende Einstellung in den Spieloptionen vorausgesetzt, verfärbt sich der Mauszeiger, sobald Sie einen solchen Punkt aufspüren – knifflig bleibt's trotzdem, denn einige dieser verräterischen Spuren sind verteufelt gut versteckt.

URTEIL

Wie vielen Abenteuerspielen dieser Art mangelt es auch diesem an Bewegungsfreiheit. Aus Sicht der Spielfigur dürfen Sie sich am Tatort im 360-Grad-Winkel umsehen und sich zu einigen Plätzen in der Umgebung oder maximal zu sechs weiteren Orten begeben. Ansonsten beschränkt sich Ihr Tagesgeschäft auf das Absuchen dieser Lokalitäten nach Indizien, deren anschließende Untersuchung sowie Verhöre mit Verdächtigen.

Immerhin: Die Entwickler haben aus der Kritik am ersten Teil gelernt. Deutlich längere Spieldauer, weitaus anspruchsvollere Fälle und eine erstklassige deutsche Sprachausgabe mit den Synchronsprechern aus der TV-Serie zeichnen die zweite Folge aus. Wer Spiele des Kalibers „suchen und klicken“ mag, wird an dieser „befriedigenden“ Verbrecherjagd sicher Gefallen finden.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



CSI Crime Scene Investigation – Dark Motives[1]

Hersteller: Ubisoft
Version: 1.1
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank Unterstützung der Kollegen vom CSI kommen Sie schnell ins Spiel.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Stimmung der TV-Serie kommt prima rüber. Fünf Fälle bieten etwa eine gute Woche Spiel- und Knobelspaß, allerdings reizt ein erneutes Durchspielen kaum.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Fünf Fälle mit anschließendem Test der Beobachtungsgabe.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die gezeichneten Umgebungen sind hübsch anzusehen, wirken aber recht statisch.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die exzellente deutsche Sprachausgabe überzeugt auf ganzer Linie.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Der Fortschritt in Ihren Ermittlungen ist ständig abrufbar.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das gesamte Spiel lässt sich komfortabel mit der Maus steuern.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,58**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-8241210 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ubisoft.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (471 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	1,0820 Megabyte	2,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,51**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,88**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/nein	6,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**5,00**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,89**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,89**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,89 x 29,95 = 86,56 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

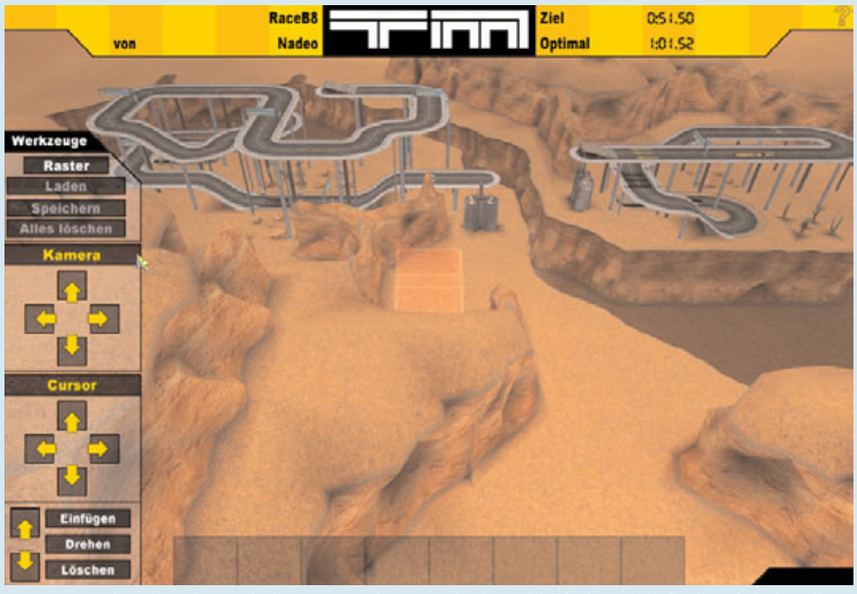
SPIELVERLAUF



1 Heiß auf Eis? Zu Beginn gibt's Einzelrennen im Pick-up. Die Kurse sehen noch recht normal aus, auch unter winterlichen Bedingungen.



2 Doch schon wenig später ist das Schnee von gestern, und die Kleinlaster toben über verwegen trassierte Buckelpisten.



3 Zur Strecke gebracht: Vor jedem Rennen können Sie sich mithilfe der Schaltflächen links im Bild den Straßenverlauf genau anschauen. Speziell später im Spiel ist diese Funktion sehr von Nutzen, da die Kurse voller Tücken sind, die Sie sich vor der Fahrt möglichst genau einprägen sollten.



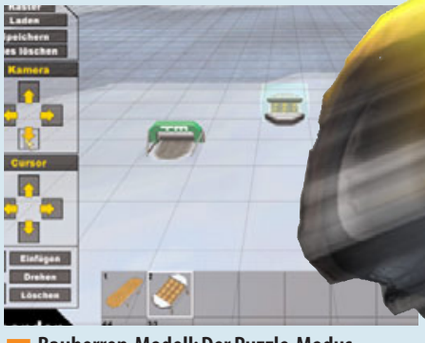
4 In den Sand gesetzt: Die so genannten „Muscle-Cars" donnern mit viel Dampf über Fantasiestraßen durch die Wüste. Eine wüste Sache.



5 Schnell, kurvengierig, schwer zu beherrschen: Auf den zehn Strecken der Rallye-Klasse gibt sich Ihr „Mini" zackig und zickig.



6 Glatt gelaufen: Im Survival-Modus müssen Sie sich gegen drei Kontrahenten durchsetzen. Wer hinterherfährt, scheidet aus.



7 Bauherren-Modell: Der Puzzle-Modus verlangt Kopfarbeit, denn die Strecke zwischen Start und Ziel müssen Sie selbst basteln.

Track

Rennspiel für PC | Das Modell als Modell. Oder: Testfahrer für Spielzeugautos gesucht

INSTALLATION

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

INHALT

Schon wieder ein Rennspiel? Es gibt doch schon genug, oder? Sicher. Aber „Trackmania" ist anders. Perfekte Computer-Darstellungen echter Autos? War gestern. Möglichst realistisch nachempfundene Originalkurse? Vergessen Sie's. Hier fahren Sie mit Spielzeugvehikeln auf Strecken, die eher an Achterbahnen erinnern als an Autobahnen. Nur mit Vollgas kommen Sie nicht weit, und manchmal ist sogar planerisches Geschick gefragt – immer dann nämlich, wenn Sie einen Rennparcours selbst zusammenbauen müssen.

Drei Spielvarianten für Alleinrasende und ein umfangreicher Mehr-Spieler-Modus sorgen zusätzlich für Abwechslung: Als Solopilot können Sie 51 Einzelrennen in Folge bestreiten oder sich auf den Survival-Modus einlassen, der Ihnen in zufälliger Reihenfolge 18 Strecken beschert, die Sie stets mindestens als Dritter bewältigen müssen. Der Puzzle-Modus schließlich weckt den Straßenbauer in Ihnen: Zwischen vorgegebenen Start- und Zielpunkten vervollständigen Sie mithilfe einiger Standardbauteile die Trasse – um sie dann gegen die unerbittlich tickende Uhr hinter sich zu lassen.



Achterbahn-Meisterei: Mit dem Editor können Sie Rennstrecken erstellen, die locker jede Kirmes toppen. Da geht's dann schon mal auf zwei Rädern voran (ganz rechts) oder gar im freien Flug (unten).



mania

1sprich: „Trackmänia"

Etwas bescheiden geraten ist der Fuhrpark, jede noch so kümmerliche Spielzeugautosammlung bietet mehr. Muscle-Car, Gelände- und Rallyewagen– das war's. Klar, Sie können ein wenig am Chassis herumschrauben, aber nur im Interesse individueller Optik. An den Fahreigenschaften des Trios, die sich nur minimal voneinander unterscheiden, ändert es nichts.

Dagegen klotzt die Abteilung Straßenbau mit einer wahren Materialschlacht: Der Programm-Editor hält 200 verschiedene Teile zum Bau der verrücktesten Rennstrecken bereit. Und weil die Strecken eigenen Entwurfs datentechnisch gesehen nicht sonderlich groß sind, können Sie die problemlos per E-Mail an Freunde schicken oder auf der Internet-Seite des Herstellers veröffentlichen. Selbstverständlich können Sie hier auch umgekehrt neue Rennkurse herunterladen.

BEDIENUNG

Mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur haben Sie Ihren kleinen Modellflitzer ziemlich gut im Griff. Selbst Anfänger eilen schnell von Sieg zu Sieg, ohne dass dafür eine lange Einspielzeit nötig wäre. Schade, dass es nicht möglich ist, ein Lenkrad oder andere Steuergeräte einzusetzen.

Das Programm zum Erstellen eigener Strecken ist so übersichtlich aufgebaut, dass auch Neulinge alsbald zum Baumeister reifen.

URTEIL

Dramatische Rennen gegen die Konkurrenz oder gegen die Uhr, spektakuläre Unfälle und unglaubliche Stunts sowie die Möglichkeit, selbst Strecken zu entwerfen, machen „Trackmania" zu einem ganz besonderen Rennspiel. Wer erst mal in Fahrt ist, verschmerzt schnell die wenigen Schwachpunkte des Spiels. Und dass die Gesetze der Physik hier nicht gelten, hilft sowohl den Autos als auch dem Spaß auf die Sprünge.

Etwas Ähnliches gab's vor vielen Jahren mal „in echt". Das hieß „Heiße Räder" und war ganz einfach nur eine unbekümmerte Raserei fürs Kinderzimmer. Mit den Möglichkeiten des Computerspiels wird ein „guter" Spaß daraus, der auch Erwachsene froh macht. ■



SPIELDETAILS



Film ab: Ihr letztes Rennen in der Wiederholung.



Bahn frei: Mit dem Editor bauen Sie Ihre eigenen Strecken.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Trackmania[1]

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

Hersteller: Koch Media
Version: 1.2.5 de

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Obwohl ein Training fehlt, haben Sie nach ein paar Runden Ihren Flitzer gut im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die große Anzahl von Strecken und Spiel-Modi motiviert für lange Zeit. Mit dem Editor erstellen Sie eigene Kurse oder laden neue von der Internet-Seite des Herstellers.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei Fahrzeugtypen, 51 Einzelrennen, dazu ein Strecken-Editor mit rund 200 Bauteilen.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik ist zwar recht ordentlich, doch es gibt weit schönere Rennspiele.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Abwechslungsreiche Musik und Motoren-sounds sorgen für Atmosphäre.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Der Editor zum Bauen eigener Kurse ist gut erklärt und leicht zu bedienen.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Leider können Sie nur mit den Pfeiltasten lenken – das aber immerhin präzise.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,42**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.trackmania-the-game.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (314 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,1172 Megabyte	1,34
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,37**

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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	unzumutbar	4,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	unzumutbar	unzumutbar	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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	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	ruckelt	2,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,05**

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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/24	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,32**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,32**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,32 x 39,99 = 92,78 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Alexander der Große marschiert in Thessalien ein. Beeindruckt von seinen militärischen Fähigkeiten, schlägt sich Thessalien auf seine



2 Theben will sich aber nicht unterwerfen. Um klarzumachen, dass er nicht scherzt, zerstört Alexander ein Holzfäller-Lager der Thebaner.



3 Kurze Zeit später attackiert der große Feldherr eine von Thebens Städten und erobert sie mit seinen Truppen im Handumdrehen. Nun hat Alexander endlich eine eigene Stadt hier und kann mit dem Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft beginnen, denn die Zeit drängt.



4 Zuerst lässt er die fast zerstörte Stadt neu errichten und gibt dann weitere Gebäude in Auftrag, etwa die Bibliothek zur Forschung.



5 Auch Thessalien beginnt unter Führung Alexanders langsam mit dem Aufbau einer eigenen Armee mit Schwerpunkt auf der Reiterei.



6 Mit den vereinten Kräften Alexanders und der Thessalier fällt die Hauptstadt Theben. Doch Alexanders Gnade ist ein Fehler.



7 Denn andere Griechenstämme fassen das als Schwäche auf und greifen sofort an. Kann der junge General dennoch den Sieg erringen?

Rise of

Zusatz CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Genug vom anonymen Erobern der Welt? Dann treten Sie doch in die Fußstapfen großer Feldherren!

INSTALLATION

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



Ein indischer Krieger aus dem Mittelalter.

INHALT

Der Kampf geht weiter: Konnten Sie im Hauptspiel als unbekannter Herrscher noch die ganze Welt erobern, so wird jetzt mehr auf die Historie geschaut. Mit vier Feldzügen atmen Sie jetzt nämlich den Geist der Geschichte: Auf den Spuren Alexanders des Großen nehmen Sie die ganze damals bekannte Welt ein – wenn Sie es denn schaffen. Als Napoleon verleiben Sie ganz Europa Ihrem Reich ein, im Kampf um die Neue Welt Amerika können Sie sich sogar aussuchen, welches Reich Sie spielen wollen, ebenso wie beim letzten – und aktuellsten Szenario: dem Kalten Krieg.

Neben den kämpferischen Herausforderungen gibt es Neuerungen im Spiel. So wurden politische Systeme eingeführt, die direkte Auswirkungen auf Ihr Reich haben. Im Despotismus laufen die Dinge eben anders als in einer Republik oder gar im Kapitalismus. Drei neue Weltwunder, die Sie im Spiel errichten können, runden den Reigen der großen Neuerungen im Spiel ab – jede Menge Kleinigkeiten hat der Entwickler allerdings auch noch geändert, vor allem bei der Gewichtung einzelner Einheiten wurde Hand angelegt. Das dürfte sich allerdings hauptsächlich auf das Spiel

SPIELDETAILS



Ressourcen, hier Artefakte, bringen Sie im Spiel voran.



In der Universität sitzen Gelehrte und forschen.



Rotes Glühen heißt: In Feindesland leiden Ihre Truppen.



Der Späher erkundet auf Befehl selbstständig die Karte.

Nations

Thrones and Patriots

Mensch gegen Mensch auswirken, in Partien Mensch gegen Computer jedoch kaum spürbare Folgen haben.

Ansonsten bleibt alles beim Alten: Sie müssen nicht nur eine Armee, sondern eine ganze Nation aufbauen, Forschung betreiben, neue Städte gründen, Handel treiben und – natürlich – siegen. Das ist allerdings in den neuen Spielen nicht leicht: Auch in Sachen Schwierigkeitsgrad hat der Entwickler noch mal tüchtig „draufgesattelt".

BEDIENUNG

Hier hat sich im Vergleich zum Hauptspiel nichts geändert – warum auch? Sie geben Ihre Befehle bequem per Mausklick oder Tastendruck – und alles läuft perfekt.

URTEIL

Manchmal bekommt ein besonders gelungenes Menü noch einen Nachtisch mit dem sprichwörtlichen Sahnehäubchen spendiert. Genau das ist mit „Rise of Nations – Thrones and Patriots" passiert. Wer das Hauptspiel schon mochte, kann sich hier einen ordentlichen Nachschlag holen – und wird durch den ansprechenden Schwierigkeitsgrad auch richtig gefordert. Mal schnell ein paar Soldaten ausbilden und den Gegner besiegen? Das können Sie hier getrost vergessen, nur der clevere Stratege hat eine Siegeschance. Auch die Neuerungen im Spiel dürften erfahrene Fans schnell dazu verleiten, das Spiel wieder aus dem Regal zu nehmen und erneut die Jagd auf die Weltherrschaft zu beginnen – Thrones and Patriots sorgt für reichlich neuen Schwung. Und deshalb ist diese Zusatz-CD-ROM auch eine runde, „gute" Sache. ■



Auch im Spiel: der moderne Soldat .

[1] sprich: „Raas off Näischens – Ssrohns änd Pätri-ets"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rise of Nations – Thrones and Patriots[1]

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

Hersteller: Microsoft
Version:
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.) Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Sechs Lernaufgaben sorgen für Durchblick: Wer es hier nicht lernt, lernt es nie.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Kriege führen, Reiche aufbauen, Fortschritte entdecken, Handel treiben: für Strategie-Fans wird hier ein echter Dauerbrenner aufgewertet.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier neue Feldzüge, sechs neue Völker: Das Zusatzprogramm lohnt sich.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Optisch hat sich am Spiel nichts verändert – noch immer ganz nett.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Schwirrende Bogensehnen, metallisches Schwerterklirren: Alles klingt gut.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Jede Menge Hintergrundmaterial, das Sie nicht lesen müssen – aber gut können.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Einfacher geht es kaum: Mit Maus und Tastatur kinderleicht zu steuern.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,42**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.com/germany)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (764 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	776,7344 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**2,14**

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%	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%**		**1,64**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,64**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		23,99 € (Alphamusic, Osnabrück, Tel. 0541-4066625)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,64 x 29,99 = 49,18 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

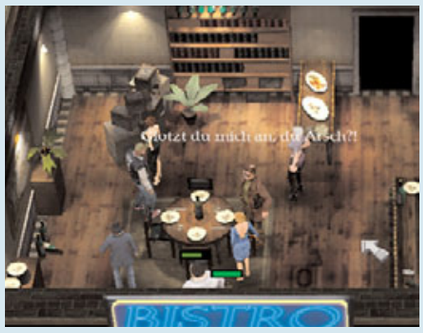
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Onkel Vinnie schickt Sie zwecks feindlicher Übernahme zur Kneipe nebenan. Der Laden läuft gut und bringt Geld in die „Familien"-Kasse.



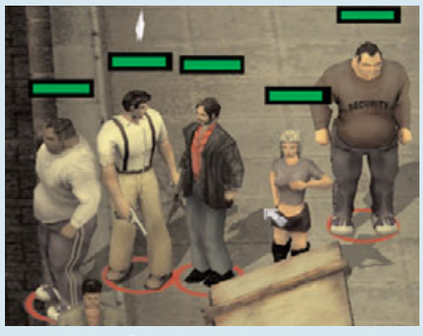
2 Im Lokal dann fallen „klare" Worte und scharfe Schüsse. Sobald sein Pistolenmann kampfunfähig ist, spielt der Wirt mit – und zahlt.



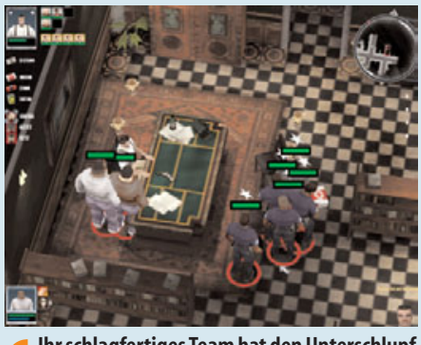
3 Dann schickt Ihr „Paten"-Onkel Sie los, damit Sie einen konkurrierenden Gangster ausschalten. Sie finden den unbequemen Zeitgenossen an einer Straßenecke. Ihre Begleiter, bärenstarke Muskelmänner, überreden den Mann zum Aufgeben. Über die Qualität der Dialoge kann man streiten …



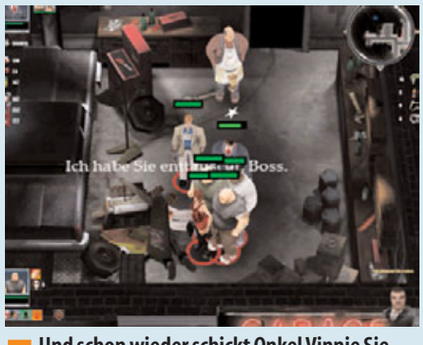
4 Auf dem Rückweg zum Onkel läuft Ihnen plötzlich ein feindlicher Killer über den Weg, der ohne Vorwarnung auf Ihren Trupp feuert.



5 Weil Sie erfolgreich arbeiten, konnten Sie mittlerweile eine kleine Privat-Armee rekrutieren, die Ihnen bedingungslos gehorcht.



6 Ihr schlagfertiges Team hat den Unterschlupf eines fremden Bosses gestürmt. Jetzt sitzen Sie an seinem Platz – und zählen sein Geld.



7 Und schon wieder schickt Onkel Vinnie Sie los, diesmal zur „Beschlagnahme" einer Werkstatt. Alles läuft gut, wie gewohnt.

GANG

Strategiespiel für PC | Als Mafia-Lehrling im Dienst von Onkel „Vinnie" starten Sie durch – und erobern bald die Stadt

INSTALLATION

Kopierschutz für Computerspiele ist ohne Frage wichtig und nötig. Dass aber bei der Installation von „Gangland" gleich zwei lange Seriennummern eingetippt werden müssen und der PC außerdem einen Neustart verlangt, macht die Sache komplizierter, als sie sein müsste.

INHALT

Palermo: In der typischen sizilianischen Großfamilie Mangano bricht heftiger Streit aus. Und der wird nach „Landessitte" ausgetragen: Drei Brüder erschießen den vierten, Chico, und machen sich dann feige aus dem Staub. Erst als ihr Onkel aus Paradise City sich in Sizilien meldet, weil er die Brüder in seiner Stadt gesehen hat, weiß die Familie, wo sich die schwarzen Schafe herumtreiben. Der Patriarch, Großvater Mangano, schickt den fünften und jüngsten Bruder Mario los, um Chico zu rächen.

Natürlich spielen Sie die Rolle des Mario. In der fremden Stadt müssen Sie sich zunächst mit dem Verhaltenskodex der etwas anderen „Familie" und den Geheimnissen ihres „Geschäftslebens" vertraut machen. Und weil Praxis besser ist als Theorie, verpasst Ihnen Onkel Vincenzo, den alle Vinnie nennen, sofort erste Aufträge. Erpressung eines Waffenhändlers oder die feindliche Übernahme eines italienischen Restaurants sind ideale „Trainingseinheiten".

Weil Sie Ihre Sache gut machen, expandiert Onkels Firma prächtig. Außer ein paar Schüssen und Fausthieben trübt nichts Ihre „geschäftlichen Verhandlungen". Kurz: Der Neffe aus Sizilien gewinnt Ansehen, Geld und neue Jobs. Wenn die Kasse stimmt, können Sie selbstständig Mitstreiter anheuern: Türsteher mit eisernen Fäusten, zielsichere Schützen oder Straßenmädchen, die Konkurrenten mit einer lähmenden Dosis aus der Sprühdose betäuben.

Sie steigen also schnell auf, stellen andere Gangsterbosse kalt und nehmen ihren Truppen die Kontrolle über



Leichte Kleidung, schwere Waffen: Eine Frau steht ihren Mann in Paradise City.

LAND

einzelne Stadtviertel ab, machen Polizisten gefügig oder unbequeme Personen mundtot, befreien gelegentlich schwere Jungs des eigenen Vereins aus gegnerischer Geiselhaft.

Im Laufe des Spiels legen die Fähigkeiten Ihrer Mitstreiter kräftig zu. Verheizen Sie Ihre Spezialisten also nicht wahllos – neu rekrutierte Kämpfer fangen immer wieder bei Null an.

Was aus Ihren drei staubigen Brüdern wird, sei an dieser Stelle übrigens nicht verraten …

BEDIENUNG

Strategiespiele und Fahrzeuge – leider immer wieder eine unverträgliche Mixtur. Die Steuerung von Vehikeln in „Gangland" ist eine Zumutung. Die fahrbaren Untersätze sind schwerfällig, reagieren mit Verzögerung, ecken ständig irgendwo an. Mit Fußtruppen kommen Sie besser zurecht, deren Steuerung macht keine Probleme, auch nicht, wenn sie in Gruppen auftreten.

URTEIL

Die Aufgaben ähneln einander sehr, auch die etwas eintönige Darstellung der Spielfiguren steigert den Unterhaltungswert nicht. Unfreiwillig komisch wird es, wenn mehrere nebeneinander stehende Gestalten synchron identische Bewegungen machen, als seien sie Ballettänzer am Broadway. Mitunter überlappen sich die tanzenden Typen sogar und bilden ein schwer entwirrbares Menschenknäuel.

Die Atmosphäre der Stadt ist gut getroffen, die Geschichte dagegen ein wenig verworren – und das wird auch Sie verwirren: Zuweilen pflastern Orientierungsschwierigkeiten Ihren Weg. In Sachen Optik und Akustik hat das Spiel durchaus seine Reize. Schwierigkeitsgrad auf „leicht", und auch Neu-Mafiosi kommen auf dem heißen Pflaster cool zurecht. Gangland ist ein „befriedigendes" Spiel mit Witz und netten Ideen, hätte aber gerne mehr Abwechslung bieten dürfen.

SPIELDETAILS



Das ist Ihr Mann: Hier sehen Sie Marios Fähigkeiten.



Sie haben einen Plan: leichte Orientierung dank Minikarte.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gangland[1]

[1] spricht: „Gängländ"

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

Hersteller: Bigben Interactive
Version: 1.2.1
Info: Tel. 02271-498590 (0,122 €/Min.) Fax 02271/4985999 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank einfacher Einführungsaufgaben ist der Start ins Gangster-Spiel problemlos.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine interessante Welt mit witzigen Figuren – und weniger witzigen Mängeln: verwirrende Geschichte, wenig Abwechslung bei den Aufträgen.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	28 Aufträge, 50 Familienmitglieder	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Schöne Stadt, Figuren etwas klotzig, Gebäude und Personen wiederholen sich.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passender Elektro-Rock, der gut zum Spielgeschehen passt.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Teilweise längere Texte, die wegen vieler Namen etwas verwirrend geraten sind.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Grottenschlecht ist die Steuerung von Fahrzeugen, ansonsten recht eingängig.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,59**
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%	Deutsch (www.gangland-online.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (582 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,2014 Megabyte	1,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,29**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,83**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,60
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	38,50 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,60 x 49,99 = 129,97 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Transport Gigant

Aufbauspiel für PC | **Wer A sagt, muss auch B sagen. Sorgen Sie für Bewegung von A nach B – zu Wasser, zu Lande und in der Luft**

INSTALLATION

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

INHALT

Der Transport von Waren und Personen war schon immer von elementarer Bedeutung für die Entwicklung der Menschheit. Die Pyramiden in Ägypten hätten wohl nie entstehen können, wären nicht kluge Köpfe auf eine Methode gekommen, das Baumaterial herbeizuschaffen. Der Wunsch nach Waren aus fernen Ländern sorgte für die Entdeckung Amerikas – und manches Land wäre schon einem Angriff des bösen Nachbarn zum Opfer gefallen, hätte es nicht rasch seine Truppen an die Front bringen können.

Diesen Tatsachen trägt „Transport Gigant" Rechnung: Hier sollen Sie große Taten vollbringen, um Ihre Firma zu Ruhm und Reichtum zu führen – und manch hehres Ziel zu erreichen. Zum Beispiel Frankreich dabei zu helfen, die Sportstätten für die Olympischen Spiele 1924 rechtzeitig fertig zu stellen, in der Schweiz abgelegene Orte endlich ans Eisenbahnnetz anzuschließen oder beim Goldrausch in den USA dafür zu sorgen, dass das Edelmetall sicher und reichlich dort ankommt,



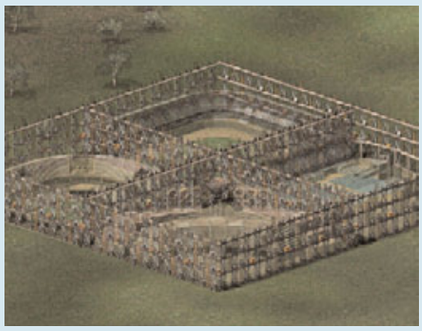
wo es für wirtschaftlichen Aufschwung sorgt.

Dafür stehen Ihnen unterschiedliche Transportwege und -mittel zur Verfügung. Je nach Epoche können Sie Pferdewagen, Lkw oder Jets einsetzen, um Ihre Pläne zu verwirklichen. Straßen und Schienen können Sie entweder selbst bauen – oder bereits bestehende Verkehrswege mitbenutzen. Dann bauen Sie Bahnhöfe, Haltestationen oder Flughäfen, kaufen die geeigneten Transportmittel ein und erstellen den Fahrplan, nach dem die ihren Dienst verrichten sollen. Und dann heißt es: möglichst viel Geld verdienen und die Bedingungen des Auftrags erfüllen. Natürlich können Sie statt eines festgelegten Jobs in den USA oder Europa auch ein Endlosspiel ohne festes Ziel starten – und einfach nur steinreich damit werden.

Grafisch kann sich der Transport Gigant durchaus sehen lassen – zumindest unter dem Aspekt, dass in erster Linie Übersicht wichtig ist. Der Kartenausschnitt lässt sich zwar nur wenig verändern, und bei näherem Hin- ➔



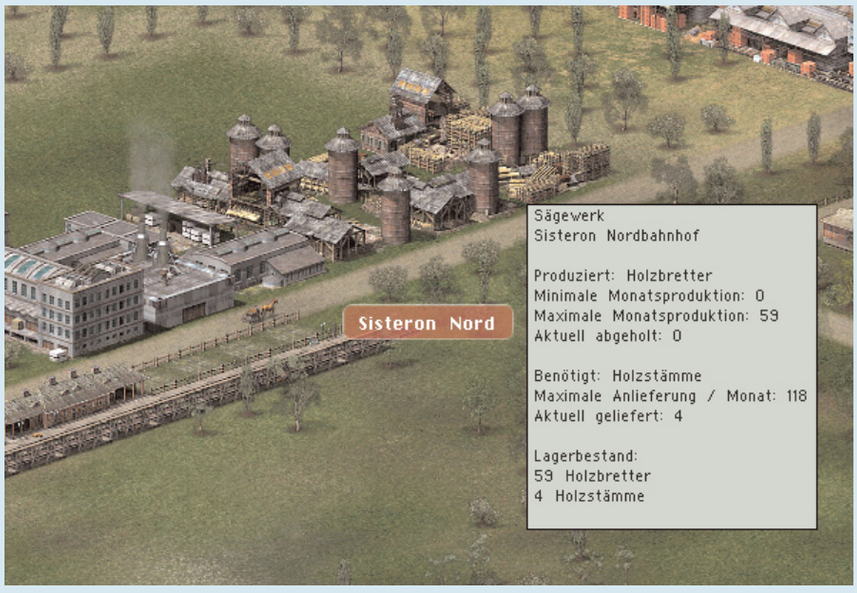
SPIELVERLAUF



1 Die Wettkampf-Stätten der Olympischen Spiele 1924 sind im Jahre 1910 noch lange nicht fertig. Das sollen Sie schleunigst ändern.



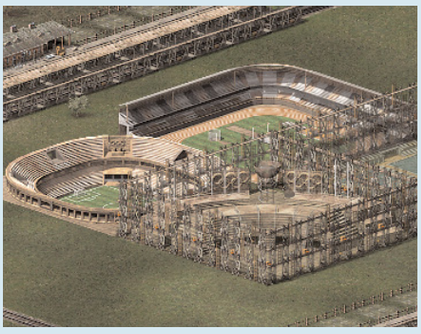
2 Der Bau des Leichtathletik-Stadions erfordert Stahlträger. Die schaffen Sie als Erstes zur großen Olympia-Baustelle im Süden.



3 Dann kommt das Fußballstadion an die Reihe. Zur Fertigstellung werden 140 Holzbretter gebraucht. Sie beginnen mit dem Transport von Stämmen aus der Nähe eines Holzfällerlagers zum Sägewerk und bauen von dort eine Bahnstrecke bis zur Baustelle. Die Arbeit läuft gut an.



4 Das olympische Feuer ist die aufwendigste Baustelle: Es benötigt Baumaterial, das aus Zement gemacht wird – und dazu braucht's Kies.



5 1917 haben Sie bereits zwei Gebäude fertig stellen können. Doch noch brauchen die beiden anderen Baustellen weiteres Material.



6 Aus einer Tongrube holen Sie Lehm für die Ziegelbrennerei. Ziegel für das Schwimmstadion haben Sie bislang noch nicht besorgt.



7 Drei Sportstätten fertig, die Ziegel rollen: Mit guter Planung und Investition kommen Sie klar. Die Spiele von 1924 können beginnen.

Transport Gigant

FORTSETZUNG

sehen verwandeln sich die kleinen, hübschen Wagen und Züge in größere, nicht mehr ganz so hübsche Wagen und Züge – aber dafür bekommen Sie fast immer gut mit, wo Ihre Transporter gerade sind und wo es eventuell Probleme gibt. Und das ist in diesem Spiel wichtig genug, um die etwas dünn geratene Optik zu rechtfertigen.

BEDIENUNG

Gerade für Anfänger ist es wahrscheinlich schon recht viel Geklicke, bis die erste Kutsche oder der erste Zug endlich rollt – aber nach kurzer Zeit haben selbst unerfahrene Spediteure den Bogen raus und transportieren ohne größere Probleme Passagiere, Holz, Lebensmittel undr Post quer über die Landkarte.

URTEIL

Wer seinen Spielspaß ausschließlich aus Action, Action und nochmals Action bezieht, für den ist der Zug hier definitiv abgefahren. Aber für Leute, die gern in Ruhe spielen (man kann jederzeit auf Pause schalten und dann gemächlich planen und bauen), ihre kleinen grauen Zellen anstrengen und logistische Probleme lösen, dürfte der Transport Gigant seinem Namen alle Ehre machen und sich als echter Riese im Spielregal entpuppen. Denn die Aufgabenstellungen sind von sehr fairem Schwierigkeitsgrad, sie zu erfüllen und den Fortschritt zu beobachten macht Spaß. Die Anforderungen werden mit jeder Aufgabe anspruchsvoller – das motiviert zum Weiterspielen. Anfängern garantiert das Spielland USA am ehesten Erfolgserlebnisse.

Die langwierige Tüftelei, mit welcher Wagen- und Warenmenge ein bestimmter Lokomotivtyp optimal ausgelastet wird, wird manchen Spieler vielleicht zum Gähnen treiben – aber wer genau das sucht, liegt hier goldrichtig. Für Anfänger und alte Hasen gleichermaßen geeignet, liebevoll gemacht und ohne größere Kritikpunkte – einfach nur „gut“. ■



Ein echter Lok-Klassiker: Österreichs „Krokodil“.

SPIELDETAILS



Das Holzfällerlager liegt da, wo man’s braucht: im Wald.



Aus der Nähe verlieren auch exotische Züge ihren Reiz.



Besitz anzeigende Übersichtskarte: Alles Rote gehört Ihnen.



Wie viel Geld eine Lieferung bringt, zeigt die grüne Zahl.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Transport Gigant

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

Hersteller: Jowood
Version: 1.0
Info: Tel. 069-850960111 (0,122 €/Min.) Fax 069-85096010 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Etwas mehr Hilfe für Anfänger hätte nicht geschadet, Probleme gibt es aber nicht.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Knifflige Aufgaben und Zeit zum Nachdenken: Wer gern so spielt, hat lange Spaß und kann seine logistischen Talente ausleben.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zwei Kampagnen mit insgesamt 20 Aufgaben sorgen für viel Abwechslung.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Übersicht ist Trumpf, die Optik ist daher auch nicht umwerfend.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Hufgetrappel, Fahrgeräusche: Die Geräuschkulisse stimmt.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alle notwendigen Informationen sind kurz, knapp und präzise.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus können Sie ohne Schwierigkeiten alle Befehle geben.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,12**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0043-36145002 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0043-36145002 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (786 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	2,7930 Megabyte	2,67
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,73**

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%	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%	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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%**			**1,57**
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%	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%**			**1,84**
Auf-/Abwertung					

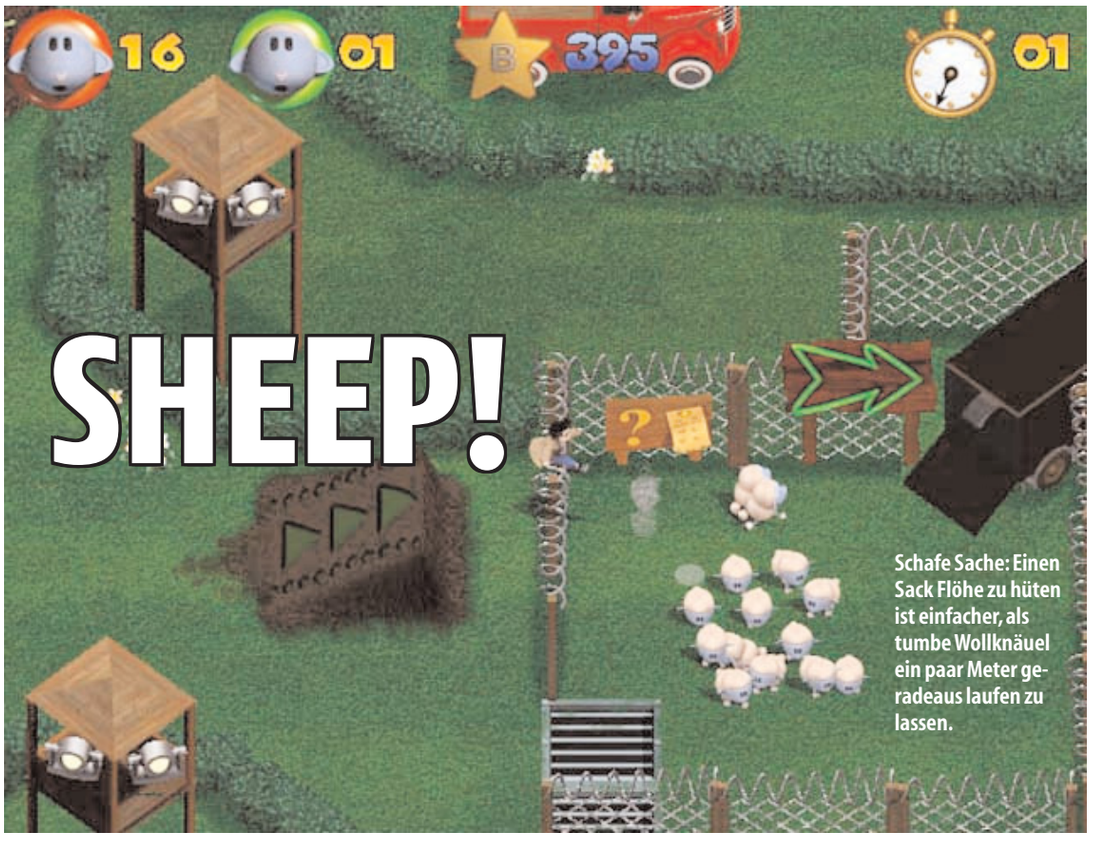
TESTERGEBNIS	gut	1,84
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,84 x 44,99 = 82,78 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Geschicklichkeitsspiel für PC

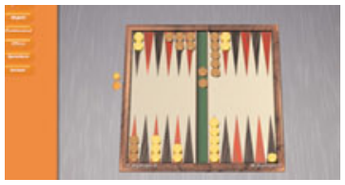
Schafe zu hüten kann ganz schön stressig werden – vor allem, wenn überall Fallen lauern

Von wegen ein romantischer Job: Als Hirte werden Sie ganz schön gefordert, jedenfalls bei „Sheep!“. Sie sollen nämlich vier Herden hüten, deren Tiere gar keine Schafe, sondern außerirdische Agenten sind. In sieben Welten mit jeweils vier Aufgaben müssen Sie in Ihrer Hirtenrolle als Mensch oder Hund aufpassen, dass die schreckhaften und ziemlich naiven Tiere nicht treudoof in jede Falle tappen, die ein größenwahnsinniger Wissenschaftler ausgelegt hat.



Schafe Sache: Einen Sack Flöhe zu hüten ist einfacher, als tumbe Wollknäuel ein paar Meter geradeaus laufen zu lassen.

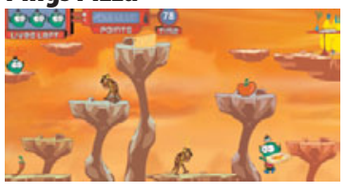
Backgammon, Schach & Co.


Klasse Klassiker: sechs bekannte Brettspiele in einer Sammlung.

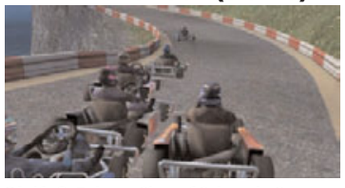
Pathological


Kopfball: Kugeliger Knobelspaß mit bunten Bällen und Köpfchen.

Pings Pizza


Heiß und fettig: Verteilen Sie als Pizzabote Ping die italienische Spezialität.

Michael Schumacher World Kart 2004 (Demo)


Bleifuß: Fahren Sie auf Schumis Gummispur rasante Kartrennen.

World Fables (Demo)


Schwein gehabt: Echtzeitstrategie mit bekannten Märchenfiguren.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auf dem Bahnhof von Romansburg tobt nicht gerade das Leben. Aber immerhin ist der Bahnhofsvorsteher Emiljanov sehr nett.



2 Der Zug braucht Kohle zum Weiterfahren, doch die Maschine zum Kohletransport hat kein Benzin mehr. Was kann Kate tun?



3 Zwei unfreundliche Männer wohnen hinter diesem Zaun – und aus einem Eisenrohr quoll schwarzer Rauch. Ob es hier Benzin gibt? Kate beschließt, das herauszufinden. Ein Plakat verdeckt ein Loch im Zaun. Kate nutzt die Lücke und schleicht sich auf das Gelände der beiden Halunken.



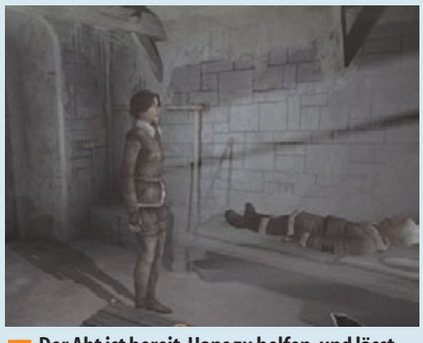
4 Ein Benzinkanister (Kreis)! Kate lässt ein Tier aus seinem Gefängnis frei, um Verwirrung zu stiften. Dann schnappt sie sich den Treibstoff.



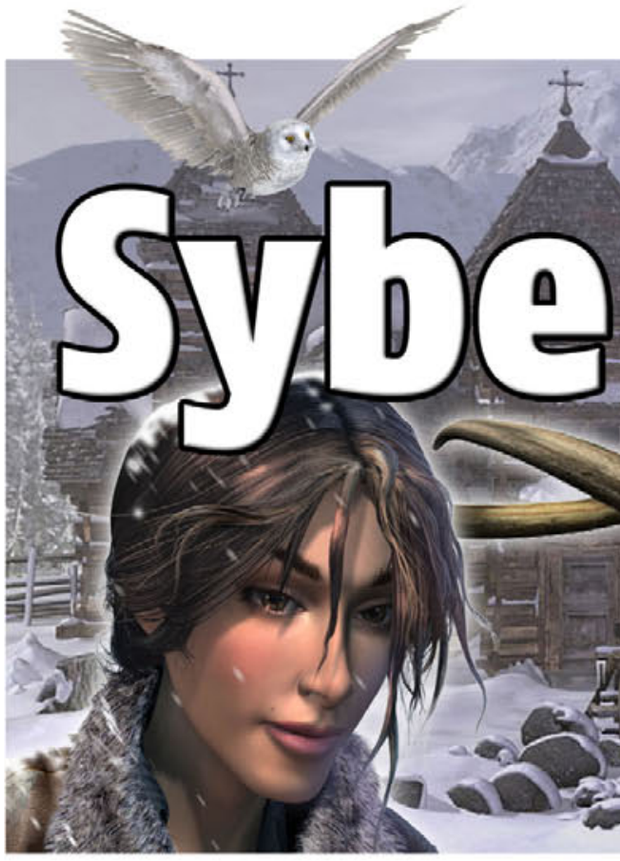
5 Der Zug verfügt zwar jetzt über Kohle, doch Hans ist schwer krank geworden. Im nahen Kloster soll es Hilfe geben. Kate bricht auf.



6 Über eine Brücke, dann den Berg hinauf: Die junge Anwältin hält sich an die Wegbeschreibung aus dem Dorf und findet das Kloster.



7 Der Abt ist bereit, Hans zu helfen, und lässt ihn ins Kloster bringen. Aber ist hier wirklich alles so, wie es scheint? Kate hat leise Zweifel.



Abenteuerspiel für PC | **Im Eismeer vor Nordrussland sind Sie auf der Suche nach einer geheimnisvollen Insel**

INSTALLATION

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

INHALT

Als die junge New Yorker Anwältin Kate Walker in Frankreich den Verkauf einer altehrwürdigen Spielzeugfabrik abwickeln soll, lernt sie den verschollenen Erben der Firma kennen, einen genialen Spielzeugbauer namens Hans Voralberg. Mit dem alten Herrn macht sie sich auf die Suche nach dessen Lebenstraum – der sagenhaften Insel Syberia, irgendwo im Meer vor Nordrussland. Am Ende von „Syberia 1" begann die Reise dorthin, nun, im zweiten Teil der Geschichte, sind Kate und ihre Freunde bereits mittendrin. Das Spiel fängt im Örtchen Romansburg an, wo der Zug von Hans liegen bleibt und fit gemacht werden muss. Ein Job für Kate, dem viele weitere Aufgaben folgen. Kann die junge Frau den alten Mann diesmal bis nach Syberia bringen?

„Syberia 2" ist ein klassisches Abenteuerspiel: Sie reden mit Personen, die Sie treffen, sammeln alle Gegenstände ein, die Sie finden, und nutzen sie an anderer Stelle, um weiterzukommen. Außerdem müssen Sie teils einfache, teils knackig schwere Rätsel lösen, deren Lösung Sie meist verschlüsselt in alten Büchern finden.

Grafisch kann sich das Spiel ebenfalls sehen lassen: Zwar spielt es in Eis und Schnee und ist daher nicht unbedingt farbenprächtig, aber der Detailreichtum und die Qualität der Bilder gehören klar ins obere Drittel der Abenteuerspiele.

Die Story ist zwar nicht ganz leicht zu durchschauen – gerade, wenn man den ersten Teil nicht gespielt hat – ‚aber eine jederzeit abrufbare Zusammenfassung hilft da weiter. Und der zweite Teil kann mit etlichen skurrilen Figuren, langsamem, aber stetigen Spannungsaufbau und immer wieder überraschenden Wendungen aufwarten. Das mag daran liegen, dass mit Benoit Sokal ein in Deutschland zwar weitgehend unbekannter, in Frankreich aber gefeierter Comic-Autor und Zeichner maßgeblich an der Entwicklung des Spiels beteiligt war. Er versteht es, der Geschichte die notwendige Tiefe zu verleihen, um den Spieler zum Weiterspielen zu bewegen.

BEDIENUNG

Mausklicks – das ist schon alles, was Sie brauchen, um dieses Spiel spielen zu können. Je nach Möglichkeit, an einem bestimmten Ort auf dem Bildschirm etwas zu tun, verwandelt sich der Mauszeiger in ein anderes Symbol. Das ist kinderleicht zu verstehen – und deshalb auch gut zu bedienen.



URTEIL

Syberia 2 gehört klar zu den besseren Spielen seines Genres: Die Handlung ist zwar ein wenig verworren, aber durchaus interessant, und die sehr atmosphärische Optik trägt einen guten Teil dazu bei, dass man sich im Spiel bald recht wohlfühlt. Der Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen sehr leicht und recht happig, wird aber nie unfair, wenn man die goldene Regel des Genres beachtet: alles ansehen und mit jedem über alles reden.

So kann man jedem Abenteuerspiel-Fan raten, sich selbst auf die Suche nach der sagenhaften Insel Syberia zu begeben, auf der angeblich noch Mammuts leben. Die Redaktion hatte beim Spielen jedenfalls eine wirklich „gute" Zeit.

SPIELDETAILS





▲ Verschiedene Münzen: Mit einigen davon können Sie an Süßigkeiten-Automaten zuschlagen. Aber mit welchen?

◄ Das Inventar ist extrem übersichtlich. Hier übersehen Sie garantiert keinen wichtigen Gegenstand, den Sie im Lauf der Reise gefunden oder erbeutet haben. Ist ein Gegenstand nicht mehr von Nutzen, verschwindet er.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Syberia 2

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Es gibt zwar keine Lernaufgaben, aber das Spiel ist trotzdem sehr einfach zu beginnen.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die tolle Atmosphäre und die teilweise anspruchsvollen Rätsel halten Abenteuer-Fans garantiert lange bei der Stange und sorgen für jede Menge Spielspaß.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Hier kann ein Abenteuerspiel wenig bieten – dennoch in Ordnung.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die karge Landschaft der Tundra hat der Entwickler in schöne Bilder gepackt.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die deutsche Synchronisation ist nicht wirklich gelungen – aber hörbar.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	In Büchern und anderen Schriftstücken gibt es viel zu lesen – nicht alles ist wichtig.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Hingehen, anklicken: Das ist keine große Schwierigkeit. Hier kommt jeder zurecht.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,73**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.atari.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1258 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**

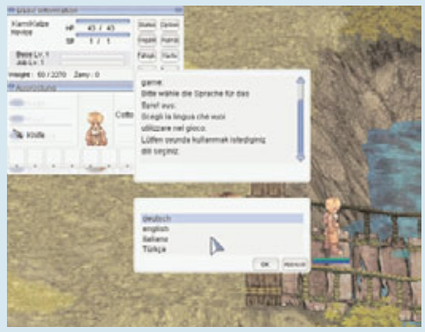
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/nein	6,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Ton-Standard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,71**
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%**		**2,45**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,45**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		44,25 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,45 x 49,99 = 122,48 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

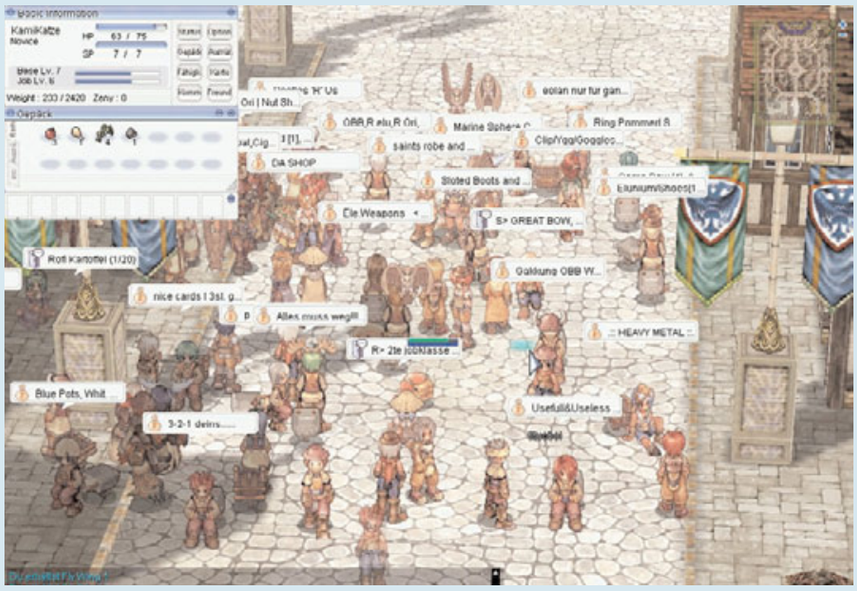
SPIELVERLAUF



1 Per Mausklick legen Sie beim Spielstart Aussehen, Haarfarbe und bevorzugte Fähigkeiten Ihrer Spielfigur fest. Namen eingeben – los geht's.



2 In der Spielwelt angekommen, wählen Sie Ihre Landessprache. Dann gehen Sie nach rechts über die Brücke direkt ins Trainingslager.



3 Einkaufsmeile in der Hauptstadt Prontera. In den Gassen tummeln sich ständig mehrere hundert Spieler, die etwas kaufen oder verkaufen möchten. Preise zu vergleichen, lohnt sich auf jeden Fall. Im Stadtkern finden Sie zudem vom Computer gesteuerte Waffen-, Rüstungs- und Tränke-Händler.



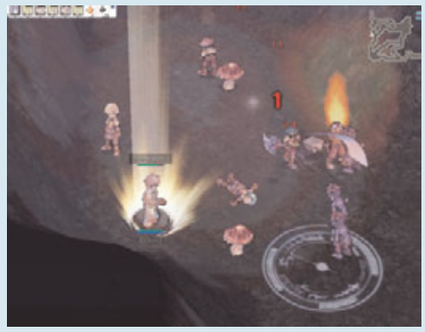
4 Wenn Sie einen dieser Vögel angreifen, eilen ihm sofort alle seine Artgenossen zur Hilfe. Andere Monster tauchen aber auch einzeln auf.



5 Nördlich der Magierstadt Geffen lustwandeln Sie unter riesigen, knallbunten Blumen, die sogar fleißige Bienchen anziehen.



6 Diese Spielergemeinschaft („Gilde") hat sich ein ruhiges Plätzchen gesucht, um gemeinsame Unternehmungen zu besprechen.



7 Wer bereits einige Fähigkeiten erlangt hat, kann sich gut gerüstet in eine der Höhlen wagen. Hier wimmelt es nur so von Monstern.

Ragn

Online-Rollenspiel für PC | Nostalgie ist in: Rund 3500 Spieler tummeln sich in einer mittelalterlichen, aber knallbunten Welt

INSTALLATION

Das 610 **Megabyte** S.164 große Online-Rollenspiel gibt es kostenlos zum Herunterladen unter www.euro-ro.net/client/download. Dort müssen Sie sich außerdem als Spieler registrieren und erhalten daraufhin umgehend per E-Mail ein Passwort. Nach einem Doppelklick auf das Ragnarok-Symbol folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm. Achtung: Es werden Nutzungsgebühren nach einer Probezeit fällig.

INHALT

Wenn Sie bereits wissen, dass in „Prontera Feld 11" die Wildschweinjagd besonders erfolgreich ist, dass Ihnen Spiegeleier in der Höhle von Payon immer wieder die Beute klauen und dass Sie für die Fähigkeit „Erste Hilfe" der Krankenschwester Nami in der Hauptstadt Prontera je drei Clover und drei „Red Herb" bringen müssen – dann stecken Sie schon mitten drin in der bunten Welt von „Ragnarok".

Wenn Sie all das nicht wissen: Keine Angst, der Einstieg ist nicht schwer. Und Sie sind nicht allein. In dieser Welt wimmelt es geradezu von anderen Mitspielern, die Sie über das eingebaute Kommunikationssystem (Chat) ansprechen können. Außerdem sind laut Hersteller ständig 14 Ragnarok-Betreuer im Spiel, die jedem Teilnehmer gerne Hilfestellung geben. Aber der Reihe nach: Zunächst bestimmen Sie den Namen und das Aussehen Ihrer Spielfigur und entscheiden per Mausklick, ob Sie mehr Wert auf Stärke oder auf Schnelligkeit legen (um nur zwei Beispiele zu nennen). Und schon kann's losgehen. Nach der Wahl Ihrer Landessprache können Sie ein Trainingslager absolvieren. In der etwa 15-minütigen Schulung werden Ihnen Grundbegriffe des Spiels vermittelt. Der vom Computer gesteuerte Lehrer ist außerordentlich geduldig, stellt Verständnisfragen und belohnt richtige Antworten mit kleinen Geschenken, zum Beispiel Äpfeln oder Milch.

Essbares eignet sich prima, um im Kampf verlorene Lebensenergie wieder aufzufüllen. Also erst mal raus aus der sicheren Stadt, rein in die Wildnis und auf die Jagd gehen. Jeder erlegte Igel, Frosch oder Käfer bedeutet nicht nur fette Beute, sondern auch Erfahrungspunkte. Die Punkte verteilen Sie dann nach Belieben auf Ihre Fähigkeiten, wie Stärke, Geschick oder Schnelligkeit. Die erbeuteten Gegenstände bringen Sie in die Stadt zum Händler. Der zahlt Ihnen für die Ware Bares in der landesüblichen Währung Zeny. Doch Vorsicht! Einige Gegenstände, die für bestimmte Aufgaben im Spiel benötigt werden, sind besonders wertvoll. Und dafür zahlen Mitspieler oft ein Vielfaches dessen, was der computergesteuerte Händler zu geben bereit ist. Beispiel: Mit dem Metall „Rough Oridecon" können Schmiede Waffen verbessern. Der raffgierige Höker zahlt dafür nur einen Zeny – echten Mitspielern ist das heiße Eisen bis zu 6000 Zeny wert.

Wer die zehnte Spielstufe erreicht hat, muss eine Entschei-

SPIELDETAILS



Wichtige Unterlage: Die Weltkarte gibt's im Internet.



Im Notfall füllen Heiltränke im Kampf die Energie wieder auf.

arok

dung fürs (Computer-) Leben treffen: Die Berufswahl steht an. Schwertkämpfer, Händler oder Magier? Oder einer von neun weiteren Jobs? Ein ganzes Dutzend gibt's zur Wahl. Ab Stufe 40 können Sie außerdem einen von zwei Nebenjobs annehmen. Händler können sich zum Beispiel auch als Schmied oder Alchemist versuchen. Schmiede sind in Gilden (festen Spielergemeinschaften) gern gesehen, da Sie Ihre Mitstreiter mit besseren Waffen versorgen können. Und Heiler sind in jeder Gruppe (meist kurzfristige Allianzen) überaus willkommen, denn Sie füllen per Zauberspruch die Lebensenergie ihrer kämpfenden Kollegen wieder auf.

Grundsätzlich ist Ragnarok dem Gemeinschaftsgedanken verpflichtet: Handeln, plaudern (chatten), Aufgaben lösen und Monster jagen – gemeinsam geht's besser. Außerdem streut der Hersteller immer wieder besondere Veranstaltungen ein. Dann treffen sich Spieler in riesigen Gruppen, um in dieser Spielewelt mit vereinten Kräften irgendetwas zu unternehmen. Aktuelle Termine für die nächsten Sonderaktionen gibt es auf der offiziellen Internet-Seite www.ragnarok-online.de.

BEDIENUNG

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Die Tastenbelegung lässt sich direkt im Spiel mit dem Befehl /h aufrufen.



Kämpfernatur: Der Ritter ist wegen seiner Stärke sehr beliebt.

URTEIL

Wer einmal mit „Ragnarok" anfängt, kann nur schwer wieder aufhören. In Korea existiert das Rollenspiel bereits seit über zwei Jahren, dort sind 2,5 Millionen Spieler dem Internet-Spektakel „verfallen". Und das bringt Vorteile für die soeben erschienene europäische Version. Fehler im Spiel sind bereits beseitigt, im Internet gibt's professionelle Hilfe auf den Seiten www.ragnaroonline.de und www.ragnarok.gamona.de.

Gespielt wird in einer räumlichen Welt, die Figuren selbst präsentieren sich aber nur zweidimensional. Das entspricht zwar nicht dem Stand der Technik, dennoch begeistert Ragnarok mit detailverliebter Optik, ungeheurer Spieltiefe und einer riesigen, sehr abwechslungsreichen Welt. Und das zu einem fairen Preis. Das Spiel selbst ist kostenlos (vom Preis Ihrer Internet-Verbindung abgesehen). Gebühren fallen erst nach einer 15-tägigen Probezeit an. Wer lieber Festpreise mag, kann zwischen vielen Zahlungsmodalitäten wählen. Nicht nur das ist „gut" so.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Ragnarok

Hersteller: Burda Interactive

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

Spielverbesserungs-Programme werden beim Start automatisch installiert

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Sehr einfach. Gute Starthilfen. Zudem helfen viele Mitspieler.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Ständige Erweiterungen, Veranstaltungen und viele Mitspieler fesseln über Monate. Tolle Rätsel, deren Lösung mit besonderen Gegenständen oder Fähigkeiten belohnt wird.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sehr viele. Jede Figur lässt sich individuell mit Kleidung und Fähigkeiten ausstatten.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Technisch nicht auf dem neuesten Stand, aber sehr liebevoll inszeniert.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Wechselnde Musiken, passende Geräusche, zeitweise wird ein Online-Radio angeboten.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Gut verständlich und hilfreich.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Maus und Tastatur sind sinnvoll belegt und gut zu handhaben. Hilfetexte gibt's auch.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,72**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ragnarok-online.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt (nur im Internet vorhanden)	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (900 Megabyte) ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG nachmittags mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung nachtmittags insgesamt	**6%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG abends mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**6%**		**1,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	ja	1,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeitsgrad einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,57**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/8000	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,27
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (laut Hersteller)	0 €[1]
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	entfällt
6-Monats-Preis	57,95 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,27 x 0,00 = 0,00 = sehr gut

[1] für 15-tägige Probezeit

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	0 €
+ **einmalige Anmeldegebühr**	0 €
+ **Grundgebühr für insgesamt 6 Monate**	57,95 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	57,95 €

Boktai
The Sun is in your Hand

Abenteuerspiel für Gameboy Advance | Schon als Kind der Sonne geboren, werden Sie zur Lichtgestalt

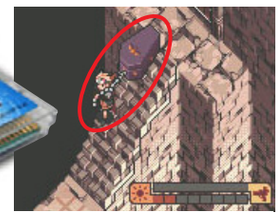
Das Ende der Welt droht. Untote sind gekommen und verwandeln alles irdische Leben in Wesen nach ihrem Ebenbild – Mumien und Vampire. Als der mächtigste Vampirjäger sein Leben lässt, scheint alles verloren.

Nur Django, der Sohn des Gefallenen, will nicht aufgeben. Er gilt als Sonnenkind und Erbe der Solar Gun, der Sonnenpistole, die im Kampf gegen das Böse nicht zu ersetzen ist. Denn sie arbeitet mit gespeichertem Sonnenlicht, das sie gebündelt gegen die dunklen Kräfte verschießt. Sie spielen Djangos Rolle und verlassen Ihre Heimatstadt San Miguel. Ihr Ziel: Istrakan, die Stadt des Todes und Quell der dunklen Mächte.

„Boktai – The Sun is in your Hand" verbindet Spiel und Realität auf erfrischende Art und Weise. Dank einer Weltneuheit: Ins Gehäuse des Spielmoduls wurde ein Lichtsensor eingebaut. Der misst ständig die Sonneneinstrahlung an dem Ort, wo Sie spielen, und „wandelt" diese Lichtzufuhr, in Energie für die Solar Gun im Spiel um. Wenn Sie also nur heimlich unter der Bettdecke spielen, werden Sie keine Chance gegen das Böse haben. Doch auch mit ausreichend Sonnenlicht sind die Spielaufgaben nicht ohne. Es gilt, viele Rätsel zu lösen, die richtigen Schalter zu bedienen und Kampfgeist zu beweisen, um an dunklen Orten die Särge mächtiger Vampire zu finden und ihre Insassen aus den Gemäuern ans Tageslicht zu zerren. Dort setzen Sie die Gestalten der Kraft „realer" Sonnenstrahlen aus Ihrer Solar Gun aus.



Erneuerbare Energien: Lichtsensor auf der Rückseite des Moduls (Kreis).



Brüder, zur Sonne: Der Vampir wird ans Licht gezerrt (Kreis).

Urteil: Der Einsatz des Lichtsensors ist keine Spinnerei, sondern eine originelle Spielergänzung. Das technische Extra wird sinnvoll und fördert den Spielspaß. Dazu gibt's eine interessante Story, knifflige Rätsel und eine gelungene Steuerung. Mit Boktai machen Sie bei Sonnenschein eine „gute" Figur.

TESTERGEBNIS

Boktai – The Sun is in your Hand[1]



1sprich: „Se Ssann is in jor Händ"

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-9855730 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,64
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	3,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,47
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,47
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 44,95 €
Preisempfehlung: 32,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,47 x 44,95 = 111,03 = ausreichend

F-Zero GP Legends

Rennspiel für Gameboy Advance | Das Ziel ist klar: Rasen Sie mit Volldampf in die Zukunft

Die Nerven sind zum Zerreißen gespannt. 3-2-1, dann starten Sie mit Ihrem Raumgleiter zu einem Rennen, in dem Geschwindigkeiten jenseits der Schallgrenze normal sind. Normal sind auch die üblichen Rennspiel-Varianten, wie Grand Prix, Zeitfahren und Training. Darüber hinaus gibt's die Möglichkeit, auf 48 Teilstrecken Testläufe zu absolvieren, und einen Story-Modus, in dem Sie fleißig mitspielen in der Rolle einer von acht Figuren aus der japanischen Zeichentrickserie „F-Zero".



Raus aus der Kurve, rein ins Vergnügen: Auf der Geraden verleiht ein Turbo-Pfeil Schub.

Zu Beginn geben Sie allerdings grundsätzlich den Ex-Polizisten Rick Wheeler. Ein Mal Bulle, immer Bulle? Nein, im Verlauf der Geschichte kreuzen sich die Wege aller acht Charaktere. Dann können Sie den Handlungsstrang nach Belieben aus der Perspektive jedes der acht Rennteilnehmer fortspinnen.

Der Grand-Prix-Modus umfasst 15 Rennkurse mit teils halsbrecherischem Streckenverlauf. Enge Passagen, tiefe Abgründe und mörderische Sprungschanzen fordern Ihr ganzes Geschick. Um gegen Ihre 29 Konkurrenten zu bestehen, haben Sie nur ein Mittel: kompromisslose Fahrweise. Denn Waffen gibt's nicht – nur den Gleiter, mit dem Sie Ihren Mitbewerbern Rammstöße verpassen oder per Turboschub enteilen können. Vorsicht: Kollisionen und Turbozündung zehren kräftig am Energievorrat. Füllen Sie den nicht rechtzeitig wieder auf, indem Sie Energiefelder passieren, dann explodiert Ihre Kiste.

Bis zu vier Spieler können ihre Gameboys per Link-Kabel verbinden und dann gegeneinander rasen. Das funktioniert sogar mit nur einem Spielmodul – allerdings gibt's dann auch nur eine Teststrecke und einen Gleiter. Steckt in jedem Gerät ein Modul, dann steht die volle Spiel-Power bereit.

Urteil: Klein, schnell, stark! Selbst der winzige Monitor des Gameboy Advance bremst den atemberaubenden Geschwindigkeitsrausch nicht. Und dabei behalten Sie sogar problemlos die Übersicht. Viele Spielvarianten und eine perfekte Steuerung sorgen dafür, dass die wilde Jagd richtig „gut" abgeht.

TESTERGEBNIS

F-Zero – GP Legends[2]



2sprich: „Eff Siro – Dschi Pi Ledschends"

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%	1,99
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	1,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,35
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,35
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: 35,49 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,35 x 39,99 = 93,98 = ausreichend

Shining Force
Auferstehung des Schwarzen Drachen

Rollenspiel für Gameboy Advance | 1000 Jahre des Friedens sind vorbei – jetzt sind wieder Helden gefragt, um den Schwarzen Drachen zu stoppen

Vor einem Jahr wurde der junge Max schwer verletzt an den Strand von Guardiana gespült. Niemand wusste etwas über seine Vergangenheit. Er selbst auch nicht, denn er litt unter Gedächtnisverlust. Seit jenem Tag lebt er am Hofe des Königs und wird von Rittern in der Kampfkunst unterwiesen.

Als feindliche Truppen das Reich bedrohen, ist für Max die Zeit gekommen, sein Können zu beweisen. Mit lediglich einer Handvoll von Kriegern soll er die Angreifer zurückschlagen. Angesichts der feindlichen Übermacht hat Max keine andere Wahl, als die verschiedenen Fähigkeiten seiner Soldaten möglichst geschickt einzusetzen. Bogenschütze Hans sollte seine Pfeile vornehmlich aus der zweiten Reihe abschießen, um sich nicht direkt feindlichen Angriffen auszusetzen. Der Zentaur Ken und der Zwerg Luke sind fürs Grobe mitten im Kampfgetümmel zuständig. Derweil sorgt der Halbling Lowe mit seinen Heilkünsten dafür, dass die Wunden der Kämpfer versorgt werden. Mit den Erfahrungen, die Max und seine Begleiter in den Kämpfen sammeln, steigt nicht nur ihre Kraft. Sie erlernen auch neue Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Magie. Erfahrene Krieger können zum Gladiator, Schützen zum Bogenmeister befördert werden.

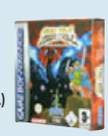


Die Heldentruppe gerät in einen Hinterhalt fieser Goblins. Macht die Grünen zur Minna!

Urteil: Nur eine kleine Gruppe tapferer Helden kann den Rachefeldzug eines gewaltigen Drachen noch stoppen. Jeder Kampf gegen die Krieger der Finsternis ist eine neue Herausforderung, die Ihr strategisches Geschick auf die Probe stellt. Hier triumphiert das „Gute" nicht nur auf dem Schlachtfeld, sondern auch im Testurteil.

TESTERGEBNIS

Shining Force[3]



3sprich: „Schaining Forss"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,89
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,48
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,48
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung: 33,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,48 x 39,95 = 99,08 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn muss Ryu diese Felsformation überwinden. Eine gute Übung.



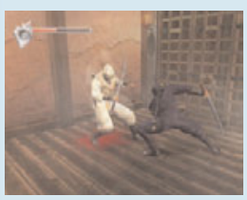
2 Dann wird's ernst: Die ersten Feinde tauchen wie aus dem Nichts auf.



3 Doch Ryu macht sich den Weg frei. Wenig später hat er es bis zum Eingang eines alten Anwesens geschafft. Was mag sich hinter den Fackeln Düsteres verbergen?



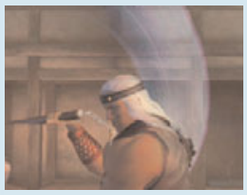
4 Klar, noch mehr Gegner, die mit scharfen Klingen bewaffnet sind. Hier kann Ruy zum ersten Mal zeigen, was er drauf hat. Und das ist schlecht für die Angreifer.



5 Zwingt Weiß raus: Der Ninja im hellen Dress ist kein Problem für Ryu.



6 Keine Atempause – den Sonnenuntergang kann Ryu nicht genießen, …



7 … denn im Dojo wartet schon Meister Murai mit einer harten Prüfung.



8 Mal sehen, ob der junge Held mit dem alten Haudegen fertig wird.



Ryu Hayabusa greift entschlossen und ohne Angst seine Feinde an.

Ninja Gaiden

Actionspiel für Xbox | Sie können Ihre toten Brüder nicht zurückholen. Aber die gestohlene Drachenklinge schon

Der mächtige, dämonische Samuraikrieger Doku hat Ryu Hayabusas Dorf niedergebrannt, seine Brüder dahingemetzelt – und das Heiligtum der Familie mitgehen lassen: ein Schwert von unglaublicher Macht, das aus den Knochen eines Drachen geschnitzt wurde. Von Rachedurst getrieben, zögert Ryu keine Sekunde, sich an die Spuren des Mörders zu heften. Durch 22 weitläufige Spielstufen jagt er Doku und seine unzähligen Gefolgsleute. Allein gegen (fast) alle – das bedeutet Einsatz jenes Talentes, das einem Ninja in die Wiege gelegt ist: Kampfkunst.

Zu Beginn des Spiels kann Ryu sich nur auf sein Schwert verlassen. Und das auf ihn, denn der junge Ninja hat die Klinge perfekt im Griff. Wenn Sie ähnlich gut mit der Spieletastatur umgehen können, dann zischt Ryu wie ein geölter Blitz über den Bildschirm, läuft an Wänden entlang und schickt seine Gegner reihenweise zu Boden, bevor die überhaupt wissen, wer da anklopft. 40 Widersacher-Typen, von schwer bewaffneten Soldaten über feindliche schwarze Ninjas bis zu absonderlichen Fabelwesen stehen auf Ryus Abschussliste.

16 Spielstufen lassen sich nur durch den Sieg über knallharte Super-Gegner gewinnen. Und die haben komplizierte Angriffstechniken auf Lager, mit denen auch ein Ryu seine Mühe hat. Aber die wird belohnt: Ein langer, perfekt inszenierter Zwischenfilm honoriert jeden Etappensieg. Auch sonst spielt das Auge mit. Muffige, feuchte Höhlen, mächtige Kathedralen, durch deren bunte Fenster fahles Mondlicht fällt, die Tiefen eines Vulkankraters, in dem verzwickte Geschicklichkeitstests auf den Ninja warten – das hat Klasse. Die grafische Darstellung ist schlicht vom Feinsten: Scharf konturierte, realistisch wirkende Oberflächen und eine liebevoll in Szene gesetzte Umgebungsarchitektur sind der richtige Rahmen für fantasievoll gezeichnete Feinde mit ihrem ausgeklügeltem Bewegungsrepertoire.

Der Held ist nicht minder gelenkig. Wenn Ryu eine seiner zehn Schlagwaffen beim Kaufmann (in jeder Spielstufe ist einer ansässig) aufrüsten lässt, dann fragt man sich, wer wohl mehr kann. Die Waffe? Ihr Besitzer? Oder gar der Spieler? Es ist eine Sache des Trainings, denn mit einem „getunten" Top-Schwert sind 43 Kombinationsangriffe („Combos") möglich – zu viel für Anfänger. Nur wer blitzschnell reagiert und alle Manöver seiner Spielfigur absolut blind beherrscht, hat den Hauch einer Chance.

Urteil: Neulinge dürften sich im Schwertkampf schwertun, aber fortgeschrittene Spieler mit viel Geduld und schnellen Fingern werden wahrscheinlich den Eindruck der Redaktion bestätigen: „Ninja Gaiden" ist eines der besten Actionspiele seit langer Zeit, ohne gravierende Kritikpunkte, kompromisslos „gut". ■

SPIELDETAILS



An diesen grünlich schimmernden Drachenköpfen speichern Sie Ihren Spielfortschritt ab.



Nur mit einer Unmenge dieser heilenden Tränke ist Ryu in der Lage, das Abenteuer zu überleben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Perspektive ändern

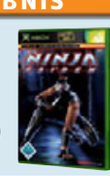
L1-Taste: Blocken

A-Taste: Schlagen

Schwarze Taste: Spielpause

TESTERGEBNIS

Ninja Gaiden[1]



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

[1] sprich: „Ninscha Gäiden"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,30
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,59
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,59
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 45,50 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,59 x 59,90 = 95,24 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

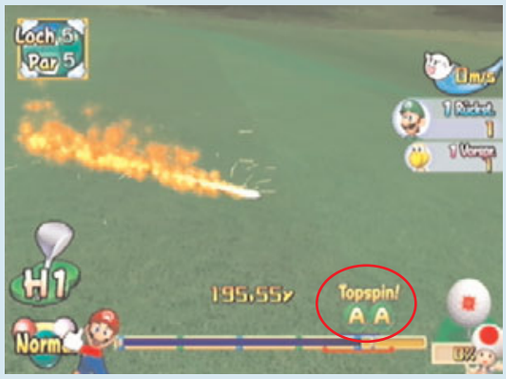
SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie zuschlagen, können Sie sich jeden Handgriff erklären lassen.



2 Diese bunte Generation Golf hat auch „innovative" Schlagtechniken drauf.



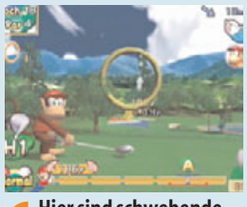
3 Fortgeschrittene nutzen Tastenfolgen (Kreis), um dem Ball starken Effet mitzugeben. Hier rollt er mit heftiger Gegenrotation, symbolisiert durch einen Feuerschweif.



4 So genannte „Annäherungsschläge" sorgen immer für spannende Momente. Dieser Schlag aus 28 Yards Entfernung trifft die Fahne, doch der Ball springt wieder ab.



5 Beim Einlochen (Putten) ist höchste Konzentration gefragt. Die weißen Linien erlauben eine bessere Einschätzung der Bodenbeschaffenheit.



6 Hier sind schwebende Ringe zu durchspielen – eine affenstarke Nummer.



7 Manchmal versperren Äste den direkten Weg zum Zielpunkt (Kreis).



Mario Golf Toadstool Tours

Sportspiel für Gamecube | Platz da: Wenn Helden zuschlagen, kann es auch mal einen Golfball treffen

Hin und wieder gönnt Nintendo seinen Spielhelden eine Auszeit. Dann dürfen sie Kart fahren , Tennis spielen oder eine Party feiern. Der aktuelle Ausflug führt Klempner Mario und seine Kumpel auf sechs 18-Loch-Golfplätze. Anfangs stehen nur zwei Gelände und zwölf Golfer zur Verfügung, weitere vier Plätze und Sportler müssen freigespielt werden.

Eine große Vielfalt an Spiel-Modi sorgt für ordentlich Abwechslung. Sie können ein Turnier oder ein Freundschaftsspiel austragen. Im Ring-Spiel ist der Ball durch Ringe in der Luft zu dreschen. Beim Tempo-Golf wiederum ist die Anzahl der Schläge, golf-untypisch, vollkommen egal. Hauptsache, Sie bewältigen den Platz in möglichst kurzer Zeit. Originell ist auch das Schläger-Lotto. Vor jedem Loch müssen Sie per Knopfdruck drei bis vier Walzen eines Glücksspielautomaten anhalten. Auf diese Art werden die Spielbedingungen für das Loch festgelegt, das heißt, es wird bestimmt, welche Schläger Ihnen zur Verfügung stehen, ob es windstill ist oder nicht.

Die meisten Varianten lassen bis zu vier Spielteilnehmer gleichzeitig zu. Erfreulicherweise sind dafür nicht einmal viele Spieletastaturen nötig. Wer nur ein Gamepad hat, kann es herumreichen. Alle Mitstreiter schlagen den Ball dann der Reihe nach.

Sie haben sich noch nie im Golfsport versucht? Macht nichts, ausführliche Unterrichts- und Trainingseinheiten bringen Ihnen diese anspruchsvolle Disziplin Schritt für Schritt näher. In der Bedienungsanleitung finden Sie ein Glossar, das die wichtigsten Begriffe erklärt. Und weil das Handbuch gedruckt vorliegt, haben Sie es jederzeit griffbereit.

Auf dem Platz wird es dann ernst, ständig müssen Sie die Situation neu einschätzen. Je nach gewünschter Entfernung, Windrichtung und -stärke, Bodenbelag, Hindernissen und Gefälle wählen Sie zunächst einen passenden Schläger, denn der ist die halbe Miete. Nun müssen Sie eventuell noch die Treffffläche des Balls bestimmen, um flach, hoch oder mit seitlichem Anschnitt zu spielen. „Mario Golf Toadstool Tours" bietet zudem immer die Wahl zwischen dem einfacheren „automatischen Schlag" und einem „manuellen Schlag" an. Letzterer bürgt, korrekt ausgeführt, für mehr Präzision, birgt aber auch ein höheres Risiko, komplett zu verziehen. Der Unterschied: Beim automatischen Schlag bestimmen Sie per Knopfdruck lediglich die Schlagstärke, den Ball trifft Ihre Spielfigur in der Regel gut. Beim manuellen Schlag müssen Sie durch einen weiteren Druck den Schlagzeitpunkt bestimmen. Durch bestimmte Druckfolgen auf den A- und B-Knöpfen verpassen Sie dem Ball zusätzlich einen Vorwärts- oder Rückwärtsdrall, damit er nach der Landung stärker oder sogar rückwärts ausrollt.

Urteil: Abwechslungsreich und einsteigerfreundlich – das hat Klasse. Mario Golf Toadstool Tours sorgt bei Anfängern und Fortgeschrittenen von der ersten Minute an für Spaß. Zeigen Sie Nerven, erkennen Sie die Spielsituation, und verbessern Sie stetig Ihre Schlagfertigkeit – dann sind Sie auch auf den anspruchsvollen Plätzen dieses „guten" Golfspiels König.

SPIELDETAILS



Bei der Spielerauswahl kann es passieren, dass ein anderer Golfer Sie zum Spiel herausfordert.



Des einen Freud, des anderen Leid: Siege und Niederlagen sind den Spielfiguren deutlich anzusehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Schlag auslösen
B: Power-Schlag
X: Vogelperspektive
Y: Landepunkt betrachten

TESTERGEBNIS

Mario Golf Toadstool Tour[1]



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

[1]sprich: „Tohd-SstuhlTuhr"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,60
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,90
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,45
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,45**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 48,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,45 x 59,95 = 146,88 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gran Tu
Prologue Version

Rennspiel für Playstation 2 | „Gran Turismo 4" ist am Start, genauer: das, was die Programmierer bis jetzt davon fertig haben. Mit der „Prologue Version" können die Motoren schon mal warmlaufen

INHALT

Millionen Fans auf der ganzen Welt fiebern dem Erscheinungstermin des nächsten Spiels aus der Gran-Turismo-Serie entgegen. Sony ist sich dessen bewusst und versucht mit einer so genannten Prolog-Version (eingedeutschte Schreibweise) die lange Wartezeit bis zum Ende des Jahres zu verkürzen. Das ist nichts anderes als ein kleiner, schon fertig gestellter Teil von Gran Turismo 4. Es stehen lediglich ein Fahrschul-Modus mit 46 Prüfungen und ein Freifahr-Modus auf fünf Strecken im Fahrtenbuch. Spannende Rennen gegen harte Gegner sind dagegen vorerst nicht zu erwarten. Das ist schade, aber vielleicht besser als nichts.

In der Fahrschule lernen Sie Stück für Stück, wie man ein Fahrzeug richtig durch die Kurven steuert, korrekt bremst und die Ideallinie findet. Nach bestandener Prüfung schalten Sie das Fahrschulauto für den weiteren Spielverlauf frei. Insgesamt 64 Wagentypen stehen im Fuhrpark. Erstmals in einem Videospiel präsentiert sich hier unter anderem die neue Generation der Super-Sportlimousine BMW M5 mit bärenstarkem Zehnzylindermotor, deren Vorbild erst in einigen Monaten auf den Markt kommt.



SPIELVERLAUF



1 Die ersten Prüfungen stehen an. Danach absolvieren Sie im Uhrzeigersinn alle Übungen nacheinander. Ein hartes Stück Arbeit wartet.



2 Zuerst üben Sie „schnelles Fahren auf unbefestigten Strecken" und prügeln Ihren Ford Focus entsprechend ruppig über die Piste.



3 Danach steht ein Bremstest mit dem Mercedes SL 55 AMG auf dem Programm. Aus voller Fahrt müssen Sie so verzögern, dass der Wagen in einem kleinen Bereich hinter der Ziellinie zum Stehen kommt. Um das präzise zu schaffen, werden Sie schon ein paar Versuche benötigen.



4 Bevor Sie zum ersten Mal eine komplette Strecke befahren, schauen Sie sich genau die Übersichtskarte des Anfänger-Rundkurses an.



5 Mit einem Lotus Elise nehmen Sie diese schwierige Prüfung in Angriff. Achten Sie in Kurven auf korrekte Ein- und Ausfahrtswinkel.



6 Spitze! Diese Prüfung haben Sie hinter sich gebracht und bekommen zur Belohung den Wagen, mit dem Sie gefahren sind.



7 Orden und Ehrenzeichen: Da Sie den dritten Abschnitt geschafft haben, winkt Ihnen auch noch ein blaues Siegel.

rismo 4

BEDIENUNG

Mit dem linken analogen Steuerknüppel lenken Sie das Auto über die Rennstrecke. Per **X**-Taste geben Sie Gas, und mit der ■-Taste wird gebremst. Wollen Sie in den Rückspiegel sehen – warum auch immer, denn in diesem „halben" Spiel haben Sie niemals Gegner, genügt ein Druck auf die **L1**-Taste.

URTEIL

Hoffentlich fährt das sehnlichst erwartete Gran Turismo 4 am Ende dieses Jahres besser ab als diese Mini-Version. Flackernde Bilder mit plötzlich in der Ferne aufploppenden Objekten, detailarme und triste Umgebungen, ein schwer nachzuvollziehendes Physikmodell und die für ein Rennspiel doch sehr kleine Auswahl von nur fünf Rennstrecken – das macht keinen ambitionierten Rennspieler glücklich. Darüber hinaus dürfen Sie Ihr Fahrzeug weder aufpeppen, noch sonst irgendwelche Änderungen daran vornehmen. Bedauerlich, denn gerade die umfangreichen Tuning-Optionen aus den Vorgängerspielen verhalfen der Serie zu ihrem einzigartigen, makellosen Ruf. Es bleibt zu hoffen, dass Gran Turismo 4 im Ziel mehr Finessen und jene positiven Überraschungen mit sich bringt, die man bisher von der Serie gewohnt ist. Auch der etwas niedrigere Preis lässt keine echte Freude aufkommen, denn diese Rohfassung haben selbst weniger geübte Spieler nach einem oder zwei Tagen durch.

Etwas mehr Langzeitspaß hätte es auch jetzt schon sein dürfen. Da kann auch die beiliegende DVD „Die Entstehung von Gran Turismo" mit zahlreichen Interviews, Filmaufnahmen und Konzeptskizzen nicht mehr viel retten. Halbzeug wie diese Prolog-Variante sind wir sonst als Vorserientest-Muster gewohnt – das ist „befriedigend", mehr nicht. ■

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gran Turismo 4 – Prologue Version

Hersteller: Sony

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Für ungeübte Spieler ist es schwierig, die Fahrzeuge richtig zu kontrollieren.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Wenige Strecken, keine Gegner und ermüdende Prüfungen. Das ist dürftig und schon nach kurzer Zeit überaus langweilig.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	64 Fahrzeuge, 5 Rennstrecken, 46 Fahrprüfungen.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik flimmert stark und kämpft mit in der Ferne aufploppenden Objekten.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Motorsound und das Geräusch der Bremsen können nicht überzeugen.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Wie gewohnt vom Feinsten. Hier finden Sie sich sofort zurecht.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Gute Steuerung. Selten nachvollziehbares Fahrverhalten. Drei Ansichten.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,37**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-78578 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
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-Tonstandard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
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%	120	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	1	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%**		**2,89**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,89**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,89 x 39,90 = 115,31 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Jeder Prüfungsabschnitt wird mit einem Siegel belohnt.



Zwischen den Prüfungen gibt es eine „Kaffeepause" (Kreis).

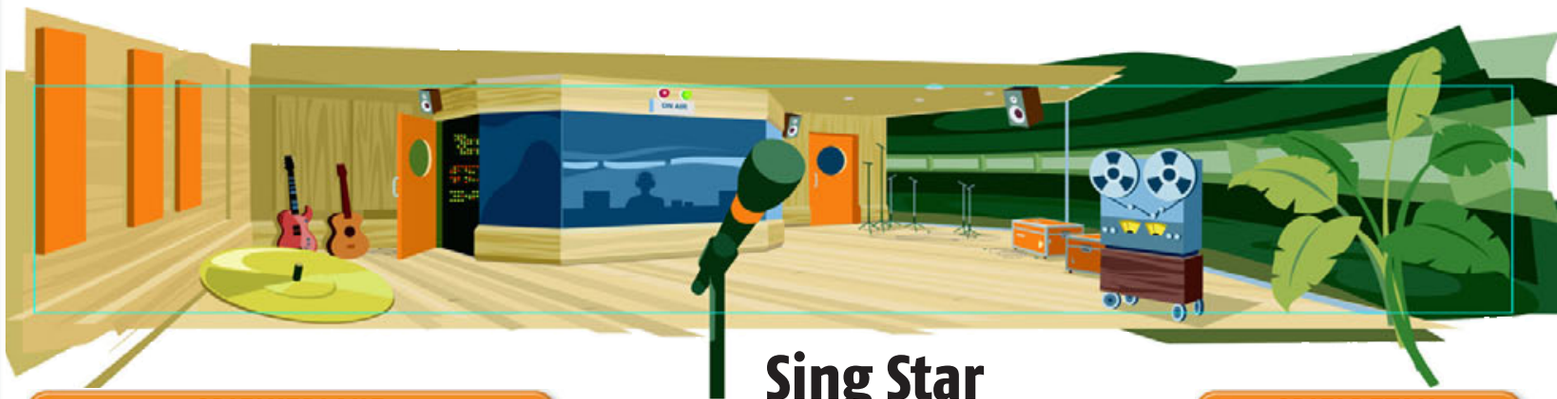


Ein Fahrlehrer erklärt Ihnen auf Wunsch den exakten Verlauf der Prüfung (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gas geben
■ : Bremsen
● : Handbremse



Sing Star

Musikspiel für Playstation 2 | Treffen Sie die richtigen Töne, dann treffen Sie auch den Siedepunkt jeder Party

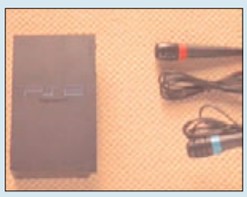
Ein Spiel mit gleich zwei beigepackten Mikrofonen – das sieht auf den ersten Blick nach Sängerwettstreit aus. Und genau das ist es. Deutschland sucht den „Sing Star" – Ihre Musikalität ist gefragt. Die Fähigkeiten eines Toningenieurs benötigen Sie dagegen nicht: Mikrofonkabel in den mitgelieferten Adapterstecker, und der gehört in den **USB** S.164 -Anschluss der Playstation 2. Wer eine Kamera „Eye Toy" hat, verbindet die mit dem zweiten USB-Anschluss und kann seinen hitverdächtigen Auftritt im Fernsehen bewundern – so sieht die perfekte private Casting-Show aus. Sing Star funktioniert aber auch ohne Eye Toy. Dann flimmern die zu den dargebotenen Songs passenden Musikvideos über den Schirm.

Entscheiden Sie sich für einen von 30 Titeln aus der Lieder-Liste des Spiels, und behalten Sie den Fernsehschirm fest im Auge. Am unteren Bildrand läuft der Text durch, in der Mitte informieren Linien über die jeweils fällige Tonhöhe. Wenn Sie die vorgegebene Tonlage treffen, färben sich die Linien blau. Das ist nicht leicht – wer hier punkten kann, würde auch die ersten drei Vorrunden von „DSDS" schaffen.

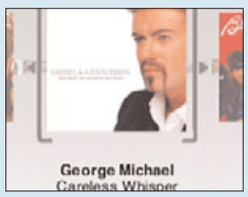
Dem Fernseher etwas vorzusingen, macht natürlich nicht wirklich Spaß, der „Karriere-Modus" für einsame Spieler empfiehlt sich eher als Trainingsprogramm. Erst mit mehreren Teilnehmern kommt so richtig Freude auf. In acht Mehr-Spieler-Varianten können Sie sich in Teams oder als Solokünstler dem Gesangswettbewerb stellen – da sind herrlich schräge Musik und viel Gelächter quasi vorprogrammiert.

Urteil: Auf Partys mit Freunden und Verwandten profiliert sich Sing Star als schnell ansteckender Launemacher, der auch schleppende Feten in Schwung bringt. Singe, wem Gesang gegeben – mit diesem außergewöhnlichen, „guten" Spiel wird Ihre Interpretation zum Brüller.

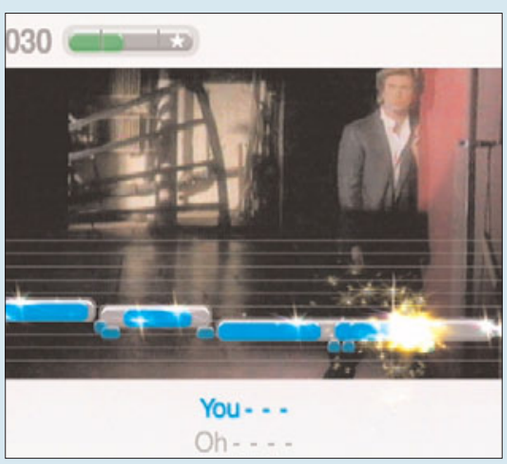
SPIELVERLAUF



1 Ein kleiner Film zeigt Ihnen, wie Sie die Mikrofone richtig anschließen.



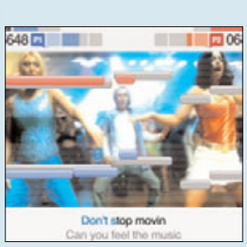
2 Und schon dürfen Sie entscheiden, welchen Song Sie trällern möchten.



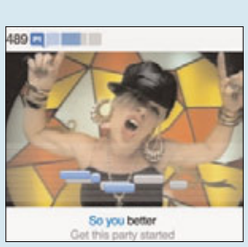
3 „Careless Whisper" zeigt Ihnen erstens, wie George Michael früher aussah, und zweitens, wie gut Sie seinen Hit singen. Die Funken bedeuten besonders viele Punkte.



4 Da staunt selbst der Künstler. Treffen Sie alle Töne einer schwierigen Passage, dann lässt sich das Spiel auch schon mal zu einem schriftlichen Kommentar hinreißen.



5 Duell im Duett: „Zweikämpfe" steigern den Spaßfaktor erheblich.



6 Party zu Ende? Dann geht's mit „Get the Party started" von vorne los.

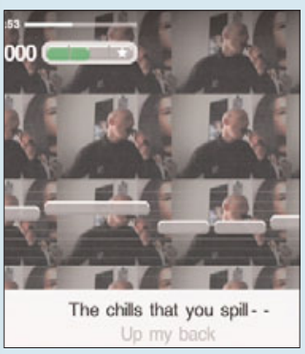
SONGTABELLE:

Falco: Rock me Amadeus
Peter Schilling: Major Tom
Patrick Nuo: Five Days
Bro'Sis: Do you
No Angels: Someday
Lightning Seeds: Three Lions
Fanta Vier: Sie ist weg
Laith El Deem: Bilder von Dir
Die Toten Hosen: Steh auf …
A-Ha: Take on me
Pink: Get the Party Started
Jamelia: Superstar
Motörhead: Ace of Spades
George Michael: Careless Whisper
Avril Lavigne: Complicated
Petula Clark: Downtown
Sophie Ellis Bextor: Murder on the Dancefloor
Carl Douglas: Kung Fu Fighting
Rick Astley: Never gonna give …
Westlife: World of your own
Ricky Martin: Livin' La Vida Loca
Madonna: Like a Virgin
Roy Orbison: Pretty Women
S Club: Don't stop Movin'
Sugababes: Round Round
Elvis: Suspicious Minds
Village People: YMCA
Dido: Thank you
Atomic Kitten: Eternal Flame
Jamiroquai: Deeper Underground



Langweilige Party? Da helfen ein paar Drinks – und/oder „Sing Star"!

SPIELDETAIL



Wer eine „Eye-Toy"-Kamera hat, ist beim Singen – garniert von schicken Effekten – voll im Bild.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Auswahl bestätigen
■ : Lied anhalten
● : Auswahl zurücknehmen
▲ : Text ausblenden

TESTERGEBNIS

Sing Star



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,85
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,58
AUF-/ABWERTUNGEN		-0,20
TESTERGEBNIS gut		2,38
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 55,49 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,38 x 59,90 = 142,56 = mangelhaft

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



Ohne Erinnerung, aber hart und geistesgegenwärtig: Gabriel van Helsing.

Van Helsing

Actionspiel für Playstation 2 | Ein geheimnisvoller Held auf der Spur weltberühmter Monster

Das Spiel zum Film erzählt zwar keine gänzlich andere Geschichte, aber etliche Kapitel des Spiels sind auch für Kinogänger neu. Der Held ist aber der Gleiche: Van Helsing, Agent des Vatikans und seines Zeichens Monsterjäger. In Transsylvanien soll er Dracula bekämpfen – und dabei laufen ihm auch noch Frankensteins Monster und der Werwolf vor die zahlreichen Nah- und Fernkampfwaffen. Damit – und mit diversen Spring- und Turneinlagen – metzelt der Mann in Hut und Mantel außer seinen Hauptgegnern auch noch Unmengen von Untoten und anderen bösen Kreaturen hin, die sich ihm in den Weg stellen. Hinter speziellen Türen und versteckt auf Hügeln oder hinter Fässern findet Van Helsing außerdem noch Ausrüstung, wie Lebensspender und bessere Munition.

Urteil: Der Film ist mäßig – und das Spiel passt sich diesem Niveau an. Die Kämpfe sind entweder sehr leicht oder extrem schwer, das pausenlose Herumhüpfen des Helden nervt bald – und Atmosphäre kommt wegen des eintönigen Spielprinzips auch nicht auf. Schon nach wenigen Minuten hat man keine Lust mehr, noch weiter zu spielen, da an diesem Spiel kaum etwas fesselt. Das ist dröger Stoff – gerade so „befriedigend".



Am Rad gedreht: Die Göttin Malice muss ganz irdisch kurbeln. Nur so lassen sich Türen öffnen oder nützliche Roboter aus ihrer Aufbewahrungsbox befreien.



Frust oder Keule: Gegen Widersacher helfen nur rohe Gewalt und schwere Waffen.



Gehupft wie gesprungen: Mit großen Sätzen überwindet die Heldin Abgründe.

Malice

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Machen Sie sich erhobenen Hauptes daran, einen göttlichen Kunstfehler zu korrigieren

Wer sind Sie? Sie sind das junge Mädchen Malice. Und Sie sind eine Göttin – wissen es aber nicht. Doch wir alle wissen: Die Götter müssen verrückt sein. Machen Sie sich also auf eine derbe, groteske Story gefasst, deren Beginn Sie kopflos macht. Der so genannte Hundegott beißt Ihnen das erhobene Haupt ab, statt brav „sitz!" zu machen. Und schon finden Sie sich mit weiteren Zeitgenossen, die dabei sind, ihren Geist aufzugeben, vor dem Sensenmann wieder. Der will Sie aber nicht haben, sondern macht Sie stattdessen für die vielen anderen Todesfälle auf Ihrem Planeten verantwortlich. Dann schickt er Sie zurück nach Haus, mit dem Auftrag, Ihren Fehler wiedergutzumachen. Die Jobbeschreibung hört sich simpel an: Besiegen Sie den Hundegott, und halten Sie so den Untergang des Universums auf.

Verwirrt? Kein Wunder, die Geschichte ist mit dem Kopf nicht nachzuvollziehen. Macht aber nichts. Jedenfalls sind Sie plötzlich wieder komplett und legen los, um sämtliche Logik-Schlüssel für den Metall-Wächter zu finden und einzusammeln. Nur das vollständige Bund gewährt Ihnen Zutritt zu allen Bereichen des Universums. Und wer hat die Schlüssel geklaut und versteckt? Der Hundegott, wer sonst …

40 Spielabschnitte lang wehren Sie sich gegen Bellos Handlanger – mit der Keule, einem riesigen Hammer oder der Quanten-Stimmgabel, damit den Jungs ordentlich der Schädel brummt. Mit jedem Etappensieg verbessern Sie Ihre göttlichen Fähigkeiten und Ihr irdisches Geschick. Gut so, denn ohne Hindernisse zu überspringen, Schalter zu betätigen, Roboter zu steuern oder mithilfe magischer Kräfte über Abgründe zu schweben, haben Sie absolut keine Chance, dem Hundegott den finalen Knochen vorzuwerfen …

Urteil: Die verrückte Geschichte ist die Stärke des Spiels. Präsentation, Aufgabenstellung und Spielbarkeit bewegen sich jedoch auffällig-unauffällig im unteren Durchschnitt. Das ist „ausreichend" und lockt keinen Hund hinter dem Ofen vor. Wuff!



Erst ausweichen, dann zuschlagen: In Bewegung bleiben ist der halbe Sieg.

EA Sports Fight Night 2004

Sportspiel für Playstation 2 | Lies ihm deine Rechte vor!

Ring frei: Hier spielen Sie die Rolle eines selbst entworfenen oder aus 34 Kandidaten ausgewählten Boxers. Ihr Ziel: Sieg durch K.O. oder nach Punkten. Gegen einen computergesteuerten Widersacher oder einen Mitmenschen. Wer sich alleine durchboxt, kann im Karriere-Modus die Rangliste erklimmen.

Die Steuerung hat ein paar Tücken. Das Spiel sieht vor, mit dem rechten Ministick zu schlagen. Um eine Gerade zu landen, drücken Sie den nach vorne und schräg links oder rechts, Haken werden per Kreisbewegung ausgelöst. Das macht sich in der Theorie gut, doch in der Praxis teilen Sie oft andere Schläge aus, als Sie wollten. Wer's „klassisch" mag, kann aber auch per Knopfdruck draufhauen. Mit dem linken Ministick können Sie den Oberkörper Ihrer Spielfigur bewegen, um Attacken auszuweichen. Das funktioniert besser.

Urteil: Bis zum Sieg ist es ein weiter Weg. Die beste Taktik: erst weglaufen, dann aus sicherer Entfernung zuschlagen. Das ist leider weder realistisch noch wirklich spannend. Da passt das Gesamtergebnis wie die Faust aufs Auge: „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Van Helsing



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,72
SERVICE	3%	1,64
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,24
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,24
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 45,50 €
(Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,24 x 59,90 = 194,08 = ungenügend

TESTERGEBNIS

Malice[1]



Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Xbox**

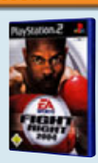
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,57
SERVICE	3%	6,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,25
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,58
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,58
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: 34,75 €
(Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,58 x 39,99 = 143,16 = mangelhaft

[1] sprich: „Mäliss"

TESTERGEBNIS

EA Sports Fight Night[2] 2004



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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,38
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,80
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,80
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 50,95 €
(Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,80 x 59,99 = 167,97 = ungenügend

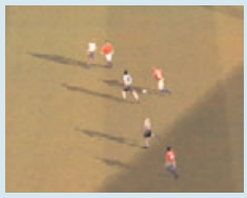
[2] sprich: „Ih Äi Sports Fait Nait"

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

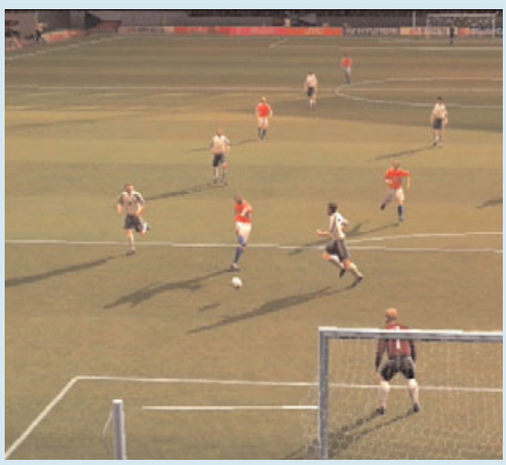
SPIELVERLAUF



1 Letzter Vorrundengegner des deutschen Teams sind die Tschechen.



2 Die technisch sehr versierten Rothemden beherrschen das Mittelfeld.



3 Im Sturm beweist Jan Koller mal wieder seinen Torinstinkt. Mühelos schirmt er mit seiner gewaltigen Statur den Ball ab und schiebt an Oliver Kahn vorbei ins Tor.



4 Deutschland geht zur Gegenoffensive über. Als Klose den Ball in Strafraumnähe erkämpft, wird er rüde von Tomas Galasek gefoult, der dafür die rote Karte sieht.



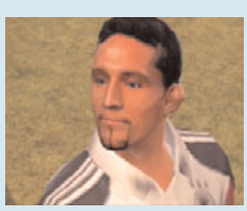
5 Den folgenden Freistoß verwandelt Ballack zum Unentschieden.



6 Nun ist endlich der Knoten geplatzt, und es folgt Chance auf Chance.



7 Schließlich gelingt Kevin Kuranyi in der letzten Minute der Siegtreffer.



8 Für seinen Einsatz wird der Stuttgarter zum Spieler des Tages gewählt.

UEFA Euro 2004

Fußballspiel für Playstation 2 | Für Rudis Recken ist der Ernstfall eingetreten. In Portugal läuft die Fußball-EM

Niederlande, Tschechien und Lettland heißen die ersten Hürden für die deutsche Nationalmannschaft. Was diese Teams so auf dem Kasten haben, können Sie in diesem Spiel hautnah miterleben.

Packen Sie das Projekt Europameisterschaft 2004 an! Alle deutschen Stars von Kahn bis Ballack sind mit von der Partie. Ihnen stehen in der Vorrunde solche Meisterschützen wie Tomas Rosicky und Pavel Nedved gegenüber. Da ist es sicher ratsam, vor dem Anpfiff noch einen Blick auf die eigene Mannschaftsaufstellung zu werfen. Ist Metzelder vielleicht der zweikampfstärkere Verteidiger gegen Angreifer dieses Formats? Sollte die „Allzweckwaffe" Hamann den international eher unerfahrenen Hinkel ersetzen? All diese Entscheidungen liegen in Ihrer Hand. Mit dem Anpfiff beginnen dann die 90 Minuten der Entscheidung. Mittels einfacher Tastenbefehle erkämpfen Sie den Ball, passen ihn zwischen Ihren Spielern hin und her und schießen aufs Tor. Verschiedene Tastenkombinationen ermöglichen die unterschiedlichsten Flanken, Heber und Steilpässe. Mit dem rechten Analog-Steuerknüppel werden Spezialbewegungen, wie Übersteiger oder andere Täuschungsmanöver, ausgelöst. Um während des Spiels die Taktik oder Formation zu ändern, müssen Sie drei Tasten gleichzeitig drücken, was meist nur erfahrenen Spielern im Trubel gelingt.

Doch ohne derartige Fingerakrobatik werden Sie es bei diesem Spiel schwer haben. Denn in den Finalspielen warten die ganz großen Superstars – und die haben noch viel mehr auf dem Kasten als der gemeine Bundesligaspieler. Wenn Beckham eine millimetergenaue Flanke schlägt oder Zidane zu einem seiner unnachahmlichen Dribblings ansetzt, sind das die magischen Momente des Turniers. Vielleicht gelingt Ihnen mit Völlers Truppe etwas Vergleichbares. Falls nicht, können Sie ja auch Ihr eigenes Turnier veranstalten. Da können Sie sich Ihre Gegner frei aussuchen und auch die Austragungsmodalitäten frei bestimmen. Schließlich ist der K.o.-Modus nichts für schwache Nerven.

Urteil: Die EM ist da. Im Vergleich zum sechs Monate alten „FIFA Football 2004" hat die Euro 2004 tatsächlich einige sinnvolle spielerische Neuerungen zu bieten. Dazu gehören in erster Linie die zusätzlichen Aktionsmöglichkeiten auf dem Rasen, wie neue Flanken- und Hebervarianten, die den Spielverlauf realistischer machen. Leider ist die technische Seite nicht ganz fehlerfrei. Stockende Bewegungsabläufe bei unübersichtlichen Strafraumszenen stören den guten Eindruck der Grafik und den Spielablauf. Insgesamt also nur ein „befriedigender" Turnierverlauf. ■



Heiß auf den Titel: Spaniens Fußballer treten im Nachbarland an.

SPIELDETAILS



Die Spieler der holländischen Nationalelf tragen als einzige wichtige Kicker nicht ihre richtigen Namen.



In der Wiederholung werden erfolgreich verlaufene Spielzüge per Schautafel analysiert.

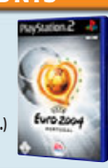
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Passen
■ : Flanken
● : Schießen
▲ : Pass in den Lauf

TESTERGEBNIS

UEFA Euro 2004



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,12
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,62
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,62
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 52,99 €
(SMM, Budenheim, Tel. 06139-916916)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,62 x 59,99 = 157,17 = ungenügend

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



Football Fusion

Fußball- und Managerspiel für Playstation 2 | Vom Schreibtisch auf den Rasen: Sportlicher „Doppelpass“ aus „Fußball Manager 2004“ und „FIFA Football 2004“

Mit diesem Spiele-Duo haben Sie Ihren Lieblingsverein vom Manager-Schreibtisch bis zum Spielfeld komplett im Griff: Sie starten als Fußball-Manager 2004 eine kaufmännische Karriere beim Verein Ihrer Wahl und bereiten Ihre Mannschaft auf das erste Saisonspiel vor. Dazu gehören die Gestaltung eines Trainingsplans, der Einkauf von Ergänzungsspielern und Assistenten, die Mannschaftsaufstellung und die Bestimmung der Spieltaktik.

Vor dem Anpfiff der nächsten anstehenden Partie können Sie die Option „Football Fusion“ ins Spiel bringen, falls Sie auch aktiv am Geschehen auf dem Rasen teilnehmen wollen. Dann wird der Spielstand gespeichert, und Sie starten FIFA Football 2004 (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Urteil „gut“). Dazu wird der soeben gespeicherte Spielstand wieder geladen, und Sie können Ihre Mannschaft eigenhändig über den Platz jagen. Das Resultat, alle Verletzungen sowie die im Verlauf der Begegnung gezogenen gelben und roten Karten werden nach Spielende wiederum gespeichert und anschließend in den Spielablauf des Fußball Managers 2004 übernommen.

Damit haben Sie das Schicksal Ihres Vereins fest in der Hand – als Trainer, Manager, Präsident und Spieler in Personalunion. Positive und negative Auswirkungen Ihres Managements bekommen Sie hautnah anhand des Potenzials Ihrer Mannschaft auf dem Platz zu spüren. Wer etwa als Trainer nicht die Schussgenauigkeit seiner Stürmer verbessert, braucht sich später als Feldspieler nicht darüber zu wundern, dass der Ball ständig neben dem Tor einschlägt. Andererseits haben Ihre Leistungen auf dem Platz direkte Folgen für Ihre Arbeit als Manager.

Eine weitere Neuerung des Doppelspiels: Sie können nun in FIFA Football 2004 auch Mannschaften steuern, die bisher nur im Fußball Manager 2004 vertreten waren. Dazu gehören beispielsweise die deutschen Regionalliga-Teams – aber nicht in Originalbesetzung. Eine Korrektur der falschen Spielernamen ist auch nicht möglich.

Urteil: Hier wächst leider nicht zusammen, was zusammengehört. FIFA Football 2004 und Fußball Manager 2004 sind für sich genommen gute Spiele, die schon seit einem halben Jahr im Handel erhältlich sind. Seitdem ist auch die Fusion-Funktion in beiden Spielen verfügbar. Die fand aber zu Recht nur wenig Anklang bei den Fans. Denn sie ist eine sehr lästige Erfindung, die den hohen Unterhaltungswert beider Spiele empfindlich stört. Das minutenlange Hin und Her beim Wechseln der beiden Spiele vor und nach jeder Partie ist eine Zumutung und keinesfalls so spektakulär wie Günter Netzers legendäre Selbsteinwechslung im Pokalendspiel von 1973. Viel Aufwand für einen nur „befriedigenden“ Zeitvertreib.

SPIELVERLAUF



1 Zuerst wird das Team mit einem ausgefeilten Training in Form gebracht.



2 Auf dem Transfermarkt schauen Sie sich nach Verstärkungen um.



3 Die Abwehrreihen werden zu einer modernen Viererkette umgestellt.



4 Nun ist die Aufstellung komplett, und die Saison kann endlich losgehen.



5 Im ersten Spiel der Regionalliga Nord trifft der FC St. Pauli auf die Eintracht aus Braunschweig. Ihre Hanseaten nehmen selbstbewusst das Heft in die Hand.



6 Ihre solide formierte Abwehr lässt kaum gegnerische Chancen zu, während Ihre Stürmer ein ums andere Mal zum Schuss kommen. Am Ende gewinnen Sie mit 3 zu 1.



7 Laut Statistik war der Sieg verdient. Sie hatten die meisten Chancen.



8 Großes Lob: Die Fachpresse wählt einen Ihrer Spieler in die Elf des Tages.

DIE FUSION-FUNKTION



Vor dem Anpfiff entscheiden Sie sich für „Football Fusion“, und der Spielstand wird gespeichert.



Nun beenden Sie das Spiel „Fußball Manager 2004“ und starten das Spiel „FIFA Football 2004“.



In „FIFA Football 2004“ wählen Sie den Menüpunkt „Fusion-Spiel“, um die Partie selbst zu spielen.



Nach der Partie wird der Spielstand gespeichert und in den „Fußball Manager 2004“ übernommen.

TESTERGEBNIS

Football Fusion[1]



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

[1] sprich: „Futtboll Fjuhschn“

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,78
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,15
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,15
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

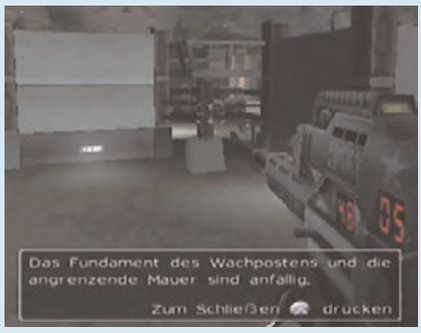
Preis: 89,00 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,15 x 89,00 = 280,35 = ungenügend

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

SPIELVERLAUF



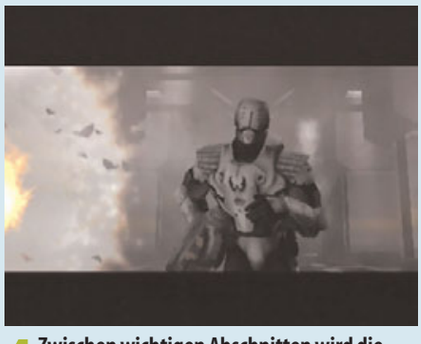
1 Anfangs bekommen Sie Hinweise, die Ihnen das Vorankommen entscheidend erleichtern. Zögern Sie nicht, die Tipps zu befolgen.



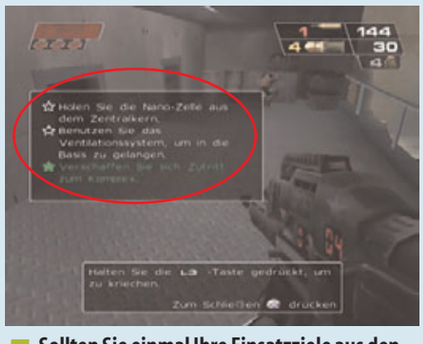
2 Haben Sie sich nach wenigen Minuten Zugang zur gegnerischen Basis verschafft, erwartet Sie Feindkontakt auf engen Korridoren.



3 Bereits nach wenigen Sekunden in der Basis bricht die Hölle los. Die Wachen schlagen nämlich unverzüglich Alarm, und aus allen Ecken und Gängen stürmen Gegner auf Sie ein. Behalten Sie jetzt die Übersicht. Schauen Sie stets nach rechts und links, und vor allem: Geizen Sie nicht mit Blei!



4 Zwischen wichtigen Abschnitten wird die Handlung der Geschichte mithilfe erklärender Filmabschnitte weitergesponnen.



5 Sollten Sie einmal Ihre Einsatzziele aus den Augen verlieren – die lassen sich jederzeit per Knopfdruck einblenden (Kreis).



6 Mit dem Panzer können Sie sich gut durchsetzen. Fußtruppen, Fahrzeuge, selbst massive Mauern sind keine wirklichen Hindernisse.



7 Später im Spiel gibt's Waffen mit interessanten Sekundärfunktionen. Mit der „CMRD-32 Railgun" etwa können Sie durch Wände sehen.

Red Fa



Actionspiel für Playstation 2 | Anarchie ist machbar: Staatsfeind gegen Regierung

INHALT

Der Mars macht mobil – gegen seinen gewalttätigen Kanzler Sopot. Sie sind der ehemalige Elitesoldat Alias und führen den Aufstand der Mars-Kolonisten an. Zur Seite stehen Ihnen fünf weitere Widerstandskämpfer, die ebenfalls Ihrer ehemaligen Elitetruppe angehörten. Früher waren Sie und Ihre Kameraden von Kanzler Sopot überzeugt, haben für ihn gekämpft und sich freiwillig einem Experiment unterzogen. Neueste Nano-Technologien wurden in Ihre Körper eingebaut. So wurden die Mitglieder Ihrer Elite-Einheit zu den stärksten, schnellsten und intelligentesten Soldaten. Nach Abschluss des Experimentes fürchtete der Kanzler jedoch die enorme Stärke Ihrer Truppe und erklärte sie kurzerhand zu Staatsfeinden. Andere Elite-Einheiten machten Jagd auf Sie und Ihre Kameraden und töteten den Großteil der Leute. Nun sind nur noch Sie und Ihre fünf Mitstreiter übrig, die sich nach dem Massaker zur Rebellengruppe Red Faction formierten – der Kampf gegen das System und die Jagd auf Kanzler Sopot haben begonnen.

Obwohl zu sechst unterwegs, haben Sie nur die Kontrolle über den Anführer Alias. Den steuern Sie aus der Ich-Perspektive und bahnen sich mit durchschlagsstarken Schusswaffen Ihren Weg durch Feind und Flur. Die anderen Rebellen werden vom Computer gesteuert. Der macht seine Sache auch ziemlich gut und setzt die verschiedenen Figuren sinnvoll ein, indem er ihre individuellen Stärken, wie besondere Schnelligkeit, Stärke oder Geschick im Umgang mit Waffen, berücksichtigt. Der Computer simuliert aber auch die künstliche Intelligenz der Feinde sehr gut. Die Gegner verstecken sich bei Gefahr hinter Objekten oder in Nischen und kommen nur für kurze Schusswechsel aus der Deckung. Ist Gefahr im Verzug, schlagen sie Alarm und mobilisieren zusätzliche Kräfte. Zusammenarbeit beweisen die gegnerischen Soldaten auch, wenn Sie zum Beispiel eine Granate werfen. Dann gellt ein Warnruf über den Kampfplatz, und Ihre Widersacher versuchen schleunigst, sich in Sicherheit zu bringen, bevor der gefährliche Sprengkörper explodiert. Spielerisch nicht hilfreich, aber der Atmosphäre sehr dienlich ist die Tatsache, dass Sie sich vorsichtig an Feindgruppierungen heranschleichen und deren Gespräche belauschen können. Originell ist ferner, dass viele Objekte, speziell Wände und Pfeiler, durch Geschosse zerstört werden können. Daraus ergeben sich teilweise neue (Flucht-)Wege.

Teamgeist wird belohnt: Bis zu vier Teilnehmer können Schießereien am geteilten Bildschirm gegeneinander austragen.

BEDIENUNG

Sowohl die Kampfhandlungen als auch Zwischenaufgaben, wie das Dirigieren eines Panzers oder eines U-Boots, lassen sich mit der Spieletastatur oder der Kombination Maus und Tastatur gut steuern. Allerdings könnte

ction 2

[1] sprich: „Redd Fäkschen"



Ihre Figur durchaus schneller reagieren, um auch in hektischen Situationen zu bestehen.

URTEIL

Durch den gesamten Spielverlauf zieht sich die Geschichte von den edlen Rebellen. Mitunter kommt es allerdings vor, dass Sie orientierungslos durch die Umgebung irren, weil es gerade keine präzisen Hinweise darauf gibt, wie und wo es weitergeht. Trotz dieser massiven Spielflussbremse haben Sie den Machenschaften des Marskanzlers sehr schnell einen Riegel vorgeschoben, da das Spiel einfach zu kurz ist. So sind Sie nur ein Held für wenige Stunden. Na ja – das ist immerhin vorübergehend „befriedigend". ■

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Red Faction[1] 2

Hersteller: THQ Entertainment

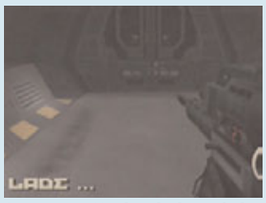
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.)
Fax 02151-4189418 (0,122 €/Min.)

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC
	Xbox
	Gamecube

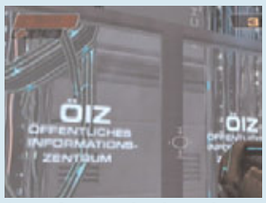
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Sie sind sofort mittendrin. Das ist trotz einiger Hinweise stellenweise verwirrend.	3,00
Fazination der Spielwelt (Lanzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der Einzelspieler-Modus ist sehr kurz ausgefallen. Die Aufgaben und Handlungsmöglichkeiten (Zerstörung der Umgebung) sind dagegen vielfältig.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Ein Story-Modus mit Haupt- und Nebenaufgaben. Diverse Mehr-Spieler-Modi.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Stilsichere Präsentation des Szenarios. Der Bildaufbau ist jedoch nicht immer flüssig.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Stimmen und Dialoge können nicht mit den Songs und Effekten mithalten.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Erklärungen könnten umfangreicher und vor allem präziser sein.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	In Bedrängnis reagiert die Spielfigur, auch per Maus und Tastatur, zu langsam.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,89**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-05511 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	nein	6,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	nein	6,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**6,00**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	Stereo	**4,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**1,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	21	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	8	4,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,50**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	vier/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,22**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,22**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		20,00 €	
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		59,99 €	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,22 x 20,00 = 64,40 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

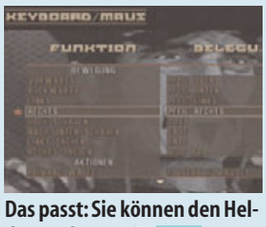
SPIELDETAILS



Das nervt: Nachgeladen wird mitten im Spiel. Dadurch stockt der Spielfluss.



Das erfreut: In der deutschen Version finden Sie überall deutsche Texte.



Das passt: Sie können den Helden auch per USB S.164 -Maus und -Tastatur steuern.

„Im Wagen vor mir fährt ein böser Gegner …" Mit dem Panzer räumen Sie ihn aus dem Weg.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Primäre Waffe
R2: Springen
L1: Sekundäre Waffe
L2: Granate werfen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Los geht's



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Spiele, die Spiele-Demos sowie alle sonstigen Inhalte der Heft-CD-ROMs 1 und 2 installieren und spielen

ALLGEMEINES

So starten Sie

Falls Sie die Heft-CD-ROM 1 bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und lesen gleich bei Schritt 1 der Einzelanleitungen weiter, um die jeweiligen Spiele zu installieren. **Achtung:** Falls es mit einzelnen Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie aktuelle Nvidia- (auf CD 1) und ATI-Treiber (auf CD 2) im Ordner files\Treiber.

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

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

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



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

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer" (auf Heft-CD 2) eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.



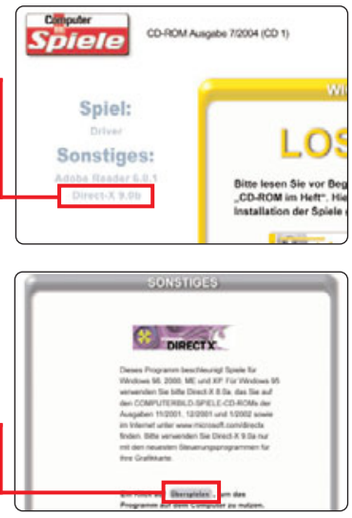
Direct-X 9.0b (läuft erst ab Windows 98)

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

Das Programm beschleunigt Spiele unter Windows 98, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie bitte „Direct-X 8.0a". Falls es nicht auf Ihrem PC installiert ist, finden Sie es auf den Heft-CD-ROMs 11 und 12/2001, 1/2002 sowie im Internet unter www.microsoft.com/directx. Achtung: Verwenden Sie Direct-X 9.0b nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) für Ihre Grafikkarte.

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



Adobe Reader 6.0.1 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

1 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Acrobat Readers auf Ihrem PC befinden, entfernen Sie die. Klicken Sie unter Windows auf Start, Systemsteuerung, Software, Adobe Reader und dann auf Entfernen. Folgen Sie dann den Anweisungen.

2 Auf Adobe Reader und Überspielen klicken. Klicken Sie zwei Mal auf Weiter, dann auf Weiter, um das Programm im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Zielordner ändern, um ein anderes zu wählen. Dann auf Installieren und Fertigstellen klicken.



PC-Mindestanforderungen

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des gewünschten Spiels.

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

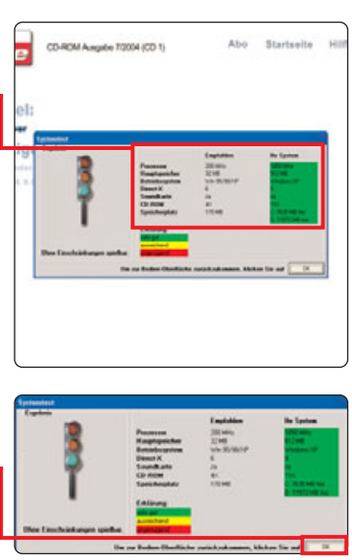
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben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



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

Sind die Testresultate grün hinterlegt, 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.



Driver

Actionspiel für PC | Harter Job: Als verdeckter Ermittler fliehen Sie in geklauten Autos vor der Polizei

Eine mafiöse Verbrecherbande will den US-Präsidenten mit einem Attentat aus dem Weg räumen. Um an die mächtigen Hintermänner zu kommen, schleust die Polizei einen Spion in die Reihen der Gangster ein: Sie. Oder besser gesagt, den Rennwagenpiloten Tanner, dessen Rolle Sie übernehmen. Er soll die kriminelle Organisation als Fluchtfahrer und Kurier für alle Gelegenheiten unterstützen – und unterwandern. Je mehr Vertrauen Tanner durch erfolgreich erledigte Jobs in Miami, San Francisco, Los Angeles oder New York gewinnt, desto schwieriger wird seine Arbeit. Denn sein Agentenjob ist so geheim, dass selbst die Verkehrspolizei nicht informiert ist und ihn deshalb gnadenlos jagt. „Driver" ist knallharte Action. Rammattacken und Straßensperren fordern Ihr ganzes fahrerisches Können. Allein an der Fahrprüfung in der Tiefgarage, ohne die Sie erst gar keine Aufträge erhalten, sind schon zahllose Spieler verzweifelt. Falls auch Sie es nicht schaffen: Der abgedruckte Cheat hilft weiter. Den Rest müssen Sie aber allein hinkriegen.

SPIEL AUF CD-ROM 1 / ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-200 MHz
- 32 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.164
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 170 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

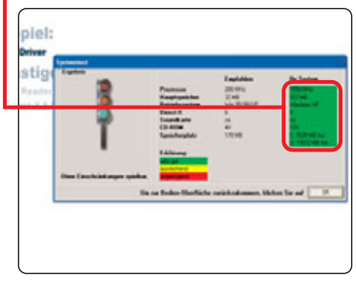
1 Um mit der Installation von „Driver" von der Heft-CD-ROM 1 zu beginnen, klicken Sie in der geöffneten CD-ROM-Oberfläche einfach auf den Eintrag Driver.



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 auf Ihrem Computer vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche technische Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel problemlos zum Laufen zu bringen.



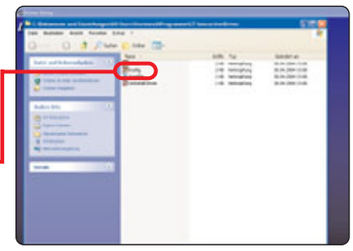
4 Fiel der Systemtest positiv aus (alle Felder grün), so können Sie das Spiel jetzt installieren. Klicken Sie auf OK.

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



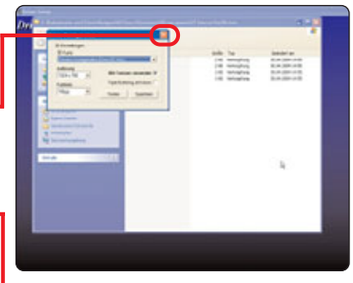
6 Sie sehen daraufhin das Installationsmenü des Spiels. Klicken Sie darin auf Weiter >, um mit der Installation zu beginnen.

7 Klicken Sie auch in den folgenden drei Fenstern jeweils auf Weiter >.



8 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster doppelt auf Konfig..

9 Mit einem Klick auf Testen prüfen Sie nun die vom Spiel vorgegebenen Grafikeinstellungen und ändern sie gegebenenfalls. Klicken Sie nach jedem Test auf OK. Sind Sie mit den Einstellungen zufrieden, so klicken Sie auf Speichern und auf ✕.



10 Löschen Sie per Klick den Haken vor ☑ ReadMe, und klicken Sie danach auf Beenden, um die Installation des Spiels abzuschließen.

Achtung: Installieren Sie für diese Driver-Version von COMPUTER BILD SPIELE kein zusätzliches Spielverbesserungs-Programm (Patch) aus dem Internet. Das Spiel könnte dann nicht richtig funktionieren oder sogar abstürzen.

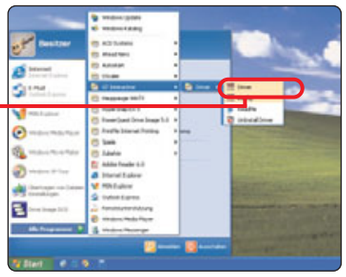


Spiel starten

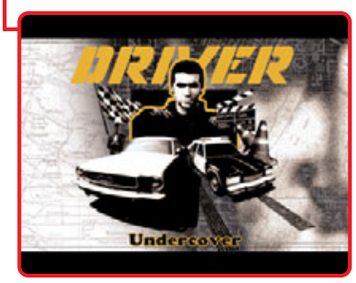
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

2 Im Startmenü ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf GT Interactive und Driver. Klicken Sie danach auf Driver.



3 Zum Abbrechen des folgenden Videos drücken Sie mehrmals Esc. Wollen Sie im daraufhin geöffneten Bildschirm gleich mit den Mafia-Aufträgen beginnen, so drücken Sie zwei Mal R. Möchten Sie zu anderen Spielvarianten, wie „Autojagd" oder „Freie Fahrt", und Optionen wechseln, so drücken Sie stattdessen ← oder → und dann R. Im weiteren Verlauf rufen Sie mit Esc den vorherigen Bildschirm oder im laufenden Spiel ein Auswahlmenü auf.



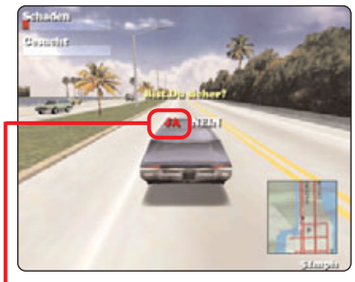
Spieleinstellungen

1 Möchten Sie Einstellungen, wie Grafikdarstellung oder Steuerung, ändern, so drücken Sie im Options-Menü so oft ← oder →, bis der Eintrag Detail gezeigt wird, und drücken dann R.

2 Um zum Beispiel die Steuerung Ihren Wünschen gemäß einzustellen, markieren Sie mit ↑ oder ↓ den Eintrag Steuerung und drücken dann R.



3 Im nächsten Bildschirm wählen Sie Verändern und drücken R. Wählen Sie jeweils die gewünschte Aktion, drücken Sie R und dann die Taste, mit der Sie die Aktion im Spiel auslösen möchten. Haben Sie alle Änderungen vorgenommen, so drücken Sie Esc.



Spiel beenden

1 Drücken Sie Esc, wählen Sie JA, und drücken Sie dann R.

2 Im folgenden Bildschirm markieren Sie Beenden und drücken R.

3 Markieren Sie dann Beenden, und drücken Sie R.

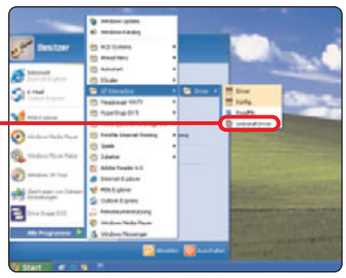


Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf GT Interactive und Driver. Klicken Sie danach auf UnInstall Driver.

3 Klicken Sie im folgenden Fenster auf Ja und dann auf OK.



→

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Driver

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Tastatur-Belegung

Normalerweise steuern Sie Driver mit der Tastatur. Sie können auch einen Steuerknüppel verwenden. Leichter wird die knifflige Autojagd damit aber nicht. Tipp: Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie die Tastenbelegung ändern. Lesen Sie dazu die Hinweise unter „Spieleinstellungen" auf der vorherigen Seite.

Vorsicht, Falle: Wenn Sie für zwei oder mehr Fahrbefehle versehentlich dieselbe Taste ausgewählt haben, können Sie das Menü „Steuerung" nicht mehr per Druck auf die Esc -Taste verschwinden lassen. Erst wenn alle Doppelbelegungen beseitigt sind, geht's weiter.

Bedenken Sie bei der Steuerung, dass die Tastatur für „Driver" nicht nach deutschem, sondern nach amerikanischem Muster eingestellt ist. Beispiel: Drücken Sie Ü , so erscheint auf dem Bildschirm /.

Die Empfehlung der Redaktion COMPUTER BILD SPIELE:

↑ -Taste: Beschleunigen
↓ -Taste: Bremsen
← -Taste: Links lenken
→ -Taste: Rechts lenken
S -Taste (rechts): Vollgas
K -Taste: Handbremse

Die anderen Fahrbefehle legen Sie nach Ihren Vorstellungen auf beliebige Tasten.



Hier ändern Sie die Belegung der Computer-Tasten mit bestimmten Fahrbefehlen. „Burn-Out" steht übrigens für Vollgas.



Wenn die Polizei dicht hinter Ihnen ist, erwartet Sie ein gezielter, brutaler Rammstoß. Nur mit einer 180-Grad-Wende können Sie dem Angriff entkommen. Dazu ziehen Sie in voller Fahrt die Handbremse und lenken gleichzeitig scharf nach rechts oder links.

SPIELTIPPS

Die freie Fahrt

In der Spielvariante „Freie Fahrt" und in den Verfolgungsspielen, die Sie im Hauptmenü wählen können, lässt sich die Raserei prima üben.

Fahren Sie einige Male durch die verschiedenen Städte – so schnell, wie die Polizei Sie lässt. Dann kennen Sie sich aus und sind bestens auf härtere Einsätze vorbereitet.



Los Angeles: Bei Nacht kurven Sie über den berühmten Sunset Boulevard der glitzernden Riesenmetropole am Pazifik.



Miami: Im sonnigen Florida geht's locker, lässig und trotzdem äußerst zügig auf den legendären Ocean Drive.



New York: Im Schatten der Wolkenkratzer unternehmen Sie eine Tour entlang der großen Theatermeile Broadway.



San Francisco: In Kaliforniens bunter Stadt genießen Sie bei hohem Tempo die tolle Aussicht von der Golden-Gate-Brücke.

Geheimer Trick (Cheat)

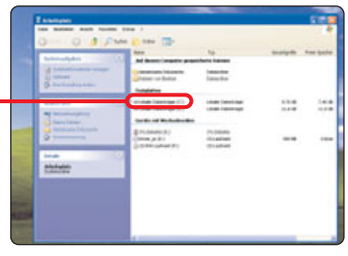
Verzweifeln Sie an der Fahrprüfung des Undercover-Modus'? Dieser Trick hilft

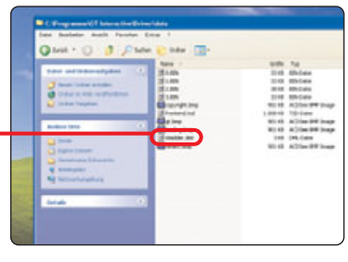
1 Klicken Sie auf Start und dann auf Arbeitsplatz.

2 Klicken Sie doppelt auf den Buchstaben des Laufwerks, auf dem das Spiel gespeichert ist. Hier ist es (C:).

3 Klicken Sie nacheinander jeweils doppelt auf die Ordner Programme, GT Interactive, Driver und data. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Datei mladder.dml

und dann mit der linken auf Öffnen.





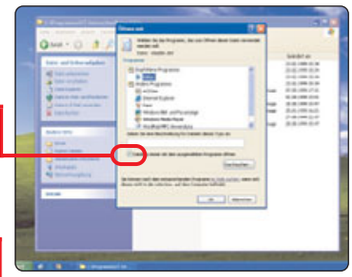
4 Setzen Sie per Klick auf den Eintrag Programm aus einer Liste auswählen einen Punkt in den Kreis, und klicken Sie auf OK.

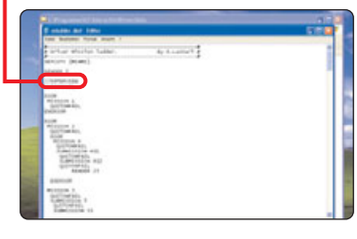
5 Entfernen Sie per Klick auf den Haken. Klicken Sie auf Editor.

6 Im daraufhin geöffneten Text tippen Sie vor INTERVIEW zwei Schrägstriche // ein: //INTERVIEW.

7 Tippen Sie eine Zeile darunter ebenfalls zwei Schrägstriche ein: //QUITONFAIL.

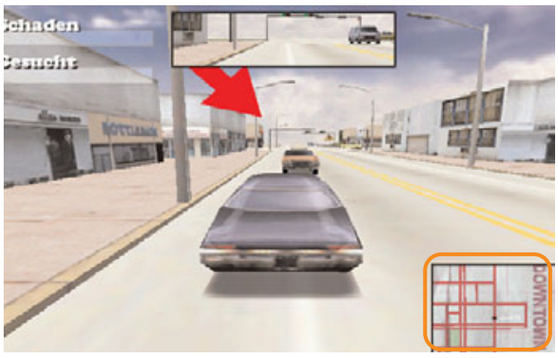
8 Klicken Sie im kleinen Fenster oben rechts auf und abschließend auf Ja. Damit überspringen Sie



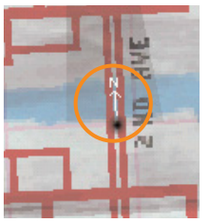


Die Stadtpläne

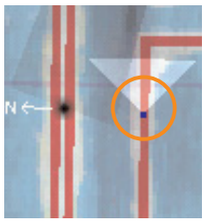
Um sich in der Driver-Welt zurechtzufinden, sollten Sie die Orientierungshilfen nutzen, die Ihnen das Spiel anbietet. Damit können Sie Ihr Ziel finden, Polizeiautos erkennen und den kürzesten Weg ermitteln



Beim Fahren sehen Sie zur jederzeitigen Orientierung unten rechts auf dem Bildschirm ständig einen kleinen Stadtplanausschnitt. Die roten Linien darin stellen das Straßennetz dar.



Ihre Position wird auf der Karte als kleiner, schwarzer Punkt dargestellt. Ein grauer Pfeil zeigt die Richtung an, die Sie verfolgen müssen, um Ihren Auftrag zu erfüllen.



Polizeiautos sind in Form blauer Punkte zu erkennen. Ist das dreieckige Sichtfeld der Streife weiß, dann sind Sie außer Gefahr. Bei Rot haben die Beamten Sie im Visier.



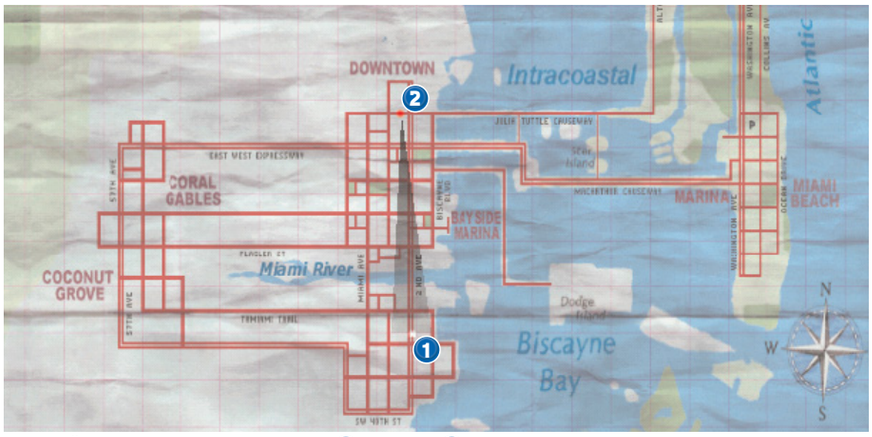
Wenn Sie sehr nahe am Ziel sind, sehen Sie den grauen Pfeil ganz deutlich. Er zeigt Ihnen die Luftlinie zum Endpunkt Ihres Einsatzes. Noch eine Linkskurve, und Sie sind da.



Das Fahrtziel selbst ist auf dem Stadtplan als ein roter, blinkender Punkt markiert. Haben Sie ihn erreicht, ist Ihr aktueller Auftrag erledigt – und die nächste Aufgabe wartet.



Der Kartenausschnitt zeigt nur die nähere Umgebung Ihrer Position. Um einen Übersichtsplan zu sehen, drücken Sie die Esc -Taste, wählen den Menüpunkt „Karte anzeigen" und drücken die R -Taste.



Auf der Übersichtskarte sehen Sie Start 1 und Ziel 2 Ihrer Fahrt im Auftrag der Mafia. Dazwischen erstreckt sich der schon erwähnte graue „Luftlinien-Pfeil". Schon bevor Sie losfahren, sollten Sie sich genau überlegen, welche Route Sie nehmen wollen. Sonst fahren Sie schnell in die Irre.

Speichern und laden

Wenn Sie nicht auf den Straßen Amerikas unterwegs sind, treiben Sie das Spiel vom Motelzimmer aus voran: Hier rufen Sie Funktionen wie „Speichern", „Optionen" oder „Freie Fahrt" auf. Die Wahl der Menüpunkte erfolgt wieder mit den Pfeiltasten



Der Anrufbeantworter: Wenn die Mafia einen neuen Job für Sie hat, spricht einer ihrer Bosse aufs Band. Sobald Sie eine Aufgabe gelöst haben, können Sie den neuen Auftrag mit der R -Taste abrufen.



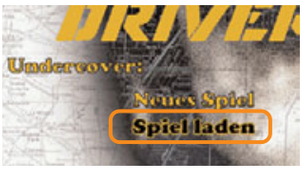
Der Videorecorder: Auf dem Videorecorder können Sie den Spielstand speichern. Achtung: Tun Sie das unbedingt regelmäßig. Es gibt keine automatische Sicherung des bisherigen Spielerfolgs.

Spielstand laden: Um einen auf dem Videorecorder im Motelzimmer gespeicherten Zwischenstand vor Spielbeginn zu laden, müssen Sie im Startmenü so lange auf die Pfeiltasten drücken, bis das Wort „Undercover" gelb umrandet erscheint.

Nach einem Druck auf die R -Taste sehen Sie ein anderes Bild, in dem Sie wählen können, ob Sie ein völlig neues Spiel beginnen oder vom Zwischenstand aus weiterspielen wollen.

Dazu schalten Sie wieder mit den Pfeiltasten auf „Neues Spiel" oder, wie in diesem Beispiel, „Spiel laden". Ist „Spiel laden" gelb umrandet, drücken Sie erneut die R -Taste.



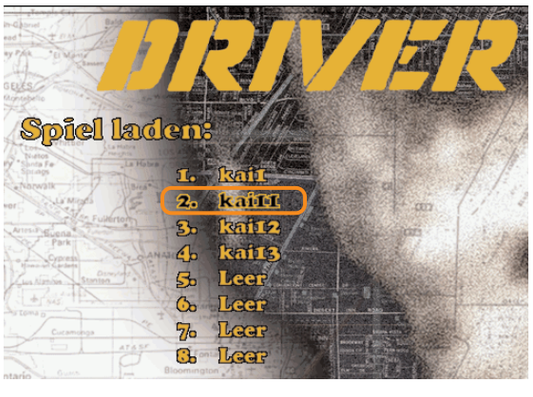




Freie Fahrt: Wählen Sie „Freie Fahrt", so können Sie eine Spritztour durch die Stadt unternehmen, in der Sie sich befinden. Auf diese Weise lernen Sie das Straßennetz ganz entspannt kennen.



Der Werkzeugkasten: Mit Hilfe dieser Box lässt sich die Lautstärke der Fahrgeräusche und der Musik einfach während des laufenden Spiels ändern. Auch die Handbremse können Sie ein- und ausschalten.



Sie sehen eine Liste. Wenn Sie noch kein Spiel gespeichert haben, steht überall „Leer".

Um von einem alten Stand aus weiterzuspielen, drücken Sie die Pfeiltasten, bis das gewünschte Spiel gelb umrandet erscheint, und bestätigen Ihre Wahl per R -Taste.

Driver

Fahrtipps

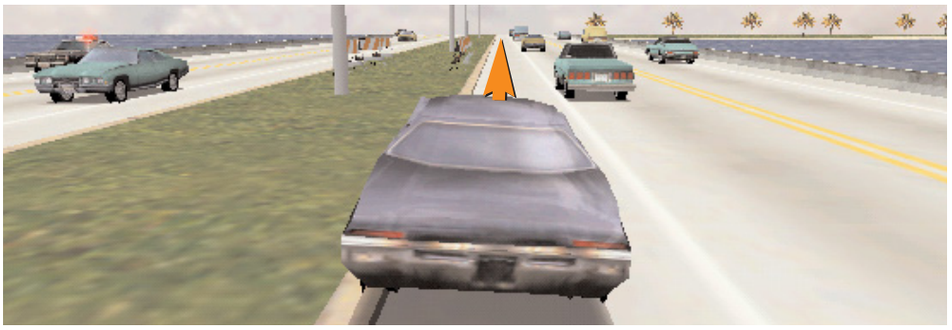
Wenn Sie Driver erfolgreich spielen wollen, müssen Sie sich durchaus an einige grundlegende „Verkehrsregeln" halten. Hier ein paar Beispiele:



Straßensperren: Dieses Problem kennen Sie aus jedem amerikanischen Actionfilm. Die Polizei baut eine Straßensperre aus zwei Streifenwagen. Allerdings sind Sie ein perfekter Fahrer und erkennen: Zwischen den beiden Autos ist genug Platz. Wenn Sie exakt auf die Lücke zufahren, kommen Sie ohne die kleinste Schramme durch.



Ausrufezeichen statt Pfeil: Sehen Sie während der wilden Jagd statt des orangefarbenen Pfeils ein dickes, rotes Ausrufezeichen in Ihrer Fahrtrichtung, heißt es: vorsichtig sein. Die Polizei sitzt Ihnen im Nacken. Um Ihren Einsatz erfolgreich zu beenden, müssen Sie kräftig Gas geben und alle Verfolger abschütteln.



Überholen: Sie können getrost mit Vollgas zwischen zwei Autoschlangen hindurch preschen. Und einen Mega-Stau auf allen Spuren überholen Sie auf dem Grünstreifen. Verstopfte Fahrbahnen schützen Sie auch vor Rammstößen entgegenkommender Streifenwagen. Die Beamten dürfen keine Gefährdung unbeteiligter Autofahrer riskieren.

Ein anderes Auto rammen

Was im normalen Straßenverkehr kriminell wäre, ist in Driver immerhin noch ein schwieriges Manöver: der gezielte Zusammenstoß mit einem vorausfahrenden Auto



1 Hier werden Sie aufgefordert, den gepanzerten Transporter auf der Kreuzung zu rammen. Also nehmen sie erst einmal die Verfolgung auf.



2 Halten Sie zunächst Ihre Spur auch dann, wenn der Panzerwagen Slalom fährt. Versuchen Sie nicht, ihm auf seinem Schlingerkurs zu folgen.



3 Ein so schweres Fahrzeug durch Rammen außer Gefecht zu setzen, ist nicht ganz einfach. Versuchen Sie es am Besten von der Seite. So erzielen Sie den größten Effekt.



4 Getroffen. Allerdings müssen Sie das Manöver einige Male wiederholen, bis der Transporter so stark beschädigt ist, dass er nicht mehr weiterfahren kann.

Nur nicht auffallen

In Driver ist die Polizei allgegenwärtig. Aber solange Sie sich an die Verkehrsregeln halten, bekommen Sie keine Probleme. Andererseits: Ganz ohne Regelverstoß beenden Sie kaum einen Einsatz erfolgreich. In diesem Kasten sehen Sie einige Manöver, die Ihnen Ärger mit der Staatsgewalt einbringen. Überlegen Sie sich am Besten in jeder Spielaufgabe genau, ob Sie auffallen wollen oder nicht.



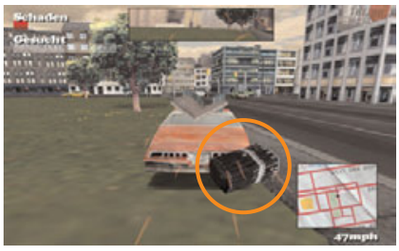
Zu hohe Geschwindigkeit: Erlaubt sind 59 Meilen pro Stunde. Wie schnell Sie unterwegs sind, können Sie an der Zahl rechts unten erkennen. Leuchtet die, dann sind Sie schneller als erlaubt!



Grünanlagen überfahren: Wenn Sie durch städtische Parkanlagen pflügen, statt auf dem Asphalt zu bleiben, haben Sie umgehend die Hüter des Gesetzes am Hals.



Fußgänger jagen: Passanten vom Bürgersteig zu scheuchen, ist eine ganz üble Unart. Lassen Sie die armen Leute in Ruhe. Eigentlich dürften Sie ohnehin nicht auf dem Gehweg fahren.



Städtisches Eigentum zerstören: Die Stadt und ihre Polizisten schätzen es gar nicht, wenn Sie auf der Flucht mit Vollgas Parkuhren, Laternen oder Mülleimer aus dem Weg räumen.



Rote Ampeln überfahren: Auch Rotlicht-Verstöße sind gar nicht gern gesehen. Solange Sie nicht im Einsatz oder auf der Flucht sind, sollten Sie besser brav an jeder roten Ampel stoppen.

Die Fahrprüfung

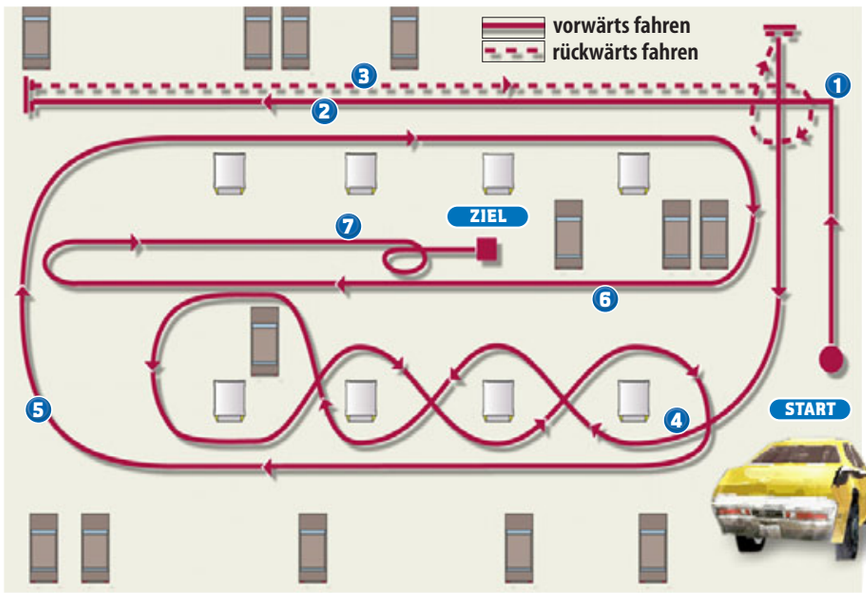
Zu Beginn des Spiels müssen Sie die Mafia in einer Fahrprüfung überzeugen – mit riskanten Fahrmanövern quer durch eine Tiefgarage. In 60 Sekunden, mit nur vier Remplern und in einem schwerfälligen Auto. Das schaffen Sie nicht? Drei Seiten weiter vorne gibt's den richtigen Cheat



Wer durch die Hölle will, muss verteufelt gut fahren: Ohne erfolgreiche Fahrprüfung kommen Sie nicht ins Spiel.

Slalom durchs Parkdeck

In nur 60 Sekunden müssen Sie neun Prüfungen bestehen: etwa Slalom, 180-Grad-Rückwärtsdrehung oder eine komplette Garagentour. Im ersten Anlauf werden Sie es wahrscheinlich nicht schaffen. Da hilft nur eins: üben, üben, üben. Legen Sie am besten von vornherein fest, in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Aufgaben dieses Hindernisrennens in Angriff nehmen wollen.



Vorschlag der Redaktion COMPUTER BILD SPIELE

Zuerst geradeaus bis 1, dann links um die Ecke, dann wieder geradeaus 2. Mit Vollgas beschleunigen, kurz vor der Wand abbremsen (damit sollten Sie die Prüfungen „Vollgas", „Geschwindigkeit" und „Bremstest" geschafft haben). Möglichst gerade rückwärts fahren 3 und kurz vor der Wand scharf links einschlagen („Rückwärtskehre 180°"). Wieder vorwärts auf die Pfeiler 4 zufahren. Achtung: Die Pfeilerreihe muss zweimal komplett durchfahren werden – vor und zurück („Slalom" geschafft). Um die Stützen zu umkurven, sollten Sie ab und zu die Handbremse einsetzen („Handbremse"). Damit schaffen Sie engere Kurven. 5 Eine Runde ums gesamte Parkdeck ist zu fahren („Runde"). 6 Durch die Mitte der Tiefgarage mit Vollgas auf die gegenüber stehende Wand zusteuern und kurz vorher einen 180-Grad-Dreher mit Handbremse und Lenkung hinlegen („180°"). 7 Beschleunigen, in die Mitte des Parkdecks fahren und eine freie Stelle für eine volle Drehung suchen. Dort schleudern Sie Ihr Fahrzeug bei voller Fahrt um die eigene Achse („360°"). Prüfung bestanden! Keine Angst vor Wänden, Säulen und Autos – vier Karambolagen sind erlaubt.

Der Banküberfall

Ihr erster Auftrag: Sie steuern das Fluchtauto von Bankräubern. Dieser Einsatz geht Ihnen einigermaßen flott von der Hand. Aber was Sie hier lernen, können Sie im weiteren Spielverlauf gut gebrauchen



1 Vom Hof Ihres Motels biegen Sie am besten nach rechts auf die Straße ab. Es ist kein Verfolger in Sicht. Drücken Sie richtig auf die Tube, und folgen Sie der Richtung des großen, dunklen Pfeils im Stadtplan. Welche Route Sie dabei wählen, ist egal.



2 Sie können, um anderen Autos auszuweichen, über Bürgersteig oder Mittelstreifen preschen. Vorsicht: Auf dem rutschigen Gras können die Räder durchdrehen oder der Wagen ins Schleudern geraten. Doch solange Sie keinen Unfall bauen, sparen Sie wirklich Zeit.



3 Sobald die Bank in Sichtweite ist, sehen Sie einen roten Pfeil, der das Gebäude markiert. Fahren Sie genau auf den Pfeil zu. Dort werden Sie von den Bankräubern erwartet. Lassen Sie die einsteigen, und dann ab die Post. Denn bald haben Sie die Polizei im Nacken.



4 Sobald die Hüter des Gesetzes an Ihrem Auspuff hängen, müssen Sie buchstäblich Haken schlagen. Nutzen Sie jede Kurve und jeden Häuserblock, um Ihren Verfolgern zu entwischen. Sobald Sie die Streife abgehängt haben, können Sie es wieder etwas ruhiger angehen lassen.



5 Auch als „Driver" müssen Sie mit den Tücken des Berufsverkehrs fertig werden. Der beste Weg aus dem alltäglichen Stau: Fahren Sie einfach rechts oder in der Mitte an den Blechlawinen vorbei. Das kostet Nerven, spart aber Zeit. So kommen Sie schnell ans Ziel.



6 Geschafft – Wenn Sie den nächsten roten Pfeil sehen, sind Sie am Ziel. Fahren Sie direkt auf den Pfeil zu, und lassen Sie die schweren Jungs aus Ihrem Straßenkreuzer aussteigen. Keine Panik: Das zerstörte Polizeiauto links kann Ihnen nicht mehr gefährlich werden.



Geschicklichkeitsspiel für PC |

Treiben Sie Schafe vierer Rassen zusammen, und schicken Sie sie nach Haus – in den Weltraum

Ob Sie es glauben oder nicht: Schafe sind außerirdische Agenten. Vor vielen Jahren wurden ihre Vorfahren vom Sternensystem Ovis Aries losgeschickt, um die Menschen auszuspionieren. Zur Tarnung gaben sie sich als dumme, friedliebende Tiere aus – und spielten ihre Rolle so gut, dass sie im Laufe der Zeit ihren Auftrag vergaßen. Nun will die Regierung von Ovis die gescheiterten Späher unauffällig auf den Heimatplaneten zurückholen. Deshalb müssen normale Menschen und Hunde nach einer speziellen, unfreiwilligen „Hirten-Behandlung" die Alien-Schafe zum Mount Mouflon treiben. Von dort sollen die Wollknäuel ihre intergalaktische Heimreise antreten. Doch das will der gefürchtete, nach der Weltherrschaft strebende Dr. Watson verhindern. Er ist nämlich auf die Technik der Außerirdischen scha(r)f. Um die Machtübernahme des größenwahnsinnigen Doktors zu verhindern, müssen Sie als Hirte die Schafe sicher um seine Fallen leiten.

SPIEL AUF CD-ROM 2/ANLEITUNG

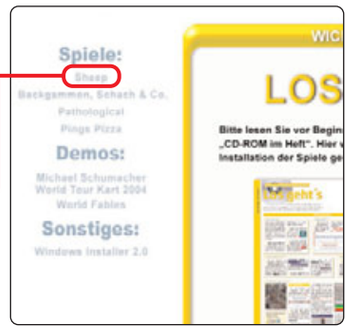
Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 266 MHz
- 32 **Megabyte** Arbeitsspeicher S. 164
- Windows 95/98/XP
- Achtfach-CD-ROM-Laufwerk
- 70 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

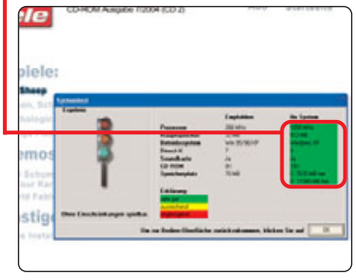
1 Um mit der Installation des Spiels „Sheep!" von der Heft-CD-ROM 2 zu beginnen, klicken Sie auf der geöffneten CD-ROM-Oberfläche den Eintrag **Sheep** an.



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 auf Ihrem Computer vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. Trotzdem: Um jede Chance auszunutzen, sollten Sie das Spiel einfach mal probehalber installieren. Denn unter Umständen läuft es ja doch.



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

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



6 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche **OK**. Im folgenden Willkommen-Fenster des Spiels klicken Sie auf **Weiter >**.

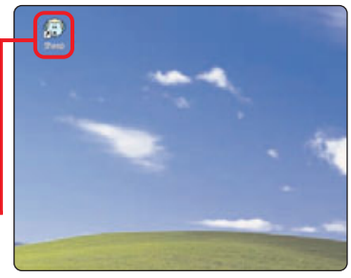
7 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag per Mausklick auf **Ja**.



8 Klicken Sie in den folgenden vier Fenstern jeweils auf **Weiter >**.

9 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Ja**.

10 Schließen Sie die Installation mit einem Klick auf **Beenden** ab.



Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Eintrag **Sheep**.

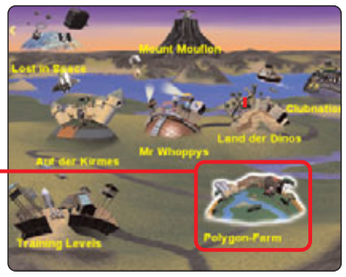
2 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü des Spiels sehen. Mit ↑ und ↓ bewegen Sie das Schaf und markieren so die gewünschte Option, die Sie mit R aufrufen. Um sofort ein Spiel zu starten, drücken Sie einfach R. Zuvor empfiehlt sich aber das **Training**. Mehr dazu unter „Training/Spielverlauf".

3 Markieren Sie mit ↑ oder ↓ eine Spielfigur, hier: **Adam Halfpint**, und drücken Sie R.



Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

4 Der folgende Bildschirm zeigt die Schauplätze der zu bewältigenden Aufgaben. Zu Beginn ist das die **Polygon-Farm**. Drücken Sie R .



5 Im darauf folgenden Bildschirm markieren Sie die gewünschte Aufgabe und drücken R .

6 Entscheiden Sie sich für eine der vier Schafrassen, und bestätigen Sie Ihre Wahl per Druck auf R .



7 Ist das Spiel geladen, so drücken Sie eine beliebige Taste, um zu beginnen.

Training/Spielverlauf

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, sollten Sie das **Training** absolvieren.

Sie lernen dabei Steuerung, wichtige Spielelemente sowie Aufbau und Verlauf von „Sheep!" kennen. Im Training warten vier Aufträge auf Sie. Ähnlich geht es auch im Hauptspiel weiter. Es bietet sieben Schauplätze, so genannte Welten, mit ebenfalls jeweils vier Aufträgen. Um die zu erledigen, wählen Sie einen von vier Hirten – zwei Menschen und zwei Hunde –, der pro Aufgabe vier verschiedene Schafherden ins Ziel bringen muss. Schnappen Sie sich bei jedem Auftrag auch noch die Statue des Goldenen Schafs, so gibt's pro Welt ein Bonusspiel.



Spiel beenden

1 Drücken Sie in einem laufenden Spiel die Taste Esc .

2 Markieren Sie im damit geöffneten Auswahlmenü **LEVEL BEENDEN**.

3 Wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag **Spiel beenden**, und drücken Sie R .





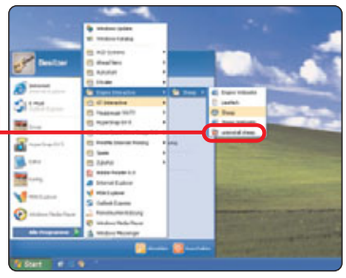
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Alle Programme, Empire Interactive, Sheep, und klicken Sie auf unisnstall sheep.

3 Bekräftigen Sie den Wunsch, die Datei zu löschen, per Klick auf Ja.

4 Ist der Löschvorgang abgeschlossen, klicken Sie auf OK.



➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Sheep!

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung

Sie steuern die Hirten mit ←, →, ↑ und ↓. Zum Laufen halten Sie gleichzeitig U gedrückt. Mit K lassen Sie die Hirten rufen und bellen oder setzen Spielelemente ein, etwa Bonbons. Um Zauntore zu öffnen oder ein Schaf zu tragen, drücken Sie A. Damit schließen Sie auch eine Spielrunde ab, wenn Sie genügend Schafe in Sicherheit gebracht haben. Die Karte einer Welt lassen Sie sich per Druck auf T zeigen.

Hirten



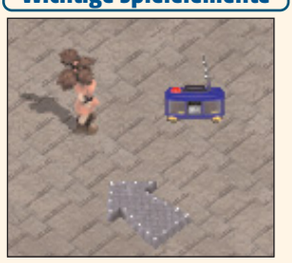
1 Bo Peep ist eigentlich Schafhirtin. Doch nach der „Umerziehung" durch Außerirdische jagt sie tagsüber Schafe. Sie ist schnell und wendig. 2 Adam Half Pint war früher Manager einer Bank. Nun treibt auch er lieber blökende Wollknäuel zusammen, allerdings etwas langsamer als Bo Peep. 3 Motley, die Haushunddame, ist bei der Schafhatz in ihrem Element. Ihr Trumpf ist Geschwindigkeit. 4 Shep, der alte Schäferhund, ist dagegen schon etwas müde in den Knien.

Schafe

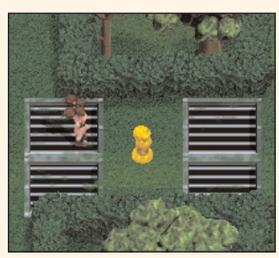


1 Pastoral-Schafe tragen weiße Wolle und reagieren sehr schnell auf Ihre Kommandos. 2 Faktoral-Schafe sind braun. Ansonsten gleichen Sie ihren Pastoral-Verwandten. 3 Langhaar-Schafe, behäbig, mit langer Mähne und Leitung. 4 Neogenetische Schafe sind fix wie Pastoral-Schafe, aber viel lässiger.

Wichtige Spielelemente



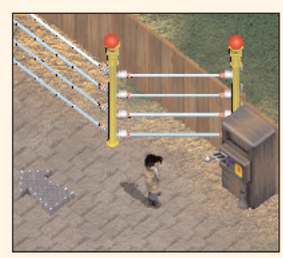
Radio: Während es spielt, rennen Ihnen alle Schafe in Hörweite nach. Aber nur für 15 Sekunden.



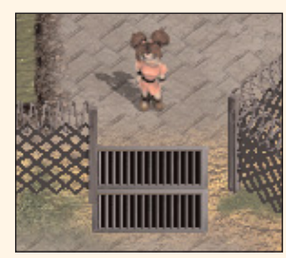
Goldenes Schaf: Sammeln Sie in einer Welt die vier Statuen auf, dann gibt es ein Bonus-Spiel.



Schalter: Manche Hindernisse verschwinden erst, wenn Sie Schafe auf Kontakten absetzen.



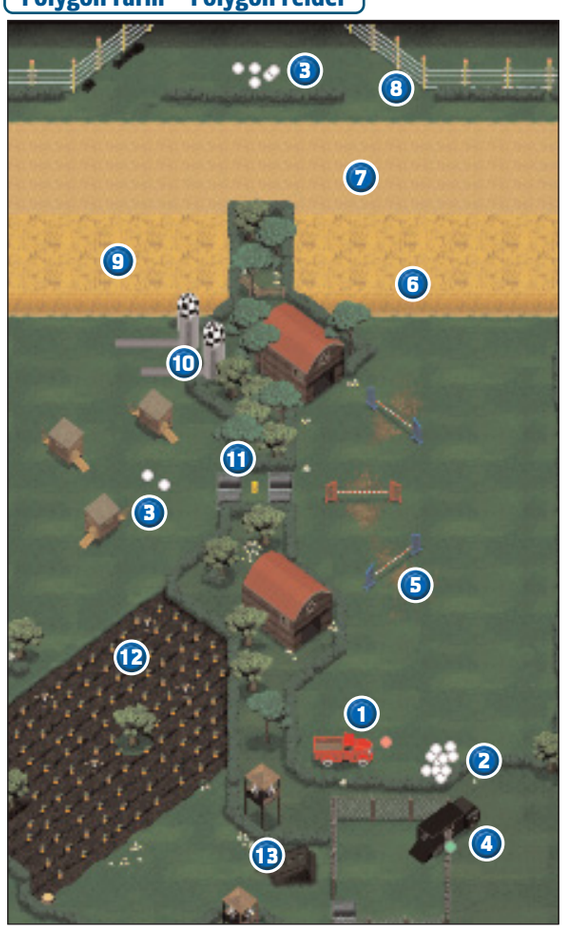
Elektrozaun: Bei Kontakt gibt es Grillfleisch. Nicht immer lässt sich der Strom abschalten.



Bodengitter: Die furchtsamen Wollknäuel trauen sich nicht, es zu überqueren.

SPIELTIPPS

Polygon Farm – Polygon Felder



Schon der erste Auftrag verlangt dem Hirten einiges Geschick ab – und vor allem Geduld:
Ihr Ziel in „Sheep!" ist, in vorgegebener Zeit eine bestimmte Mindestanzahl von Schafen möglichst schnell von A nach B zu treiben. Je besser das klappt, desto mehr Punkte gibt es. In jeder so genannten Welt müssen Sie dazu vier Strecken meistern. Zwar ist es Ihre Sache, welche Rasse Sie für einen Parcours wählen. Doch muss jede Rasse in jeder Welt ein Mal eingesetzt werden. Der rote Punkt 1 auf der Übersichtskarte entspricht Ihrem Standort. Weiße Punkte markieren die Schafherde am Start 2 beziehungsweise weitere, verstreute Tiere 3 auf dem Weg zum Ziel 4. Treiben Sie Ihre Herde – unterstützt durch Rufen – über die Hürden 5. Das bringt Punkte. Dann geht's durch das Feld 6. Achten Sie bei 7 darauf, dass Ihre Truppe nicht von den Mähdreschern überrollt und nach hinten ausgeworfen wird. Wenn Sie wollen, können Sie an dieser und später an anderer Stelle vereinzelte Schafe 3 mit Ihrer Herde vereinigen. Doch Vorsicht: Der Elektrozaun 8 versetzt den Tieren bei Berührung tödliche Stromschläge. Achtung auch bei 9. In den Ähren lauert ein hungriger Feldhai. Meiden Sie die Laufbänder der mächtigen Katapulte 10, die Schafe weit durch die Luft schleudern. Sie wieder aufzusammeln, kostet Zeit. Parken Sie also die Herde in sicherer Entfernung, und schnappen Sie sich durch einfaches Darüberlaufen das Goldene Schaf 11. Falls Sie noch Punkte wollen, lassen Sie Ihre Schafe über vier Vogelscheuchen auf dem Acker 12 rennen. Dann schicken Sie die Herde über das Laufband 13 und treiben sie in den Laster 4. Die Aufgabe ist geschaf(f)t.



Hammelsprung: Das Überwinden der Hürden kostet zwar Zeit, bringt aber zusätzliche Punkte.

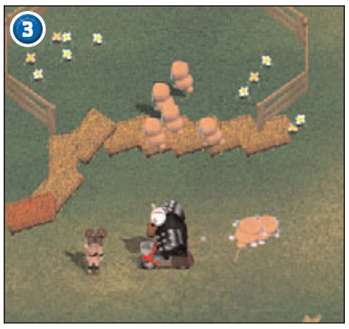


Schwerverkehr: Geraten Schafe unter die Mähdrescher, werden sie nach hinten geschleudert.

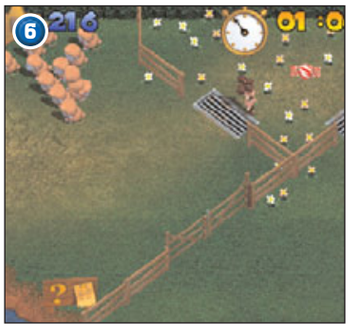
Polygon Farm – Auf der Farm



Den Fluss überwinden Sie und Ihre Schafe mittels starker Sprungfedern.



Überrollt der Motorradfahrer ein Schaf, dann ist es platt – und aus dem Rennen.

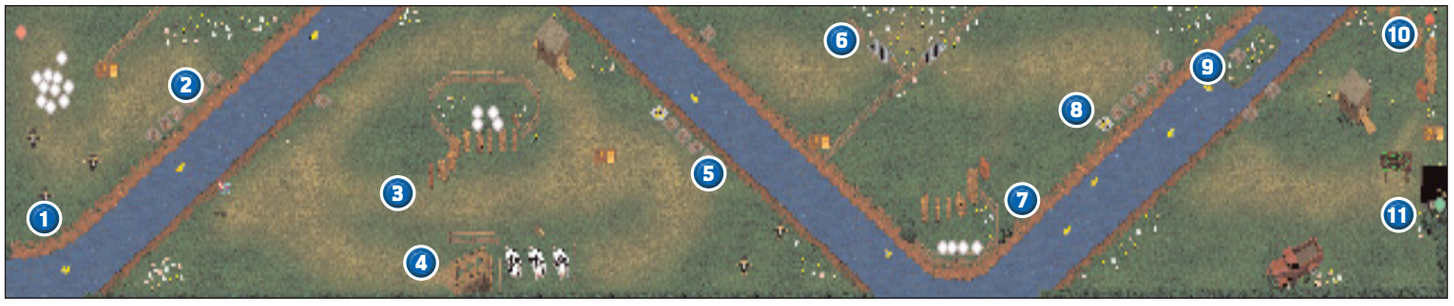


Wenn Sie wollen, nehmen Sie das Bonbon und verwenden es als Schaf-Köder.



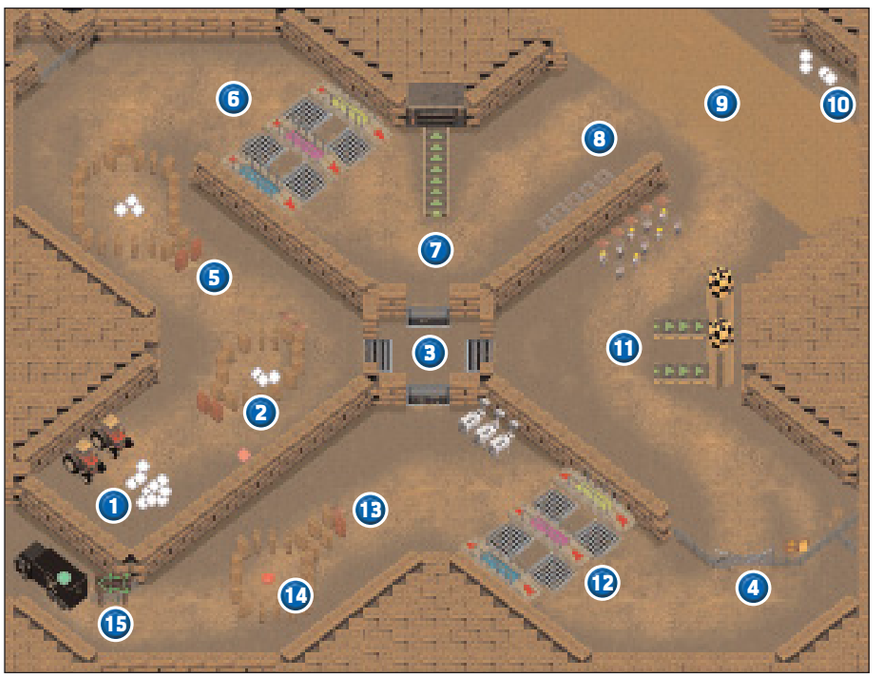
Springen Sie mit dem rechten Katapult auf die Insel mit dem Goldenen Schaf.

Dieser Auftrag führt Sie zum ersten Mal über ein fließendes Gewässer:
Scheuchen Sie Ihre Schafe erst über die Vogelscheuchen 1 und dann über die Sprungfedern 2, die Sie zum gegenüberliegenden Ufer schleudern. Lassen Sie eines oder mehrere der Tiere den roten Strohballen 3 umrennen. So wird der Weg zu den eingezäunten Schafen frei. Passen Sie dabei auf, dass die Vierbeiner nicht vom Motorradfahrer überrollt werden. Denn kommt ein Schaf unter seine Räder, so steht es nicht mehr auf. Um Punkte zu sammeln, können Sie die Herde über die Rampe scheuchen 4. Nehmen Sie mit den Sprungfedern 5 erneut den Luftweg über das Gewässer. Aber Vorsicht vor der gelben Sprungfeder, die die Schafe auf halber Strecke rettungslos ins Wasser fallen lässt. Am Ufer laufen Sie über die Gitter 6 und öffnen das Zauntor von der anderen Seite. Unterwegs können Sie das Bonbon mitnehmen. Falls Sie es anschließend fallen lassen, folgen die Schafe der süßen Spur. Allerdings ist es weit weniger umständlich, die Tiere auf die übliche Art – mit Treiben und Rufen – zum nächsten roten Strohballen 7 zu schicken, um dort weitere Schafe einzusammeln. Weiter geht es wieder über die Sprungfedern 8. Auf der kleinen Insel 9 holen Sie sich das Goldene Schaf. Setzen Sie anschließend ein Tier auf den roten Schalter 10, um den Zugang zum Transporter 11 und damit zum Ziel zu öffnen.



Polygon Farm – Bauerntanz

In der dritten Aufgabe lauern auf Ihre Schafe schlimmere Gefahren als je zuvor:
Setzen Sie Ihre Herde bei 1 in Trab, bevor die Trecker starten und die Tiere überfahren. Treiben Sie die Vierbeiner gegen den roten Strohballen 2, und nehmen Sie die zuvor eingeschlossenen Schafe in die Herde auf. Lassen Sie die Tiere nun friedlich grasen, um sich das Goldene Schaf 3 zu holen. Rennen Sie weiter zum Zauntor 4, und öffnen Sie es. Eilen Sie zurück zu Ihren Tieren, die Sie den zweiten, roten Strohballen 5 umreißen lassen. Mit Ihrer so abermals vergrößerten Truppe durchqueren Sie das Farbbad 6. Meiden Sie auf dem Weg dorthin den schwarzen Mann. Berührt er ein Tier, so fällt es augenblicklich um und dem Wahnsinn anheim. Nehmen Sie das Radio 7, und führen Sie die Schafschar über die Sprungfedern 8. Sollte mittlerweile die geforderte Mindestanzahl an Tieren unterschritten sein, wird's nun schwierig. Denn Sie müssen die Straße der gefährlichen Strohballen 9 überqueren, und bei 10 weitere Schafe abholen. Führen Sie dann die Herde am Katapult 11 vorbei und durch das Tor 4. Vorsicht, auch dort lauert ein finsterer Genosse auf kleine, unschuldige Schafe. Anschließend ist ein weiteres Farbbad 12 zu durchqueren und ein dritter Strohballen 13 umzuwerfen. Führen oder tragen Sie ein Schaf zum Schalter 14. Daraufhin wird die Tür des Lasters 15 geöffnet. Treiben Sie die Schafe hindurch – und fertig!





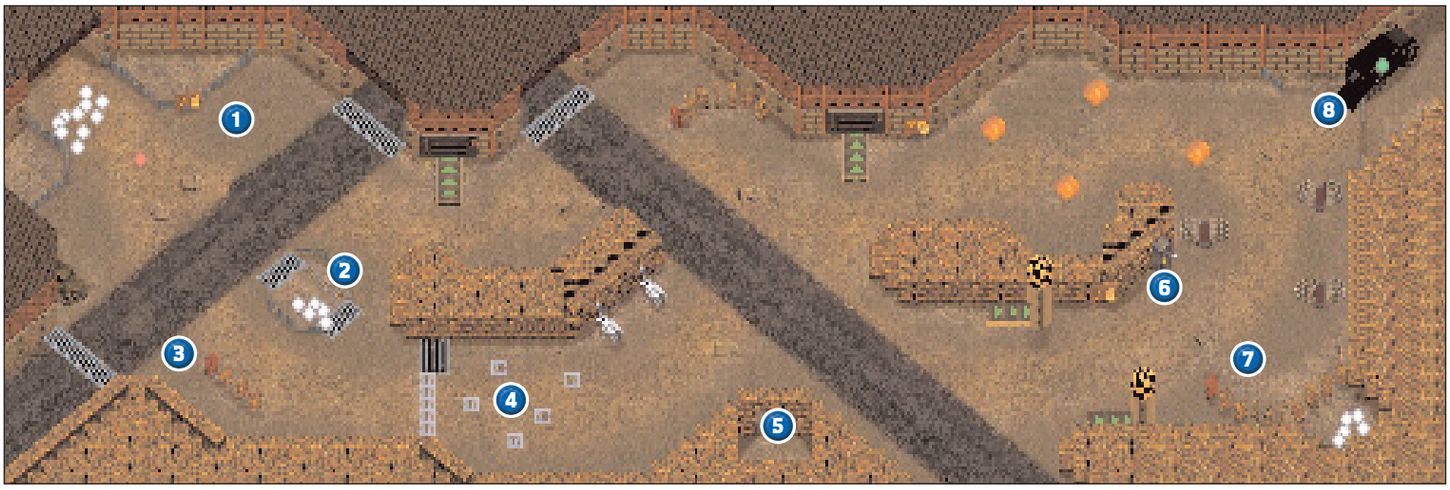
Radio aktiv: Holen Sie sich das Rundfunkgerät, und die Schafe werden Ihnen treuherzig folgen – so lange, bis die Batterien ihren Geist aufgeben.



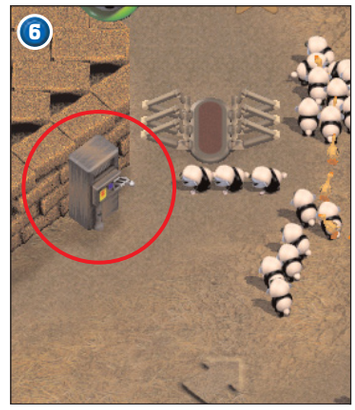
Auch der letzte rote Strohballen ist gefallen. Um die Tür des wartenden Lasters zu öffnen, setzen Sie nun ein Schaf auf dem roten Schalter ab.

Sheep!

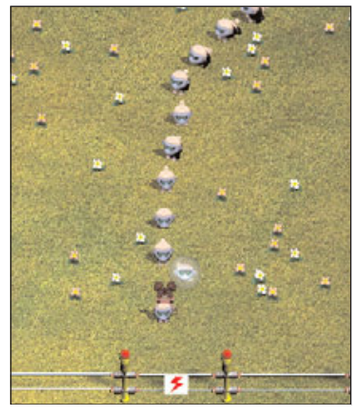
Polygon Farm – Vorsicht, Traktor!



Nun lauert der Tod schon fast an jeder Ecke auf Ihre niedlichen Schäfchen:
Für eine Handvoll Punkte mehr steuern Sie die Herde über die Vogelkäfige 1 und retten so die darin eingesperrten Hühner. Weiter geht's zur Befreiung der bei 2 eingezäunten Schafe. Achten Sie auf dem Weg dorthin auf die Traktoren! Das gilt auch beim Umrennen des roten Strohballens 3, das Sie Ihren Schutzbefohlenen ohnehin besser ersparen sollten. Das tödliche Risiko durch den landwirtschaftlichen Verkehr ist bei dieser Aktion nämlich recht hoch. Stattdessen lassen Sie sicherheitshalber direkten Kurs auf die Sprungfedern 4 nehmen. Dabei kann Ihre Herde zwar ziemlich durcheinander geraten, doch kostet dieser Weg nur Zeit, nicht das Leben. Allerdings sollten die Schafe den Hufen der nebenstehenden, ausschlagenden Pferde nicht zu nahe kommen. Schnappen Sie dann das Goldene Schaf 5, und führen Sie die Tiere über den Weg. Vorsicht, rollende Heuballen! Schalten Sie bei 6 die tödlichen Schurmaschinen ab. Falls Sie zusätzliche Schafe brauchen, lassen Sie den roten Strohballen 7 umwerfen. Dann brauchen Sie die Herde nur noch in den Laster 8 zu treiben. Haben Sie bei jeder bisher bewältigten Aufgabe das Goldene Schaf eingesammelt, folgt nun ein Bonusspiel. Falls nicht, geht's gleich weiter zum nächsten regulären Auftrag.



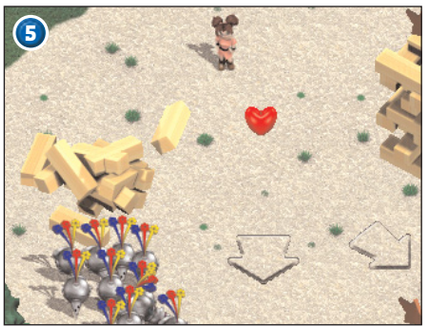
An dem Schaltkasten (Kreis) drehen Sie den Strom für die Schurautomaten ab.



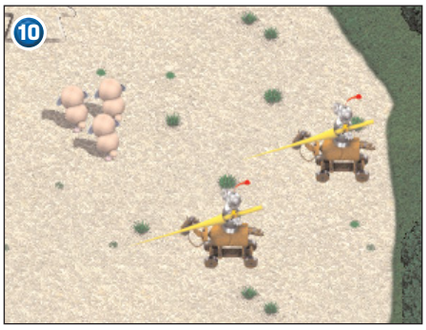
Im Bonusspiel müssen Sie eine möglichst lange Schaf-Polonäse bilden.

Auf der Kirmes – Auf zum Jahrmarkt!

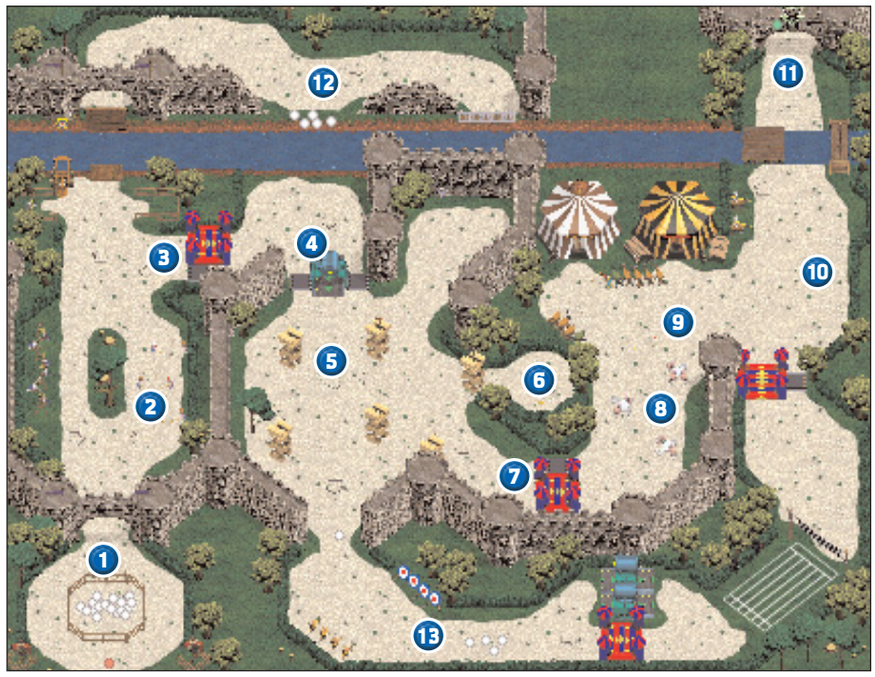
Viele Wege führen hier zum Ziel. Die sicherste Strecke ist auch die kürzeste:
Laufen Sie um das Gatter herum, und öffnen Sie das Tor 1. Treiben Sie die Schafe zügig über die Seile 2 und über die aufgeblasene Gummiburg 3. Passieren Sie die Maschine 4, die den Tieren hübsche Ritterrüstungen verpasst. Damit können die Schafe die benachbarten Holzstapel umrennen, als wären die aus Streichhölzern. Sie hingegen fassen sich ein Herz 5 und werden daraufhin bei der Herde so beliebt, dass sie Ihnen auf Schritt und Tritt folgt. Nutzen Sie die ungewohnte Anhänglichkeit der gepanzerten Wollknäuel und reißen Sie mit deren Hilfe den aufgeschichteten Holzturm ein, der den Zugang zum Goldenen Schaf 6 versperrt. Haben Sie die Statue eingesackt, schicken Sie Ihre Schützlinge durch die nächste Gummiburg 7. Drücken Sie dabei auf die Tube, denn Rüstungen und Herz funktionieren – natürlich – nur eine begrenzte Zeit. Treiben Sie Ihre Truppe über die Kaffeetafeln der Kirmesbesucher 8. Das bringt Punkte. Gewinnen Sie dann schnell wieder die Kontrolle über Ihre Schützlinge, denn bei 9 und 10 warten mehrere Bösewichter auf die wehrlosen Vierbeiner. Doch zum Glück ist es nun nicht mehr weit bis zum Ziel 11. Sind Ihnen auf dem Weg dorthin zu viele Schafe abhanden gekommen, müssen Sie zu 12 oder 13 rennen, um dort Nachschub abzuholen. Gut, wenn Sie für den Fall noch möglichst viel Zeit haben.



Das Herz macht Sie für die Schafe, zumindest zeitweilig, unwiderstehlich. Nutzen Sie vergängliche Gunst, und treiben Sie die Herde zur Eile an.



Die Ritter sind die letzte Gefahr des Parcours'. Hoffentlich haben Sie an der Stelle auf Anhieb die Mindestanzahl von Schafen beisammen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Backgammon, Schach & Co.

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 133 MHz
- 128 **Megabyte** Arbeitsspeicher
- Windows 9598/ME/XP
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- 100 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Knobelspiele | An die Bretter! Hier gibt's gleich sechs bekannte Brettspielklassiker in einer Sammlung

1 Um die Installation der Spielesammlung „Backgammon, Schach & Co." zu starten, legen Sie die Heft-CD-ROM 2 ein und klicken auf der daraufhin geöffneten CD-ROM-Oberfläche den Eintrag Backgammon, Schach & Co. an.

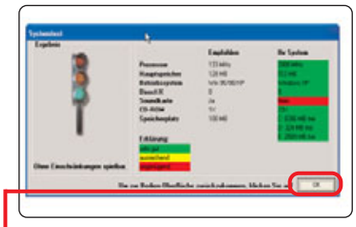


2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die erfüllt, klicken Sie zuerst auf Systemtest.



3 Nach der so gestarteten automatischen Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis.

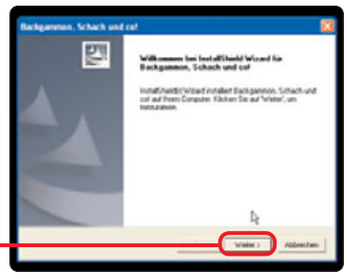
Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Dann läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln.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



4 Fiel der Systemtest positiv aus (alle Felder grün), dann können Sie das Spiel jetzt installieren. Klicken Sie auf Überspielen, um die Installation zu starten.

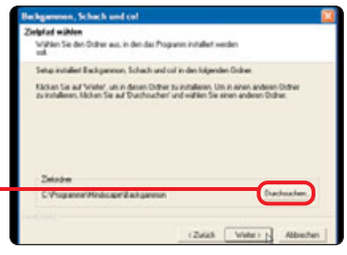


5 Sie sehen das Installationsmenü des Spiels. Klicken Sie auf Weiter und im folgenden Fenster auf Ja. Damit stimmen Sie den Lizenzvereinbarungen zu.



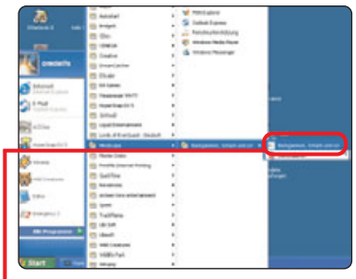
6 Falls Sie das Spiel nicht in dem vom Programm vorgeschlagenen Verzeichnis installieren möchten, können Sie hier mit Durchsuchen... ein anderes Verzeichnis wählen.

Sind Sie mit den Einstellungen zufrieden, so klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren.



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

8 Ist der Kopiervorgang abgeschlossen, klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation zu beenden.



Spiel starten

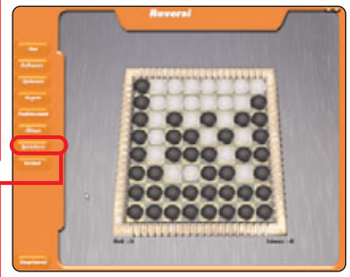
1 Vor dem Spielstart schließen Sie die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM per Klick auf ✕.

2 Klicken Sie nun auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf die Einträge Mindscape und Backgammon, Schach und co!, schließlich auf Backgammon, Schach und co!, um das Spiel zu starten.



3 Vorm Laden des Spiels wird ein Fenster mit der Online-Registrierung geöffnet. Klicken Sie darin auf den Eintrag Später registrieren.

4 Ist das Spiel geladen und das Hauptmenü geöffnet, so klicken Sie mit der Maus rechts auf den Namen des gewünschten Spiels, etwa Reversi, um eine Partie zu starten.



5 Sie sehen das ausgewählte Brettspiel auf dem Bildschirm. Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert, ein Klick genügt, um einen Spielstein zu setzen. Links neben dem Spielfeld finden Sie Schaltflächen für die wichtigsten Spieleinstellungen, wie Speichern.



Spielregeln nachschlagen

1 Sind Sie mit den Spielregeln eines der Spiele nicht vertraut, so klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag Regeln.

2 Im daraufhin geöffneten Textfenster mit den Namen aller Spiele klicken Sie auf einen davon. Dann werden sofort die Regeln des ausgewählten Spiels gezeigt.



3 Um das Fenster mit den Spielregeln wieder zu schließen, genügt ein Klick auf ✕.

Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, brauchen Sie nur auf den Eintrag Hauptmenü zu klicken.

2 Im Hauptmenü genügt dann ein Klick auf den Eintrag Beenden, um das Spiel zu schließen.



Spiel entfernen

Um die komplette Spielesammlung wieder von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Alle Programme, danach auf die Einträge Mindscape und Backgammon, Schach und co!, anschließend auf Deinstallieren und zum Abschluss auf OK.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Pathological

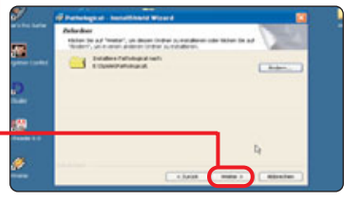
Knobelspiel | Verschieben

Sie doch mal ein paar unruhige Kugeln – aber richtig



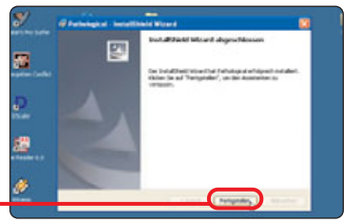
Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Pathological und anschließend auf Überspielen.



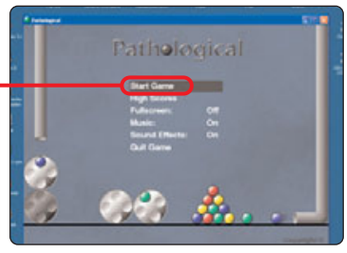
2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie erneut auf Weiter.



4 Nach dem Abschluss der Installation klicken Sie auf Fertig stellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

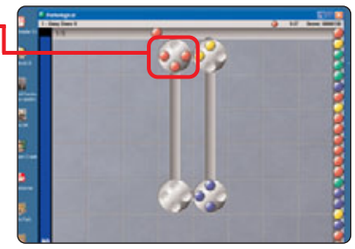
Spiel starten

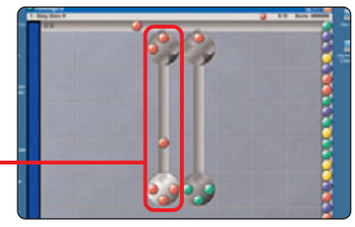


1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das dort neu angelegte Symbol Pathological, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Ist das Spiel geladen, klicken Sie im Startbildschirm auf Start Game.

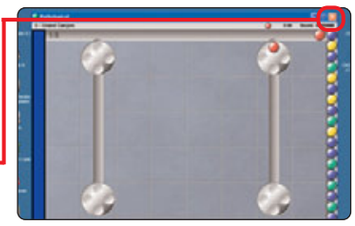
3 Spielziel ist, jedes Kugellager mindestens ein Mal komplett mit Kugeln einer Farbe zu füllen. Wenn Sie das gewählte Lager mit der *rechten* Maustaste anklicken, können Sie es so drehen, dass sich die Position der Kugelöffnungen verschiebt. Liegen zwei Kugellageröffnungen einander gegenüber und befindet sich in einem eine Kugel, so können Sie deren Positionen tauschen. Mit einem Linksklick auf die Kugel können Sie die zwischen beiden Öffnungen hin- und herschieben. Haben Sie ein Kugellager komplett mit Kugeln einer Farbe gefüllt, dann nimmt es einen etwas dunkleren Grauton an. Sind alle Kugellager dunkelgrau gefärbt, so haben Sie die Spielstufe gewonnen.





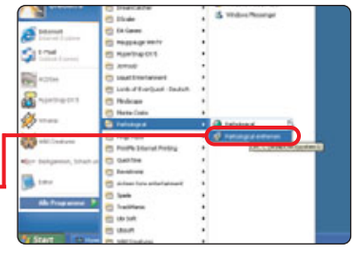
Spiel beenden

Möchten Sie das laufende Spiel beenden, so klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf ✕ rechts oben im Spielfenster. Sie schalten damit ohne Umschweife zurück zur Windows-Oberfläche.



Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und auf Pathological und klicken schließlich auf Pathological entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.



Anleitung und Spieletricks

Pings Pizza

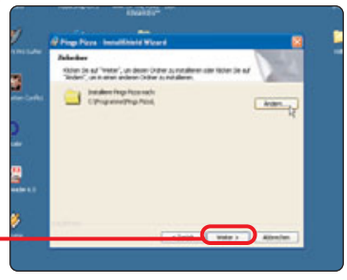
Geschicklichkeitsspiel |

Vorsicht, heiß und fettig – Ihre Pizza ist da!



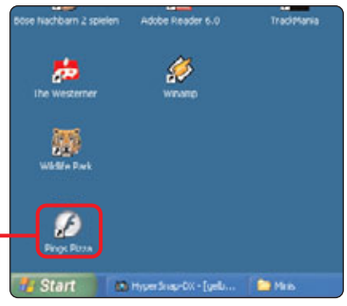
Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Pings Pizza und anschließend auf Überspielen.



2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie erneut auf Weiter.



4 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf Fertig stellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM auszublenden, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das neue Symbol Pings Pizza, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Ist das Spiel geladen, dann klicken Sie im Startbildschirm auf PLAY. Das Spiel wird daraufhin gestartet.



3 Im Spiel steuern Sie den kleinen, grünen Pizzaboten Ping. Ihre Aufgabe ist, Ping samt seiner Pizza unversehrt zu allen Gästen auf den schwebenden Plattformen zu bringen. Mit ← bewegen Sie Ping nach links, mit → nach rechts.

Um Ping über Hindernisse springen zu lassen, drücken Sie im jeweils richtigen Moment die K -Taste. Springt er auf einen Gegner, so löst der sich in Luft auf. Berührt er ihn dagegen nur, so verliert Ping ein Spiel-Leben.



Spiel beenden

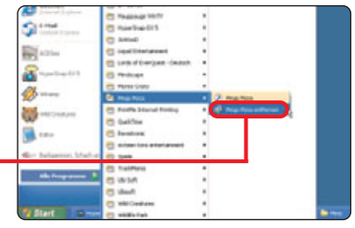
Möchten Sie das laufende Spiel beenden, so klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf .

Sie sehen daraufhin den Schlussbildschirm, der nach einigen Sekunden von selbst wieder verschwindet.



Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Pings Pizza und klicken auf Pings Pizza entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Michael Schumacher World Tour Kart 2004 (Demo)

Rennspiel | Als Nachwuchsraser im Kart auf Schumis Spuren

Spiel installieren

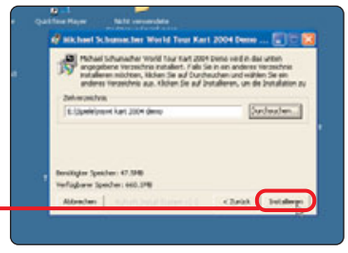
1 Klicken Sie zunächst auf den Eintrag **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** und anschließend auf **Überspielen**.



2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie zuerst auf **Annehmen**, um der Lizenzvereinbarung zuzustimmen, und im folgenden Fenster auf **Weiter**, um mit der Installation fortzufahren.



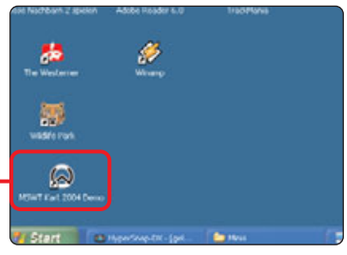
3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie sofort auf **Installieren**. Möchten Sie, dass das Spiel in einem anderen Verzeichnis auf der Festplatte installiert wird, klicken Sie zuerst auf **Durchsuchen** und wählen ein neues Zielverzeichnis aus, bevor Sie auf **Installieren** klicken.



4 Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf **Beenden** und schließen mit [Esc] die CD-Oberfläche.

Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das Symbol **MSWT Kart 2004**, und klicken Sie doppelt darauf.



2 Ist das Spiel geladen, klicken Sie im Hauptmenü zuerst auf **Fahrer**, um Ihr eigenes Fahrerprofil zu erstellen.

3 Klicken Sie dazu in der Fahrerliste auf **Frei** und dann auf **Neuer Spieler**. Danach können Sie Ihren Spielernamen eintippen. Drücken Sie anschließend [R], um den Namen des Fahrers Ihrer Wahl zu speichern.



Training absolvieren

1 Im Hauptmenü sollten Sie jetzt ins Training gehen, um sich mit der Steuerung Ihres Karts vertraut zu machen. Klicken Sie dazu doppelt auf **Training**, wählen Sie dann die **FUN**- oder die **ICA**-Strecken aus, um anschließend den verfügbaren Kurs, zum Beispiel **Peru**, per Doppelklick zu starten.



2 Klicken Sie dann zwei Mal auf **Weiter**, und Sie können jetzt mit **Anpassen** Ihren Fahrer individuell gestalten. Per Doppelklick wählen Sie eine der angegebenen Schaltflächen aus, etwa **Helm**. Ebenfalls per Doppelklick wählen Sie eines der Helm-Designs aus und speichern es mit **Annehmen**.



3 Sind Sie mit der Gestaltung Ihres Fahrers zufrieden, so klicken Sie auf **Zurück** und dann auf **Start**, um mit dem Renntraining zu beginnen.

Kart steuern

Sie fahren das Kart mit Hilfe der Pfeiltasten. Mit [←] lenken Sie Ihr Kart nach links, mit [→] nach rechts. Mit [↑] geben Sie Gas, und mit [↓] bremsen Sie. Wenn Sie die Taste länger gedrückt halten, fahren Sie rückwärts.
Möchten Sie sich im Rennen umdrehen, um Ihre Verfolger zu beobachten, dann drücken Sie die Taste [R].



Rennen fahren

1 Um ein Rennen zu starten, klicken Sie im Hauptmenü auf die Zeile **Schnelles Rennen**.



2 Anschließend können Sie per Doppelklick wählen, ob Sie im **Sofortrennen** gegen die Konkurrenz antreten oder beim **Zeitrennen** gegen die Uhr fahren. Anschließend wählen Sie, wie im Training, die Strecke aus, auf der das Rennen stattfinden soll.



Tastaturbelegung anpassen

Um die Tastaturbelegung zu ändern, klicken Sie im Hauptmenü jeweils doppelt auf **Optionen** und **Controller-Optionen**. Klicken Sie dann die Taste an, die Sie neu belegen möchten, und drücken Sie Ihre Wunschtaste.
Es folgen zwei Klicks auf **Zurück**.



Spiel beenden

1 Möchten Sie das laufende Spiel beenden, so drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt [Esc], um in den Pause-Modus zu schalten.
Dann wählen Sie per Mausklick den Punkt **Rennen beenden** und bestätigen Ihre Wahl mit [↵]. Daraufhin wird ins Streckenauswahl-Menü zurückgeschaltet. Wenn Sie dann noch zwei Mal [Esc] drücken, sehen Sie wieder das Hauptmenü des Spiels.



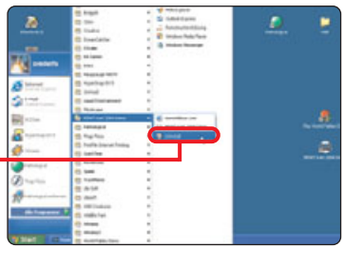
2 Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche **Beenden**, und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit **Ja**.

3 Bevor dann wieder der Windows-Bildschirm zu sehen ist, verabschiedet sich das Spiel einige Sekunden lang mit einem Schlussbild, das Sie aber mit [Esc] ausblenden können.
Das Spiel ist aus, und Windows meldet sich auf dem Monitor zurück.



Spiel entfernen

Um das Spiel von der Festplatte zu löschen, klicken Sie auf **Start**, ziehen den Mauszeiger auf **Alle Programme** und **MSWT Kart 2004** und klicken dann auf **Uninstall**.
Das Spiel wird entfernt, wenn Sie im folgenden Fenster auf **Deinstallieren** und **Beenden** klicken.



World Fables (Demo)

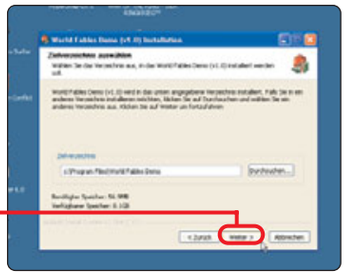
Strategiespiel | Wer sagt denn, dass Schweine keine ausgebufften Taktiker sind?

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf World Fables und anschließend auf Überspielen.

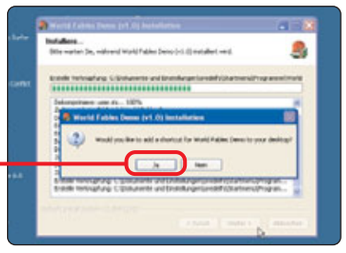


2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, und akzeptieren Sie im folgenden Fenster die Nutzungsbedingungen, um mit der Installation zu beginnen.



3 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie erneut auf Weiter.

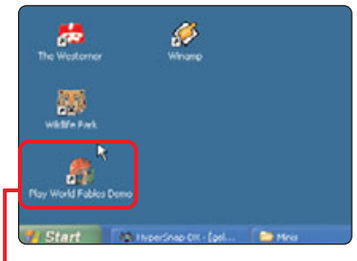
4 Während der Installation sehen Sie ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob ein Symbol des Spiels auf der Bildschirmoberfläche angelegt werden soll. Klicken Sie auf Ja, um ein solches Symbol zu erstellen.



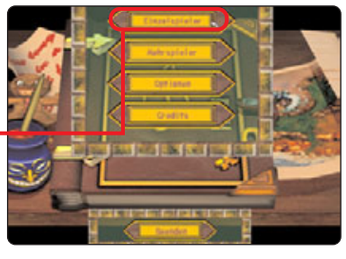
5 Entfernen Sie nach dem Installationsvorgang mit einem Klick das Häkchen aus dem Kontrollfeld, damit das Spiel nicht automatisch mit dem Abschluss der Installation startet. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation zu beenden. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM zu verlassen, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das soeben angelegte Symbol Play World Fables Demo, und klicken Sie doppelt darauf.



2 Ist das Spiel geladen, klicken Sie im Startbildschirm auf Einzelspieler, dann auf Training und, um eine Trainingsrunde zu beginnen, auf Spielen!.



Training

1 Ihr Ziel in der Trainingsaufgabe ist es, mit Ihren Schweinen insgesamt 1500 Einheiten Holz sowie 1500 Einheiten Pilze zu sammeln. Auf dem Spielfeld klicken Sie dazu erst auf das Strohhaus der Schweine. Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche Bauen 1 und einem weiteren auf die Schaltfläche Bauarbeiter produzieren Sie Ihr erstes Schwein. Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft, bis Sie vier Schweine haben.



2 Ist ein Bauarbeiter-Schwein fertig, klicken Sie es an und schicken es mit einem *Rechtsklick* zu einem Pilz, damit es zu sammeln beginnt. Das Schwein erntet jetzt die Pilze und bringt sie automatisch zum Strohhaus. Verfahren Sie mit den anderen Schweinen genauso, bis die erforderliche Pilzmenge eingesammelt ist. Schicken Sie dann die Schweine mit einem *Rechtsklick* auf einen Baum, damit sie mit der Sammlung von Holzvorräten starten.





3 Anhand der Anzeige links oben auf dem Bildschirm sehen Sie jederzeit, wie viel Ihre Schweine noch zu sammeln haben. Ist das Pensum erfüllt, so sehen Sie eine Siegesmeldung. Das Training ist damit erfolgreich abgeschlossen. Per Mausklick verlassen Sie das Training und können sich nun über das Hauptmenü und den Einzelspielermodus an die Kampagne „3 kleine Schweinchen" wagen.



Kampf und Verteidigung

1 Um sich in der Kampagne vor dem Gegner zu schützen oder ihn anzugreifen, sollten Sie zügig eine „Wurzel" bauen 2, um dort „Wilde Schweinchen" zur Verteidigung zu züchten. Klicken Sie dazu eines Ihrer Bauarbeiter-Schweine an, und lassen Sie es per Baubefehl eine Wurzel errichten. Ist die Wurzel fertig, so können Sie hier Ihre Soldaten-Schweine ausbilden.



2 Klicken Sie den Anführer, das „Dritte kleine Schweinchen" 3, an, so finden Sie im Befehlsmenü rechts unten die Schaltfläche P für magische Attacken. Mit einem Klick darauf können Sie den Sonderangriff „Stinkschild" aktivieren und gegen Ihre Feinde verwenden.



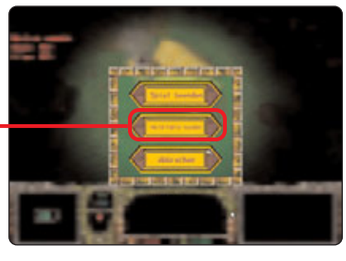
Steuerung einstellen

Möchten Sie die Steuerung Ihren Wünschen anpassen, so klicken Sie im Hauptmenü auf Optionen. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Steuerung. Jetzt können Sie eine von drei Schaltflächen für die Bedienung auf der linken Bildschirmseite anklicken und danach Ihre neue Steuerungseinstellung per Maus oder Tastatur eingeben. Um die Steuerung wieder in den Originalzustand zu versetzen, genügen Klicks auf Standart und auf OK.



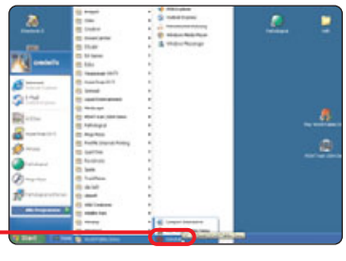
Spiel beenden

Möchten Sie das laufende Spiel beenden, so klicken Sie auf Esc, um in den Pause-Modus zu schalten. Hier wählen Sie per Mausklicks den Eintrag Beenden und danach Spiel beenden aus, um die aktuelle Partie zu beenden. Klicken Sie dagegen auf World Fables beenden, dann geht's zurück zur Windows-Oberfläche, sofern Sie mit Ja bestätigen.



Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme, World Fables Demo und klicken auf Uninstall. Das Spiel wird gelöscht, wenn Sie im folgenden Fenster auf Ja klicken.



UEFA Euro 2004

Fußballspiel für PC | Wer seinen Gegner kennt, ist im Vorteil. Hier erfahren Sie, was die Top-Teams der EM auf dem Kasten haben Spielverlauf siehe Test Seite 36

DIE FAVORITEN IN PORTUGAL

Deutschland



Stärken

Im Tor der deutschen Mannschaft steht mit Oliver Kahn der beste Torhüter des ganzen Turniers. Selbst unhaltbare Bälle entschärft der Bayern-Star meist noch und stellt damit die Geduld der gegnerischen Stürmer auf die Probe. Falls Ihnen die Abwehrarbeit vor dem Strafraum nicht so liegt, ist Deutschland also die richtige Wahl für Sie. Kahn wird Ihnen schon helfen.

Schwächen

Herausragende Stürmer fehlen im deutschen Team. Klose und Kuranyi sind zwar nicht die schlechtesten Schützen, aber auch kein Vergleich zu den ganz großen Weltstars. Beim Toreschießen muss vielleicht das etwas stärker besetzte Mittelfeld um Michael Ballack aushelfen.

Star der Manschaft

Neben Oliver Kahn ist ohne Zweifel der Mittelfeld-Regisseur Michael Ballack Star der Mannschaft. Sein strammer Schuss kann bei Freistößen oder auch bei Vorstößen aus der zweiten Reihe schnell zum Torerfolg führen.

Formation

Deutschland spielt in der Formation 3-5-2, die international mittlerweile als überholt gilt. Wer es flexibler mag, darf auf eine Vierer-Abwehrkette umstellen. In diesem Fall sollte unbedingt Metzelder in der Aufstellung berücksichtigt werden. Wörns kann dagegen ohne Probleme auf der Bank Platz nehmen. Er ist Metzelder in puncto Schnelligkeit und Zweikampfstärke klar unterlegen. Es gibt noch eine Reihe weiterer starker Reservisten, die sich für die Startelf anbieten. Hamann ist ein guter Ersatz für Hinkel auf der linken Mittelfeldseite, weil er über deutlich mehr Fähigkeiten und eine höhere Schusskraft verfügt. Auch Deisler und Jeremies sollten Sie eine Chance geben.

Spanien

Stärken

Die Kicker von der iberischen Halbinsel präsentieren sich als recht ausgeglichene Mannschaft. Besonders stark ist die Abwehr mit dem jungen Iker Casillas im Tor und den äußerst erfahrenen Michel Salgado sowie Ivan Helguera als Verteidiger. Mit Raul und Juan Carlos Valeron stehen zudem zwei der stärksten Offensivkräfte Europas im spanischen Angriff.

Schwächen

Für Anfänger sollte die spanische Mannschaft nicht unbedingt erste Wahl sein. Denn die linke Seite mit Aranzabal und Joseba Etxeberria weist deutliche Schwächen auf und lädt den Gegner förmlich zu schnellen Flankenläufen ein.

Star der Manschaft

Bei Real Madrid spielt er neben Ronaldo zwar nur die zweite Geige, doch in der Nationalmannschaft ist Raul der unumstrittene Star. Er ist schnell und äußerst treffsicher. Egal, ob mit dem Fuß oder per Kopf, der geborenen Torjäger kann aus jeder Chance etwas machen.

Formation

Spanien spielt in der traditionellen 4-4-2-Formation, was dank der hervorragenden Verteidiger auch sehr gut funktioniert. Die hochkarätig besetzte Reserve lädt zu regelmäßigen Umstellungen der ersten Elf ein. Der junge Joaquin ist im Mittelfeld eine starke Alternative für David Albeda, der zu den Schwächsten in spanischen Team zählt. Auch Mendieta könnte die Position bekleiden. Wollen Sie mehr Offensivkraft ins Mittelfeld bringen, lohnt sich eine Einwechslung von Diego Tristan, der enorm schnell und zudem auch noch torgefährlich ist.

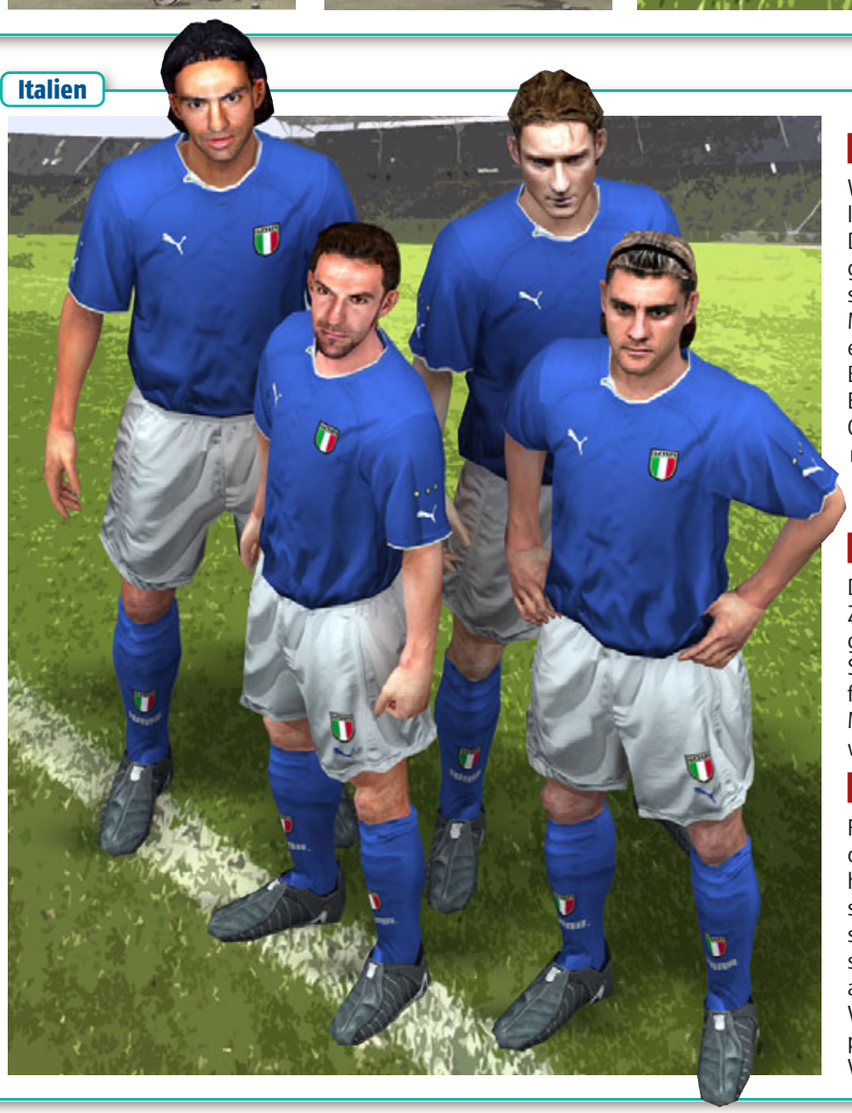

Raul



Tristan



Italien



Stärken

Wem die Abwehrarbeit nicht so liegt, der sollte den italienischen Defensivspezialisten eine Chance geben. Die Verteidigung um Alessandro Nesta und das defensive Mittelfeld mit Cristiano Zanetti ist ein nahezu unüberwindliches Bollwerk vor Buffons Kasten. Ebenfalls sehr gut besetzt ist die Offensive mit Alessandro del Piero und Francesco Totti im Mittelfeld sowie dem Weltklassestürmer Christian Vieri.

Schwächen

Die Außenverteidiger Gianluca Zambrotta und Christian Panucci gehören nicht unbedingt zu den Stärksten ihrer Zunft. Flankenläufe sind somit auch fast die einzige Möglichkeit, am italienischen Abwehrriegel vorbei zu kommen.

Star der Mannschaft

Francesco Totti vom AS Rom ist der herausragende Star dieser hochkarätig besetzten Mannschaft. Der offensive Mittelfeldspieler ist nicht nur ein äußerst spektakulärer Torschütze, sondern auch ein effektiver Vorbereiter. Von seinen präzisen Zuspielen profitiert in erster Linie Christan Vieri im Sturm.

Formation

Italien spielt in der ausgesprochen defensiven Formation 4-2-3-1 mit Vierer-Abwehrkette und zwei defensiven Mittelfeldspielern. Ersatzspieler Coco ist auf der linken Abwehrseite eine gute Alternative zum technisch schwächeren Panucci. Mit ihm im Team können Sie auch in die offensivere Formation 4-4-2 wechseln und Inzaghi als zweiten Stürmer in die Mannschaft holen. Auch mit dieser Aufstellung besitzt Italien immer noch eine der stärksten Abwehrreihen Europas, kann aber deutlich mehr Druck nach vorne ausüben.


Inzaghi


Totti

England

Stärken

Englands Mittelfeld um David Beckham ist unglaublich stark, ebenso der Sturm mit dem pfeilschnellen Michael Owen. Bei Eckbällen können die Verteidiger ihre Kopfballstärke ausspielen, was sehr gefährlich ist.

Schwächen

Torwart David James von Manchester City ist kein sicherer Rückhalt. Zu oft lässt er den Ball ungünstig abklatschen und verschafft der gegnerischen Elf so unnötige Chancen. Auch die Verteidiger sind nicht die stärksten.

Star der Manschaft

David Beckham ist nicht nur der bekannteste, sondern auch einer der besten Fußballer der Welt. Seine millimetergenauen Flanken sind der Albtraum jedes Verteidigers, und bei seinen Freistößen geraten selbst erfahrene Torsteher in Panik. Von ihm sind aus jeder Spielsituation heraus spektakuläre und torgefährliche Aktionen zu erwarten. Er ist die perfekte Allzweckwaffe im Mittelfeld und verfügt außerdem über schier unerschöpfliche Energiereserven. Lassen Sie ihn nie aus den Augen, wenn Sie gegen England spielen.





Beckham

Formation

Englands 4-1-2-1-2-Aufstellung spricht für eine klare Aufgabenteilung auf dem Platz. Die Achse Beckham-Scholes-Owen führt mittels schneller Pässe direkt zum gegnerischen Tor. Im Sturm haben Sie mit Emile Heskey eine starke Alternative für Wayne Rooney, falls diesen einmal die Kräfte verlassen sollten. Lampard im zentralen Mittelfeld können Sie durch Kieron Dyer ersetzen, der über leicht bessere Werte verfügt.


Owen

Frankreich

Stärken

Mit Frankreich können Sie nichts falsch machen. Die amtierenden Europameister sind auf fast jeder Position perfekt besetzt. Zinedine Zidane und Thierry Henry gelten als die zwei besten Fußballer der Welt. Mit spielerischen Mitteln ist diese Elf kaum zu schlagen.

Schwächen

Einzig Fabian Barthez im Tor kann als Schwachpunkt angesehen werden. Der französische Schlussmann neigt zu unkonventionellen Abwehraktionen. Selbst harmlosere Schüsse aus der zweiten Reihe können so bisweilen für Hektik in der Hintermannschaft sorgen. Auffällig ist zudem die im Vergleich zur ersten Elf recht schwach besetzte Reservebank. Bei Verletzungen der Superstars werden Sie ernste Probleme bekommen, adäquaten Ersatz zu finden.

Stars der Manschaft

Weltfußballer Zidane ist das Zentralgestirn dieser Starelf. Ist er erst einmal in Ballbesitz, ist alles möglich. Seine Sololäufe sind unwiderstehlich, seine Flanken butterweich, die Zuspiele genial. Meist ist er nur durch Foulspiel vom Ball zu trennen. Der zweite Superstar im Team ist Arsenals Henry. Der Konterstürmer ist der schnellste Spieler im Turnier und kann sich seine Chancen problemlos selbst herausspielen.




Zidane

Formation

Frankreichs 4-2-3-1-Formation ist voll auf Zidane zugeschnitten. Jeder Angriff geht über ihn, und auch seine Defensivstärke ist nicht zu unterschätzen. Die einzige echte Alternative auf der Reservebank ist Mikael Silvestre, der ein hervorragender Ersatz für Bixente Lizarazu auf der linken Abwehrseite ist.


Henry

Freistöße



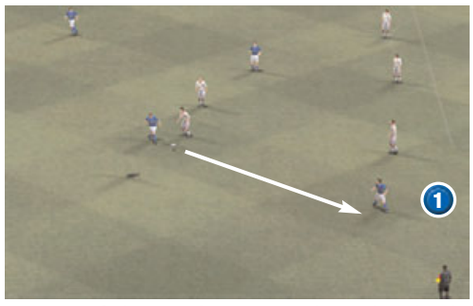
Visieren Sie mit den Pfeiltasten eine leere Ecke (1) im Tor an. Drücken Sie dann ▢, um die Energie für den Schuss aufzuladen. Bevor der Energiebalken den roten Bereich (2) auf der rechten Seite erreicht hat, wieder ▢ drücken. Sie müssen ein drittes Mal ▢ drücken, sobald der Balken im linken grünen Bereich (3) ist.

Eckbälle



Wählen Sie mit ▢ die Eckenvariante (1), die Sie ausführen wollen. Als Nächstes können Sie einen Ihrer Angreifer in Position bringen. Drücken Sie ▢, um Spieler 1 oder ▢, um Spieler 2 auszuwählen. Spieler 3 wird mit ▢ ausgewählt. Nutzen Sie die Sekunden vor der Ausführung, um Verteidiger abzuschütteln.

Flankenlauf



1 Der einfachste Spielzug, um eine kompakte Abwehr auszuhebeln, ist ein Flankenlauf. Passen Sie mit ▢ auf einen frei stehenden Flügelspieler (1).



2 Laufen Sie mit dem Flügelspieler bis kurz vor die Torauslinie (2), und drehen Sie ihn leicht Richtung Tor. Mit ▢ wird der Ball gefühlvoll in die Mitte geflankt.



3 Vor dem Tor wartet bereits ein mitgelaufener Mittelstürmer auf die Flanke. Sobald sich der Ball in seiner Reichweite befindet, köpfen Sie mit ▢ auf das Tor (3).

Zweikämpfe





Um einem Gegenspieler regelgerecht den Ball abzunehmen (oberes Bild), stellen Sie sich in seinen Laufweg und drücken ▢. Ihr Spieler wird versuchen, den Ball in einem fairen Zweikampf zu erobern. Wollen Sie beim Stoppen eines Stürmers auf Nummer sicher gehen, hilft nur die Grätsche (unteres Bild). Hierfür müssen Sie im richtigen Moment ▢ drücken. Vorsicht, mit brutalen Grätschen riskieren Sie in jedem Fall eine Verwarnung.

Steilpässe





Direkte Pässe auf freie Mitspieler sind bei schnellen Angriffen oft nicht angebracht. Die Bälle müssen direkt in den Laufweg des sprintenden Stürmers gespielt werden, damit dieser ohne abzubremsen weiterlaufen kann. Sobald Sie sehen, dass einer Ihrer Angreifer sich freiläuft (oberes Bild), drücken Sie ▢, um ihm den Ball in den Lauf zu spielen. Daraus ergeben sich in der Regel sehr erfolgsversprechende Chancen (unteres Bild).

Mitspieler dirigieren





Machen Ihre Mitspieler nicht, was Sie wollen, können Sie Anweisungen ausgeben. Damit ein Team-Kollege sich freiläuft, drücken Sie ▢. Er wird ohne Widerrede einen Sprint starten und mit gehobener Hand signalisieren, dass er anspielbereit ist (oberes Bild). Auch der Torhüter hört auf Ihr Kommando. Möchten Sie ihn gegen einen heranahenden Stürmer aus dem Kasten schicken, brauchen Sie nur ▢ zu drücken (unteres Bild)



CSI: Crime Scene Investigation Dark Motives

Abenteuerspiel | **In diesem Spiel sind Sie dem Verbrechen im wahrsten Sinne des Wortes auf der Spur. Jedes noch so kleine Beweisstück zählt. COMPUTER BILD SPIELE unterstützt Sie bei den Ermittlungen in Ihrem ersten Fall „Der letzte Stuntman“** Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

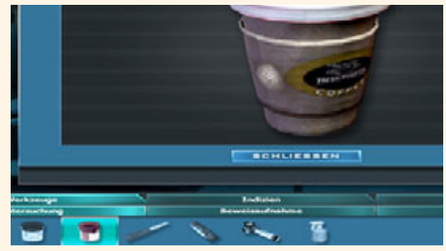


Untersuchen Sie systematisch jede Ecke der Spielszenerie, denn jedes Detail ist wichtig. Tipp: Sollten Sie einmal „hängen“, befragen Sie Ihre Kollegen.

Im Spiel



Reisen: Um in „CSI“ an die verschiedenen Spielorte zu gelangen, klicken Sie einfach mit der Maus auf das entsprechende Symbol links unten im Bild (Kreis).



Untersuchen: Jedes Objekt, das Sie im Spielverlauf finden und einsammeln, sollten Sie mithilfe Ihrer Ermittlungswerkzeuge auf Beweise untersuchen.

SPIELTIPPS

Der erste Fall: „Der letzte Stuntman“



1 Bei einer Show vor einem Casino ist der Stuntman schwer verunglückt. War es ein Unfall oder Sabotage? Ihr erster Zeuge: der Stunt-Koordinator John Mc Ladden.



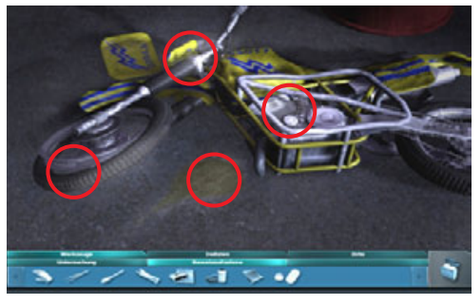
2 Nachdem Sie sich seine Version des Unfalls angehört haben, beginnen Sie mit der Untersuchung des Tatortes. Klicken Sie die Reifenspur auf der Rampe an (Kreis).



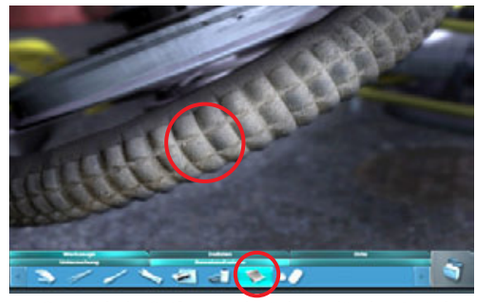
3 Klicken Sie nun auf die vordere Bremsspur und anschließend auf die Pfütze vor dem LKW. Nehmen Sie mit dem Wattestab eine Probe von der Flüssigkeit auf.



4 Klicken Sie nun mit der Maus auf das zerstörte Motorrad im Hintergrund, um es einer umfassenden und gründlichen Untersuchung zu unterziehen.



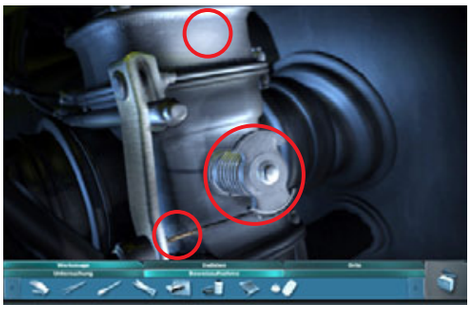
5 Insgesamt drei Punkte am Motorrad und eine Stelle davor lassen sich anschließend näher untersuchen. Beginnen Sie Ihre Aufklärungsarbeit am Vorderreifen.



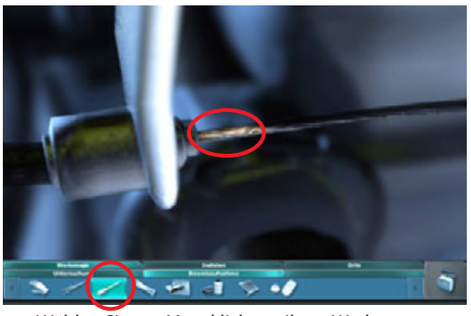
6 Dass sich der Reifen von der Felge gelöst hat, ist Folge, aber nicht Ursache des Unfalls. Fertigen Sie dennoch mit Klebeband einen Staubabzug (Kreis) des Profils an.



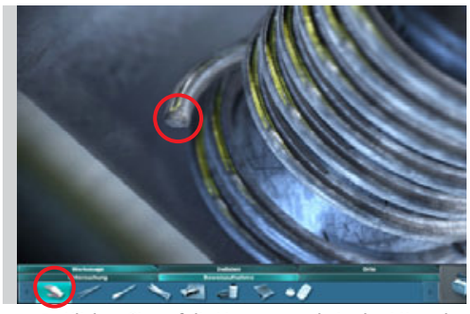
7 Schauen Sie sich nun den Lenkerkopf des Motorrads an. Entfernen Sie den Inspektionsaufkleber neben dem Lenker mit der Pinzette aus Ihrem Werkzeugfundus.



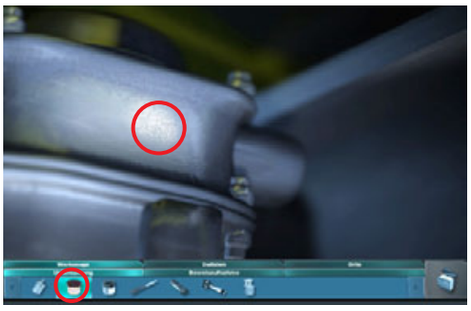
8 Nun ist der Motorblock an der Reihe. Hier verbergen sich zahlreiche neue Indizien. Widmen Sie sich zunächst dem Gaszug unten links, er regelt die Spritzufuhr.



9 Wählen Sie per Mausklick aus Ihren Werkzeugen zur Beweisaufnahme den Wattestab aus, und nehmen Sie eine Probe des Schmiermittels am Seilzug auf.



10 Klicken Sie auf die Vergaserspule in der Mitte des Motorblocks, dann auf die gebrochene Stelle, und nehmen Sie das Beweisstück mit dem Hand-Symbol auf.



11 Nehmen Sie einen Fingerabdruck auf. Wählen Sie den Fingerabdruck-Puder, und „wischen" Sie bei gedrückter linker Taste mit der Maus über die Stelle.



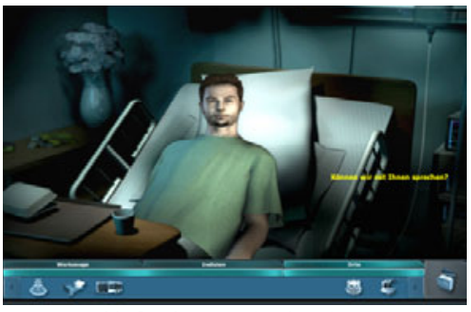
12 Schließlich nehmen Sie mit dem Wattestab noch eine Probe der Flüssigkeitsrückstände neben dem Motorrad. Ihre Vermutung: ganz normaler Urin.



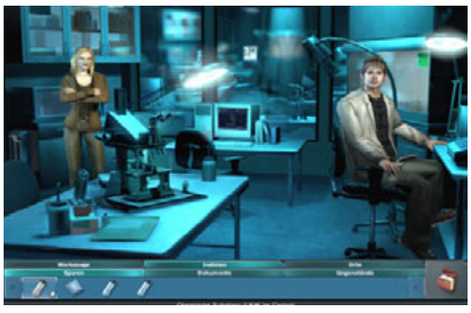
13 Jetzt untersuchen Sie noch den Kehrhaufen neben der Unglücksstelle. Zwar ergeben sich daraus keine neuen Erkenntnisse, aber neue Fragen.



14 Mit diesen Fragen konfrontieren Sie den Stunt-Koordinator John Mc Ladden, der aber nur ausweichend reagiert. Fürs Erste wären Sie hier soweit fertig.



15 Anschließend statten Sie dem Stuntman Dillinger einen Besuch im Krankenhaus ab. Doch dessen Befragung bringt Sie nicht viel weiter.



16 Im Labor übergeben Sie Sanders (rechts) alle Proben. Er leitet die bei Bedarf automatisch zur genauen Analyse am PC oder unter dem Mikroskop weiter.



17 Zunächst führen weder die Fingerabdrücke noch die Reifenspuren per Datenbankabgleich am PC zu weiterführenden Ergebnissen – zumindest noch nicht.



18 Mithilfe der Analyse des Aufklebers konnte Greg eine Motorradwerkstatt ermitteln. Captain Jim Brass macht für Sie im Internet die Adresse ausfindig.



19 Umgehend machen Sie sich auf den Weg zur Werkstatt und unterhalten sich mit der Besitzerin Leslie Handleman. Gegen Ihre Bitte, sich etwas …



20 … umsehen zu dürfen, hat sie keine Einwände – allerdings nur vor der Ladentheke. Immerhin: Vor der Kasse können Sie einen Fingerabdruck nehmen.



21 Vor dem Geschäft fallen Ihnen noch frische Reifenspuren auf. Mithilfe des Klebebandes fertigen Sie, genau wie am Tatort, einen „Abdruck" an.

CSI: Dark Motives

„Der letzte Stuntman" | Fortsetzung



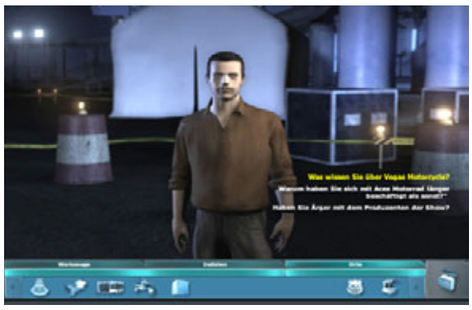
22 Die Analyse des Abdrucks ist ein Treffer. Muzotti, der vorbestrafte Produzent der Show, war bei Handleman zu Besuch. Was hat er dazu zu sagen?



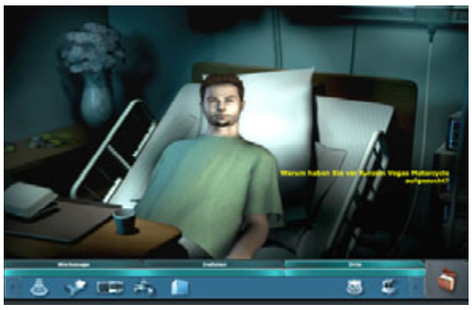
23 Muzotti weicht aus, erlaubt Ihnen aber sich umzusehen (außer am Schreibtisch). An der Wand entdecken Sie einen Fleck, von dem Sie eine Probe nehmen.



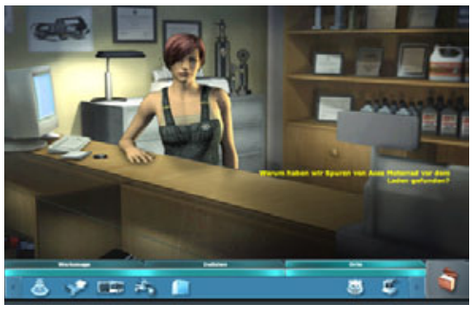
24 Sehr interessant ist der Fingerabdruck an der Türklinke. Mit den Proben geht's ins Labor. Danach werden sämtliche Beteiligten erneut befragt.



25 Mc Ladden leugnet, in einen Streit mit seinem Boss Muzotti wegen der schlechten Einschaltquoten der Show verwickelt gewesen zu sein.



26 Dillinger ist nach wie vor keine große Hilfe. Die Befragung deckt lediglich auf, dass er offensichtlich tatsächlich kurz vor dem Unfall bei Handleman war.



27 Plötzlich fällt Frau Handleman ein, dass Ace Dillinger sehr wohl kurz vor der Show zur Inspektion in ihrer Werkstatt war. Was hat sie zu verbergen?



28 Endlich bewilligt Captain Brass einen Durchsuchungsbefehl für den Materialwagen von John Mc Ladden. Hier finden sich gleich vier wichtige Indizien.



29 Sammeln Sie alles ein, was Ihnen in die Finger kommt. Als besonders wichtig wird sich dieses kleine Bruchstück einer Feder herausstellen.



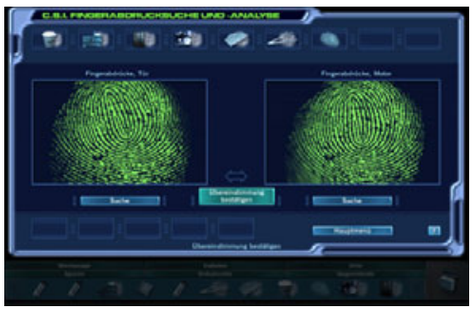
30 Im Mülleimer finden Sie die Überreste einer zerstörten Videocassette. Laborleiter Greg Sanders kann aber sicher auch damit noch etwas anfangen.



31 Im Labor setzen Sie zunächst das gefundene Bruchstück mit der Vergaserfeder zusammen. Es passt, das ist für den Unfallhergang von großer Bedeutung.



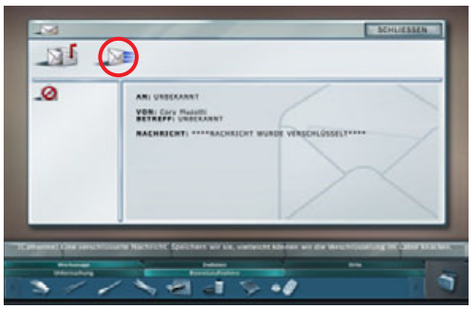
32 Letzte Erkenntnisse geben die rekonstruierten Videobilder am Mikroskop. Es lässt sich erkennen, dass die Feder bereits während des Stunts gebrochen war.



33 Ein Vergleich der Fingerabdrücke vom Motorblock mit jenen von der Bürotür des Produzenten macht deutlich: Mc Ladden war vor kurzem bei Muzotti.



34 Das rechtfertigt endlich einen Durchsuchungsbefehl. Das Dokument auf dem Schreibtisch offenbart Probleme mit den Geldgebern der Show, und …



35 … ein Blick in den E-Mail-Ausgang am PC fördert eine verschlüsselte Nachricht zu Tage. Die sollte für Sanders im Labor aber kein Problem darstellen.



36 Die entschlüsselte Nachricht offenbart: Muzotti hat Handleman offensichtlich mit der Manipulation bestimmter Teile an Dillingers Motorrad beauftragt!



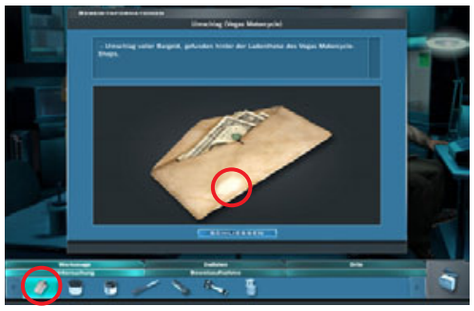
37 Damit steht einem Durchsuchungsbefehl für Handlemans Werkstatt nichts mehr im Wege. Vier Stellen sollten Sie sich hier genauer ansehen.



38 Auf dem PC entdecken Sie im Ausgangsordner des E-Mail-Programms eine weitere Nachricht von Muzotti. Die beweist seine Verwicklung endgültig.



39 Im Regal rechts entdecken Sie auch das ominöse „Komawa", ein Spezialwerkzeug für Motorräder. Sogar einen Fingerabdruck können Sie sicherstellen.



40 Im linken Regal finden Sie neben einem wertlosen Lotterielos auch einen Umschlag mit Geld. Mit Ninhydrin lässt sich auf dem Papier ein Abdruck lokalisieren.



41 Der Abdruck auf dem Umschlag ist von Muzotti. Er stimmt mit jenen von der Theke und im Vorstrafenregister überein. Die Beweislast gegen ihn wächst.



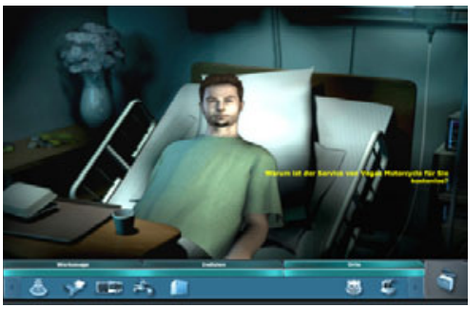
42 Bei einem letzten Besuch in seinem Büro streitet Muzotti weiterhin jede Verbindung mit dem Unfall ab. Zeit für eine Vorladung der Komplizin Handleman.



43 Im Verhör konfrontieren Sie Leslie Handleman mit den gesammelten Erkenntnissen. Noch spielt sie ihre Verbindung zu Muzotti herunter.



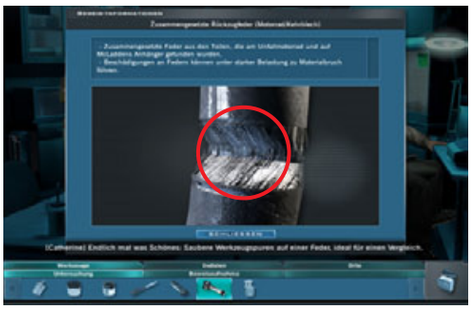
44 Zeit für einen Satz Fingerabdrücke von der Mechanikerin. Keine Überraschung: Die Fingerabdrücke stimmen mit denen von der Zange überein.



45 Unbezahlte Rechnungen im Büro der Werkstatt bringen noch ein weiteres wichtiges Detail ans Licht: Handleman war auf Dillinger nicht gut zu sprechen.



46 Dillinger hat Handleman mit leeren Werbe-Versprechungen an der Nase herumgeführt. Muzotti stand unter enormem Druck seitens der Investoren.



47 Etwas musste geschehen, um die Quote zu verbessern. Beide hatten Motive und das passende Werkzeug, um die Vergaserfeder zu durchtrennen (Kreis).



48 Eine zweite, abschließende Analyse der Werkzeugspuren auf der Feder und der Zange durch Sanders bestätigt eindeutig den Zusammenhang.



49 Die Beweiskette schließt sich. Muzotti ist überführt. Er heuerte die Mechanikerin dafür an, das Motorrad mithilfe des Spezialwerkzeugs zu sabotieren.



50 Dann hat er seinen Stunt-Koordinator Mc Ladden angewiesen, am Tatort gründlich aufzuräumen – in der Hoffnung, möglichst viele Spuren zu vernichten.



51 Aber Muzotti hat die Rechnung ohne das CSI-Team gemacht. Angesichts der erdrückenden Beweislast legt der Produzent ein umfassendes Geständnis ab.

Geheime Tricks (Cheats)

Painkiller (Version 1.00) für PC

Garantiert völlig schmerzfrei kommen Sie mit diesen geheimen Tricks durchs Spiel

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, beginnen Sie mit einer Spielstufe, oder laden Sie eine bereits angefangene.

2 Drücken Sie während des Spielens – also nicht, wenn Sie den Menübildschirm sehen – auf ⇧ . Daraufhin wird die so genannte Konsole auf dem Bildschirm gezeigt. Achtung: Im Hintergrund läuft das Spiel weiter, und Ihre Spielfigur könnte verletzt werden.

Wenn Sie den Menübildschirm sehen, drücken Sie ⇧ , um die Konsole zu öffnen.

3 Tippen Sie dann den gewünschten Trickbegriff ein, etwa >pkdemon, und drücken Sie danach ↵ .



4 Die Aktivierung des Tricks können Sie erstens an einer Bestätigungsnachricht erkennen, die etwa so aussieht: pkdemon Dämonenverwandlung ein. Zweitens wird der Trick auch sofort wirksam.

5 Drücken Sie dann erneut auf ⇧ , um die Konsole wieder zu schließen.

6 Die meisten Tricks können Sie übrigens ganz einfach durch erneutes Eintippen des zugehörigen Begriffs wieder ausschalten.

Eingabetext	Wirkung
pkgod	Spielfigur wird unverwundbar.
pkweapons	Sie erhalten alle Waffen.
pkammo	Sie erhalten maximale Munitionsmenge.
pkpower	Maximale Munition und maximale Lebensenergie
pkweakenemies	Die Gegner lassen sich leichter besiegen.
pkhaste	Ihre Spielfigur bewegt sich für einen kurzen Zeitraum viel schneller als die Gegner.
pkdemon	Der Dämon-Modus wird für kurze Zeit eingeschaltet.
pkgold	Sie bekommen 99 999 Einheiten Gold.

Counter Strike – Condition Zero (Version 1.0.0) für PC

In der Klemme? Mit Hilfe dieser geheimen Tricks holen Sie gewaltig zum Gegenschlag aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. **Achtung:** Die Tricks wirken nur im Einzelspieler-Abschnitt „Gelöschte Szenen".

2 Wenn Sie den Menübildschirm sehen, drücken Sie ⇧ , um die so genannte Konsole einzublenden.

3 Drücken Sie dann zwei Mal auf L .

4 Tippen Sie anschließend sv_cheats 1 ein, um den Trick-Modus zu aktivieren.

5 Drücken Sie ↵ , oder klicken Sie auf Senden. Die Eingabe wird durch Einblendung des Trickbegriffes bestätigt.



6 Drücken Sie dann ⇧ , um die Konsole zu schließen. Sie sehen das Startmenü.

7 Im Spiel können Sie jetzt jederzeit, wie ab Schritt 2 beschrieben, die Konsole aufrufen und die Trickbegriffe eintippen. Wenn Sie eines davon ein zweites Mal eintippen, wird der Trick wieder ausgeschaltet. Sie können die Konsole während des Spiels auch mit einem Druck auf Esc schließen und sind dann sofort wieder mitten im Spielgeschehen.

Eingabetext	Wirkung
god	Sie sind unverwundbar (Die Rüstung kann jedoch beschädigt werden.).
notarget	Sie sind unsichtbar.
noclip	Sie können durch Wände und Böden fliegen.
maps *	Es werden alle verfügbaren Karten gezeigt.
map x	Sie können Karte x starten (x = Kartenname).

Gangland (Version 1.2.1) für PC

Werden Ihnen die schweren Jungs zu schwer? Ein paar Tricks machen das Leben leichter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und beginnen Sie eine neue Partie, oder laden Sie einen gespeicherten alten Spielstand.

2 Drücken Sie während des Spielens auf ⇧ , um die so genannte Konsole einzublenden. Dabei handelt es sich um ein Eingabefenster, das die obere Bildschirmhälfte verdeckt, und in das Sie Texte direkt eintippen können – zum Beispiel die rechts aufgeführten Trickbegriffe.

3 Tippen Sie dann den gewünschten Begriff ein, und drücken Sie ↵ . Sollten Sie sich vertippt haben, so sehen Sie eine Fehlermeldung:

cheat youbetterplay
Unknown code

4 Andernfalls wird der Trick wirksam. **Achtung:** Während die Konsole zu sehen ist, geht im Hintergrund das Spiel ganz normal weiter.



5 Um die Konsole wieder zu schließen, drücken Sie nochmals ⇧ . Die geheimen Tricks verschaffen Ihnen vor allem neue Mitkämpfer mit Spezialfähigkeiten, die Ihnen wertvolle Dienste leisten können.

Eingabetext	Wirkung
cheat alienprophets	Mitstreiter: einige falsche Polizisten
cheat iwillmakethefamilyrich	Mitstreiter: ein Anwalt
cheat iwillripyourarmsoff	Mitstreiter: ein „Enforcerer"
cheat youlittlehottieyou	Mitstreiter: eine Verführerin
cheat pocketsfullofdough	Mitstreiter: ein Geschäftsmann
cheat yourliverlandedoverthere	Mitstreiter: Mann mit einer Panzerfaust
cheat iwilltakecareofyou	Mitstreiter: „Big Momma"
cheat iknowodintoo	Mitstreiter: ein Ninja-Kämpfer
cheat kidiseeeverything	Die gesamte Stadtlandschaft wird aufgedeckt.
cheat wowitsgreattobetheboss	Ihre Spielfigur wird unverwundbar.
cheat needmorelead	Sie erhalten 1000 Einheiten von jedem Gegenstand zusätzlich.
cheat youbetterpay	100 000 Einheiten Geld.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Dead Man's Hand (Version 1.0) für PC

Im Wilden Westen ist die Luft bleihaltig. Mit diesen Cheats überleben Sie

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im laufenden Spiel drücken Sie T. Daraufhin sehen Sie ein Eingabefeld: [>_].

3 Tippen Sie hier einen der Cheats aus der Tabelle rechts ein, und drücken Sie danach die Taste R.

4 Wenn Sie beispielsweise [fly] eintippen und anschließend mit R bestätigen, heben Sie die Schwerkraft auf und fliegen durch die Luft – vogelfrei im Wilden Westen.



Wenn Sie abheben, kann sich kein Schurke vor Ihnen verstecken.

Eingabetext	Wirkung
behindview 0	Sie spielen aus der „Ich-Perspektive".
behindview 1	Sie sehen die Spielfigur von hinten.
allammo	Sie bekommen volle Munition für jede Waffe.
stat audio	Eine Audio-Statistik wird gezeigt.
suicide	Spielfigur wählt den Freitod.
stat all	Alle vorhandenen Statistiken werden angezeigt.
quit	Das Spiel wird sofort beendet.
stat game	Eine Spiel-Statistik wird gezeigt.

Eingabetext	Wirkung
god	Spielfigur wird unverwundbar.
stat net	Eine Netzwerkspiel-Statistik wird gezeigt.
stat fps	Die Bildwiederholrate wird gezeigt.
togglefullscreen	Wechsel zwischen Vollbildmodus und Fenstermodus.
fly	Schwerkraft wird aufgehoben.
walk	Schwerkraft wird wiederhergestellt.
stat none	Alle Statistiken werden ausgeblendet.
ghost	Die Spielfigur kann durch Wände gehen.

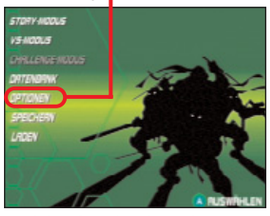
Teenage Mutant Ninja Turtles für Gamecube

Mit geheimen Tricks bleibt den gepanzerten Helden ein Ende als Schildkrötensuppe erspart

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Startbildschirm drücken Sie **START**.

3 Wählen Sie anschließend per Mini-Steuerknüppel den Eintrag,

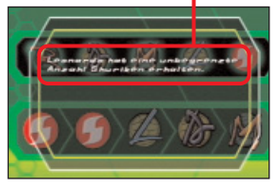


und drücken Sie danach **A**.

4 Dann [PASSWORT] auswählen und wieder **A** drücken. Daraufhin wird das Passwort-Menü geöffnet.



Geben Sie nun einen der nebenstehenden Cheats ein. Wählen Sie dazu mittels Mini-Steuerknüppel einen Buchstaben aus, und drücken Sie **A**, um den nächsten Buchstaben festzulegen. Bei richtiger und vollständiger Eingabe sehen Sie ein Fenster mit einer Meldung, wie beispielsweise dieser.



Bestätigen Sie mit **A**, und starten Sie das Spiel.

5 Eine Besonderheit gibt es bei den alternativen Kostümen zu beachten. Nach der Eingabe des Cheats müssen Sie zusätzlich in diesem Auswahlbildschirm per Mini-Steuerknüppel die richtige Spielfigur auswählen, die das neue Kostüm erhalten soll. Halten Sie dann **L** gedrückt, und drücken Sie danach **A**. Anschließend geht es weiter, wie gewohnt. Im Spiel schlüpft die Kampfkröte in ein neues Gewand.





Eingabe	Wirkung
RRSLR	Alternatives Kostüm für Donatello
RSLMD	Alternatives Kostüm für Leonardo
RLSLS	Alternatives Kostüm für Michelangelo
SLSMM	Alternatives Kostüm für Raphael
DRDLS	Angriffsstärke von Donatello wird erhöht.
LMLSD	Angriffsstärke von Leonardo wird erhöht.
MSRMM	Angriffsstärke von Michelangelo wird erhöht.
RDSRL	Angriffsstärke von Raphael wird erhöht.
SSLDM	Leonardo bekommt unendlich viele Wurfsterne.
MSSLD	Michelangelo bekommt unendlich viele Wurfsterne.
SRLMD	Im Storymodus wird Casey Jones freigeschaltet.
DDDML	Andere Soundeffekte bei Treffern
LSDRM	Spielzeug-Datenbank wird freigeschaltet.

Singles – Flirt up Your Life (Version 1.0) für PC

Geld macht sexy. Und erleichtert das Anbaggern. So flirten Sie mit der ganz dicken Brieftasche

1 Klicken Sie zunächst auf [Start] und dann auf [Arbeitsplatz]. Suchen Sie hier das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben. Normalerweise ist es [C:\Programme\Singles]. Klicken Sie also jeweils doppelt auf [Lokaler Datenträger (C:)], [Programme] und dann auf [Singles]. Es folgt ein Doppelklick auf [Config].

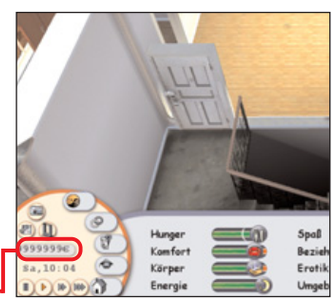
2 Öffnen Sie mit einem Doppelklick die Datei [game]. Wählen Sie per Klick die Option [Programm aus einer Liste auswählen] aus, dann klicken Sie auf [Editor] und schließlich zur Bestätigung auf [OK].

3 Sobald Sie das daraufhin geöffnete Fenster sehen, drücken Sie gleichzeitig S und F. Tippen Sie danach [money] ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Weitersuchen].

4 Es wird der Eintrag [moneystarttutorialstory] gefunden. Klicken Sie jetzt auf [Abbrechen]. Ersetzen Sie dann den hinter dem [=]-Zeichen angegebenen Wert durch [999999999]. Darunter finden Sie noch drei weitere Werte, die Startbeträge festlegen. Tragen Sie auch hier jeweils den Höchstwert [999999999] ein, bis der Textabschnitt insgesamt so aussieht:

```
moneyStartTutorialStory = 999999999
moneyStartFlat = 999999999
moneyStartLoft = 999999999
moneyStartCottage = 999999999
```

5 Klicken Sie auf [Datei] und auf [Speichern]. Schließen Sie dann alle noch geöffneten Fenster mit Klicks auf [X]. Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wichtig: Sie müssen ein neues Spiel starten, damit der Cheat wirksam wird und Geldprobleme der Vergangenheit angehören.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Tak und die Macht des Juju für Gamecube

Bereichern Sie die Suche nach Urwaldschätzen um ein paar pfiffige Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Halten Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt das Spiel per Druck auf die Pause-Taste an.





Im Menü „Extras" finden Sie nach Eingabe der Tricks viel Neues.

3 Geben Sie eine der Tastenfolgen aus der rechts stehenden Tabelle ein.

4 Die Zwischenfilme und Konzeptzeichnungen aus einer frühen Entwicklungsphase des Spiels sind nach Eingabe des entsprechenden Tricks vom Hauptmenü aus zugänglich. Wenn Sie darin das Menü „Extras" wählen, können Sie sich die so „erschlichenen" Zeichnungen und Filme in Ruhe ansehen. Verderben Sie sich aber nicht den Spielspaß, indem Sie alle Zwischenfilme des Abenteuers schon vor dem Durchspielen ansehen.

Eingabe	Wirkung
←,→,B,B,X,X,←,→	Alles auf einmal freischalten
B,Y,X,B,Y,X,B,Y	100 Federn
↑,→,←,↓,Y,X,B,↓	Alle Juju-Kräfte
Y,Y,B,B,X,X,←,→	Alle Mondsteine

Technu – Return from Darkness für Xbox

Als trickreicher Ninja in Japan nehmen Sie es locker mit allen Dämonen auf

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Die ersten Tastenfolgen aus der rechts stehenden Tabelle geben Sie in der Gegenstandsauswahl ein. So können Sie Ihren Vorrat mit neuen Gegenständen auffüllen.





Neue Angriffe zu lernen, mit denen Sie Ihre Gegner leichter besiegen, ist nun ein Kinderspiel.

3 Die anderen Tricks können Sie, mitten im normalen Spielverlauf nutzen. Schalten Sie das Spiel mit einem Druck auf die **START**-Taste auf Pause, und geben Sie eine der nebenstehenden Tastenfolgen ein, um sich die Reise durch das ferne Japan ein wenig zu erleichtern. So können Sie neue Angriffstechniken für Ihre Spielfigur, frische Lebensenergie oder mehr Punkte herbeizaubern.

Eingabe	Wirkung
Tricks für Gegenstandsauswahl:	
R und **L** halten, ↑,↓,↑,↓, X,X,X,←,→,←,→,X,X,X	Alle Ninja-Gegenstände
R und **L** halten, ↑,←,↓,→,X,X,X	Alle Ninja-Gegenstände auffüllen
Tricks für den Spielverlauf (Pausenmodus):	
↑,↓,↑,↓,X,X,X	Gesundheit auffrischen
←,←,←,→,X	Ein Kanji-Zeichen dazu
R und **L** halten, ←,←,←,→,X	Kanji-Leiste komplett füllen
→,→,→,←	Punktestand anzeigen
Schwarze und **weiße Taste** gedrückt halten, →,→,→,←	Punktestand erhöhen

Fight Night 2004 für Playstation 2

Verhelfen Sie Ihrem müden Boxer mit ein paar Tricks zur Topform

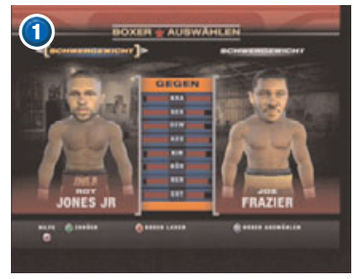
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt

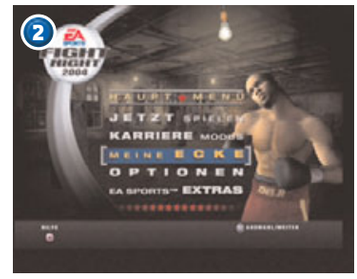
2 Markieren Sie im Hauptmenü den Punkt „Jetzt spielen".

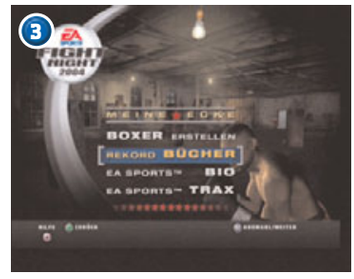


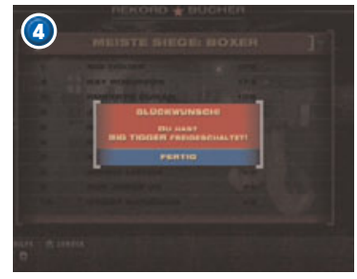
3 Um Ihren Kämpfer in einen Zwerg zu verwandeln, drücken Sie nun ←,→,←,→,←, →,←. Drücken Sie dann die **A**-Taste, um den Kämpfer mit den ulkigen Körpermaßen im nächsten Kampf einzusetzen (1).

4 Um für den weiteren Spielverlauf den Superkämpfer „Big Tigger" freizuschalten, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Meine Ecke" (2) und drücken die **A**-Taste. Wählen Sie im nächsten Bildschirm „Rekord-Bücher" (3), und drücken Sie abermals die **A**-Taste. Jetzt wählen Sie mit ← oder → die Einstellung „Meiste Siege – Boxer". Drücken Sie auf dem Steuerkreuz nun ↑,↑, und Sie erhalten die Meldung, dass Sie den Superkämpfer „Big Tigger" freigeschaltet haben (4). Ein guter Start in die Karriere.









Hier stand im Heft eine Anzeige.

Letztes Training

Nationalspieler Christian Rahn vom Hamburger SV übte schon mal am PC für die Europameisterschaft

Bei der Fußball-Europameisterschaft vom 12. Juni bis 4. Juli in Portugal dabei: die Auswahl des Deutschen Fußball-Bundes. Christian Rahn absolvierte das Abschluss-Training am Computer

Drei Minuten gespielt, Jörg Böhme schießt. „Der Böhme? Das kann nicht sein, auf dessen Position will ich spielen", scherzt der 24-jährige gebürtige Hamburger aus dem Stadtteil Altona. Christian Rahn will also schießen – wie sein Namensvetter Helmut 1954 in Bern. Für COMPUTER BILD SPIELE setzte sich der Mittelfeldspieler ans Notebook und spielte die Partie gegen den EM-Gegner aus Tschechien – mit der PC-Version von „FIFA 2004". Und auch an der Spieletastatur fühlt sich das waschechte Nordlicht sichtlich wohl. Obwohl der gelernte Automobilkaufmann behauptet, eigentlich nur Gelegenheitsspieler zu sein. „Schuld" daran seien Freundin Nicole, mit der „Rahner", so sein Spitzname, seit sieben Jahren zusammen ist, und der Golden Retriever Max.

Dennoch nimmt sich der seit 2002 beim Hamburger Sportverein aktive Rahn Zeit fürs Spielen an PC oder Playstation 2. Und zwar mit verblüffendem Hang zu Fußballmanager-Spielen, wie „Anstoß" oder „Kicker-Fußball-Manager". Mitunter sucht Rahn bei einer kleinen Partie „Mahjongg" Ablenkung vom Tagesgeschäft. Gern jagt er auch mal den Puck in „NHL 2004". „Ich habe so viel Fußball um die Ohren, da muss ich nicht noch zu Hause spielen," so Rahn, der das aktive Kicken beim FC Altona 93 erlernte und von dort 1994 zum FC St. Pauli wechselte. Dennoch, ein echter Fußballer kann es auch in der virtuellen Welt nicht sein lassen. So trat Rahn im Februar gegen den Nationalmannschafts-Kollegen Arne Friedrich von Hertha BSC Berlin zum FIFA-Duell an. „3 : 0 habe ich verloren," stöhnt der Nudel-Liebhaber. Und liefert die Entschuldigung gleich hinterher: „Arne hatte viel mehr Übung, ich hatte wer weiß wie lange nicht mehr gespielt." Am Rande dieser Partie sah er das deutsche Weltmeister-Duo der World Cyber Games, Daniel und Dennis Schellhase (COMPUTER BILD SPIELE 12/2003). „Was die drauf haben, ist unglaublich." Doch dass auch er etwas kann, beweist er Minuten später. Eiskalt verwandelt Christian Rahn als Computer-Spielfigur Dietmar Hamann zum 1 : 0 gegen die Tschechen. „Jaaaa. 1 : 0," freut sich der HSVer und „gibt Fünf".

Eine viel bessere Note gesteht Rahn Video-Fußballspielen wie „Pro Evolution Soccer" oder „This is Football" zu. „Ist schon Wahnsinn, wie echt die Bewegungen zum Teil aussehen. Und wie viel man an der Taktik feilen kann – wirklich interessant. Fast wie bei unseren Taktikbesprechungen", lächelt der 80 Kilo schwere und 1,85 Meter große gefürchtete Freistoßschütze. Und doch findet er bei FIFA 2004 einen entscheidenden Vorteil: Die Namen der Spieler sind echt. „Dann bringt es am meisten Spaß." Den findet er auch im Verlauf seiner Testpartie: „Wenn es in Portugal auch so ist, dass die Tschechen das Spiel machen und wir die Tore, dann wird alles gut."

In der 70. Minute jedoch schreckt er am Gamepad zusammen. Fredi Bobic zieht einem Tschechen die Beine weg. „Typisch Bobic," kommentiert Rahn und grinst lausbübisch. Das Lächeln erstarrt aber in der 81. Minute. Der Dortmunder Tomas Rosicky gleicht für die tschechische Mannschaft aus. Mit einem Glückschuss, bei dem Oliver Kahn schlecht aussieht. „Wie gegen Brasilien im WM-Endspiel," so Rahns frecher Kommentar.

Sein Fazit: „FIFA ist ein tolles Spiel. Und das 1 : 1 ein gutes Ergebnis." Und in seinem PC-Training hoffte er, dass es in Portugal 2004 wie vor 50 Jahren in Bern aus den Lautsprechern hallt: „Rahn müsste schießen – Rahn schießt: Tooor, Tooor, Tooor!"

Foto: Bongarts

Nationalspieler Christian Rahn (24) mit Notebook und dem Spiel „FIFA 2004" auf dem Trainingsplatz des HSV in Norderstedt.

vor Portugal



Einzug der Gladiatoren? Die deutsche Mannschaft spielt gegen Tschechien (Foto), Tom Bartels und Florian König haben das Wort.



Gekonnte Ballannahme des deutschen Spielers im Mittelfeld. Aber gleich zwei Tschechen machen es ihm schwer.



Kein Durchkommen für Deutschland. Aber: Christian Rahn lobt die realistischen Bewegungsabläufe in „FIFA 2004".



Krieg im Gymnastikanzug: Mit einem Holzgewehr in der Hand spielt der Darsteller eine der Filmszenen, die später im Spiel zu sehen sein werden. Er bekommt dabei Regieanweisungen wie in einem „echten" Film.



Tonnenweise Filme: Nach der Bearbeitung der aufgenommenen Szenen (Bild rechts) wird am Computer daraus ein richtiger kleiner Soldatenfilm – Mündungsfeuer inklusive.

Panzers: Der Film im Spiel

Im Strategiespiel „Codename – Panzers" steckt ein kleiner Kinoabend: Die Zwischenfilme sind zusammen gut 60 Minuten lang

Auf den ersten Blick sieht das alles ziemlich albern aus: Erwachsene Männer in schwarzen Gymnastikanzügen, die mit großen, leuchtend weißen Punkten beklebt sind, machen in einer Halle mit giftgrünem Fußboden Turnübungen. Sie werfen sich auf blaue Matten, wuchten sich mühsam über Hochsprungstangen und tun mit Stöckchen in der Hand so, als ob sie aufeinander schießen.

Dass daraus die durchaus dramatischen Zwischenfilme (im Profijargon: „cut scenes") für das Kriegsspiel Codename – Panzers werden, sieht man der Szenerie nun wirklich nicht an.

Im Weltkrieg-2-Spiel der ungarischen Entwicklungsfirma „Stormregion" wird es über 80 Minifilme geben, die größtenteils aufwendig in der so genannten Motion-Capturing-Technik (auf Deutsch: „Bewegungserfassung") produziert wurden. Dabei werden Menschen gefilmt, ihre Bewegungen in den Computer und dann auf Spielfiguren übertragen. Die Programmierer wollen dadurch erreichen, dass Bewegungen nicht eckig und hölzern, sondern weich und natürlich – eben einfach „echt" aussehen.

Panzers-Hersteller CDV spart denn auch nicht mit Superlativen: „Hollywoodreife Unterhaltung" werde geboten, mithin „noch nie dagewesene Filmatmosphäre in einem Strategiespiel", jubelt die Karlsruher Firma.



„Meine Leute sind noch hungrig."

Lajos Góczi, Chef der Firma Stormregion

Beim Motion Capturing werden die Aktionen der Darsteller mit den leuchtenden Punkten auf Video aufgenommen und dann in einem Spezialcomputer weiterverarbeitet. Zuerst werden aus den Punkten Linien, die dann elektronisch mit den Modellen der Spielfiguren verbunden werden. Am Ende bewegen sich die Bit-Bürger aus dem Computerspiel genauso lebensecht, wie es die menschlichen Vorbilder in der Turnhalle getan haben.

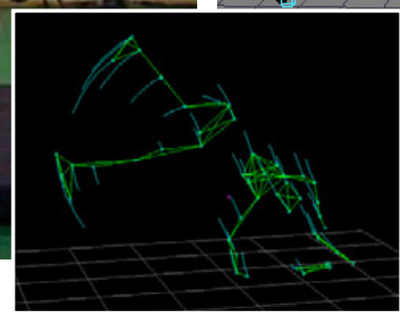
Das Entwicklerteam Stormregion arbeitet in der ungarischen Hauptstadt Budapest. Chef und Geldgeber ist Lajos Góczi (38), ein umtriebiger Unternehmer, der in den letzten zehn Jahren mit dem Verkauf von Computern und Programmen ein kleines Vermögen gemacht hat. Seine Firma „automex" hat einen Jahresumsatz von zehn Millionen Euro. Jetzt fördert er junge Programmier-Talente. „Meine Leute sind noch hungrig", so Góczi, „die wollen was erreichen." Ein Programmierer verdient im Monat 1000 bis 1200 Euro – für ungarische Verhältnisse ein Traumgehalt. Schöne, helle Büros haben die Stormregion-Leute dagegen nicht, gearbeitet wird in einer großen Wohnung mit vergitterten Fenstern. Góczi: „Wir ziehen bald in ein modernes Bürohaus um. Dann wird auch das Team weiter vergrößert."

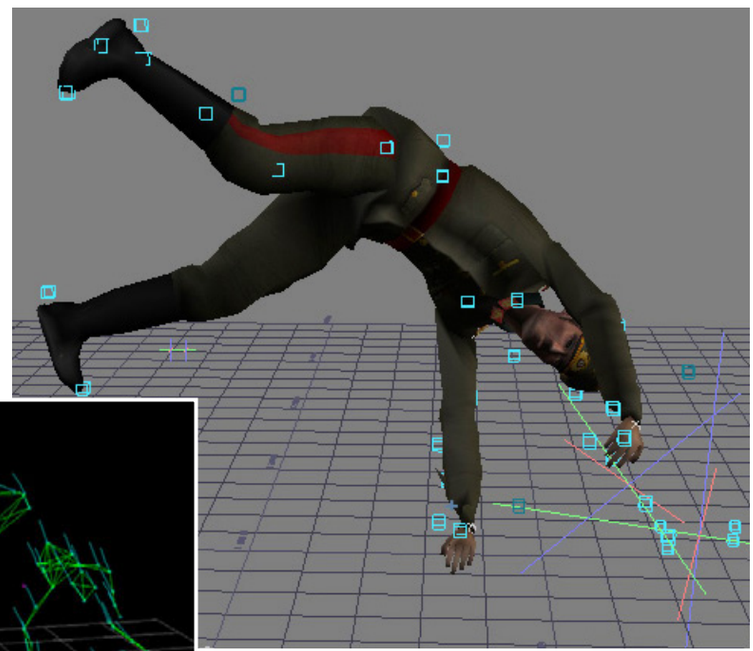
Codename – Panzers, das wegen seiner grandiosen Optik (siehe Vorserientest in COMPUTER BILD SPIELE 4/2004, Prognose: „sehr gut") als neuer Kracher im Strategie-Genre gehandelt wird, soll noch im Juni in Deutschland in den Handel kommen.

Dann wird man auch sehen, ob sich die Turnübungen auf dem grünen Boden gelohnt haben.



Über die Latte auf die Matte: Etwas schwerfällig wuchtet dieser Darsteller seinen Körper durchs Bild.





Linientreue: Am Rechner werden aus der Szene erst Striche (Bild links), dann eine Spielfigur für „Codename – Panzers".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

COMPUTER BILD SPIELE, AOL und Packard Bell verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

Preise im Wert von 6000 Euro



3 Packard Bell Easy Note K5305

Das „Packard Bell Easy Note K5305" ist der perfekte tragbare Computer für jede Gelegenheit. 15-Zoll-Bildschirm und leistungsstarker Intel-Mikroprozessor mit 3,06 Gigahertz machen das Notebook zum idealen Partner für Arbeit und Spiel. Der eingebaute DVD-Brenner erlaubt die Produktion eigener Video-DVDs. Und der Anschluss an einen Fernseher ist dank TV-Ausgang mühelos hergestellt. Weitere Informationen zum Gerät unter **www.packardbell.de**.

Die eingebaute Netzwerkkarte erlaubt schnelles Surfen per DSL mit AOL im Internet. AOL bietet dabei für jeden den passenden Internet-Tarif, ob Viel- oder Gelegenheitsnutzer – pauschal, nach Zeit oder nach Datenmenge. Der Einstieg in die Breitband-Welt von AOL beginnt jetzt schon ab 4,90 Euro pro Monat. Darin ist das Herunterladen von maximal 1000 Megabyte Daten bereits enthalten. Das reicht, um beispielsweise 20000 Websites mit je 50 Kilobyte zu öffnen oder rund 200000 E-Mails zu je 5 Kilobyte zu empfangen und zu versenden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **www.aol.de**.

Der Wert beträgt je 2000 Euro

So machen Sie mit

Kaufen Sie Spiele für Ihr Handy? Schreiben Sie uns:
a) Ja, einmal im Monat oder öfter.
b) Ja, seltener als einmal im Monat.
c) Ich besitze ein Handy, kaufe aber keine Handy-Spiele.
d) Ich besitze kein Handy.

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 25. 6. 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.

TEST: SOUNDKARTEN

Sound-Check

Welche Vorteile bieten „externe" Soundkarten, die nicht in den PC eingebaut werden müssen? Einer steht fest: simple Inbetriebnahme. Die Hersteller versprechen darüber hinaus zahlreiche Anschlüsse und brillante Klangwiedergabe. Ob auch das stimmt, hat COMPUTER BILD SPIELE in einem aufwendigen Sound-Check an sechs neuen Modellen überprüft



Foto: Reuters

Klassischer" Soundkartentausch ist eine lästige Angelegenheit: PC-Gehäuse auf, Karte aus- und einbauen, Rechner wieder zu. Die umständliche Schrauberei gehört bei einer externen Soundkarte im separaten Gehäuse nicht mehr zum guten Ton. Dennoch ist auch deren Inbetriebnahme keineswegs ganz frei von Fallen und Tücken. Um nicht die falsche Karte zu „ziehen", sollten Sie zunächst prüfen, welche Anschlüsse Ihr Computer bereithält. Hat er zum Beispiel keine **Fire-Wire** S.164 -Buchse, dann ist das getestete Modell „Terra Tec Aureon 7.1 Firewire" für Sie ein unmusikalisches Angebot. Dieser Soundkarte könnten Sie nur Töne entlocken, wenn Sie zusätzlich für etwa 20 Euro eine Einbaukarte mit Fire-Wire-Anschlüssen kaufen würden. Aber das empfiehlt sich kaum, denn unnötig schrauben möchten Sie ja nicht.

Die übrigen fünf Testkandidaten werden mit einer **USB** S.164 -Buchse des Computers verbunden. Falls die alle belegt sind, benötigen Sie einen so genannten USB-Hub (eine Art Verteilerdose, rund 20 Euro) oder eben eine Einbaukarte mit zusätzlichen USB-Anschlüssen für 10 bis 15 Euro. Damit wären wir aber wieder bei der Schrauberei, die doch eigentlich vermieden werden sollte.

Das Thema Anschlüsse lässt jeden, der sich mit Soundkarten beschäftigt, nicht so schnell los. Ein externes Modell sollte im Idealfall jeweils fünf **analoge** S.164 Ein- und Ausgänge haben, dazu je vier **digitale** S.164 – nämlich zur Hälfte **optische** S.164 und zur Hälfte **koaxiale** S.164. Wer am Computer etwa ein 5.1-Lautsprechersystem zur Rundumbeschallung, ein Mikrofon und einen Kopfhörer betreibt, hat nämlich auch eine derart komplett ausgerüstete Kontaktecke sehr schnell ausgelastet. Leider ist das Buchsen-Angebot der sechs getesteten Klangstellen, pardon, „total tote Dose". „Guillemot Hercules DJ Console" und Terra Tec Aureon 7.1 Firewire setzten sich mit der besten (aber keineswegs „guten") Kontaktfreude unter den Testkandidaten noch positiv in Szene. Absolut „mangelhaft" schnitt hier die „Guillemot Hercules Muse Pocket USB" mit nur zwei analogen Eingängen und vier ebenfalls analogen Ausgängen ab. Digitale Buchsen? Fehlanzeige – und das im so genannten digitalen Zeitalter …

Ist es Ihnen gelungen, Ihre Lautsprecher mit einer der kümmerlichen Anschlussleisten zu verkabeln, dann erwarten Sie wenigstens ordentlichen Sound – kein Brummen, Krächzen und Rauschen. Drei Geräte werden Sie bestimmt nicht enttäuschen: Terra Tec Aureon 7.1 Firewire, „Creative Labs Soundblaster Audigy 2 NX" und Guillemot Hercules DJ Console überzeugten im Test mit „sehr guter" Wiedergabequalität, also hoher Klangtreue bei geringen Tonverzerrungen. Was dagegen die Guillemot Hercules Muse Pocket USB aus ihren paar Buchsen entlässt, ist nur „ausreichend".

Welche netten Kleinigkeiten sollten noch im Paket stecken? Vielleicht wünschen Sie sich ja eine kabellose Fernbedienung. Damit können Sie zum Beispiel bequem den Titelsprung auslösen, wenn Sie eine Musik-CD hören, oder die Lautstärke regeln. Bei der Hälfte des Testfeldes stößt Ihr Wunsch leider auf taube Ohren, aber die anderen drei werden mit Steuermann geliefert (siehe Tabelle „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten).

Übrigens: Wer eine Soundkarte braucht, fragt sicher nicht nach einem Schreib-/Lesegerät für Speicherkarten aller gängigen Formate. Die „Hollywood @ Home Media Xtender" von Gainward bringt aber eines mit. Und weil das nicht nur ein Gag, sondern durchaus von Nutzen ist, wurde es mit einer Aufwertung um 0,10 Notenstufen belohnt.

Fazit: COMPUTER BILD SPIELE hat im Sound-Check vielleicht nicht den Superstar gesucht, aber immerhin ein viel versprechendes Allround-Talent gefunden: Die Terra Tec Aureon 7.1 Firewire bringt mit der Gesamtnote „gut", ausreichender Ausstattung sowie absolut überzeugender Klangqualität Musik ins Spiel. Und Ebbe in die Kasse, denn ein empfohlener Verkaufspreis von 249 Euro weist die Soundkarte nicht als Schnäppchen aus.

Der Preis-/Leistungs-Sieger – die Gainward Hollywood @ Home Media Xtender – landete zwar nur auf dem vorletzten Platz, kostet aber auch lediglich 89,90 Euro. Für diese geringere Gage lassen Sie womöglich auch etwas weniger begabter Musiker

WAS IST EINE EXTERNE SOUNDKARTE?

Die externe Soundkarte ist ein Gerät zum Anschluss an den Computer, das unter anderem die Aufnahme und Wiedergabe von Geräuschen, Musik und Sprache ermöglicht. Eine Soundkarte sollte mindestens jeweils einen **digitalen** S.164 Ein- und Ausgang in **optischer** S.164 und **koaxialer** S.164 Form haben. Ferner sollten mindestens zwei **analoge** S.164 Ausgänge vorhanden sein. Doch damit nicht genug: Zur Serienausstattung sollte außerdem ein analoger Eingang, etwa zum Anschluss eines Mikrofons, gehören.



Der Testsieger: „Terra Tec Aureon 7.1 Firewire".

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat im redaktionseigenen Testlabor sechs externe Soundkarten aufwendig geprüft.



Horchposten: Hardware-Redakteur Ingolf Leschke (29) wertet die vielen Messergebnisse des Soundkarten-Tests genau aus.

SERVICE

Pluspunkte gibt es für eine lange Garantiezeit sowie für möglichst kostengünstige Hilfe am Telefon und im Internet.

INSTALLATION

Die Installation der Soundkarte sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger mit der Inbetriebnahme keine Probleme haben dürften.

Das Überspielen der Steuerungsprogramme (Treiber) sollte vollautomatisch ablaufen, ohne dass Ihnen komplizierte Einstellungen überlassen bleiben. Andernfalls gibt's kräftige Punktabzüge.

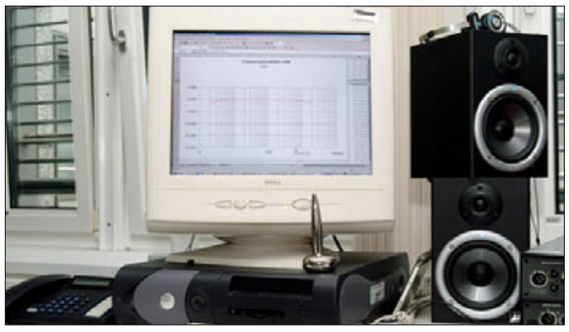
AUSSTATTUNG

COMPUTER BILD SPIELE überprüft unter anderem Zahl und Typ der **analogen** S.164 und **digitalen** S.164 Anschlüsse einer Soundkarte. Außerdem legt die Redaktion Wert darauf, dass die **optischen** S.164 und **koaxialen** S.164 digitalen Ein- und Ausgänge gleichzeitig nutzbar sind. Mit einigen Soundkarten können Sie mehr als zwei Tonspuren gleichzeitig aufnehmen. Dieses Extra wird positiv bewertet.

Ein weiterer Prüfpunkt sind die **Abtastfrequenzen** S.164 der digitalen und analogen Ein- und Ausgänge. Je mehr Abtastfrequenzen zur Wahl stehen, desto mehr unterschiedliche Geräte können Sie anschließen (Beispiel: CD-Spieler 44,1 **Kilohertz** S.164 (kHz), **DVD** S.164 -Spieler mit **Dolby-Digital** S.164 -Signal 48 kHz).

Eine Soundkarte sollte Klangdaten von mehreren Programmen gleichzeitig wiedergeben können, etwa die Tonkulisse eines Abenteuerspiels und eine nebenbei abgespielte Musik-CD. Ist das nicht der Fall, gibt's eine schlechte Bewertung.

Mit einem DVD-Laufwerk im PC können Sie Videofilme in guter Qualität wiedergeben. Doch nicht alle Soundkarten ermöglichen die Wiedergabe des auf Video-DVDs gespeicherten Heimkino-Tons im Dolby-Digital-Standard. Das COMPUTER BILD SPIELE-Testlabor überprüft diese Fähigkeit mit dem DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0".



An die Boxen: Hier werden die Soundkarten vom höchsten bis zum tiefsten Ton auf Klangtreue geprüft.

KLANGQUALITÄT

Klangtreue bei Wiedergabe: Die COMPUTER BILD SPIELE-Experten geben ein Testsignal von einer CD mit der Soundkarte wieder. Das Signal enthält alle für das menschliche Gehör wahrnehmbaren Frequenzen (20 bis 20 000 **Hertz** S.164 in exakt gleicher Lautstärke. Das Spezialmessgerät „Dual System Two Cascade Plus 2722" (Hersteller: Audio Precision) erfasst den Lautstärkepegel am analogen Ausgang der Soundkarte über den gesamten Frequenzbereich, ermittelt so den **Frequenzgang** S.164 und zeichnet ihn als Diagramm auf. Im Idealfall ist das eine waagerechte Linie, die besagt: Alle Tonhöhen werden in der gleichen Lautstärke wiedergegeben. Das wäre „sehr gut". Die Prüfung der Klangtreue für Aufnahme/Wiedergabe erfolgt prinzipiell genauso. Nur kommt das Testsignal dann nicht von einer CD, sondern wird über den analogen Eingang der Soundkarte aufgenommen.

STÖRGERÄUSCHE

COMPUTER BILD SPIELE misst, wie viele Störgeräusche, etwa Rauschen und Brummen, die Soundkarte während der Wiedergabe erzeugt. Dazu wird ein von der Soundkarte abgegebenes Tonsignal ebenfalls mit dem Profimessgerät Dual System Two Cascade Plus 2722 erfasst. Danach wird das Tonsignal abgeschaltet. Normalerweise darf die Soundkarte dann kein messbares Signal mehr von sich geben. Was sie jetzt noch „hören" lässt, sind Störgeräusche, die in einer zweiten Messung ermittelt werden. Die Differenz beider Messergebnisse ist der so genannte Geräuschspannungsabstand (angegeben in **Dezibel** S.164). Je größer der Geräuschspannungsabstand ist, desto weniger rauscht und brummt es.

Zur Messung der Klangverzerrungen wird der **Klirrfaktor** S.164 ermittelt. Dazu gibt die Karte einen Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz wieder. Das oben genannte, besonders genaue Messgerät ermittelt am analogen Ausgang der Soundkarte, wie stark der Originalton verzerrt wird.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer einfachen Rechnung ergibt sich der Preis-/Leistungs-Index: Das Testergebnis wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Beispiel: Eine Soundkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 125 Euro. Aus 2,0 mal 125 ergibt sich der Wert von 250. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-/Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „befriedigend".

bis 100	sehr gut
100,01 bis 200	gut
200,01 bis 300	befriedigend
300,01 bis 400	ausreichend
400,01 bis 500	mangelhaft



Bitte nicht stören: Das Präzisions-Messgerät „Dual System Two Cascade Plus 2722" deckt jede Tonverzerrung gnadenlos auf.

Testergebnisse im Detail

Modell	Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3	
	Aureon 7.1 Firewire[2]		Soundblaster Audigy[3] 2 NX		Hercules DJ Console[4]	
Hersteller	Terratec	NOTE	Creative Labs	NOTE	Guillemot	NOTE
SERVICE						
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	Deutsch (www.terratec.de)	1,00	Deutsch (de.europe.creative.com)	1,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	02157-81790 (0,122 €/Min.)	-	089-9928710 (0,122 €/Min.)	-	09122-6318208 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	02157-817922 (0,122 €/Min.)	-	089-992871 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
Service insgesamt (7,00%)		**2,28**		**2,42**		**2,55**
INSTALLATION						
Installation (Soundkarte und Steuerungsprogramm, überprüft)	einfach	2,00	normal	3,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	nein (78,0533 Megabyte)	6,00	nein (231,9319 Megabyte)	6,00	nein (98,9921 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	ja (110,3298 Megabyte)	5,49	ja (230,0870 Megabyte)	5,49	ja (125,3703 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Englisch	6,00
Installation insgesamt (5,40%)		**3,46**		**3,83**		**4,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT) (2,00%)	akzeptabel	**2,50**	sehr knapp	**5,00**	sehr knapp	**5,00**
AUSSTATTUNG UND FUNKTIONEN						
Analoge S.164 Eingänge (überprüft)	eher wenige (3 x Line In, 1 x Mikrofon)	3,00	wenige (1 x Line In, 1 x Mikrofon)	4,00	wenige (1 x Line In, 1 x Mikrofon)	4,00
Analoge Ausgänge (überprüft)	viele (4 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	2,00	eher wenige (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer oder Line Out)	3,00	eher wenige (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	3,00
Digitale S.164 Eingänge (überprüft)	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	wenige (1 x optisch, 1 x koaxial)	4,00
Digitale Ausgänge (überprüft)	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	wenige (1 x optisch, 1 x koaxial)	4,00	wenige (1 x optisch, 1 x koaxial)	4,00
Anschluss für Spielgeräte (Gameport, überprüft)	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Wichtige Abtastraten am digitalen Ausgang (überprüft)	beide (44,1 kHz, 48 kHz)	1,00	beide (44,1 kHz, 48 kHz)	1,00	eine (48 kHz)	3,00
Anzahl der gleichzeitig nutzbaren Eingänge bei Aufnahme (überprüft)	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00
Digitale Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar (optisch und koaxial, überprüft)	nur ein optischer Eingang vorhanden	6,00	nur ein optischer Eingang/möglich	3,00	möglich/möglich	1,00
Anpassungsmöglichkeiten für Lautsprecher und Hörposition (überprüft)	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mischpultfunktionen (überprüft)	sehr viele (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang/Panorama/Mono, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Einstellungen speicherbar)	1,00	viele (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Pegelanzeige, Einstellungen speicherbar)	2,00	viele (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang/Panorama/Mono, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille)	2,00
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	eher wenige (WDM, Direct Sound)	3,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00
Mitgelieferte Programme für **DVD-** S.164 Wiedergabe, Musikbearbeitung, **MP3-** S.164 Erstellung (überprüft)	DVD-Wiedergabe: „Win DVD" Musikbearbeitung: „Sound Rescue"	3,00	DVD-Audio-Wiedergabe: „Creative Player" MP3-Erstellung: „Creative Audioconverter"	3,00	keine	6,00
Spiele-Tonstandards (Herstellerangabe)	EAX 1.0, EAX 2.0, A3D, Sensaura	-	EAX 1.0, EAX 2.0, EAX Advanced HD, A3D	-	EAX 1.0, EAX 2.0, A3D, Sensaura	-
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	Treiber-CD, Schutztasche, Fernbedienung (mit Batterien), Netzgerät, Adapter Firewire auf Mini-DV, 2 Adapter Mini-Klinke auf Klinke, Cinch-Stecker, Firewire-Kabel	-	Quickstart-Manual, Treiber-CD, Software-CD, DVD-Audio-Demo-CD, Netzgerät, USB-Kabel, Fernbedienung, Multicore-Mini-Klinke 4fach	-	Treiber-/Software-CD, USB-Kabel, Bedienungsanleitung, Tragegriemen	-
Abmessungen mit Buchsen (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	17,5 x 5,5 x 12,5 Zentimeter	-	12,5 x 2,3 x 8,0 Zentimeter	-	24,5 x 8,5 x 20,5 Zentimeter	-
Ausstattung und Funktionen insgesamt (25,00%)		**3,72**		**3,84**		**3,96**
KLANGQUALITÄT						
Klangtreue bei analoger Aufnahme (**Frequenzgang** S.164 -Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	originalgetreu (99,73%)	1,11	originalgetreu (99,03%)	1,39	originalgetreu (99,86%)	1,06
Tonverzerrungen bei analoger Aufnahme (Klirrfaktor gemessen)	sehr gering (0,008%)	1,03	sehr gering (0,006%)	1,02	gering (0,268%)	1,94
Geräuschspannungsabstand bei analoger Aufnahme (gemessen)	etwas niedrig (91,4 dB)	3,35	etwas niedrig (90,3 dB)	3,46	etwas niedrig (91,3 dB)	3,36
Klangtreue bei digitaler Aufnahme (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	originalgetreu (99,99%)	1,00	originalgetreu (99,99%)	1,00	fast originalgetreu (98,54%)	1,58
Tonstörungen bei digitaler Aufnahme (Klirrfaktor, gemessen)	sehr gering (0,0022%)	1,01	sehr gering (0,0024%)	1,01	sehr gering (0,0059%)	1,02
Klangtreue bei analoger Wiedergabe (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	originalgetreu (99,77%)	1,09	originalgetreu (99,84%)	1,06	originalgetreu (99,77%)	1,09
Tonstörungen bei analoger Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	sehr gering (0,004%)	1,01	sehr gering (0,007%)	1,02	sehr gering (0,008%)	1,03
Geräuschspannungsabstand bei analoger Wiedergabe (gemessen)	etwas niedrig (91,5 dB)	3,34	etwas niedrig (92,1 dB)	3,28	etwas niedrig (91,2 dB)	3,37
Klangtreue bei digitaler Wiedergabe (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	originalgetreu (99,99%)	1,00	originalgetreu (99,78%)	1,09	originalgetreu (99,75%)	1,10
Tonstörungen bei digitaler Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	sehr gering (0,0029%)	1,01	sehr gering (0,0139%)	1,05	sehr gering (0,0077%)	1,03
Kanaltrennung (schlechtester Wert Stereo-/5.1-Betrieb, gemessen)	106,40 dB/105,20 dB	1,00	105,20 dB/106,20 dB	1,00	86,20 dB/81,10 dB	1,00
Klangqualität insgesamt (60,60%)		**1,32**		**1,38**		**1,47**
ZWISCHENERGEBNIS (100,00%)		**2,13**		**2,27**		**2,40**
Aufwertung	Phono-Vorverstärker eingebaut	**-0,10**	DVD-Audio-Wiedergabe	**-0,25**	sehr umfangreiche Bedienelemente	**-0,25**
	Fernbedienung	**-0,05**	Fernbedienung	**-0,05**		
Abwertung			externes Netzteil für Betrieb nötig	**+0,10**		
TESTERGEBNIS	gut	**1,98**	gut	**2,07**	gut	**2,15**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft		ausreichend		mangelhaft	
Preis (laut Hersteller)	249,00 €		149,00 €		199,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)	197,00 € (PC-Kauf 2000, Hennef, Tel. 02241-2329140)		111,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)		175,00 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)	1,98 x 249,00 = 493,02 = mangelhaft		2,07 x 149,00 = 308,43 = ausreichend		2,15 x 199,00 = 427,85 = mangelhaft	

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

[2] sprich: „Faierwaier" [3] sprich: „Kriätif Läbs Ssaundblahster Ohdidschi" [4] sprich: „Gihmoh Hörkjules Di-Dschäi Konsohl"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 4 Aureon 5.1 USB		Platz 5 Hollywood @ Home Media Xtender[2]		Platz 6 Hercules Muse Pocket[3] USB	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Terratec**		**Gainward**		**Guillemot**	
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3,00%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch beim Händler	2,00	Reparatur beim Hersteller	5,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,00%	02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98	089-89839441 (0,122 €/Min.)	1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.terratec.de)	1,00	Englisch (www.gainward.de)	5,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	02157-81790 (0,122 €/Min.)	-	089-89 839 445 (0,122 €/Min.)	-	09122-6318208 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	02157-817922 (0,122 €/Min.)	-	089-89 839 196 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
Service insgesamt	**7,00%**		**2,28**		**3,28**		**2,55**
INSTALLATION							
Installation (Soundkarte und Steuerungsprogramm, überprüft)	2,00%	normal	3,00	normal	3,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,50%	nein (11,3090 Megabyte)	6,00	nein (45,5966 Megabyte)	6,00	nein (45,5352 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,40%	ja (17,7742 Megabyte)	5,22	ja (73,6583 Megabyte)	5,49	ja (75,6899 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,00%	Deutsch	1,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,40%**		**3,76**		**4,76**		**4,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	akzeptabel	**3,00**
AUSSTATTUNG UND FUNKTIONEN							
Analoge S.164 Eingänge (überprüft)	3,00%	wenige (1 x Line In, 1 x Mikrofon)	4,00	wenige (1 x Line In, 1 x Mikrofon)	4,00	wenige (1 x Line In, 1 x Mikrofon)	4,00
Analoge Ausgänge (überprüft)	3,00%	eher wenige (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	3,00	eher wenige (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	3,00	eher wenige (3 x Line Out, 1x Kopfhörer)	3,00
Digitale S.164 Eingänge (überprüft)	3,00%	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	keine	6,00
Digitale Ausgänge (überprüft)	3,00%	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	sehr wenige (1 x optisch)	5,00	keine	6,00
Anschluss für Spielgeräte (Gameport, überprüft)	3,00%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Wichtige Abtastraten am digitalen Ausgang (überprüft)	2,00%	eine (48 kHz)	3,00	eine (48 kHz)	3,00	kein digitaler Ausgang	6,00
Anzahl der gleichzeitig nutzbaren Eingänge bei Aufnahme (überprüft)	1,00%	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00	sehr wenige (1 Stereo-Spur)	5,00
Digitale Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar (optisch und koaxial, überprüft)	1,00%	nur ein optischer Eingang vorhanden	6,00	nur ein optischer Eingang vorhanden	6,00	keine digitalen Ein- und Ausgänge	6,00
Anpassungsmöglichkeiten für Lautsprecher und Hörposition (überprüft)	1,00%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mischpultfunktionen (überprüft)	1,00%	sehr viele (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang/Panorama/Mono, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Einstellungen speicherbar)	1,00	wenige (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille)	4,00	wenige (Lautstärke: gesamt/pro Ausgang/pro Eingang, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille)	4,00
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	2,00%	etwas wenige (WDM, Direct Sound)	3,00	etwas wenige (WDM, Direct Sound)	3,00	etwas wenige (WDM, Direct Sound)	3,00
Mitgelieferte Programme für **DVD-** S.164 Wiedergabe, Musikbearbeitung, **MP3-** S.164 Erstellung (überprüft)	2,00%	DVD-Wiedergabe: „Win DVD"	5,00	DVD-Wiedergabe: „Win Cinema"	5,00	keine	6,00
Spiele-Tonstandards (Herstellerangabe)	0,00%	EAX 1.0, EAX 2.0, Sensaura	-	keine Angabe	-	EAX 1.0, EAX 2.0, A3D, Sensaura	-
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0,00%	Treiber-CD, 2 Adapter optisch auf Klinke, 4 Stereo-Cinchkabel, Bedienungsanleitung		USB-Kabel, Treiber-CD, Bedienungsanleitung, Win-Cinema-CD, Fernbedienung	-	Treiber-CD, Bedienungsanleitung	-
Abmessungen mit Buchsen (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0,00%	8,0 x 2,5 x 18 Zentimeter	-	15,0 x 4,5 x 16,5 Zentimeter	-	9,0 x 5,5 x 9,0 Zentimeter	-
Ausstattung und Funktionen insgesamt	**25,00%**		**4,36**		**4,48**		**5,04**
KLANGQUALITÄT							
Klangtreue bei analoger Aufnahme (**Frequenzgang** S.164 -Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	9,00%	originalgetreu (99,52%)	1,19	leicht verfälscht (94,94%)	3,02	originalgetreu (99,17%)	1,33
Tonverzerrungen bei analoger Aufnahme (Klirrfaktor gemessen)	3,00%	sehr gering (0,015%)	1,05	sehr gering (0,0115%)	1,04	sehr gering (0,066%)	1,23
Geräuschspannungsabstand bei analoger Aufnahme (gemessen)	3,00%	niedrig (83,2 dB)	4,17	niedrig (85,1 dB)	3,98	niedrig (80,1 dB)	4,48
Klangtreue bei digitaler Aufnahme (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	9,00%	originalgetreu (99,86%)	1,06	originalgetreu (99,50%)	1,20	kein digitaler Eingang	6,00
Tonstörungen bei digitaler Aufnahme (Klirrfaktor, gemessen)	3,00%	gering (0,0373%)	2,30	sehr gering (0,0102%)	1,04	kein digitaler Eingang	6,00
Klangtreue bei analoger Wiedergabe (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	9,60%	originalgetreu (99,88%)	1,05	fast originalgetreu (96,86%)	2,26	97,78%	1,89
Tonstörungen bei analoger Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	4,50%	sehr gering (0,032%)	1,11	sehr gering (0,051%)	1,18	0,092%	1,32
Geräuschspannungsabstand bei analoger Wiedergabe (gemessen)	4,50%	sehr niedrig (72,8 dB)	5,21	zu niedrig (66,5 dB)	5,84	sehr niedrig (62,1 dB)	5,49
Klangtreue bei digitaler Wiedergabe (Frequenzgang-Genauigkeit von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	9,00%	fast originalgetreu (98,28%)	1,69	originalgetreu (99,97%)	1,01	kein digitaler Eingang	6,00
Tonstörungen bei digitaler Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	3,00%	sehr gering (0,0338%)	1,12	sehr gering (0,0078%)	1,03	kein digitaler Eingang	6,00
Kanaltrennung (schlechtester Wert Stereo-/5.1-Betrieb, gemessen)	3,00%	72,80 dB/96,60 dB	1,00	74,60 dB/75,90 dB	1,00	76,20 dB/74,20 dB	1,00
Klangqualität insgesamt	**60,60%**		**1,70**		**2,06**		**3,71**
ZWISCHENERGEBNIS	**100,00%**		**2,56**		**2,95**		**3,98**
Aufwertung				Speicherkartenleser Fernbedienung	**-0,10** **-0,05**		
Abwertung							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,56**	**befriedigend**	**2,80**	**ausreichend**	**3,98**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**befriedigend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		**99,99 €**		**89,90 €**		**79,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)		**82,00 €** **(Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)**		**72,00 €** **(Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)**		**45,00 €** **(Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,56 x 99,99 = 255,97 = befriedigend		2,80 x 89,90 = 251,72 = befriedigend		3,98 x 79,00 = 314,42 = ausreichend	

[2] sprich: „Gäinwohrd Holliwudd ät Hohm Midia Extender" [3] sprich: „Gihmoh Hörkjules Mjuhs Pockit"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die Redaktion hat sechs externe Soundkarten einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Soundkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Keine der getesteten Soundkarten durfte mehr als 250 Euro kosten.
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion COMPUTER BILD SPIELE zu, dass die getesteten Soundkarten nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Elektronikfachhandel erhältlich sein werden.

Platz 1 | Terra Tec Aureon 7.1 Firewire

Computer Spiele Testsieger





Zusammen mit dieser Soundkarte wird eine Fernbedienung geliefert. Damit lässt sich unter anderem die Lautstärke von Kopfhörern und Lautsprechern regeln.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	249,00 €

- ⊕ Sehr gute Klangqualität
- ⊕ Fernbedienung mitgeliefert
- ⊕ Phono-Vorverstärker
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Kein Spielgeräte- und sehr wenige Digitalanschlüsse

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 2 | Creative Labs Soundblaster Audigy 2 NX





Die Lautstärke und Empfindlichkeit des Mikrofons lässt sich direkt an der Creative-Labs-Soundkarte (siehe kleines Bild), aber auch mit Hilfe einer Fernbedienung (im Lieferumfang) regeln.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	149,00 €

- ⊕ Sehr gute Klangqualität
- ⊕ Fernbedienung mitgeliefert
- ⊖ Kein Spielgeräteanschluss
- ⊖ Zusätzliche Stromversorgung notwendig
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 3 | Guillemot Hercules DJ Console





An der Oberseite der „Hercules DJ Console" können Sie Funktionen wie „Musiktitel abspielen" oder „Titelsprung" per Druck auf die zugehörigen Tasten direkt steuern.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	199,00 €

- ⊕ Sehr gute Klangqualität
- ⊕ Zahlreiche Bedienelemente
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Kein Spielgeräteanschluss
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg

Platz 4 | Terra Tec Aureon 5.1 USB





Die „Aureon 5.1 USB" von Terra Tec hat sechs **analoge** S.164 Ausgänge und zwei analoge Eingänge. Leider verfügt das Gerät über nur je einen **optisch-digitalen** S.164 Ein- und Ausgang.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,99 €

- ⊕ Gute Klangqualität
- ⊖ Kein Spielgeräte- und wenige Digitalanschlüsse
- ⊖ Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 5 | Gainward Hollywood @ Home Media Xtender

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger





Nützliche Zusatzfunktion: Das Gainward-Modell ist nicht nur Soundkarte, sondern hat auch noch ein Lesegerät für alle gängigen Speicherkarten-Formate an der Frontseite.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	89,90 €

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Lesegerät für alle gängigen Speicherkarten-Typen
- ⊕ Fernbedienung mitgeliefert
- ⊖ Kein Spielgeräteanschluss
- ⊖ Englisches Handbuch
- ⊖ Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Gainward GmbH, Bussardstr. 5, 82166 Gräfelfing

Platz 6 | Guillemot Hercules Muse Pocket USB





Am Außenrand der „Hercules Muse Pocket USB" sind Mikrofon-, Kopfhörer- und Lautsprecheranschlüsse verteilt. **Digitale** S.164 Ein- und Ausgänge sucht man hier jedoch leider vergebens.

Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	79,00 €

- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ Keine Digital- und Spielgeräteanschlüsse
- ⊖ Englische Installationsanweisungen

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELSTÄNDE SICHERN

Datenschutz



Foto: Cinetext

Kaum etwas ist für Spieler ärgerlicher als der Verlust mühsam erkämpfter Spielstände. Lesen Sie hier, wie Sie Ihre wertvollen Daten schützen

Plötzlicher Festplattenschaden, heimtückischer Virenbefall oder versehentliches Löschen – es gibt viele Ursachen für unerwünschten Datenschwund auf dem Computer. Aber auch absichtliches Großreinemachen, etwa um Speicherplatz für neue Programme zu schaffen, putzt mitunter wichtige Spielstände gleich mit weg. Wer ein zuvor entferntes Spiel erneut installiert, muss es dann meist wieder bei Null in Angriff nehmen. Alte Erfolge und Rekorde sind nämlich unwiederbringlich dahin, wenn man sie einmal gelöscht hat. Um den herben Verlust zu vermeiden, sollten Sie alle Spielstände vorsichtshalber separat sichern.

Doch wo stecken diese Daten überhaupt? Einige Spiele sammeln Ihre Fortschritte automatisch im Windows-Ordner „Eigene Dateien". Dort sind sie meist leicht am Spieltitel im Ordnernamen zu erkennen. Das Actionspiel „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs" ist ein mustergültiges Beispiel dafür.

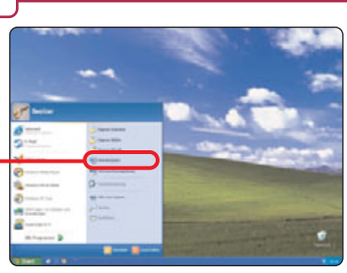
Doch das ist selten, meist werden Ihre Punktekonten in einem speziellen Verzeichnis im Programmordner des Spiels verwaltet. Sie erkennen die Listen an Namen wie „Save" (Englisch für „sicher"), „Saved" oder „Savegames". Manchmal heißen sie auch „Player" (Spieler) oder tragen den Namen der Figur, die Sie im Spiel steuern. Am Beispiel des Rollenspiels „Sacred" lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie sich solche Verzeichnisse aufspüren lassen.

Ist der richtige Ordner schließlich entdeckt, dann kopieren Sie ihn. Wichtig: Notieren Sie sich unbedingt den Dateipfad, der zu dem ursprünglichen Verzeichnis führt. Dann fällt später das Wiedereinsetzen der so gesicherten Spielstände deutlich leichter.

Anschließend können Sie die Kopie des Ordners in einem Verzeichnis Ihrer Wahl ablegen oder auf einer CD-ROM verewigen – zum Beispiel mit der kostenlosen Probierversion (Demo) des Brennprogramms „Nero 6.0". Beide Vorgehensweisen werden auf den folgenden Seiten ausführlich erklärt – und zur Nachahmung empfohlen, denn: Wer sich als Datenschutzbeauftragter in eigener Sache Mühe gibt, bleibt auf der Gewinnerseite.

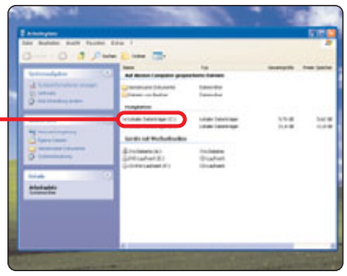
Ordner für Spielstände anlegen

Zum Speichern Ihrer Spielstände legen Sie zunächst einen Ordner an, der eigens für diesen Zweck reserviert ist



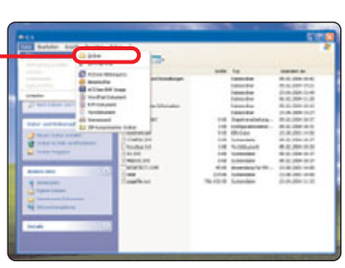
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



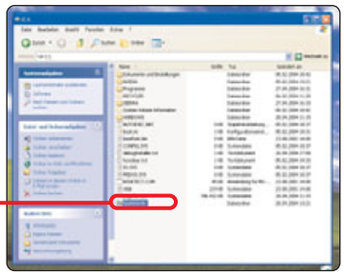
3 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf das Laufwerk, auf dem Sie den Ordner für die Spielstände einrichten wollen. In diesem Beispiel ist es Laufwerk (C:).

4 Im nächsten Fenster klicken Sie oben links auf Datei, ziehen dann den Mauszeiger auf Neu und klicken auf Ordner.



5 Tippen Sie einen Namen für den so erstellten Ordner Neuer Ordner ein, etwa Spielstände, und drücken Sie ↵.

6 Möchten Sie die Spielstände verschiedener Spiele darin ablegen, so legen Sie dafür jeweils eigene Unterordner an. Klicken Sie in dem Fall doppelt auf Spielstände, und verfahren Sie für jeden Unterordner, wie in den Schritten 4 und 5 beschrieben. In diesem Beispiel legen Sie einen Unterordner für das Action-Rollenspiel „Sacred" an und nennen ihn Sacred.

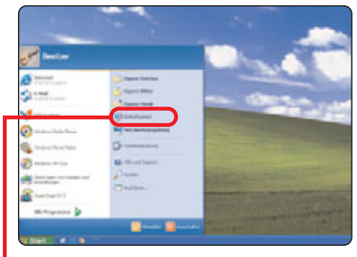


7 Schließen Sie alle geöffneten Fenster mit Klicks auf ✕.

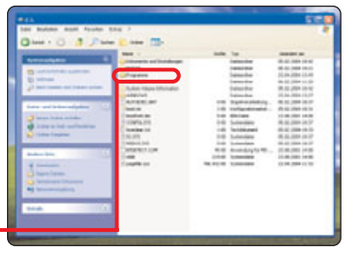
Spielstände finden

So finden Sie Spielstände im Programmordner des Spiels oder im Ordner „Eigene Dateien" – erklärt anhand des Rollenspiels „Sacred" und des Actionspiels „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs"

Spielstände im Programmordner finden

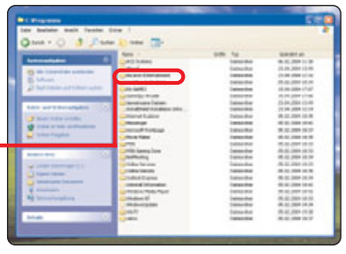


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.



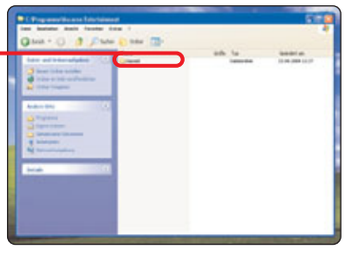
2 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

3 Klicken Sie doppelt auf den Buchstaben des Laufwerks, auf dem das Spiel gespeichert ist. Standard ist (C:).



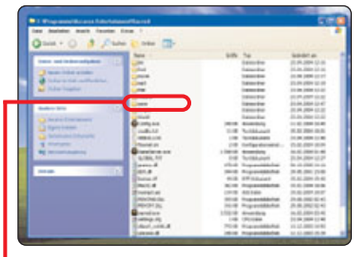
4 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Ordner Programme.

5 Klicken Sie nun doppelt auf den Ordner mit dem Namen des Spieleherstellers, in diesem Beispiel ist es Ascaron Entertainment.

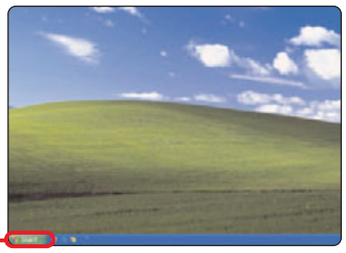


6 Klicken Sie doppelt auf den Ordner mit dem Namen des Spiels, also auf Sacred.

7 Suchen Sie nun nach dem Ordner mit den gespeicherten Spielständen. Meistens erkennen Sie ihn an einem Namen, dessen häufigster Bestandteil das Wort „save" (auf Deutsch: „sicher") ist. Also etwa „save", „saved" „savegames" oder Ähnliches. Manchmal heißen solche Ordner auch „Players" (auf Deutsch: Spieler) oder tragen den Namer Ihrer Spielfigur. Entdecken Sie bei einem Spiel keinen Ordner, der offensichtlich Spielstände enthält, so werden diese womöglich im Ordner „Eigene Dateien" abgelegt. Lesen Sie dazu weiter im folgenden Abschnitt „Spielstände in ‚Eigene Dateien' finden". Im Falle von „Sacred" heißt der Ordner einfach save. Wie Sie ihn kopieren, steht im Kasten „Spielstände kopieren".

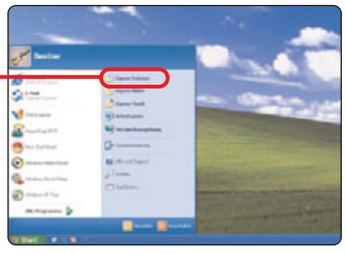


Spielstände in „Eigene Dateien" finden

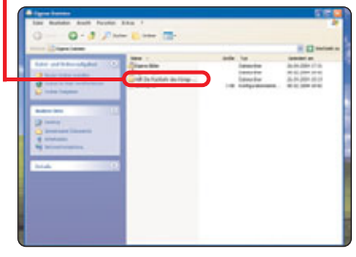


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im Startmenü klicken Sie auf den Eintrag Eigene Dateien.

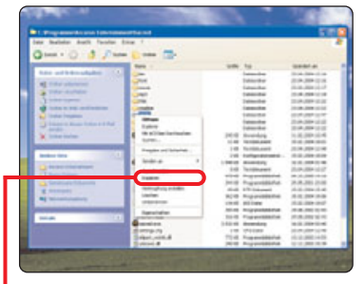


3 Im nächsten Fenster sehen Sie eine Liste mit allen Dateien, die im Ordner „Eigene Dateien" angelegt sind. Die gesuchten Ordner mit den Spielständen tragen in der Regel den Namen des Spiels und sind somit leicht zu finden. In diesem Beispiel heißt der Ordner HdR Die Rückkehr des Königs ... Wie Sie ihn kopieren, ist im Kasten „Spielstände kopieren" beschrieben. Dort wird das weitere Vorgehen zwar nur am Beispiel von „Sacred" erklärt. Doch da der Vorgang prinzipiell nach immer dem gleichen Schema abläuft, gelten die Hinweise zu „Sacred" grundsätzlich auch für die Spielständeordner von „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs" und anderen Spielen.



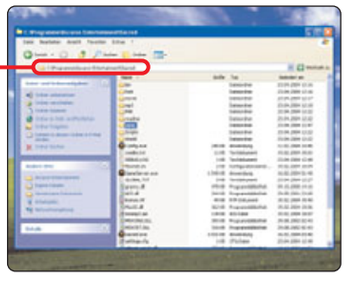
Spielstände kopieren

Haben Sie den Ordner mit den Spielständen entdeckt, so können Sie ihn kopieren. Wie, wird hier am Beispiel „Sacred" gezeigt

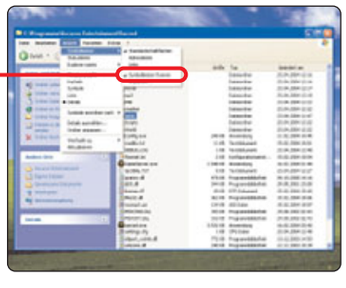


1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner, der die Spielstände enthält.

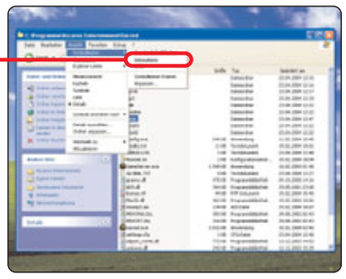
2 Klicken Sie in dem so geöffneten Menü auf Kopieren.



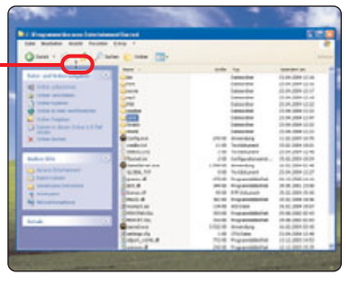
3 Um sich das spätere Einfügen der gesicherten Spielstände ins Spiel zu erleichtern, sollten Sie sich den Verzeichnispfad notieren, der zu dem Ordner save führt. Er wird oben in der Adresszeile angezeigt und lautet zum Beispiel C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred. Ist die Adresszeile zu sehen, so lesen Sie nun weiter ab Schritt 7. Ist sie dagegen nicht zu sehen, folgen Sie zunächst den Schritten 4 bis 6.



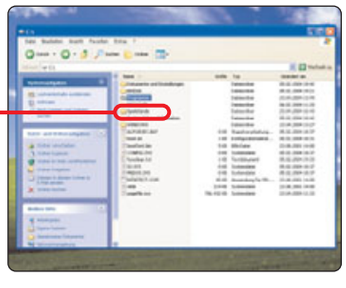
4 Die Adresszeile wird üblicherweise unter dem Betriebssystem Windows XP nicht dargestellt. Um sie sichtbar zu machen, klicken Sie oben auf Ansicht, ziehen den Mauszeiger danach auf Symbolleisten und klicken schließlich auf Symbolleisten fixieren, um den kleinen Haken ☑ vor dieser Zeile zu entfernen.



5 Klicken Sie nun erneut auf Ansicht, ziehen Sie den Mauszeiger auf Symbolleisten, und klicken Sie auf Adressleiste.



6 Um die so angelegte Adresszeile auch sichtbar zu machen, müssen Sie Platz dafür schaffen. Dazu ziehen Sie den Mauszeiger zum Beispiel knapp über den blauen Rahmen in der linken Bildschirmhälfte, so dass aus dem Zeiger ein Doppelpfeil-Symbol ↕ wird. Bei gedrückter Maustaste ziehen Sie die Maus so weit nach unten, bis die Adresszeile zu sehen ist.

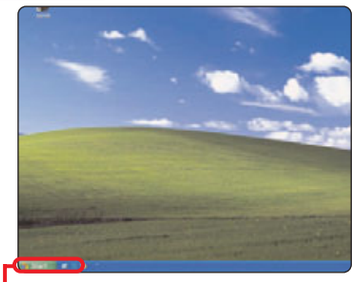


7 Kopieren Sie nun die Spielstände in den zuvor angelegten Ordner. In diesem Beispiel klicken Sie dazu einfach in die Adresszeile, tippen C: ein und drücken R. Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner Spielstände.

8 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Sacred und dann auf Einfügen. Damit sind die kopierten Spielstände in dem Ordner sicher abgelegt und geschützt.

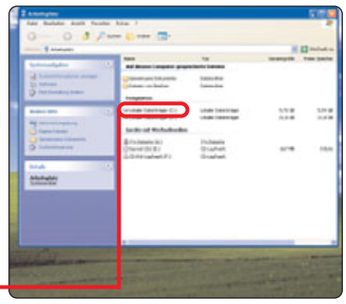
Kopierte Spielstände ins Spiel einfügen

Am einfachsten fügen Sie die gesicherten Spielstände per Verzeichnispfad in das Spiel ein



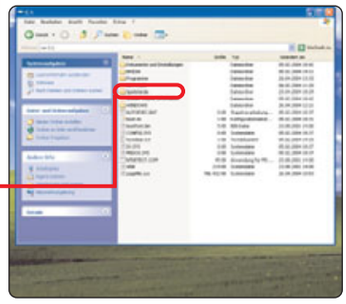
1 Installieren Sie das Spiel, in das Sie die gesicherten Spielstände zurückkopieren möchten, wie gewohnt.

2 Starten Sie das Spiel, und probieren Sie, wie gewohnt, Spielstände zu laden. Es kann durchaus sein, dass die Daten beim Löschen des Spiels nicht entfernt worden sind. Das würde Ihnen die folgenden Schritte ersparen. Ob das so ist, hängt vom Spiel und von Ihren Einstellungen während des Löschvorgangs ab. Wurden die Spielstände nicht gefunden, so beenden Sie das Spiel.



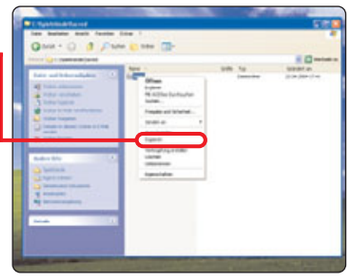
3 Klicken Sie dann auf Start und doppelt auf Arbeitsplatz.

4 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf den Buchstaben der Festplatte, auf der Sie den Ordner mit den kopierten Spielständen angelegt haben. Üblicherweise und in diesem Beispiel ist das (C:).

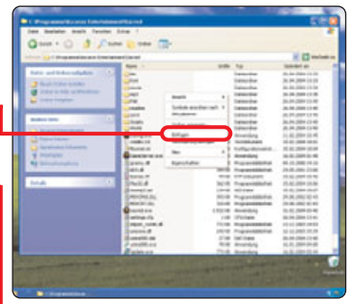


5 Klicken Sie doppelt auf Spielstände und dann doppelt auf Sacred.

6 Klicken Sie nun mit der *rechten* Maustaste auf save und im daraufhin geöffneten Auswahlmenü auf die Option Kopieren.



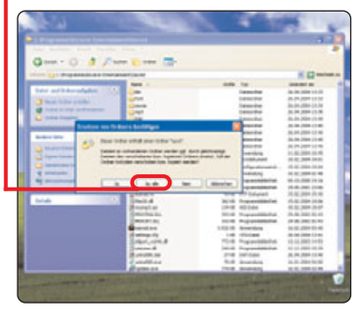
7 Geben Sie dann in die Adresszeile den Verzeichnispfad ein, den Sie in Schritt 3 aus dem Kasten „Spielstände kopieren" notiert haben. Klicken Sie dazu in die Adresszeile, und tippen Sie den Verzeichnispfad ein. Hier lautet er: C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred. Drücken Sie dann R.



8 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des daraufhin geöffneten Fensters und auf Einfügen.

9 Im neuen, kleinen Fenster klicken Sie auf Ja, alle.

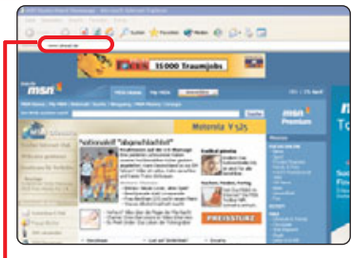
Achtung: Bei Spielständen von CD-ROM sollten Sie nun den Schreibschutz aufheben. Klicken Sie dazu doppelt auf den Ordner mit den kopierten Spielständen, hier save. Drücken Sie im nächsten Fenster gleichzeitig S und D. Es folgt ein *Rechts*klick auf die markierten Dateinamen, dann ein Klick auf Eigenschaften. Klicken Sie auf Schreibgeschützt, so dass der Haken davor verschwindet, und dann auf OK.



10 Schließen Sie das Fenster per Klick auf. Wenn Sie nun das Spiel erneut beginnen, können Sie die alten Spielstände laden, wie gewohnt.

Brennprogramm Nero 6 aus dem Internet herunterladen

Ohne ein Brennprogramm wie „Nero 6" können Sie Ihre Spielstände nicht auf einer CD-ROM archivieren. So laden Sie die kostenlose Demo-Version des Programms aus dem Internet:



1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Geben Sie in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms die Adresse www.ahead.de ein, und drücken Sie R.



3 Warten Sie ab, bis die Internet-Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie auf DOWNLOADS.

4 Auf der folgenden Seite klicken Sie links auf Demoversionen.



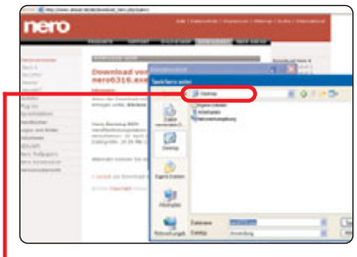
5 Klicken Sie auf der nächsten Seite ebenfalls links auf Nero 6.

6 Auf der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie auf Herunterladen.



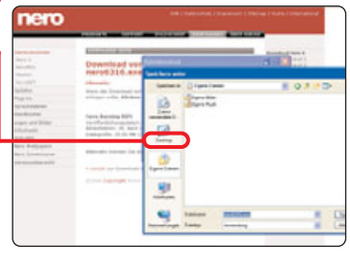
7 Klicken Sie nun unten rechts so oft auf, bis Sie den Eintrag Herunterladen sehen. Klicken Sie auf den Eintrag.

8 Im daraufhin geöffneten kleinen Fenster klicken Sie auf Speichern.

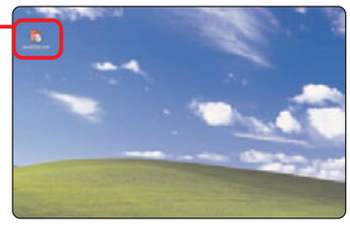


9 Anschließend wählen Sie den Ordner, in dem die „Nero"-Installationsdatei gespeichert werden soll. Automatisch wird Ihnen dafür der Ordner angeboten, in dem Sie zuletzt eine Datei abgelegt haben. Sein Name steht oben im Fenster neben dem Eintrag Speichern in:. In diesem Beispiel wählen Sie die Windows-Oberfläche aus, also Desktop.

Wird ein anderer Name gezeigt, so klicken Sie links auf Desktop. Klicken Sie unten rechts im Fenster auf Speichern. Das Herunterladen beginnt.

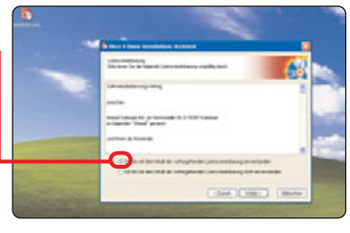


10 Ist der Ladevorgang abgeschlossen, schließen Sie alle Fenster jeweils mit einem Klick auf.



11 Klicken Sie dann doppelt auf nero6316.exe.

12 Daraufhin wird das Installationsprogramm von „Nero 6" gestartet. Klicken Sie im aktuellen Fenster auf Weiter >.

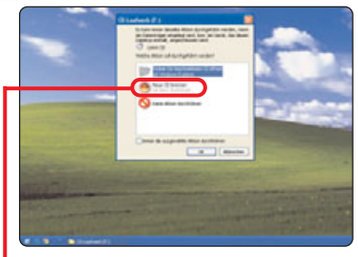


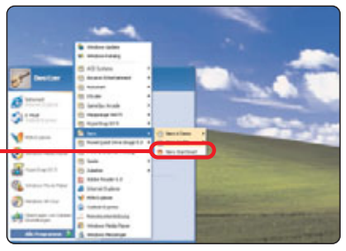
13 Im nächsten Fenster müssen Sie den Lizenzvertrag akzeptieren. Klicken Sie dazu in den leeren Kreis, so dass darin ein Punkt gesetzt wird. Klicken Sie dann im aktuellen und im folgenden Fenster jeweils auf den Eintrag Weiter >.

14 Schließen Sie die Installation mit einem Klick auf Beenden ab.

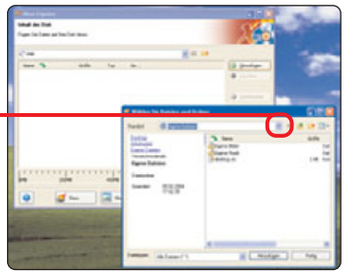
Spielstände auf CD-ROM brennen

Wer seine Spielstände besonders sicher aufbewahren will, brennt sie einfach auf CD-ROM









1 Legen Sie eine Leer-CD („Rohling") in den CD-ROM-Brenner ein.

2 Mit den Windows-Standardeinstellungen wird daraufhin automatisch ein Auswahlfenster geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf Neue CD brennen, und lesen Sie weiter ab Schritt 4. Falls das Fenster nicht automatisch erscheint, klicken Sie auf Start.

3 Im Startmenü ziehen Sie den Mauszeiger erst auf Alle Programme, dann auf Nero und klicken auf Nero StartSmart.

4 Im Nero-Startfenster ziehen Sie den Mauszeiger auf und klicken auf Daten Disk erstellen.

5 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Demo.

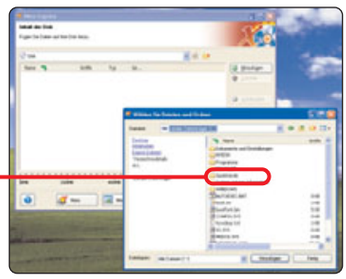
6 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Hinweisfenster auf OK.

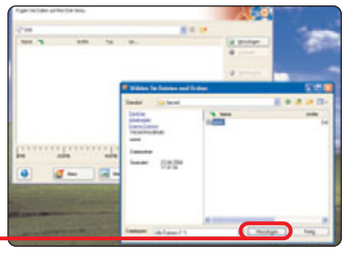
7 Klicken Sie im neuen Fenster auf die Schaltfläche Hinzufügen.

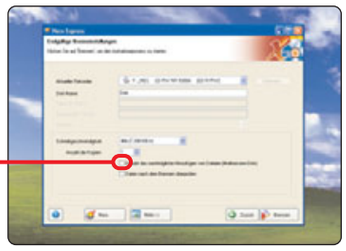
8 Im nächsten Fenster wählen Sie die Datei aus, die Sie auf die CD brennen wollen. Klicken Sie auf.

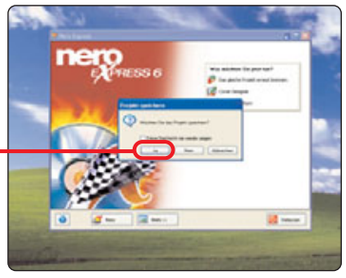
9 Klicken Sie in der daraufhin geöffneten Liste auf das Laufwerk, auf dem Sie die gespeicherten Spielstände gesichert haben. In diesem Beispiel ist es Laufwerk (C:).

Hinweis: Sie können die Spielstände auch direkt aus dem Ordner auswählen, den das Spiel dafür angelegt hat, siehe Kasten „Spielstände finden".









10 Klicken Sie doppelt auf den Ordner Spielstände.

11 Klicken Sie doppelt auf den Ordner Sacred.

12 Klicken Sie auf den Ordner save und dann auf Hinzufügen.

Falls gewünscht, können Sie nun weitere Spielstände anderer Spiele zum Brennen bestimmen. Ist Ihre Auswahl beendet, klicken Sie auf Fertig.

13 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

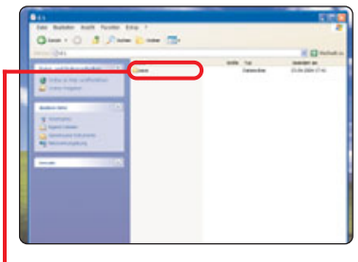
14 Im nächsten Fenster klicken Sie auf ☑, so dass das Häkchen darin verschwindet ☐. Andernfalls könnten Sie die fertig gestellte CD-ROM nur von dem Laufwerk lesen lassen, mit dem sie gebrannt wurde. Klicken Sie schließlich auf Brennen, um den Brennvorgang zu starten.

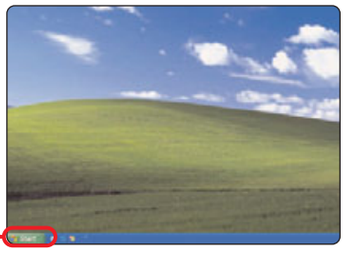
15 Ist der beendet, so klicken Sie auf OK, dann auf Weiter und auf Verlassen.

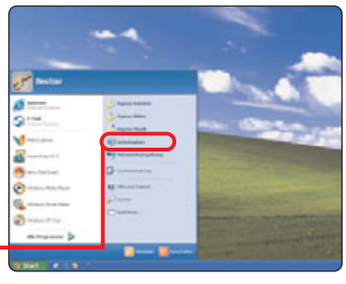
16 Klicken Sie im neuen, kleinen Fenster auf Ja.

Gebrannte Spielstände ins Spiel einfügen

Auch die Spielstände von der CD-ROM müssen dort eingefügt werden, wo sie das Spiel zum Laden abrufen wird. Erneut können Sie das Schritt für Schritt am Beispiel von „Sacred" verfolgen



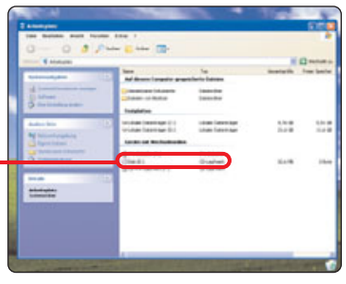


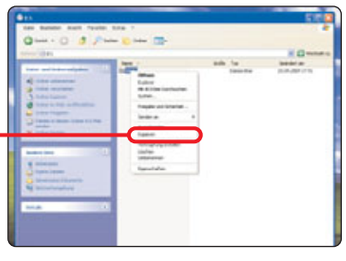


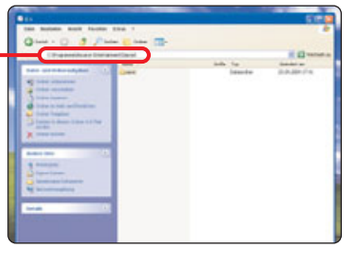
1 Legen Sie die CD-ROM mit den kopierten Spielständen ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.

2 Wird dann automatisch ein Fenster geöffnet, so klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner mit den gewünschten Spielständen, in diesem Beispiel ist es save. Je nach der von Ihnen auf die CD-ROM gebrannte Ordnerstruktur müssen Sie dazu eventuell noch einige Unterordner jeweils per Doppelklick öffnen. Lesen Sie dann weiter ab Schritt 6. Haben Sie die Windows-Standardeinstellung geändert, wird das Fenster nicht automatisch geöffnet. Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche auf Start.

3 Klicken Sie im Startmenü doppelt auf Arbeitsplatz.







4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie unter dem Eintrag **Geräte mit Wechselmedien** doppelt auf den Buchstaben des CD-ROM-Laufwerks, in dem die CD-ROM mit den kopierten Spielständen eingelegt ist. In diesem Beispiel ist es (E:).

5 Im folgenden Fenster klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner mit den gewünschten Spielständen, in diesem Beispiel ist es save. Je nach der von Ihnen auf die CD-ROM gebrannte Ordnerstruktur müssen Sie dazu eventuell noch einige Unterordner jeweils per Doppelklick öffnen.

6 Im daraufhin geöffneten Auswahlmenü klicken Sie auf Kopieren.

7 Klicken Sie nun in die Adresszeile, und geben Sie den im Kasten „Spielstände kopieren" notierten Verzeichnispfad ein. In diesem Beispiel lautet er: C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred. Drücken Sie R, um den Ordner zu öffnen, in den Sie die kopierten Spielstände einfügen möchten. Folgen Sie dazu den Schritten ab 8 im Kasten „Kopierte Spielstände ins Spiel einfügen".

QUERSCHNITT

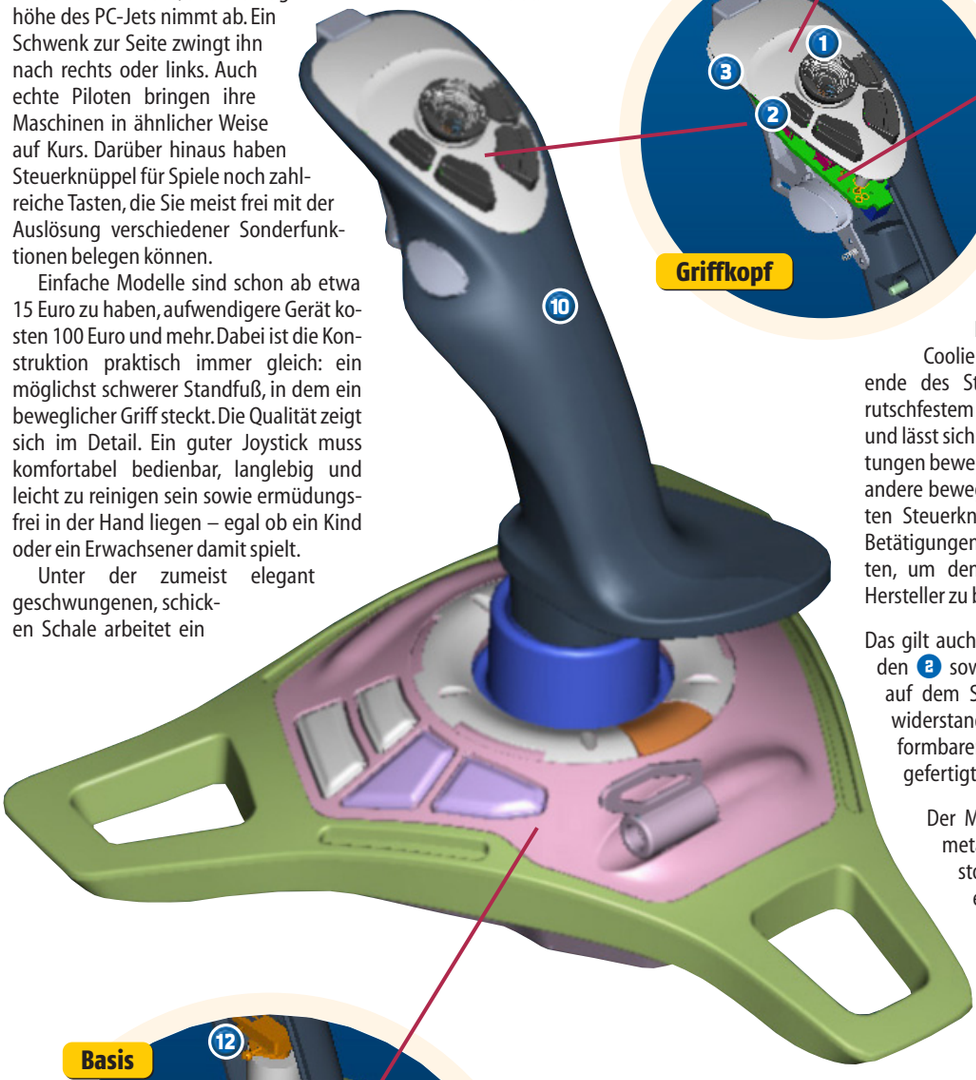
Ich bin ein Joystick

Wie sieht ein moderner Steuerknüppel von innen aus? COMPUTER BILD SPIELE zeigt und erklärt die wichtigsten verborgenen Bauteile

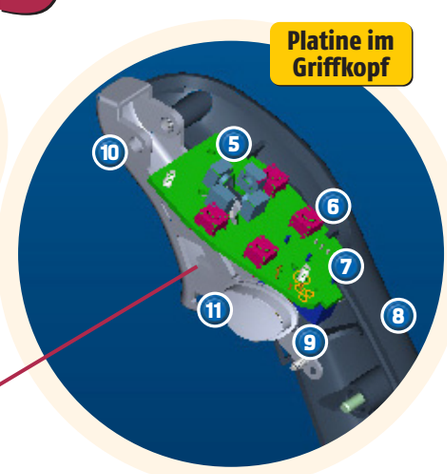
Manche Spiele lassen sich nur mehr schlecht als recht mit Tastatur und Maus beherrschen. Flugsimulationen zum Beispiel oder auch Weltraumballereien. In solchen Fällen sorgen Steuerknüppel (englisch: Joysticks) für bessere und realistischere Bedienung: Ein Druck nach vorn, und die Flughöhe des PC-Jets nimmt ab. Ein Schwenk zur Seite zwingt ihn nach rechts oder links. Auch echte Piloten bringen ihre Maschinen in ähnlicher Weise auf Kurs. Darüber hinaus haben Steuerknüppel für Spiele noch zahlreiche Tasten, die Sie meist frei mit der Auslösung verschiedener Sonderfunktionen belegen können.

Einfache Modelle sind schon ab etwa 15 Euro zu haben, aufwendigere Gerät kosten 100 Euro und mehr. Dabei ist die Konstruktion praktisch immer gleich: ein möglichst schwerer Standfuß, in dem ein beweglicher Griff steckt. Die Qualität zeigt sich im Detail. Ein guter Joystick muss komfortabel bedienbar, langlebig und leicht zu reinigen sein sowie ermüdungsfrei in der Hand liegen – egal ob ein Kind oder ein Erwachsener damit spielt.

Unter der zumeist elegant geschwungenen, schicken Schale arbeitet ein High-Tech-Kern: modernste Miniaturtechnik. Am Beispiel des drahtlosen „Freedom 2.4" (rund 80 Euro) vom amerikanischen Hersteller Logitech zeigt COMPUTER BILD SPIELE mithilfe schematischer Aufschnittzeichnungen, wie ein Steuerknüppel innen aufgebaut ist.







Griffkopf

Der Ministick 1 (auch Coolie Hat genannt) am Griffende des Steuerknüppels ist aus rutschfestem synthetischen Gummi und lässt sich horizontal in acht Richtungen bewegen. Er muss – wie viele andere bewegliche Teile des gesamten Steuerknüppels – eine Million Betätigungen ohne Schaden aushalten, um den Belastungstest beim Hersteller zu bestehen.

Das gilt auch für die vier umliegenden 2 sowie alle weiteren Tasten auf dem Steuerknüppel, die aus widerstandsfähigem und leicht formbarem Kunststoffmaterial gefertigt sind.

Der Ministick steckt in einer metallisch lackierten Kunststoffabdeckung 3, der eine aufgeklebte Aluminiumplatte mehr Stabilität verleiht.

Übertragungsring

Ein winziger Aluminiumring 4 am Ende des Ministicks überträgt die Steuerbefehle zu einer Platine.

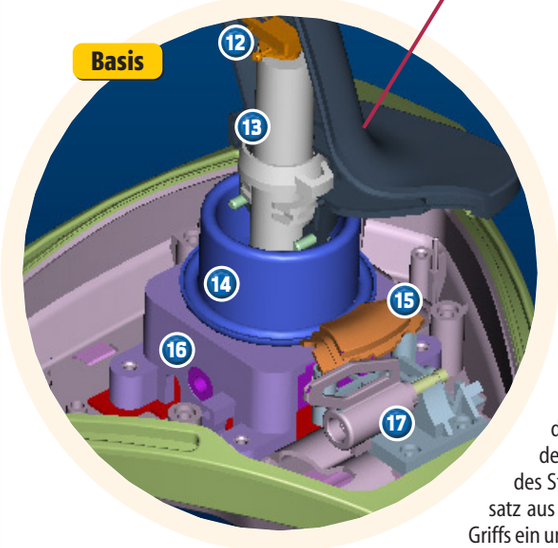
Platine im Griffkopf

Vier kleine Schalter 5 (blau) verwandeln die Bewegungen des Ringes in elektrische Impulse.

Daneben liegen vier weitere Schalter 6 (rot), die von den darüber liegenden Tasten am Griffende aktiviert werden. Die acht Auslöser sind auf einer flachen, handelsüblichen Platine 7 untergebracht, die mit dem Griff 8 aus handgerecht geformtem Kunststoff verschraubt ist.

Auf der Platinen-Unterseite sitzt ein – hier kaum sichtbarer – Kontakt 9. Über ein gefedertes Gelenk wird jede Bewegung des aus Aluminium gefertigten Abzugs 10 darauf übertragen.

Aus dem gleichen Metall besteht auch der links angebrachte Druckknopf 11, der ebenfalls auf einen – hier nicht sichtbaren – elektromechanischen Schalter wirkt.



Basis

Die Kunststoffkapsel 12 überträgt jede Bewegung des Griffs auf ein Gerät, das die mechanischen Kräfte in elektrische Impulse übersetzt.

Dieser Wandler sitzt im Hauptschaft 13, der entscheidend für die Stabilität des Joysticks ist. Deshalb besteht der Schaft aus einem extrem harten Kunststoff, dessen Zusammensetzung ein Firmengeheimnis des Herstellers Logitech ist.

Ähnlich wie die Gummimanschette um den Fuß des Gangschalthebels im Auto, verhindert die Abdeckung 14, dass Schmutz in die innere Mechanik des Steuerknüppels gerät. Gleichzeitig schränkt der Aufsatz aus synthetischem Gummi die Bewegungsfreiheit des Griffs ein und stoppt damit zu starke Auslenkungen.

Leuchtet die Lampe unter der Abdeckung 15, dann ist der Funksender des Steuerknüppels mit dem Empfänger am Computer verbunden. Zum Einsatz kommt hier eine langlebige Leuchtdiode, denn eine normale Glühbirne wäre zu zerbrechlich und zu schnell kaputt. Nach einigen Sekunden erlischt das Licht, damit Strom gespart wird. So reicht die Energie der Batterien bei eingeschaltetem Rütteleffekt für maximal 50 Stunden Spielspaß, ohne Vibrationsfunktion sogar doppelt so lang. Der Datenaustausch zwischen Steuerknüppel und Empfänger erfolgt auf einer Frequenz von 2,4 **Gigahertz** S.164 und mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 22 **Megabit** S.164 pro Sekunde. Die Funkreichweite des Mini-Senders, der in dem Sockel 16 steckt, beträgt mindestens sechs Meter.

Der Schubregler aus Aluminium 17 lässt sich nach vorne und hinten bewegen. Auch er überträgt jede Positionsänderung feinfühlig auf einen elektrischen Regler (Potentiometer).

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

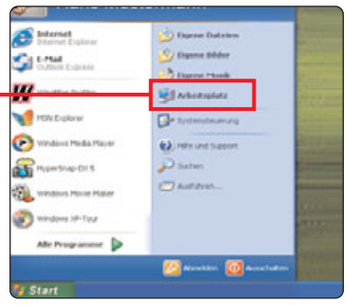
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

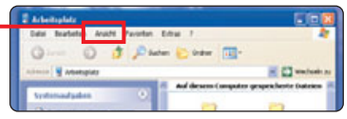
Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

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.

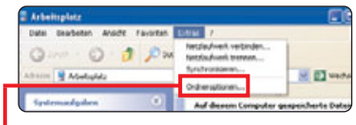


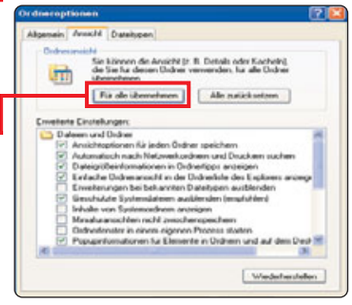


4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.

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.

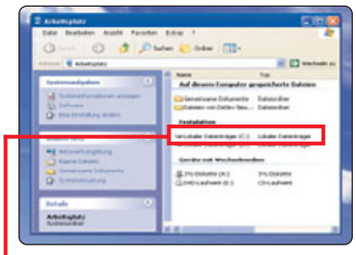
2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.

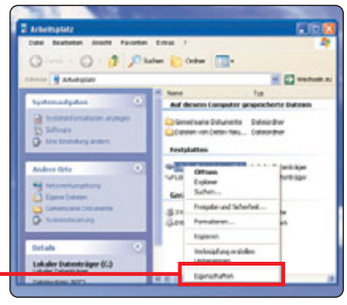
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).

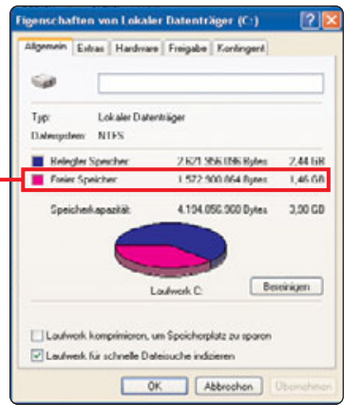
4 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD-ROM automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

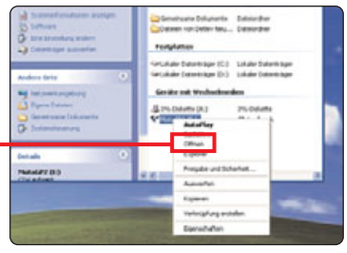
5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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.







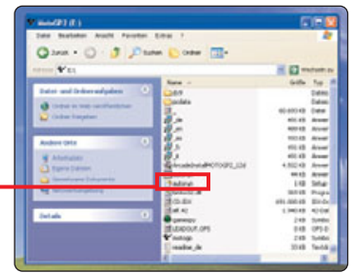


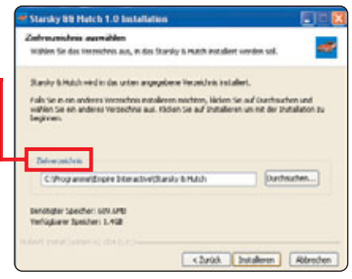
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.

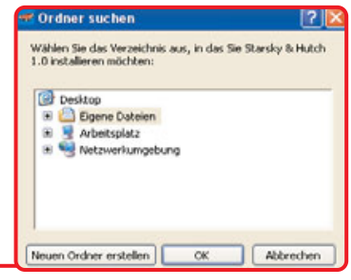
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen bei Schritt 12 weiter.

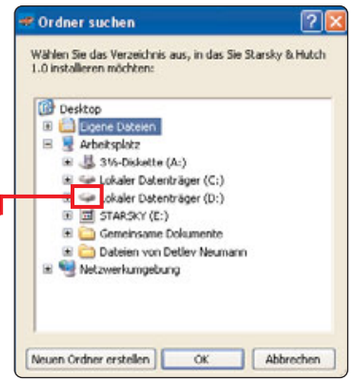
9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen 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 eintippen müssen, da das automatisch vor-

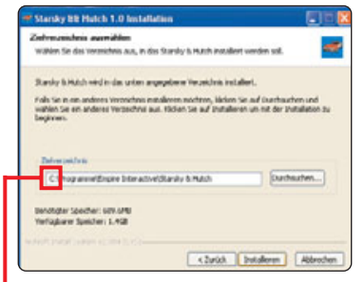


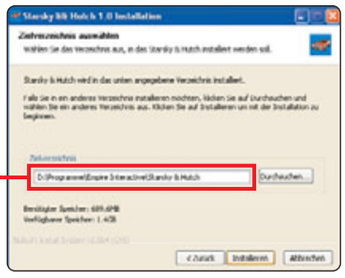






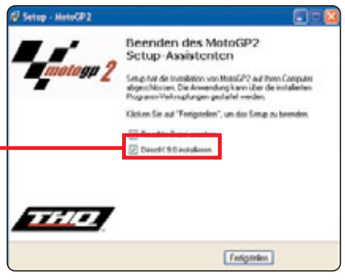
gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten 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** S.164 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.



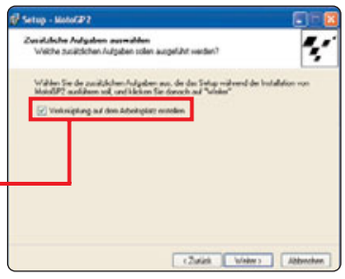


13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.

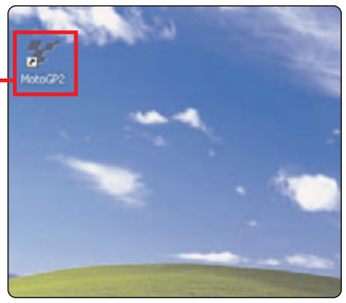


14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.

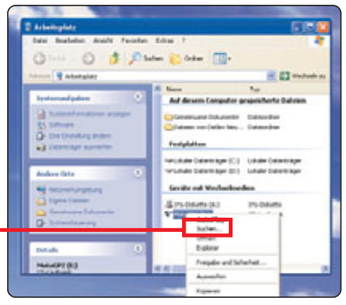


So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD-ROM befindet

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).

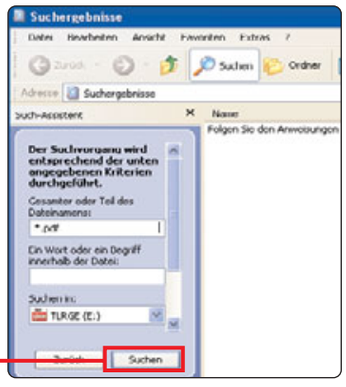


1 Legen Sie die Spiele-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



2 Um die PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie sie zunächst finden. Klicken Sie dafür auf Start und dann auf Arbeitsplatz.

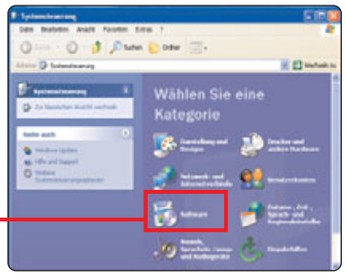
3 Klicken Sie im folgenden Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die CD-ROM eingelegt ist. In diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Suchen.



4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

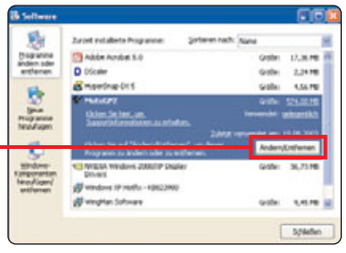
5 Wenn der Suchvorgang beendet ist, wird das Ergebnis angezeigt. In diesem Fall lautet es: TR4manual.pdf. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag, startet der „Acrobat Reader" automatisch und öffnet das gewünschte Dokument.

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. Damit ist das Spiel gelöscht.

Verwandlungskünstler



Foto:Mauritius

Neuen Spaß ins Spiel zaubern – mit Spiel-Erweiterungen aus dem Internet. Lesen Sie hier, wo die zu bekommen sind und wie sie installiert werden

Mit „Battlefield 1942" haben Sie es zum hochdekorierten Vier-Sterne-General gebracht. Kein Wunder, haben Sie doch jede Kampagne dutzendfach gespielt. In „Half-Life" (deutsche Version) kennen Sie jeden noch so entlegenen Winkel, und in „Dungeon Siege" begrüßen die Monster Sie bereits mit Vornamen. Auf Dauer ist das zum Gähnen, es muss etwas Neues her. Da trifft es sich gut, dass es im Internet eine ganze Reihe von Spiel-Erweiterungen gibt, so genannte „Spiel-Modifikationen", mit denen Sie so manchen durchgespielten Langweiler in einen neuen Hit verwandeln. Mit einer Modifikation (kurz: „Mod") erweitern Sie das Spiel um neue Waffen oder Gegner, die es so vorher nicht im Spiel gab, oder Sie fügen dem Spiel neue Stufen (Level) hinzu. Wenn das Hauptspiel so weit modifiziert wird, dass es kaum noch wiederzuerkennen ist, also gewissermaßen ein völlig neues Spiel entsteht, dann spricht man auch von einer „Total Conversion" (auf Deutsch: Komplettumstellung).

COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie etwa für das Spiel „Driver", das Sie auf CD-ROM in diesem Heft finden, neue Einsätze installieren. Außerdem gibt's weitere spannende oder witzige Modifikationen für bekannte Spiele, beispielsweise „Galactic Conquest" für Battlefield 1942, das dem Weltkrieg-2-Spiel einen „Star-Wars"-Look verpasst, „Half-Life-Rally", das den Action-Klassiker in ein Rennspiel verwandelt, oder „The Elemental", ein riesiges neues Einzelspieler-Abenteuer für Dungeon Siege. Neuer Spaß für Wochen und Monate ist garantiert. Unten finden Sie zudem Adressen von Internet-Seiten, auf denen unzählige weitere Modifikationen für eine ganze Reihe von Spielen angeboten werden.

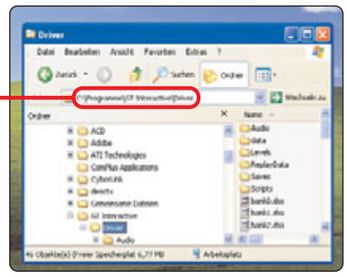
Da die Modifikationen oft mehrere hundert **Megabyte** S.164 groß sind, sollten Sie über eine schnelle Internet-Verbindung verfügen, am besten **DSL** S.164. Und: Denken Sie bitte unbedingt daran, vor dem Eingriff Ihre Spielstände zu sichern. Wie Sie dazu vorgehen müssen, lesen Sie etwas weiter vorn im „Ratgeber".

Mods im Internet:
www.fileplanet.com
www.fileshack.com
www.gamershell.com

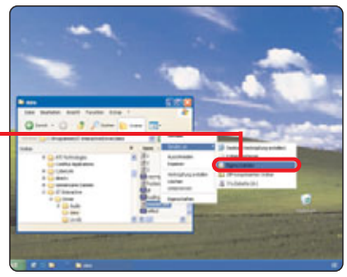
Mission Pack für Driver

Neue Einsätze für den verdeckten Ermittler Tanner – so funktioniert's

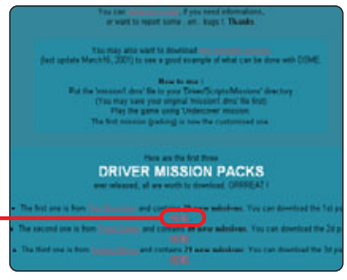
1 Zunächst müssen Sie eine Sicherheitskopie von den Originaleinsätzen erstellen. Öffnen Sie dazu auf der Festplatte das Verzeichnis des Spiels. Wenn Sie das Spiel gemäß Standard installiert haben, dann ist das Verzeichnis C:\Programme\GT Interactive\Driver.



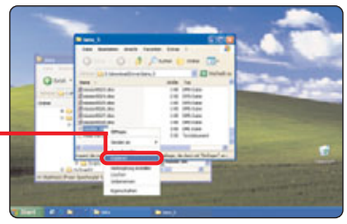
2 Öffnen Sie darin den Ordner data mit einem Doppelklick. Klicken Sie die Datei mladder.dml mit der *rechten* Maustaste an, wählen Sie Senden an aus und anschließend Eigene Dateien. Wenn Sie später wieder die Originaleinsätze spielen möchten, kopieren Sie die Datei an die ursprüngliche Stelle zurück.



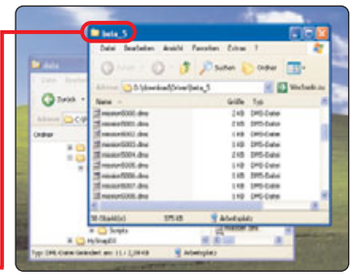
3 Laden Sie anschließend die neuen Einsätze herunter. Sie bekommen die Einsätze im Internet unter der Adresse www.geocities.com/driver1sme/, und zwar ganz unten auf der Seite. Klicken Sie beispielsweise auf den oberen der drei Einträge HERE, und laden Sie die Datei auf die Festplatte.



4 Klicken Sie danach die heruntergeladene Datei beta_5 mit der *rechten* Maustaste an, wählen Sie anschließend Alle extrahieren... aus, und entpacken Sie die Datei. Daraufhin wird zusätzlich ein neues Fenster beta_5 geöffnet. Klicken Sie darin die Datei mladder.dml mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Kopieren aus.



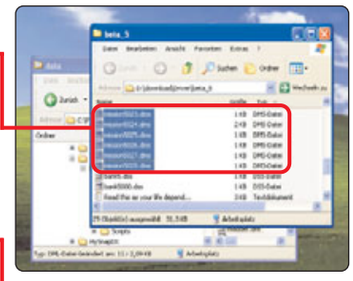
5 Nach einem anschließenden Klick in das erste Fenster rufen Sie hier wieder das Verzeichnis des Hauptspiels C:\Programme\GT Interactive\Driver auf.



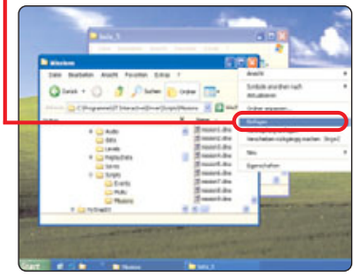
6 Klicken Sie danach doppelt auf data, und wählen Sie per *Rechtsklick* Einfügen aus. Bestätigen Sie im Warnfenster mit einem Klick auf Ja.

7 Wechseln Sie nun wieder zum zweiten Fenster beta_5.

8 Markieren Sie hier alle Dateien vom Typ DMS-Datei. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste in den blau markierten Bereich, und wählen Sie hier Kopieren aus. Wiederholen Sie dann Schritt **5**. Klicken Sie nun jeweils doppelt auf die Ordner Scripts und Missions. Es folgt ein *Rechtsklick*. Wählen Sie Einfügen aus. Wiederholen Sie anschließend Schritt **7**.



9 Markieren und kopieren Sie danach die beiden Dateien vom Typ DSS-Datei. Gehen Sie dann entsprechend Schritt **5** vor, und fügen Sie die Dateien an dieser Stelle ein.

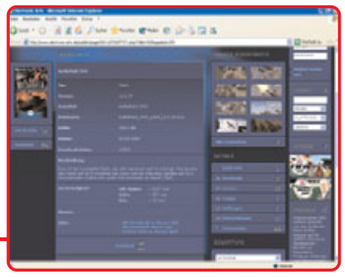


10 Wiederholen Sie Schritt **7**. Markieren und kopieren Sie alle Dateien vom Typ Wavesound. Wiederholen Sie erneut Schritt **5**. Klicken Sie hier doppelt auf die Ordner Audio und banks. Fügen Sie die Dateien hier ein. Klicken Sie anschließend auf Start, auf Alle Programme, GT Interactive, Driver und auf Driver, um das Spiel zu starten. Wählen Sie hier, wie gewohnt, einen Undercover-Auftrag aus. Achtung: Die Sprache auf dem Anrufbeantworter fehlt hier leider. Dann geht's los.

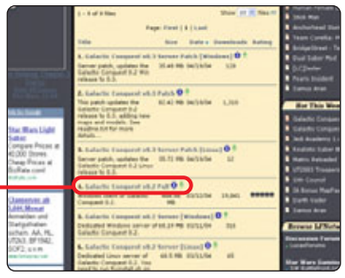


Galactic Conquest für Battlefield 1942

Diese Spiel-Modifikation „beamt" das Schlachtfeld des Zweiten Weltkriegs direkt ins Star-Wars-Universum



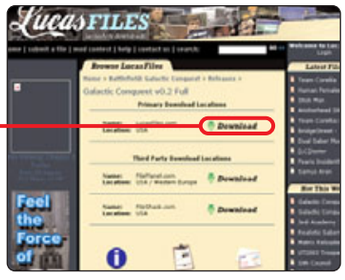
1 Installieren Sie zunächst das aktuelle Spielverbesserungs-Programm (Patch) zu Battlefield 1942. Sie bekommen dessen neue Version 1.6 im Internet unter der Adresse www.eagames.de.



2 Nach der Installation des Patches rufen Sie www.galactic-conquest.net auf. Sobald die Internet-Seite vollständig geladen ist, klicken Sie in deren linkem Bereich auf Files.

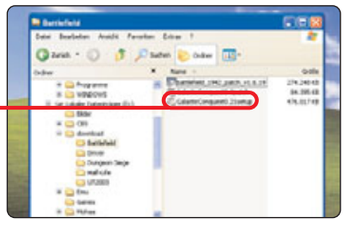
3 Klicken Sie danach auf den Eintrag 4. Galactic Conquest v0.2 Full.

4 Weiter geht es mit einem Klick auf den Eintrag Download Now! und einem auf I Agree.



5 Wählen Sie dann einen Download-**Server** S.164 aus, und klicken Sie auf Download. Laden Sie danach die Datei herunter.

6 Laden Sie anschließend noch den aktuellen Patch herunter, der das Spiel auf Version 0.3 bringt. Gehen Sie dazu erst gemäß Schritt 1 vor. Klicken Sie danach auf den angebotenen Eintrag Galactic Conquest v0.3 Patch. Die weitere Vorgehensweise entspricht der in den Schritten 4 und 5.



7 Nach dem Download starten Sie die Datei GalacticConquest0.21setup und folgen den Installationsanweisungen des Programms. Installieren Sie danach noch den Patch, und zwar mit einem Doppelklick auf die Datei GalacticConquest0.3patch.

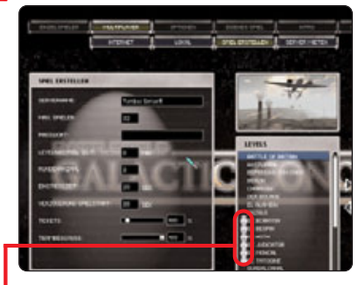


8 Starten Sie anschließend per Doppelklick auf Galactic Conquest das Spiel. Im Hauptmenü tragen Sie in das Feld neben SPIELERNAME den gewünschten Spielernamen ein und klicken dann auf BENUTZEN.



9 Nach einem Klick auf OPTIONEN können Sie die Spieleinstellungen ändern, beispielsweise Steuerung oder **Bildauflösung** S.164. Wählen Sie sinnvollerweise jene Einstellungen, die Sie auch im Originalspiel Battlefield 1942 verwenden.

10 Anschließend klicken Sie auf MULTIPLAYER. Weiter geht es mit einem Klick auf SPIEL ERSTELLEN. Tippen Sie neben SERVERNAME einen Namen für den Spiel-Server ein, und treffen Sie Ihre Wahl für die Einstellungen in den beiden folgenden Schritten.



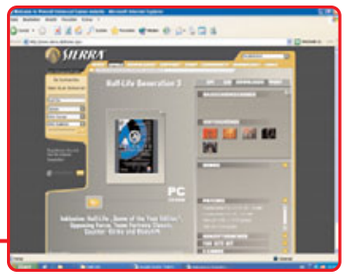
11 Wählen Sie dann noch auf der rechten Seite den SPIELTYP aus, etwa EROBERUNG. Fügen Sie anschließend unter LEVELS per Doppelklick der Kartenliste die Galactic-Conquest-Karten hinz. Die Karten sind am Helmsymbol zu erkennen.



12 Klicken Sie auf LOKALES SPIEL, wenn Sie ein **Netzwerk** S.164-Spiel starten möchten, oder auf INTERNETSPIEL für eine Partie im Internet. Daraufhin wird das Spiel geladen – der Kampf beginnt.

Half-Life-Rally für Half-Life (deutsche Version

„Half-Life" mal anders. Mit „Half-Life-Rally" verwandeln Sie das Actionspektakel in ein waschechtes Rennspiel



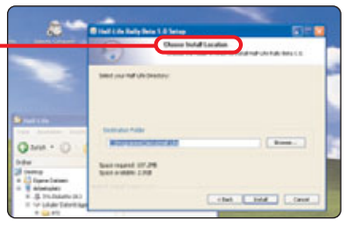
1 Damit Half-Life-Rally reibungslos läuft, muss der aktuelle Patch für Half-Life (deutsche Version), Version 1.1.1.0, installiert sein. Sie bekommen ihn im Internet unter www.sierra.de.



2 Nach der Installation des Patches öffnen Sie die Internet-Seite www.hlrally.net und klicken darin auf den Eintrag Files.

3 Klicken Sie danach bei einem der angebotenen Download-**Server** S.164 auf Download, und laden Sie die Modifikation herunter.

4 Starten Sie im Anschluss per Doppelklick das Programm hlr-b10. Folgen Sie dessen Anleitungen. **Wichtig:** Das Programm findet das Verzeichnis des Hauptspiels nicht automatisch. Kontrollieren Sie daher unbedingt im Fenster Choose Install Location, ob der angegebene Pfad der richtige ist. Üblicherweise ist das Verzeichnis C:\Programme\Sierra\Half-Life angegeben.



Falls Sie Half-Life (deutsche Version) in einem anderen Verzeichnis installiert haben, so wählen Sie per Klick auf Browse... den richtigen Pfad aus.



5 Starten Sie danach Half-Life (deutsche Version), wie gewohnt. Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf Selbst erstelltes Spiel.

6 Wählen Sie danach per Klick multipla... Half-Life Rally Beta 1... in der rechten Bildhälfte aus, und klicken Sie anschließend auf Aktivieren. Es folgt ein Klick auf Fertig.



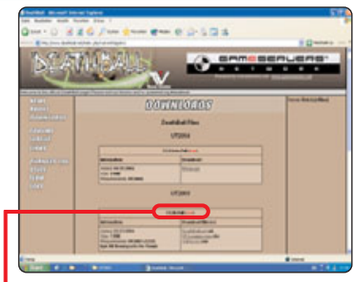
7 Klicken Sie dann auf Multiplayer, danach auf LAN-Spiel für ein **Netzwerk** S.164-Spiel. Es folgt ein Klick auf Erstellen. Wählen Sie anschließend unter Karte: die gewünschte Strecke aus, beispielsweise ab_summit.bsp. Bestätigen Sie mit einem Klick auf Ok.



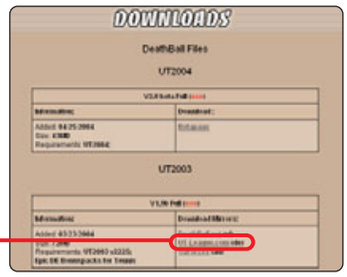
8 Wählen Sie schließlich noch per Klick auf Select Car ein Auto aus, beispielsweise einen Citroën Xsara per Klicks auf CITROËN und auf Xsara. Klicken Sie danach auf READY, um mit dem Rennen zu beginnen.

Deathball für Unreal Tournament 2003 (deutsche Version)

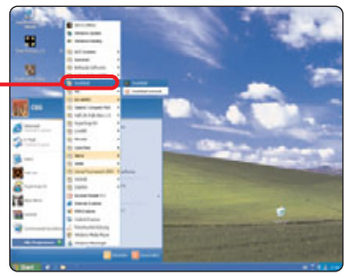
Sport ist Mord. Diese uralte Erkenntnis wird mit der Modifikation „Deathball" eindrucksvoll bestätigt



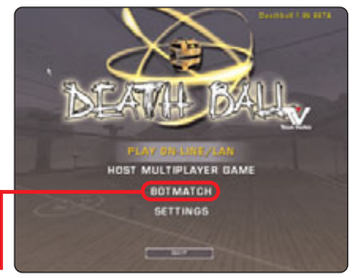
1 Installieren Sie zunächst den aktuellen Patch für „Unreal Torunament 2003", Version 2225. Sie bekommen ihn unter www.atari.de. Folgen Sie bei der Installation einfach den Anweisungen des Programms.



2 Anschließend rufen Sie die Internet-Seite www.deathball.net auf. Klicken Sie darin auf DOWNLOADS. Die richtige Datei heißt V1.9b Full (exe). Die finden Sie unter dem Eintrag UT2003. Klicken Sie unter Download Mirrors: auf einen der möglichen Download-**Server** S.164, also zum Beispiel UT-League.com, und laden Sie sich die Modifikation auf die Festplatte. Nach erfolgreichem Download starten Sie die Datei deathball19b und folgen wiederum den Installationsanweisungen.



3 Klicken Sie anschließend auf Start, Alle Programme, dann auf DeathBall und danach auf DeathBall. Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf den Eintrag Start.



4 Wählen Sie im Hauptmenü, ob Sie an einem Internet-Spiel oder einem **Netzwerk** S.164-Spiel teilnehmen (PLAY ON-LINE/LAN) möchten und ob Sie eine Mehr-Spieler-Partie beginnen (HOST MULTIPLAYER) oder ein Match gegen Computergegner wünschen (BOTMATCH). In diesem Beispiel wird die weitere Vorgehensweise für ein BOTMATCH beschrieben.



5 Wählen Sie im nächsten Bildschirm eine der neuen Spielarten aus, und zwar per Klick auf ▽ neben Spielart. Neu hinzugekommen sind zum einen DeathBall Tennis V1.0, dann noch Deathball V1.9b und schließlich DeathBall Warfare v0.5. Klicken Sie beispielsweise auf Deathball V1.9b.

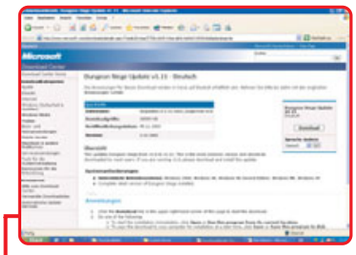


6 Wählen Sie dann links eine der neuen Karten aus, etwa DB-November. Sie können die Stärke der Computergegner nach einem Klick auf ▽ neben Bot-Fähigkeiten bestimmen und nach Klicks auf die Karteireiter von Spielregeln bis Spieler weitere Feineinstellungen vornehmen.

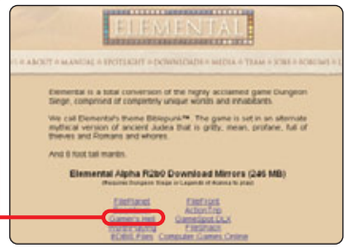
7 Wenn alle Einstellungen erledigt sind, klicken Sie auf SPIELEN – das Match beginnt.

The Elemental für Dungeon Siege

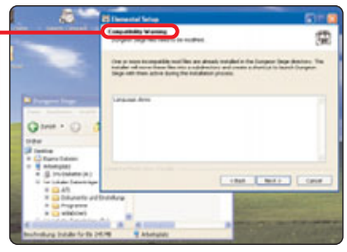
Ein komplettes neues Einzelspieler-Abenteuer in einer riesigen antiken Welt, mit 200 neuen Waffen und über 40 neuen Monstertypen – nicht mehr und nicht weniger ist „The Elemental"



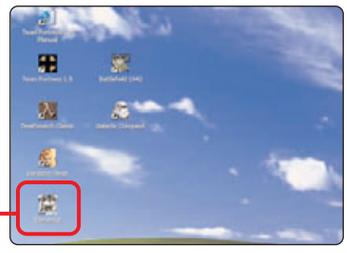
1 Damit The Elemental funktioniert, benötigen Sie mindestens die Version 1.11 von „Dungeon Siege". Sie finden den Patch unter www.microsoft.de.



2 Wählen Sie nach der Installation des Patches auf der Internet-Adresse www.the-elemental.net eine Download-Quelle für The Elemental an, etwa Gamer's Hell. Auf dieser oder einer vergleichbaren Seite laden Sie das Programm herunter.



3 Starten Sie danach die Datei elementalR2b0s773 mit einem Doppelklick, und folgen Sie den weiteren Anleitungen des Programms. Achtung: An der Stelle Compatibility Warning wird die deutsche Sprachdatei entfernt. The Elemental läuft leider nur in englischer Sprache. Wie Sie die deutsche Version für das Hauptspiel wiederherstellen, lesen Sie ganz am Ende dieses Kastens in Schritt 10.



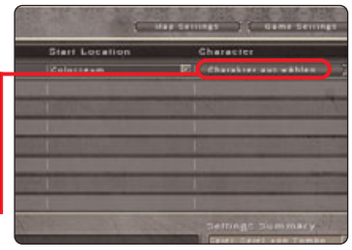
4 Nach Abschluss der Installation geht es mit einem Doppelklick auf Elemental auf der Windows-Oberfläche weiter.

5 **Wichtig:** Obwohl es sich bei The Elemental um ein reines Einzelspieler-Spiel handelt, müssen Sie im Hauptmenü auf MULTIPLAYER klicken. Die vorliegende Version befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium, eine Einzelspieler-Schaltfläche ist noch nicht eingerichtet.



6 Danach geht es mit einem Klick auf LOCAL NETWORK weiter.

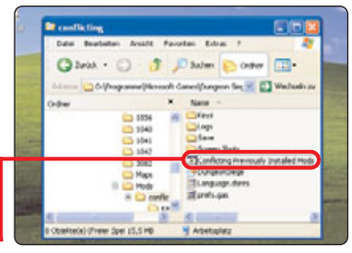
7 Tippen Sie nun unter dem Eintrag Enter Player einen Spielernamen ein, klicken Sie danach auf Host Game, und bestätigen Sie mit einem Klick auf OK.



8 Im nächsten Bildschirm klicken Sie unter Character auf Charakter aus wählen. Geben Sie unter dem Eintrag Enter Hero Name der Spielfigur einen Namen, und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Accept.



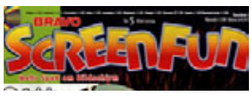
9 Nach einem Klick auf den Eintrag Start Game landen Sie in der antiken Welt von The Elemental.



10 Anmerkung zum Schluss: Wenn Sie wieder das Hauptspiel in deutscher Sprache haben möchten, müssen Sie auf der Festplatte im Spielverzeichnis von Dungeon Siege (üblicherweise C:\Programme\Microsoft Games\Dungeon Siege) den Ordner Mods und danach den Ordner conflicting jeweils per Doppelklick öffnen. Öffnen Sie darin die Datei Conflicting Previously Installed Mods per Doppelklick. Dann wird wieder die deutsche Version gestartet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel



Ausgabe:
6/2004

Titelthema:
Ford Racing

Inhalt:
UEFA Euro 2004, Shrek 2, Schumacher Kart World Tour, Port Royale 2, The Day After Tomorrow

Weitere Themen:
Digicams bis 200 Euro, Report: Demo-Szene, Spiderman 2, Transformers, Hitman – Contracts, Van Helsing

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe:
7/2004

Titelthema:
Neue Infrastruktur: Die heißesten Eisen von Intel und AMD

Inhalt:
Die besten VGA-Tools, NV40 – Nvidia schlägt zurück, Schritt-für-Schritt zum Mini-PC (Barebone)

Weitere Themen:
Im Test: DVD-Brenner, Wissen: Die Geschichte der Sound-Prozessoren

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
7/2004

Titelthema:
Doom 3

Inhalt:
Echtzeit-Strategiespiel Panzers im Test, Vorschau auf den Taktik-Shooter Brothers In Arms

Weitere Themen:
Söldner, Rome, Messe-Report zur E3 2004, Hardware: Neue Flachbildschirme für Spiele, Stronghold 2, Knights of the Old Republic 2

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



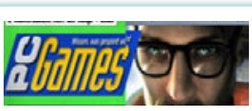
Ausgabe:
7/2004

Titelthema:
True Crime – Streets of L.A. im Test

Inhalt:
Action-Reißer Söldner im Test, ausführliche Berichterstattung zur Spielemesse E3 in Los Angeles

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Ground Control 2, Erfolg versprechende Taktiken für Gangland

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
7/2004

Titelthema:
Operation Flashpoint 2

Inhalt:
Codename Panzers, Transportgigant und Gangland erfordern taktisches Geschick

Weitere Themen:
Söldner im Test, Vorschau auf Age of Empires 3, Grand Theft Auto – San Andreas, Unreal 3, Highlights von der E3 2004 in Los Angeles

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
7/2004

Titelthema:
Driver 3

Inhalt:
Onismusha 3 (deutsche Version) im Test, Champions of Norrath, Alias, Goblin Commander, E3 2004 in Los Angeles

Weitere Themen:
Deadly Skies 3 als spielbare Demo, Pool Paradise, Megaman X7, bei Downforce durch die Kurven düsen

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro

Aus Aktualitätsgründen können Titel-Darstellung und Inhaltsangaben voneinander abweichen.

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL fand heraus: Ein paar New Yorker Studenten und ihr Professor haben den Arcade-Klassiker „Pac Man" zum (wahren) Leben erweckt:

„Pac Man erwischt einen schlechten Start an diesem Samstagmorgen. Erst vor wenigen Minuten hat er seine Startposition an der Südseite des Washington Square Parks verlassen, und schon haben ihn



Ein Klassiker lernt laufen: „Pac Man" gibt's jetzt auch „in echt".

die Geister Inky, Blinky, Pinky und Clyde zwischen Waverly und 4th Street in die Enge getrieben. Etwa zweihundert Meter entfernt, im dritten Stock des Kimmel Building der Universität, bekommt Pac Mans Controller Mattia Romeo Zustände: ‚Mann, das wird das kürzeste Spiel aller Zeiten.' Pac Manhattan ist eine Erfindung von Studenten des Graduiertenkollegs Interactive Telecommunications Program (ITP) der Universität von New York (NYU). ‚Wir wollten ein Mehrspieler-Setup, das nicht zu einfach ist und uns verschiedene Kommunikationswerkzeuge ausprobieren lässt', erklärt Professor Frank Lantz. Das Ergebnis ist eine Liveversion des Spieleklassikers, bei dem vier Geisterspieler in bunten Ponchos einen menschlichen Pac Man durch die Straßen des Univiertels jagen. Unterstützt werden sie von fünf so genannten Controllern, die mit Laptops in einem Universitätsgebäude sitzen und die Bewegungen auf dem Spielfeld verfolgen."

WELT am SONNTAG

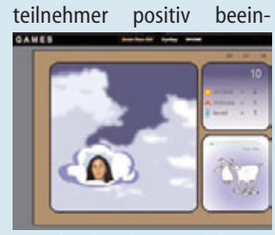
Dicht an der Realität: Virtuelle Akteure in Videospielen sehen bald so echt aus wie leibhaftige Schauspieler in Filmen, so die **WELT AM SONNTAG**:

„Das realistische Schimmern der Haut wirkt sogar auf großen Kinoleinwänden. Die Grundlage für solch glaubhafte Darstellungen hat im Wesentlichen Henrik Jensen (University of California, San Diego) geschaffen. Jetzt will Jensen eine neue Ära einläuten. Mit seiner Technik sollen auch Akteure auftreten, die realistisch aussehen. Bisher wirken sie wie Figuren aus Plastik. Akzeptable Ergebnisse erreichen Game-Hersteller derzeit bereits mithilfe virtueller Kameras. Im Spiel ‚Alias' sieht die animierte Heldin Sydney der realen Schauspielerin Jennifer Garner täuschend ähnlich."

Basler Zeitung

In Kanada haben Forscher entdeckt, dass Videospiele das Selbstwertgefühl steigern, so die Schweizer Tageszeitung **BASLER ZEITUNG**:

„Kanadische Psychologen haben Computerspiele entwickelt, die das Selbstwertgefühl stärken sollen. Wie ein Team der kanadischen McGill University in Montreal (Quebec) mitteilte, haben die PC-Spiele bei Tests das Selbstbewusstsein und die Selbstsicherheit der Versuchsteilnehmer positiv beeinflusst. 139 Probanden durchliefen zunächst Standard-Tests, spielten in zwei Gruppen das Spiel ‚Wham!' oder ein Placebo-Spiel und absolvierten danach wiederum psychologische Tests. Bei den Spielen gewinnt der Anwender den Forscher-Angaben zufolge Selbstsicherheit durch immer wiederkehrende Spielfolgen, bei denen beispielsweise spielerische Erfolgserlebnisse mit Signalen wie freundlich lächelnden Gesichtern verknüpft sind, oder der Spieler lernt, unempfindlicher gegenüber sozialer Ablehnung zu werden. Die Haltung der Nutzer wurde bei täglichem Spiel positiver."



Beweis erbracht: PC-Spiele steigern das Selbstwertgefühl.

heise online

Der Internet-Nachrichtendienst **HEISE ONLINE** meldet, dass Chinas Computerspiele-Hersteller auf dem Vormarsch sind – und damit Chinas Wirtschaft:

„Chinas Computerspiele-Industrie konnte in den vergangenen Jahren jeweils Wachstumsraten von über 50 Prozent verzeichnen. Das Erfolgsrezept der boomenden Branche besteht auch darin, dass die Unternehmen nicht mehr vom Verkauf der Spiele-CDs, sondern von der Registrierung in den Online-Communities leben. 30 bis 40 Communities gibt es, in denen sich mindestens 60 Millionen Nutzer tummeln. Das Spielfieber beschert anderen Branchen Wachstumsraten. Online-Spiele machen etwa 60 Prozent des Datenverkehrs bei Internet-Service-Providern aus, und auch die Backbone-Anbieter freuen sich, denn die Nachfrage nach Breitbandanschlüssen wächst. Der nächste Boom wird durch das mobile Spielen ausgelöst. Dabei werden Chinas Unternehmen und Entwickler wiederum davon profitieren, dass die Mittelklasse bereit ist, für High-Tech-Spielzeug viel Geld zu bezahlen."

HAMBURGER MORGEN POST

Videospiele werden Kino und Fernsehen weit hinter sich lassen. Das prophezeit die **HAMBURGER MORGENPOST**:

„Immer mehr US-Kids schwören dem Fernsehen ab. Mehr als die Hälfte aller befragten Jugendlichen schauen weniger TV, um dem Zocken zu fröhnen. 47 Prozent verzichten auf den Kinobesuch, 41 Prozent lassen DVD-Player links liegen. Für Doug Lowenstein (Präsident des US-Branchenverbandes ESA) der Beweis: ‚Computer- und Videospiele sind die bevorzugte Unterhaltungsform des 21. Jahrhunderts.'"



Foto: BULLS Gamer

Große Ähnlichkeit: Schauspielerin Jennifer Garner (TV-Serie „Alias", links) und ihre virtuelle „Schwester" Sydney im Spiel zur Reihe.

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							
Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	3,33	17 % Spielspaß		Note 5-	28 % Spielspaß		
Battlefield Vietnam	2,97	91 % Spielspaß					
Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	2,73	80 % Spielspaß	81 %	Note 2+	83 % Spielspaß		
Blitzkrieg – Burning Horizon	2,30	68 % Spielspaß	82 %		82 % Spielspaß		
Codename Panzers – Phase One	1,58						
Colin McRae Rally 04	1,87	90 % Spielspaß		Note 1	86 % Spielspaß		
CSI - Dark Motives	2,89						
DTM Race Driver 2	1,85	91 % Spielspaß	90 %	Note 1-	90 % Spielspaß		
Gangland	2,60						
Lords of the Realm 3	2,83	74 % Spielspaß	49 %		64 % Spielspaß		
Michael Schumacher World Tour Kart 2004	2,55	71 % Spielspaß	70 %	Note 2-			
Moorhuhn Kart 2 XXL	3,67			Note 4+			
Port Royale 2	1,98	86 % Spielspaß	89 %	Note 2+	85 % Spielspaß		
Project Freedom	2,10						
Ragnarok	2,27		80 %		79 % Spielspaß		
Rise of Nations – Throne and Patriots	1,64						
Syberia 2	2,45	68 % Spielspaß					
Thief 3	1,97						
Trackmania	2,32	85 % Spielspaß	78 %	Note 2+	77 % Spielspaß		
Transport Gigant	1,84						
UEFA Euro 2004	1,97	87 % Spielspaß	87 %	Note 1-	88 % Spielspaß		
Wildlife Park Wild-Creatures	3,09	72 % Spielspaß	65 %	Note 2	71 % Spielspaß		
PLAYSTATION 2							
EA Sports Fight Night 2004	2,80			Note 2+		87 % Spielspaß	83 %
Fallout – Brotherhood of Steel	3,64						
Firefighter F.D. 18	3,34			Note 3+		68 % Spielspaß	71 %
Football Fusion	3,15						
Gran Turismo 4 – Prologue Version	2,89					82 % Spielspaß	
Malice	3,58					47 % Spielspaß	53 %
R-Type Final	2,69			Note 1-		82 % Spielspaß	80 %
Sing Star	2,38			Note 1			70 %
Socom 2 – US Navy Seals	2,20			Note 2+		86 % Spielspaß	77 %
Teenage Mutant Ninja Turtles	3,33			Note 3		56 % Spielspaß	
Transformers	2,24			Note 2+		85 % Spielspaß	83 %
UEFA Euro 2004	2,62			Note 1-		77 % Spielspaß	80 %
Van Helsing	3,24			Note 2		83 % Spielspaß	82 %
GAMECUBE							
Harvest Moon – A Wonderful Life	3,25			Note 2-			
Mario Golf Toadstool Tour	2,45						
Pokémon Colosseum	2,57			Note 2+			
XBOX				Note 2-			
Knights of the Temple	3,53						
Ninja Gaiden	1,59			Note 1-			
Rallisport Challenge 2	1,18			Note 1-			
GAMEBOY ADVANCE							
Boktai – The Sun is in your Hand	2,47			Note 2+			
Disney's Bärenbrüder	2,46						
F-Zero – GP Legend	2,35						
Harvest Moon – Friends of Mineral Town	2,52			Note 1			
Max Payne Advance	2,49			Note 2+			
Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	2,48			Note 1-			
Shining Soul 2	3,00			Note 2+			

*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. **Wichtig: Beachten Sie beim Eintippen der Internet-Adressen unbedingt die Groß- und Kleinschreibung.**

Spiele für PC

American Conquest • Version 1.46 vom 30. Januar 2003 (5,1 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/ac.php?g=download&l=d&s=ac&gr=Patch

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 Vietnam
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Black Mirror – Spiegel der Seele
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Blitzkrieg – Burning Horizon
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Böse Nachbarn 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Call of Duty • Version 1.4 vom 21. April 2004 (29 MB)
www.callofduty.com/patch/

Colin McRae Rally 04
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Command & Conquer – Generäle – Deluxe Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Cossacks
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Counter-Strike – Condition Zero (deutsche Version)
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

Deus Ex – Invisible War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Deutschland sucht den Superstar • vom 3. Dezember 2003 (2,5 MB)
ftp://downloads.codemasters.com/Patch/DSDS_Patch.exe

Die Sims Deluxe • vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

Die Sims Super Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Disney's Bärenbrüder Action Game
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

DTM Race Driver 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Enter the Matrix • Version 1.52 vom 17. Mai 2003 (4,2 MB)
www.atari.de/products/pc/enter_the_matrix/downloads/matrix_any152.zip

Far Cry (deutsche Version) • Version 1.1 vom 26. März 2004 (27 MB)
ftp.ubi.com/de/farcry/farcry11.exe

FIFA Football 2003 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2004 • Version 1.1 vom 9. Februar 2004 (10 MB)
de.easports.com/games/fifa2004/patches.jsp

Findet Nemo
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

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

Iron Storm • Version 1.041 vom 24. Februar 2003 (6,7 MB)
http://www.gamershell.com/download_2315.shtml?q=iron

Lords of the Realm 3 • Version 1.1 vom 3. Mai 2004 (3,1 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/lordsoftherealm3/Patches/DE/lotr3_update_de_100_101.EXE

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Medal of Honor – Allied Assault Warchest
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 – Porsche – Die Pyramide
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

Port Royale 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 1.6.6 vom 22. April 2004 (8,1 MB)
www.ascaron.org/sacred/sacred_ger_1.66.exe

Singles – Flirt up your life! • Version 1.2 vom 3. März 2004 (16 MB)
ftp.kochmedia.com/pub/Singles/Singles_Patch_1_2.exe

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 • Version 1.1 vom 30. April 2004 (3,3 MB)
www.4players.de/rendersite.php?sid=&LAYOUT=download_info&DOWNLOADID=6412

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

Unreal Tournament 2004 • vom April 2004 (1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_tournament_2004/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 – Kaiba the Revenge
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

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

Grafikkarten

Asus Nvidia-Serie • Version 56.55 vom 9. März 2004 (14 MB)
Win 98/Me ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5655_98SEME.zip

Asus Nvidia-Serie • Version 56.55 vom 9. März 2004 (14 MB)
Win 2000/XP ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5655_2kXP.zip

Asus Radeon-Serie • Version 1.05 vom 12. April 2004 (4,5 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/ATI/ASUSEnhancedDriver.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 Nvidia-Serie • 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 Nvidia-Serie • 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 (Forceware) • 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 (Forceware) • 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 • vom 8. Dezember 2003 (18 MB)
Win 95/98/Me ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/031208/W9X_ALL_31208.exe

Leadtek Winfast Nvidia-Serie • vom 20. Januar 2004 (20 MB)
Win 2000/XP ftp.winfast.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/040120/W2K_ALL_40120.exe

Matrox Parhelia; Millennium P650 / P750 • Version 1.06.02.005 vom 15. April 2004 (9,6 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_10602005.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

Audiotrak Maya 7.1 • Version 5.20 vom 02.Februar .2004 (1,1 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/maya72-v520.zip

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 • vom 9. März .2004 (6,5 MB)
Win 98/Me/2000/XP de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7641

Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1 • Version 6.09 vom 06. Februar .2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 06. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse Pocket • vom 12.Dezember 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

Midiman Revolution • Version 1.0.2.8 vom 18.Februar 2004 (10 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.midiman.de/files/win_Revo_1028.exe

Terratec EWS88 • Version 5.43 vom 04. 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 08. 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 04. 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 04. 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

Sacred



Sacred-Service: Das offizielle Strategiebuch ist eine runde Sache.

Sacred, Take 2/Halycon, 148 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9807852-5-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

So finden Sie die sagenhaften Schätze von Ancaria

Lösungsbuch | Im Mittelpunkt des offiziellen „Sacred"-Strategiebuchs steht natürlich die ausführliche Komplettlösung, die Sie sowohl im ersten Akt (auf den Pfaden des Schicksals), als auch im Schlussakkord (der Zeitenwende) zuverlässig begleitet. Doch vor der Praxis steht die Theorie: Das Buch erklärt Ihnen erst haarklein seine eigene Systematik, dann das Spiel. Alle Figuren werden ausführlich vorgestellt, ihre Besonderheiten herausgearbeitet.

Sie wollen beispielsweise die Rolle der Waldelfin spielen? Dann sind die Seiten 32 bis 37 Pflichtlektüre, wenn Sie Vollendung in der Kampfkunst anstreben. Beispiel von Seite 36: „Mit der ‚Keulenpfeil-Attacke' betäubt die Waldelfin einen Gegner für kurze Zeit, benötigt dazu vom Pferd aus eine Fernkampfwaffe und erzielt auf Stufe 1 eine Wirkung von 15 (Stärke) und 5s (Regeneration)." Schließlich präsentiert das Buch eine Menge trockenen Zahlenmaterials für Rollenspiel-Profis: Welche Monster gehören welcher Klasse an? Was für Schadens- und Verteidigungswerte weisen die Gegner auf? Was kosten und bewirken welche Gegenstände? Eine Fülle von Tipps und Tricks, dazu Interviews mit den Entwicklern, machen das Werk zur prallen Informationsbörse.

Tony Tough

Lösungsbuch | „Klein, aber fein" soll sie sein, diese Lösungshilfe aus dem Hause Game Press. Da ist etwas dran, denn sollten Sie im Spiel nicht weiterkommen, dann finden Sie hier gewiss Hilfe. Es gibt eine kurze Einführung, ein paar Tipps zur Steuerung und auch Tricks, die Sie unbedingt beherzigen sollten.

Das Buch bietet auch zwei Lösungswege an, je einen für den simplen und für den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Doch leider fehlt eine übersichtliche Gliederung, und auch das schwarzweiße Erscheinungsbild reißt niemandem vom Hocker. „Klein" stimmt also, „fein" nur bedingt. Das 86-seitige Büchlein, ISBN-Nummer 3-936282-11-0, gibt's für 9,95 Euro. Kein Meisterwerk, aber es **Geht so**.

Deus Ex – Invisible War

Lösungsbuch | Auf den ersten Blick fällt die farbige, überaus gelungene Gestaltung des DIN-A4-Buches ins Auge. Grandiose Bilder aus dem Spiel, auch sonst erstklassige Illustration, gut gegliederte Tabellen – kurz: alles, was ein Lösungsbuch braucht. Und mit den hier zusammengetragenen Fakten braucht sich die Eidos-Veröffentlichung auch nicht zu verstecken.

Hier wird alles beschrieben, was im Spiel vorkommt – die Organisationen vom Orden bis zu den Taras-Akademien, sämtliche Charaktere, alle Gegner, die komplette Ausrüstung. Natürlich fehlt auch der nachvollziehbare Lösungsweg nicht, und ein Interview mit Warren Spector, dem Entwickler des Spiels, bietet unterhaltsamen Lesestoff. Besonders interessant: Auf den Seiten 10 und 11 wird beschrieben, wie alternative Lösungswege aussehen könnten. Für nur eine bestimmte Situation ist die Auswahl groß: „Pure Waffengewalt", „Tarnen und Täuschen", „Klassischer Einbruch", „Minenlegen", „Fallen legen", „Spezialattacken" oder der „Scharfschütze". Viel Spaß beim Ausprobieren!

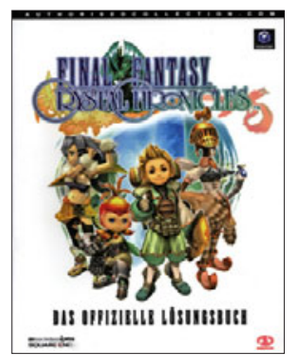


Göttliche Eingebung: perfektes Lösungsbuch zur „Deus-Ex"-Fortsetzung.

Deus Ex – Invisible War, Eidos/Halycon, 180 Seiten, 14,99 Euro ISBN 3-933917-263

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Final Fantasy
Crystal Chronicles



Fantastisch: das neue „FF"-Buch.

Lösungsbuch | „Final Fantasy" und kein Ende: Nach „X-2" und „Tactics Advance" folgt nun „Crystal Chronicles". Beim Blättern in diesem Buch fühlt man sich wie im Spieler-Paradies. Die großzügige, übersichtliche Gestaltung mit vorzüglichen Illustrationen und Bildern aus dem Spiel („Screenshots") nimmt den Leser förmlich gefangen Aber auch inhaltlich bleibt kein Wunsch offen: Lösungswege, Tipps und Tricks, übersichtliche Karten, Tabellen voller Fakten – alles drin, alles dran. Da zudem alle Spielfiguren von Clavats bis Yuks sowie sämtliche im Spiel vorkommenden Gegenstände ausführlich beschrieben werden, gibt sich das Buch keine Blöße.

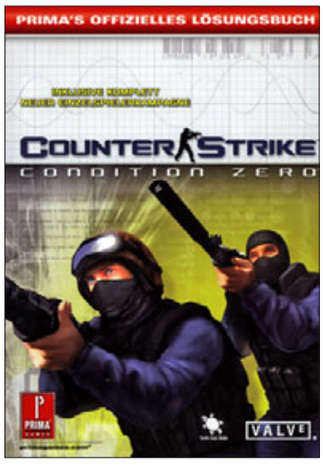
Final Fantasy – Crystal Chronicles, Piggyback, 164 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 1-903511-59-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Counter Strike – Condition Zero

Lösungsbuch | „Ich spiele ‚Counter Strike' auf die einzige Art und Weise, wie es gespielt werden sollte, nämlich alles daran zu setzen, die Aufgaben des Teams erfolgreich zu erfüllen." Das sagt „MacDonald", einer von fünf Experten, die ihre Tipps auf den Seiten 155 bis 160 zum Besten geben.

Damit Sie auch spielen können wie der Profi, gibt Ihnen das Lösungsbuch auf den vorherigen Seiten Tipps in Hülle und Fülle an die Hand – dazu Erfolg versprechende Strategien für den Einzelspieler-Modus, informative Karten und spezielle Tipps sowohl für die „Terroristen" als auch für ihrer Gegenspieler. Gut zu gebrauchen sind ferner die kleine Waffenkunde und Tipps zu anderen Ausrüstungsgegenständen. Weil das Buch aus dem Hause Prima auch noch übersichtlich und farbig gestaltet ist, geht es als „prima" durch, auch und vor allem für Counter-Strike-Einsteiger.



Gut gezielt ist halb getroffen: Dieses Buch trifft ins Schwarze. Garantiert.

Counter Strike – Condition Zero, Prima Games, 162 Seiten, 14,95 Euro ISBN 0-7615-4398-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Sacred	Empfehlenswert	
	Take 2/Halycon	3-9807852-5-4	14,95 Euro
2	Das inoffizielle Myst-Kompendium	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9121-6	14,95 Euro
3	Gothic 2	Geht so	
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
4	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
5	Die Sims – Hokus Pokus	Geht so	
	Prima/Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,99 Euro
6	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 Euro
7	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
8	Empires – Die Neuzeit	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-6711-0	14,95 Euro
9	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
10	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

GfK media control 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.

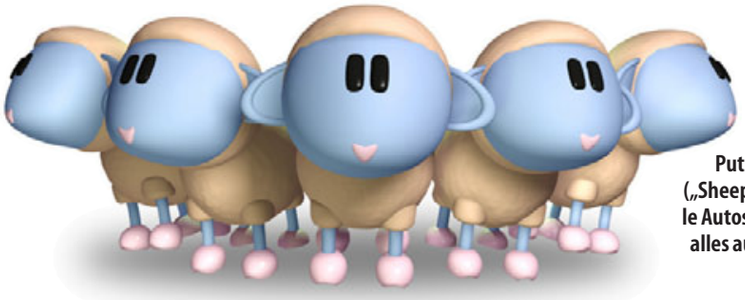
Mal „Mini“, immer „Maxi“

Eigentlich bin ich ein sehr großer Fan Ihrer Zeitschrift und auch Abonnent. Doch mir haben die CD-ROMs der Ausgaben 5/2004 und 6/2004 nicht gefallen, da es keine „Mini-Spiele“ gab und Strategie-, Wirtschafts- oder Simulationsspiele nicht meine allergrößten Favoriten sind. Könnten Sie in der nächsten Ausgabe etwas Actionreiches mit witzigen Denk-, Sport-, Geschicklichkeitsspielen auf die CD-ROM packen? Inhaltlich ist Eure Zeitschrift aber wie immer top und brandaktuell. Ein großes Lob an dieser Stelle, aber ich hoffe, Sie berücksichtigen meine Kritik auch!

Emmerich Buchmüller, per E-Mail

Leider passen, je nach Größe der wichtigsten Vollversion, nicht immer weitere Spiele auf die CD-ROM. Das Problem besteht in der vorliegenden Ausgabe jedoch nicht, denn diesmal bekommen Sie zwei mit attraktiven Vollversionen randvolle CDs: Das actionreiche Rennspiel „Driver“, dazu „Sheep!“, das sowohl die grauen Zellen als auch die Geschicklichkeit herausfordert, dazu sechs tolle Brettspiele und und und ... – es müsste für Ihren Geschmack etwas dabei sein.

Die Redaktion



Putzige Schafe („Sheep!“), schnelle Autos („Driver“): alles auf der Heft-CD-ROM.

Kein Headset im Netz?

In Heft 5/2004 ist beim Headset-Test irgendwas schief gegangen. Also entweder ich kann nicht lesen, oder mein Computer setzt eingetippte Buchstaben falsch um – auf jeden Fall finde ich beim besten Willen auf der Plantronics-Seite kein „.Audio 45“. Haben die sich geirrt oder habt ihr euch vertippt?

Auf der Plantronics-Website gibt es Audio-Typen mit den Kennziffern 30, 40, 50, 60, 70 und 80, aber keine 45. Ich wollte mir das Headset „.Audio 45“ kaufen, aber jetzt finde ich es im Internet nicht. Könnt ihr mir helfen?

Tobias Eh, per E-Mail

Die Informationen zum Headset „.Audio 45“ von Plantronics finden Sie unter der unten angegebenen Internet-Adresse[1].

Die Redaktion



Versteckt im Internet: Plantronics-Headset „.Audio 45“.

[1] www.plantronics.com/europe_union/ger/catalog/display_product_detail.jhtml?prodId=prod5020014

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[2]) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute[2]) 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.

[2] Tarif gilt für Anrufe aus dem Festnetz der Deutschen Telekom.

Wo sind die Schlüssel?

Ich habe ein Problem mit der CD-ROM von Ausgabe 6/2004. Wenn ich „Der Industrie Gigant 2“ starten möchte, kommt ein Button, auf dem steht, ich solle den CD-Key eingeben, der auf der Rückseite der CD-Hülle stehe. Aber bei mir steht dort kein CD-Key. Ich hatte noch nie ein Problem mit den CD-ROMs von COMPUTER BILD SPIELE und möchte, dass sich auch dieses schnell erledigt.

Jan Opper, per E-Mail

Das Problem ist gar keins: Den CD-Key finden Sie in Heft 6/2004 auf Seite 99.

Im Kapitel „Installieren, starten, beenden, entfernen“ sind unter „Schritt 3“ vier Keys angegeben. 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 Internet-Adresse www.computerbildspiele/ig2 ein individuelles Passwort. .

Die Redaktion



Schlüsselfertig: Heft-CD-ROM 6.

ÄRGER DES MONATS

Schlechter Service ist wie gar kein Service

Felix Behr beschwert sich über den seiner Meinung nach „miesen Kundenservice der Firma Ubisoft“. Er hat sich das Spiel „Beyond Good & Evil“ gekauft. Aber es läuft nicht, und Hilfe gibt's auch keine:

„Ich habe mir nach einem sehr guten Testergebnis in COMPUTER BILD SPIELE das PC-Spiel ‚Beyond Good & Evil' von Ubisoft gekauft. Nach dem Installieren wollte ich das Spiel starten. Doch jedes Mal, wenn ich im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Neues Spiel“ klickte, stürzt das Spiel ab.

Auch das Herunterladen des Patches aus dem Internet und das Installieren des aktuellen Grafikkartentreibers brachte nichts. Danach habe ich die Firma Ubisoft angeschrieben und um einen Rat bzw. eine Lösung des Problems gebeten.

Als ich nach über zwei Monaten keine Antwort bekam, schrieb ich Ubisoft erneut an. Wieder keine Antwort. Es ist schade, dass ich jetzt auf einem 45 Euro teuren Spiel sitze, das nicht läuft.“

Die Redaktion COMPUTER BILD SPIELE fragte bei Ubisoft nach, ob dem unzufriedenen Kunden doch noch geholfen werden könne.

Niels Bogdan, PR-Manager bei Ubisoft, versprach dem Kunden schnelle und unkomplizierte Hilfe. Der technische Support-Dienst der Firma setzte sich mit Herrn Behr in Verbindung und löste das Problem. Jetzt läuft das Spiel endlich wieder.

COMPUTER BILD SPIELE ist der Meinung: Das nennt man professionelle, schnelle Hilfe. Aber warum nicht gleich so?



Jenseits von Gut und Böse: Das PC-Spiel „Beyond Good & Evil“ eines zeitweise unzufriedenen Kunden läuft inzwischen wieder.

Bestenliste

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTER BILD SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen in diesem Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

SPIELE FÜR PC

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Baphomets Fluch – Der Schlafende Drache	THQ	2,21	41,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Uru – Ages Beyond Myst	Ubisoft	2,23	26,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	The Westerner	Crimson Cow	2,44	33,45 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Syberia 2	Atari	2,45	44,25 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
5	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	33,29 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	16,70 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	CSI – Dark Motives	Ubisoft	2,89	29,95 €[1]	7/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050

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	44,80 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Dungeon Siege – Legends of Aranna	Microsoft	1,50	22,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	47,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Activision	1,78	19,99 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Contract Jack	Vivendi	1,78	24,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,84	26,42 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	38,13 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Thief – Deadly Shadows	Eidos	1,97	49,99 €[1]	7/2004	Eidos	Hamburg	01908-39582
9	XIII	Ubisoft	2,08	26,29 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Project Freedom	CDV	2,10	29,99 €[1]	7/2004	CDV	Karlsruhe	0721-972240
11	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	19,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	39,99 €	4/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
13	Chrome	Koch Media	2,14	16,89 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	43,80 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	23,80 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Halo	Microsoft	2,30	26,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	20,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	39,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
19	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
20	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	12,81 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Armed and Dangerous	Activision	2,57	20,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
22	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	36,25 €	3/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
22	Gangland	Bigben	2,60	38,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
24	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	2,71	19,05 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	26,29 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
26	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WW 2	Electronic Arts	2,76	21,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
27	Breed	CDV	2,77	30,40 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	1,86	17,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Port Royale 2	Take 2	1,98	39,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	1,97	44,00 €	7/2004	Karstadt	Berlin	0208-4951418
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	43,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	14,80 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Move 2 Play	Koch Media	2,47	25,42 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	Bigben	3,37	11,69 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

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	30,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Konami	3,47	23,83 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	1,88	20,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	42,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Vegas Tycoon	Empire	2,17	9,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

QUIZSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	You Don't Know Jack 4	Take 2	2,48	10,40 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Wer wird Millionär? – Sport Edition	Eidos	3,22	25,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	World Racing	TDK	1,75	22,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	41,50 €	6/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
3	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	41,50 €	6/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
4	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	43,40 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Trackmania	Koch Media	2,32	36,99 €	7/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
6	Crazy Taxi 3	Empire	2,48	23,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	19,99 €[1]	6/2004	Bigben Interactive	Bergheim/Erft	02271-498590
8	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	2,73	16,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	17,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Moorhuhn Kart 2 XXL	Phenomedia	3,67	13,99 €	6/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
11	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ	3,70	12,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

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	39,25 €	2/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
2	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	38,50 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
3	Sacred	Take 2	1,92	42,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	26,29 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	13,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	The I of the Dragon	Zuxxez	2,49	36,95 €	4/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts	1,90	29,80 €	12/2003	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
2	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	29,66 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	2,49	26,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	15,88 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Wildlife Park Wild–Creatures	Koch Media	3,09	19,99 €[1]	7/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
6	Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Expansion Pack	Atari	3,43	27,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Der Planer 3	Phenomedia	4,83	23,19 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORT

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	RTL Skispringen 2004	THQ	2,34	23,79 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Beach King Stunt Raser	Koch Media	2,68	8,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	26,29 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Wok WM	BHV	4,31	17,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knightshift	Zuxxez	1,47	25,69 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Codename Panzers – Phase One	CDV	1,58	44,99 €[1]	7/2004	CDV	Karlsruhe	0721-972240
3	Rise of Nations – Throne and Patriots	Microsoft	1,64	23,99 €	7/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
4	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	1,69	22,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Transport Gigant	Jowood	1,84	44,99 €[1]	7/2004	Jowood	Rottenmann	069-850960111
6	Castle Strike	Data Becker	1,92	35,75 €	2/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
7	Empires – Die Neuzeit	Activision	1,92	39,90 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Command & Conquer – Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	1,96	17,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Homeworld 2	Vivendi	2,00	20,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Civilization 3 – Conquests	Atari	2,01	13,99 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
11	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	8,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
12	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts	2,28	29,90 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
13	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	27,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Chicago 1930	MC2	2,32	36,25 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
15	Etherlords 2	Koch Media	2,38	36,95 €	5/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
16	Silent Storm	Jowood	2,41	38,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Ufo Aftermath	Vidis	2,44	38,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Commandos 3	Eidos	2,48	39,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Republic – The Revolution	Eidos	2,56	5,36 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Augustus	Atari	2,65	34,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
21	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	34,90 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
22	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkri	Vivendi	2,72	47,29 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Lords of the Realm 3	Vivendi	2,83	24,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
24	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	43,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	Against Rome	Bigben	3,10	38,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ONLINESPIELE FÜR PC

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	In Memoriam	Ubisoft	2,16	16,20 €[2]	1/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
2	Ragnarok	Koch Media	2,27	0,00 €[1,2]	7/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795

SPIELE FÜR PLAYSTATION2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	1,63	27,99 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	40,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

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	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,43	39,75 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
3	Jak 2 – Renegade	Sony	1,45	53,30 €	11/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	48,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,67	46,91 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Ghosthunter	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	53,50 €	3/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
9	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	35,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Chaos Legion	CEG	1,85	46,69 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	1,91	28,12 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,24 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	45,00 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Socom 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	52,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Transformers	Atari	2,24	42,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Castlevania	Konami	2,25	49,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Alias	Acclaim	2,41	49,69 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	48,69 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Maximo vs. Army of Zin	CEG	2,49	48,70 €	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
20	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	17,08 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	26,40 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
22	R-Type Final	Bigben	2,69	38,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Van Helsing	Vivendi	3,24	45,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
24	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	36,08 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	50,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
26	Rise to Honour	Sony	3,40	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
27	Forbidden Siren	Sony	3,63	49,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
FUSSBALLSPIELE								
1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	1,93	24,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	27,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	This is Football 2004	Sony	2,61	49,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	2,62	52,99 €	7/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
5	Football Fusion	Electronic Arts	3,15	75,99 €	7/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Malice	Koch Media	3,58	34,75 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
2	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	35,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
KARTENSPIELE								
1	Yu-Gi-Oh! – The Duelists of the Roses	Konami	2,60	36,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
MUSIKSPIEL								
1	Sing Star	Sony	2,38	55,49 €	7/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
RENNSPIELE								
1	Downhill Domination	Codemasters	2,37	52,29 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	The Italian Job	Eidos	2,78	24,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Sony	2,89	38,00 €	7/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
ROLLENSPIELE								
1	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	49,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	43,69 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	48,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORT								
1	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	1,99	33,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	51,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Splashdown 2 – Rides Gone Wild	THQ	2,10	32,74 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	29,45 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	SSX 3	Electronic Arts	2,41	48,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	EA Sports Fight Night 2004	Electronic Arts	2,80	50,95 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
STRATEGIE								
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	34,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR XBOX

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Knights of the Temple	TDK	3,53	50,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	1,41	24,99 €	12/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
1	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	1,41	44,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	50,90 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	1,80	29,99 €	1/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
5	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	1,88	36,15 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Der Hobbit	Vivendi	1,93	38,83 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	49,99 €	4/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
8	Counterstrike	Microsoft	2,11	31,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	50,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Voodoo Vince	Microsoft	2,18	24,29 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	36,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Dino Crisis 3	CEG	2,57	25,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	26,42 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Sonic Heroes	Atari	2,73	51,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Rogue Ops	CEG	2,85	48,75 €	4/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
GESCHICKLICHKEITSSPIEL								
1	Ninja Gaiden	Microsoft	1,59	45,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
PRÜGELSPIEL								
1	Soul Calibur 2	Electronic Arts	1,68	25,20 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Rallisport Challenge 2	Microsoft	1,18	47,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
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	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	46,80 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Sega GT Online	Atari	3,08	43,60 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
ROLLENSPIELE								
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	1,48	49,29 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	52,69 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	49,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
SPORT								
1	Top Spin	Microsoft	1,27	45,50 €	12/2003	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
2	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	24,08 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
STRATEGIE								
1	Goblin Commander	Bigben	2,98	38,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	48,29 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Viewtiful Joe	CEG	1,39	24,69 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Activision	1,43	29,99 €	12/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	48,48 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Der Hobbit	Vivendi	1,93	47,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	28,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	P.N.03	CEG	2,20	51,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	49,79 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	43,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
FUSSBALLSPIEL								
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	1,74	49,05 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	48,19 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Super Bust A Move – All Stars	Ubisoft	2,19	28,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Findet Nemo	THQ	2,25	33,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
0	F-Zero GX	Nintendo		47,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Mario Kart Double Dash	Nintendo	1,35	47,69 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	47,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATION								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	48,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft	3,25	44,59 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORT								
1	1080° Avalanche	Nintendo	1,96	47,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo	2,45	48,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Evolution Snowboarding	Konami	3,67	19,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	34,89 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Boktai – The Sun is in your Hand	Konami	2,47	32,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,95	40,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Digimon Battle Spirit	Atari	2,47	17,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Max Payne Advance	Take 2	2,49	30,40 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Banjo–Kazooie Gruntys Rache	THQ	1,82	25,29 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo	1,88	34,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo	2,17	28,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Kirby – Nightmare in Dream Land	Nintendo	2,18	35,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	39,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Findet Nemo	THQ	2,87	36,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
KARTENSPIELE								
1	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	Konami	2,31	34,75 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	35,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
RENNSPIEL								
1	F-Zero – GP Legend	Nintendo	2,35	35,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo	1,62	35,22 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	1,96	34,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	THQ	2,48	33,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Sword of Mana	Nintendo	2,95	34,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Shining Soul 2	THQ	3,00	32,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	39,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATION								
1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	34,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	40,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Sim City 2000	THQ	2,84	32,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORT								
1	Fila Decathlon	THQ	2,15	19,00 €	11/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
STRATEGIE								
1	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo	1,67	34,89 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Yu-Gi-Oh! – Dungeondice Monsters	Konami	2,41	36,08 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

Bestenliste Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	31,90 €	5/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	27,90 €	5/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	25,50 €	5/2003	Mills Elektronik	Borgholzhausen	05425-933097
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	29,90 €	5/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	29,90 €	5/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
6	DHM-G48	Artec Electronics	3,02	24,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	DV-5800B	NEC	3,23	54,40 €	5/2003	Gaficom	Haar	089-43749025
8	Starspeed D16 (MS-8216)	MSI Technology	3,38	29,00 €	5/2003	Lehmann	Wiesbaden	0611-374610

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	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	239,90 €	4/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	210,65 €	4/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	210,65 €	4/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	196,90 €	4/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
6	Diamond Max Plus 9 200GB	Maxtor	1,93	136,42 €	4/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
7	WD 2000 JB	Western Digital	1,98	138,99 €	4/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
8	Diamond Max 16 250GB	Maxtor	2,02	199,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
9	WD 2000 BB	Western Digital	2,07	139,00 €	4/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
10	Diamond Max Plus 9 160GB	Maxtor	2,10	99,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
11	Deskstar 7K250 (160GB)	Hitachi	2,20	89,99 €	4/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
12	WD 1600 JB	Western Digital	2,21	99,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
13	WD 1600 BB	Western Digital	2,24	99,00 €	4/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
14	Spinpoint SP1604N	Samsung	2,27	91,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
14	Spinpoint SP1614N	Samsung	2,27	109,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
16	Spinpoint SV1604N	Samsung	2,32	119,00 €[1]	4/2004	Samsung	Schwalbach	01805-5121213

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	421,96 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Radeon 9800 Atlantis	Sapphire Technology	2,18	234,90 €	2/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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
6	FX 5600 - VTDR 128	MSI Technology	2,64	145,90 €	2/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
7	Mystify 5200	TerraTec	2,93	65,00 €	2/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
8	Hercules 3D Prophet 9200 SE	Guillemot	3,18	69,99 €	2/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Hercules 3D Prophet 9000	Guillemot	2,58	79,99 €	7/2003	Discount24	Hamburg	01805-599299
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	MX 440 SE-T-PCI	MSI Technology	3,46	67,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
4	Geforce 2 MX 400 PCI	Gainward	4,05	46,04 €	7/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Speed Link SL-8790 Medusa 5.1	Jöllenbeck	2,26	79,99 €[1]	5/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	.Audio 45	Plantronics	2,63	50,71 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	SBC HG 100	Philips	2,68	74,62 €	5/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	42,82 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	AHS 30	Altec Lansing	2,80	29,99 €[1]	5/2004	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
6	Premium Stereo USB Headset 30	Logitech	3,21	50,44 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
7	630B Silverline Bass Headset	Trust	3,40	24,00 €	5/2004	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire 2.1 Digital 2800	Creative Labs	3,44	56,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	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
6	A 2.310 Rhythmic Wave	Philips	3,62	33,00 €	9/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
6	Xtreme 1500	Dreamaxtrading	3,62	59,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010
8	XS-440 Argon	X-Tensions	3,68	69,99 €[1]	9/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire 5.1 Digital 5500	Creative Labs	2,41	143,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	251 D	Altec Lansing	2,80	199,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
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	99,86 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
6	Typhoon Acoustic Slim Line 5.1	Anubis	3,26	56,90 €	9/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	Speed Link SL-8245 Aphrodite	Jöllenbeck	3,47	69,99 €[1]	9/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	Hercules XPS 510	Guillemot	3,53	44,36 €	9/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	70,15 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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
6	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,44	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	Guillemot	5,33	173,29 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	22,57 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	MX 300	Logitech	1,83	29,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	Optical Mouse	Labtec	1,94	7,78 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	9,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
6	Optical Mouse Special Edition Red	Microsoft	2,03	36,94 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
7	Touch Force Optical	Saitek	2,09	29,99 €[1]	10/2003	Saitek	München	089-5467570
8	XM-125 Crystal Mouse	X-Tensions	2,10	19,99 €[1]	10/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
9	Primary Optical Mouse	Vivanco	2,14	18,99 €[1]	10/2003	Vivanco	Ahrensburg	04102-231235
10	Typhoon Mini Notebook Mouse	Anubis	2,36	9,99 €[1]	10/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
11	XM-107 Mini Optical USB Mouse	X-Tensions	2,44	24,99 €[1]	10/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
12	Typhoon Optical Office Mouse	Anubis	2,73	15,00 €	10/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	61,99 €	3/2003	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	35,90 €	3/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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
6	Cordless Mouse Man Optical	Logitech	1,82	37,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	Cordless Optical Mouse	Saitek	1,90	19,90 €	3/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
8	Typhoon Stream RF Optical Mouse	Anubis	1,91	17,95 €	3/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
9	Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	2,01	36,88 €	3/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
10	XM-172 Mini RF Optical Mouse	X-Tensions	2,44	39,49 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	27,42 €	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	35,86 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	85,00 €	6/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM	2,25	75,90 €	6/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	69,00 €	6/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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	1,87	83,26 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	49,95 €	6/2003	Conrad.com	Hirschau	09622-302332
4	ISDN 128 Surf Mini USB	Acer	2,59	74,99 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

SOUNDKARTEN (EXTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	206,90 €	7/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	122,90 €	7/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	175,00 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
4	Aureon 5.1 USB	TerraTec	2,56	66,90 €	7/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
5	Hollywood @ Home Media Xtender	Gainward	2,80	72,00 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
6	Hercules Muse Pocket USB	Guillemot	3,98	45,00 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870

SOUNDKARTEN (INTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	73,90 €	8/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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	47,00 €	8/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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	39,00 €	8/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880

[1]Preis laut Hersteller [2]Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge.

Bestenliste Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
6	Typhoon Acoustic Six 5+1	Anubis	2,77	26,90 €	8/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
7	Typhoon Acoustic 4	Anubis	2,96	12,00 €	8/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
8	514 DX 5.1 Sound Expert Optical	Trust	3,75	49,95 €[1]	8/2003	Trust	Kleve	02821-58810

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,80 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	43,27 €	7/2002	Padercomp	Paderborn	05251-18500
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	49,60 €	7/2002	Padercomp	Paderborn	05251-18500
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	30,00 €	3/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
●	Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

SPIELEKONSOLEN

1	Xbox	Microsoft	1,93	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

1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	12,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916
4	GM1	Saitek	2,74	4,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

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
6	Game Cube Pad GTV 90	Saitek	2,42	14,99 €[1]	11/2003	Saitek	München	089-5467570

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	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
6	P 3000 RF Pad USB	Saitek	2,51	42,36 €	11/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885
7	Thrustmaster Firestorm Dual Power 3	Guillemot	2,52	22,00 €	11/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
8	Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	4,49	35,51 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

1	Dual Shock 2	Sony	1,56	25,00 €	11/2003	Cyberport.de	Dresden	0351-339560
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	45,99 €	11/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
3	Micro Con	Mad Catz	1,94	19,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
4	Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	2,21	35,51 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	Soft Touch Controller	Big Ben	2,27	12,49 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
6	Speed Link SL-4250 Wireless Erazor Pad	Jöllenbeck	2,30	49,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	PX 4500	Saitek	2,37	19,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

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
6	Cordless Controller for Xbox	Logitech	2,07	37,13 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
7	Speed Link SL-2250 X-Ray RF Game Pad	Jöllenbeck	2,15	59,99 €[1]	11/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	Xbox Game Pad	Logic 3	2,25	24,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	29,90 €	12/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	ST 290	Saitek	2,38	25,00 €	12/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
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
6	Cyborg Evo	Saitek	2,70	29,90 €	12/2003	Ritter	Isernhagen	0511-901880
7	Starfighter	Logic 3	2,77	19,95 €[1]	12/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
8	ST 90	Saitek	2,81	14,00 €	12/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

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

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

1	Microlink Starterkit Ethernet / Ethernet	Devolo	2,91	105,00 €	6/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	Packard Bell Net 2 Plug Starter Pack	NEC	3,03	149,00 €[1]	6/2004	NEC	Ismaning	01805-242521

TASTATUR/MAUS-SETS (KABELLOS)

1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	85,00 €	3/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	96,54 €	3/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
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	38,00 €	3/2004	Ritter	Isernhagen	0511-901880
6	Cordless Desktop Precision	Logitech	2,31	37,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
7	Desktop Wireless 6000	Creative Labs	2,44	45,00 €	3/2004	Flexist.de	Osnabrück	0800-4150415
8	Typhoon Office Cordless Navigator Deluxe	Anubis	2,55	29,95 €[1]	3/2004	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
9	XK-245 RF Desk Set Optical Office	X-Tensions	2,58	29,99 €[1]	3/2004	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

Abtastfrequenz
Die Abtastfrequenz gibt an, wie oft pro Sekunde ein analoges Musiksignal, etwa von einer Schallplatte, in ein digitales umgesetzt wird, also in „Nullen und Einsen". Das digitale Signal können Sie dann beispielsweise im Computer verarbeiten. Je höher die Abtastfrequenz ist, desto natürlicher fällt die Wiedergabe aus. CD-Spieler arbeiten mit einer Abtastrate von 44100 pro Sekunde.

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 qualitativ besser und somit realistischer dargestellt werden können. Mit dieser Filtermethode müssen Spiel und Grafikkarte zusammenarbeiten. Sie erfordert einen hohen Rechenaufwand. Anisotropisches (übersetzt: uneinheitliches) Filtern fördert zudem die Lesbarkeit von Texten auf der Textur.

Anti-Aliasing
Der Begriff ist schwer zu übersetzen, aber Anti-Aliasing bedeutet 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 zu dem unerwünschten Effekt kommen, 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.

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".

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
Bilineare Filterung ist ein spezielles Verfahren, mit dem Grafikkarten arbeiten, um die Farbe eines Bildpunktes aus den Werten seiner Nachbarpunkte zu berechnen.

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**.

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.

Bluetooth
Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte (wie Tastaturen und Mäuse) oder auch Handys drahtlos zu verbinden. Gegenwärtige Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragungen auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Bumpmaps
Um plastische Unebenheiten auf Objekten, 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**.

Cache
Der Cache ist ein schneller Zwischenspeicher, ein Puffer. Diese Technik wird immer dort angewendet, wo ein besonders schnelles System an ein sehr langsames angebunden ist. Es gibt beispielsweise Caches für den Hauptprozessor oder auch für Festplatten. In diesem Fall benutzt der Computer einen Teil des Arbeitsspeichers als Cache. Hier legt er alle Daten ab, die von der Festplatte gelesen werden. Werden diese Daten erneut benötigt, holt sie der Computer nicht von der langsamen Festplatte, sondern aus dem erheblich schnelleren Cache. Beim Schreiben von Daten auf die Festplatte landen die Daten zuerst im Cache, das jeweilige Programm kann sofort weiterarbeiten. Erst wenn der Computer wenig zu tun hat oder der Cache voll ist, schreibt er die Daten auf die Festplatte.

CD-ROM
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 700 **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 Spielekonsolen haben Composite-Anschlüsse. Das über eine solche 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 Grafik-

speicher-Typ GDDR 3 („Graphics Double Date Rate 3“) soll mit bis zu 800 Megahertz arbeiten (statt bisher 400).

Dezibel-A
Abkürzung: dBA. Übliche Maßeinheit für Lautstärke.

Digital
Das „Gegenteil“ zu **analog**. Digitale Informationen oder Signale liegen in einem genau definierten Maß vor, nämlich in den beiden Grundwerten „1“ oder „0“ – Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, digital in Form von aneinandergereihten Nullen und Einsen (**Bits**).

Direct-X/Direct-3D
Eine Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version Direct-X 9.0b ist im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

Dolby Digital
Heimkinoton-Standard, der den Ton, auch bei Spielen, über maximal sieben Kanäle wiedergibt. In dieser Bestform heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Beim verbreiteten „Dolby Digital 5.1“ kommen die Töne aus fünf im Raum verteilten Lautsprechern und einer Bassbox.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber Line“, auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Diese Internet-Verbindung ist bis zu zwölf Mal schneller als **ISDN**. Bis zu 96 000 Zeichen pro Sekunde können empfangen werden. Bei DSL wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert. T-DSL ist der Markenname für das DSL-Angebot der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur 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.

EIDE
„Enhanced Integrated Drive Electronics“ (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse im PC. Die meisten Rechner haben zwei, einige auch vier EIDE-Anschlüsse (Ports), an die jeweils maximal zwei Geräte, zum Beispiel Festplatten oder **CD-ROM**-Laufwerke, angeschlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von maximal 133 **Megabyte** pro Sekunde weiterleiten.

Farbtiefe
Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

Firewall
Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten.

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 gilt: 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
Ein Gigabyte entspricht 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)
Hertz ist die 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**.

Klirrfaktor
Der Klirrfaktor gibt an, wie stark ein Gerät ein Tonsignal im Vergleich zum Originalton verfälscht (verzerrt). Diese Verzerrungen werden bei einer festgelegten Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben. Je größer der Prozentsatz ist, desto entstellter klingt der Ton.

Koaxial
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden Koaxialkabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind.

Komprimierung
Um Dateien Platz sparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (also zusammengepackt). Es gibt Komprimierungen ohne Verlust für Computerdaten (bekanntestes Beispiel: „Winzip“) und solche mit Verlusten, etwa bei Bildern als so genannte **JPG**-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter gerät damit auch die Bildqualität.

LAN
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**.

Megabit
1024 **Kilobit**.

Megabyte
1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Modem
Ein Modem ist quasi ein Telefon für den Computer. Damit kann

→

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.



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 der Dateien benötigen Sie einen MP3-Spieler.

MPEG

MPEG ist ein spezielles Datenformat für Musik,- Film- und andere Audiodaten. Als MPEG gespeicherte Daten sind **komprimiert** (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.

Optisch-digital

Über optisch-digitale Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

Partition

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher auch verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

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.

Serial-ATA

Neuer Standard für die Übetragung von Daten zwischen **Hauptplatine** und Festplatte(n) mit bis zu 150 Megabyte pro Sekunde. Weiterer Vorteil: Das S-ATA-Kabel ist rund und sehr dünn. Es beeinflusst den Wärmefluss bei weitem nicht so stark wie die bisher verwendeten Flachbandkabel.

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**.

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 die Geschwindigkeit.

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 5,5 **Megabyte** pro Sekunde.

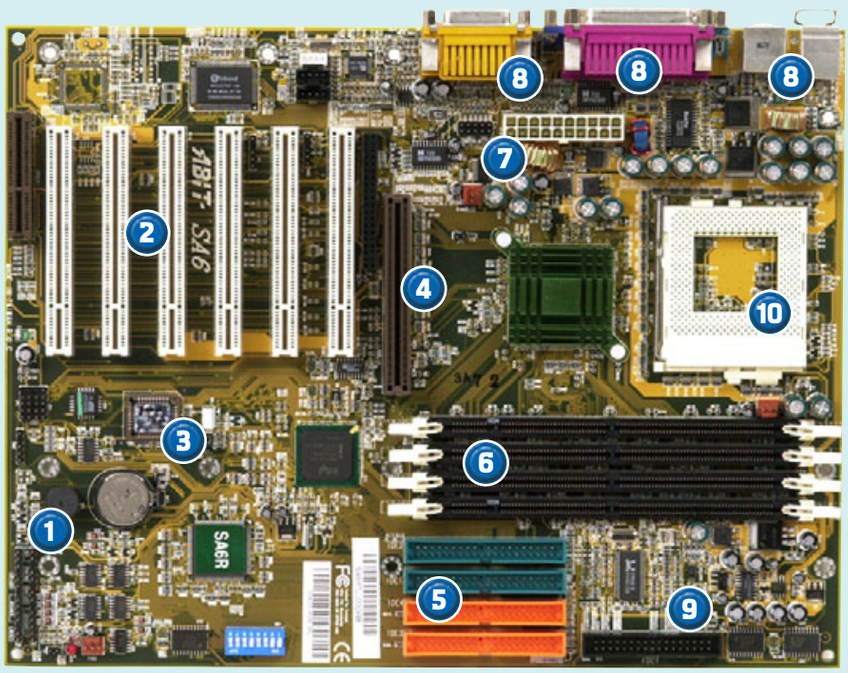
Wireless LAN

„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**



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: neweyes

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. 11.00-20.00 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[2]	keins	dreamcatcherinteractive.com
DTP Digital Tainment Pool	22047	Hamburg	040-6699100	040-66991099	01805-216698	01805-216698	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.dtp-ag.com
Eidos	22767	Hamburg	01908-39582	01907-71885	01908-39572	01908-39582	Mo-Sa 10-22 Uhr	01907-71885	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	01907-54464	0221-97582111	01907-76633	01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221-97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	76131	Karlsruhe	01801-185795	089-24245160	01907-5477475	01907-5477476	Mo. - Fr. 11-20 Uhr	089-24245160	www.empireinteractive.de
Flashpoint	21509	Glinde	040-710060	040-71006222	01908-46026	01908-46027	So-Mo, 8-24 Uhr	keins	www.flashpoint.de
Hasbro Interactive	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Infogrames[3]	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Jowood	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	069-9855730	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
MC2	21509	Glinde	040-710060	040-71006280	01908-46026	01908-46027	Mo-So 8-24 Uhr	040-71006280	www.microids.com
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 Uhr	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	0900-1100823	Mo-Fr 14-16 Uhr	0531-2153411	www.greenpepper.de
Pepper Games	38122	Braunschweig	0700-06684827	0531-2153411	0900-1100823	0900-1100823	Mo. - Fr.: 14-16 Uhr	0531-2153411	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	02421-40795-11	02421-40795-22	01805-554935	01908-24668	Mo-So S: 8-24 Uhr T: 10-18 Uhr[2]	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
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[2]	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	Mo-Fr 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	01805-605511	01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	030-5363580	030-5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubisoft	40211	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	01908-8241210	Mo-Fr S: 7-24 Uhr, T: 9-19 Uhr[2]	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[4]	21509	Glinde	040-710060	040-71006222	01908-46026	01908-46027	Mo-So, 8-24 Uhr	keins	keine
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] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline [3] siehe auch Atari [4] siehe auch Flashpoint

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. Juli im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Harry Potter

und der Gefangene von Askhaban

Der Zauberlehrling muss sich schon zum dritten Mal vor den Machenschaften seines Widersachers Lord Voldemort schützen. Ob die neuen Zaubersprüche auch für mehr Spaß sorgen, steht im nächsten Heft.



Driver 3

Undercover Cop Tanner ist wieder im Einsatz: Diesmal soll er einen weltweit operierenden Autoschmugglerring hochgehen lassen. Gegen knallharte Gangster muss Tanner sein ganzes Können aufbieten – ob das für eine gute Note reicht?



Shrek 2

Der bekannteste Oger der Welt kommt zurück auf die Leinwand – und die Konsolen: Mit Braut Fiona und seinem Kumpel, dem sprechenden Esel, muss er wieder jede Menge Abenteuer bestehen. Ob er auch im Test besteht, steht in Heft 8/2004.



Athens 2004

Die Olympischen Spiele stehen vor der Tür. Während man in Athen nicht sicher ist, ob alles fertig wird, kann man auf der Playstation 2 auf jeden Fall loslegen und Medaillen sammeln. Verdient dieses Spiel Gold? Siegerehrungen im nächsten Heft.



Ground Control 2

In den unendlichen Weiten des Alls tobt wieder einmal Krieg. Menschen kämpfen gegen Menschen – und geheimnisvolle Aliens. Spannung pur? Frontbericht in Ausgabe 8/2004.



Obscure

Nicht immer wird Experimentierfreude belohnt: In dieser High School hat jemand eindeutig übertrieben und das Böse freigesetzt. Fünf Schüler versuchen, das Unheil zu stoppen – unter Lebensgefahr. Mehr über den düsteren Trip steht im nächsten Heft.

PROFI-ECKE

Angepasst

Nicht jeder Computer wird ab Werk mit vernünftigen Einstellungen geliefert: Oft ist die Aufteilung der Festplatte in verschieden große Teile alles andere als sinnvoll. Wie Sie herausfinden, was für Sie geeignet ist – und wie Sie Ihre Vorstellungen in die Tat umsetzen, lesen Sie ausführlich in der nächsten Ausgabe von COMPUTER BILD SPIELE.

HARDWARE

Aufgedreht

Ein Spiel macht besonders viel Spaß, wenn es auch den richtigen Ton trifft. Dazu brauchen Sie vor allem eines: die richtigen Lautsprecher. Insgesamt 18 Boxensets (neun 2.1- und neun 5.1-Systeme) mussten hören lassen, was sie können. Welche die feinen „Ohren" der Testmikrofone tatsächlich begeistern konnten, steht im nächsten Heft.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 – Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.

Herausgeber: Harald Kuppek


Frank Surholt
Chefredakteur


Holger Diezemann
Stellvertretender Chefredakteur


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

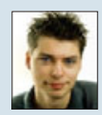

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks

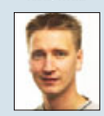

Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Verantwortlich für den Inhalt: Frank Surholt, Holger Diezemann. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTER BILD SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/63 66 63, Fax 01805/63 66 33 (jeweils € 0,12/Minute innerhalb Deutschlands), E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. Januar 2004. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich bestelle COMPUTER BILD SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön das „Spirit Athletic Set". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 3039

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 3038

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTER BILD SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

Computer 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

