www.computerbildspiele.de
8/2004
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 08

7 Spiele auf Heft-CD

Alle Spiele laufen unter Windows 98/XP

PLUS: Demo

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Vollversion

Spannende Strategie, packende Kämpfe

Gold Edition

Age of Empires

Mit Zusatzspiel „Der Aufstieg Roms"

- 16 Zvilisationen wie Ägypter, Griechen, Perser
- Bogenschützen, Reiter
- Land- und Seekriege
- Schiffe und Städte bauen
- 4 Epochen – Beginn in der Steinzeit
- Bis zu 8 Mitspieler
- Eigene Missionen mit Editor anlegen
- Jagen, forschen, erobern
- Zufallskarten für neue Spiele

PLUS 12 Extra-Seiten Tipps und Tricks: So siegen Sie in Strategie-Spielen Seite 94





Außerdem auf CD-ROM:

- Sechsex 3 – Denk-/Knobelspiel
- TSteroids – Action
- N – Geschicklichkeit
- Retro Ping – Action
- Transport Gigant – Demo

PLUS 8 Seiten Tricks: Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles erklärt Seite 106

SPIELETESTS









BRANDAKTUELL



SPIELETRICKS



82 Cheats zu 10 Spielen Seite 122

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INFORMIERT



Holger Diezemann
Stellv. Chefredakteur

Dieses Heft kann mit etwas ganz Besonderem aufwarten: Auf der ohne Extrakosten beiliegenden CD-ROM finden Sie die Gold-Edition von „Age of Empires“, der Nummer eins unter den Strategiespielen. Es ist spannend, packend, bietet dem Spieler eine unglaublich große Zahl von Möglichkeiten. Und weil COMPUTER BILD SPIELE es als seine Aufgabe ansieht, seinen Lesern alles zu verdeutlichen, haben wir ab Seite 94 einen Extrateil vorbereitet, in dem Sie anhand von „Age of Empires“ Tipps und Tricks dafür bekommen, wie Sie in Strategiespielen siegen. Das soll nicht unbedingt leicht und locker von der Hand gehen. Für die richtige Taktik müssen Sie auch Ihren Kopf anstrengen. Aber darin liegt ja auch der Reiz. Viel Spaß und viel Erfolg!

INTERN

● Hardware-Experte Ingolf Leschke (29) hat in der Redaktion und bei externen Instituten einen gnadenlosen Lautsprecher-Test abgespult. 18 Sets der neuesten Generation wurden geprüft, nur eines wurde „gut“ bewertet (ab Seite 132).



Haste Töne! Leschke vor der Hochstapelei aller 18 getesteten Lautsprecher-Sets.

Wenn sich der Redakteur zu Hause mit Rennspielen am PC vergnügt, begnügt er sich mit anderthalb Jahre alten Boxen. „Aber quietschende Reifen und brüllende Motoren bringen die Lautsprecher auch noch gut rüber.“

● Testredakteur Frederic Berg bekam Besuch, der ihn nicht aus den Augen ließ: Pressesprecher Harald Ebert (35) von Nintendo Deutschland. Der hatte, vorm Verkaufsstart, die neuesten Gameboy-Advance-Spiele „Donkey Kong Country 2“ und „Fire Emblem“ bei sich, damit COMPUTER BILD SPIELE sie noch für dieses Heft testen konnte (Seite 84). Die Spiele waren versiegelt. Damit sie nicht in falsche Hände gerieten, beförderte Ebert sie persönlich im Flugzeug nach Hamburg. Dass Berg sie spielen konnte, empfand er als Geschenk. Er hatte Geburtstag, wurde 34.



Sicher ist sicher: Berg mit den versiegelten Spielen.

● Zur EM in Portugal stellten SAT 1, Pro 7, Kabel 1 und N24 in ihren Haupt-Nachrichten das Spiel „UEFA Euro 2004“ für PC und Konsolen vor. Beraten ließen sich die Fernsehmacher von COMPUTER BILD SPIELE-Experten, die in den Sendungen als Interview-Partner und als Spieler auftraten.



Tasten für Tore: Das TV-Team filmt die Redakteure Lorenz Steinke (33) und Kai Lewendoski (39) beim Fußballspiel.

8 x Spaß auf CD-ROM

Die CD-ROM finden Sie hier im Heft zwischen den Seiten 44 und 45

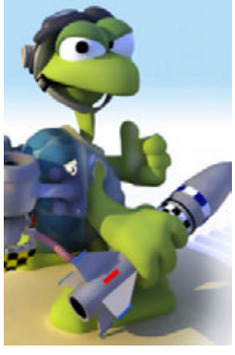


Ihre Nation glänzt mit prächtigen Wohnhäusern und Palästen. Beschützen Sie Ihre Stadt mit Wachtürmen und Mauern.

Ihr fesselnder Kampf ums Überleben

- Entscheiden Sie sich für eine von 16 Zivilisationen – alle haben ihre besonderen Stärken und Schwächen.
- Führen Sie Eroberungskriege, oder gehen Sie Bündnisse ein.
- Treiben Sie Handel, um den Wohlstand Ihrer Nation zu steigern.
- Lassen Sie sich verzaubern von der detailreichen Grafik: Beobachten Sie Ihr Volk beim Jagen, Erobern, Bauen.
- In 55 Spielstufen machen Sie Ihr Dorf zu einer überlegenen Nation.
- Schlagen Sie 40 000 Begriffe im eingebauten Geschichtslexikon nach.
- Stellen Sie eine gefürchtete Armee zusammen – 22 Militäreinheiten und Kriegsschiffe stehen zur Verfügung.
- Erstellen Sie eigene Herausforderungen mit dem Missions-Editor.
- Erleben Sie neue Aufgaben mit dem Zusatz-Spiel „Der Aufstieg Roms“.





Geschicklichkeitsspiel | In einer Schildkröten-Bucht machen sich Killer-Kraken aus dem All breit. Als „Kröt“ zeigen Sie es den Invasoren und retten Ihre Artgenossen.



Geschicklichkeitsspiel | In 40 Spielstufen steuern Sie ein Strichmännchen durch Labyrinthe. Dabei müssen Sie Diamanten sammeln und Türen öffnen.



Actionspiel | Ihr Job: Asteroidenfelder zerstören. Mit einer Laserkanone und einem Schutzschild ausgerüstet, schießen Sie die gefährlichen Felsbrocken in Stücke.



Actionspiel | Skrupellose Außerirdische greifen an. In Ihrem Raumschiff verteidigen Sie sich gegen die Widersacher und sammeln bessere Waffen und Schutzschilde.

Titel: Montage: Klaus Schulz



In diesem Heft

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Catwoman, Exigo, Knights of Honor, Restricted Area, Toxic 6
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 17
Neue Hardware 18
Neue Handy-Spiele 20
Demnächst: Spielemesse Games Convention 2004 21
Gewinnspiel 21
Bunt gemischt 24
Hitliste der meistverkauften Spiele 26
Vorserientests
PS2 Burnout 3 Rennspiel 31
PC Moments of Silence Abenteuer 30
PS2 Spider-Man 2 Action (ab 8. Juli 2004) 28

SPIELETESTS

PS2 Akte X Abenteuer (im Handel) 73
PS2 Athens 2004 Sportspiel (im Handel) 76
PC Battle Mages Strategie (im Handel) 48
GBA Donkey Kong Country 2 Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 84
PS2 Driver 3 Action (im Handel) 70
PC Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses Abenteuer (im Handel) 64
GBA Fire Emblem Strategie (ab 16. Juli 2004) 84
PC Ground Control 2 Strategie (im Handel) 50
PC Harry Potter und der Gefangene von Askaban Rollenspiel (im Handel) 34
PS2 Harry Potter und der Gefangene von Askaban Action (im Handel) 74
GBA Harry Potter und der Gefangene von Askaban Action (im Handel) 84
PC Kicker Manager 2004 Managerspiel (im Handel) 68
PS2 Obscure Action (im Handel) 73
PS2 Onimusha 3 – Demon Siege Action (ab 9. Juli 2004) 74
PS2 Project Zero 2 – Crimson Butterfly Action (im Handel) 72
PC Radsport Manager 2004 - 2005 Managerspiel (im Handel) 54
Xbox Red Dead Revolver Action (im Handel) 78
PC Shrek 2 Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 60
Xbox Shrek 2 Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 80
PC Söldner – Secret Wars Online-Actionspiel (im Handel) 42
GBA Sonic Advance 3 Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 84
PC Spellforce – Breath of Winter Rollenspiel (im Handel) 56
PC Tipp-Kick PC-Cup Sportspiel (im Handel) 46
Cube Tom Clancy's Rainbow Six 3 Action (im Handel) 82
PC Warlords Battlecry 3 Strategie (im Handel) 40

GÜNSTIGE SPIELE

PC Kröt – Monster, Minen und Raketen Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 90
PC Yetisports Deluxe Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 88

CD-ROM IM HEFT

Spiele: Age of Empires, Doppelkopf, Kröt XS, N, Retro Ping, Sechsex 3, Tsteroids
Demo: Transport Gigant
Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0, Direct-X 9.0b, Microsoft Installer 2.0 92
Installations-Anleitung zu Age of Empires 94
Tricks zu Age of Empires 96
Installations-Anleitung zu Doppelkopf 106
Erklärungen zu Doppelkopf 107
Installations-Anleitungen zu Kröt XS, N und Sechsex 3 108
Installations-Anleitungen zu Transport Gigant (Demo), Tsteroids, Retro Ping 109

SPIELETRICKS

PC Codename Panzers – Phase One 116
PC Harry Potter und der Gefangene von Askaban 110
72 Geheime Tricks (Cheats) 122

MAGAZIN

Gewinnspiel 128
Report: Deutsche Computerspiel-Meisterschaft in Köln 130



Fotos: Thomas Brill

Deutsche Computerspiel-Meisterschaft in Köln: COMPUTER BILD SPIELE war für Sie dabei



Die besten deutschen PC-Spieler trafen sich in Köln (Foto oben), und für COMPUTER BILD SPIELE sah sich Testredakteur Marco Gremmel (27, kleines Bild, links) das Spektakel an. Veranstalter Jens Hilgers (28, rechts) kündigte an, in zwei Jahren die Weltmeisterschaft in Deutschland ausrichten zu wollen. Wer diesmal gewann, lesen Sie auf Seite 130.

HARDWARE

Vergleichstest: neun 2.1- und neun 5.1-Lautsprecher 132
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 133
Testergebnisse im Detail (2.1 Lautsprecher, „Stereo") 134
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (2.1 Lautsprecher, „Stereo") 136
Testergebnisse im Detail 5.1 Lautsprecher, „Raumklang") 138
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (5.1 Lautsprecher, „Raumklang") 140

RATGEBER

Grafikkarte – im Detail erläutert 142
So installieren Sie ein Spiel 146

PROFI-ECKE

So partitionieren Sie die Festplatte neu 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

Impressum 170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 170
Vorschau 170

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



Kartenspiel | Hatten Sie schon einmal Lust auf „Doppelkopf", aber nicht genug Spielpartner? Mit dieser PC-Fassung passiert Ihnen das nie wieder. Fünf unterschiedlich intelligente Mit-/Gegenspieler und mehrere Regelvarianten erfreuen Anfänger und Profis.



Denk-/Knobelspiel | Sortieren Sie Spielsteine in ein Raster, so dass am Ende immer drei oder mehr gleichfarbige Steine nebeneinander landen.



Strategie | 1850, im beginnenden Zeitalter der Massenproduktion: Sie sorgen dafür, dass Rohstoffe und Waren an ihren Bestimmungsort gelangen.

Meldungen



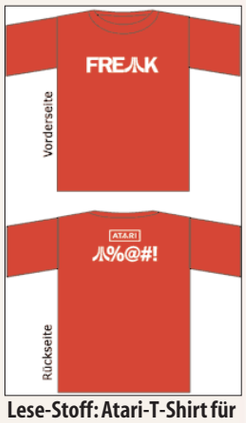
Eisern dabei: stolzer Britone in „Dark Age of Camelot“.

Hintergrund-Info

Gute Nachricht für Fans des Online-Rollenspiels „Dark Age of Camelot“: Im September soll die Erweiterung (Add-on) „Catacombs“ zu haben sein (COMPUTER BILD SPIELE berichtete). Für alle, die es gar nicht abwarten können, hat der Hersteller die Internet-Seite catacombs.darkageofcamelot.com freigeschaltet. Dort gibt’s bereits Informationen über das Add-on sowie Spiel-Szenerien als Bildschirmhintergrund zum kostenlosen Herunterladen.
Infos bei: Flashpoint AG, Tel. 040-710060

Atari zieht an

Spiel kaufen, Originalbeleg an den Hersteller schicken, und schon gibt’s per Post das passende T-Shirt – das geht mit Ataris „Transformers“ für Playstation 2 (Test in COMPUTER BILD SPIELE 6/2004, Urteil „gut“). Die Aktion läuft bis zum 31. Juli 2004, das T-Shirt hat laut Atari einen Wert von 20 Euro. Unbedingt Konfektionsgröße angeben!
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min.), www.atari.de



Lese-Stoff: Atari-T-Shirt für „Transformers“-Fans.

Catwoman

Alles für die Katz

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance | COMPUTER BILD SPIELE lässt die Katze aus dem Sack: „Catwoman“ kommt pünktlich zum Film mit Halle Berry

Miau – pünktlich zum Start des Films „Catwoman“ am 12. August gibt’s auch das passende Spiel für alle gängigen Systeme. Damit betritt nach diversen Superhelden endlich wieder eine echte Superheldin die Welt der Spiele – und glänzt nicht nur mit den Talenten einer Katze, sondern wird Sie auch mit ihrem Aussehen betören.

Catwoman wurde nicht als dunkle Rächerin geboren, sondern erst durch einen schweren Schicksalsschlag zur kratzbürstigen Katzenfrau. In ihrem vorherigen, recht normalen Leben hieß sie noch Patience Phillips. Doch als sie entdeckt, dass ihr Arbeitgeber Laurel Hedare in illegale Geschäfte verstrickt ist, lässt der die unliebsame Zeugin töten.

Hier könnte die Geschichte bereits ihr tragisches Ende finden, hätte nicht eine ägyptische Katze die Dame auf mysteriöse Weise wieder zum Leben erweckt. Dass es bei dieser Reanimation nicht mit rechten Dingen zuging, wird der Wiederauferstandenen schnell klar. Kaum richtig wach, bemerkt sie, dass sie mit den sensationellen Fähigkeiten einer Katze gesegnet ist. Nun ist sie Catwoman und hat nur ein Ziel: sich an dem Mann zu rächen, der sie umbringen ließ.

Das Spiel orientiert sich sehr genau an der Filmvorlage, und sieben Schauplätze der Kinoversion wurden detailliert ins Spiel übertragen. Spannung und aufregende Kämpfe bis zum großen Finale sind garantiert. 20 Spielaufgaben stehen an, bis Catwoman schließlich ihrem Mörder Laurel Hedare gegenübersteht.

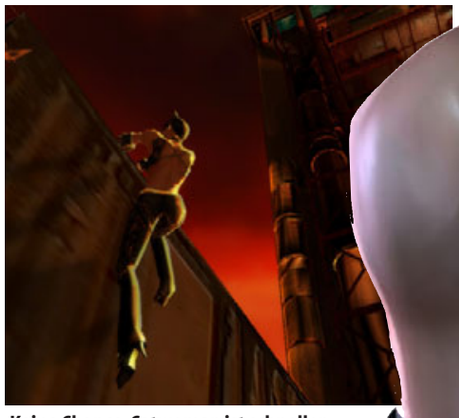
Bis dahin sind dessen fiese Schergen aus dem Weg zu räumen, etwa sein Kompagnon Armando oder sein hinterhältiger Buchhalter Wesley. Edel: Auf ihrem Rachefeldzug tötet Catwoman Gegner nicht, sondern setzt sie gekonnt mit ihrer überlegenen Gelenkigkeit und dem eleganten, für Katzen typischen Kampfstil außer Gefecht. Dabei macht sie sich eine gewissermaßen „interaktive“ Umgebung zu Nutze, in der sie fast nach Belieben klettern und alles Mögliche zerstören kann. Um einen Gegner verschwinden zu lassen, muss sie ihn erst in einen Schrank oder Container treten, der ihn dann einschließt und sicher verwahrt.

Catwoman muss sich keineswegs auf ihre Katzenkräfte beschränken, sie ist auch eine wahre Meisterin im Umgang mit der Peitsche. Überaus elegant, äußerst schlagfertig und mit ausgeprägten Sinnen versehen, geht sie ihren Weg, kann im Dunkeln sehen und Fährten riechen. Mit dem Katzen oft zugeschriebenen „Sechsten Sinn“ ist sie sogar in der Lage vorherzusehen, was ihre Feinde planen. Da muss man kaum noch erwähnen, dass Catwoman dank ausgeklügelter Speicherfunktion mindestens neun Leben hat, wie es sich für eine Rassekatze gehört.

- **Angekündigt für:** 12. August 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, 01907-54464 (1,237 Euro pro Min.), www.electronicarts.de



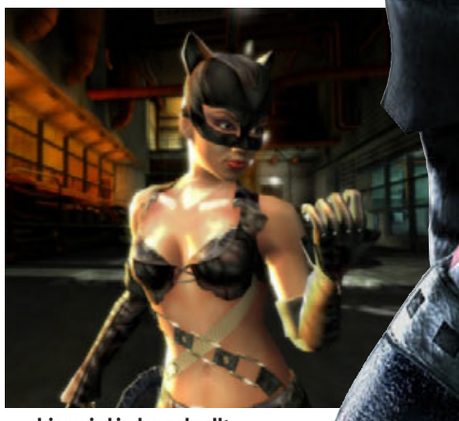
Wer möchte Miss Miez nicht auf den Pelz rücken?



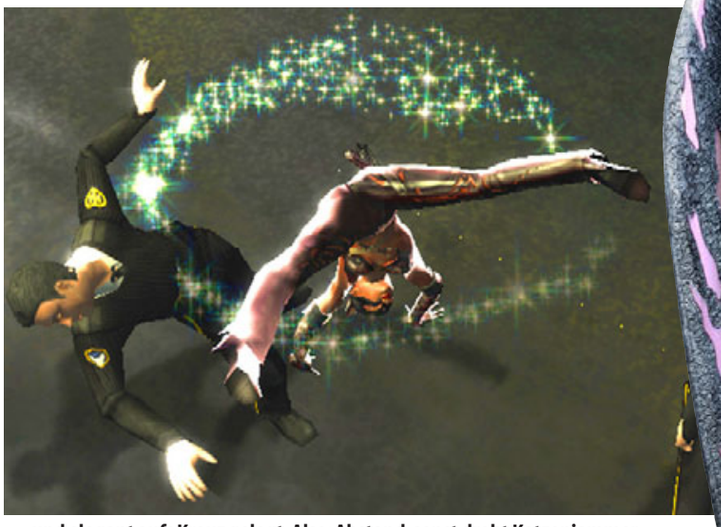
Keine Chance, Catwoman ist schneller.



Doch zu nahe dran? Dann heißt es: aus die Maus, …



… hier wird jeder gekrallt …



… und elegant aufs Kreuz gelegt. Also: Abstand, sonst droht Katzenjammer.



Ein Fell für zwei: Catwoman im Film (Halle Berry, 35, oben) und im Spiel (großes Bild).

Rocky Legends

Es gilt das Faustrecht



▲ Kassenschläger: der Hollywood-Erfolgsfilm „Rocky 4“ mit Dolph Lundgren (als Drago, links) und Sylvester Stallone.

▼ Kein fauler Sack: Ivan Drago trainiert hart für den Kampf mit Rocky.



Sportspiel für Playstation 2 und Xbox | Während immer noch darüber spekuliert wird, ob ein sechster „Rocky“-Film zu erwarten ist, arbeitet dieses Spiel die Vergangenheit der Leinwand-Boxlegende auf. „Rocky Legends“ erzählt, was vor den Kinohits geschah: In der Rolle des faustgewaltigen Rocky Balboa boxen Sie sich durch – vom armen Amateur zum preisgekrönten Profi. Und Sie müssen verdammt hart trainieren, um Apollo Creed, Clubber Lang und Ivan Drago k.o. schlagen zu können.

Mit der Xbox-Version soll es möglich sein, per Online-Service „Xbox live!“ menschliche Gegner in den Ring zu bitten.

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

Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern

Stadt-Halter gesucht

Strategiespiel für PC | Ab ins Mittelalter – da gibt's viel zu tun. Packen Sie's an. Wer über eine Stadt herrschen will, muss die erst mal bauen. Und während Sie fleißig Ihr Gemeinwesen hochziehen, müssen Sie sich auch um Finanzen, Nahrungsvorräte und Verteidigung der wachsenden Siedlung kümmern. Denn vor deren Toren lauern schon habgierige Banditen, neidische Konkurrenten oder angriffslustige Wikinger.

Und alle wollen nur eins: Ihr Hab und Gut. Ist die Stadt gesichert und die Armee gut gerüstet, dann dürfen Sie natürlich selbst aus- und in fremde Ortschaften einfallen.

- **Angekündigt für:** August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 44,95 Euro
- **Infos bei:** Pointsoft GmbH, Willi-Bleicher-Str. 11, 52353 Düren, Tel. 02421-4079511, www.back2games.de



Der Stein des Anstoßes: Belagerer bringen vor der Stadt ihre Schleudern in Stellung.



Niederschmetternde Bootschaft: Die kriegerischen Wikinger nahen unter vollen Segeln.

Wario Ware Inc.

Mit Tempo: 200

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Lust auf schnellen Spaß? Dann ist die neue Partyspiele-Sammlung von Nintendo der richtige Zeitvertreib. Mit mehr als 200 Mini-Spielen können Sie Ihr Reaktionsvermögen testen und unter Zeitdruck Hühner fangen, Wecker ausschalten, Bälle werfen oder Hindernisse überspringen. Kaum eines der Spiele dauert länger als zehn Sekunden, manche sogar nur zwei. Ist eines geschafft, so startet automatisch das nächste.

Wer den Geschicklichkeits-Parcours erfolgreich meistert, hat garantiert viel zu lachen und wird mit Bonus-Spielen, Filmen und Musikvideos belohnt. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich mit dem Partyspaß vergnügen.



Hopp oder topp: Seilhüpfen unter unerbittlichem Zeitdruck.



Nette Variation: Wario (links) spielt gelegentlich selbst mit.

- **Angekündigt für:** 3. September 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,99 Euro
- **Infos bei:** Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806

Meldungen

Action für Xbox

Microsoft versorgt die Xbox im Herbst mit neuer Action: „Unreal Championship 2 – The Liandri Conflict" steht auf dem Spielplan. Der Hersteller verspricht erheblich verbesserte Bewegungsabläufe, jede Figur soll andere Sprünge und Drehungen beherrschen. Und darum geht's: In zwei neuen Einzelspieler-Varianten streifen Sie in der Rolle des Anubis durch Arenen und andere Areale, um das Nakhti-Auferweckungsritual Ihres Volkes vor den Intrigen eines mächtigen Gegners zu schützen. Und bis zu acht Spieler können sich online per „Xbox Live" mit schweren Geschützen Gefechte liefern. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760, www.xbox.com/de

Musik für Fahrer

Zum Rennspiel „Driver 3" (jetzt im Handel, Test in diesem Heft) für Playstation 2 und Xbox gibt es eine Soundtrack-CD für rund 20 Euro. 13 Solisten und Bands haben Songs beigesteuert, unter anderem gibt's einen Exklusiv-Titel von Altmeister Iggy Pop.
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Spiel für lau

Die Spielehersteller Sierra und Dynamix verschenken die PC-Vollversion „Starsiege – Tribes". Zu finden ist das 113 **Megabyte** S. 164 große Spiel in der Download-Ecke der Internet-Seite www.sierra.com. Ganz uneigennützig ist die Aktion nicht. Das bereits 1998 erschienene Actionspiel soll vor allem Lust auf den vierten Teil machen, der voraussichtlich noch im Spätsommer in die Läden kommt: „Tribes – Vengeance". Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Tel. 01805-0537636



Anno 1998: „Starsiege – Tribes".



Gib Gummi, auch wenn's Blech kostet! Wo Reifen fliegen und Funken sprühen, zeigt „Flat Out" professionelles Profil.

Flat Out

Es ist zum Beulen

Rennspiel für Xbox | Jetzt herrscht Chaos auf der Rennstrecke – besser: auf dem, was Sie davon übrig lassen

Das Rennspiel „Flat Out" entführt Sie in die Welt der unfeinen Crash-Derbys. Wer an dieser wilden Raserei teilnimmt, kennt nur zwei Ziele: selber einen guten Platz einzufahren – und die Konkurrenz genau daran zu hindern. Zu diesem Zweck ist alles erlaubt, was Ihnen Freude macht und anderen Fahrern den Spaß verdirbt. Unfaire Rammstöße, mit denen Sie die Autos Ihrer sieben Gegner heftig demolieren und aus der Bahn kegeln, sind zentraler Bestandteil des „Regelwerks". Nicht nur die Wagen leiden deutlich unter dem wilden Gebolze, auch der Rennkurs wird zur Strecke gebracht. Da knicken Abgrenzungszäune wie Streichhölzer, werden Reklametafeln platt gemacht, setzt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, zum Tiefflug an. Wer in einen Reifenstapel brettert, sorgt für gummihaltige Luft in weitem Umkreis. Das gab es so noch in keinem Spiel.

Die spaßige Rennaction tobt auf 45 anspruchsvollen Kursen in freier Wildbahn. Waldgebiete oder Kiesgruben sind das ideale Umfeld für Buckelpisten, auf die Sie sich im wahren Leben auch mit einem Geländewagen niemals trauen würden. Zur Keilerei im Unterholz stehen 16 hochgerüstete Blechmonster bereit. Wer gewinnt, darf die 500-PS-Kalesche weiter aufmotzen, um noch besser durch die Pampa pflügen zu können. Haben Sie genug von den spannenden und schweißtreibenden Positionskämpfen, dann drehen Sie doch mal eine Runde auf dem Stunt-Parcours. Hier zählen weite Sprünge mit punktgenauen Landungen.

Schon in der angespielten frühen Version überzeugt Flat Out mit überaus detailreicher Grafik und einem tollen Spielgefühl. Bei diesen abgedrehten Querfeldeinrennen bleibt kein Auge trocken – und kein Stein auf dem anderen. Zu allem Überfluss verspricht der Hersteller einen Online-Modus für Xbox-Live. Das sieht nach Fahrspaß erster Güte aus.

- **Angekündigt für:** September 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Empire Interactive, Emmy-Noether-Str. 9, 76131 Karlsruhe, Tel. 01801-185795, www.empireinteractive.com



Wer ein solches Radau-Rennen hinter sich hat, fühlt sich wie gerädert.



Nichts ist schöner, als Konkurrenten in die Abseitsfalle zu manövrieren.

Pacific Fighters

Hoher Luft-Druck

Flugsimulation für PC | Nach wie vor nicht wegzudenken aus dem Geschichtenarchiv der Spiele-Macher: der Zweite Weltkrieg. Diesmal geht's um die Lufthoheit im pazifischen Raum. Am Himmel tummeln sich 40 historische Kampfflugzeuge, etwa F6F Hellcat oder Mitsubishi A6M (Zero). Im Cockpit einer dieser Maschinen kämpfen Sie für oder gegen die Japaner um die Überlegenheit in dieser Region. 16 Feldzüge führen Sie an die Schauplätze historischer Schlachten, zum Beispiel Midway, Guadalcanal, Pearl Harbor, Iwo Jima. Überall nehmen Sie feindliche Schiffe, Fahrzeuge und Flughäfen aufs Korn, werfen Tauchbomben und Torpedos ab, stellen bei Starts und Landungen auf dem Flugzeugträger Ihre Pilotenroutine unter Beweis.



Kein Platz für Pazifisten am Pazifik – hier tobt der Luftkrieg.

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

Demos aus dem Internet

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

- **Thief – Deadly Shadows (437,1 MB)**
  www.eidos.de/downloads/index.html
- **Spellforce – The Order of Dawn (320 MB)**
  spellforce.jowood.com/?rid=1180&lang=de
- **Against Rome (224 MB)**
  www.against-rome.de/main.php?lang=de&rid=1057
- **Beyond Good & Evil (154 MB)**
  www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=464
- **Balance – Best of Atari (20,8 MB)**
  www.atari.de/productpage.php?productID=384#
- **FIFA Football 2004 (34,4 MB)**
  www.electronic-arts.de/publish/page200089027685178.php3?dlid=838

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knights of Honor

Den Reichen wird's gegeben

Strategiespiel für PC | Heute ein König – diesen Wunsch können Sie sich hier erfüllen. Aber nicht immer ist die Herrscherrolle ein Genuss

Damals: Europa war aufgeteilt in viele kleine und große Königreiche, die von Adelsfamilien regiert wurden. Jedes unterhielt diplomatische Beziehungen, traf Handelsabkommen, verheiratete die Söhne und Töchter mit anderen Adligen, führte Krieg oder hielt Frieden und versuchte, Wohlstand und Macht zu mehren.

Heute: Ab September können Sie „Knights of Honor" auf Ihrem PC installieren und herausfinden, wie gut Sie in der Rolle eines Herrschers gewesen wären. Ihre wichtigsten Helfer dabei sind die titelgebenden Ritter (englisch: Knights). Mit denen können Sie Provinzen verwalten, die Religiösität der Bevölkerung stärken, das Tempo bei großen Bauprojekten steigern – und natürlich Krieg führen. Ein fähiger Marschall Ihrer Armee ist schon fast eine Siegesgarantie – und Siege braucht Ihr Marschall auch, um besser zu werden. Denn im Gegensatz zu allen anderen Fähigkeiten eines Ritters legt seine Kriegskunst nur zu, wenn er kämpft – und nur dann kann er General werden. Für maximal neun Ritter ist Platz in Ihren Reihen – als Herrscher über ein großes Reich müssen Sie da schon genau überlegen, wem Sie was zu tun geben.

Aber auch für den Rest des Spiels müssen Sie Ihre grauen Zellen anstrengen, denn die richtige Kombination aus Gold, Wissen, Religion und vielen anderen „Zutaten", die ein Königreich zusammenhalten, ist nicht leicht zu finden. Wann baue ich in meiner Hauptstadt welches Gebäude? Wie bekomme ich für dessen Bauzeit genügend Arbeiter in die Stadt? Wie wirkt sich der Handel mit einem besonderen Rohstoff auf meinen Ruf aus? Und wie bringe ich den aggressiven Nachbarn davon ab, mein friedliebendes Reich zu überfallen und in Schutt und Asche zu legen?

Stimmungsbild: schlechte Laune – typische Gemütslage eines Raubritters.



Für den Anfang reicht's: kleines Reich mit Burg, Dörfern, Farmen.



Kleinholz machen: Überfall auf einen gegnerischen Betrieb.



Feste spielen, dann gibt's eine stattliche Burg.

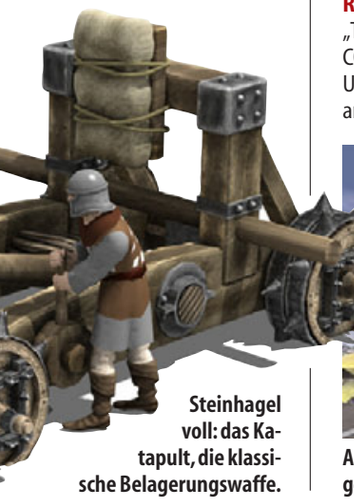


Diese und viele andere Fragen werden Sie sich beim Spielen laufend stellen – und Sie sollten auf die meisten eine gute Antwort finden, wenn Ihr Königshaus überleben soll.

Wenn es aber doch zum Krieg kommt – und die Wahrscheinlichkeit ist hoch –, dann können Sie entweder Ihrem Marschall vertrauen oder selbst die Kampftruppen kommandieren. Mit maximal neun Einheiten pro Armee können Sie große Feldschlachten schlagen, Dörfer verwüsten, Burgen belagern oder verteidigen und auch per Schiff fremde Königreiche vom Wasser aus attackieren. Wer jetzt aber mit einem etwas mehr auf Wirtschaft ausgerichteten „Age of Empires" rechnet, wird sich wundern: „Knights of Honor" spielt sich eher wie „Civilization" mit deutlich größerem Kampfteil, denn das komplexe Zusammenspiel aus Diplomatie, Handel, Religion und weiteren Faktoren ist schwerer zu meistern als das Einsammeln von Holz, Stein oder Nahrungsmitteln.

Der Hersteller wollte hier nach eigener Aussage ein anspruchsvolles Strategiespiel programmieren, das komplexen Brettspielen ähnelt, sich aber bedeutend einfacher spielt und leicht zu lernen, aber schwer zu gewinnen ist. Bislang scheint Knights of Honor diesen Kurs halten zu können. Strategie- und Mittelalter-Fans dürfen sich auf eine spannende Reise ins Mittelalter freuen.

Angekündigt für: September 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Sunflowers, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm, Tel: 06104-94820
www.sunflowers.de



Steinhagel voll: das Katapult, die klassische Belagerungswaffe.

Donkey Konga / Donkey Kong Jungle Beat

Schlagende Verbindung

Musik- und Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Ab Oktober wird Nintendo „Donkey Konga" anbieten, ein Gamecube-Musikspiel, bei dem Sie garantiert ins Schwitzen kommen werden. Zur Bedienung dient nämlich ein spezielles Gerät, das aus zwei Konga-Trommeln besteht. Zu bekannten Melodien, wie „Wild Thing" oder „Türkischer Marsch", klopfen Sie damit den richtigen Rhythmus. Dabei halten Sie sich an die eingeblendeten Vorgaben: linke Trommel, rechte Trommel, beide Trommeln oder – Klatschen, denn ein eingebautes Mikrofon registriert auch dieses Geräusch. Weitere Konga-Trommeln werden separat erhältlich sein, denn es können bis zu vier Spieler gleichzeitig den Ton angeben.



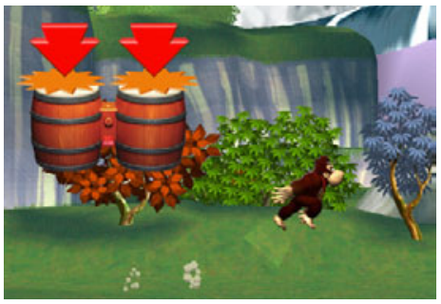
Der Berg ruft: COMPUTER BILD SPIELE-Redakteur Frederic Berg (34) rührt die Nintendo-Trommel.

Im Laufe des kommenden Jahres gibt's dann mit „Donkey Kong Jungle Beat" ein wahrhaft außergewöhnliches Spiel. Darin steuern Sie den bekannten Helden Donkey Kong durch eine abenteuerliche Dschungelwelt, lassen ihn kriechen, rennen, hüpfen, klettern und gegen Feinde kämpfen – und zwar alles mit den Konga-Trommeln! Das heißt: Die mit dem Musikspiel erworbenen Schlaginstrumente werden dann auch zur Bedienung eines Geschicklichkeitsspiels herangezogen. Und das klappt erstaunlich gut. Auf Klopfzeichen der linken oder rechten Trommel läuft der Affe in die jeweilige Richtung – das Tempo der Bewegungen ist von der Trommelgeschwindigkeit abhängig. Schlagen Sie beide Trommeln zugleich, so springt der Affe, und wenn Sie klatschen, verteilt er saftige Backpfeifen.

Angekündigt für: 15. Oktober 2004 (Konga), 2005 (Jungle Beat)
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806
www.nintendo.de



Eben Drum: Das Musikspiel „Donkey Konga" wird mit echten Trommeln zum Leben erweckt.

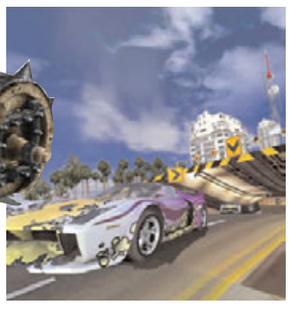


Klappern gehört zum Handwerk: Für „Donkey Kong Jungle Beat" müssen Sie schlagfertig sein.

Trackmania – Sunrise

Höher, schneller, weiter

Rennspiel für PC | Kaum ist „Trackmania" im Handel (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2004, Urteil „gut"), wird ein zweiter Teil angekündigt. „Trackmania – Sunrise" ist nicht als Erweiterung, sondern als eigenständige zweite Folge der Rennspielreihe geplant. Und die ist noch ein bisschen verrückter als der erste Teil: Künftig können Sie mit Ihrem Autos noch höher und weiter springen, über Hochhäuser und Palmen an der Küste Kaliforniens. Der sonnige Bundesstaat soll wirklichkeitsnah aussehen, denn die Grafik-Technik des ersten Teils wurde von den Entwicklern überarbeitet. Das Spiel wird voraussichtlich im Spätherbst fertiggestellt sein.



Aus Freude an Farben: Sportwagen in fantasievoller Lackierung.



Allee? Hopp! Bäume dürfen Sie notfalls auch überspringen.

Angekündigt für: Herbst 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795
www.kochmedia.de

Meldungen

Foul ist fair

In normalen Sportspielen ist es üblich, Fouls zu ahnden, tricksende Spieler vom Platz zu weisen. „Chaos League" indes belohnt unfaire Spielzüge. Treten, Schlagen, Gift mischen, Fallen stellen – alles, was weh tut, ist erlaubt. Der Spieler steuert ein Team aus neun Superhelden, darunter plumpe Barbaren, flinke Prätorianer und faule Zombies. Ziel ist, auf einem Spielfeld den Ball hinter die gegnerische Ziellinie zu bringen. Die Fähigkeiten der Team-Mitglieder verbessern sich im Laufe des Spiels, gleichzeitig lernen aber auch die vom Computer gesteuerten Figuren dazu. Der Preis für das PC-Spiel steht noch nicht fest.
Infos bei: Pointsoft GmbH, Tel. 02421-4079511,
www.pointsoft.net

Frische Fische

Mit dem „Aquarienplaner 2.0" für PC von Sybex planen Fisch-Liebhaber die Einrichtung ihres Aquariums, berechnen Wasserbedarf und Energieverbrauch. Das fertig simulierte Aquarium lässt sich auch als Bildschirmschoner installieren. Für 19,95 Euro ist der Wasserspaß ab sofort im Handel.
Infos bei: Sybex Verlag GmbH, Tel. 02236-3999200
www.sybex.de

Mehr Mutanten

Freunde des Online-Spiels „Neocron" dürfen sich auf die Erweiterung „Beyond Dome of York" freuen. Laut Hersteller wurde die 3D-Darstellung komplett überarbeitet. Die Spieler erkunden hier eine weitere Riesenstadt, in der sich noch mehr Mutanten tummeln. Das PC-Spiel wird ab September erhältlich sein. Der Preis steht noch nicht fest, Inhabern eines Neocron-Kontos wird beim Kauf Rabatt gewährt.
Infos nur im Internet unter:
www.10tacel.de



„Neocron": Beinhart geht das ab hier.

Meldungen

Auf Tauschstation

Konsolenspiele tauschen statt kaufen – ein neuer Service, zu finden auf der Internet-Seite www.wooosh.de. Die Anmeldung ist kostenlos. Kommt ein Tauschgeschäft zustande, so wird eine Gebühr von 5,90 Euro fällig. Die Beteiligten schicken dann ihre Spiele zu wooosh.de. Dort werden sie auf Echtheit, Zustand, Lauffähigkeit überprüft und dann weiter versandt. Laut eigener Aussage hat wooosh.de bereits weit über 2000 Spiele in der Datenbank.
Infos bei: wooosh.de Gbr, Tel. 040-60766820

Gegen Simlosigkeit

Eine riesige Fangemeinde wartet sehnsüchtig auf „Die Sims 2". Damit die Zeit bis zur Veröffentlichung im September nicht zu lang wird, stellt der Hersteller unter thesims2.ea.com/bodyshop.php ein kostenloses 215 **Megabyte** S.164 großes Sims-Programm bereit. Damit können Sie schon jetzt ganz individuelle Spielfiguren und Einrichtungsgegenstände für Ihr künftiges Sims-2-Haus basteln.



Open Hair: selbst frisierte Sim-Lady.

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

Für Grübeltäter

150 Aufgaben aus den Bereichen Wortschatz, Rechnen, Logik, Gedächtnis, visuelles Denken und Konzentration gibt's auf der CD-ROM „Brain Breakers", dazu ein umfangreiches Quiz im Stil von „Wer wird Millionär?". Die Scheibe kostet 19,90 Euro. Wer Nachschub braucht, kann sich von der Seite www.brainwizard.de weitere Pakete mit knackigen Aufgaben herunterladen (zu Preisen ab drei Euro). Die Internet-Seite bietet allen Rätselfreunden außerdem eine kostenlose Online-Meisterschaft an.
Infos bei: Brain Wizard, Tel. 0621-1782980

Armies of Exigo

Untergrund-Kämpfe

Strategiespiel für PC | Wenn es oben rum nicht weitergeht, greifen Sie einfach durch den Keller an

Für Jahrzehnte war die Welt von Exigo friedlich – doch plötzlich ist eine unheimliche Macht erwacht, die aus dem Untergrund angreift. Im Spiel sind unter anderem Ritter, Zauberer, Elfen und Trolle – also das bekannte Personal aus Mittelalter-Fantasy-Spielen. In dieser Hinsicht verlässt sich das Entwicklerteam Black Hole Games aus Ungarns Hauptstadt Budapest auf bewährte Standards.

Neu dagegen ist der Aufbau der Schlachtfelder: Statt nur auf der Erdoberfläche werden Scharmützel, Kämpfe und Angriffe nun auch eine Etage tiefer in den höhlenartigen Untergrund verlegt. Beißen sich Ihre Truppen an der oberirdisch gelegenen Festung die Zähne aus, dann lohnt sich ein Versuch, die Burg durch den Keller zu erobern. Jede Rasse hat verschiedene Methoden, um im Boden zu versinken. Die Menschen können graben, während die Armee der Gefallenen zur Teleportation fähig ist. Es soll sogar möglich sein, eine komplette Basis im Tiefgeschoss zu errichten – das wäre besonders in Mehr-Spieler-Partien eine überraschende Variante.

Ebenso überraschend sind aber auch die Verteidigungsmöglichkeiten gegen die Keller-Kämpfer: Mit einem Erdbebenzauber lassen Sie in den Höhlen Felsen von der Decke fallen. Oder Sie zerstören einen Staudamm und fluten die unterirdischen Gänge mit Wasser oder Lava.

Aber auch die oberirdischen Zaubersprüche sind wahrhaft überirdisch. So können Sie den Gegnern Regenwetter und Stürme auf den Weg hexen, die das Weitermarschieren verlangsamen, oder die Dunkelheit heraufbeschwören und so das Zielen erschweren.

Es wird in „Armies of Exigo" einen dreigeteilten Feldzug mit 36 Aufgaben geben, in denen der Spieler die Armeen dreier Völker führen kann: „Das Reich" (Ritter, Zauberer, Elfen), „Die Biester" (Oger, Trolle, Echsenmenschen) und „Die Gefallenen" (dunkle Elfen, gefallene Ritter, Kreaturen der Unterwelt). Bis zu 200 Einheiten stehen unter Ihrem Kommando.

Die Spielumgebung präsentiert sich räumlich und detailliert. Wasser fließt, Bäume wiegen sich sanft im Wind, und es wird Zwischenfilme in Kinoqualität geben. Kein Wunder, denn hinter den Spielentwicklern steht die Filmfirma Cinergi, die unter anderem „Final Fantasy" zum Kinoerfolg machte. Ansonsten soll Armies of Exigo genauso funktionieren wie viele andere Echtzeit-Strategiespiele: Sie bekommen ein paar Leute, müssen eine Basis bauen, Streitkräfte ausbilden und dann den Feind besiegen.

Passen Sie bloß auf, dass der Sie nicht von unten erwischt.



Nicht nur Zauber, sondern rein: Mit Magie kommen Sie überall durch.



Friede den Hütten? Vorerst ja. Aber hier werden Soldaten ausgebildet.



Das Dorf entwickelt sich zur Festung, …

Unter einer rauen Schale steckt ein harter Kern: Mit seiner eisernen Armierung ist der kühne Recke gut für den Ritter-Sport gerüstet.

… und schon bald tobt hier kriegerisches Burg-Theater.

Angekündigt für: September 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt.
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.electronicarts.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen



Allein, als Paar und bald zu dritt – den „Singles" wird's nicht langweilig.

Flirt for Fun

Während „Singles – Flirt up Your Life!" in England und den USA mit der Altersfreigabe „ab 18" quasi tabu ist (siehe „Bunt gemischt" in diesem Heft), bastelt der Hersteller schon an einer Erweiterung für die PC-Simulation. Das Add-on soll spannende und komische Dreiecksgeschichten mit ungewissem Ausgang spinnen. Außerdem seien viele Vorschläge der Fangemeinde berücksichtigt worden. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795

Telefon-Karten

Gleich 200 Varianten des Karten-Klassikers Solitaire enthält die Sammlung „One for all Solitaires". Sie eignet sich für die Nokia-Handys 6600, 3650, 7650 und kann für 3,75 Euro von der Adresse nokia-6600-software.epocware.com/de heruntergeladen werden.
Infos bei: Paragon Software GmbH, E-Mail: info@epocware.com

Reine Spekulation

Reale Börsendaten aus 35 Jahren hat der Hersteller Comport nach eigenen Angaben für die Simulation „Mr. Bigshot" zusammengetragen. Aufgabe des Spielers ist zu spekulieren, was das Zeug hält, und möglichst viel Geld zu verdienen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können in diesem PC-Spiel mit Aktien handeln. Zum Ausgabekurs von 19,99 Euro soll Mr. Bigshot ab September in den Läden stehen.
Infos bei: Comport Interactive, Tel. 0700-55566000, www.comport-interactive.com

D-Day

Der längste Tag



6. Juni 1944: Amerikanische Marineinfanteristen landen in Frankreich.

Strategiespiel für PC | Die Feierlichkeiten zum 60. Jahrestag des D-Day, der Invasion alliierter Truppen in der Normandie, sind vorbei. Die Erinnerung bleibt. Und damit ist die legendäre Landung, die den Zweiten Weltkrieg mitentschied, auch ein Spielthema. Schon ab Ende Juli können Sie die spektakuläre Operation nachspielen. Auf dem schweren Weg zur Befreiung Frankreichs befehligen Sie 60 verschiedene Einheiten der Westalliierten, erleben die ersten Stunden der Invasion auf Omaha Beach, den Fallschirmjäger-Angriff auf Sainte Mère l'Eglise, die Einnahme des Hafens von Cherbourg. Zwölf Missionen stehen Ihnen bevor, bis Sie Frankreich von der deutschen Besetzung befreit haben. Der Hersteller verspricht eine authentische Darstellung der historischen Ereignisse im Zweiten Weltkrieg.



Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus.

- **Angekündigt für:** 28. Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** 44,95 Euro
- **Infos bei:** Pointsoft GmbH, Willi-Bleicher-Str. 11, 52353 Düren, Tel. 02421-4079511, www.back2games.de

Psychotoxic

Krieg in den Köpfen

Actionspiel für PC | Die Welt in nicht allzu ferner Zukunft – auf Abwärtskurs in einem Strudel der Gewalt

Es war nicht anders zu erwarten – die Zukunft sieht ganz schön düster aus. Im New York des Jahres 2022 lauert das Böse. Im Untergrund und in Form einer Maschine mit dem klangvollen Namen „Vierter Reiter der Apokalypse". Die hat nichts Besseres zu tun, als unablässig Kleinst-Roboter, so genannte Naniten, zu produzieren, die sich anschließend bevorzugt in menschlichen Gehirnen niederlassen. Den Wirten stößt dieser Parasiten-Besuch bitter auf – sie werden extrem gewalttätig.



Obacht! Überleben ohne Gewähr!

Zu allem Übel gibt es da noch einen fanatischen Sektenführer namens Aaron Crowley (die Ähnlichkeit mit dem Namen des Begründers des modernen Satanismus', Aleister Crowley, ist kein Zufall), der das fordert, was fanatische Sektenführer eben so im Sinn haben – die Zerstörung der Menschheit. Da aber eben nicht sein kann, was nicht sein darf, stolpert die junge Heldin Angie Prophet in diese bedrückende Szenerie –zufälligerweise die einzige Auserwählte, die den Vierten Reiter zerstören kann.

In 29 meist düsteren Spielstufen schießt sich Angie aus bewährter „Ego-Perspektive" den Weg zum Reiter frei. Dabei gehen ihr 19 Waffentypen zur Hand. Nicht nur die üblichen Verdächtigen, wie Schrotflinte, Flammenwerfer oder Maschinengewehr. Nein, Angie hat den Finger auch am Abzug futuristischer Modelle vom Kaliber Energie- und Plasmawaffen. Darunter sind auch witzige Geräte, etwa die „Pitbull Trap", die per Geruchssinn die Fährte eines Gegners aufnimmt und bei Kontakt detoniert. Doch die hübsche Angie kann mehr als ballern. Sie verfügt über so genannte Engelskräfte, mit deren Hilfe Sie etwa die Zeit verlangsamen kann, und über psychische Stärken, die es ihr ermöglichen, in die Gedankenwelt bestimmter befallener Personen zu reisen und dort den Kampf fortzusetzen. Von den 29 Spielstufen toben dann auch zehn in diesen thematisch wie grafisch höchst unterschiedlichen Phantasiewelten. Da hat Angie etwa den Job, in einer quietschbunten Comicwelt einen Hasen um die Ecke zu bringen. Ein Naniten-Opfer scheint gar in seiner Freizeit zu viele Horrorfilme gesehen zu haben: Angie muss sich „in seinem Kopf" in einer unheimlichen Hotelanlage gegen einen Killer zur Wehr setzen.

Das klingt alles reichlich verrückt und ist es auch – im besten Sinne. Wenn auch die Grafik nicht ganz in der Liga von „Far Cry" spielt und kommenden Attraktionen – Beispiel „Half-Life 2" – unterlegen ist, so sorgen vereinzelte Grafikeffekte sowie erstaunlich ausgefeilte und physikalisch korrekte Bewegungsabläufe einzelner Objekte für positive Überraschungen. Voll punkten kann „Psychotoxic" mit der abgedrehten Geschichte und dem gewollt abstrusen Spielverlauf. Was da auf uns zukommt, ist ein Geheimtipp aus deutschen Entwicklungslabors – so viel ist sicher.

- **Angekündigt für:** 20. August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 44,99 Euro
- **Infos bei:** Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040-5148400, www.vidis.com



Noch jemand ohne Fahrschein? Angie sorgt in einer U-Bahn für explosive Stimmung – und für Schweißausbrüche bei Schwarzfahrern.

Dicke Luft: Ein maskierter Killer will der jungen Heldin ans Leder.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen



Jenseits in Afrika: Yeti und Pinguin fern der Heimat.

Yeti in der Serengeti

Mit der neuen, kostenlosen Download-Version „Flamingo Drive" ist bereits der fünfte Teil der Kultspielserie „Yeti Sports" (Test „Yeti Sports Deluxe" in diesem Heft) erschienen. Flamingo Drive schickt den Yeti und seinen Pinguin auf Abenteuertour durch Afrika. Giraffen, Elefanten, Schlangen und Geier begleiten das ungleiche Paar auf seiner Safari durch die Savanne. Zeitgleich mit dem Erscheinen des Spiels öffnete auch der Yeti-Sports-Fanshop.

Infos, Download-Versionen, Fan-Artikel finden Sie im Internet unter:
www.yetisports.org

Neues Lok-Angebot

Die Bahn kommt wieder, und zwar als „Trainz Railroad Simulator 2004 – Deluxe Edition". 50 historische Lokomotiven sind auf der Strecke, etwa „Big Boy", die größte Dampflok aller Zeiten, die elegante Weltrekordlok „Mallard" oder der „Flying Scotsman". Die Modelle haben detailliert eingerichtete Führerstände, technische Details der britischen Maschinen wurden im National Railway Museum in York am Original vermessen. Überhaupt wird große Realitätsnähe versprochen. Leidenschaftliche Hobby-Eisenbahner können mit dem eingebauten Editor selbst Strecken und Landschaften entwerfen. Preis: 49 Euro.

Infos bei: Pointsoft GmbH, Tel. 02421-4079511
www.pointsoft.net



Es war einmal in Amerika: Riesendampflok „Big Boy".

Restricted Area

Davon geht die Welt nicht unter

Actionspiel für PC | Helden in Echtzeit – und in Endzeit. Denn auch nach dem Untergang der Zivilisation braucht die Welt Kämpferinnen und Kämpfer für das Gute

Ein Ex-Agent mit Schrotflinte, ein Ex-Gangster mit Schwert, eine geheimnisvolle Frau mit psionischen Fähigkeiten oder die beste Hackerin der noch existierenden Welt – das sind Ihre Spielmöglichkeiten in „Restricted Area".

Die Ausgangsposition: Die Erde ist in weiten Teilen hinüber, die Landfläche besteht fast nur noch aus lebensfeindlichen „Wastelands". Nur in den Mega-Cities existiert noch „normales" Leben, das allerdings von großen Industriekonzernen regiert wird. Für einen dieser Konzerne arbeiten Sie – und damit gegen die meisten anderen. Denn wie einst im Kalten Krieg sind sich die Herrschenden nicht grün und stehlen einander Technologie und Forschungsergebnisse. Die zugehörigen Labore liegen meist weit draußen in den unwirtlichen Wüsten. Um in dieser Welt voller mutierter Lebensformen und gefährlicher Monster einigermaßen zu überleben, kann Ihre Spielfigur sowohl die Ausrüstung, wie Waffen und Medikits, als auch die eigenen Bestandteile, etwa Augen, Arme oder Gehirn, mit der Zeit durch immer bessere Modelle ersetzen.

Zu Beginn des Spiels wird Ihr Held noch mit vergleichsweise harmlosen Aufträgen beschäftigt, um ein wenig Erfahrung zu sammeln. Doch später muss er oder sie extrem starke und mörderische Kreaturen bekämpfen. Das sind allerdings nicht immer exotische Monster, auch feindliche Agenten machen jeden platt, der nicht entscheidend besser ist.

Damit Ihr Held genug Möglichkeiten zur Entfaltung seines persönlichen Stils hat, gibt es 75 verschiedene Fähigkeiten, von denen einige exklusiv bestimmten Charakteren vorbehalten, die meisten jedoch für alle zugänglich sind. Es liegt also an Ihnen, ob Sie aus dem guten Schützen Johnson einen noch besseren machen – oder ihn auch an Nahkampfwaffen ausbilden möchten. Soll sich die Psionikerin Victoria allein auf ihre Spezialkräfte verlassen – oder doch lieber auch ein wenig schießen lernen? Es ist Ihre Wahl. Über Erfahrungspunkte können Sie im Spiel jedenfalls genug Stufen erreichen, um einen echten Superhelden zu erschaffen. Und auch nach Ende der Hauptgeschichte gibt es weitere Einsätze für Ihren Übermenschen. Worum sich die Story dreht, ist übrigens noch ein gut gehütetes Geheimnis der Entwickler.

Zwar beschränkt sich der Job des Spielers weitgehend darauf, umherstreunende Mutanten zu jagen und zu besiegen – aber das hat Titel wie „Diablo 2" und „Sacred" auch nicht daran gehindert, Millionen Spieler zu begeistern. Das Spielprinzip in eine düstere Zukunft zu verlegen und ihm dadurch neuen Pep zu verleihen, ist nach Meinung der Redaktion jedenfalls eine gute Idee. Optisch macht das Spiel ebenfalls einen guten Eindruck. Freuen Sie sich also auf die dunkle, actionreiche Zeit nach dem Ende der Zivilisation. Im kommenden September soll es soweit sein.

- **Angekündigt für:** September
- **Preis laut Hersteller:** 44,95 Euro
- **Infos bei:** Vidis, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, www.vidis.com



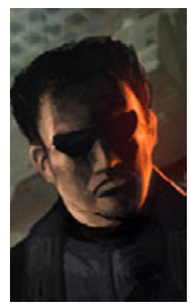
Für die Hackordnung: PC-Spezialistin Jessica.



Hitzige Debatte: In den „Wastelands" gibt Waffenexperte Johnson den Mutanten per Flammenwerfer Saures.



Heiße Ware: In der Stadt kann Ihr Held sich mit Waffen, Implantaten und künstliche Gliedmaßen ausrüsten.



Cooler Typ: Ex-Agent Johnson spricht mit der deutschen Stimme von Arnold Schwarzenegger.

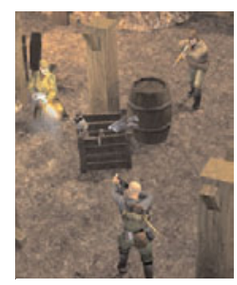
Silent Storm – Sentinels

Wo der Hammer hängt

Ergänzungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Nachschub für „Silent Storm" (COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil „gut"). Mit der Erweiterung kommt eine geheime Organisation ins Spiel. Die „Sentinels" haben sich nach dem Zweiten Weltkrieg zusammengeschlossen, um den Frieden dauerhaft zu bewahren. Doch die terroristische Vereinigung „Thor's Hammer" verfolgt genau das entgegengesetzte Ziel. Damit ist Ihr Feindbild klar gezeichnet: Zeigen Sie den Terroristen, wo der Hammer hängt! Dazu werden Ihre Truppen um 40 Elitesoldaten aus 30 Ländern erweitert. Es gibt neue Figuren und mehr als zehn neue Waffen, die detailgetreu nach Originalvorlagen gestaltet wurden. Wer schon mal unverbindlich reinschauen und sich in die Spielatmosphäre versetzen möchte, findet Filmvorschau und Probierversion zum kostenlosen Herunterladen im Internet unter:
http://jowood.inode.at/silentstorm/sentinels/s3_trailer_320x240_uk.mpg
http://www.silentstorm-online.com/content.php?lang=de&rid=600



Waffentheater: Zehn neue Schießprügel gibt's in „Silent Storm – Sentinels", ...



... und fast alle sind pausenlos im Einsatz.

Die Probierversion (Demo) schickt Sie als Scharfschützin Toby zu drei Einsätzen gegen Thor's Hammer.

- **Angekündigt für:** 23. Juli 2004
- **Preis laut Hersteller:** 29,99 Euro
- **Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795
www.de.kochmedia.com

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Catwoman	PC PS2 XBOX CUBE GBA	12. August 2004
Headhunter Redemption	PS2 XBOX	26. August 2004
Killzone	PS2	3. Quartal 2004
Robot Warlords	PS2 XBOX	Juli 2004
Spider-Man 2	PC PS2 XBOX CUBE GBA	Juli 2004
Steel Savior	PC	Juli 2004
Syphon Filter – The Omega Strain	PS2	Juli 2004
The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay	XBOX	13. August 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	XBOX	19. August 2004
Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	CUBE	22. Juli 2004
ABENTEUER		
Aura – Tor zur Ewigkeit	PC	19. Juli 2004
Dark Fall 2	PC	23. August 2004
Galleon	XBOX	Juli 2004
Jackie Chan Adventures	PS2	3. Quartal 2004
KARTENSPIEL		
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	PS2	Juli 2004
MANAGERSPIEL		
NHL Eastside Hockey Manager	PC	Juli 2004
RENNSPIELE		
Formel 1 2004	PS2	21. Juli 2004
GP Challenge	PS	Juli 2004
Kart Challenge	PS	Juli 2004
Richard Burns Rally	PS2 XBOX	Juli 2004
Michael Schumacher Kart World Tour 2004	PS2	23. Juli 2004
Tokyo Road Race	PS2	Juli 2004
ROLLENSPIELE		
URU – Path of the Shell	PC	Juli 2004
URU – The Complete Chronicles	PC	Juli 2004
SIMULATIONEN		
Traditionsbahnen in Großbritannien – Add-on	PC	Juli 2004
Trainz Railroad Simulator Deluxe	PC	22. Juli 2004
STRATEGIESPIELE		
Besieger	PC	19. Juli 2004
Chaos League	PC	22. Juli 2004
Combat Elite – WW2 Paratroopers	PC	Mitte Juli 2004
D-Day	PC	28. Juli 2004
Medieval Lords	PC	28. Juli 2004
Silent Storm – Sentinels	PC	August 2004

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Vier an einer

Die Firma Mad Catz bietet demnächst einen Adapter an, der aus einem Playsta-



Vier-Gefühl: Spielgeräte-Anschlüsse im Quartett.

tion-2-Spielgeräte-Anschluss vier macht. Dann können Sie im Quartett an einer Konsole mit- oder gegeneinander spielen. Der „4-Player-Multi-Port" wird etwa 20 Euro kosten und ab August im Handel sein. www.madcatz.de

Tasten an Station

Die Tastatur „Freeboard – Wireless Keyboard" lässt sich laut Hersteller Big Ben sowohl am PC als auch an der Playstation 2 betreiben. Alle Tastenbefehle werden drahtlos zu einem mit der jeweiligen **USB** S.164 -Buchse verbundenen Empfänger



Stations-Versteher: Funktastatur für PC und PS 2.

übertragen. Das Freeboard – Wireless Keyboard kostet 49 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.bigben-interactive.de

Rechner an Rechner

Das „USB-2.0-Linkkabel" von Hama ist ein Verbindungskabel, mit dem sich zwei Computer simpel per **USB** S.164 -Anschluss (also ohne Netzwerkkarten) miteinander verbinden lassen, so der Her-



Doppel-Kick: PC-Direktverbindung per USB-Kabel.

steller. Zusätzlich muss laut Hama lediglich ein kleines Programm für den Datenaustausch auf den Rechnern installiert werden. Das Kabel überträgt die Daten gemäß Standard USB 2.0 und USB 1.1. Für 40 Euro ist das USB-2.0-Linkkabel ab sofort im Handel. www.hama.de

Big Ben Zboard Starterkit

Spiel mit Knopftransplantation

Tastatur für PC | Eine „völlig neu konzipierte" Tastatur nennt die Firma Big Ben Interactive ihr „Zboard Starterkit". Schon im Urzustand fallen neun Zusatztasten für den schnellen Zugriff auf Internet-Zugangsprogramm, CD-Spieler oder „Eigene Dateien" ins Auge. Darüber hinaus können Sie die Alphabet-Tastatur vollständig entfernen und durch eine von diversen ab etwa 19 Euro separat erhältlichen Knopfleisten ersetzen, die jeweils auf bestimmte Spiele zugeschnitten sind. So machen Sie laut Big Ben etwa mit wenigen Handgriffen aus der Schreibtastatur ein Befehlspult für das Kultspiel „Civilization 3".

- **Angekündigt für:** 20. August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49 Euro
- **Infos bei:** Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271-498590, www.bigben-interactive.de



Tasten Sie sich vor: PC-Tastatur mit Tauschmodulen für diverse Spiele.

Saitek X52

Zuverlässige Zweitanzeige



Alles klar im Cockpit: neuer Saitek-Steuerknüppel „X52" mit separatem Schubregler nebst Info-Bildschirm.

Steuerknüppel (Joystick) für PC | Robust, gut ausgestattet und voller technischer Raffinessen sei der Joystick „X52", behauptet sein Hersteller Saitek. Das Gerät besteht aus Metall, hat neun Bedientasten, zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.164 und einen **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.164 , der in einem separaten Gehäuse untergebracht ist. Der Clou: Die zweite Baugruppe hat außerdem einen kleinen Bildschirm, von dem Sie laut Hersteller Informationen über Spieleinstellungen oder die aktuelle Uhrzeit an Start- und Zielort ablesen können, wenn Sie beispielsweise den „Microsoft Flugsimulator 2004" spielen.

- **Angekündigt für:** Herbst 2004
- **Preis laut Hersteller:** etwa 120 Euro
- **Infos bei:** Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089-5467570, www.saitek.de



Italiener geht's nicht: „Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT".

Guillemot Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT

Spezialitäten bei Enzo

Lenkrad für Playstation 2 | Ein neues Lenkrad von Guillemot trägt den Namen des legendären Gründers der berühmtesten italienischen Sportwagenmanufaktur: das „Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT" für Playstation 2. Das Gerät ist laut Hersteller mit Gas- und Bremspedal, zehn Bedientasten sowie Schaltwippen zum Gangwechsel ausgestattet. Kollisionen im Rennspiel quittiert das Lenkrad mit Vibrationen. Das Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT lässt sich per **USB** S.164 - und Playstation-Spielgeräte-Anschluss mit der Konsole verbinden. Kleiner Tipp der Redaktion: Wenn Sie sich das Steuerungsprogramm (Treiber) für das PC-Lenkrad „Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Wheel" von der Internet-Seite www.thrustmaster.de überspielen, lässt sich das PS-2-Lenkrad auch am Computer betreiben.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 79 Euro
- **Infos bei:** Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-63180, www.guillemot.de

Nokia 3220

Nokia schreibt es bunt

Mobiltelefon | Nokia präsentierte kürzlich ein Handy mit einer abgedrehten Zusatzfunktion. Das „3220" soll sich dazu eignen, „Leuchtnachrichten" in die Luft zu malen, um etwa in großen Menschenmengen Botschaften mit anderen auszutauschen. Dazu müssen Sie lediglich durch Bewegung des mit Leuchtdioden versehenen Gerätes Ihre Meldung „in den Wind schreiben".

Natürlich ist dieser Gag nicht alles. Das 3220 hat außerdem die heute selbstverständliche Kamera und einen tollen Dreh für Spieler: Um Figuren und Gegenstände durch die verschlungenen Pfade eines Spiels zu manövrieren, müssen Sie laut Hersteller nur das Mobiltelefon entsprechend kippen und drehen. Bereits installiert sind die Spiele „Club Pinball", „Dance Delight", „Phantom Spider" und „Survivor".

Das 3220 ist zudem ein so genanntes Triband-Handy, mit dem Sie auch in den USA telefonieren können.

- **Angekündigt für:** August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 250 Euro (ohne Kartenvertrag)
- **Infos bei:** Nokia GmbH, Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf, Tel. 0234-9840, www.nokia.de



Das trägt Nokias Handschrift: Handy, das notfalls Nachrichten in die Luft malt.

Microsoft Optical Mouse by S+arck

Maus mit starckem Auftritt

Maus für PC | Nicht die Kreativen aus dem Microsoft-Entwicklungslabor haben das Gehäuse der neuen „Optical Mouse by S+arck“ entworfen, sondern kein Geringerer als Philippe Starck. Der weltbekannte Designer zeichnete unter anderem für die Inneneinrichtung des Elysée-Palastes, in dem Frankreichs Staatspräsident residiert, verantwortlich.

Die Optical Mouse by S+arck hat zwei Bedientasten, die sich die komplette vordere Gehäusehälfte teilen. Dazwischen verläuft ein je nach Modell in kühlem Blau oder warmem Orange leuchtender Mittelsteg. Darin ist das Scroll-Rädchen zum schnellen Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten untergebracht. Dass die Maus sich nicht per Kugel, sondern mithilfe einer kleinen Präzisionskamera auf der Tischoberfläche orientiert, ist selbstverständlich und sei daher nur am Rande erwähnt.

- **Angekündigt für:** Ab 8. Juli 2004 im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 39,99 Euro
- **Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de



Starcks Stück: neue Microsoft-Maus im attraktiven Gehäuse vom Stardesigner.

MSI Mega Player 516

Alles auf den Kleinen



Willst du viel? Spiel mit Stil: multitalentierter „MSI Mega Player 516“ mit 256 MB Speicherplatz.

USB-Speicher/MP3 Spieler | Auf dem „Mega Player 516“ lassen sich laut Hersteller MSI 256 **Megabyte** S.164 archivieren – Musik, sonstige Daten, kleinere Spiele und Arbeitsprogramme. Das alles können Sie laut Hersteller ganz ohne Anschlusskabel vom PC auf den kleinen Speicher übertragen, vorausgesetzt, Sie betreiben am Computer einen **Bluetooth** S.164 -Adapter, der die Daten per Funk zum Speicherstick überträgt. Wenn Sie den nicht haben, läuft der Transfer natürlich auch am Schnürchen. Das dazu benötigte **USB** S.164 -Kabel ist im Lieferumfang. Die Kapazität des Mega Players 516 lässt sich laut MSI auch per **SD** S.164 - oder **MMC** S.164 -Speicherkarte erweitern. Der Karteneinschub befindet sich an der Geräteseite. Der Mega Player 516 lässt sich auch als Radio und Diktiergerät einsetzen. Besitzer eines Handys mit Bluetooth-Funktion informiert der Mega Player 516 auch über eingehende Anrufe. Laut MSI können Sie sogar die Gesprächsverbindung über das kleine Gerät herstellen und wieder trennen.

- **Angekündigt für:** August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 229 Euro
- **Infos bei:** MSI Technology GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 069-408930, www.msi-technology.de



Das ist neu, Mann: „Ergorest“ für entspannte Armhaltung am PC.

Rückenwind Ergorest

Lieber Arm und gesund

Zubehör für PC | Schmerzende Handgelenke? Verspannungen in Arm, Nacken oder Schulter? Langes Spiel hat so seine Risiken und Nebenwirkungen. Doch eine Firma mit dem bezeichnenden Namen Rückenwind hat ein Produkt im Angebot, das Ihnen Arbeit und Spiel am PC erleichtern soll. „Ergorest“ besteht aus zwei beweglichen, mit Leder bezogenen Unterarmstützen, die in einem Abstand von 50 bis 60 Zentimetern voneinander links und rechts neben der Tastatur an der Tischplatte befestigt werden.

Die sonst so strapazierten Knochen sollen auf den Stützen eine unverkrampfte Position finden, ohne dass Ihre Bewegungsfreiheit eingeschränkt wäre. Und auf kleinen Arbeitsflächen schafft Ergorest sogar zusätzlichen Platz. COMPUTER BILD SPIELE-Redakteur Detlev Neumann (42) hat das Gerät bereits geprüft. Sein Resümee: „Für die korrekte Montage benötigen Sie etwas Zeit, für den Umgang mit Ergorest ein wenig Gewöhnung. Doch anschließend können Sie damit wirklich sehr entspannt spielen und arbeiten.“

Ergorest ist für alle Tische mit gerader Vorderkante und einer Plattenstärke von 15 bis 64 Millimetern geeignet. An stark abgerundeten Kanten lassen sich die Stützen dagegen nicht montieren.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 115 Euro
- **Infos bei:** Rückenwind, Friedrichswall 10, 30159 Hannover, Tel. 0511-3068850, www.rueckenwind-ergo.de

Mad Catz Arcade Master Pro

Unter einer Bedienung

Arcade-Stick für Playstation, Xbox und Gamecube | Sport-, Action- und Prügelspiele machen mit einem so genannten Arcade-Stick am meisten Spaß. Das ist eine große Spieletastatur mit eingebautem Steuerknüppel (Joystick). Der neue „Arcade Master Pro“ aus dem Hause Mad Catz hat neben dem Joystick zehn Bedientasten, die sich laut Hersteller frei mit den von Ihnen gewünschten Funktionen programmieren lassen. Das Gerät eignet sich laut Hersteller zum Anschluss an alle gängigen Spielekonsolen.

- **Angekündigt für:** August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 40 Euro
- **Infos bei:** Mad Catz, Brunnfeld 2 - 4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-70170, www.madcatz.com



Ein weites Feld: „Arcade Master Pro“ von Mad Catz.

Meldungen

PC an Handy

Viele Handys haben eine Infrarot-Schnittstelle. Wer Mini-Spiele, Musik oder Kalenderdaten vom PC zum Mobiltelefon überspielen will, braucht dazu einen kleinen Infrarot-Adapter, zum Beispiel den „USB Irda Infrarot-Stick“ von Hama. Das Gerät wird mit dem **USB** S.164 -Anschluss des Computers verbunden, kostet 50 Euro und ist ab sofort im Handel. www.hama.de



Kontakt-Leister: Infrarot-Adapter für Datentransfer.

Station an Box

Das Lenkrad „Fanatec Speedster 3“ (für Playstation 2, Testsieger in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004) ist ab August auch für Xbox erhältlich, heißt dann „Fanatec Speedster Force Shock X“ und kostet voraussichtlich 99 Euro. www.endor.de



Box-Trieb: Lenkrad „Fanatec Force Shock X“ für Xbox.

Zittern am Stick

Den Steuerknüppel (Joystick) „Cyborg Evo“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003, Urteil: „befriedigend“) soll es ab August auch als „Cyborg Evo Force“ mit Rütteleffekt geben. Bruchlandungen und Turbulenzen werden dann erst richtig schön. Der Verkaufspreis des modellgepflegten Joysticks steht noch nicht fest. www.saitek.de



Stoß-Kämpfer: „Cyborg Evo“ jetzt mit Rütteleffekt.

Spider-Man 2

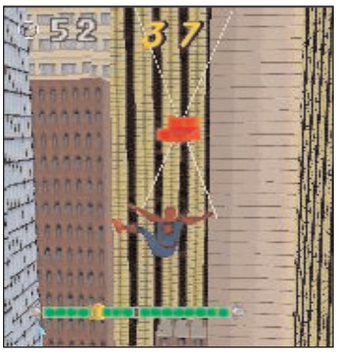
Auf Netzsuche



Held hält Handy: Spider-Man selbst präsentiert sein neuestes Abenteuer für Nokia N-Gage.

Actionspiel für N-Gage | Pünktlich zum Start des zweiten Leinwand-Abenteuers geht das neue Abenteuer von „Spider-Man" auch auf dem Handy beschwingt ab. Der Spinnenmensch tritt gegen den ausgeflippten Wissenschaftler Octavius an, der sich bei einem missglückten Experiment in ein Monster verwandelt. Der seitdem achtarmige Übermensch hat nun nichts anderes zu tun, als Spider-Man und seinen Mitmenschen die Hölle heiß zu machen. Gespielt wird in zwei Modi. Auf dem Weg zum jeweiligen Einsatzort jagt der Held an selbstgesponnenen Seilen durch New Yorker Hochhausschluchten. Die gelungene 3D-Perspektive vermittelt dabei ein gutes Gefühl von Geschwindigkeit und Nervenkitzel. Das ändert sich aber, sobald der Zielort erreicht ist. Dann wechselt die Ansicht ins Zweidimensionale und ähnelt dem ersten Spider-Man-Spiel fürs Handy. Wie schon damals geht's im rotblauen Outfit durch die Stadt – Verbrecher verprügeln und Geiseln aus Octavius' Klauen retten. Unterwegs gibt's immerfort nützliche Dinge einzusammeln, zum Beispiel neue Netze, mit denen Widersacher in Windeseile dingfest gemacht werden können.

Die Film-Adaption für N-Gage wird mit ihren 20 Spielstufen so schnell nicht langweilig. Zumal zwischendurch immer wieder die Handlungsstränge aus dem Leinwand-Abenteuer aufgegriffen werden. Eine „gute" Mischung aus Action und Story.



Gut gesponnen: mit Spider-Man durch New York – und nie den Faden verlieren.

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



Mahjongg Matching

Die Steine der Weisen

Denk-/Knobelspiel für Java-Handys | „Mahjongg" ist eines der bekanntesten Denkspiele. Nun ist eine Variante des chinesischen Originals auch fürs Handy zu haben. Das Ziel: alle Spielsteine vom Feld abzubauen, bevor die Uhr abgelaufen ist. Allerdings können die Steine immer nur paarweise abgebaut werden. Und sie müssen sich jeweils in direkter Nachbarschaft an der Außenkante des Felds befinden. Haben Sie eine Spielstufe erfolgreich absolviert, so startet die nächste. Allerdings liegen von Mal zu Mal mehr Steine zum Abbau bereit. Und auch die Zeit läuft immer schneller ab.

Mit Mahjongg für den Computer hat die Handy-Version nicht viel gemein. Doch auch das extem vereinfachte Spielprinzip für unterwegs macht eine Menge Spaß. Besonders bei dem vergleichsweise günstigen Preis. Das Urteil der Redaktion: uneingeschränkt „gut".



Stein weg: Abbaustellen gesucht.

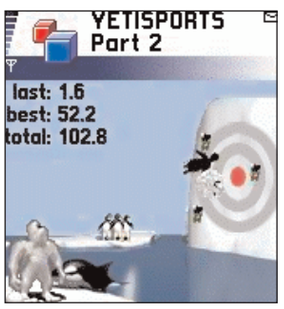
Preis laut Hersteller: 3,99 Euro
Läuft mit: Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage; Sharp GX 10, GX 20; Motorola V300, V500, V525, V600; Samsung E700; Sony Ericsson T610, T630, Z600
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
Urteil: gut



Yeti Sports 2

Wie die fliegen

Actionspiel für Java-Handys | Pinguine sind Vögel. Trotzdem klappt das mit dem Fliegen nicht so richtig. Im zweiten Teil der „Yeti Sports" sausen die putzigen Tierchen daher über eine Rampe in die Luft. Und um sie auf die richtige Flugbahn zu befördern, bewerfen Sie die Vögel mit Schneebällen. Ziel der ulkigen Sportdisziplin ist es, mit den Pinguinen die Mitte einer Zielscheibe zu treffen. Das ist anfangs auch recht lustig, doch dann geht ziemlich schnell die Luft raus. Alles in allem ein „ausreichendes" Spielvergnügen.



Hoch hinaus: Pinguin-Weitwurf.

Preis laut Hersteller: 3,99 Euro
Läuft mit: Nokia 3100, 3200, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7210i, 7650, N-Gage; Sony Ericsson T610, T630, Z600; Siemens S55, M55, SL55
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
Urteil: ausreichend



Shrek 2 Trivia

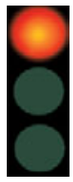
Schreckliche Sache

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Wer dieses Spiel auf seinem Handy installiert, bekommt wohl eher einen Schreck als einen „Shrek". Geboten wird Ihnen nämlich nur ein eilig zusammengeschustertes Quiz. Und das stellt Fragen zur Fortsetzung des gleichnamigen Kino-Trickfilms. Korrekt antworten kann also nur, wer den Streifen bereits gesehen hat. Zu jeder Frage gibt es vier mögliche Antworten, von denen Sie mit den Zahlentasten Ihres Mobiltelefons möglichst die richtige auswählen. Stimmt Ihre Entscheidung, so erhalten Sie einen Punkt. Je nachdem, wie gut Sie sind, müssen Sie bis zu zehn Fragen beantworten. Haut das schon niemanden um, so ist auch die technische und inhaltliche Umsetzung auf unterstem Niveau. Das Urteil fällt dementsprechend aus: leider „mangelhaft".



Ungeheuerlich: „Shrek"-Quiz.

Preis laut Hersteller: 3,99 Euro
Läuft mit: Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 7210, 7250i, 7650, N-Gage; Sharp GX 10; Siemens S55, M55
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
Urteil: mangelhaft



Chessmaster

Matt-Glanz

Denk-/Knobelspiel für Java-Handys | Ganz besonders für lange Zugfahrten geeignet ist dieses Schachspiel. Die Intelligenz des Computergegners ist variabel, und die Figuren sind deutlich auf dem kleinen Bildschirm zu erkennen. Ein Quizmodus rundet den rundum „guten" Zeitvertreib ab.



Es lebe der König: Handy-Schach.

Preis laut Hersteller: 3,99 Euro
Läuft mit: Nokia 3100, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7250i, 7650, N-Gage; Motorola V300, V600; Sharp GX10, GX20, Samsung E700, Sony Ericsson T610, T630, Z600
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
Urteil: gut



Kommen, staunen, spielen

Ende August wird Leipzig wieder zur Spielehauptstadt Europas. Denn vom 19. bis 22. August öffnet die Games Convention (GC), Europas größte Spielemesse, zum mittlerweile dritten Mal ihre Pforten auf der Leipziger Messe. Schon jetzt ist klar: Die GC 2004 wird eine Messe der Superlative. Die rund 200 Aussteller, darunter alle namhaften Spiele-Hersteller – wie Electronic Arts, Microsoft, Ubisoft, Sony und Nintendo –, erwarten in diesem Jahr über 100 000 Besucher. Und denen wird einiges geboten: Neben zahlreichen Deutschland- und Europa-Premieren kommender Spiele-Hits für PC, Konsole und Handy wartet ein umfangreiches Rahmenprogramm auf die Messegäste. Bei den ersten deutschen „CasemodMasters" werden besonders originell gestaltete Computergehäuse belohnt. Wer sportlich aktiv werden will, findet dazu in den zahlreichen Fun-Sport-Areas auf dem Messegelände Gelegenheit. Live-Bands und viele Sonderschauen sorgen außerdem für Abwechslung.

Wer es lieber klassisch mag: Das „FILMharmonic Orchestra" aus Prag wird bereits am 18. August im Leipziger Gewandhaus Orchesterversionen von Musiktiteln aus neuen und alten Spiele-Hits aufführen. Junge Besucher können sich außerdem auf der Messe über den Berufseinstieg in die Spielebranche informieren.

Die Tageskarte für den Messebesuch kostet 10 Euro (auf 7 Euro ermäßigt für Schüler und Studenten). Außerdem gibt es wieder Abendkarten für 4,50 Euro, die ab 15.30 Uhr gelten. Aktuelle Infos zur Messe finden Sie auch im Internet auf der Seite www.gc-germany.de.



Rucksack-Tourismus: Europas größte Computer- und Videospielemesse erwartet über 100 000 Besucher.



Scharfe Kurven 1: Messebesucher im Formel-1-Simulator.



Scharfe Kurven 2: Auf der GC werden Spielerträume wahr.

Fotos: dpa

Gewinnen Sie mit HP und COMPUTER BILD SPIELE

10 x HP Deskjet 5850 Der leistungsstarke Drucker für Profis, mit dem Sie in Farbe drucken können, und das in authentischer Fotoqualität. **Im Wert von je 279 Euro.**

50 x 2 Kinokarten für den Kinofilm PERIODE 1 Infos unter www.periode1.de

20 Fanpakete Inhalt: ein Computerspiel von Take 2, ein T-Shirt, ein Schlüsselband, eine Baseball-Mütze, ein Buch zum Film, ein Kaffeebecher. **Jedes Fanpaket im Wert von 91,45 Euro.**



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/de

Gesucht wird 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



Foto: (c) herbX film/JAT Jürgen

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluss ist Freitag, der 30. 7. 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.



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. Teilnahmeschluss: 31.7.2004

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. Teilnahmeschluss: 15.7.2004

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Gameboy Advance
Einmarsch ins Reich der Mitte: Der Gameboy Advance hält in der Volksrepublik China Einzug – gut drei Jahre nach dem Verkaufsstart in Japan. Preis: umgerechnet rund 68 Euro. Bereits seit einem Jahr vertreibt Nintendo dort die Konsole Gamecube. Übrigens: Viele Software-Hersteller meiden den chinesischen Markt, weil ruinöse Software-Piraterie in dem Riesenreich fast schon „Volkssport" ist.

Verlierer

Singles – Flirt up Your Life!
Böse Schlappe für „Singles – Flirt up Your Life!" (COMPUTER BILD SPIELE 4/2004, Urteil „gut"): In den USA und Großbritannien wurde der in Deutschland ab 16 Jahren freigegebenen PC-Simulation des Liebeslebens die Alterseinstufung „ab 18" verpasst. Das kommt einem Verbot nahe, denn die meisten Händler weigern sich, Spiele für Erwachsene ins Sortiment zu nehmen. Das völlig Verrückte daran: Gewalt verherrlichende Spiele, die in Deutschland verboten sind, dürfen im englischsprachigen Ausland auch an Spieler unter 18 verkauft werden. COMPUTER BILD SPIELE meint dazu: Make love, not war!

In

● Party-Spielspaß im Freien – Projektor organisieren und das Lieblingsspiel auf eine Hauswand projizieren ● USB-Sticks versteckt im Kugelschreiber oder Schweizer Messer – witzig und durchaus praktisch ● Spiele zu Filmen, wie „Harry Potter", „Shrek" oder „Spiderman" – doppelter Spaß für Fans

Out

● Geräte, die auch „ausgeschaltet" noch Strom verbrauchen – zum Beispiel in diesem Heft getestete Lautsprecher ● Spieletastaturen, die immer noch mit zu kurzen Kabeln ausgeliefert werden – stehen die Hersteller auf der Leitung? ● Handbücher, die nicht wirklich weiterhelfen – besser gleich das Papier sparen

Tanja liebt Mario

In der TV-Serie „Unter uns" spielt Tanja Scewczenko die liebenswerte Kati Ritter. Privat spielt sie „Super Mario". Und gegen die Rolle der Lara Croft hätte sie nichts einzuwenden



Foto: Brill

Mit dem Notebook im Gebäck: In dieser „Unter-uns"-Kulisse spielt Tanja Szewczenko (26) die angehende Konditorin Kati Ritter. Zum Fototermin mit COMPUTER BILD SPIELE spielte sie am tragbaren Computer.

Deutsche Meisterin im Eiskunstlauf war sie gleich mehrmals zwischen 1993 und 2000. Doch dann tauschte Tanja Szewczenko (26) die Schlittschuhe gegen einen Platz vor der Kamera. Seit Anfang 2002 spielt die hübsche Blonde in der RTL-Serie „Unter uns" die Rolle der Kati Ritter, die einen Ausbildungsplatz in der Konditorei Weigel hat und in den Sohn ihres Arbeitgebers Paco Weigel verliebt ist. Nach Drehschluss schlägt Tanjas Herz indes für Mario, den berühmten italienischen Klempner: „Ich habe einen Gamecube zu Hause. Und auf dem spiele ich ‚Super Mario'. Punkte sammeln und die Welt retten – das finde ich richtig klasse."

Aber weil sie im Sternzeichen Löwe geboren ist, steht sie auch auf Action: „Die Rolle der Lara Croft würde mich auf jeden Fall reizen!" Allen Lesern von COMPUTER BILD SPIELE wünscht die sportliche Tanja lachend: „Hals- und Fingerbruch!"

Datenklau

Die „Half Life 2"-Diebe sind gefasst. Es habe Festnahmen in verschiedenen Ländern gegeben, erklärt Gabe Newell, Boss der Entwicklerfirma Valve in einer Rund-Mail. Die Fahndungserfolge habe man der Fangemeinde zu verdanken, die auf die Fährte der Diebe gekommen sei. Der Datenklau des heiß erwarteten „Half Life 2" hat vergangenes Jahr für große Aufregung gesorgt (COMPUTER BILD SPIELE berichtete mehrfach). Das PC-Spiel konnte nicht planmäßig Ende 2003 erscheinen.



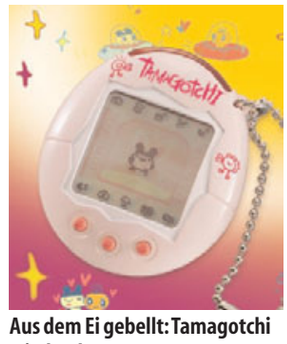
Zu THQ: Axel Herr (42).

Wieder Herr im Haus

Axel Herr (42) ist neuer Geschäftsführer der Firma THQ Deutschland. Bis Januar arbeitete Herr als Chef von Nintendo Deutschland. Der Spielehersteller THQ, Tochter einer kalifornischen Firma, sitzt in Krefeld. Das Unternehmen veröffentlichte unter anderem „Findet Nemo", „RTL Skispringen" und „Britney's Dance Beat".

Ach du dickes Ei!

Sie haben Hunger, wollen spielen – und „sterben" sogar, wenn der Besitzer sich nicht richtig um sie kümmert: die virtuellen Haustiere, besser bekannt als Tamagotchi – was auf Japanisch so viel heißt wie: „kleines, niedliches Ei". Mitte der 90-er waren die Taschenspielzeuge der große Renner. Und was einmal eingeschlagen hat, kommt bekanntlich wieder. Bandai, Hersteller der fiependen Elektronik-Viecher, hat die Minicomputer technisch aufgerüstet: größerer Bildschirm, bessere Auflösung und sogar eine eingebaute Infrarot-Schnittstelle zur Kommunikation mit den Tamagotchi der Freunde. Das ist das Ende der Einsamkeit: Die Tier-chen können miteinander spielen, sich verlieben und sogar Babys bekommen. Na, dann – die neuen Tamagotchi sind ab 24,95 Euro zu haben.



Aus dem Ei gebellt: Tamagotchi wieder da.

Infos bei: Bandai GmbH, Tel. 0911-962740
www.bandai.de

Aus dem Häuschen

Der Name steht schon fest: „Games House" soll die neue, gemeinsame Unterkunft des Computerspiele-Museums und des Verbandes für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) in Berlin heißen. Das 1997 eröffnete Museum musste nämlich 2000 wieder schließen, seine Exponate einmotten. Gründe: Platzmangel sowie Differenzen mit dem Berliner Senat und folglich keine Zuschüsse mehr. Die Regierung des verschuldeten Stadtstaates will auch das geplante Games House nicht finanziell unterstützen. „Die Mittel hierfür werden ausschließlich von der Industrie bereit gestellt", so der Kurator des Museums, Andreas Lange (37), zu COMPUTER BILD SPIELE. Während der Name schon steht, gibt's noch kein Haus. Bis die gewünschten 1500 Quadratmeter zur Verfügung stehen, ist die Sammlung nur im Internet unter www.computerspielemuseum.de zu bestaunen.



Antike Rechenmaschine: Commodore PET 2001 von 1977.

Jetzt neu

Digitale Camcorder eignen sich dafür, schöne Urlaubsmomente auf Band festzuhalten. Camcorder sind klein und kosten unter 500 Euro. AUDIO VIDEO FOTO BILD testete 10 günstige Camcorder auf Bild und Bedienung. Gut für den Urlaubsspaß: tragbare DVD-Spieler. Im Labor wurden 10 Geräte zwischen 249 und 449 Euro geprüft.



Außerdem im Test: Center-Lautsprecher fürs Heimkino, AV-Receiver, digitale Fotoapparate.
Auf der Heft-DVD gibt's im Juli den Thriller „Gegen jeden Verdacht" mit Claudia Schiffer und Musiker Coolio. Die AVF-BILD ist jetzt für nur 3,30 Euro erhältlich.

3 x Info

Schneller informiert – das sind Sie mit den kostenlosen Infobriefen von COMPUTER BILD SPIELE, COMPUTER BILD und AUDIO VIDEO FOTO BILD. Die neuesten Nachrichten und exklusive Gewinnspiele kommen per Mail direkt zu Ihnen nach Hause. Und Sie wissen schon vor Erscheinen des jeweiligen Heftes, was die beigelegte CD-ROM oder DVD bietet und welche Hardware diesmal den Härtetest bestehen musste. Einfach anmelden unter: www.computerbildspiele.de.

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	 DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
2	Far Cry (deutsche Version)	Action	–		Ubisoft	18 Jahren ⚠
3	Port Royale 2	Aufbauspiel	gut	6/2004	Take 2	6 Jahren
4	Söldner – Secret Wars	Action	befriedigend	8/2004	Jowood	16 Jahren
5	Counter Strike – Condition Zero (dt. Version)	Action	–		Vivendi Universal	18 Jahren ⚠
6	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	gut	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Battlefield Vietnam	Strategie	befriedigend	6/2004	Electronic Arts	16 Jahren
8	Hitman – Contracts	Action	–		Eidos	18 Jahren ⚠
9	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
10	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
11	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba Revenge	Kartenspiel	befriedigend	5/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
12	Unreal Tournament 2004	Action	gut	5/2004	Atari	16 Jahren
13	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	Abenteuer	befriedigend	6/2004	DTP	12 Jahren
14	Painkiller	Action	–		Flashpoint	18 Jahren ⚠
15	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Strategie	sehr gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
16	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
17	Gothic 2 – Gold Edition	Rollenspiel	–		Jowood	12 Jahren
18	Fußball Manager 2004	Managerspiel	gut	2/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
19	Blitzkrieg – Burning Horizon	Strategie	gut	6/2004	CDV	16 Jahren
20	Trackmania	Rennspiel	gut	7/2004	Koch Media	ohne Altersbeschränkung

Playstation

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	One Piece – Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
2	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Atari	6 Jahren
3	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Atari	ohne Altersbeschränkung
4	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	9/2001	Atari	ohne Altersbeschränkung
5	Syphon Filter 3	Action	–		Sony	16 Jahren
6	Alien – Die Wiedergeburt	Rollenspiel	–		Electronic Arts	16 Jahren
7	Dance – Europe	Musikspiel	–		Bigben	ohne Altersbeschränkung
8	Die Monster AG – Schreckensinsel	Abenteuer	–		Sony	ohne Altersbeschränkung
9	Tony Hawk's Skateboarding	Rennspiel	N-64-, GBA-Version getestet	7,6/2001	Sony	6 Jahren
10	Rugrats – Studio Tour	Abenteuer	–		THQ	ohne Altersbeschränkung

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	befriedigend	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Hitman – Contracts	Action	–		Eidos	18 Jahren ⚠
3	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Rennspiel	befriedigend	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
5	Final Fantasy X-2	Rollenspiel	gut	3/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	EA Sports Fight Night 2004	Sport	befriedigend	7/2004	Electronic Arts	6 Jahren
7	FIFA Football 2004	Fußballspiel	PC-, Cube-Version getestet	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	This is Football 2004	Fußballspiel	befriedigend	5/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
9	Transformers	Action	gut	6/2004	Atari	12 Jahren

Gameboy Color

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! – Das dunkle Duell[1]	Kartenspiel	befriedigend	6/2003	Konami	ohne Altersbeschränkung
2	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	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario Bros. Deluxe	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Wario Land 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2000	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Bob der Baumeister	Geschicklichkeitsspiel	–		BMG Ariola Miller	ohne Altersbeschränkung
10	Dragonball Z – Legendäre Superkämpfer	Prügelspiel	–		Atari	6 Jahren

[1] Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Colosseum	Abenteuer	befriedigend	6/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Action	gut	4/2004	Nintendo	6 Jahren
3	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Harvest Moon – A Wonderful Life	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
5	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
7	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Action	sehr gut	12/2003	Activision	12 Jahren
8	Pokémon Channel	Abenteuer	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Mario Party 5	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

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	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
5	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
6	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Sword of Mana	Rollenspiel	befriedigend	4/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Spongebob Schwammkopf – Schlacht um Bikini Bottom	Abenteuer	–		THQ	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
2	XIII	Action	PC-Version getestet	1/2004	Ubisoft	16 Jahren
3	Ninja Gaiden	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2004	Microsoft	16 Jahren
4	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
6	Hitman – Contracts	Action	–		Eidos	18 Jahren ⚠
7	Ralli Sport Challenge	Rennspiel	gut	6/2002	Microsoft	ohne Altersbeschränkung
8	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	EA Sports Fight Night 2004	Sport	PC-Version getestet	7/2004	Electronic Arts	6 Jahren
10	Mission Impossible – Operation Surma	Action	PS-2-Version getestet	1/2004	Atari	12 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.

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



„Sie haben das Recht auf ein paar kräftige Backpfeifen": Verbrechen lohnt sich nicht, wenn der Spinnenmensch in der Nähe ist.



Damit Sie's begreifen: Ein Laborunfall machte aus Dr. Octavius den verrückten Kriminellen Doc Ock mit vier mechanischen Armen.



Na, wer zieht hier die Fäden? Nach guter, alter Cowboy-Tradition setzt Spider-Man seine klebrigen Geschosse als Lasso ein.

Spider-Man 2

Ich glaub', ich spinne

Actionspiel für Playstation 2 | Gangster im Fadenkreuz: Wieder gehen dem Spinnenmann reihenweise böse Buben ins Netz

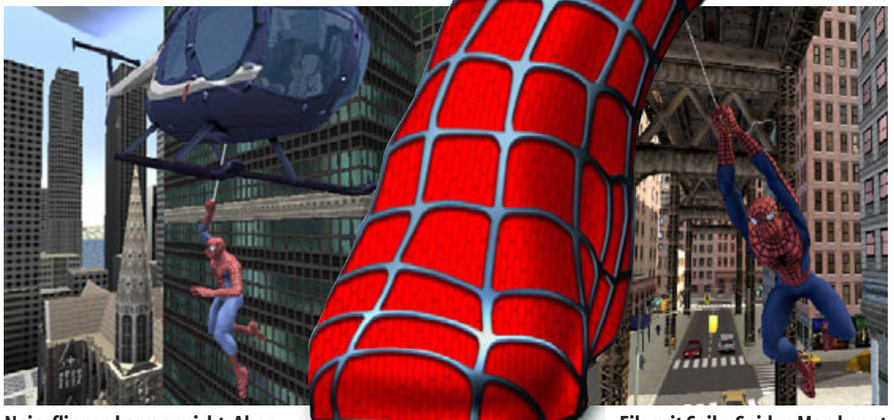
Nein, Peter Parker ist kein normaler junger Mann. In seinem Kleiderschrank hängt ein hautenges Kostüm, in dem er sich gelegentlich auf den Straßen Manhattans blicken lässt – und dabei Spinnenfäden aus seinen Handgelenken verschießt. Zurückzuführen ist dieses auffällige Verhalten auf den Biss einer radioaktiv verseuchten Spinne. Seit diesem Tag hat Peter Parker einige bemerkenswerte Fähigkeiten und nennt sich Spider-Man.

Zum Glück aller Menschen stellt sich der kostümierte Superheld in den Dienst der Kriminalitätsbekämpfung – und zwar äußerst erfolgreich. Mit seinen Spinnensinnen erkennt er sofort jedes Verbrechen, das gerade in Manhattan verübt wird. Den Tatort erreicht er schneller als jeder Polizeiwagen mit Blaulicht. Denn der Spinnenmann kann nicht nur flinker laufen und höher springen als normale Menschen. Mit Hilfe seiner Spinnenfäden schwingt er sich durch den Großstadtdschungel wie Tarzan an Lianen durch den Urwald. Und um auf das Dach eines Wolkenkratzers zu gelangen, benötigt Spider-Man keinen Fahrstuhl, denn er ist ein hervorragender Fassadenkletterer. Wer sich mit diesem Mann anlegt, ist also selber schuld. Erwischt er Gangster auf frischer Tat, dann setzt es Prügel. Besonders widerspenstige Kriminelle werden mit Spinnenfäden gefesselt. Auch die Flucht im Wagen nützt nicht viel. Denn mit ein, zwei Sprüngen setzt sich die menschliche Spinne auf dem Autodach fest und malträtiert die Karosse mit kräftigen Faustschlägen, bis die Gangster aufgeben. Für jede so vereitelte Straftat sammelt Spider-Man Heldenpunkte, mit denen er seine Fähigkeiten noch steigern kann: noch höher, noch schneller, noch weiter.

Die Geschichte des Spiels orientiert sich an der des gleichnamigen Kinofilms. Peter Parker hat Probleme mit seiner Freundin Mary Jane. Verabredungen mit ihr erreicht er meist erst auf den letzten Drücker, weil er sich ständig mit irgendwelchen Unholden herumprügelt. Noch größere Schwierigkeiten bereiten ihm aber die Großkriminellen der Stadt. Dazu gehören unter anderem Mysterio, der Meister der Illusionen, und Black Cat mit ihrer Diebesbande. Genau wie im Film steckt hinter dem ganzen Spuk der verrückte Wissenschaftler Dr. Otto Octavius. Als Doc Ock macht er mit seinen mechanischen Klauen Jagd auf Spider-Man. Er will den Mann in dem hautengen Kostüm enttarnen. Doch eine Spinne lässt sich nicht so leicht einfangen.



Im Kampf gegen das Verbrechertum Manhattans behält Spider-Man die Lufthoheit.



Nein, fliegen kann er nicht. Aber wozu gibt's Hubschrauber?

Eile mit Seile: Spider-Man kennt jede Abkürzung in New York.



Spannende Spinnerei: der eleganteste Gangsterjäger der Welt, sprungbereit auf einem fahrenden Auto.

Vorserientest-Ergebnis

Spider-Man[1] 2

[1]sprich: „Spaider-Man"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	8. Juli 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	Gameboy Advance, Gamecube, PC, Xbox
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

Urteil: Spider-Man nimmt Sie mit auf eine atemberaubende Besichtigungstour durch Manhattan. Nur an einem Spinnenfaden hängend, schwingen Sie über das Verkehrsgewusel auf den Straßen an prächtig beleuchteten Wolkenkratzerfassaden vorbei. Das alleine ist schon ein prächtiges Spektakel. Doch es wartet auch viel Arbeit. Fast an jeder Straßenecke können Sie Heldentaten vollbringen und Gangster dingfest machen. Zahlreiche Zusatzaufgaben, etwa der Nebenjob als schnellster Pizza-Bote New Yorks, Belohnungen für das Erklettern der höchsten Wolkenkratzer oder die regelmäßigen Treffen mit Mary Jane, bringen Abwechslung ins Geschehen. Glanz- und Höhepunkt des Spiels sind aber die spektakulären Treffen mit den großen Bösewichtern vom Schlage eines Doc Ock. Dann müssen Sie zeigen, ob Sie wirklich Heldenqualitäten besitzen. Spider-Man ist auf diesen Kampf jedenfalls „sehr gut" vorbereitet.

Sexy, so ein Netz-Body: Im Spinnenkostüm wird Peter Parker zu Spider-Man – allzeit bereit, Gangster zu umgarnen.



Ohne doppelten Boden, aber mit Netz: Spider-Man hat seine Halteseile stets dabei.



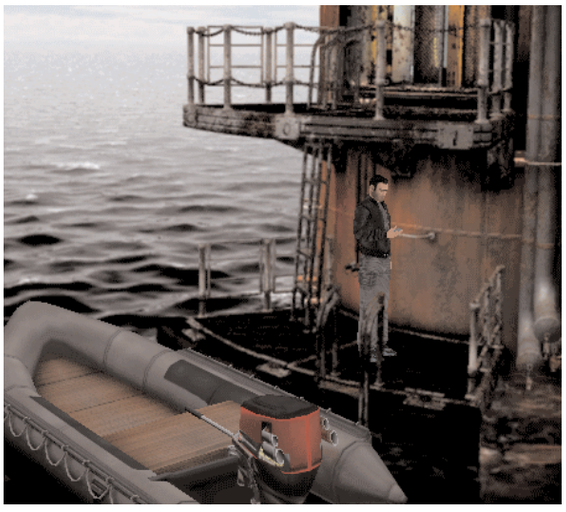
Wenn das Hangelglück Sie verlässt: Es gibt eine vereinfachte Steuerung, die das komplizierte Schwingen am Spinnenfaden erleichtert.

VORSERIENTESTS

The Moment of Silence

Unheimlich, still und leise

Abenteuerspiel für PC | Freiheit war gestern. Jetzt kontrolliert ein allwissendes Überwachungssystem die Menschen



Verschollen im Bermuda-Dreieck? Die Suche nach Ihrem entführten Nachbarn führt Sie auch in jenes mysteriöse Meeresgebiet.



Im New York von morgen werden die Bürger ständig überwacht – aber wohl nicht gut genug. Oder wie erklären Sie sich die Müllflut?

Kommunikationsdesigner Peter Wright hatte sich eigentlich auf einen ruhigen Abend in seinem Appartement eingestellt, wo er seit dem Flugzeugabsturz seiner Familie viele Abende mit seiner Whisky-Flasche verbringt. Plötzlich hört er im Hausflur lautes Getrampel und Stimmengewirr. Als er das Geschehen durch den Türspion beobachtet, wird er unfreiwillig Zeuge einer Verhaftung: Sein Nachbar wird vor den Augen seiner Familie von einer schwer bewaffneten Spezialeinheit festgenommen und abgeführt.

Mit diesem filmreif in Szene gesetzten Vorspann beginnt das Abenteuerspiel „The Moment of Silence", das zur Zeit als eines der ambitioniertesten seiner Art aus Deutschland gilt. Nach dem mysteriösen Einstieg übernimmt der Spieler die Rolle des Peter Wright. Schon bald merken Sie, dass etwas bei der Polizei oberfaul ist, denn niemand will dort etwas vom Verbleib Ihres Wohnungsnachbarn wissen.

Haben Sie sich anfangs mehr aus Langeweile als aus Sorge um den verhafteten Online-Journalisten für den Vorfall interessiert, so stoßen Sie bei Ihren Nachforschungen auf eine weltweite Verschwörung. Unbemerkt von der Öffentlichkeit wurde nämlich ein allgegenwärtiges Überwachungssystem installiert, das heimlich die Geschicke der Menschen beeinflusst.

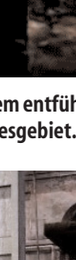
In dem komplett mit der Maus zu steuernden Abenteuer müssen Sie 75 Orte auf der ganzen Welt bereisen. Zu Ihren Zielen zählen unter anderem ein dubioser Alien-Fanclub im Bermuda-Dreieck, eine Gefängnisinsel und sogar die Orbitstation Lunar 5. Mehr als 500 Räume sind nach Hinweisen zu untersuchen. Unterwegs treffen Sie auf 35 Personen, von denen Sie wichtige Informationen erhalten.

Urteil: Wenn im Herbst die Tage wieder kürzer und dunkler werden, wartet das Gegenmittel für verregnete Abende auf alle Abenteuerfans. The Moment of Silence wartet mit einer spannend und „sehr gut" erzählten Geschichte auf und vermochte schon in der Prototyp-Version technisch voll zu überzeugen.

Vorserientest-Ergebnis

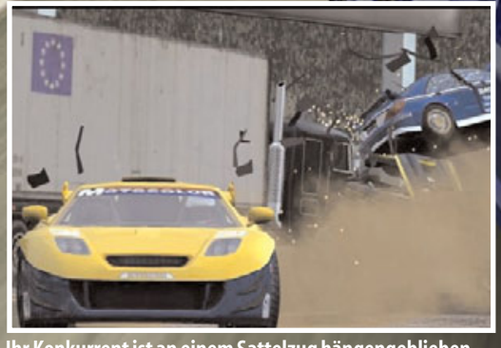
The Moment of Silence[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	dtp GmbH
Telefon	040-6699100
Im Handel ab	1. Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	12 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1] sprich: „Se Moment off Ssailenz"



Ihr Konkurrent ist an einem Sattelzug hängengeblieben – Rennleidenschaft ist eben ein Laster mit Nebenwirkungen.



Achtung, auf der Landstraße müssen Sie mit einem frei laufenden Mustang rechnen! Doch das lässt sich ändern.



Burnout 3 – Takedown

Auf Biegen und Brechen

Rennspiel für Playstation 2 und Xbox | Selten so gekracht. Blechverschrottung in seiner schönsten Form

Burnout – der Name steht für schweißnasse Hände, starren Tunnelblick, unglaubliche Geschwindigkeit, berstendes Glas und verbogenes Blech. Schon der zweite Teil des verrückten Auto-Crash-Spektakels (Test in COMPUTER BILD SPIELE 9/2003, Urteil: „gut") sorgte mit hohem Tempo und noch mehr Spielspaß für Aufsehen. Nun ist Teil drei in der Mache – und die Vorabversion gibt zu kühnsten Hoffnungen Anlass: Neben den haarsträubenden Rennen, in denen Sie sich gegen sechs andere Fahrer durchsetzen müssen, stehen über 100 Crash-Kreuzungen auf dem Programm. Das heißt: Sie heizen mit Vollgas auf einen stark befahrenen Knotenpunkt zu und versuchen so viele Autos wie möglich in ein heilloses Chaos zu verwickeln. Je mehr Vehikel Sie dabei „abräumen", desto besser entwickelt sich Ihr Punktestand. Mit Freunden am geteilten Bildschirm oder gar online macht dieser Radau-Modus doppelt so viel Spaß.



Tiefflieger gegen Tieflader – das nennt man Spieltiefe!

Die „normalen" Rennen wurden einer Frischzellenkur unterzogen. Nicht mehr „nur" der erste Platz ist Ihr Ziel – auch, wer so viele Konkurrenten wie möglich ausschaltet, sammelt fleißig Zähler. Drängen Sie die aggressiven Verfolger in den Gegenverkehr, oder rammen Sie den Vorausfahrenden von der Strecke – das gibt massenhaft Punkte, und zwar nicht in Flensburg …

Außerdem wird der Unfall des abgedrängten Wagens in perfekt inszenierter Zeitlupe eingespielt. Und was sagt der Schadengutachter? Klasse! Jedes Teil am Auto wird bei „Feindberührung" korrekt verformt oder gar abgerissen. Und die schon erwähnte Zeitlupe wirkt fast so realistisch wie Aufnahmen von echten Crashtests im Fernsehen. Funken sprühen, Glassplitter zerschneiden die Luft, Reifen fliegen auf die Gegenfahrbahn und lösen dort die nächste Karambolage aus.

Urteil: Mit beiden Konsolen funktioniert die wilde Jagd auch online. Und wenn maximal sechs Teilnehmer Schrott-Orgien feiern, soll laut Werksangabe nur das Blech leiden, nicht jedoch die Spielgeschwindigkeit. Die frühe Version lag schon toll im Rennen – das fertige Spiel dürfte „sehr gut" abgehen.

Vorserientest-Ergebnis

Burnout 3 – Takedown[2]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/acht
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2, Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59,90 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

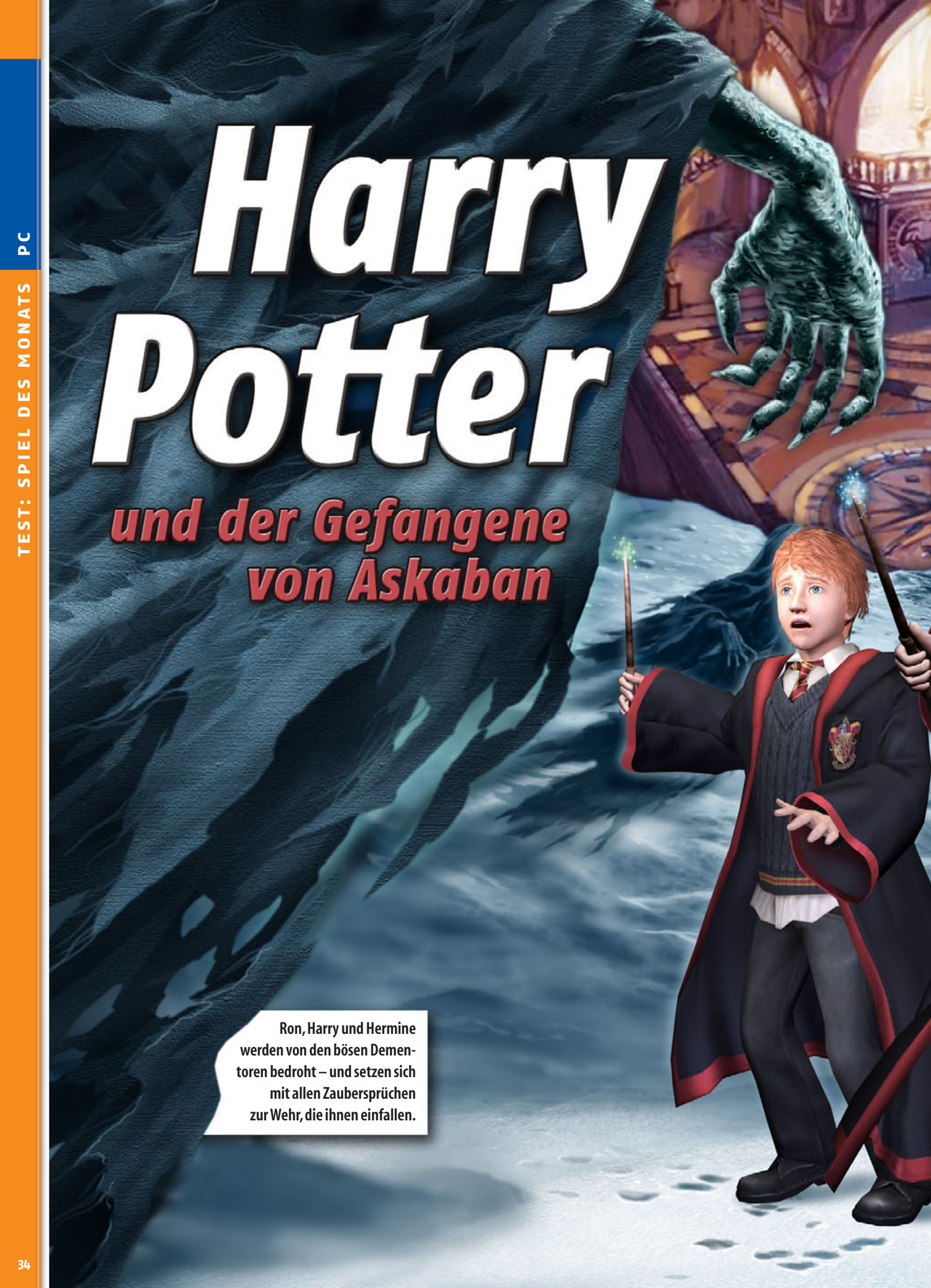
[2] sprich: „Börnaut 3 – Täikdaun"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Harry Potter

und der Gefangene von Askaban



Ron, Harry und Hermine werden von den bösen Dementoren bedroht – und setzen sich mit allen Zaubersprüchen zur Wehr, die ihnen einfallen.



Actionspiel für PC | **Es wird finster in Hogwarts. Dementoren und Verbrecher gehen im Zauber-Internat um – und die Angst**

INSTALLATION

Um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren, müssen Sie weder Zaubertricks noch schwarze Magie beherrschen. Wer damit Probleme hat, sollte Seite XXX aufschlagen.

INHALT

Ernster und düsterer – so ist der neue Harry-Potter-Film nach Ansicht aller Kinokritiker. Ob diese Einschätzung auch auf das Spiel zutrifft? Die Hintergrundgeschichte ist prinzipiell die gleiche und basiert auf dem Roman: Harry bereitet sich auf das neue Schuljahr in Hogwarts vor und bekommt Ärger mit seinen Stiefeltern, den Dursleys. Auf der Fahrt nach Hogwarts begegnet er im Zug nicht nur dem neuen Lehrer Lupin, sondern auch den Dementoren. Diese unheimlichen, bösen Wesen in dunklen, flatternden Umhängen jagen Sirius Black, der aus dem Zauberer-Knast Askaban abgehauen ist.

Harry erfährt, dass Black für den Tod seiner Eltern mitverantwortlich sei. Er habe die Potters an den ultrabösen Lord Voldemort verraten. Und jetzt trachtet er angeblich auch dem zauberhaften Junior nach dem Leben, um Voldemorts letzten Willen zu erfüllen. Lehrer Lupin rettet Harry im Zug vor den Dementoren – und dann beginnt das Spiel.

Neu ist, dass Sie nicht nur Harry spielen können, sondern auch seine beiden Mitstreiter Ron Weasley und Hermine Granger. Jeder der →

Harry Potter
und der Gefangene von Askaban

FORTSETZUNG



Zauberhafte Flugstunde:
Harry reitet auf dem Hippogreif Seidenschnabel.

drei Magie-Schüler hat einen bestimmten Zauberspruch zu lernen und dessen Auswirkungen in den Griff zu kriegen. Ron etwa muss sich mit „Carpe Retractum“ herumschlagen. Damit kann er von seinem Zauberstab eine Art Lasso werfen, sich daran hochziehen, über Abgründe und durch hohe Säle hangeln – immer auf der Suche nach magischen Schildern und, natürlich, wieder Bertie-Bott-Bohnen aller Geschmacksrichtungen. Auch Kesselkuchen oder Kürbisse sind willkommen, um später im Laden von Fred und George gegen Sammelkarten und Tür-Zaubersprüche eingetauscht zu werden. Übrigens landen alle Erlöse der drei in einer gemeinsamen Kasse. Bohnen und kleine Geheimnisse finden die drei Zauberlehrlinge in geheimen Räumen und an vielen anderen Stellen in Hogwarts. Harry richtet einfach seinen Zauberstab auf die überall herumstehenden Ritter, und schon spucken die meisten davon jede Menge bunte Kügelchen aus.

Hermine muss den Zauberspruch „Draconifors Lapifors“ lernen, mit dem sie die Kontrolle über ein Kaninchen oder einen kleinen Drachen gewinnt. Das Kaninchen kann durch enge Gänge und in Höhlen schlüpfen, in die kein Mensch passt, der Drache kann fliegen und Feuer speien. Mit diesen Gehilfen erledigt Hermine ihre Aufgaben, findet ebenfalls Schilder und sammelt fleißig Bohnen.

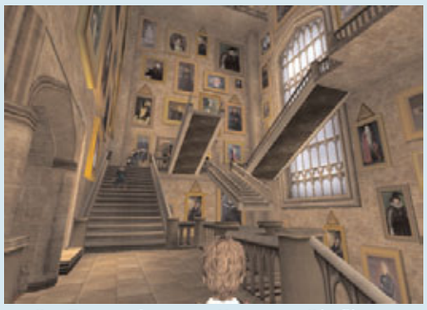
Harry selber lernt den Zauberspruch „Glacius“, mit dem er sogar Feuerdrachen einfrieren kann. Diese feurigen Tierchen spucken andernfalls Flammenbälle aus, deren Berührung ziemlich schmerzhaft ist.

Harrys Widersacher Draco Malfoy spielt, wie im Film, eher eine Nebenrolle. Sein stärkster Auftritt ist die Beleidigung des stolzen Hippogreifs Seidenschnabel, eines jener Mischlingswesen aus Vogel und Pferd, als „hässliches Scheusal“. Beim anschließenden handgreiflichen Streit verletzt das Tierchen Malfoy – und soll bestraft werden. Nur Hermines geheimnisvoller Zeit-Rücksteller, mit dem sie vergangene Pannen ungeschehen machen kann, biegt die Sache wieder gerade. Sequenzen wie diese werden übrigens in Zwischenfilmchen erzählt, der Spieler kann nicht eingreifen.

Doch zurück zum Wesentlichen, den unheimlichen Dementoren. Um die zu besiegen, muss Harry den Patronus-Spruch lernen. Das wäre ja kein Problem, wenn er sich nicht zwischendurch ständig mit nervtötenden Gestalten herumschlagen müsste, etwa dem Poltergeist Peeves, bissigen Monsterbüchern oder aggressiven Imps und ➔



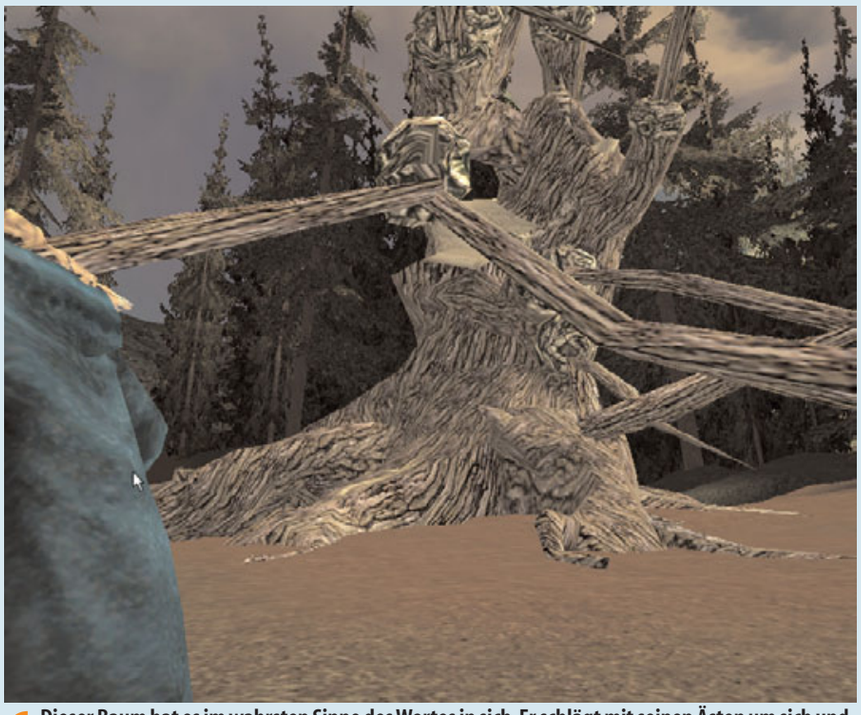
Der geheimnisvolle Professor Lupin schlägt die finsteren Dementoren in die Flucht.



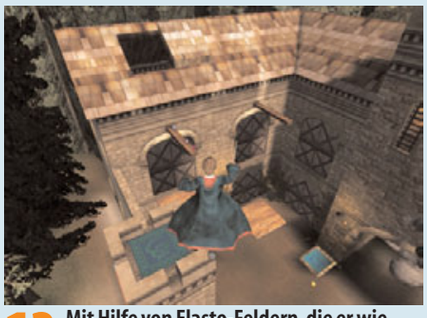
1 Das Treppenhaus von Hogwarts. Die fliegenden Stiegen finden immer den richtigen Weg. Harry ist endlich wieder „zu Hause“ im Internat.



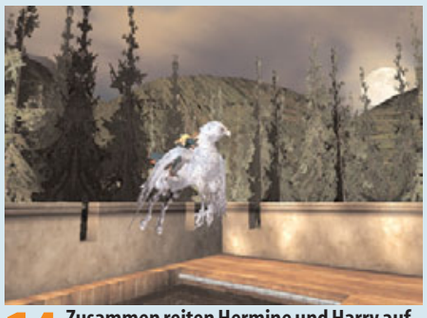
2 Mit seinen Freunden Ron und Hermine bekämpft der Zauberlehrling zunächst eine Wichtelplage am Brunnen.



6 Dieser Baum hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Er schlägt mit seinen Ästen um sich und entpuppt sich als Eingang zu einer tiefen Höhle, in der viele Geheimnisse lauern. Ron wird von einem schwarzen Hund dorthin verschleppt. Harry und Hermine versuchen ihn zu retten.



13 Mit Hilfe von Elasto-Feldern, die er wie Trampolins benutzt, überwindet Harry die hohen Mauern des Stalls.



14 Zusammen reiten Hermine und Harry auf Seidenschnabel zu den Dementoren zurück. Hermine versetzt sie in die Vergangenheit.



16 Wieder vereint im Schloss, geht das Zaubertrio den letzten Geheimnissen von Hogwarts auf den Grund.



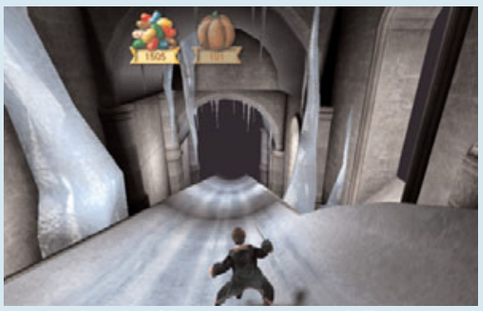
17 Im Laden kauft sich Harry Zaubersprüche, um die geheimen Türen zu öffnen. Dafür gibt er alle gesammelten Kesselkuchen aus.



3 In der altehrwürdigen Bibliothek des Zauber-Internats werden die drei von einem Monsterbuch attackiert, das scharfkantige Seiten „entblättert".



4 Alleine unterwegs, trifft Harry auf einen feurigen kleinen Drachen, der brennende Bälle schleudert. Mit dem Eiszauber verpasst er dem Vieh Frost und Frust.



5 Der Eiszauber friert auch einen unterirdischen Wasserlauf ein, auf dem Harry nach unten rutscht und dabei fleißig Bohnen und Kürbisse sammelt .



7 Die beiden Zauberlehrlinge durchsuchen die düsteren Gewölbe unter dem Baum und begegnen angriffslustigen Skeletten, die mit Knochen werfen.



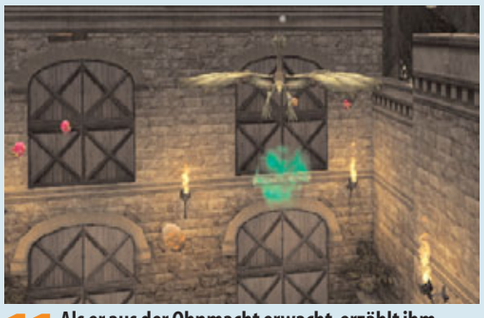
8 Wieder oben angekommen, treffen Sie auf Professor Lupin, der eine seltsame Verwandlung durchmacht. Eine unheimliche Sache. Was steckt dahinter?



9 Dann taucht plötzlich auch noch Sirius Black, der Häftling aus Askaban, auf. Was hat der mit dem Tod von Harrys Eltern zu tun. Will er auch den Sohn töten?



10 Von Black angelockt, tauchen am See viele Dementoren auf. Harry zaubert seine Patronus-Sprüche, was das Zeug hält – ohne Erfolg. Er kippt um.



11 Als er aus der Ohnmacht erwacht, erzählt ihm Hermine, dass der Hippogreif Seidenschnabel in Gefahr sei. Zu seiner Rettung brechen Sie in den Stall ein.



12 Dort treffen Sie auf die nervigen Imps, die Knallkörper nach Ihnen werfen. Zaubern hilft nicht, das Feuerwerk muss zurückgeworfen werden.



15 Jetzt gelingt der Zauber. Harry ruft einen mächtigen Patronus herbei, der als weißer Hirsch die Dementoren vertreibt. Die Angst ist besiegt.



18 Hinter den geheimen Türen findet Harry wieder viele Bohnen und Kürbisse – und kann sich auch die letzten Passwörter kaufen.



19 Nach den ganzen Anstrengungen im Schuljahr landen die drei Freunde bei Professor Dumbledore und Professor McGonagall. Die beiden Schulleiter von Hogwarts sind zufrieden mit den Leistungen ihrer Zöglinge und schicken sie wieder in die Ferien. Und Harry freut sich schon auf das nächste Schuljahr …

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

FORTSETZUNG

Wichteln, die mit Feuerwerkskörpern und Eisbällen um sich werfen – an sich harmlose Artillerie, die aber durchaus Schaden anrichtet. Ist Harry zu heftig verletzt, kann er auch umkippen, und das Spiel ist zu Ende. Dagegen helfen nur Schokofrösche, die überall herumliegen und der Gesundheit eines jungen Zauberers schlagartig und nachhaltig auf die Sprünge helfen können.

Beenden können Sie das Spiel nur, wenn Sie in den Rollen Harrys und seiner Gefährten alle Geheimnisse entdeckt und alle 80 Sammelkarten gefunden haben.

SPIELDETAILS



„Depulso" – mit diesem Zauberspruch verjagt Harry die nervenden Wichtel.



Bohnensuppe: Hier sehen Sie, wie viel Harry schon eingesammelt hat.

BEDIENUNG

Auffällig sind die häufig vorkommenden, teilweise recht langen Ladezeiten. 20 bis 30 Sekunden dauert so eine Zwangspause auch auf schnelleren Computern. Ansonsten ist die Bedienung problemlos, und es gibt überall verteilte Speicherstellen in Form fliegender Bücher. Leider ist es nicht möglich, in einem Spiel mehrere Spielstände parallel abzuspeichern. Für jedes neue Zwischenergebnis muss ein neues Spiel gestartet werden. Das ist besonders deshalb ärgerlich, weil der Verlauf nicht fest vorgegeben ist, sondern der Spieler den Weg seiner Figuren teilweise selbst bestimmen kann. Will man mehrere Alternativen durchspielen, so muss man das Spiel dazu jedes Mal von vorne beginnen.

URTEIL

Mit dem Film hat das Spiel weniger zu tun, als der identische Titel vermuten lässt. Natürlich wird die Geschichte in groben Zügen erzählt, aber daneben gibt es noch vieles, was im Film keine Rolle spielt, hier dagegen eine tragende. Und umgekehrt: Die Geschichte des Gefangenen von Askaban etwa wird eher kurz abgehandelt. Wer den Film bereits gesehen hat, dürfte mitunter verwirrt sein.

Der Schwierigkeitsgrad bedient, wie gehabt, echte Fans und sehr junge Spieler. Wahre Herausforderungen sind rar. Während der neue Film „erwachsener" geworden ist, bleibt das Spiel eher kindgerecht. Grafik und Ton repräsentieren ordentliches Niveau, aber Kinogänger werden von der Optik dennoch enttäuscht sein. „Harry Potter und der Gefangene von Askaban" ist ein „befriedigendes", weder zu langes noch zu kurzes Spiel, das anspruchsvolle Fans nicht verzaubert. Leider.



Der Gefangene von Askaban: Sirius Black, ein undurchsichtiger Zeitgenosse. Will er Harry töten?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und der Gefangene von Askaban

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Dank einer leichten Einstiegsaufgabe absolut problemlos.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Harry Potters Welt ist gut eingefangen, die Aufgaben sind simpel, die Gegnerintelligenz lässt zu wünschen übrig. Das Spiel richtet sich an jüngere Spieler.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Drei neue Zaubersprüche, drei Extra-Aufgaben, drei steuerbare Figuren.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Figuren eher kantig, Hogwarts und Umgebung hübsch gezeichnet.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Originalfilmmusik und -stimmen schaffen akustische Atmosphäre fast wie im Kino.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Kurze, lesbare und verständliche Texte, mit denen auch Kinder klarkommen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Per Tastatur und Maus lassen sich Harry und seine Freunde leicht leiten.	2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,63**
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%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (808 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	7,9180 Megabyte	3,81
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5%**		**2,86**
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%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 Ti 4200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 Ti 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab 6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme	1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**		**2,01**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**2,50**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,53**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			befriedigend	**2,53**
PREIS/LEISTUNG			mangelhaft	

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	44,00 € (www.amazon.de)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,53 x 49,99 = 126,47 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn suchen Sie sich einen Helden aus 16 verschiedenen Völkern aus und bestimmen dessen charakteristische Eigenschaften.



2 Dann beginnt das Abenteuer. Die Handlung wird Ihnen durch eine Bildergeschichte mit Untertiteln nahe gebracht.



3 Bevor Sie ein Kapitel der Geschichte zu spielen beginnen, stellen Sie Ihre Gefolgschaft für die kommende Aufgabe zusammen.



4 Nutzen Sie die Stärke Ihres Helden, um feindliche oder neutrale Gebäude, in diesem Beispiel eine Mine, in Ihren Besitz zu bringen (Kreis).



5 Haben Sie durch Minen Ihre Rohstoffversorgung gesichert und eine stattliche Anzahl Krieger produziert, können Sie sich auch in größere Schlachten gegen zahlreiche, starke Gegner stürzen. Passen Sie aber stets auf Ihren Helden auf, der überleben muss. Opfern Sie lieber einfache Kämpfer.



6 Für jeden Sieg erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie dann gezielt in die Weiterentwicklung Ihrer Fähigkeiten investieren können.



7 Lassen Sie Ihrer kreativen Ader freien Lauf. Im Editor haben Sie die Möglichkeit, nach eigenem Gusto Schlachtfelder zu entwerfen.

Warl Battl

Strategiespiel für PC | Wollen Sie Elfen helfen? Oder lieber wie Barbaren verfahren? Seien Sie doch einfach – ein Ork

INSTALLATION

Falls Sie bei der Installation dieses PC-Spiels Hilfe benötigen, lesen Sie die Installations-Hinweise auf Seite 146.

INHALT

Es herrscht wieder einmal Krieg um das sagenumwobene Land Etheria. Zum dritten Mal möchte der „Schlachtruf der Feldherren" den Strategen in Ihnen an den PC locken. Ausgelöst wurde der Krieg von einer Gruppe reisender Kaufleute. Zu weit entfernten sich die Händler mit ihrem Schiff von der empfohlenen Route, um nach neuen Schaffensgebieten Ausschau zu halten. Sie ahnten nicht, dass sie damit einen großen Krieg heraufbeschwören würden …

16 Völker sind in die Auseinandersetzungen verwickelt. Sie haben die Wahl, welches Sie verkörpern wollen. Jedes einzelne hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Zu Beginn überwiegen jedoch bei allen die Schwächen. Machen Sie Ihren Helden stark! Sie bestimmen die richtige Taktik, Formation, Waffenwahl oder Zaubersprüche, entdecken Länder und heben Schätze, um die Fähigkeiten Ihres Helden und seiner Truppe zu steigern. Vor jedem Kapitel der umfassenden Geschichte stellen Sie die Gruppe Ihrer Gefolgsleute neu zusammen, je nachdem, welche Herausforderung Ihnen bevorsteht.

Wenn Sie nur mal schnell eine Schlacht zwischendurch spielen wollen, können Sie sich direkt in einen Kampf gegen den Computer oder gegen menschliche Gegner übers **Netzwerk** S.164 oder



ords ecry 3

Internet stürzen. Der so genannte Editor (Entwurfsprogramm) erlaubt Ihnen darüberhinaus das Erstellen eigener Szenarien und Rahmenbedingungen für eine Schlacht.

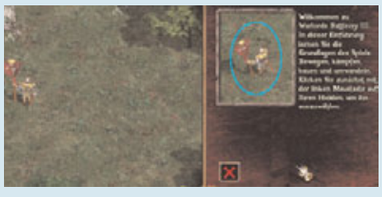
BEDIENUNG

In erster Linie benötigen Sie die Maus. Für einige Kommandos nutzen Sie außerdem die Tastatur, zum Beispiel, um eine Gruppe von Figuren direkt anzusprechen oder eine Patrouillen-Route festzulegen. Wenn Sie bereits Erfahrungen mit Strategiespielen gesammelt haben, finden Sie sich schnell zurecht. Als Anfänger benötigen Sie eine längere Eingewöhnungsphase, um auch in hektischen Situationen noch die richtigen Entscheidungen treffen und das entsprechende Manöver ausführen zu können.

URTEIL

Anfänger sollten mit einem leichteren Spiel starten, doch Fortgeschrittene werden an „Warlords Battlecry 3“ ihre helle Freude haben. Denn Umfang, Abwechslung und intelligente Gegner stellen eine gelungene Mischung dar. Allerdings gibt es, im Vergleich zu den beiden Vorgängern, nur wenige Neuerungen, und die Präsentation ist nicht zeitgemäß. Das tut dem Spielspaß jedoch kaum Abbruch, so dass am Ende immer noch eine „befriedigende“ Note steht.

SPIELDETAILS



Das Tutorial (Einführungsaufgabe) verspricht, die Grundlagen zu erklären. Stimmt nicht, es ist viel zu knapp.



Die Schlachtfelder um das Land Etheria sind kein Zuckerschlecken. Machen Sie sich daher auf harte Gegner gefasst.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Warlords Battlecry 3

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

Hersteller: Vidis
Version: 1.0.0.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

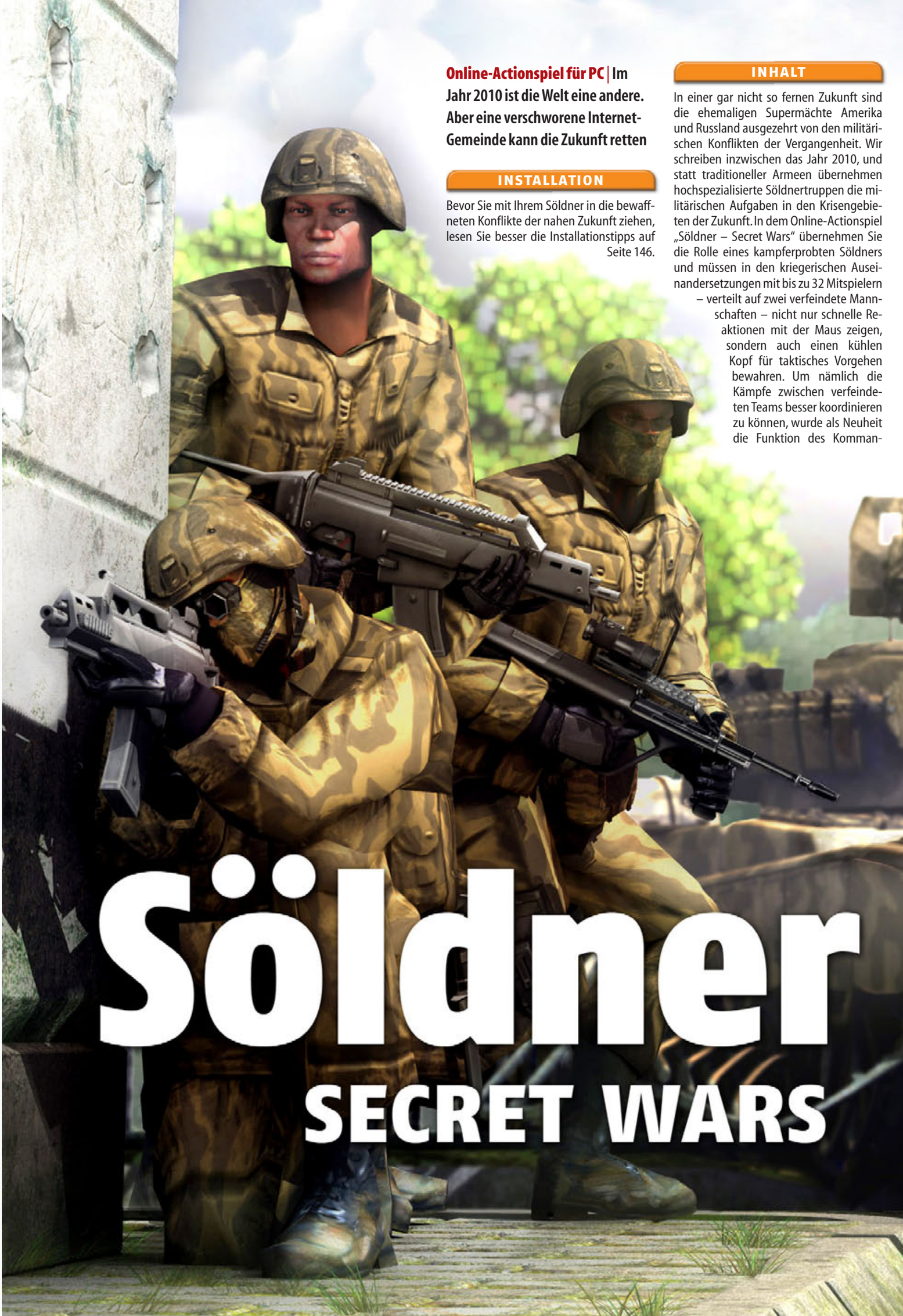
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Das „Tutorial“ ist unzureichend. Es erklärt kaum etwas und lässt Anfänger allein.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Intelligente Computergegner, verschiedene Völker und der abwechslungsreiche Spielverlauf begeistern geübte Hobby-Feldherren vom ersten bis zum letzten Spielzug.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Kampagne, schnelle Kämpfe gegen den Computer oder menschliche Gegner, Editor.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Figuren bewegen sich sehr hölzern. Okay, aber nicht mehr zeitgemäß.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Dramatische Musik begleitet das Spiel. Leider passen die Kommentare oft nicht.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Geschichte ist holprig erzählt, in den Menüs sind vereinzelt falsche Begriffe.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Der Bildausschnitt ist mitunter zu klein, und zoomen können Sie leider nicht.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,60**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keins	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.warlordsbattlecry3.com/)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (909 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	2,2461 Megabyte	2,50
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,70**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	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%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
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%**			**2,91**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sechs	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,71**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,71
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,71 x 44,95 = 121,81 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Söldner
SECRET WARS

Online-Actionspiel für PC | Im Jahr 2010 ist die Welt eine andere. Aber eine verschworene Internet-Gemeinde kann die Zukunft retten

INSTALLATION

Bevor Sie mit Ihrem Söldner in die bewaffneten Konflikte der nahen Zukunft ziehen, lesen Sie besser die Installationstipps auf Seite 146.

INHALT

In einer gar nicht so fernen Zukunft sind die ehemaligen Supermächte Amerika und Russland ausgezehrt von den militärischen Konflikten der Vergangenheit. Wir schreiben inzwischen das Jahr 2010, und statt traditioneller Armeen übernehmen hochspezialisierte Söldnertruppen die militärischen Aufgaben in den Krisengebieten der Zukunft. In dem Online-Actionspiel „Söldner – Secret Wars“ übernehmen Sie die Rolle eines kampferprobten Söldners und müssen in den kriegerischen Auseinandersetzungen mit bis zu 32 Mitspielern – verteilt auf zwei verfeindete Mannschaften – nicht nur schnelle Reaktionen mit der Maus zeigen, sondern auch einen kühlen Kopf für taktisches Vorgehen bewahren. Um nämlich die Kämpfe zwischen verfeindeten Teams besser koordinieren zu können, wurde als Neuheit die Funktion des Komman-

danten eingeführt. Übernimmt ein Spieler diese Rolle, so kann er seinen Kameraden Wegpunkte oder spezielle Befehle zuweisen, so dass abgestimmte Angriffe zu Lande und aus der Luft möglich werden.

Als Handlungsrahmen für die Gefechte stehen den Söldnern sieben vordefinierte Spielmodi zur Verfügung, die neben den Varianten „Todesmatch und Team-Todesmatch" auch Geiselbefreiung, Bomben legen und die Neutralisierung einer VIP (sehr wichtige Person) umfassen.

Die aus echten Satellitendaten generierte, riesige Landschaft misst, in Originalgröße umgerechnet, 3500 mal 6000 km und ist in 26 Abschnitte eingeteilt, kann von den Spielern jedoch nach eigenem Gusto abgesteckt werden. Um mit Ihren Gegnern fertig zu werden, stehen Ihnen rund 60 teils hochmoderne Waffen, von der einfachen Pistole bis zu tragbaren Boden-Luft-Raketen Typ Stinger, zur Verfügung. Damit Sie schnell große Entfernungen überbrücken können, haben Sie Zugriff auf eine Flotte von mehr als 70 realistischen ➔

SPIELVERLAUF



1 Uniform ist out. Hier verpassen Sie Ihrem Söldner vor dem Einsatz erst mal eine individuelle Note. Die elektronische Kleiderkammer gibt fast alles her.



2 Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, können Sie in Ihrer Basis in diesen Bunkern je nach Kontostand Ihren Söldner mit Waffen und Fahrzeugen ausrüsten.



3 Fahrzeuge sind nicht ganz billig. Gut, wenn ein Teamkamerad genügend Geld zur Verfügung hat, um einen Geländewagen oder ein anderes Vehikel zu kaufen. Je nach Fahrzeugart können Sie mehr oder weniger viele Passagiere mitnehmen. Sind Sie motorisiert, dann ist der lange Weg zur Front ein Katzensprung.



4 Vor der Feindbasis sollten Sie schnell aussteigen, denn Ihr Auto ist ein leichtes Ziel. Zu Fuß rücken Sie und Ihre Kameraden dann koordiniert vor.



5 In den Gebäuden halten sich einige Gegner verschanzt. Doch mit Panzerunterstützung werden Sie die Basis früher oder später knacken.



6 Vom Hügel haben Sie einen guten Blick auf die Basis im Tal. Mit einem Scharfschützengewehr sichern Sie die Aktionen Ihrer Kameraden im Tal.



7 Die gegnerische Mannschaft schickt daraufhin Panzer ins Gefecht. Doch mit einer durchschlagskräftigen Panzerfaust machen Sie Altmetall daraus .

Söldner – Secret Wars

FORTSETZUNG

Flug- und Fahrzeugen: diverse Geländewagen, schwer bewaffnete Panzer, Helikopter und Kampfjets – alles, was der Söldner so braucht, ist da.

Wer möchte, kann seinen Soldaten aus mehr als 60 000 Gestaltungsmöglichkeiten individuelles Aussehen verpassen.

BEDIENUNG

Die eingängige Steuerung der Spielfigur sowie der Fahr- und Flugzeuge orientiert sich an bewährten Bedienungskonzepten von Actionspielen dieser Art. Gut: Per Knopfdruck können Sie zwischen Ich-Perspektive und Dritte-Person-Ansicht wechseln. Zudem stehen Ihnen mehr als 200 Gesten für Ihre Spielfigur zur Verfügung, mithilfe derer Sie sich schnell und lautlos mit Ihren Kameraden auf dem Spielfeld abstimmen können.

URTEIL

Die Idee, einen Kommandanten als Oberbefehlshaber für die Koordinierung der Team-Mitglieder einzuführen, ist genial und verleiht Mehr-Spieler-Partien eine neue taktische Tiefe. Leider bleibt dessen Job auf den **Spielservern** S.164 im Internet häufig unbesetzt. Dadurch verliert das Spiel deutlich an Reiz, da wegen fehlender Koordination jeder Spieler in den riesigen Einsatzgebieten zum Einzelkämpfer mutiert, der sich ohne Unterstützung seiner Kameraden allein durchschlagen muss.

Trotz frischer Ideen und hohen technischen Niveaus der Grafik (etwa Landschaften, die realistisch zerstört werden können), hinterlässt das Spiel einen gemischten Eindruck. Die Fahrzeuge bewegen sich (auch nach Installation des Spielverbesserungs-Programms) wenig realistisch, und die Kommandanten-Funktion arbeitet fehlerhaft: Es verschwinden beispielsweise gelegentlich die gesetzten Wegmarken vom Bildschirm und/oder die Namenszüge von der Mini-Karte. Äußerst störend sind auch die viel zu häufigen Spiel-Abstürze beim Ausrüsten Ihres Söldners mit Waffen, bevor Sie das Spielfeld betreten. Dadurch werden Sie gezwungen, Ihren Söldner inmitten von Kampfhandlungen zu bewaffnen. Klar, dass Ihr Gegner keine Rücksicht darauf nimmt, dass Sie nicht vorbereitet sind.

Weiterer Wermutstropfen: Den vollen Spielspaß gibt's nur für jene, die einen aktuellen Top-Rechner an einem schnellen Internet-Anschluss betreiben.

Das Spiel ist nichts für die schnelle Ballerei zwischendurch. Andererseits finden alle, die taktisch anspruchsvolle und trotzdem actiongeladene Kämpfe im Internet suchen, hier ein ebenso umfangreiches wie „befriedigendes" Spiel vor. ■

SPIELDETAILS

Auf der Karte zum Einblenden können Sie sich über den Frontverlauf und über die Positionen Ihrer Kameraden informieren.





Im Waffenmenü der Bunker können Sie Ihre Ausrüstung kaufen. Es stehen rund 60 moderne Waffen und 70 Fahrzeuge zur Auswahl.



Mit dem Geländewagen sind Sie schnell unterwegs.



Die Raketen dieses Panzers richten schweren Schaden an.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Söldner – Secret Wars[1]

[1] sprich: „Söldnrit Wohrs"

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

Hersteller: JoWood

Version: v28446
Spielverbesserungs-Programme erhältlich unter www.soldner.jowood.com

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Statt im Tutorial erlernen Sie die Steuerung Ihres Södners im Einzelspieler-Modus.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Kämpfe zwischen den Söldnertruppen können durchaus beeindrucken. Das hängt stark von Ihren Mitspielern ab und davon, dass ein Kommandant die Teams koordiniert.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sieben verschiedene Spielmodi, die Sie individuell modifizieren können.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Grafik ist fantastisch, muss für flüssige Mehr-Spieler-Partien aber vereinfacht werden.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Sowohl das Rumpeln der Panzer als auch die diversen Schussgeräusche klingen realistisch.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Bis auf einige Erklärungen zu Einsätzen und Waffensystemen gibt es kaum Texte.	3,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist typisch für Actionspiele dieser Art, ferner individuell einstellbar.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,07**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keines	6,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.secretwars.net)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (597,55 Megabyte) ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,05085 Megabyte	1,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG nachmittags mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	3%	unzumutbar	5,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	0%	unter Mindestanforderungen	0,00
Funktionsprüfung nachtmittags insgesamt	**6%**		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG abends mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	3%	unzumutbar	5,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	0%	unter Mindestanforderungen	0,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**6%**		**3,00**
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/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	mehrere Mehrkanal-Tonstandards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeitsgrad einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,07**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Abwertung		Trotz Patch sind zahlreiche Programmfehler noch nicht behoben.	**+0,50**

TESTERGEBNIS	**befriedigend** ← **2,66**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (laut Hersteller)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	38,50 (Get the Games, Tel.07066-9007848)
6-Monats-Preis	49,99 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,66 x 49,99 = 132,97 = befriedigend

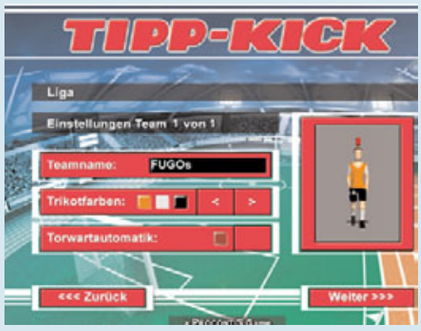
BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
+ **einmalige Anmeldegebühr**	0 €
+ **Grundgebühr für insgesamt 6 Monate**	0 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	49,99 €

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tipp-

SPIELVERLAUF



1 Haben Sie sich im Hauptmenü für einen Spielmodus entschieden? Dann können Sie in den Spieleinstellungen die Trikotfarben wählen.



2 Abhängig von der Farbseite, auf der der Ball zu Spielbeginn landet, hat eine der beiden „Mannschaften" Anstoß.



3 Bei gedrückter Maustaste können Sie Ihren Spieler per Maubewegung so aufstellen, dass er die optimale Schussposition einnimmt. Achten Sie dabei unbedingt auf das Zeitlimit, denn für jeden Schuss stehen Ihnen nur maximal 30 Sekunden zur Verfügung.



4 Um einen besseren Überblick zu gewinnen und Ihren Verteidiger ideal zu postieren, können Sie die Kameraperspektive frei wählen.



5 Was für eine Glanzparade des Torhüters! Selbst bei weiten Abschlägen des Gegners ist der Mann im Kasten gut beschäftigt.



6 Sie haben eine Ecke herausgespielt. Jetzt müssen Sie den Ball möglichst punktgenau vor das gegnerische Tor zirkeln.



7 Wer das Turnier gewinnt, kassiert einen der typischen, bildhübschen Fußball-Pokale.



Sportspiel für PC | Tipp-Kicker wissen es besser: Der Ball ist gar nicht rund

INSTALLATION

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

INHALT

Einer der größten Fußball-Klassiker hält jetzt Einzug in die digitale Welt der Computerspiele: Deutschlands meistverkauftes Tisch-Fußballspiel – Tipp-Kick. Mit der offiziellen Lizenz des Inhabers der Markenrechte startete „Tipp-Kick PC-Cup" für Computer-Kicker pünktlich zur Europameisterschaft in Portugal.

Für alle, die mit den Eigenheiten des berühmten Spielzimmer-Kicks noch nicht (oder nicht mehr) vertraut sind, hier die grundlegenden Turnierregeln, auf denen auch die elektronische Fassung beruht:

Augenfälligster Unterschied zwischen Tipp-Kick und echtem Fußball ist die Mannschaftsgröße. Statt einer Elf gibt's in jeder Platzhälfte nur ein einsames Duo: Torwart plus Feldspieler. Innerhalb eines Zeitlimits müssen

K(n)opfball-Virtuose: der traditionsreiche Original-Tipp-Kicker.



Das „Querbein" ist Ihre Geheimwaffe für besonders harte Schüsse.

-Kick PC-Cup

Sie den in Position stellen und dann möglichst mit nur einem Schuss ein Tor erzielen. Wird der Reflex im rechten Bein des Torschützen am Originaltisch durch einen beherzten direkten K(n)opfdruck auf den Mann ausgelöst, so sorgt der Computer für befremdliche Distanz: Ihr Feldspieler reagiert auf Tastenkommando. Ihr Gegner auf dem Platz versucht den Treffer zu vereiteln, indem er seinen Feldspieler so aufstellt, dass Sie möglichst kein freies Schussfeld haben. Das Restrisiko trägt sein Torwart.

Ins Computerspiel übernommen wurde auch der zweifarbige, vieleckige „Ball", der fürs Original einfach deshalb so kantig konzipiert wurde, damit er nicht unkontrolliert davonrollt, sondern irgendwann stur auf einer Farbseite liegenbleibt. Die „Mannschaft", deren Farbe dann zu sehen ist, hat den nächsten Schuss frei.

So einfach die Regeln sind, so schwierig ist es, den „Eck-Ball" kunstvoll zu beherrschen und die Verteidigung des Gegners zu überlisten. Nur Übung macht den Meister, Ballgefühl und hochentwickeltes Gespür für taktisch ausgeklügelte Spielzüge stellen sich erst nach einigen Partien ein.

BEDIENUNG

Bei gedrückter linker Maustaste stellen Sie Ihren Kicker per Mausbewegung auf einen beliebigen Punkt Ihrer Spielfeldhälfte. Gekickt wird mit der K -Taste, wobei jedoch in hohem Maße Fingerspitzengefühl und Übung nötig sind, um die optimale Schussstärke herauszufinden. Je länger Sie nämlich die Taste gedrückt halten, desto härter wird der Ball geschossen.

URTEIL

Es gibt sie immer noch – Spiele, die sich nicht sinnvoll für den Computer übernehmen lassen und in der Urform ganz einfach sehr viel mehr Spaß machen. Tipp-Kick gehört dazu. Sicher, besser hätte man die elektronische Umsetzung kaum machen können. Also am allerbesten gar nicht, denn der Spielspaß bleibt irgendwo zwischen den Pfosten hängen.

Kein fanatischer Tipp-Kicker wird jemals seine selbst bemalten Spielerfiguren gegen Maus und Tastatur tauschen. Aber auch, wer das Original nicht kennt, erhält hier lediglich ein „ausreichendes" Spiel, auf das weder die Fußball- noch die Computerwelt gewartet hat.

SPIELDETAILS



Das „Trickbein" eignet sich besonders zum Lupfen oder Anschneiden des Balles.

So kennt man den „Tipp-Kick"-Ball seit Jahrzehnten: mit Ecken und Kanten.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tipp-Kick PC-Cup

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

Hersteller: DTP Digital Tainment Pool
Version: 1.04
Info: Tel. 040-6699100 (0,122 €/Min.) Fax 040-66991099 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Tipp-Kick ist zwar einfach, Anfänger sollten aber die Regeln kennen oder vorher lesen.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Umsetzung von Tipp-Kick für PC kann kann man als originalgetreu bezeichnen – das Spiel wurde eins zu eins übertragen, macht aber in dieser Form keinen Spaß.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Mit Einzelspiel, Meisterschaft und Liga gibt's drei einander recht ähnliche Spielmodi.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik ist von vorgestern und wird selbst harte Tipp-Kick-Fans enttäuschen.	5,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Bis auf das Ploppen des Balles und ein paar Fangesänge bleibt es ruhig im Stadion.	5,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Außer den Spielregeln, Spieleinstellungen und der Toranzeige gibt es nichts zu lesen.	5,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist leicht zu lernen, doch nur mit Übung beherrschen Sie den Ball .	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,22**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dtp-ag.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (10 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0156 Megabyte	1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,43**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	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%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	nein/ja	3,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,86**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	acht/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,88**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		ausreichend	**3,88**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,88 x 14,99 = 58,16 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Battle

Strategiespiel für PC | Als Jungmagier Orks und Untote bekämpfen – na, ist das zauberhaft?

INSTALLATION

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

INHALT

Deanmor war lange Zeit eine friedliche Idylle, bis eine Kollision mit finsteren Parallelwelten das Chaos brachte: Es tauchten Orks und Untote auf, Menschen hatten plötzlich magische Fähigkeiten, und die Elfen erschienen. Es kam zu einem großen Krieg zwischen den Rassen, in dessen Verlauf der große Hexenmeister versuchte, die Herrschaft an sich zu reißen. Doch das misslang, und damit war der Frieden – zumindest vorläufig – wieder hergestellt.

Sie greifen ein, als es wieder ungemütlich wird. Orks greifen die Menschen an, Untote tauchen plötzlich wieder auf. Als junger Zauberer sollen Sie sich dem heraufdämmernden Unheil entgegenstemmen und die Ursache der Unruhen aufspüren. Zu Beginn können Sie entscheiden, welche Rolle Sie spielen möchten. Es gibt Zauberer, deren Stärke im Beherrschen von Naturkräften liegt, die also etwa Winde beschwören oder Wunden heilen können, während andere Magier sich besser auf Feuerzauber verstehen.

Angst ist unbegründet: Sie müssen nicht allein gegen die Ork-Horden antreten, sondern haben treue Schwertkämpfer zur Seite, die sich todesmutig in jede Schlacht stürzen. Anfangs unterstehen nur wenige Kämpfer Ihrem Befehl. Im Laufe des Spiels können Sie aber Ihre Feldherren-Fähigkeiten trainieren und Ihre Truppen vergrößern.

Ihre Aufgaben sind vielfälti-

SPIELVERLAUF



1 Zeigt her eure Waffen: In einer kleinen Ortschaft begutachten Sie Ihre Truppen, um deren Schlagkraft richtig einschätzen zu können.



2 Mein Feind, der Baum: Das knorrige Waldwesen kontrolliert einen der magischen Punkte. Mit einem Sieg ändern Sie das.



3 Es lebe der Zentralfriedhof: Untote und Orks haben es sich auf einem Gottesacker gemütlich gemacht. Das kann einem Zauberer, der die Ordnung liebt, nicht wirklich gefallen. Also vertreiben sie die unwillkommenen Besatzer, damit endlich wieder Friedhofsruhe einkehrt.



4 Im Wald, da sind die Räuber: Auf dem Rückweg geraten Ihre Leute in einen Hinterhalt. Aber sie wissen sich effektiv zu wehren.



5 Zum Städtele hinein: Sie kommen gerade zur Stadt zurück, als eine Horde Orks angreift. Sie schlagen die Unholde zurück.



6 Über eine Brücke musst du geh'n: Auf der anderen Seite des Flusses hat sich der Gegner verschanzt. Sie tasten sich vorsichtig voran.



7 Freude, schöner Götterfunken: Ihre Leute jubeln über den Sieg in der Schlacht. Aber damit ist der Krieg noch lange nicht vorbei.

Mages

[1]sprich: „Bättel Mäidschis"

ger Natur: Sie müssen beispielsweise Bauern beschützen, Friedhöfe von Untoten befreien oder Ork-Höhlen ausräuchern. Im Kämpfen gewinnen nicht nur Sie selbst an Erfahrung, auch Ihre Soldaten werden mit jedem Sieg besser. Wenn Sie dann noch antike Gegenstände finden, können Sie mit deren Wunderkräften die Kampfstärke Ihrer kleinen Armee weiter steigern.

Sollte es in einem Gefecht dennoch Verluste geben, so können Sie in der nächsten Stadt Ersatz-Soldaten für die jeweilige Einheit anheuern, die dann deren bereits gewonnenen Erfahrungswerte übernehmen. Kommt es zum Totalverlust einer Kompanie, dann ist allerdings auch das gesammelte Wissen flöten.

Wie gesagt, auch Sie, der Zauber-Feldherr, legen kräftig an Talent zu. Sie können angehäufte Erfahrungspunkte, sobald deren Summe reicht, jederzeit gegen neue Eigenschaften tauschen. Damit wird dann nicht nur Ihr Repertoire von Zaubersprüchen erweitert, sondern Sie lernen auch Spionagetechniken dazu.

Unterwegs im Land, finden Sie nicht nur Gegner, sondern gelegentlich auch Rohstoffe und Nahrungsmittel, die Sie in der Stadt gegen Gold tauschen können. Gold brauchen Sie nicht nur für neue Soldaten, sondern auch für bessere Ausrüstungsgegenstände, zum Beispiel starke Schilde.

BEDIENUNG

Leider ist der Kamera, durch die Sie Ihre Leute beim Kämpfen beobachten, automatische Nachführung fremd. Sie brauchen immer Maus und Tastatur, um „im Bild zu bleiben". Die Menüs sind nicht immer logisch aufgebaut, und manche Übersetzung hört sich merkwürdig an. Kostprobe: „Ihre Soldaten sind um 25 Gold aufgestiegen". Aha …

URTEIL

Auf einem der Redaktions-Rechner offenbarte das Spiel heftige Grafikfehler. Der Erdboden sah nicht natürlich aus, sondern zeigte sich voller Ecken und Kanten. Übersetzt für Profis: Der Texturenfilter funktionierte nicht nach Plan.

Die Idee, Rollen- und Strategiespiel miteinander zu verknüpfen und Einheiten an Erfahrung gewinnen zu lassen, ist an sich interessant. Aber die Welt, in der das stattfindet, ist öde und leer. Sie müssen mit Ihren Leuten viel und oft laufen, um Soldaten zu rekrutieren oder zum nächsten Einsatzort zu gelangen. Schlechte Bedienung und Grafikfehler trüben das Bild auch noch. Was bleibt, ist „befriedigend", mehr nicht.

SPIELDETAILS



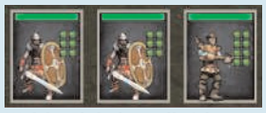
Ihre Fähigkeiten als Magier finden Sie hier im Überblick.



Mithilfe der Mini-Karte können Sie sich in dieser Spielwelt leichter zurechtfinden.



Mit Klicks auf diese Schaltflächen geben Sie Ihre Befehle.



Welche Einheiten gibt's in welcher Zahl? Grüne Punkte zeigen die Truppenstärke.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Battle Mages[1]

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

Hersteller: Pointsoft GmbH
Version: 1.1.3
Info: Tel. 02421-40795-11 (0,122 €/Min.) Fax 02421-40795-22 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ihr Start als Zauberlehrling ist dank einer einfachen Prüfungsaufgabe problemlos.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Den Zauberer erwartet eine viel zu leere Welt mit vielen Rasenflächen und Bergen, aber wenig Menschen und anderen Wesen. Die Gegner sind halbwegs intelligent.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	3 Feldzüge mit 16 Missionen, vier spielbare Helden, vier Mehr-Spieler-Landschaften.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Etwas holzschnittartig wirkende Figuren und Gebäude.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik, darunter ein Klavierstück, das gut zum Spiel passt, ist hörenswert.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Übersetzung der Texte ist nicht immer geglückt, aber größtenteils sind sie lesbar.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Ein Tiefpunkt ist die hakelige Steuerung der Truppen, die lange Übung erfordert.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554935 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24668 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.battle-mages.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**4,15**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (433 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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	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%**			**2,16**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,69**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,69
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,69 x 45,00 = 121,05 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Ground Cont

Operation Exodus

Strategiespiel für PC | **Was tun die Menschen im Weltall? Das Übliche: gegeneinander kämpfen. So lange, bis sich Aliens einmischen**

INSTALLATION

Wie Sie ein Computerspiel richtig installieren, lesen Sie auf Seite XXX.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 2741. Die Menschen haben zwar in den letzten 700 Jahren Raumschiffe erfunden, die mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen können, und den Weltraum besiedelt. Doch wirklich weiterentwickelt haben sie sich nicht. Denn ebenso lange führen sie schon Krieg untereinander. Die außerirdischen Kolonien haben sich deshalb von der Erde losgesagt und ein neues Bündnis geschmiedet, die Nordstern-Allianz. Doch plötzlich tauchen Raumschiffe des „Terranischen Imperiums"

rol 2

von der (hier gar nicht so) guten, alten Erde unter Führung von Kaiserin Vaana Azleea auf. Die Besatzungen führen nichts Gutes im Schilde, sondern feuern ohne Vorwarnung aus allen Rohren auf die friedlichen Städte der Nordstern-Allianz und erringen schnelle Siege.

An dieser Stelle greifen Sie ins intergalaktische Kampfgeschehen ein und schlüpfen in →

SPIELVERLAUF



1 Ihr erster Auftrag ist, in Ihrer Heimatstadt eine Stellung zurückerobern, die von „irdischen" Invasoren besetzt gehalten wird.



2 So ganz ohne Verluste geht es aber nicht ab. Sie müssen Nachschub anfordern. Der Truppentransporter bringt Verstärkung.



3 Sie setzen dem fliehenden Gegner nach und finden schnell sein Rückzugsgebiet auf einer Anhöhe. Umgehend bereiten Sie einen blitzartigen Überraschungsangriff vor.



4 Nach ersten Erfolgen müssen Sie weitere gegnerische Stützpunkte aufspüren. An dieser Brücke stoßen Sie auf Widerstand.



5 Die schwerbewaffneten Invasoren feuern aus allen Rohren auf Ihre Leute. Doch die stecken in gut gepanzerten Rüstungen.



6 Die erste Schlacht ist geschlagen. Aber der Willkommensgruß zu Hause gerät nicht nach Ihrem Geschmack: Roboter greifen an.



7 Aus sicherer Deckung verteidigen Sie im Häuserkampf Ihre Position. Das wird eine lange Nacht – und der Sieg liegt noch in weiter Ferne.

Ground Control 2 FORTSETZUNG

die wenig beneidenswerte Rolle von Captain Jacob Angelus, der die Invasion zurückschlagen soll. Mit nur einer Handvoll Leuten müssen Sie die Übermacht der Angreifer aufhalten – allerdings sind die Invasoren schlecht motiviert, während Ihre Männer engagiert die Heimat verteidigen. Zunächst gilt es, Nachschubwege zu stören oder in Feindeshand gefallene Inseln, die dem Gegner als Brückenköpfe dienen, zurückzuerobern.

Sie befehligen eine bunte Truppe. Es gibt Infanteristen, Scharfschützen und schwer gepanzerte Belagerungssoldaten. Panzerwagen, Spähtrupps und fliegende Einheiten stehen zum Einsatz bereit. Mit dem Errichten einer Basis oder dem Abbau von Rohstoffen müssen Sie sich, ganz im Gegensatz zu Kommandeurs-Kollegen aus anderen Strategie-Spielen, nicht herumärgern. Nachschub gibt's auf Anforderung aus dem Mutterschiff. Natürlich verlangt der Generalstab dafür den Nachweis militärischer Erfolge. Ohne regelmäßig feindliche Positionen zu erobern, stehen Sie bald auf verlorenem Posten. Und: Das Nachschub-Schiff kann nur in speziellen Landezonen entladen werden. Steht keine zur Verfügung, so müssen Sie erst mal eine erobern.

Das Arsenal ist gut und vielseitig bestückt. Von klassischen Waffen, die Stahlgeschosse feuern, über Panzer brechende Raketen und Laserkanonen bis zu Elektrostrahlern, die zuckende, blaue Blitze verschießen, ist alles da.

Während jedes Einsatzes gewinnen Ihre Leute an Erfahrung, die sich in verbesserter Kampftechnik niederschlägt und mit grünen Rangabzeichen über den Köpfen symbolisiert wird. Meist geht es darum, Stück für Stück Boden zu gewinnen und gegnerische Positionen zu besetzen. Ist etwa eine Landezone des Gegners erobert, kann der dort keine neuen Truppen mehr absetzen.

Das Gelände, in dem die Kämpfe toben, hat großen Einfluss auf deren Ausgang. In Häusern postierte Soldaten sind wesentlich besser gegen feindlichen Beschuss geschützt als ihre Kameraden auf offener Straße. Wer von einer Anhöhe feuert, hat einen kleinen Vorteil durch bessere Sicht, und wer sich versteckt, kann den Gegner überraschen. Alles Gute kommt von oben – das trifft nicht nur auf den Nachschub zu, sondern stimmt auch, weil Sie diverse Waffeneinsätze aus der Planeten-Umlaufbahn anfordern können. Stellungen des Gegners können aus dem Orbit bombardiert und Schlachtfelder eingenebelt werden, um Ihren Truppen Deckung zu geben.

Ihr Blick aufs Schlachtfeld ist indes von keinerlei Dunstschwaden getrübt: Sie können alle Ecken und Winkel aus nahezu beliebiger Entfernung betrachten.

BEDIENUNG

Es gibt zwei Arten, den Blickwinkel aufs Spielfeld (die so genannte „Kamera") zu steuern: die freie und die feststehende. Schön, dass Sie die Wahl haben – aber es hilft Ihnen nicht wirklich weiter. Denn Größe und Unübersichtlichkeit der Landschaften sind einerseits ein dickes Plus für die Spieltiefe und -vielfalt, andererseits erschweren sie das Navigieren erheblich. Es dauert eine Weile, bis das richtig klappt. Haben Sie den Dreh aber einmal raus, dann geht Ihnen auch die Kamerasteuerung leicht von der Hand. Ansonsten hält sich die Bedienung an Standards, die sich mittlerweile in den meisten Strategiespielen durchgesetzt haben.

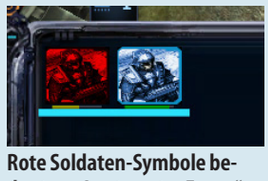
URTEIL

Keine Frage: „Ground Control 2 – Operation Exodus" ist ein Strategie-Knüller. Eine dichte und stimmige Hintergrundgeschichte ist mit ausgezeichneter Optik und dramatischer Musik kombiniert. Spannend gestaltete Aufgaben erfüllen das Ganze mit Leben. Das Ergebnis ist ein Strategie-Menü, das nicht nur Weltraum-Fans munden dürfte. Die düstere Endzeit-Szenerie folgt einem aktuellen Trend, und dank einer einfachen Spielstufe kommen auch Jung-Generäle schnell zum Zuge und zu ersten Erfolgen – sobald sie die leicht chaotische Kameraführung im Griff haben. Auch die zeitweilige Desorientierung einzelner Soldaten, ein Dauerproblem der meisten Strategiespiele, nervt zuweilen. Dennoch: Ground Control 2 ist ein „guter" Strategietitel, der viele Computer erobern dürfte.

SPIELDETAILS



Mithilfe dieser Symbole geben Sie Ihrer Truppe Befehle.



Rote Soldaten-Symbole bedeuten: „Leute unter Feuer".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ground Control[1] 2 – Operation Exodus

[1] sprich: „GraundKontrohl"

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Version: 1.0.0.6
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.) Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank einer leichten Einführungsaufgabe wird man schnell zum perfekten General.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine tolle Rundum-Optik und eine spannende Musik sorgen für packende Atmosphäre. Die Gegner sind recht schlau, die Aufgaben abwechslungsreich und spannend.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zwei Feldzüge, 24 Aufgaben, zehn freie Karten, Mehr-Spieler-Modus.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Tolle Figuren, faszinierende Umgebung. Fahrzeuge bewegen sich etwas ungelenk.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die dramatische Musik passt gut zum Spiel, die Geräusche hören sich „echt" an.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Leicht verständliche und lesbare Texte, die das Spiel gut erklären.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Wenn man die Kamerasteuerung erstmal intus hat, geht es gut von der Hand.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,76**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-0537636 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-0774353 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.groundcontrol2.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,97**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (619 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0625 Megabyte	1,25
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,85**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,45**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/ja	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,71**
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/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,75**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**1,75**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,75 x 44,95 = 78,66 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rads Man 2004-2005

Managerspiel für PC | Machen Sie das Beste aus Ihrem Team – und zwar mit Rad und Tat

INSTALLATION

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

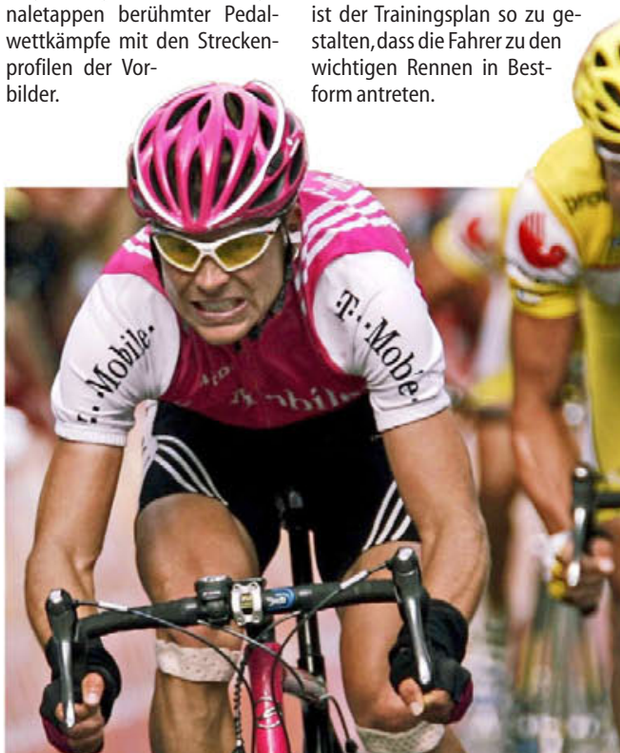
INHALT

Zum 101sten Mal sind dieser Tage in Frankreich die weltbesten Radfahrer bei der Tour de France unterwegs, im Volksmund auch „Tour der Leiden". Zum größten, härtesten und berühmtesten Radrennen der Welt ist der „Radsport Manager 2004 - 2005" am Start. Neben der Tour de France, der spanischen Vuelta und dem Giro d'Italia stehen auch die Deutschland-Rundfahrt und sogar die Hamburger Cyclassics auf dem Rennplan. Insgesamt gibt's über 180 Originaletappen berühmter Pedalwettkämpfe mit den Streckenprofilen der Vorbilder.

40 renommierte Radsportteams aus aller Herren Länder treten zum Kampf ums Gelbe Trikot an, natürlich auch die deutschen „Rennställe" von T-Mobile und Gerolsteiner.

Zu Ihren Aufgaben als Manager einer Equipe gehören die Leitung des Teams und die Leistungsförderung des Nachwuchses. Junior-Pedalritter dürfen nicht gleich überfordert werden, sondern sind langsam auf die großen Touren vorzubereiten. Auch die Materialverwaltung ist Ihr Job. Welche Technik passt zu welcher Etappe, welcher Reifentyp zu welcher Strecke, wann ist der Drahtesel auf Zeitfahrrahmen umzubauen? Sie kaufen das Zubehör ein und disponieren es richtig.

Exaktes Timing ist alles bei der Organisation des Trainingsprogramms für Ihre Radprofis. Natürlich ist keiner davon in der Lage, eine ganze Saison lang Spitzenplätze einzufahren. Aber es sollten so viele wie möglich im vorderen Feld dabeisein. Also ist der Trainingsplan so zu gestalten, dass die Fahrer zu den wichtigen Rennen in Bestform antreten.



SPIELVERLAUF



1 Zu Spielbeginn können Sie sich aus rund 40 Rennrad-Teams Ihre Mannschaft aussuchen und nach Belieben neue Talente dazukaufen.



2 Um Ihre Radler in Bestform zu bringen, sollten Sie einen ausgefeilten Trainingsplan aufstellen – exotische Trainingslager inklusive.



3 Als Radsport-Manager müssen Sie sich auch um die richtige Ausstattung für die verschiedenen Renntypen kümmern. Je nach Kassenlage ist es vorteilhaft, unterschiedliches Material für Flach-, Berg- und Zeitfahr-Etappen zur Verfügung zu haben.



4 Die Rennergebnisse können Sie komplett simulieren lassen. Den Fahrern selbst Anweisungen zu erteilen, ist aber viel reizvoller.



5 Ein paar Kilometer nach dem Start ist das Fahrerfeld noch dicht zusammen. Trotzdem sollten Sie schon auf die ersten Ausreißer achten.



6 Fährt das Hauptfeld zu langsam, um die Ausreißer einzuholen, dann müssen Sie die Führungsarbeit übernehmen und Tempo machen.



7 Die Aufholjagd hat Ihr Team zu viel Kraft gekostet – im Schlusssprint hat sich die Konkurrenz das Gelbe Trikot erkämpft.

SPIELDETAIL



Während jedes Rennens können Sie sich das Original-Streckenprofil der jeweiligen Etappe anzeigen lassen. Ihr aktueller Standort ist darin markiert.

port ager

Ihr Team ist bestens vorbereitet am Start? Dann begleiten Sie es auf der Tour. Wer dröge Statistiken liebt, lässt sich nur die Ergebnisse zeigen, aber – das Auge spielt mit. Es ist viel reizvoller, das Rennen live in 3D zu verfolgen und den Fahrern strategische Anweisungen zu erteilen, etwa um einen Angriff zu starten oder zu kontern. Dazu können Sie jederzeit zwischen verschiedenen Kameraperspektiven umschalten, damit Ihnen kein Ausreißversuch der Konkurrenz entgeht.

Fünf Spielvarianten erlauben Ihnen alle Entfaltungsmöglichkeiten, die das Radsport-Management so hergibt: von einzelnen Etappen und Rundfahrten bis zum Karrieremodus über mehrere Saisons. Bis zu 20 Teilnehmer können im **Netzwerk** S.164 oder per Internet auf Radtour gehen.

BEDIENUNG

Dank komfortabler Maussteuerung und übersichtlicher Menüs haben Sie Ihr Team gut im Griff – etwas Eingewöhnungszeit vorausgesetzt, denn die Fülle von Daten will immer richtig interpretiert sein.

URTEIL

Leider verzichtet das Spiel in der bislang erhältlichen Version auf die wahren Namen der Athleten. Der Hersteller ist aber bemüht, diesen Mangel zu beheben. Stand der Dinge zum Redaktionsschluss: Seit Anfang Juli soll es die Originalnamen auf der Internet-Seite www.radsportmanager-game.de zum Herunterladen geben.

Von dem kleinen Fehler abgesehen, macht der aktuelle Radsport Manager in allen Belangen einen wesentlich reiferen Eindruck als sein Vorgänger. Nicht nur die grafische Präsentation der Menüs und der 3D-Ansicht während des Rennens wurde deutlich verbessert, auch die Auswahl der abwechslungsreichen Hintergrundmusik gefällt. Falls es schon immer Ihr Traum war, selbst mitzubestimmen, wer im Gelben Trikot des Spitzenreiters beim Finale der Tour de France über die Champs Elysées radeln darf, dann geht der jetzt in Erfüllung. Wenn der Hersteller jetzt noch das Problem mit den Originalnamen für alle zufrieden stellend löst, finden Radsportfans hier ein sicher mehr als „befriedigendes" Spiel vor.



Obwohl Jan Ullrich (links) kein Sprinter ist, konnte er sich bei der diesjährigen Tour de Suisse gegen die Konkurrenz durchsetzen und den Gesamtsieg einfahren.

Foto: AP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Radsport Manager 2004 – 2005

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Keine Einführung – Rad-Neulinge müssen sich anfangs mühsam abstrampeln.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Hobby-Radsportler mit Hang zum Manager finden hier ein anspruchsvolles Spiel, das sie gut beschäftigen wird. Der Online-Mehr-Spieler-Modus sorgt für zusätzlichen Reiz.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Fünf Spielmodi, 40 Rennteams und mehr als 180 Etappen – das ist ordentlich.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Fahrer sind etwas eckig, die Etappen entsprechen grafisch nicht den Originalen.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Tolle Begleitmusik, athentische Geräusche und Reporterstimmen schaffen Atmosphäre.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Menüs sind zwar voll mit Informationen, doch trotzdem recht übersichtlich gestaltet.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur wird es keine Tour der Leiden, sondern ein flotter Pedalritt.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,26**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-21171 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-21196 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.radsportmanager-game.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1115 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,82**

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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	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%**			**1,96**
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%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/20		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**2,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,36**
Abwertung			keine echten Fahrernamen		+0,50

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,86**
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	33,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,86 x 39,95 = 114,26 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Spellforce

Breath of Winter

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Alte Freunde, neue Feinde und ein Drache mit eisigem Atem – auf in die Schlacht!

INSTALLATION

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

INHALT

Einst hatte der Drache Aryn das ganze Land verwüstet. Sein kalter Atemhauch tauchte es in ewigen Winter, bis die Elfen lernten, sich dagegen zu wehren: Ihre Königin konnte die Schuppenechse in den Schlaf singen. Allerdings musste die Monarchin beim Versteck des Drachen bleiben und ging für ihr Volk verloren.

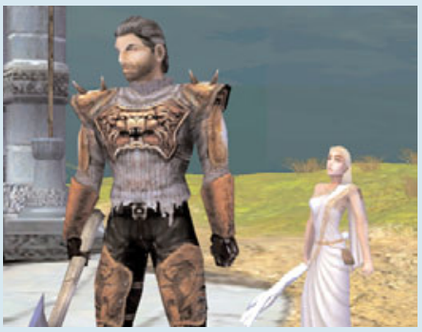
Diese alte Legende kennen auch Sie, der Runenkrieger, der in zahllosen Kämpfen für das Gute triumphiert hat. Dass Sie aber bald selbst in diese Geschichte einsteigen, hätten Sie sicher nicht gedacht.

Es beginnt mit Ihrem Erscheinen in einem Portal. Dort warten schon zwei Krieger auf Sie: die bezaubernde Lena und der Kämpfer Grim, dessen Miene seinem Namen alle Ehre macht. Sie bitten die beiden um Hilfe für den Widerstand, eine Gruppe ehemaliger Sklaven, die tief in den Sümpfen ein Lager unterhält, vor den Orks und Trollen geschützt. Gemeinsam kämpfen Sie sich den Weg dorthin frei – und geraten bald in ein Abenteuer, das nicht nur mit →

SPIELVERLAUF



1 Nach tausendjährigem Schlummer erwacht Aryn, der Eisdrache. Mit ihm kommt der ewige Winter nach Eo zurück. Was ist zu tun?



2 Grim und Lena, zwei Mitglieder des Widerstands, rufen Sie ins Leben zurück. Als Runenkrieger sollen Sie die Kämpfer verstärken.



3 Hilfe scheint in der Tat bitter nötig: Schon auf dem Weg ins Lager der Flüchtlinge werden Sie mehrfach von gehörnten Tiermenschen attackiert. Doch Ihr Schwertarm hat nichts von seiner Kraft eingebüßt, und Sie können die seltsamen Kreaturen mit gewaltigen Schlägen besiegen.



4 Aegar, der Älteste unter den ehemaligen Sklaven im Sumpf, bittet Sie um einen Gefallen: Sie sollen einen ehemaligen Helden finden.



5 Die Reise führt in die Sturmgipfel, wo Sie an einem Ork-Monument erst einmal Kampf-Unterstützung herbeirufen: zehn Orkschläger.



6 Der Weg führt Sie durch idyllische Gegenden – aber als erfahrener Kämpfer wissen Sie, dass Sie stets mit Angriffen rechnen müssen.



7 Nach einem langen Marsch erreichen Sie nachts das Lager der freundlichen Skergs, die Ihnen ihre Hilfe anbieten. Uneigennützig?

Spellforce Breath of Winter – FORTSETZUNG

Drachen, sondern auch mit Eis- und Feuerelfen sowie Dämonen zu tun hat …

Viel hat sich nicht getan in der Welt von „Spellforce – Breath of Winter". Aber warum auch? Bis auf ein paar Kleinigkeiten, die verbessert wurden, war ja bereits das Hauptspiel eine rundum gelungene Sache. Daher ist das Zusatzpaket vor allem eine Erweiterung des bewährten Rollenspiels, nämlich eine neue Kampagne, die wieder den klugen Strategen ebenso fordert wie den Rollenspiel-Fan. Die Mischung ist geblieben: Lager aufbauen, Soldaten ausbilden, Erfahrungspunkte sammeln und seltene Ausrüstung für Ihren Helden finden. Grafisch hat sich nichts geändert, und auch die spielbaren Völker, sechs an der Zahl, sind geblieben. Das war allerdings nach so kurzer Zeit, das Hauptspiel erschien erst vor gut sieben Monaten, auch nicht anders zu erwarten. Die Geschichte wartet dafür mit dem Charme auf, der schon das erste Spiel auszeichnete, und sorgt mit anspruchsvollen Kämpfen und Schlachten für gute Unterhaltung. Wieder müssen Sie Gegenstände finden und sie ihren Besitzern, die meist am anderen Ende der Welt hocken, gegen Belohnung wiederbringen – oder holde Jungfrauen von üblen Flüchen befreien. Nebenbei sind aber noch jede Menge übler Kreaturen zu vermöbeln und manch feindliches Lager einzustampfen. Viel zu tun also …

BEDIENUNG

Bei der Bedienung gibt es nichts Neues. Wer noch nie Spellforce gespielt hat, sollte unbedingt die Lernaufgabe (Tutorial) spielen, wer die Steuerung schon kennt, kann sofort loslegen. Für ein so komplexes Spiel ist die Bedienung nämlich nach wie vor erstaunlich einfach geraten.

URTEIL

Wer Spellforce mochte, wird auch mit dem Zusatzpaket Breath of Winter zufrieden sein, denn außer einer brandneuen Geschichte ist fast alles beim Alten geblieben oder hat sich leicht verbessert. Die einmalige Mischung aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen hat auch bei dieser ersten Erweiterung noch nichts von ihrem Reiz – und ihrer Qualität – verloren und sollte von Spellforce-Fans denn auch keinesfalls ignoriert werden. Sie würden sonst ein spannendes und „gutes" Spiel verpassen. ■

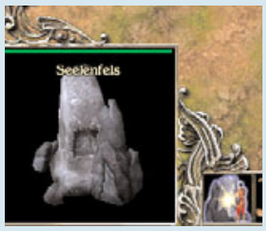


Ein Troll? Ein Zyklop? Ganz bestimmt ein Monster!

SPIELDETAILS



Schatzkisten enthalten meist nützliche Gegenstände.



An Seelenfelsen können Sie Ihren Spielstand abspeichern.



Welche Stufe hat das Monster? Auskunft auf einen Klick.



Der „Sortieren"-Knopf (Kreis) räumt das Heldengepäck auf.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spellforce – Breath of Winter[1]

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

Hersteller: Jowood
Version: 1.30.51967
Info: Tel. 069-850960111 (0,122 €/Min.) Fax 069-85096010 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1] sprich: „Spellforß –Bress off Winter"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Keine eigene Lernaufgabe, dafür steht ja die des Hauptspiels zur Verfügung.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Mit der Erweiterung zeigen uns die Entwickler weitere Facetten des Fantasy-Reiches Eo – und die sind sehr ansehnlich und vorzüglich spielbar.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Ein Held nach Wahl, weitere Helden in Reserve, sechs Rassen: ein Top-Angebot.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik überzeugt auch ein halbes Jahr nach Erscheinen des Hauptspiels.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Großartige Musik, glaubwürdige Kampf-Geräusche, einfach erstklassig!	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurz und prägnant – und fast alle werden auch gesprochen.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Bedienung ist für so ein komplexes Spiel erstaunlich einfach.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	069-36145002 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	069-36145002 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.com)	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 (673 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	6,7148 Megabyte	3,59
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,92**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Soundwiedergabe		5%	Probleme[2]		1,45
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**3,46**

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%**		**1,90**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,90**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		24,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,90 x 24,99 = 47,48 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Shuttle AK38N-Motherboard mit Sound onboard: funktioniert nicht

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Shrek 2



Der Esel mit dem losen Mundwerk und der bärenstarke Oger nehmen es mit der ganzen Märchenwelt auf.

Geschicklichkeitsspiel für PC | **Ärger mit den Schwiegereltern? So schlimm wie bei Shrek kann es gar nicht werden**

INSTALLATION

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

INHALT

Der erste Besuch bei den künftigen Schwiegereltern ist immer eine heikle Angelegenheit. Besonders dann, wenn die Braut eine waschechte Prinzessin ist. Kein Wunder also, dass sich Shrek ganz unwohl in seiner grünen, stinkenden Oger-Haut fühlt, als die Einladung an den königlichen Hof eintrudelt. Seine Familie kann man sich leider nicht aussuchen. Also machen sich Shrek, seine Braut Fiona und der sprechende Esel auf die Reise zum Schloss.

Was sie nicht ahnen, ist, dass Fionas Eltern bereits Schritte eingeleitet haben, um den nicht ganz standesgemäßen Schwiegersohn wieder von der Bildfläche verschwinden zu lassen. So kommt es, dass die Reise nicht ohne Zwischenfälle verläuft. Räuber überfallen die Kutsche des Paares, und plötzlich ist Fiona verschwunden. Jetzt muss Shrek beweisen, dass in ihm doch ein wahrer Held steckt. Er muss seine Prinzessin zurückerobern. Die Räuber ➔

SPIELVERLAUF



1 Fiona und Shrek haben Post vom königlichen Hof bekommen. Jetzt steht eine Reise zu den blaublütigen Schwiegereltern an.



2 Hier kann wohl auch der ADAC nicht helfen. Räuber haben ein Rad von Fionas Kutsche geklaut. Shrek muss es nun wieder zurückholen.



3 Der dunkle Märchenwald steckt voller Gefahren, was auch der vorlaute Esel am eigenen Fell feststellen muss. Vor ihm versperren zwei Feuer speiende Drachenmäuler und eine Reihe von Fallen den Weg. Jetzt heißt es, Augen zu und im Eselsgalopp durch die schwierige Passage.



4 Der Gestiefelte Kater hat Shrek in einen Hinterhalt gelockt. Jetzt kommt es zum Duell zwischen purer Kraft und eleganter Fechtkunst.



5 Shrek bittet bei der Guten Fee um einen „Happy-End-Trank", damit sein Abenteuer ein gutes Ende nimmt. Doch die Fee weist ihn ab.



6 Da erweist sich der Gestiefelte Kater doch noch als Freund. Er will den Trank aus der Elfenfabrik stehlen. Aber die ist gut gesichert.



7 Endlich ist der Zaubertrank gefunden. Doch ist es auch der richtige? Und welche Nebenwirkungen hat das magische Gebräu?

Shrek 2

FORTSETZUNG

sind dabei noch das kleinste Hindernis für den schlagfertigen Oger. Sie werden mit ein paar kräftigen Fausthieben aus dem Weg geräumt. Doch König Harold hat ihm das halbe Märchenland auf den Hals gehetzt. Elfen, Ritter und Drachen haben es auf Shrek und den Esel abgesehen. Aber das Duo kann auch Hilfe vom gestiefelten Kater und dem Pfefferkuchenmann erwarten. In den einzelnen Spielabschnitten leiten Sie abwechselnd jeweils einen dieser vier Helden durchs Abenteuer. Wo Shrek nicht vorankommt, hilft vielleicht der geschmeidige Kater mit seinen Fechtkünsten weiter.

In Gute-Feen-Läden kann die kleine Truppe hilfreiche Zaubertränke kaufen. „Froschflip Extrastark" etwa ist ein harter Drink, der Gegner in wehrlose Frösche verwandelt – was eben noch eine bedrohliche Wegblockade war, verkommt zur kümmerlichen Krötenwanderung.

BEDIENUNG

Sie brauchen vier Tasten, um die Spielfigur in alle Richtungen zu bewegen. Mit der Maus schauen Sie sich um, per Mausklick wird angegriffen und gesprungen. Eine wirklich sehr einfache Steuerung – wenn es nicht immer wieder diese problematischen Spielsituationen geben würde: Mal will sich Shrek trotz guten Zuredens einfach nicht an einer Liane festhalten, dann wieder bleibt der Esel vor einem gefährlichen Sprung an einem unsichtbaren Hindernis hängen und bricht sich den Hals – das ist dann schon sehr ärgerlich.

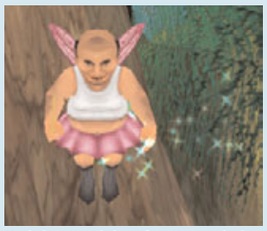
URTEIL

Shrek hat viel mehr auf dem Kasten, als man auf Anhieb glauben mag. Mit seinen Freunden bildet er ein ebenso witziges wie schlagkräftiges Team in verrückten Spielsituationen. Ein sprechender Esel, der sich mit kampflustigen Obstbäumen herumschlägt, oder der Gestiefelte Kater im Fechtduell mit Shrek – das ist einfach herrlich absurd, genau wie der gleichnamige Film. Und die paar Macken der Steuerung sind mit etwas Gewöhnung besser zu ertragen als die Eigenheiten so mancher Schwiegermutter. Was bleibt, ist „gute" Unterhaltung. ■



Der Gestiefelte Kater fordert Shrek zu einem Duell heraus. Später werden sie Freunde.

SPIELDETAILS



Bei der Speicherfee Roy wird der Spielstand gesichert.



Im Gute-Feen-Laden kann man Zaubertränke kaufen.



Sammeln Sie drei Steckbriefe, um eine Bonus-Spielstufe zu starten.



Kleeblätter erhöhen die Energiereserven der Spielfiguren.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shrek 2

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Der Esel gibt viele Tipps, so dass auch Anfänger keine Probleme haben.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Schon allein die witzige Geschichte wird Sie bis zum Ende des Spiels fesseln. Zudem wird hier auch einiges an Abwechslung und Überraschungen geboten.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier Spielfiguren, acht Spielstufen und neun Zaubertränke.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Bunte und verspielte Optik, der es etwas an Stimmigkeit und Details fehlt.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Gelungene Musikbegleitung und witzige Dialoge, deutlich schwächere Geräusche.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Geschichte und Menüs werden als Märchenbuch serviert – nicht schön, aber passend.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Einfache Steuerung, die in kniffligen Situationen aber Schwachpunkte offenbart.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,38**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-10055 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.shrek2-dasspiel.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (625 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	5,6328 Megabyte	3,37
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,37**

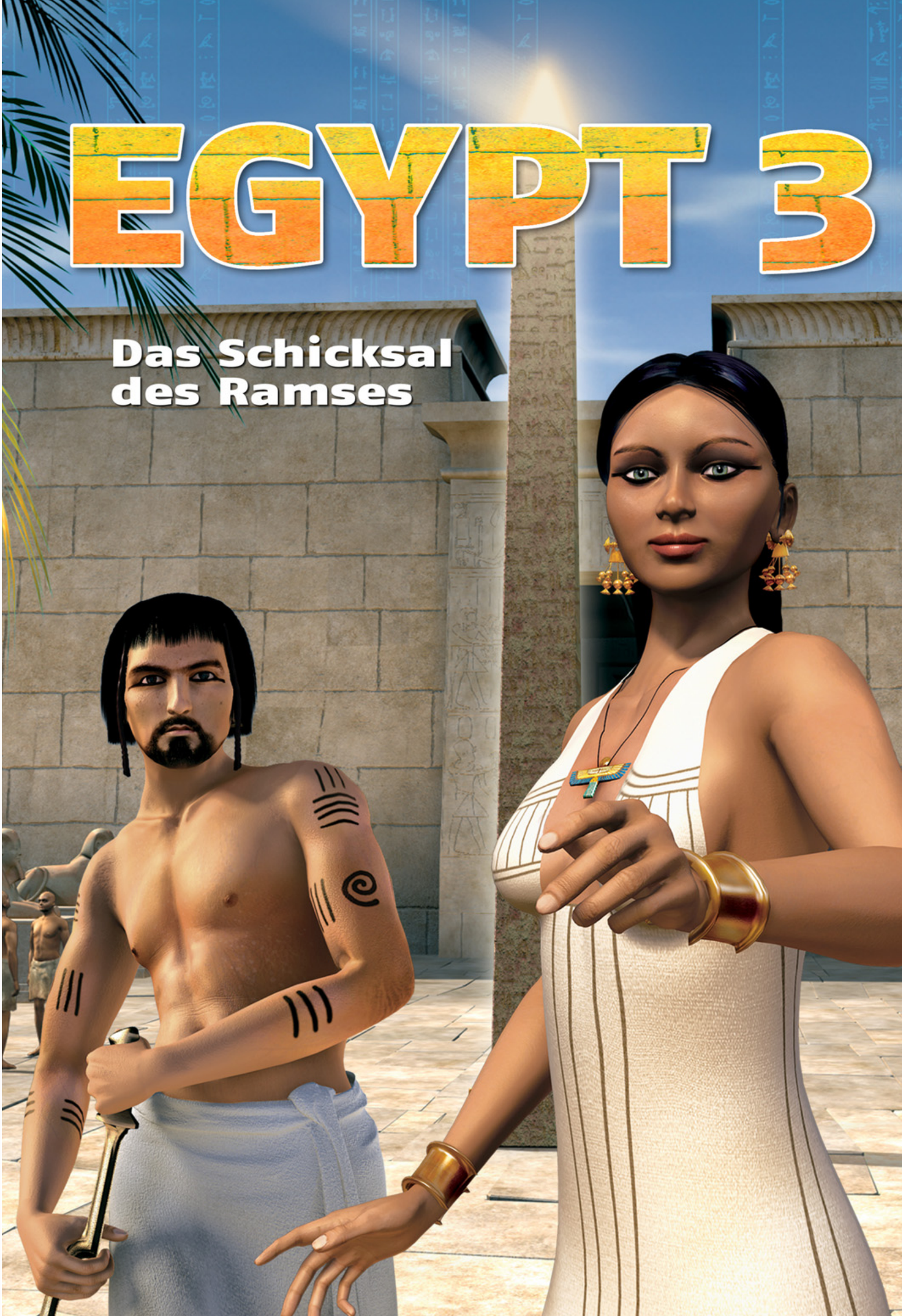
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,652%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,85**

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%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,57**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,48**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	31,25 € (Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,48 x 39,99 = 99,18 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.


EGYPT 3
Das Schicksal des Ramses

Abenteuerspiel für PC |
Als zauberhafte Ermittlerin in Ramses' Diensten quer durchs alte Ägypten – Ihre Traumrolle?

INSTALLATION

Im Vergleich zum Spielinhalt ist die Installation wenig rätselhaft: Legen Sie die erste der drei Spiel-CDs ins CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite XXX nach.

INHALT

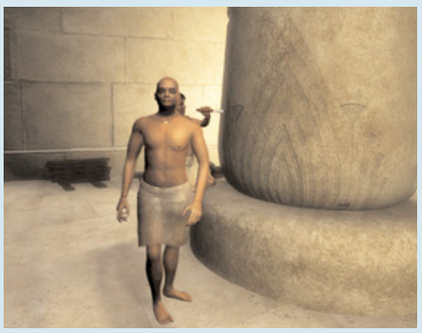
Die 19. Dynastie im alten Ägypten war die Regierungszeit Ramses' des Zweiten, auch bekannt als Ramses der Große. Und der wurde für die Verhältnisse seiner Zeit ziemlich alt. Die Geschichte des Spiels geht davon aus, dass der Herrscher im 60. Lebensjahr spürt, wie der Tod nach ihm greift. In seiner Not bittet der Pharao den Sonnengott Amun-Re, sein Leben zu verlängern. Der willigt ein, doch er stellt Ramses zwei Bedingungen: Erstens muss der zerstörte Tempel des Amun-Re wieder aufgebaut werden, zweitens ist vor dessen Portal ein Obelisk von nie dagewesener Größe zu errichten.

Weil Ramses keine Wahl hat, lässt er die Arbeiten sofort anlaufen. Das Bauvorhaben wird jedoch schon bald von Unglücken und von Streitereien unter den Arbeitern überschattet. Als ein herabfallender Stein den Bauleiter Paser schwer verletzt, ➔

SPIELVERLAUF



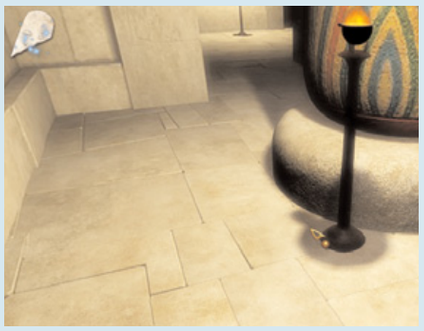
1 Zu Beginn des Spiels werden Sie über die vielen Aufgaben, die vor Ihnen liegen, unterrichtet. Ihr Ziel: Retten Sie das Leben des Pharaos!



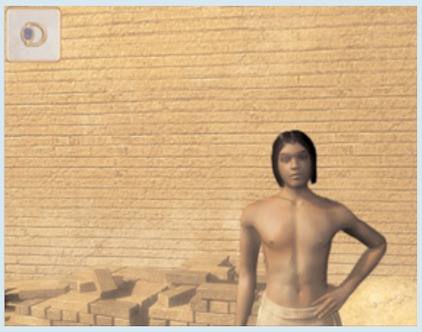
2 Bauleiter D'jer reagiert nicht sehr nett auf Ihren Versuch, ein Gespräch zu beginnen. Erst der Siegelring des Pharaos bricht das Eis.



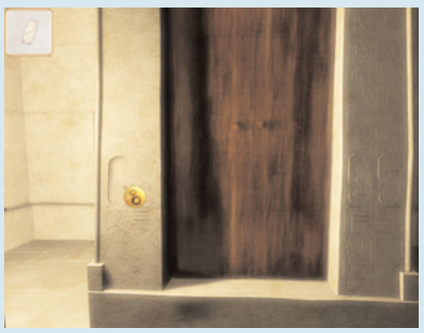
3 Endlich haben Sie den Baumeister Paser gefunden und können ihn zu den Vorkommnissen in der Stadt Pi-Ramses ausfragen. Er bittet Sie inständig, den Fluch zu lösen, der auf dem Bauvorhaben lastet. Also machen Sie sich auf den Weg in den verfluchten Tempel des Gottes Amun-Re.



4 Auf dem Weg dorthin entdecken Sie den Teil einer Kartusche. Aber wo mag nur das andere Stück davon versteckt sein?



5 Als Sie einem Sklaven den Siegelring zeigen, gibt er zu, die andere Hälfte der Kartusche zu haben. Damit ist sie wieder vollständig.



6 Sie zögern nicht lange und setzen die Kartusche des unbekannten Gottes in eine dafür vorgesehene Halterung in der Pyramide ein.



7 Der Eingang zu einer unbekannten Krypta öffnet sich vor Ihnen. Finden Sie hier Antworten auf die Schicksalsfragen des Pharaos?

EGYPT 3 Das Schicksal des Ramses

FORTSETZUNG

engagiert der Pharao die Zauberin Maya. Sie soll herausfinden, was hinter der mysteriösen Häufung von Pleiten, Pech und Pannen steckt.

In der Rolle der Ermittlerin müssen Sie herausfinden, welcher Fluch auf dem Bauvorhaben liegt – und ihn bannen. Ich-Perspektive ermöglicht Ihnen, die Welt des alten Ägypten mit Mayas Augen zu sehen. Während Sie Orte mit klangvollen Namen erkunden, etwa Pi-Ramses, die damals größte Stadt im Nildelta, das Handelszentrum Memphis oder das Labyrinth der Gottheit Ptah, sprechen Sie mit allerlei Zeitgenossen, die Ihnen wichtige Hinweise geben. Auch herumliegende Gegenstände bringen Sie gelegentlich der Lösung einfacher Rätsel näher. Sogar Dialoge mit den Göttern der Ägypter sind drin.

Quasi nebenbei werden Sie Ihrer Berufung als Zauberin gerecht und heilen besessene Landsleute mit Zaubersprüchen, Tränken, Beschwörungsformeln und anderen magischen Ritualen. Und zweifellos kommen die „selbstlosen" Hilfseinsätze Ihrem aktuellen Job zu Gute. So tasten Sie sich Schritt für Schritt an die Lösung des Rätsels heran, das den Bau des Obelisken umgibt. Nur Mut, die wahre Geschichte ging bekanntlich gut aus: Ramses der Zweite regierte 67 Jahre lang und erreichte das stolze Alter von 97 Jahren.



Schmuck: ein ägyptischer Gelehrter.

BEDIENUNG

Mit Mausklicks bewegen Sie sich von einer Szene zur nächsten. Ziehen Sie den Mauspfeil auf eine Person oder ein Objekt, so genügt ein Druck auf die linke Maustaste, um ein Gespräch zu beginnen beziehungsweise den Gegenstand aufzuheben. Mit einem Druck auf die *rechte* Maustaste werfen Sie einen Blick in Ihre Gegenstandsübersicht.

URTEIL

Detektivin und Magierin im alten Ägypten – an sich eine gute Idee und eine feine Sache. Leider dämpft die Grafik den Spielspaß erheblich. Für Experten: Das Spiel bedient sich des veralteten „Omni 3-D Systems". Und das bedeutet, die Umgebungen sind zwar hübsch und detailreich gestaltet, aber diese Pracht wurde teuer erkauft. So können Sie sich nicht frei durch die Szenerie bewegen, sondern springen von Ort zu Ort, müssen sich also „Bild für Bild" durch das Spiel bewegen. Das erinnert an die Zeit, als Computerspiele laufen lernten.

Außerdem sind die Spielfiguren recht lieblos animiert und bewegen sich wie in einer Endlosschleife immer gleich. Gesprochene Worte und Lippenbewegungen passen nicht im geringsten zusammen. Für Menschen mit Spaß an alter Geschichte ist dieser Ausflug nach Ägypten sicher interessant und durchaus „befriedigend". Schade, dass die Grafik ebenso antik ist.

SPIELDETAILS



Manche Objekte können Sie genau unter die Lupe nehmen.



Das „Auge des Ra" verschafft Ihnen einen magischen Blick.

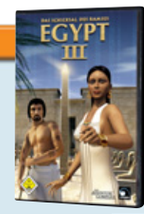


Die Enzyklopädie vermittelt viele wertvolle Informationen.



Dieses Symbol heißt: Person ist gesprächsbereit.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Egypt[1] 3 – Das Schicksal des Ramses

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

Hersteller: Dreamcatcher Interactive
Version: 1.0
Info: Tel. 040-71006-0 (0,122 €/Min.) Fax 040-71006-28152 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1] sprich: „Ihdschippt"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank weniger Funktionen recht einfach. Die Orientierung fällt zu Beginn etwas schwer.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Sie erkunden im Auftrag des Pharaos das alte Ägypten und lernen dabei Tagewerk und Gepflogenheiten der Bevölkerung kennen. Leider ist die Technik altbacken.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sie reisen quer durchs antike Ägypten und reden mit vielen Personen.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Sieht alles hübsch aus, wird aber mit steifer Bild-für-Bild-Bewegung teuer erkauft.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Es ist recht still hier, nur ab und zu hören Sie Geräusche und Melodien.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alles wird übersichtlich und gut erklärt.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Nach kurzer Zeit gewöhnen Sie sich an die eher ungewöhnliche Steuerung.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,83**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-46048 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-46049 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dreamcatcher-interactive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1401 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,2695 Megabyte	1,52
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,90**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	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%	ja/ja		1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo		4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**4,29**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,99**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,99
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	36,25 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,99 x 39,90 = 119,30 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kic Manag

SPIELVERLAUF



1 Sie sind der Trainer. Dieses Menü informiert Sie über die grundlegenden Eigenschaften des Klubs, der Sie soeben engagiert hat.



2 Außer Ihrem Klub trainieren Sie so ganz nebenbei noch die Nationalmannschaft – und spielen die Europameisterschaft nach.



3 Informationen über Ihre Spieler finden Sie hier in Hülle und Fülle: die eigentliche Stärke, momentane Form (FO), die persönliche Motivation des Spielers (MO) und seine derzeitige Fitness (FI). Daraus ergibt sich die effektive Stärke (E.St.), eine Grundlage fürdie Mannschaftsaufstellung.



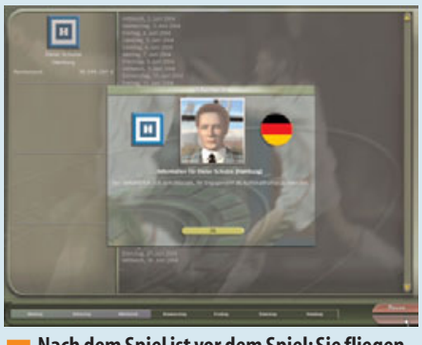
4 Eine Frage der Taktik: Einsatz, Härte, Ausrichtung, Tempo und vieles andere geben Sie vor – und hoffen auf den verdienten Erfolg.



5 Gegen die Holländer gewonnen: Nach dem Spiel können Sie die Ereignisse der Begegnung Revue passieren lassen.



6 Selten: Die Engländer bedeuten Endstation für die DFB-Auswahl – das Aus im Viertelfinale der Europameisterschaft.



7 Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Sie fliegen als Bundestrainer raus. Bulgarien, Neuseeland und Ghana sind aber an Ihnen interessiert.

Managerspiel für PC | **Schwergewicht Reiner Calmund hat bei Leverkusen hingeworfen – treten Sie in die Fußstapfen des Mega-Managers**

INSTALLATION

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

INHALT

Sie wollen Ihren Verein endlich mal ganz nach oben bringen und nichts den Fußball-Laien überlassen? Sie wollen Bundestrainer werden? Sie wollen Reiner Calmunds Position bei Bayer Leverkusen übernehmen und ein Stadion ganz nach Ihren Vorstellungen bauen? All das und noch viel mehr können Sie mit dem „Kicker Manager 2004" tun.

Mehr als 140 Menüs führen Sie in die Tiefen des professionellen Fußballs. Sie können nicht nur ihren Klub verwalten, sondern auch eines der mehr als 200 Nationalteams übernehmen. Im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade dürfen Sie sofort als Bundestrainer beginnen und die Europameisterschaft nachspielen. Nur keine Angst: Sollte die DFB-Auswahl scheitern, so flattert Ihnen bestimmt ein neues Angebot ins Haus– aus Neuseeland oder Bulgarien. Simuliert werden insgesamt 52 europäische Länder mit 75 Ligen, 1157 Vereinen und 28 986 Spielern.

In einem Managerbüro können Sie alles regeln, von der Bratwurst bis zum Spielertransfer, vom Stadionausbau bis hin zur Jugendausbildung. Sie trainieren die Spieler ganz individuell, bilden Sie mannschafts-taktisch aus oder fahren gar mit der Truppe ins Trainigslager. Und Sie müssen Verhandlungen mit Ihren



Stadionausbau, schießen und dribbeln – alles wird im Büro geplant.

SPIELDETAILS



Die Logos der Klubs entsprechen nicht den Originalen.

ker er 2004



Angestellten führen, heuern vom Catering-Mann bis zum Chefarzt alles Personal persönlich an. Sie können in allen Bereiche Mitarbeiter beschäftigen, was im Spiel bedeutet: alle Vorgänge automatisieren. Damit Sie auch mitbekommen, was Ihre Arbeit an Früchten trägt, können Sie die Spiele dann im sowohl im Text- als auch im Grafikmodus nachspielen.

BEDIENUNG

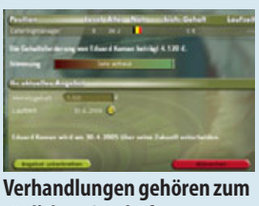
Bei weit mehr als 100 verschiedenen Menüs ist die Bedienung des Kicker Managers natürlich nicht so leicht, wie die eines Pausenspiels à la Moorhuhn. Aber angesichts der großen Komplexität des Spiels ist die Bedienung mit Maus und Tastatur prima gelöst. In Ihrem Büro klicken Sie die gewünschten Symbole an, in den jeweiligen Bereichen finden Sie sich dank einer Fußleiste mit bis zu acht Untermenüs durchaus schnell zurecht.

URTEIL

Das Spiel bietet erstaunliche Tiefe. Sie können einfach alles regeln, was in irgendeiner Weise mit Fußball zu tun hat. Und wenn Sie sich erst einmal eingespielt haben, wird es ganz schwer aufzuhören. Die Spielszenen im Grafikmodus wirken trotz **Motion-Capturing** S.XXX zwar etwas hölzern, erfüllen aber ihren Zweck. So weit, so gut.

Allerdings hat das Spiel einen entscheidenden Nachteil: Die Namen der Klubs und Spieler sind nicht die echten. Zwar wird ein Programm zum Umbenennen der Spieler („Editor") mitgeliefert, doch das nimmt einiges an Zeit und Mühen in Anspruch. Insgesamt dennoch ein „befriedigender" Kick.

SPIELDETAILS



Verhandlungen gehören zum täglichen Geschäft.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kicker Manager 2004

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

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter
hosting1.media-e.com/www.kicker-manager.de/data/kicker%20Manager%202004%20v1.01.exe

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Bei der Fülle an Menüs nicht ganz einfach, aber schlüssig und letztlich angemessen.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Fußball ist Ihr ganzes Leben, wenn Sie „Kicker Manager" spielen. Vom grauen Trainingsalltag bis aufs Meisterpodest leiten und verwalten Sie Ihren Klub.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Schier unerschöpflich: Der Ball rollt auf der ganzen Welt.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Hölzerne Bewegungen und häufige Wiederholungen nerven schnell.	4,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Musik langweilt durch ständige Wiederholungen.	4,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Trotz vieler Informationen übersichtlich und verständlich.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Bedienung trotz mehr als 140 Menüs leicht und locker.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,72**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-757008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.kicker-manager.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (730 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	6,0156 Megabyte	3,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,89**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	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%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,70**
Abwertung		keine Originalnamen im Spiel	+0,15
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,85**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		34,99 € (Alphamusic, Osnabrück, Tel. 0541-4066625)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,85 x 39,99 = 113,97 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

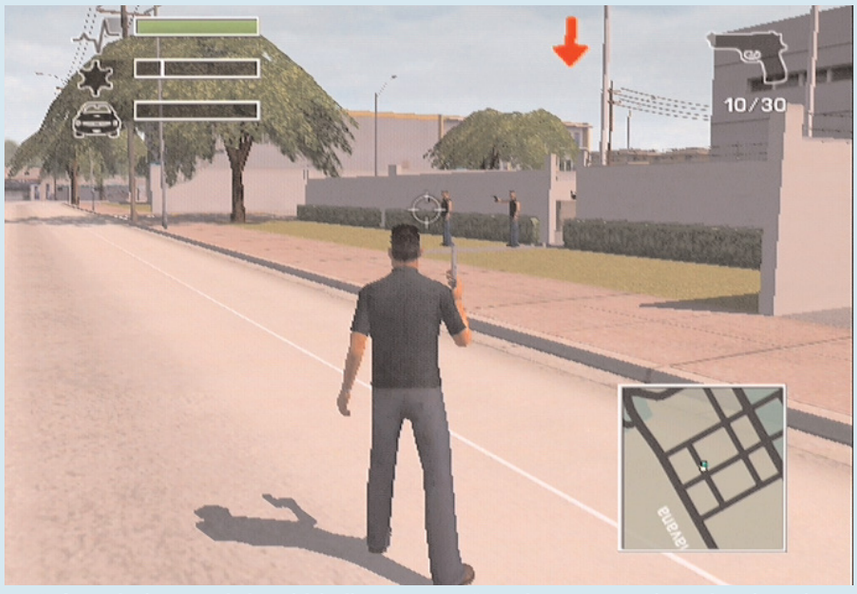
SPIELVERLAUF



1 Die karge Einrichtung hat Methode: Immer, wenn Fahnder Tanner es sich gemütlich machen will, erreicht ihn der nächste Einsatzbefehl.



2 Mit Bleifuß, Blaulicht und Verstärkung geht es zum Aufenthaltsort des Gangsters Rufus, dem endlich das Handwerk gelegt werden soll.



3 Rufus und seine Leute haben sich in dieser „Festung" verschanzt. Tanner nimmt den Hintereingang. Damit haben die schweren Jungs gerechnet und feuern aus allen Rohren. Da muss Tanner durch – nur, wenn Rufus' Leibgarde besiegt ist, kann ihr dann fast hilfloser Boss „befragt" werden.



4 Doch Rufus nutzt den „Stellungskrieg", um sich in seinem Sportwagen dem polizeilichen Zugriff zu entziehen. Nichts wie hinterher!



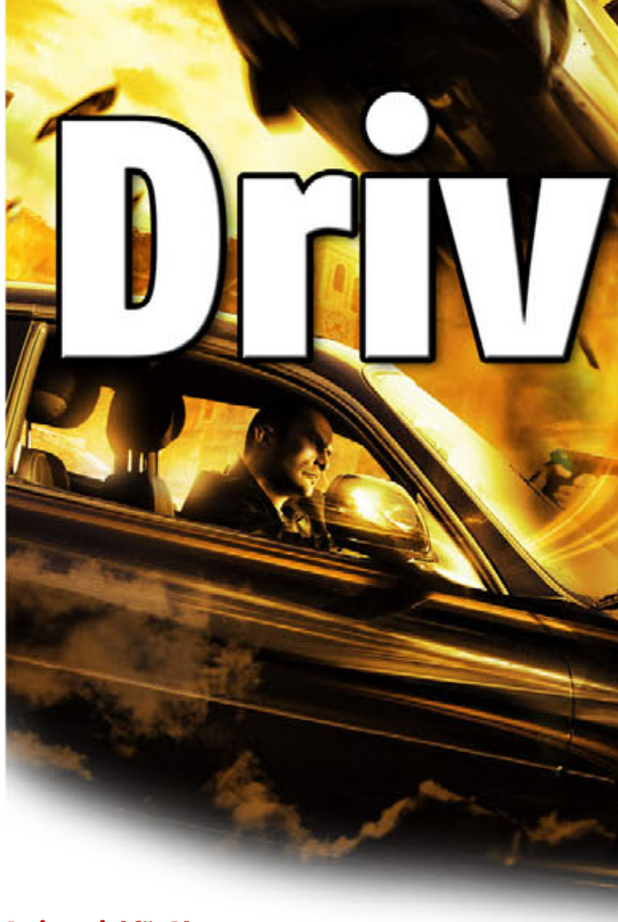
5 Aber Tanner bleibt dran. Hier geht's noch zügig vorwärts, doch in der nächsten Sackgasse ist für Rufus Endstation – und Zeit zum Plaudern.



6 Rufus' Auskünfte legen eine heiße Spur zum Bandenführer Gator. Auch dem käme eine Verhaftung ungelegen. Er flieht zu Lande …



7 … und zu Wasser. Kein Grund für Tanner, in die Luft zu gehen. Er schnappt sich das nächstbeste Rennboot und bleibt dran.



Actionspiel für Playstation 2 | Mal per pedes, mal im Mercedes – Fahnder Tanner als Undercover-Agent im Kampf gegen die Automafia

INHALT

Floridas Strandmetropole Miami befindet sich fest in der Hand der Automafia. Doch als Klauen und Schieben überhand nehmen, wird Fahnder Tanner beauftragt, den bösen Fahrern das Handwerk zu legen. Und sein Einsatz bleibt nicht nur auf den Südzipfel der USA beschränkt. Der lange Arm der unerbittlichen Autoschieber-Bande reicht bis Nizza und Istanbul.

Was haben Sie damit zu tun? Sie lenken die Geschicke des Agenten Tanner, dessen besondere Fähigkeit es (hoffentlich) ist, Fahrzeuge aller Art perfekt zu beherrschen. Nach einer kurzen Einsatzbesprechung im Polizeihauptquartier machen Sie sich auf den Weg zu Einsätzen verschiedenster Art. Ein Auto aus der Tiefgarage eines schwer bewachten Hotels zu klauen, ist noch nicht mal der schwierigste. Doch wenn Sie sich im Motorboot möglichst unbemerkt an die Yacht eines Gangsters heranpirschen, um unter den Argusaugen des Wachpersonals Sprengladungen am Rumpf anzubringen, wird Ihr Job schon richtig heiß.



Über 50 Aufträge bringen Sie in den drei genannten Metropolen hinter sich. Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind, wie aus der „Driver"-Reihe gewohnt, die wilden Verfolgungsjagden. Also: Geben Sie Gas, denn Sie wollen ja Spaß. Am Steuer eines von über 70 verschiedenen Vehikeln. Mit Muscle Cars, Bussen, Lastwagen und Motorrädern heften Sie sich an die Fersen der etwas anderen Auto-Dealer. Dabei bleibt natürlich kein Stein auf dem anderen und kaum ein Blech ohne Blessuren – es

Einparken und aussteigen – für andere Routine, für Tanner ein Risiko.



kann durchaus passieren, dass Ihr fahrbarer Untersatz wegen Überlastung den Dienst quittiert und Sie sich schnell nach einem neuen Transportmittel umsehen müssen.

Denn nur so kommen Sie Ihrem Ziel, die Hintermänner der Autoschieber zu entlarven, zügig näher. Haben Sie einen wichtigen Auftrag erfüllt, dann spinnt eine Filmsequenz den roten Faden durch die Geschichte weiter. Sie sehen dann auch, wie sich Ihre Ermittlungsfortschritte auf die Gefühlswelt der Gangster auswirken – gar nicht mal so gut.

BEDIENUNG

Die Bedienung während der Fahrt funktioniert einwandfrei: Per **X**-Taste geben Sie Gas, und per ■-Taste wird gebremst. Mit den Tasten **L2** und **R2** können Sie nach links und rechts aus dem Fahrzeug sehen. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, so blicken Sie in den Rückspiegel. Zu Fuß ist Tanner allerdings eher stolpernd unterwegs. Mit dem linken Ministick kontrollieren Sie seine Vorwärts-, mit dem rechten seine Seitwärtsbewegungen. Dazu sollen Sie dann auch noch zielen und schießen.

URTEIL

Da fragt sich der wahre Driver-Fan mit Tränen in den Augen, was die Programmierer in vollen vier Jahren Entwicklungszeit gemacht haben. „Driver 3" wirkt an vielen Stellen unfertig, die Steuerung holpert, und auch die Grafik hinterlässt keinen sonderlich überzeugenden Eindruck. Plötzlich vor der Lenkradperspektive aufploppende Landschaften, deren Oberflächen fast alle im selben Farbton gehalten sind, dümmlich agierende Gegner und eine zusammenhanglose Geschichte, angesichts derer sich der Spieler nicht selten fragt, weshalb um Himmels Willen er diesen oder jenen Auftrag überhaupt erledigen soll – das sind nicht die Zutaten, aus denen man ein rasantes Spiel backt.

Dazu gesellen sich viele weitere kleine Fehler und Ungereimtheiten, die für Unlust und Ärger sorgen. Besonders frustrierend sind Tanners beschwerliche Wege als schießender Fußgänger. Das von einer lausigen Steuerung inszenierte traurige Stolpern nimmt immerhin rund 30 Prozent der Spielzeit in Anspruch. Nur die spannenden Verfolgungsjagden in den drei gut dargestellten Großstädten retten das Spiel vor dem Absturz in die totale Bedeutungslosigkeit. Schade, Agent Tanner, es hätte so schön sein können – aber du machst deinen Job nicht wirklich „befriedigend". ■

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Driver[1] 3

[1]sprich: „Draiwer"

Hersteller: Atari

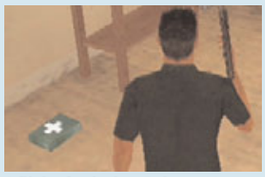
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox

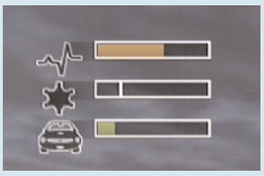
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Recht schwierig, weil es keine hilfreichen Texteinblendungen gibt.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Als Undercover-Agent im Einsatz gegen die Automafia werden Sie wegen gravierender „Intelligenz"-Mängel der Gegner und einer unlogischen Story nicht viel Spaß haben.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	50 Einsätze, Freifahr-Modus und drei Mini-Spiele warten darauf, entdeckt zu werden.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nicht auf der Höhe der Zeit. Insbesondere die Figuren sind nicht sehr gut gelungen.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Gute Motoren-, schlechte Schussgeräusche. Immer dieselben Kommentare nerven.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Menüs sind übersichtlich und gut zu verstehen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Im Auto kein Problem. Zu Fuß dagegen ein echtes Drama.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,54**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.atari.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**2,67**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Tonstandard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**4,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	100	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	3	5,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,75**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,37**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	3,37
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		49,99 € (SMM, Budenheim, Tel. 06139-916916)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,37 x 59,90 = 201,86 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Pflicht für jeden Fahrer: Verbandskästen zur Heilung.



Auf einen Blick: Gesundheit, Fahndungserfolg, Schaden.



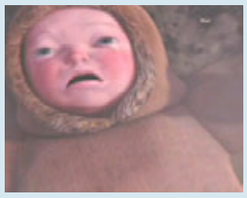
Wegweiser: Eine kleine Übersichtskarte zeigt stets Ihre aktuelle Position in der Stadt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben
■: Bremsen
●: Vollgas geben
▲: Hupen

SPIELVERLAUF



1 1908, Russland: Schwarzes Öl fließt auf ein Baby zu – ist es ein Alien?



2 1998, USA: Scully liest die Akte eines Falles um Zwillingsschwestern.



3 Unterwegs sprechen Scully und Mulder über den Fall. Während die Agentin nach logischen Erklärungen sucht, glaubt ihr Kollege an übernatürliche Vorgänge in Red Falls.



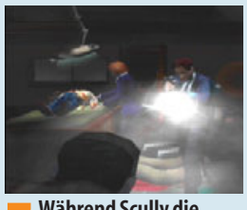
4 Tatsächlich wird Mulder schon an seiner ersten Station, einem Restaurant, stutzig: Der Koch gibt auf keine Frage irgendeine Antwort, fuchtelt aber mit dem Messer herum.



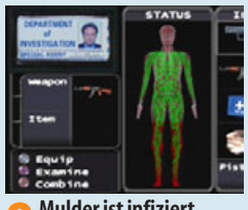
5 Auch im Waschraum einer Tankstelle findet der FBI-Agent Seltsames.



6 Später: Mulder hat die falsche Tür geöffnet, ein Zombie fällt ihn an.



7 Während Scully die Leiche untersucht, hält Mulder ihr den Rücken frei.



8 Mulder ist infiziert. Kann Scully rechtzeitig ein Gegengift mixen?

Akte X – Resist or Serve

Actionspiel für Playstation 2 | Scully und Mulder sind wieder im Dienst – und dem Bösen auf der Spur



In Red Falls sind ein paar unerklärliche Dinge geschehen: Menschen verschwanden oder starben, andere verhalten sich höchst seltsam – und ein Zwillingspaar hat angeblich mit alledem zu tun. Verborgene Geisteskräfte? Mutationen? Außerirdische? Hexerei?

Die FBI-Spezialagenten Fox Mulder und Dana Scully (die Hauptfiguren der erfolgreichen TV-Serie) sollen den Dingen auf den Grund gehen – und finden sich schnell in einem fürchterlichen Albtraum wieder: In Red Falls schlurfen Untote durch die Straßen und greifen alles Lebendige an. Die beiden Agenten verlieren sich aus den Augen, müssen sich allein gegen die Zombies behaupten – und nebenbei Beweise sammeln und Spuren verfolgen, um das dunkle Rätsel zu lösen …

Fans der Serie dürfen hier drei neue, zusammenhängende Episoden erleben, die zwischen Staffel sieben und acht von Akte X spielen (zu erkennen an den Nummern 7x97-99). Dabei kommt, wie im Fernsehen, Mulder die Action-Rolle zu, während Scully Probleme eher mit Köpfchen löst. Ein Beispiel: Während Mulder zahlreiche Zombies tötet, arbeitet Scully unter dem Feuerschutz des Kollegen an einer schwierigen Obduktion.

Neben Scully und Mulder tummeln sich weitere beliebte Figuren aus der Serie im Spiel. Die „Einsamen Schützen" sind ebenso dabei wie der fiese Ex-Agent Krycek oder die undurchsichtige UNO-Mitarbeiterin Maria Covarrubias.

Während die Besetzung daran erinnert, dass man hier eine X-Akte abarbeitet, kommt einem das Spiel zu Beginn eher wie eine neue Episode der erfolg- und folgenreichen Reihe „Resident Evil" vor. Die Zombie-Horden machen den neuen Ausflug ins Unerklärliche aber nicht schlecht. Nur zusätzlich spannend.

Urteil: Scully und Mulder in einem ungewohnten Horror-Szenario – das könnte Fans zu Beginn verprellen. Doch langsam aber sicher geben sich die typischen Akte-X-Aliens, unheimlichen Wissenschaftler und geheimen Forschungsstationen der Regierung ein Stelldichein. Alle zusammen bürgen für hohen Unterhaltungswert. Die Mischung aus Horror, Science-fiction und moderner Wissenschaft vermag als Spiel ebenso zu fesseln wie im Fernsehen – mit einer Einschränkung: Während die Serie perfekt synchronisiert war, hat man dem Spiel noch nicht einmal deutsche Untertitel spendiert. Nur Spielern mit sehr guten Englischkenntnissen erschließt sich die Güteklasse dieser drei Episoden. Alle anderen dürften kaum verstehen, was los ist. Schade, denn damit ist das im Prinzip gute Spiel nur noch „befriedigend". ■



Zwei versierte Kopfarbeiter: Fox Mulder und Dana Scully vom FBI.

SPIELDETAIL



Fenster mit einem X aus Klebestreifen. Nur an solchen Stellen im Spiel kann gespeichert werden.

TESTERGEBNIS

Akte X Resist or Serve[1]



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

[1] sprich: „Rikisst or ssörf"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,24
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	6,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,86
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,86
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,99 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,86 x 29,99 = 85,77 = befriedigend

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



Obscure

Actionspiel für Playstation 2 | In der Schule ist der Teufel los? Das ist normal. Aber diesmal nicht …

Terror in der High School: Nach und nach verschwinden mehrere Schüler spurlos. Ein paar von denen, die übriggeblieben sind, lassen sich abends in dem alten Gemäuer einschließen, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen. Ab hier raten Sie mit und spielen abwechselnd die Rolle jedes der vier Hobbyfahnder aus diesem mutigen Quartett. Und Sie werden nicht allein gelassen, sondern bewältigen fast jeden Erkundungsgang mit Geleitschutz.

Die Steuerung Ihres „Schattens" können Sie dem Computer überlassen oder, viel besser, einem Freund in die Hand geben. Es bedarf nur einer zweiten Spieletastatur, um sich herrlich gemeinsam zu gruseln. Das bringt deutlich mehr Spaß und Spannung ins Spiel.

Werden Sie etwa von einem Monster angefallen (klar, dass Höllenausgeburten in diesen Schulkonflikt verwickelt sind), dann kann Ihr Begleiter mit der Bleispritze den Weg frei machen. Auch als Räuberleiter bewährt sich der Gefährte prächtig.

Viele jener Rätsel, die Sie in der heimgesuchten Lehranstalt lösen müssen, sind ohnehin so angelegt, dass zwei Leute sie mit vereinten Geisteskräften lösen müssen. Jeder der vielen unbekannten Räume birgt harte Denksportaufgaben und noch härtere Monster, die vorzugsweise aus dem Schatten angreifen. Die Steuerung indes gibt Ihnen keine Rätsel auf.

Urteil: Mit „Obscure" fegt endlich mal wieder ein frischer Wind durch die erstarrte Szene der Gruselspiele. Um ihn einzufangen, sollten Sie aber einen „Mitschüler" dabei haben, denn geteilte Spielfreude ist doppelte. Trotz stets schummriger Umgebung erfreut die Grafik mit vielen Details sowie klar gezeichneten Gegenständen und Charakteren. Nur die etwas kümmerliche Artenvielfalt gegnerischer Monster und die sehr geringe Spielzeit von knapp sieben Stunden zehren an der Endnote. Die hätte sonst besser ausgesehen als ein knappes „gut".

Fürs Leben lernen: Gegen Ausgeburten der Hölle ist Blei nicht immer die erste Wahl. Auch Licht wirkt ungeheuer.

SPIELDETAIL



Orientierungsstufe: Sie können jederzeit einen genauen Grundriss der aktuellen Schuletage aufrufen.

TESTERGEBNIS

Obscure[2]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,74
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%	3,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,45
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS gut		2,45
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

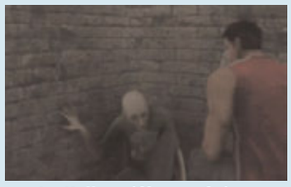
Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,45 x 59,90 = 146,76 = mangelhaft

[2] sprich: „Obskjuhr"

SPIELVERLAUF



1 Ganztagsunterricht: Nachts streift der Schüler Kenny durch die Gänge seiner Schule.



2 Im Keller trifft er auf einen vollkommen verängstigten Klassenkameraden.



3 Kurz darauf begegnen die beiden Schüler einem Furcht erregenden Monster, …



4 … während Kennys Freunde sich fragen, wo der vorwitzige Bursche so lange bleibt.



5 Dann sucht mal schön – auch wenn Räuberleiter und Mini eine gewagte Kombination sind.



Die Heldin sieht man ihr nicht an – doch Mio kämpft tapfer gegen Geister.

Project Zero 2
Crimson Butterfly

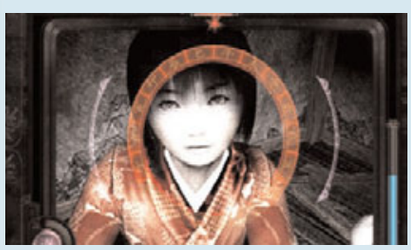
Abenteuerspiel für Playstation 2 | In einem Dorf voller Geister braucht man gute Nerven – und eine Kamera

Die Zwillingsschwestern Mio und Mayu entdecken bei einem Spaziergang im Wald ein mysteriöses Dorf, in dem ewige Nacht herrscht und dessen Einwohner als Geister Jagd auf die Lebenden machen. Offenbar verschwand das gesamte Dorf durch ein unheiliges Ritual. Warum es nun vor den Zwillingen auftaucht, ist ebenso ein Rätsel wie die Tatsache, dass Mayu durch die Geister scheinbar beeinflusst wird. Kann die Schwester ihr helfen und sie wieder sicher nach Hause bringen?

Sie übernehmen Mios Rolle auf der Suche nach einer Lösung der vielen Rätsel im Dorf. Als Waffe gegen die Geister, die Ihnen auf den Pelz rücken, dient Ihnen eine spezielle Kamera, die alle Geisterenergie einsaugen kann, wenn Sie schnell genug auf den Auslöser drücken. Im Laufe des Spiels lässt sich die Kamera sogar noch verbessern. Meist untersuchen Sie nur scheinbar leere Häuser im Dorf, um so langsam die schreckliche Geschichte zu erforschen – und böse Geister endlich in den ewigen Ruhestand zu schicken.

Urteil: Wohltuend ruhig läuft „Project Zero 2 – Crimson Butterfly" ab, Hektik kommt bei diesem Spiel nur selten auf. Gruselig ist es dennoch, da es Anleihen aus modernen asiatischen Horrorfilmen, etwa „Ring", nimmt und gekonnt in schauerliche Atmosphäre umsetzt – eindeutig ein „guter" Spuk.

SPIELDETAILS



Bitte recht freundlich! Dieser Geist gehört nach ein paar Schnappschüssen der Vergangenheit an.

TESTERGEBNIS

Project Zero 2 – Crimson Butterfly[3]



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

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Xbox (ab Oktober 2004)**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,73
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,43
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS gut		2,43
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 55,00 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,43 x 55,00 = 133,65 = mangelhaft

[3] sprich: „Prohdscheckt Siro tu – Krimsen Batterflai"

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Actionspiel für PS 2 | Geisterhunde, Werwölfe und finstere Dementoren gehen in Hogwarts um. Und mit ihnen die Angst

Inhaltlich unterscheidet sich die PS-2-Variante von der PC-Version (siehe „Spiel des Monats" vorn im Heft). Allerdings orientiert sich das Spiel dennoch, vom Start einmal abgesehen, am gleichnamigen Film: Der Spieler erlebt Harry Potters Zugfahrt aus den Ferien zurück nach Hogwarts mit und muss sich dann zum ersten Mal den finsteren Dementoren stellen, die aber glücklicherweise von Professor Lupin verjagt werden. Zentrale Figur der Geschichte ist Sirius Black, der Gefangene im Zauberer-Knast Askaban. Harry bekommt Wind davon, dass Black seine Eltern verraten und ans Messer geliefert haben soll. Und nun ist die zwielichtige Figur aus dem Kerker entkommen und stellt auch für den heranwachsenden Zauberlehrling eine ernste Bedrohung dar.

Auf Hogwarts angekommen, erkunden Harry und sein Freund Ron Weasley das Schloss. Die Umgebung wird Fans bekannt vorkommen: Es gibt wieder den berühmten Treppenturm, den Laden von George und Fred und natürlich diverse Zaubersprüche, die Harry, Ron und Hermine lernen müssen. Ferner hat das mutige Trio etliche Rätselnüsse zu knacken, um geheime Gänge zu finden – häufig bedroht von bissigen Büchern oder wild gewordenen Wichteln, die mit Eisbällen werfen.

Über die Bedienung gibt's nicht viel zu sagen. Sprünge über Abgründe legt Harry automatisch hin. Etwas knifflig wird es immer, wenn er an wachsamen, blechernen Rittern vorbei schleichen muss. Doch mit der Spieletastatur kommen Sie prima klar. Die Steuerung ist sehr einfach und kindgerecht. Leider nerven häufige und lange Ladezeiten.

Urteil: Die PS-2-Version wirkt optisch ansprechender und auch etwas anspruchsvoller als die PC-Variante. Die Gesichter der Figuren sind nicht so kantig, die Aufgaben verlangen dem Spieler etwas mehr ab und sind viel intelligenter gemacht. Manchmal kommt sogar ein wenig Rollenspiel-Flair auf: Zaubersprüche etwa gewinnen durch ständiges Üben an Wirksamkeit. Ein „befriedigendes" Spiel.



Weiß auf Schwarz: Zauberlehrling Harry Potter und seine Schnee-Eule „Hedwig".

SPIELVERLAUF



1 Duell zwischen Harry und Malfoy im Zug nach Hogwarts. Harry gewinnt.



2 Auf zu neuen Abenteuern: Harry Potter und sein Freund Ron Weasley.



3 Hogwarts zeigt sich wieder als unerschöpflicher Quell neuer Rätsel …



4 … und sonderbarer Plagegeister, die den Jungzauberern zusetzen.

TESTERGEBNIS

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für Anfänger
Auch für PC, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,70
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,76
ABWERTUNG		-0,10
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,66**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 51,99 €
(Yagma, Düsseldorf, Tel. 01805-050165)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,66 x 59,90 = 159,33 = ungenügend

SPIELDETAILS

Deutlich ist im Spielbildschirm zu sehen, mit welcher Taste Sie welchen Zauberspruch auslösen.

Onimusha 3 – Demon Siege

Actionspiel für Playstation 2 | Bekämpfen Sie nachhaltig das Böse – heute, morgen und übermorgen

Dämonenfürst Nobunaga gibt einfach keine Ruhe: Abermals überziehen er und seine Genma-Truppen das mittelalterliche Japan mit Angst und Schrecken. Doch der junge Samurai Samanosuke Akechi stellt sich erneut dem Dämonenpack, um dem finsteren Fürsten ein für allemal den Garaus zu machen. Nobunaga zieht deshalb auch alle Register: Mit einer neuen Apparatur ist er in der Lage, sich und seine Schergen in die Zukunft zu schicken – Sekunden später ist im Paris der Jetztzeit die Hölle los. Glücklicherweise hat Samanosuke in der Gegenwart einen Verbündeteten. Die zweite spielbare Figur, der Polizist Jaques, nimmt es per Gewehr und Peitsche mit den Dämonen in seiner Zeit auf. So übernehmen Sie im Spielverlauf abwechselnd die Rollen der beiden Dämonenjäger und müssen knifflige Rätsel lösen, bei denen die Zeit meistens eine wichtige Rolle spielt.

Urteil: Die hübsche und abwechslungsreiche Grafik mit den phantasievoll gestalteten Umgebungen und Gegnern sorgt für ein stimmiges Spielerlebnis. Nur die immer gleichartig verlaufenden Kämpfe zehren ein wenig an der Geduld des Spielers. Trotzdem: eine „gute" Sache.

SPIELVERLAUF



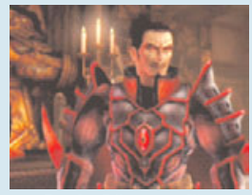
1 Im Paris von heute sorgen Dämonen für Chaos und Zerstörung.



2 „Gleichzeitig" räumt Samanosuke im mittelalterlichen Japan auf.



4 Zu große Gegner hält der Samurai mit Zaubersprüchen auf Distanz.



5 Das ist Dämonenfürst Nobunaga, den Samanosuke besiegen muss.

TESTERGEBNIS

Onimusha 3 – Demon Siege[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,44
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,44**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,44 x 59,90 = 146,16 = mangelhaft

[1]spricht: „Onimuscha 3 – Dihmen Ssihdsch"

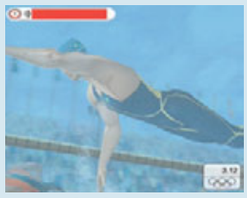
Details der Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

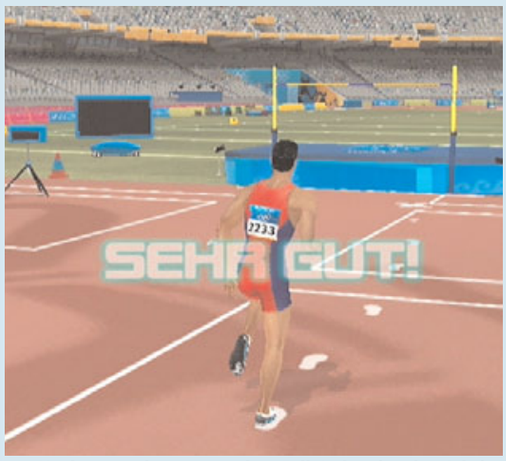
SPIELVERLAUF



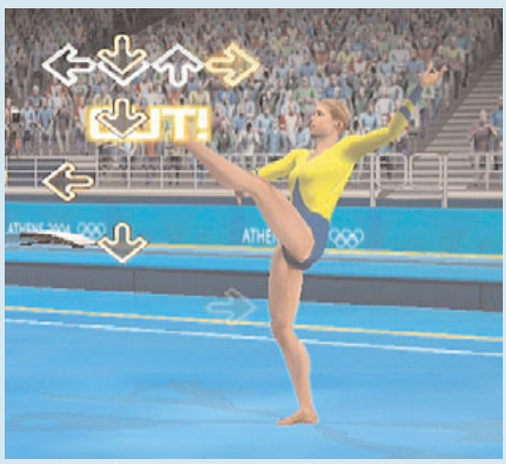
1 Die Steuerung jeder Sportart wird erklärt, wenn Sie es wünschen.



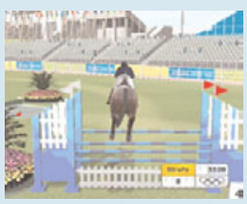
2 Wechselnde Kameraperspektiven geben den Wettbewerben Dynamik.



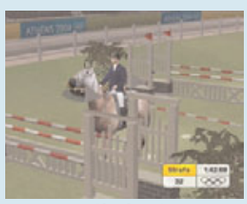
3 Hochsprung kommt vor dem Fall: Jeder einzelne Schritt des Anlaufs ist per Knopfdruck auszulösen. Wann Sie drücken müssen, zeigen Ihnen die Fußabdrücke am Boden.



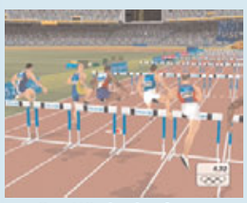
4 Beim Bodenturnen der Damen drücken Sie im Rhythmus der Musik die richtigen Tasten. Das erfordert so viel Konzentration, dass Sie die Sportlerin kaum wahrnehmen.



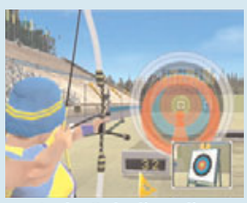
5 Später geht's an noch schwierigere Disziplinen, etwa das Springreiten.



6 Lösen Sie den Sprung nicht im richtigen Moment aus, bockt das Pferd.



7 Der Hürdenlauf verlangt Tastenhämmern und gefühlvolle Sprünge.



8 In der Ruhe liegt die Kraft. Bloß nicht überhastet schießen!



Foto: Bongarts

Schwimmerin Franziska van Almsick (26) gewann bei den Olympischen Spielen 1992, 1996 und 2000 Bronze und Silber, aber nie Gold.

Athens 2004

Sportspiel für Playstation 2 | Dabei sein ist alles? Mittendrin ist besser! Olympia 2004 im Wohnzimmer

Die Fußball-Europameisterschaft ist gerade vorbei, da steht bereits das nächste sportliche Großereignis in den Startlöchern. In Kürze werden in Athen die Olympischen Sommerspiele 2004 eröffnet. Für Playstation-2-Spieler hat der Spaß am sportlichen Wettstreit der Jugend der Welt dann längst begonnen.

„Athens 2004" fährt 25 Disziplinen aus acht Sportbereichen auf. Und das Spiel verlangt in der Tat Höchstleistung – nicht nur von den virtuellen Akteuren auf dem Bildschirm, sondern auch vom realen Athleten an der Spieletastatur. Wenn Sie beim 100-Meter-Lauf immer wieder abwechselnd zwei Knöpfe in möglichst schneller Folge drücken müssen, kommen Sie mit Sicherheit ins Schwitzen. Andere Disziplinen erfordern eine saubere Technik und Fingerspitzengefühl an Tasten und Mini-Steuerknüppeln. Das gilt zum Beispiel für den Hochsprung, der äußerst gefühlvolles Knöpfchendrücken für Anlauf, Absprung und Flugphase voraussetzt.

Das ist Ihnen immer noch zu passiv? Dann erheben Sie sich aus dem Fernsehsessel, und schließen Sie eine jener (separat erhältlichen) Tanzmatten an, die mit Musikspielen wie „Dance Dance Revolution" für Furore sorgten. Darauf können Sie sich in zehn ausgewählten Disziplinen mit vollem Körpereinsatz verausgaben. Das macht mit mehreren Teilnehmern natürlich besonders viel Spaß, und deshalb heißt diese Spielvariante auch Party-Modus. Wer Bestzeiten laufen will, legt einen vollendeten Sprint auf die Matte, in anderen Sportarten garantiert kontrolliertes Abzappeln im richtigen Rhythmus auf den korrekten Feldern hohe Wertungen.

Wer alle 25 Disziplinen durchspielen will, benötigt indes das Gamepad. Schwimmen, Speerwerfen, Gewichtheben oder Kugelstoßen sind ohne Handarbeit nicht zu stemmen. Sogar für ein Videospiel eher ungewöhnliche Disziplinen, wie Springreiten und Bogenschießen, sind mit von der Partie.

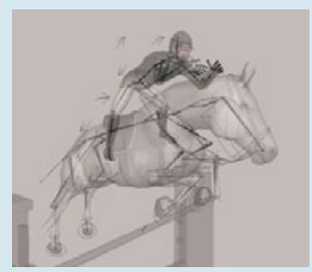
Der Trainingsmodus bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit den Eigenheiten der einzelnen Sportarten vertraut zu machen. Mit einem **Multitap** S.164 können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten.

Urteil: In diesen olympischen Zeiten ist es durchaus reizvoll, mit Freunden ein kleines TV-Olympia im Wohnzimmer zu veranstalten. Solisten dagegen dürften wenig Spaß haben, das Kräftemessen gegen Computer-Sportler bleibt weitgehend öde. Athens 2004 ist also ein Gesellschaftsspiel. Und immerhin ein „befriedigendes".

SPIELDETAILS



Damit das Springreiten im Spiel naturgetreu aussieht, wurden Pferde von einer Spezialkamera …



… gefilmt und ihre Bewegungen in ein Computerprogramm, später ins Spiel übertragen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Laufen, Werfen
■: Laufen
●: Aktion auslösen
L1: Springen

TESTERGEBNIS

Athens[1] 2004



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

[1] sprich: „Ässens"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,04
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,62
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,62
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 55,49 € (Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,62 x 59,99 = 157,17 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der junge Red versucht verzweifelt, sich und seinen Vater zu verteidigen.



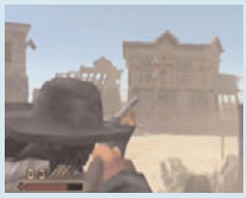
2 Es hat nichts genutzt: Die Banditen haben Daddy umgebracht.



3 Jahre später, auf der Suche nach den Mördern seines Vaters, begegnet Red finsteren Gesellen. Doch die Burschen rechnen nicht mit seinen Revolver-Kunststücken.



4 Einen nach dem anderen nimmt der coole Cowboy aufs Korn. Nachdem er alle Angreifer aus dem Verkehr gezogen hat, drohen noch Schützen auf den Balkonen.



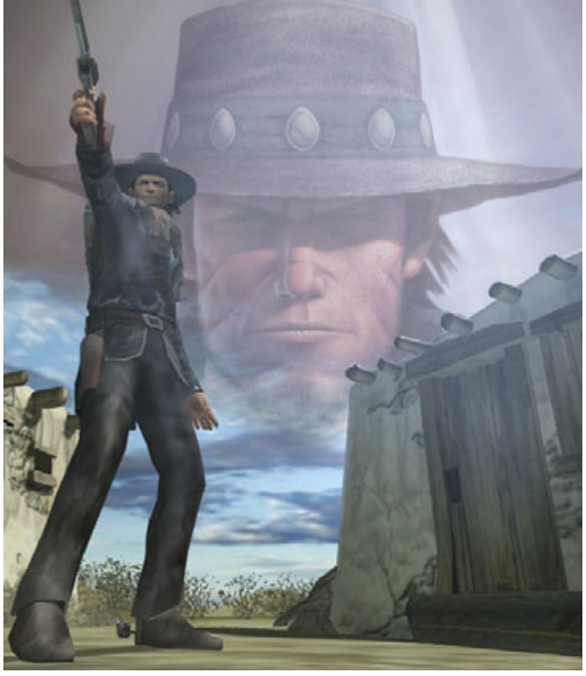
5 Gewehr anlegen, feuern, treffen – für Red ein Routinejob.



6 Den Toten ein letzter Gruß, und Red zieht weiter durch den Westen.



7 Abgerechnet wird zum Schluss: Für die Ergreifung jedes Böse-wichts auf der Fahndungsliste des Sheriffs bekommt Red ein Kopfgeld.



Red Dead Revolver

Actionspiel für Xbox | **Weit, weit weg von zu Haus: Rachefeldzug eines einsamen Cowboys**

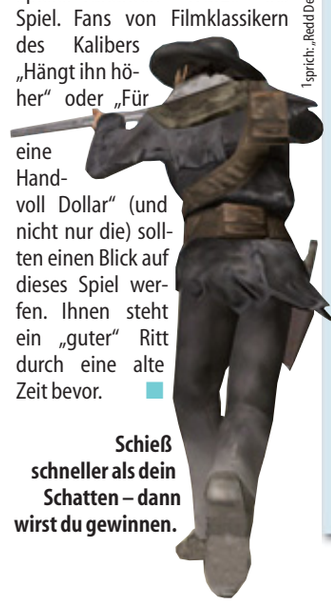
Als kleiner Junge musste Red mit ansehen, wie sein Vater vom heruntergekommenen, habgierigen Colonel Daren umgebracht wurde. Viele Jahre später ist Red ein richtig harter Cowboy und Kopfgeldjäger. Er streift durch den Westen und hat nur eins im Sinn: Rache an Daren zu nehmen. Und Sie sind für die Geschicke des coolen Revolverhelden verantwortlich. In 27 Kapiteln jagen Sie Daren und seine Handlanger durch die Prärie, verteidigen einen Zug gegen einen Angriff der Banditen oder nehmen gleich einen kriminellen Wanderzirkus samt seinem dynamitverliebten Direktor aufs Korn.

Im Verlauf des Spiels hören sechs Spielfiguren auf Ihr Kommando. Die resolute Annie verteidigt ihre Farm mit einem wilden Ritt auf dem Stier, der Engländer „Jack Swift" ist ein Virtuose in Sachen Selbstverteidigung mit zwei Waffen. So erleben Sie Reds Suche nach dem Mörder seines Vaters aus den Blickwinkeln der unterschiedlichsten Leute. Jede Spielfigur hat einen Spezialangriff im Repertoire, der ihr in brenzligen Situationen aus der Patsche hilft. Der einsame Cowboy höchstselbst zum Beispiel verlangsamt, wenn's drauf ankommt, die Zeit und visiert dann ganz in Ruhe mehrere Ziele gleichzeitig an – in der Hitze des Gefechts eine sehr praktische Fähigkeit.

Scharf geschossen wird in westerntypischen Umgebungen, auch zünftige Schlägereien im Saloon gehören dazu. Die abwechslungsreichen und kurzweiligen Scharmützel toben vor äußerst passender Musikuntermalung. Haben Sie eine Aufgabe erfolgreich hinter sich gebracht, dann dürfen Sie beim Sheriff Ihr Kopfgeld für die Verhaftung des jeweiligen Banditen abholen und sich beim Waffenhändler mit neuen, schlagkräftigen Schusswaffen versorgen. Die Steuerung ist erfreulich einfach, erfordert keine lange Einspielzeit und ist dem echten Western-Feeling nicht im Mindesten abträglich.

Urteil: Die sehr gut ausgesuchte Musik wird Sie in die Zeit des wilden Westens versetzen. Und sobald Sie die ersten Einsätze hinter sich haben, wollen Sie unbedingt dort verweilen und wissen, wie die Geschichte des Revolverhelden Red weitergeht.

Die Umgebungsgrafik glänzt zwar nicht mit großem Detailreichtum, aber angesichts Ihrer tempogeladenen, witzigen Einsätze fällt die sparsame Dekoration kaum auf. Leider ist die Spielzeit mit rund acht Stunden recht knapp bemessen. Danach bringen nur noch die lustigen Mehr-Spieler-Varianten Würze ins Spiel. Fans von Filmklassikern des Kalibers „Hängt ihn höher" oder „Für eine Handvoll Dollar" (und nicht nur die) sollten einen Blick auf dieses Spiel werfen. Ihnen steht ein „guter" Ritt durch eine alte Zeit bevor.



Schieß schneller als dein Schatten – dann wirst du gewinnen.

SPIELDETAILS



In den Ladepausen sehen Sie Cowboy Red beim Jonglieren mit seinem heiß geliebten Colt.



Die spannenden Duelle „Mann gegen Mann" bringen zusätzlich Abwechslung ins Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Feuern
L1-Taste: Anlegen
Y-Taste: Nachladen
Schwarze Taste: Spielpause

TESTERGEBNIS

Red Dead Revolver[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,06
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,34
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,34**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

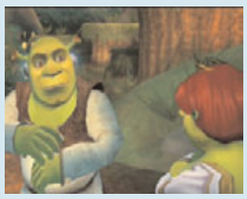
Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 44,99 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,34 x 59,90 = 140,17 = mangelhaft

[1] sprich: „Redd Dedd Riwolwer"

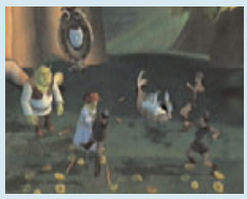
Details der Testtabelle finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Shrek und Fiona treffen die letzten Vorbereitungen vor der großen Reise.



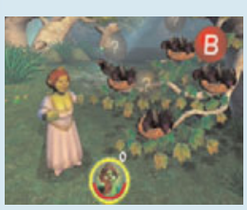
2 Im Wald kommt es zu einer wilden Rauferei mit einer Räuberbande.



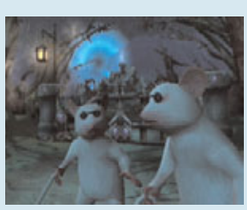
3 Rotkäppchen braucht Hilfe. Ihr fehlen noch Hühner für die Suppe, die sie ihrer Großmutter kochen möchte. Der Pfefferkuchenmann hilft gern bei der Zutatensuche.



4 Hier geht es ohne Fionas Zauberkräfte nicht voran. Die Prinzessin verlangsamt die Zeit, so dass die Gruppe ohne Schaden an den Krokodilen vorbeikommt.



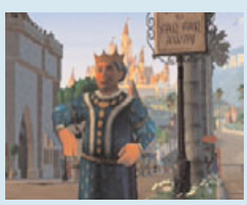
5 Mit ihren Gesangskünsten lockt Fiona noch Amseln in den Suppentopf.



6 Eine neue Aufgabe im Spukwald: Die Mäuse müssen eskortiert werden.



7 Mit Äpfeln entschärft Rotkäppchen Mausefallen auf dem Weg der Nager.



8 Am Hof wird die Reisegruppe von König Harold willkommen geheißen.

Shrek 2

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Der Shrek heiligt die Mittel: Ein schlagfertiger Oger und seine Freunde mischen das gesamte Märchenland tüchtig auf

Ein Brief vom königlichen Hof bringt Unruhe in Shreks Heim: Die Regenten wollen endlich ihren Schwiegersohn kennen lernen. Leider ist der nicht der erhoffte Märchenprinz, sondern ein grünhäutiger, stinkender Oger mit Übergewicht. Zu allem Überfluss hat die Prinzessin auch noch die Gestalt ihrer großen Liebe angenommen, so dass Shrek und Fiona vor dem Besuch am Hofe doch etwas mulmig zumute ist.

Mit der Vorgeschichte sind die Gemeinsamkeiten mit dem PC-Spiel (Test in dieser Ausgabe) auch schon erschöpft. In der Xbox-Version macht sich Shrek zusammen mit Fiona, dem Esel und dem Pfefferkuchenmann auf die Reise. Welches Mitglied dieses Quartetts Sie jeweils steuern wollen, bestimmen Sie einfach per Knopfdruck. Wählen Sie gezielt, denn Sie müssen immer wieder die unterschiedlichen Fähigkeiten der vier Abenteurer geschickt einsetzen. Kraftprotz Shrek kann schwere Kisten schleppen, die alle anderen dann als Trittstufe benutzen. Prinzessin Fiona vermag die Zeit anzuhalten, so dass alle vier etwa schadlos einen Bienenschwarm durchqueren können. Der Pfefferkuchenmann lockt mit seinen Keksen Feinde in die Falle. Und der Esel legt mit einem Tritt jeden Bösewicht flach.

Shrek und seine Freunde werden oft in Kämpfe mit anderen Märchenfiguren verwickelt, haben aber auch eine Vielzahl anspruchsvollerer Aufgaben zu lösen. So verlangt König Harold etwa, einem diebischen Troll die entwendeten Kronjuwelen wieder abzujagen und Aschenputtel beim Einkaufsbummel zu beschützen. Der Esel darf auf dem Rücken eines Drachen fliegen und Fiona den Amseln Gesangsunterricht geben. Im späteren Spielverlauf schließen sich noch weitere Märchenfiguren dem Quartett an, etwa Rotkäppchen und der gestiefelte Kater. Auch die beiden haben ihre besonderen Fähigkeiten. So kann der Kater über Seile balancieren, Rotkäppchen explosive Äpfel werfen. Wenn sich vier Spieler gleichzeitig vor der Konsole versammeln, kann jeder die Rolle einer der Spielfiguren übernehmen. Dann ist Teamarbeit gefordert, damit Shrek und seine Fiona mit heiler Haut wieder aus diesem märchenhaften Abenteuer herauskommen.

Urteil: Ob alleine oder zu viert vor dem Fernseher – dieses Spiel ist in jedem Fall ein großer Spaß. Die vielen verrückten Aufgaben und die witzige Thematik lassen nie Langeweile aufkommen. Zwar geht bei so vielen Spielfiguren im Bild schon mal die Übersicht verloren. Doch mit etwas Übung sind alle Aufgaben zu meistern. Dieses Shrek-Abenteuer hat noch mehr an spielerischer Klasse als die PC-Version, die sich eher an ein etwas jüngeres Publikum richtet. Es ist einfach „gut". ■



Hier gibt's auf den Kürbis: Fiona kann Karate.

SPIELDETAILS



Die leckeren Kekse des Pfefferkuchenmannes schmecken auch den schauerlichsten Kreaturen.



Im ganzen Märchenland sind magische Spiegel zu finden, die Shrek und seinen Freunden Tipps geben.

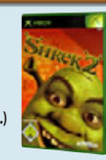
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Springen
X: Angreifen
Y: Spezialfähigeit einsetzen
L+R-Taste: Spielfigur wechseln

TESTERGEBNIS

Shrek 2



Hersteller: Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,77
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,22
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	**2,22**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 49,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,22 x 59,99 = 133,18 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Actionspiel für Gamecube | Was haben Terroristen mit Touristen gemeinsam? Sie sind überall. Kein Problem für das Team von Rainbow Six

Mit deutlicher Verspätung gibt's das erfolgreiche Actionspiel „Tom Clancy's Rainbow Six 3" jetzt auch für Gamecube. Und es ist ganz das Alte, entspricht spielerisch den bekannten Versionen für Playstation 2 und Xbox.

Das heißt: Sie müssen in 15 nervenaufreibenden Einsätzen auf der ganzen Welt mit dem Rainbow-Team verzwickte Anti-Terror-Operationen erfolgreich meistern. Anders als in früheren Teilen dieser Reihe von Roman-„Verspielungen" liegt der Schwerpunkt nicht auf detaillierter Einsatzplanung, sondern auf Action vor Ort. Dementsprechend spielen Sie stets die Rolle des Teamführers Ding Chavez und geben Ihren drei Kameraden Befehle, schicken sie in den Brennpunkt der Terrorfront, lassen sie Türen aufbrechen und böse Buben außer Betrieb setzen. Per Bildschirmmenü (zum jederzeitigen Einblenden) sind alle Kommandos schnell erteilt. Dennoch wird die Möglichkeit, Befehle direkt in ein Headset (Kopfhörer/Mikro) zu sprechen, ein wenig vermisst. Und natürlich fehlt auch der fetzige Online-Modus, weil die Konsole ihn technisch nicht hergibt. Mehr als das Spiel zu zweit am (häufig unübersichtlichen) geteilten Bildschirm lässt sich dem Gamecube nicht entlocken.

Urteil: Tom Clancy's Rainbow Six 3 für Gamecube präsentiert sich ohne eklatante Schwächen. Die Grafik sieht erstaunlich gut aus, die Musik füllt den Raum (für Kenner: Dolby Pro Logic 2), und das Spiel überzeugt, wenngleich es auch altgediente Macken pflegt. So nötigt der recht happige Schwierigkeitsgrad Sie entweder zu extrem vorsichtigem Handeln oder zum häufigen Laden der gespeicherten Spiel-Zwischenstände. Schade nur, dass der sehr gute Mehr-Spieler-Modus und die gerade in kritischen Situationen sehr bequeme, schnelle Steuerung per Sprachbefehl den begrenzten technischen Möglichkeiten der Konsole zum Opfer fielen.

Während die Xbox-Version dank spielerischer Innovationen „sehr gut" wegkam (siehe Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003), ist die Gamecube-Ausgabe auf Grund der wenigen Mehr-Spieler-Optionen und fehlender Sprachsteuerung nur „befriedigend". Aber alles andere als schlecht.

SPIELVERLAUF



1 Vor Ihrem ersten Einsatz steht das Training des Teams auf dem Plan.



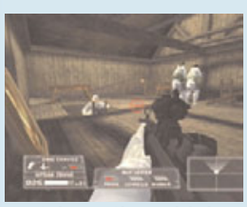
2 Die Lagebesprechung wird in Form eines kurzen Films gezeigt.



3 Der erste Einsatz führt Sie in ein verschneites Schweizer Bergdorf. Hier haben Terroristen während eines internationalen Kongresses einige Geiseln genommen.



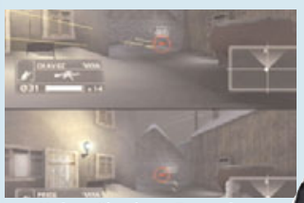
4 Klar, dass es nun an Ihnen liegt, die Geiseln zu befreien und die Terroristen zur Strecke zu bringen. Für einen besseren Durchblick ist der Nachtsichtmodus hilfreich.



5 Dringen Sie vorsichtig mit Ihrem Team in die umliegenden Gebäude ein.



6 Um Verluste zu vermeiden, sollte Ihr Team Ihnen Deckung geben.



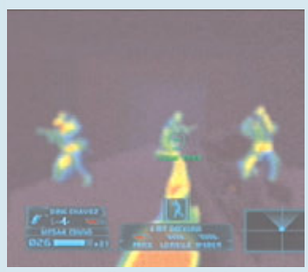
7 Haben Sie einen Freund zur Hand, können Sie den Einsatz auch zu zweit meistern.

Das Rainbow-Six-Team, wie es leibt und lebt. Von links nach rechts sehen Sie: Dieter Weber, den Chef, und Ihren Helden Ding Chavez sowie Eddie Price und Lois Loiselle.

SPIELDETAILS



Mithilfe des Bildschirmmenüs können Sie Ihren Teamkameraden unkompliziert Befehle erteilen.



Nutzen Sie die Thermalsicht, um im Dunkeln die verräterische Körperwärme Ihrer Gegner zu sehen.

TESTERGEBNIS

Tom Clancy's Rainbow Six[1] 3



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

[1] spricht: „Tom Klanzis Rainboh Six"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,95
SERVICE	3%	2,82
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,92
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,92
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 56,99 € (SMM, Budenheim, Tel. 06139-916916)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,92 x 59,95 = 175,05 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



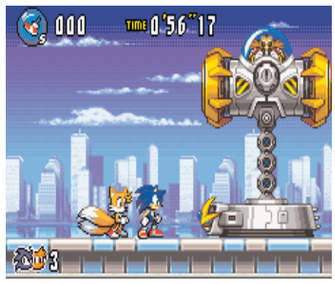
Ein Ballon, heiße Luft – da schwebt der Affe, und der Fachmann wundert sich.



Von Kopf bis Fuß auf Hiebe eingestellt – doch diese Attacke ging ins Leere.



Ist Hippo happy? Zaubernachwuchs bei der Pflege eines magischen Tieres.



Klingeling, hier kommt der Eggman – Sonic wird ihn schon weichkochen.

Donkey Kong Country 2

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Der „affige" Held Donkey Kong steckt in der Patsche. Helfen Sie ihm raus

Wenn's um Affen-Entführung und Bananen-Erpressung geht, verstehen Primaten keinen Spaß! Handlanger seines Erzfeindes Kaptain K. Rool haben Donkey Kong gekidnappt. Als Lösegeld fordern die Echsenkreaturen sämtliche Bananenreserven der Affenbande. Jüngling Diddy Kong und seine Freundin Dixie Kong lassen sich nicht darauf ein – sie wollen ihren großen Freund befreien.

38 verzwickte Abschnitte mit zahlreichen geheimen Räumen zwingen Sie, die Helden geschickt durch die Umgebung zu leiten. Springend, hangelnd, laufend geht's auf in den Kampf gegen Rools schäbige Schergen. Dabei helfen Ihnen mitunter andere Tiere, zum Beispiel Robben, ein Schwertfisch oder eine Spinne, mit ihren besonderen, nützlichen Fähigkeiten. Mini-Spiele für einen bis vier Teilnehmer lockern das Abenteuer auf.

Urteil: Die vielen Manöver, die Diddy und Dixie alleine, gemeinsam oder im Verbund mit Helfertieren draufhaben, lassen sich präzise steuern. Bis Donkey befreit ist, erleben Sie garantiert viele Stunden „guter" Unterhaltung.

Fire Emblem

Strategiespiel für Gameboy Advance | Recht so! Kämpfen Sie für Ihr Recht auf den Thron im Fantasieland Elibe

Lyn, ein Bauernmädchen, erfährt eines Tages, dass sie die Enkelin des Marquis von Caelin und damit die rechtmäßige Thronfolgerin ist. Doch zum einen weiß Lyns Großvater nichts von ihrer Existenz, zum anderen trachtet der Bruder des Alten nach dem Thron. Lyn macht sich also auf den Weg durch das Fantasieland Elibe, um ihr Erbe einzufordern. Die Reise erweist sich als schwierig, denn viele Feinde wollen Lyns Ankunft verhindern. Zum Glück gewinnt das Mädchen aber auch viele Freunde, die sich am Kampf gegen die Widersacher beteiligen.

Sie begleiten Lyn als Kommandeur, der für jeden Kampf aus allen Personen eine geeignete Begleitgruppe für Lyn zusammenstellt. Sie bestimmen, wann Magie eingesetzt oder der Gegner mit Äxten, Schwertern, Pfeil und Bogen angegriffen wird. Und Sie entscheiden, ob es nicht doch sinnvoller ist, auf Verteidigung zu setzen und die Defensive zu nutzen, um angeschlagene Leute Ihres Teams zu heilen.

Urteil: Eine gehaltvolle Story, die sinnvollen Rollenspielelemente und die strategisch klug zu fechtenden Kämpfe fügen sich zu einem „gut" gemischten Spiel-Cocktail, der Sie lange fesseln wird.

Harry Potter

und der Gefangene von Askaban

Rollenspiel für Gameboy Advance | Ein zauberhaftes Trio auf den Fersen eines bösen Magiers

Harry Potters drittes Schuljahr an der Hogwarts-Schule beginnt mit einer Schreckensmeldung. Der finstere Magier Sirius Black ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und auf der Jagd nach Harry. Glücklicherweise steht der Zauberlehrling dieser Gefahr nicht alleine gegenüber. Seine Freunde Ron und Hermine weichen in diesen dunklen Stunden keinen Schritt mehr von seiner Seite. Gemeinsam sind die drei besonders stark, denn jeder beherrscht andere Zaubersprüche. So kann Hermine mit „Reparo" kaputte Gegenstände in Stand setzen, etwa zerstörte Brücken, Harry beleuchtet mit „Lumos" dunkle Wege, und Ron öffnet mit „Alohomora" verschlossene Türen .

Urteil: Harry Potter ist erwachsener geworden. Das beweist nicht nur die gruselige Geschichte, sondern auch das komplexe Spielprinzip. Zwar gibt es weiterhin Passagen, die Ihre Geschicklichkeit auf die Probe stellen, doch der Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung der Spielfiguren und den taktischen Kämpfen – ein „gutes" Rollenspiel eben.



Sonic Advance 3

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Verrücktes Rennen: Igel gegen durchgeknallten Wissenschaftler

Dr. Eggman hat seine Chaos-Smaragde ausgepackt, um mithilfe ihrer Energie die Weltmacht zu erringen. Weder Superman noch die NASA können ihn davon abhalten. Also ist das ein idealer Job für den Rennigel Sonic und seine vier tierischen Freunde Amy, Cream, Knuckles und Tails. Zwei davon machen sich auf den Weg, das Unheil zu stoppen. Die Besetzung des Duos hat Auswirkungen auf Ihre Aktionsmöglichkeiten im Spiel. Ist Sonic etwa mit Tails unterwegs, so kann der Igel den Fuchs zur Hilfe rufen, damit der ihn auf höher gelegene Plattformen katapultiert, die mit einem normalen Sprung nicht mehr zu erreichen wären. So nähert sich die Truppe Schritt für Schritt Dr. Eggmans Hauptquartier.

Urteil: Ein pfeilschnelles und knallbuntes Geschicklichkeitsspiel, das eine Vielzahl von Überraschungen zu bieten hat. Es lohnt sich also, die Spielstufen genau zu durchsuchen und mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren zu experimentieren. Dann nimmt der Kampf gegen das Böse sicher ein „gutes" Ende.

TESTERGEBNIS

Donkey Kong Country[1] 2



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%	1,10
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,07
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,07
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,07 x 39,99 = 82,78 = befriedigend

[1]sprich: „Donki Kong Kanntri"

TESTERGEBNIS

Fire[2] Emblem



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%	1,58
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,19
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,19
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,19 x 39,99 = 87,58 = befriedigend

[2]sprich: „Faier"

TESTERGEBNIS

Harry Potter

und der Gefangene von Askaban



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,06
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,47
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,47
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,47 x 49,99 = 123,48 = mangelhaft

TESTERGEBNIS

Sonic Advance[3] 3



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%	2,24
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	2,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,40
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,40
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 45,99 €
Preisempfehlung: 32,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,40 x 45,99 = 110,38 = ausreichend

[3]sprich: „Ssonnick Äddwahnz"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

YETI

Geschicklichkeitspiel für PC | Wollten Sie schon immer als großer „Schneemann“ kleine Pinguine werfen?

INSTALLATION

Falls Sie vom Installieren so viel verstehen wie ein Yeti, lesen Sie zunächst Seite XXX.

INHALT

Die Olympischen Spiele stehen vor der Tür. Diesem sportlichen Großereignis kann sich auch ein Yeti nicht entziehen. Bereits seit einigen Monaten trainiert der Schneemensch, der einer Legende zufolge in der Eiswüste des Himalajas lebt, seine ganz eigenen Disziplinen. Das Beste: Jeder kann mitmachen, zum Beispiel im Internet. Außerdem gibt's „Yetisports“ (Teil eins) auf der Heft-CD-ROM in COMPUTER BILD SPIELE 4/2004. Bisher werden im Internet fünf Einzeldisziplinen ausgefochten, die ersten vier davon finden Sie gesammelt auf „Yetisports Deluxe“, dazu zwei optisch und spielerisch leicht aufgepeppte Versionen älterer Yeti-Übungen.

Beim Pinguin-Weitschlagen müssen Sie den optimalen Wind abpassen und dann mit der Baseballkeule im richtigen Moment einen vom Felsen fallenden Vogel auf die Reise schicken. Auch der Winkel ist sehr wichtig: Flieg nicht zu hoch, mein kleiner Pinguin. Also lieber flach schlagen, weit fliegen und rutschen lassen. In der überarbeiteten Deluxe-Fassung stehen Eisbären in der Gegend herum, die je nach Modus entweder nicht getroffen werden dürfen oder aber getroffen werden müssen.

Das Pinguin-Dart erfordert wesentlich mehr Fingerspitzengefühl – und Glück. Von einer Walflosse werden die Tierchen in die Luft geschleudert. Mit einem Schneeball müssen Sie den Frackträger im richtigen Moment und Winkel erwischen, damit er auf eine Dart-Scheibe fliegt und Punkte sammelt. Den Vogel zu treffen, ist schon nicht einfach, sein Flug auf die Dart-Scheibe jedoch nahezu unberechenbar. Wo er einschlägt, unterliegt also nur im Ansatz Ihrem Einfluss. In der vorliegenden Deluxe-Version wird ein Spielautomat, ein so genannter einarmiger Bandit, aktiviert, wenn Sie die Mitte der Dart-Scheibe treffen. An diesem Automaten können Sie Bonuspunkte gewinnen.

In der dritten Disziplin geht es für die flugunfähigen Pinguine endlich aufwärts. Es gilt, sie so hoch wie möglich zu schleudern, und zwar innerhalb einer Gletscherspalte. Op-

SPIELVERLAUF



1 Sie haben den Wal: Pinguine flutschen über dessen Rücken und werden von der Fluke hoch in die Luft geschleudert. Aufpassen, …



2 … denn Sie müssen im richtigen Moment einen Schneeball auf den Vogel feuern, um ihn möglichst exakt Richtung Zielscheibe zu lenken.



3 Gelingt es Ihnen trotz der kniffligen Steuerung, einen Pinguin ins Zentrum der Scheibe zu pfeffern, so wird der einarmige Bandit eingeblendet. Wenn Sie Glück haben, zeigt der drei gleiche Symbole, und es gibt einen Bonusschneeball, einen weiteren Pinguin oder die doppelte Punktzahl.



4 Eine Variante des gleichen Spielprinzips ist „Pingu Dart“. Punkte werden wie beim Dartspiel vergeben, blinkende Felder zählen extra.



5 Die bekannteste Yeti-Disziplin darf natürlich nicht fehlen: Mit dem Baseball-Knüppel üben Sie sich im Pinguin-Weitschlagen.



6 Je weiter die Tiere fliegen, desto mehr Punkte gibt es. Herumliegende Tiere anderer Gattungen dürfen Sie auf keinen Fall treffen.



7 Das ist die „Eisbären-Attacke“. Fällt der Pinguin auf einen Bären, so kriegt er neuen Schwung – und der Petz kippt um (siehe Kreis).

SPIELDETAILS



Auch die vier Yeti-Spiele aus dem Internet sind in dieser Spielesammlung enthalten. In der links gezeigten Disziplin lassen Sie die Pinguine von Möwen über den Strand tragen. Je weiter die zurückgelegte Entfernung, desto höher die Punktzahl.



Eine weitere Kategorie ist der Pinguin-Hochwurf. Die robusten Tiere werden zwischen zwei Eiswänden nach oben geschleudert. Treffen sie dabei auf eine aus der Wand schauende Robbe, so verpasst die ihnen zusätzlichen Auftrieb.

timale Flughöhe erzielen Sie allerdings nicht mit sturen Senkrecht-Würfen. Schleudern Sie den Pinguin lieber schräg an eine Seite. Er wird dann mehrfach von einer Wand zur anderen abprallen. Im Idealfall geben ihm Robben, die an den Gletscherwänden vereinzelt aus Fenstern schauen, einen kleinen Schubs nach oben.

Die vierte Disziplin führt an den Strand. Über dem Yeti fliegen Möwen, vor ihm steht ein Pinguin auf einer Wippe. Durch einen beherzten Tritt auf das andere Ende der Wippe ist der Pinguin so nach oben zu befördern, dass eine vorbeifliegende Möwe ihn packt und mitnimmt. Das hohe Gewicht der Fracht kann die Möwe allerdings nicht lange tragen. Teilen Sie die restliche Kraft der Möwe so ein, dass das tierische Pärchen durch Flügelschläge noch möglichst weit segelt.

URTEIL

Die einzelnen Disziplinen können nicht als vollwertige Spiele bezeichnet werden. Sie haben zwar durchaus ihren Reiz und bereiten als Pausenfüller auch Spaß – allerdings nur für sehr kurze Zeit. Zudem sind die Originalversionen zwar ebenfalls enthalten, aber nur umständlich über das Installations-Menü zu starten. Das ist wenig bedienungsfreundlich. Da die Original-Spiele zudem kostenlos im Internet zur Verfügung stehen, lohnt sich eine Anschaffung nur für Spieler ohne Internet-Anschluss oder für ganz harte Fans, die auch die Versionen mit leicht verbesserter Grafik und kleinen Extras haben möchten. Wer unkomplizierte Spiele mit vorübergehendem Unterhaltungswert bevorzugt, wird „ausreichend" bedient.

BEDIENUNG

Sie brauchen lediglich einen „nervösen", gut beweglichen Zeigefinger, denn das gesamte Spiel gehorcht dem Druck auf die linke Maustaste.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yeti Sports Deluxe

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

Hersteller: Jowood
Version:
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%	Simple Regeln, einfache Bedienung. Nur das Timing ist etwas schwieriger.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Höher, weiter, höher, weiter – bereits nach wenigen Partien verlieren die Spiele ihren Reiz. Zu klein ist der Spielraum, sich zu verbessern, zu gering die Abwechslung.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier Mini-Spielchen, zwei davon zusätzlich als leicht aufgewertete Neuauflagen.	5,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Sehr einfache Darstellung im Comic-Stil. Das ist zweckmäß ig – mehr nicht.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Ein paar spärliche Geräusche und nervende Kommentare bilden die Sound-Kulisse.	5,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Erklärungen in Englisch, wenigstens ein paar Menüpunkte auf Deutsch.	5,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Sie benötigen nur die linke Maustaste, beeinflussen das Geschehen aber kaum.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,90**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-558396 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-558396 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.yetisports.org)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (43 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0117 Megabyte	1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,82**

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%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
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%**			**3,63**

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%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,89**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,89**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		9,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,89 x 9,99 = 38,86 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

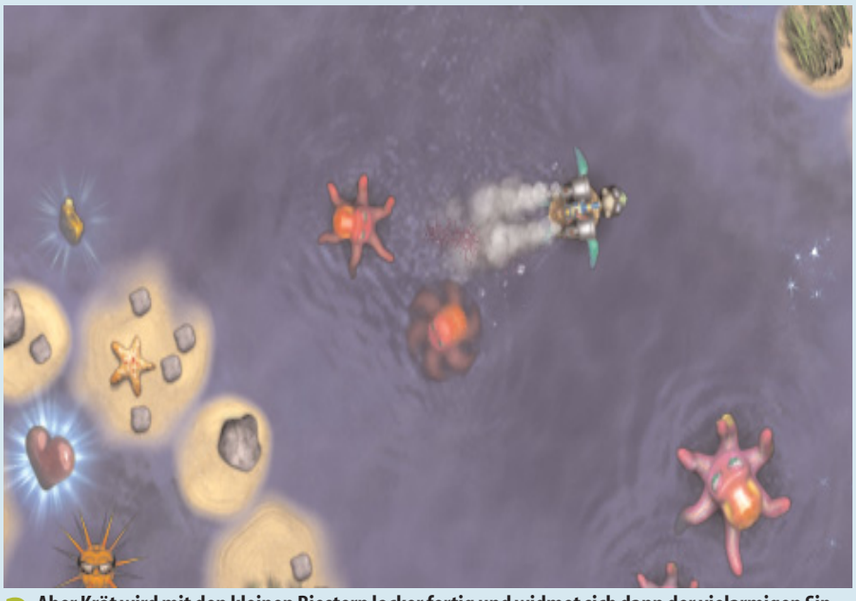
SPIELVERLAUF



1 Auf der Suche nach bösen Kraken begegnet Kröt nicht minder unangenehmen Seeigeln, die sich aufblasen und Stacheln verschießen.



2 Aber das war nur der Anfang. Eine Krakenmutter, die pausenlos Nachwuchs ins Meer entlässt, ist da schon ein anderes Kaliber.



3 Aber Kröt wird mit den kleinen Biestern locker fertig und widmet sich dann der vielarmigen Sippenchefin, die groß, fett und träge in der Mitte dümpelt. Etwas abseits lauert auch noch ein Seeigel, der ab und zu Stacheln abschießt. Mit dem Raketenantrieb weicht Kröt den Geschossen aus.



4 Mit Turboschub rast Kröt auf Mama Krake zu, die sich just verpuppt. Aber er braucht drei Treffer, um das Muttertier lahm zu legen.



5 Manchmal liegt zwischen den Inseln auch Sprengstoff herum, den Kröt dazu nutzen kann, das Krakenvolk in die Luft zu jagen.



6 Alle Gewalt dient letztlich nur einem guten Zweck: Kröt muss die in Eisblöcken eingefrorenen Baby-Kröten befreien.



7 Neue Bucht, neue Kraken – bis zum Sieg über die Arm-Armee und bis zur Rettung all seiner kleinen Artgenossen hat Kröt noch viel vor.



Actionspiel für PC | Was sagt man zu bösen Kraken? Her mit den Kröten!

INSTALLATION

Wenn Sie die Standard-Installation wählen, werden zusätzlich diverse Moorhuhn-Spiele auf Ihren Computer kopiert. Das ist zwar gut gemeint, kann aber auch verwirrend sein, weil das Spiel „Kröt – Monster, Minen & Raketen" dabei etwas untergeht.

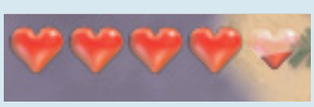
INHALT

Aus dem Weltraum haben bösartige Kraken ihre schleimigen Arme nach der Erde ausgestreckt. Die vielarmigen Angreifer sind auf einem friedlichen Südsee-Eiland gelandet und haben dort als erstes die einheimische Schildkröten-Kolonie unterjocht. Den Nachwuchs aus dem Kröten-Kindergarten haben die Angreifer eiskalt in Eisblöcke eingefroren.



Die Lage ist also ernst. Aber nicht hoffnungslos, denn es gibt ja den Helden Kröt, dessen Rolle Sie spielen dürfen. Die Ausrüstung des kleinen grünen Kerlchens beschränkt sich auf Wasserpistole und Raketenantrieb – mehr braucht Kröt auch nicht, um seine kleine Welt zu retten. Um die Kraken zu beseitigen, reicht es aus, einfach darüber zu schwimmen, während sie sich verpuppen. Das dauert einige Sekunden, und während dieser Zeit können sich die Eroberer nicht wehren. Schafft Kröt es aber nicht, den Gegner auszuschalten, dann werden nach der Verpuppung aus einer Krake zwei – wieder ein Gegner mehr. Kommt Kröt übrigens nicht verpuppten Kraken zu nahe, dann

SPIELDETAILS



Die Kraft der fünf Herzen: Hier sehen Sie, wie viel Lebensenergie Kröt hat.



Bilanzsumme: Anzeige Ihrer Punktzahl.

Monster, Minen & Raketen



verteilen die kräftige Hiebe. Dagegen spucken besiegte Kraken kleine oder große rote Herzen aus, die Kröt frische Lebensenergie spenden und seine angeschlagene Gesundheit wieder aufmöbeln.

In den Buchten lauern aber nicht nur Monster-Kraken, sondern noch andere Gefahren. Es gibt Seeminen, Krabben, Sägefische und Schlangen. Manchmal versperren auch Fässer den Weg. Während Kröt die Tonnen mit gezielten Rammstößen zerstören kann, muss er feindlichem Getier ausweichen. Das vereinfacht sein Raketenantrieb, für den sich zwischen den Inseln Turbo-Treibstoff findet.

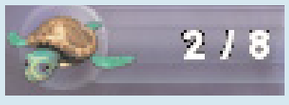
Hat Kröt eine Bucht befreit, dann ist der Weg zur nächsten frei. So arbeitet sich der kleine Held von einer Lagune zur anderen vor, bis eine ganze Insel befreit ist. Und wenn er nicht gleich auf Anhieb alle kleinen Kröten rettet, kann er später noch mal zur Insel zurückkehren und die Aufgabe beenden.

BEDIENUNG

Sie steuern Kröt absolut zielsicher per Maus oder mit den Pfeiltasten.

URTEIL

Kröt – Monster, Minen & Raketen ist keine ausgedehnte Geschichte mit heroischen Kämpfern und grandiosen Schlachten. Aber der kleine Held ist nicht nur grün, sondern auch witzig, das Spiel macht optisch und musikalisch durchaus etwas her. Es ist sehr einfach zu bedienen und damit anfängerfreundlich. Natürlich sind die Spielstufen ziemlich schnell absolviert, und die Gegner entpuppen sich leider nicht gerade als Intelligenz-Bestien – aber als netter, befriedigender Zeitvertreib für wenig Kröten empfiehlt sich Kröt durchaus.



Soll und Haben: Wie viele Baby-Kröten sind noch zu befreien?





Nachschub: Überall gibt's Treibstoff (links) und Lebenskraft.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kröt – Monster, Minen & Raketen

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

Hersteller: Phenomedia
Version: 1.00
Info: Tel. 02327-9970 (0,122 €/Min.) Fax 02327-997411 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Mit Kröt kommen Sie schnell klar, das Spielprinzip ist simpel.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Idee ist intelligent, die Gegner aber sind strunzdumm. Die Spielstufen ähneln einander teilweise sehr und sind manchmal ultrakurz.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	80 Spielstufen, 19 Inseln, 15 Bonus-Spielstufen	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Perspektive ist starr, die Figuren sind recht grob gezeichnet.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Satter Sound, elektronischer Dudel-Pop, zwar ziemlich flach, aber ganz nett.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Texte, die allesamt leicht verständlich und lesbar sind.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Tastatur kommen Sie bestens klar und können alle Kämpfe gewinnen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,09**
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.kroet.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (193 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,80**

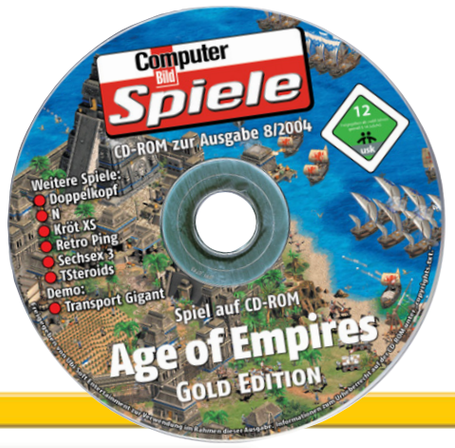
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 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%	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%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,18**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**3,18**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,18 x 10,00 = 31,80 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Los geht's



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

ALLGEMEINES

So starten Sie

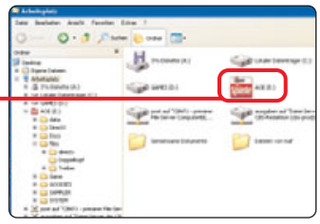
Falls Sie die Heft-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und lesen gleich bei Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weiter, um die Spiele zu installieren. **Achtung:** Falls es mit einzelnen Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie aktuelle Nvidia-und ATI-Treiber 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" 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.



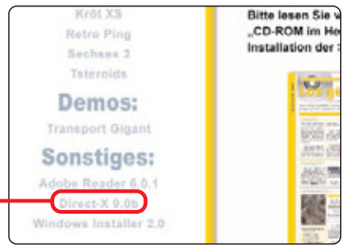
Direct-X 9.0b (läuft erst ab Windows 98)

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, so 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.





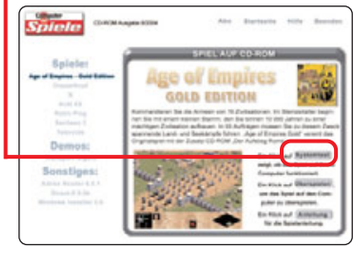
PC-Mindestanforderungen

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.



Strategiespiel für PC | 10 000 Jahre Menschheitsgeschichte selbst erleben: Können Sie Ihren kleinen Stamm aus der Steinzeit zum großen Königreich machen?

Wie war wohl das Leben damals, als die ersten Kulturen sich erhoben und vom wilden Stamm zum echten Staat mit Heeren und öffentlichen Gebäuden wurden? Natürlich ist „Age of Empires" kein geschichtlich korrektes Nachschlagewerk, aber ein wenig vom berühmten Hauch der Geschichte spürt man schon, wenn man eine Partie spielt. Sie übernehmen eines von zwölf Völkern (in der Erweiterung „Der Aufstieg Roms", die ebenfalls dabei ist, haben Sie sogar die Auswahl aus 16), und führen es mit den richtigen Entscheidungen in Sachen Gebäudebau, Forschung und Kriegsführung durch mehrere Epochen der Weltgeschichte – und hoffentlich zum Sieg.

Dazu haben Sie eine Menge verschiedener Möglichkeiten: Möchten Sie als eher friedliebender Monarch den Feind durch den Bau gigantischer Befestigungsanlagen mutlos machen und so Kriege vermeiden oder sind Sie als machtstrebender Herrscher an Eroberungen interessiert? Mit verschiedenen Siegesbedingungen können Sie auf den Zufallskarten im Spiel Ihren persönlichen Vorlieben Rechnung tragen und so spielen, wie Sie es möchten. Aber damit ist der Spielinhalt noch lange nicht erschöpft. In vier langen Feldzügen, im Spiel Kampagnen genannt, können Sie selbst die Kontrolle über ein historisches Reich übernehmen und so die Ägypter, Griechen, Babylonier und das Volk der fernöstlichen Yamato zum Sieg führen – in genau definierten Aufgaben, deren Erfüllung strategisches Geschick erfordert. Die Erweiterung liefert Ihnen weitere vier Kampagnen, die sich mit dem Aufstieg der Stadt Rom zum Weltreich beschäftigen. Hier können Sie hautnah miterleben, wie das mächtigste Imperium der Antike entstand und unaufhörlich wuchs, weil es mit neuen Waffen und Taktiken einen Landstrich nach dem anderen eroberte und unterwarf. Am Ende jedes Auftrages erhalten Sie noch ein paar historische Fakten, die die tiefere Bedeutung Ihrer gerade erreichten Erfolge für die damalige Entwicklung Roms beleuchten.

Mit Age of Empires und der Erweiterung Der Aufstieg Roms haben Sie einen der Begründer des weltweiten Erfolgs von Echtzeit-Strategiespielen in den Händen. Viele Strategien, die hier erstmals in ein Spiel integriert wurden, lassen sich noch heute auf andere Spiele des Genres erfolgreich anwenden. **Allgemeine Strategie-Tipps sind deshalb auf den nachfolgenden Tricks-Seiten gefettet.** Probieren Sie es einmal aus! COMPUTER BILD SPIELE wünscht viel Spaß und Erfolg bei Ihren siegreichen Schlachten.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-90 MHz
- 16 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.164
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 130 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Direct-X 7

Spiel installieren

1 Um mit der Installation von „Age of Empires" zu beginnen, klicken Sie in der geöffneten CD-ROM-Oberfläche auf den Eintrag Age of Empires - Gold Edition.

2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Um herauszufinden, ob das Spiel auf Ihrem PC läuft, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach der so gestarteten automatischen Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis. Auf der linken Seite stehen die Mindestanforderungen, auf der rechten Seite lesen Sie die Ergebnisse Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die Mindestanforderungen erreicht oder überschritten. Gelbe Felder zeigen mögliche Probleme an. Möglicherweise müssen Sie beim Spielem mit ruckelnder Grafik oder anderen Beeinträchtigungen rechnen. Bei roten Testfeldern müssen Sie davon ausgehen, dass dieses Spiel auf Ihrem Computer wahrscheinlich nicht laufen wird. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wichtige Komponente, die das Spiel unbedingt benötigt, um zu funktionieren. Allerdings sind die Anforderungen von „Age of Empires" für heutige Verhältnisse sehr niedrig, so dass Sie eigentlich einen positiven Systemtest erhalten sollten.

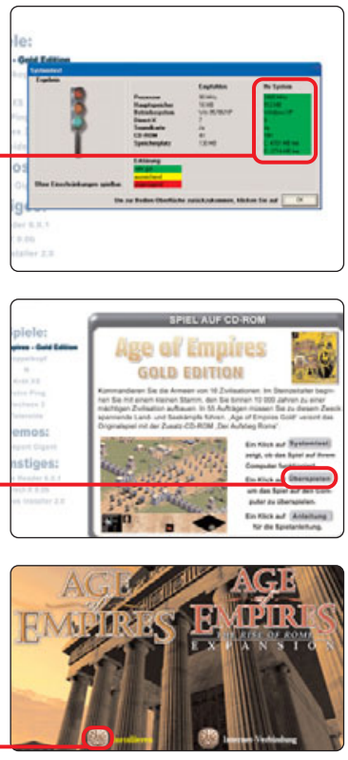




4 Fiel der Systemtest positiv aus (alle Felder grün), so können Sie jetzt das Spiel installieren. Klicken Sie auf OK.

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

6 Klicken Sie jetzt auf den Knopf vor Installieren, um weiterzukommen.



7 Klicken Sie auf **Weiter**, um ins nächste Menü zu kommen.

8 Nun müssen Sie dem Lizenzvertrag zustimmen, indem Sie auf **Ich stimme zu** klicken. Tun Sie das nicht, kann die Installation von Age of Empires nicht fortgesetzt werden.

9 Als Nächstes müssen Sie entscheiden, ob das Spiel vollständig installiert werden soll oder die Videosequenzen bei Bedarf von der CD-ROM nachgeladen werden sollen. Sofern Sie ausreichend Platz auf Ihrer Festplatte haben, sollten Sie den Kasten vor



anklicken und dann auf **Weiter** klicken. Die Frage „Der angegebene Ordner existiert nicht ...“ beantworten Sie mit „Ja“.

10 Nach Ende der Installation werden Sie gefragt, ob Sie Symbole zum Starten der Spiele auf Ihrer Windows-Oberfläche haben möchten. Beantworten Sie die Frage. Um das Spiel später bequem von der Oberfläche starten zu können, klicken Sie auf **Ja**.

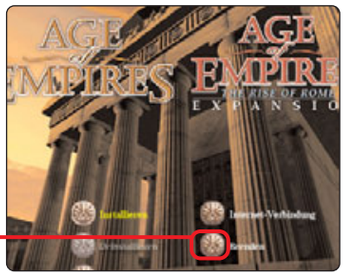
11 Im nächsten Menü können Sie sich Informationen über das Hauptspiel und die Erweiterung anzeigen lassen. Wenn Sie sich nichts mehr ansehen möchten, klicken Sie auf den Knopf vor „Setup-Menü“.

12 Klicken Sie auf das Symbol vor **Beenden**. Die Installation ist abgeschlossen. Klicken Sie im CD-Fenster auf „Beenden“.







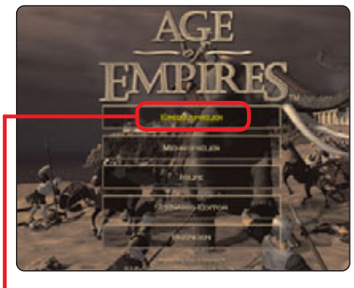


Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt – entweder auf „Age of Empires“ oder auf „Age of Empires Expansion“, um zu starten.

2 Sollten Sie sich die Startfilme nicht ansehen wollen, können Sie sie mit Mausklick jederzeit abbrechen.

3 Nun sehen Sie den Startbildschirm des Spiels.

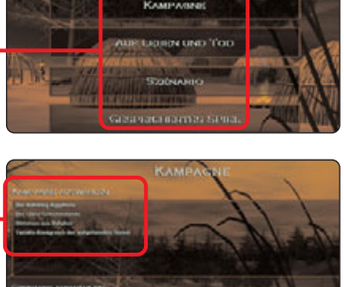


Spieleinstellungen

1 Klicken Sie auf **Einzelspieler**, um eine Partie allein zu beginnen.

2 Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie eine Zufallskarte spielen möchten, eine Kampagne beginnen wollen, eine „Auf Leben und Tod“-Zufallskarte mit Sonderregeln antreten möchten oder ein bestimmtes Szenario auswählen wollen. Sollten Sie noch keine Erfahrung mit Echtzeit-Strategiespielen haben, sollten Sie unbedingt auf **Kampagne** klicken. Nun geben Sie einen Spielernamen ein und klicken auf „OK“.

3 Aus den vier (in der Erweiterung acht) möglichen Kampagnen wählen Sie beispielsweise per Klick **Der Aufstieg Ägyptens**. Dann Doppelklicken Sie bei „Szenario“ auf **Die Jagd**. Wenn Sie die Kampagne der Ägypter durchspielen, lernen Sie alles Nötige, um Age of Empires erfolgreich spielen zu können. Sie bekommen bei jeder Aufgabe Anweisungen, was Sie tun müssen, um zu gewinnen. Falls Sie Schwierigkeiten haben sollten, einen Auftrag zu schaffen, klicken Sie im Startfenster des Auftrags auf **Hinweise**, um weitere Tipps zu erhalten. Dann bekommen Sie ein paar grundsätzliche Tipps, die Ihnen helfen, die richtige Idee zu finden, um zu siegen. Dann zum Start auf „OK“ klicken.







4 Ist ein Spiel im Gange, können Sie durch Klick auf **Menü** ein Menü öffnen. Dort können Sie unter **Spieleinstellungen** noch einstellen, wie Sie das Spiel spielen möchten, beispielsweise eine andere Bildpunkteanzahl auswählen oder die Musik leiser stellen. Wenn Sie keinen sehr alten Bildschirm haben, empfiehlt es sich, unter dem Punkt **Bildschirmgröße** die 1024x768 auszuwählen, um einen größeren Kartenausschnitt zu sehen. Das erleichtert das Spiel sehr, weil Sie einen deutlich besseren Überblick über Ihr Reich bekommen und auch Angriffe des Gegners viel früher bemerken werden.

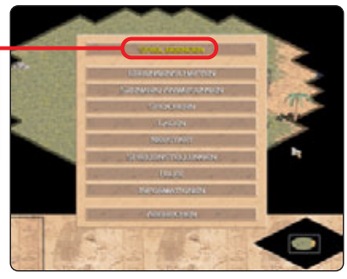


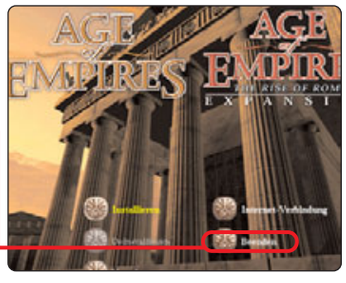
Spiel beenden

1 Um ein Spiel zu beenden, klicken Sie auf **Menü** und im neuen Fenster auf **Spiel beenden**. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Klick auf „Ja“.

2 Klicken Sie nun auf „Schließen“, im nächsten Fenster auf **Abbrechen**. Danach noch zweimal auf **Abbrechen** klicken, und Sie sind wieder im Startmenü.

3 Klicken Sie hier auf **Beenden**, um das Spiel zu beenden.





Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf **Start**.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf **Alle Programme**, dann auf **Microsoft Games**, **Age of Empires Gold** und **Age of Empires Gold deinstallieren**. Auf **Age of Empires Gold deinstallieren** klicken.

3 Bestätigen Sie Ihren Entschluss mit **Ja**.

4 Daraufhin erscheint die Frage, ob Sie erreichte Leistungen und Spielstände ebenfalls löschen möchten oder nicht. Beantworten Sie die Frage. Wenn Sie das Spiel vielleicht später nochmals spielen möchten, sollten Sie Ihre Spielstände in jedem Fall aufheben, um nicht alles nochmal spielen zu müssen.

5 Klicken Sie auf **OK**. Das Spiel ist erfolgreich deinstalliert worden.

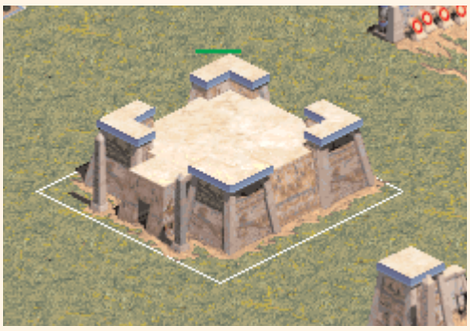




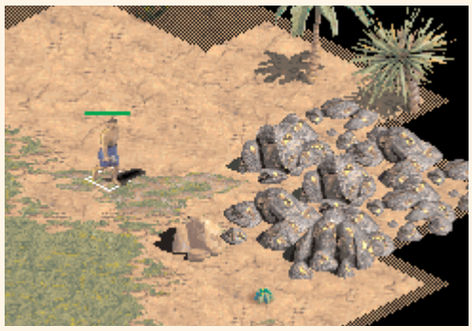
Age of Empires GOLD EDITION

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bedienung



Anwählen: Um eine Einheit oder ein Gebäude anzuwählen, klicken Sie die/es mit der linken Maustaste an. Ein weißer Rahmen zeigt, dass der Befehl angekommen ist. Sie können nun weitere Befehle geben.

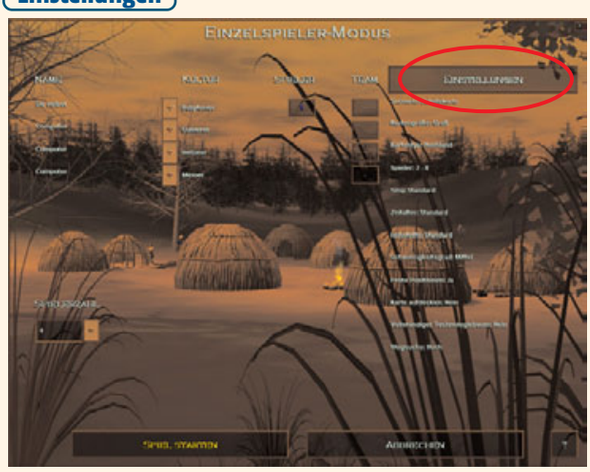


Befehlen: Wenn Sie eine Einheit zu einem bestimmten Punkt schicken möchten oder wünschen, dass sie Rohstoffe einsammelt (hier zum Beispiel Gold), so müssen Sie das Ziel mit der *rechten* Maustaste anklicken.

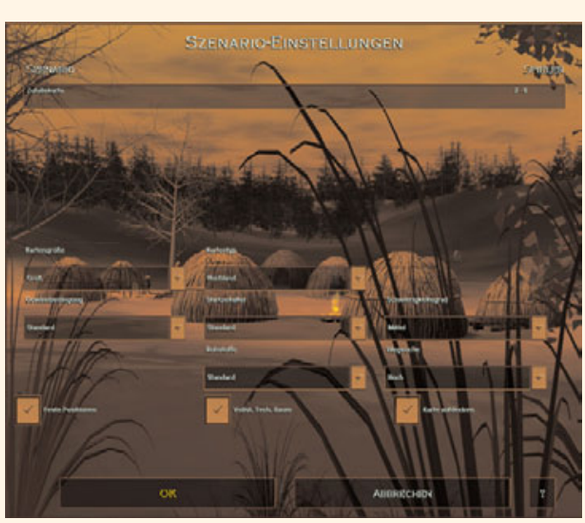


Ausbilden/Forschen: In Gebäuden können Sie Einheiten ausbilden oder neue Forschungen in Auftrag geben. Dazu müssen Sie das Symbol anklicken – und zwar mit der linken Maustaste.

Einstellungen



Zufallskarte: Im Gegensatz zu den Kampagnen können Sie Ihr Spiel auf einer Zufallskarte weitgehend selbst bestimmen. So können Sie sich beispielsweise das Volk aussuchen, mit dem Sie spielen möchten – und auch, welche Völker Ihre Gegner sein sollen. Die Anzahl der Spieler lässt sich einstellen. Ob Sie oder Ihre Gegner ein Team bilden sollen, um zu siegen, können Sie ebenfalls festlegen. Wenn Sie noch weitere Möglichkeiten der Spieleinstellung nutzen möchten, müssen Sie auf „Einstellungen“ (Kreis) klicken. Damit öffnen Sie ein neues Menü mit zahlreichen Einstellungs-Möglichkeiten.



Technologie und Karte: Die beiden wichtigsten Änderungsmöglichkeiten in diesem Menü sind „Vollständiger Technologiebaum“ und „Karte aufdecken“. Wenn Sie den vollständigen Technologiebaum wählen, spielen Sie mit allen Forschungsmöglichkeiten und Einheiten, die es gibt – unabhängig davon, welches Volk Sie spielen. Wenn Sie wünschen, dass die Karte aufgedeckt wird, verschwindet der schwarze Nebel, und Sie können sofort alles auf der Karte sehen.

Besonderheiten der Völker

Assyrer
- – 40 % Feuergeschwindigkeit für Bogenschützen
- Dorfbewohner 30 % schneller

Babylonier
- + 30 % Erholungszeit für Priester
- +30 % Steinabbau.
- Doppelte Lebenspunkte für Wälle und Türme

Chosonen
- 180 Lebenspunkte für Langschwertkämpfer und Legion
- +2 Reichweite für Türme
- – 30 % Kosten für Priester

Ägypter
- + 20 % Goldabbau
- + 33 % Lebenspunkte für Streitwagen und Wagenschützen
- + 3 Reichweite für Priester

Sumerer
- + 15 Lebenspunkte für Dorfbewohner
- – 50 % Feuergeschwindigkeit für Steinwerfer, Katapult, Schweres Katapult, Landwirtschaftsproduktion verdoppelt

Minoer
- – 30 % Kosten für Schiffsbau
- + 2 Reichweite für Kompositbogenschützen
- + 25 % Landwirtschaftsproduktion

Perser
- + 30 % Jagdleistung
- – 30 % Landwirtschaftsproduktion
- Kriegselefant und Elefantenschütze 50 % schneller
- – 50 % Feuergeschwindigkeit für Trireme

Hethiter
- Lebenspunkte für Steinwerfer, Katapult und Schweres Katapult verdoppelt
- + 1 Angriffsstärke für Bogenschützeneinheiten,
- + 4 Reichweite für Kriegsschiff

Phönizier
- 25 % Kosten für Kriegselefanten und Elefantenschützen
- + 65 % Feuergeschwindigkeit für Katapult-Trireme und Schweres Kriegsschiff

Shang
- – 30 % Kosten für Dorfbewohner, Lebenspunkte für Wälle verdoppelt

Griechen
- Hopliten, Phalanx und Zenturio 30 % schneller
- Kriegsschiffe 30 % schneller

Yamato
- – 25 % Kosten für Berittenen Bogenschützen, Späher, Kavallerie, schwere Kavallerie, schwer gepanzerte Reiter
- Dorfbewohner 30 % schneller

Karthager (nur in Rise of Rome dabei)
- Transport 30 % schneller
- + 25 % Angriffsstärke für Feuergaleere
- + 25 % Lebenspunkte für Akademieeinheiten und alle Elefanteneinheiten

Mazedonier (nur in Rise of Rome dabei)
- + 2 Rüstungsklasse gegen Schleuderer, Baliste, Helepolis und Fernwaffen für Akademieeinheiten
- + 2 Sichtweite für Infanterie
- – 50 % Kosten für Waffenschmiedeeinheiten
- Einheiten bekehrungsresistenter

Palmyrer (nur in Rise of Rome dabei)
- keine Tributzahlungen
- Goldmenge pro Handelsreise verdoppelt
- Dorfbewohner kosten 50 % mehr, haben Rüstungsklasse und arbeiten 20 % schneller
- Kamelreiter 25 % schneller

Römer (nur in Rise of Rome dabei)
- 15 % Kosten für Gebäude außer Türmen, Wällen und Weltwundern
- – 50 % Kosten und Türme
- + 33 % Geschwindigkeit für Schwertkämpfer

Legende

Die nachfolgenden Seiten informieren Sie über alle Einheiten im Spiel sowie über Forschungsmöglichkeiten in den einzelnen Gebäuden in verschiedenen Zeitaltern. Erläuterung der verwendeten Abkürzungen: Bei den Einheiten steht **K** für den Kampfwert der Einheit, **R** für den Rüstungsschutz und **S** für die Schussweite, falls vorhanden. Rot unterlegte Einheiten gibt es nur im Expansion-Pack „Der Aufstieg Roms“.

Einheiten

Einheit	Typ	Ausbildung	Zeitalter	Rohstoffkosten	Tempo	Lebenspunkte	Upgrade	zu bekämpfen mit
Arbeiter  K: 3 R: 0 S: –	–	Dorfzentrum	Altsteinzeit	50 Nahrung	mittel	40	–	mit allen Einheiten leicht zu besiegen
Knüppelschläger  K: 3 R: 0 S: –	Infanterie	Kaserne	Altsteinzeit	50 Nahrung	mittel	40	Axtkämpfer	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Axtkämpfer  K: 5 R: 0 S: –	Infanterie	Kaserne	Jungsteinzeit	50 Nahrung	mittel	50	–	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Kurzschwertkämpfer  K: 7 R: 1 S: –	Infanterie	Kaserne	Bronzezeit	15 Gold, 35 Nahrung	mittel	60	Breitschwert-kämpfer	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Breitschwertkämpfer  K: 9 R: 1 S: –	Infanterie	Kaserne	Bronzezeit	15 Gold, 35 Nahrung	mittel	70	Langschwert-kämpfer	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Langschwertkämpfer  K: 11 R: 2 S: –	Infanterie	Kaserne	Bronzezeit	15 Gold, 35 Nahrung	mittel	80	Legion	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Legion  K: 13 R: 2 S: –	Infanterie	Kaserne	Eisenzeit	15 Gold, 35 Nahrung	mittel	160	–	Bogenschützen oder stärkere Infanterie einsetzen
Schleuderer  K: 2 R: 0 S: 4	Fernkämpfer	Kaserne	Jungsteinzeit	10 Stein, 40 Nahrung	mittel	80	–	Bogenschützen oder schnelle Truppen, wie Späher und Streitwagen
Hoplit  K: 17 R: 5 S: –	Infanterie	Akademie	Bronzezeit	40 Gold, 60 Nahrung	mittel	80	Phalanx	mit robusten Einheiten in Nahkampf verwickeln, dann Belagerungswaffen
Phalanx  K: 20 R: 7 S: –	Infanterie	Akademie	Bronzezeit	40 Gold, 60 Nahrung	mittel	80	Zenturio	mit robusten Einheiten in Nahkampf verwickeln, dann Belagerungswaffen
Zenturio  K: 30 R: 8 S: –	Infanterie	Akademie	Eisenzeit	40 Gold, 60 Nahrung	mittel	160	–	mit robusten Einheiten in Nahkampf verwickeln, dann Belagerungswaffen
Priester  K: 0 R: 0 S: 10	Spezial	Tempel	Bronzezeit	125 Gold	langsam	25	–	Bogenschützen oder günstige Reitereinheiten, wie Späher und Streitwagen
Steinwerfer  K: 50 R: 0 S: 10	Belagerungs-waffe	Waffenschmiede	Bronzezeit	80 Gold, 180 Holz	langsam	75	Katapult	mit schnellen, starken Einheiten, wie Kavallerie, in Nahkampf verwickeln
Katapult  K: 60 R: 0 S: 12	Belagerungs-waffe	Waffenschmiede	Eisenzeit	80 Gold, 180 Holz	langsam	80	–	mit schnellen, starken Einheiten, wie Kavallerie, in Nahkampf verwickeln
Balliste  K: 40 R: 0 S: 9	Belagerungs-waffe	Waffenschmiede	Bronzezeit	80 Gold, 100 Holz	langsam	80	–	mit schnellen, starken Einheiten, wie Kavallerie, in Nahkampf verwickeln
Bogenschütze  K: 3 R: 0 S: 5	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Jungsteinzeit	40 Nahrung, 20 Holz	mittel	35	–	schnelle Einheiten, wie Späher, schicken, robuste Einheiten als Ziel bieten
Verb. Bogenschütze  K: 4 R: 0 S: 6	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Bronzezeit	40 Nahrung, 20 Holz	mittel	40	Komposit-bogenschütze	schnelle Einheiten, wie Späher, schicken, robuste Einheiten als Ziel bieten
Kompositbogenschütze  K: 5 R: 0 S: 7	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Bronzezeit	40 Nahrung, 20 Holz	mittel	45	–	schnelle Einheiten, wie Späher, schicken, robuste Einheiten als Ziel bieten

Age of Empires GOLD EDITION

Einheiten

Einheit	Typ	Ausbildung	Zeitalter	Rohstoffkosten	Tempo	Lebenspunkte	Upgrade	zu bekämpfen mit
Wagenschütze  K:4 R:0 S:7	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Bronzezeit	40 Nahrung, 70 Holz	schnell	70	–	schnellen Einheiten, wie Spähern, robuste Einheiten als Ziel bieten
Elefantenschütze  K:5 R:0 S:7	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Bronzezeit	180 Nahrung, 60 Gold	mittel	600	–	Belagerungswaffen, da die Elefanten extrem viel Lebens-punkte haben
Ber. Bogenschütze  K:5 R:0 S:7	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Bronzezeit	50 Nahrung, 70 Gold	sehr schnell	60	Schwerer be-rittener Bogen-schütze	Infanterie, um zu bremsen, dann mit starken Schützen an-greifen
Schw. ber. Bogenschütze  K:8 R:0 S:7	Fernkämpfer	Bogenschieß-anlage	Eisenzeit	50 Nahrung, 70 Gold	sehr schnell	90	–	Infanterie, um zu bremsen, dann mit starken Schützen an-greifen
Späher  K:3 R:0 S:–	Kavallerie	Stall	Jungsteinzeit	100 Nahrung	schnell	60	–	Bogenschützen, wenn der Späher im Nah-kampf ist, auch Infan-terie
Streitwagen  K:7 R:0 S:–	Kavallerie	Stall	Bronzezeit	60 Holz, 40 Nahrung	schnell	100	Sensen-streitwagen	Bogenschützen oder Kavallerie
Sensenstreitwagen  K:9 R:2 S:–	Kavallerie	Stall	Eisenzeit	60 Holz, 40 Nahrung	schnell	137	–	Bogenschützen, Bela-gerungswaffen oder Akademieeinheiten
Kavallerie  K:8 R:0 S:–	Kavallerie	Stall	Bronzezeit	80 Gold, 70 Nahrung	schnell	150	Schwere Kavallerie	robuste Infanterie mit zusätzlichem Feuer von Bogenschützen
Schwere Kavallerie  K:10 R:1 S:–	Kavallerie	Stall	Eisenzeit	80 Gold, 70 Nahrung	schnell	172	Gepanzerter Reiter	mit robusten Einhei-ten in Nahkampf ver-wickeln, dann Belage-rungswaffen
Gepanzerter Reiter  K:12 R:3 S:–	Kavallerie	Stall	Eisenzeit	80 Gold, 70 Nahrung	schnell	206	–	mit robusten Einhei-ten in Nahkampf ver-wickeln, dann Belage-rungswaffen
Kriegselefant  K:15 R:0 S:–	Kavallerie	Stall	Bronzezeit	40 Gold, 170 Nahrung	mittel	600	Gepanzerter Elefant	mit robusten Einhei-ten in Nahkampf ver-wickeln, dann Belage-rungswaffen
Gepanzerter Elefant  K:0 R:0 S:10	Kavallerie	Stall	Eisenzeit	170 Nahrung, 40 Gold	mittel	600	–	Belagerungswaffen und Akademieeinhei-ten
Kamelreiter  K:6 R:0 S:–	Kavallerie	Stall	Bronzezeit	60 Gold, 70 Nahrung	schnell	143	–	mit schnellen, starken Einheiten, wie Kaval-lerie, in Nahkampf verwickeln
Erkundungsschiff  K:5 R:0 S:5	Schiff	Hafen	Jungsteinzeit	135 Holz	schnell	120	Galeere	Belagerungswaffen, Bogenschützen und stärkere Schiffe
Kriegsgaleere  K:8 R:0 S:6	Schiff	Hafen	Bronzezeit	135 Holz	schnell	160	Trireme	Belagerungswaffen, Bogenschützen und stärkere Schiffe
Trireme  K:12 R:0 S:7	Schiff	Hafen	Jungsteinzeit	135 Holz	schnell	200	–	Belagerungswaffen, Bogenschützen und stärkere Schiffe
Katapult-Trireme  N:35 R:0 S:9	Schiff	Hafen	Eisenzeit	135 Holz, 75 Gold	schnell	120	schweres Kriegsschiff	Belagerungswaffen, Bogenschützen und starke Schiffe
Schweres Kriegsschiff  N:35 R:0 S:10	Schiff	Hafen	Bronzezeit	135 Holz, 75 Gold	schnell	200	–	Belagerungswaffen, Bogenschützen und starke Schiffe

Forschung

Forschung	Typ	Gebäude	Zeitalter	Kosten	Nutzen	Sinnvoll für
Werkzeugherstellung	M	Lagergrube	Jungstein	100 N	+ 2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten	Spieler mit viel Infanterie
Metallverarbeitung	M	Lagergrube	Bronze	100 N, 120 G	+ 2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten	Spieler mit viel Infanterie
Metallurgie	M	Lagergrube	Eisen	300 N, 180 G	+ 3 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten, nötig für Gepanzerte Reiter	Spieler mit viel Infanterie
Bronzeschild	M	Lagergrube	Bronze	150 N, 180 G	+1 Rüstung gegen Fernwaffen aller Art	Spieler mit viel Infanterie
Eisenschild	M	Lagergrube	Eisen	200 N, 320 G	+ 1 Rüstung gegen Fernwaffen aller Art, nötig für Gepanzerten Elefant	Spieler mit viel Infanterie
Turmschild	M	Lagergrube	Eisen	250 N, 400 G	+ 1 Rüstung gegen Fernwaffen aller Art	Spieler mit viel Infanterie
Lederausrüstung Bogenschützen	M	Lagergrube	Jungstein	100 N	+ 2 Rüstung für Bogenschützeneinheiten	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Schuppenpanzer Bogenschützen	M	Lagergrube	Bronze	125 N, 50 G	+ 2 Rüstung für Bogenschützeneinheiten	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Kettenhemd Bogenschützen	M	Lagergrube	Eisen	150 N, 100 G	+ 2 Rüstung für Bogenschützeneinheiten, nötig für schwere berittene Bogenschützen	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Lederrüstung Kavallerie	M	Lagergrube	Jungstein	125 N	+ 2 Rüstung für berittene Einheiten	Spieler mit viel Kavallerie
Schuppenpanzer Kavallerie	M	Lagergrube	Bronze	150 N, 50 G	+ 2 Rüstung für berittene Einheiten	Spieler mit viel Kavallerie
Kettenhemd Kavallerie	M	Lagergrube	Eisen	175 N, 100 G	+ 2 Rüstung für berittene Einheiten	Spieler mit viel Kavallerie
Lederrüstung Infanterie	M	Lagergrube	Jungstein	75 N	+ 2 Rüstung für Infanterie	Spieler mit viel Infanterie
Schuppenpanzer Infanterie	M	Lagergrube	Bronze	100 N, 50 G	+ 2 Rüstung für Infanterie	Spieler mit viel Infanterie
Kettenhemd Infanterie	M	Lagergrube	Eisen	125 N, 100 G	+ 2 Rüstung für Infanterie	Spieler mit viel Infanterie
Architektur	M	Regierung	Bronze	150 N, 175 H	schnellere Bauzeit und mehr Lebenspunkte für Gebäude	defensiv orientierte Spieler
Hochadel	M	Regierung	Bronze	175 N, 120 G	15 Prozent mehr Lebenspunkte für Kavallerie	Spieler mit viel Kavallerie
Schrift	M	Regierung	Bronze	200 N, 75 G	Verbündete liefern Aufklärung der Karte	Spieler, die mit Verbündeten spielen
Logistik	M	Regierung	Bronze	180 N, 100 G	Kaserneneinheiten zählen nur zur Hälfte bei Bevölkerungslimit	Spieler mit starker Infanterie, wie Legion
Aristokratie	M	Regierung	Eisen	175 N, 150 G	Akademieeinheiten bewegen sich schneller, nötig für Zenturio	Spieler mit starken Akademieeinheiten, wie Phalanx
Alchemie	M	Regierung	Eisen	250 N, 200 G	Angriffsbonus für Belagerungswaffen und Schleuderer	Spieler mit vielen Belagerungswaffen und Heeren zum Schutz
Ballistics	M	Regierung	Eisen	200 N, 50 G	bessere Trefferchance für Belagerungswaffen, nötig für Geschütztürme	defensiv eingestellte Spieler
Technik	M	Regierung	Eisen	200 N, 100 H	erhöht Reichweite von Belagerungswaffen, nötig für schwere Kriegsschiffe	Spieler mit vielen Belagerungswaffen, Seekriege
Holzverarbeitung	M/W	Marktplatz	Jungstein	120 N, 75 H	Arbeiter fällen besser Holz Fernwaffenreichweite + 1	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Handwerk	M/W	Marktplatz	Bronze	170 N, 150 H	Arbeiter fällen besser Holz Fernwaffenreichweite + 1	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Handwerkskunst	M/W	Marktplatz	Eisen	100 N	Arbeiter fällen besser Holz Fernwaffenreichweite + 1	Spieler mit vielen Fernkämpfern
Steinabbau	M/W	Marktplatz	Jungstein	100 N, 50 S	Arbeiter bauen besser Stein ab Angriffsstärke und Reichweite für Schleuderer	eher unwichtig
Belagerungskunst	M/W	Marktplatz	Eisen	190 N, 100 S	Besserer Steinabbau, stärkere Schleuderer, nötig für Schweres Katapult	Spieler, die sehr starke Belagerungswaffen brauchen
Goldabbau	W	Marktplatz	Jungstein	120 N, 100 G	besserer Abbau von Gold	alle
Münzprägung	W	Marktplatz	Eisen	200 N, 100 G	Goldvorkommen werden ergiebiger	alle
Domestizierung	W	Marktplatz	Jungstein	200 N, 50 H	+ 75 Nahrung bei Bauernhöfen	Spieler mit wenig Holzvorkommen
Plug	W	Marktplatz	Bronze	250 N, 75 H	+ 75 Nahrung bei Bauernhöfen	Spieler mit wenig Holzvorkommen
Bewässerung	W	Marktplatz	Eisen	300 N, 100 H	+ 75 Nahrung bei Bauernhöfen	Spieler mit wenig Holzvorkommen
Rad	M/W	Marktplatz	Bronze	175 N, 75 H	Dorfbewohner 30 Prozent schneller, nötig für alle Streitwagen-Einheiten	alle
Astrologie	M	Tempel	Bronze	150 G	Priester können effektiver bekehren	Spieler mit vielen Priestern
Mystik	M	Tempel	Bronze	120 G	Lebenspunkte bei Priestern verdoppelt	Spieler mit vielen Priestern
Polytheismus	M	Tempel	Bronze	120 G	Priester bewegt sich 40 Prozent schneller	Spieler mit vielen Priestern
Fanatismus	M	Tempel	Eisen	150 G	Priester regeneriert schneller seine Kräfte	Spieler mit großem Heilungs- und Bekehrungsbedarf
Monotheismus	M	Tempel	Eisen	350 G	Priester kann Priester und Gebäude bekehren (außer Dorfzentren)	Spieler mit (extrem stark) vielen Priestern
Leben nach dem Tod	M	Tempel	Eisen	275 G	Reichweite für Bekehrung wächst	Spieler mit vielen Priestern
Heiliger Krieg	M	Tempel	Eisen	120 G	Dorfbewohner werden schneller und stärker, sammeln aber schlechter Rohstoffe	eher unwichtig
Märtyrertum	M	Tempel	Eisen	600 G	Priester stirbt, Zieleinheit sofort bekehrt	eher unwichtig
Medizin	M	Tempel	Eisen	150 G	erhöht Heilkräfte der Priester	Spieler mit großem Heilungsbedarf

Age of Empires GOLD EDITION

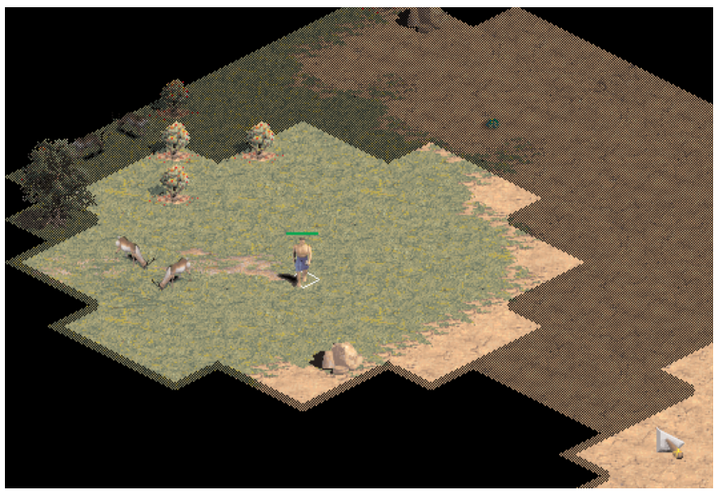
Allgemeines

Viele der im nachfolgenden Text beschriebenen Tipps können Sie nicht nacheinander abarbeiten, sondern Sie müssen vieles davon parallel machen, um zum Erfolg zu kommen. Gerade zu Beginn eines Spiels müssen Sie schnell sein und alle wichtigen Gebäude und Orte im Auge behalten. Bei einem Echtzeit-Strategiespiel zählt die Zeit. Jede Sekunde, die Sie selbst untätig sind, gereicht Ihren Gegnern zum Vorteil. Daher sollten Sie das Spiel ruhig einmal auf Pause schalten und in Ruhe die Situation betrachten, ehe Sie weiterspielen, sonst ist es schnell passiert, dass Sie schwere Fehler machen und die Partie verlieren. Aber: Obwohl Sie vielleicht Zweifel haben, ein Spiel gegen drei oder mehr Gegner gewinnen zu können – mit der richtigen Strategie schaffen Sie es ganz bestimmt.

So siegen Sie



Ein normales Anfangsbild: Neben dem Dorfzentrum stehen drei Arbeiter, die auf Ihre Befehle warten. Schicken Sie die Männer an die Arbeit – Rohstoffe suchen.



Fündig geworden: Direkt am Rand der Karte haben Sie Nahrung in Form von Beerenbüschen und Wild entdeckt. Bauen Sie hier einen Kornspeicher, und ernten Sie ab.

Sie besitzen ein Dorfzentrum und einige Arbeiter, die Sie zu verschiedenen Arbeiten heranziehen können: Arbeiter hacken Holz, jagen, sammeln Beeren, arbeiten in Goldminen oder Steinbrüchen und können Gebäude bauen. Lassen Sie einen erst mal ein Wohnhaus errichten, indem Sie ihn anklicken und in seinem Menü auf den großen Hammer klicken. Suchen Sie dann eine geeignete Stelle für das Haus, und klicken Sie dorthin. Der Arbeiter geht nun zu der Stelle und beginnt mit dem Bau. Schicken Sie die anderen Arbeiter jetzt in verschiedene Richtungen, um ein paar Meter mehr von der Karte aufzudecken. Am besten erweitern Sie den bekannten Radius um Ihr Dorfzentrum halbwegs kreisförmig.

Suchen Sie nach verschiedenen Rohstoffen. Wenn Sie etwas finden, beispielsweise ein paar Beerenbüsche, bauen Sie dort erst einen Kornspeicher. Der erspart später beim Ernten den Weg bis zum Dorfzentrum. **Planen Sie Ihre Gebäude immer so, dass die Wege der Arbeiter vom Abbauen oder Sammeln bis zum Abliefern in Gebäuden möglichst kurz sind**.

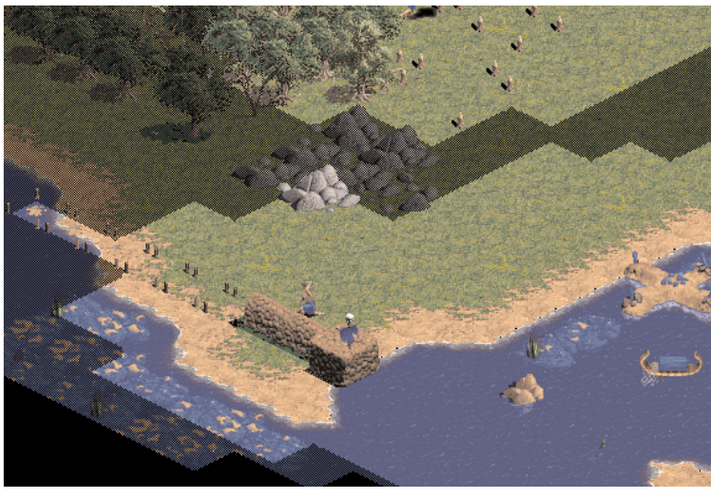
Wenn das erste Wohnhaus fertig ist, lassen Sie im Dorfzentrum einen weiteren Arbeiter rufen, was Sie 50 Nahrung kostet. Rufen Sie danach weitere, sobald einer fertig ist, bis Sie etwa 16 bis 18 Arbeiter zusammen haben. Es ist perfekt, wenn Sie mehr als 50 Nahrung in der Zeit einsammeln, die ein neuer Arbeiter bis zur Entstehung braucht. Lassen Sie Ihre Arbeiter hauptsächlich Nahrung sammeln und ein wenig Holz hacken. Bauen Sie dazu eine Lagergrube nah an einem großen Waldgebiet. Ein paar einzelne Bäume sind schnell verbraucht und die Grube dann recht nutzlos. Falls sich in Ihrer Nähe eine größere Wasserfläche oder ein breiter Fluss befindet, sollten Sie auch **unbedingt einen Hafen bauen**. Sie können dann mit Fischerbooten Ihre Nahrungsproduktion verbessern und später mit Kampfschiffen sowohl den Gegner ein wenig ausspähen als auch Nahkampfeinheiten attackieren, ohne dass die sich wehren können. Bauen Sie auch rechtzeitig weitere Wohnhäuser nach, jedes kann vier Arbeiter beherbergen. Nun können Sie den Fortschritt ins nächste Zeitalter ins Auge fassen – die Jungsteinzeit. Bauen Sie vorher bereits eine Kaserne, um schnell Truppen ausbilden zu können, und geben Sie den Zeitalter-Fortschritt in Auftrag, sobald Sie 500 Nahrung besitzen und zwei verschiedene Gebäude errichtet haben (zum Beispiel Kornspeicher und Lagergrube). Der Sprung ins nächste Zeitalter ermöglicht Ihnen den Bau neuer Gebäude und Einheiten. Bauen Sie zuerst einen Marktplatz. Erst dann können Sie Felder rund um den Kornspeicher anlegen und haben so extrem kurze Wege bei der Nahrungsbeschaffung. Erforschen Sie in der Kaserne die Streitaxt, um stärkere Nahkämpfer zu bekommen, und bauen Sie auch Bogenschießanlage und Stall. Im Stall können Sie dann einen Späher rekrutieren, die beste Aufklärungseinheit im Spiel. Sie ist schnell und hat einen großen Sichtradius. Laufen Sie damit los und versuchen Sie schnellstens, die Lager der Gegner zu entdecken. **Erst wenn Sie die Standorte des Gegners kennen, können Sie eine sinnvolle Verteidigung mit Mauern, Türmen und Einheiten planen**. Beginnen Sie spätestens jetzt mit dem Abbau von Stein und Gold. Während Sie mit drei bis vier Arbeitern beim Stein auskommen, sollten Sie beim Gold sechs bis acht Arbeiter einteilen, Sie brauchen bald viel davon. Erforschen Sie im Kornspeicher



Je näher der Kornspeicher an der Nahrungsquelle steht, desto schneller wandert die Nahrung in Ihren Besitz und kann für Soldaten und Forschung ausgegeben werden.



Die Lagergrube erfüllt zwei Funktionen: Sie nimmt Holz, Stein und Gold auf – außerdem wird darin auch Nahrung gesammelt, die Ihre Leute auf der Jagd erbeuten.



An strategisch besonders wichtigen Punkten, wie dieser Furt am Fluss, sollten Sie Mauern und/oder Türme errichten, um Angriffe effektiv abzuwehren.

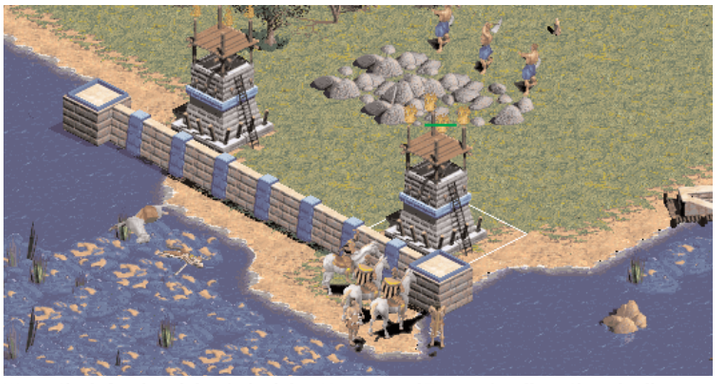


Sobald Sie etwa 15 bis 20 Arbeiter beisammen haben, sollten Sie schnell ins nächste Zeitalter vordringen. Den Erfolg sehen Sie an den sich verändernden Gebäuden.

Wälle und Türme, um Verteidigungsanlagen aufbauen zu können. **Suchen Sie dann strategisch günstige Punkte, um Mauern und Türme zu bauen**, beispielsweise eine Furt, eine Schlucht oder eine enge Stelle zwischen zwei Waldgebieten. Das erspart Ihnen zu lange Mauern – und damit Material –, und Sie können diese Stellen mit Bogenschützen und später anderen Fernkampfeinheiten auch leichter verteidigen. **Lassen Sie einen Arbeiter immer in der Nähe, um im Notfall schnell Reparaturen ausführen zu können.** Jetzt sollten Sie langsam den nächsten Zeitalter-Sprung ins Auge fassen, für den Sie 800 Nahrung brauchen, außerdem zwei Jungsteinzeit-Gebäude, wie Stall und Marktplatz. Platzieren Sie ein bis zwei Späher so, dass Sie möglichst viel Land vor Ihrer Siedlung überblicken können und einen Angriff kommen sehen, denn vermutlich werden nun erste Angriffe der drei Gegner auf Ihre Siedlung erfolgen. Schlagen Sie sie an Mauern mit Bogenschützen und innerhalb der Mauern mit Infanterie zurück. Sollte es einem Angreifer gelingen, Arbeiter zu attackieren, wo Sie keine Soldaten zum Schutz haben, lassen Sie die Arbeiter kämpfen. Die verlieren Sie sowieso – und im Kampf schaden sie wenigstens noch dem Gegner. Wichtig ist nur, dass Sie sich nicht überrennen lassen und das **Zentrum sowie die Nahrungsproduktion schützen**, alles andere lässt sich ersetzen. In der Bronzezeit bekommen Sie recht viele Gebäude und Einheiten dazu, nun **müssen Sie je nach gewähltem Volk entscheiden, wo Ihr Truppenschwerpunkt liegen soll**. Haben Sie beispielsweise die Griechen gewählt, die Vorteile bei Akademieeinheiten haben, sollten Sie diese auch bevorzugt ausbilden. **Die anderen Forschungsbereiche sollten Sie darauf abstimmen**, etwa eine bessere Rüstung für Infanterie oder Schutz vor Pfeilangriffen. Forschen Sie erst nach unwichtigeren Dingen, wenn Sie die Zeit und die Rohstoffe dafür übrig haben. Müssen Sie beispielsweise sehr defensiv spielen, so sollte die Erforschung stärkerer Mauern und Türme im Vordergrund stehen. Wollen Sie aggressiv vorgehen, sollten Sie starke Einheiten erforschen und denen noch Offensiv- oder Defensiv-Vorteile verschaffen. Agieren Sie jetzt außerdem flexibel auf den Bedarf an Rohstoffen, indem Sie Ihre Arbeiter, etwa 20, dort einsetzen, wo sie wirklich am dringendsten gebraucht werden. Bauen Sie nun auch eine Waffenschmiede, und lassen Sie dort drei Katapulte herstellen. Die ziehen Sie zur am meisten attackierten Stelle Ihrer Mauern, um künftige Großangriffe der Gegner schnell zurückzuschlagen. Errichten Sie



Haben Sie die Eisenzeit erreicht (Endpunkt der Zeitalter), stehen Ihnen je nach Spieleinstellungen entweder alle Möglichkeiten oder nur alle Ihres Volkes zur Verfügung.



Wenn Sie defensiv spielen (mit vielen Mauern und Türmen), sollten Sie unbedingt Forschung in diesem Bereich betreiben, um stärkeren Schutz zu bekommen.



Mit ein paar Katapulten und starken Türmen können Sie fast jeden Angriff zurückschlagen. So lässt sich Ihre Siedlung gut vor schnellen Einheiten schützen.



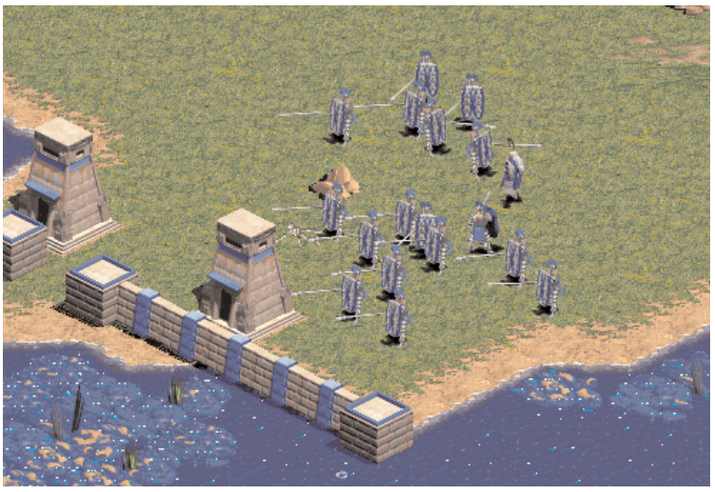
Achten Sie darauf, die wichtigsten Forschungen für Ihre Spielstrategie schnell zu erledigen. Für Akademieeinheiten ist Geschwindigkeit extrem wichtig.

Age of Empires GOLD EDITION

So siegen Sie | Fortsetzung

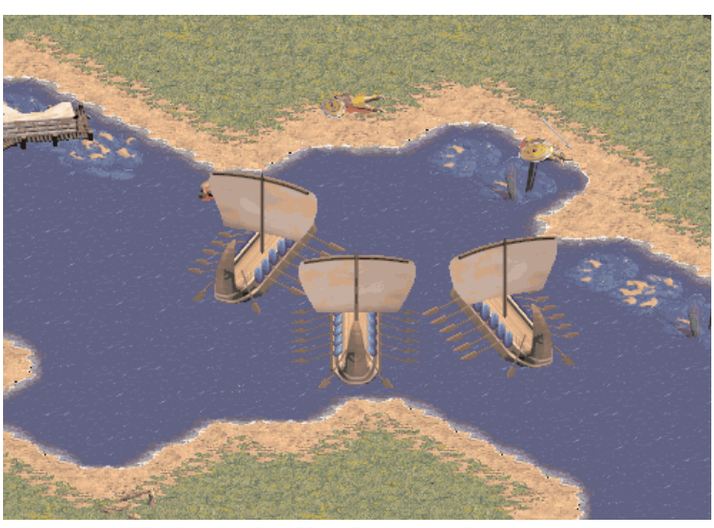


Eine zweite Furt über den Fluss: Auch hier sollten Sie Türme und Mauern bauen. Eine Lücke für eigene Einheiten schadet nicht, der Gegner greift trotzdem die Türme an.

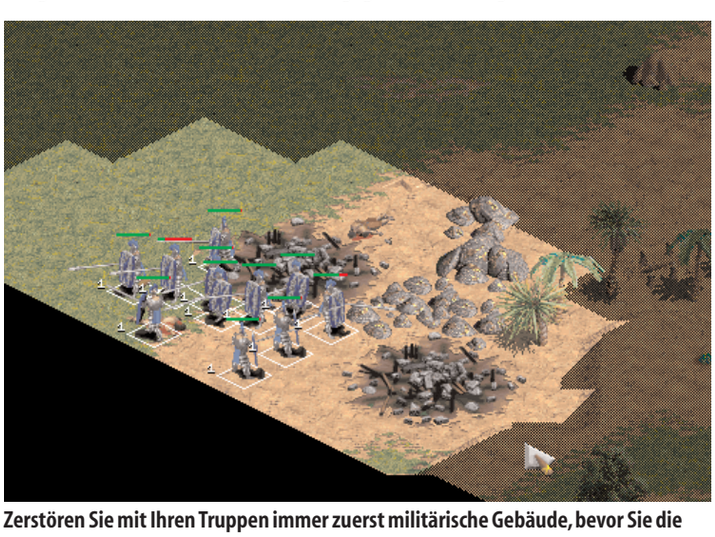


Nach erfolgreichem Krieg gegen einen Gegner sollten Sie die verbliebenen Truppen sammeln und mit einem oder mehreren Priestern heilen, bevor Sie weiterkämpfen.

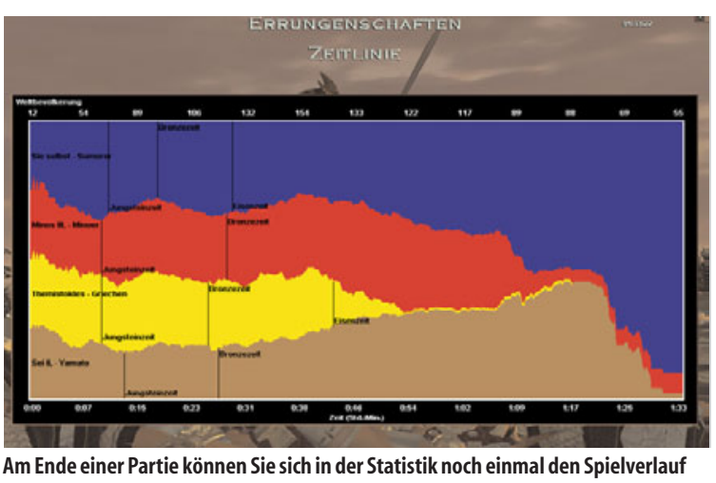
alle Gebäude, in denen Sie für Ihr Volk nötige Forschungen betreiben können. **Bauen Sie die Ausbildungsgebäude, die Sie hauptsächlich brauchen, etwa die Akademie, mehrfach**. Das garantiert, dass Sie in relativ kurzer Zeit recht viele dieser Einheiten ausbilden können. Bauen Sie auf jeden Fall einen Tempel, um Priestereinheiten auszubilden. Die sind extrem stark: Sie können gegnerische Einheiten bekehren und eigene Einheiten heilen. Gerade teure Einheiten, wie etwa Hopliten oder Phalanxen, werden durch Heilung wieder fit – und Sie sparen Material. Auch Katapulte lassen sich mit Priestern heilen. Jetzt wird es Zeit, den ersten Gegner zu besiegen. Schicken Sie dazu einen Späher ins gegnerische Lager, um **herauszufinden, mit welchen Einheiten der Gegner schwerpunktmäßig arbeitet, und stellen Sie Ihre eigene Strategie darauf ab**. Sind viele gegnerische Priester da? Dann brauchen Sie schnelle Kavallerieeinheiten, die aber bei Bekehrung durch den Gegner keinen großen Verlust für Ihre Armee darstellen. Hat der Feind viel Infanterie? Dann brauchen Sie schnelle Fernkämpfer, wie berittene Bogenschützen. Auf jeden Fall sollten Sie mit Akademieeinheiten oder Katapulten Einheiten mitnehmen, die schnell Gebäude zerstören können. **Greifen Sie zuerst Gebäude an, in denen gegnerische Einheiten ausgebildet werden**, danach das Dorfzentrum und die Arbeiter. Ohne Möglichkeiten, Truppen zu rekrutieren oder neue Gebäude zu bauen, ist jedes Reich geschlagen. Sie sollten zuerst jenen Gegner attackieren, der den schwächsten Eindruck macht oder der Ihrem Reich am nächsten liegt. Sie werden nämlich damit rechnen müssen, dass die anderen Gegner Ihre Attacke nutzen wollen, um Ihre Siedlung anzugreifen. **Planen Sie daher Ihre Angriffe so, dass Sie nicht ständig beobachten und eingreifen müssen – sonst haben Sie Probleme, gleichzeitig Ihre Verteidigung zu überwachen**. Beispielsweise werden zehn bis zwölf Phalanx-Kämpfer auch 20 Sekunden ohne Beobachtung überleben – und kämpfen. Bei berittenen Bogenschützen ist es schon schwieriger, sie eine Weile unbeobachtet kämpfen zu lassen, da sich diese Einheiten nicht von allein bewegen, sondern sich in Nahkämpfe verwickeln lassen, die sie verlieren. Sehen Sie vor dem ersten Angriff auch nach, ob Sie durch Mauer- und Turmbau Gegner behindern können, indem Sie zum Beispiel eine Furt dichtmachen, über die der Gegner seine Truppen schicken muss. Selbst wenn der Gegner nur aufgehalten wird, hat die Mauer ihren Zweck schon erfüllt. Außerdem neigen Feinde dazu, die Mauern und Türme zu attackieren, statt einfach daran vorbeizuziehen. Ist der erste Feind besiegt, spricht nichts dagegen, gleich den nächsten auszuspähen und anzugreifen. Sie sollten aber **vorher Ihre angeschlagenen Einheiten heilen**, sonst werden die nicht lange durchhalten. Wenn Sie nebenbei genug Rohstoffe gesammelt haben, können Sie auch den Zeitalter-Sprung in die Eisenzeit vollziehen, was Ihnen weitere Gebäude und vor allem Forschungsmöglichkeiten bringt. Je mehr Gegner Sie besiegt haben, desto leichter wird es Ihnen fallen, die Partie zu gewinnen, da es immer einfacher wird, das eigene Lager zu schützen und dabei den Feind zu attackieren. Achten Sie aber darauf, Verluste der Armee an ferner Front sofort mit einem Ausbildungsauftrag in der eigenen Siedlung zu kompensieren – **Sie sollten sich immer in der Nähe des Einheitenlimits von 50 (voreingestellt) befinden**, sonst können Sie kurz vor dem Sieg doch noch eine böse Überraschung erleben.



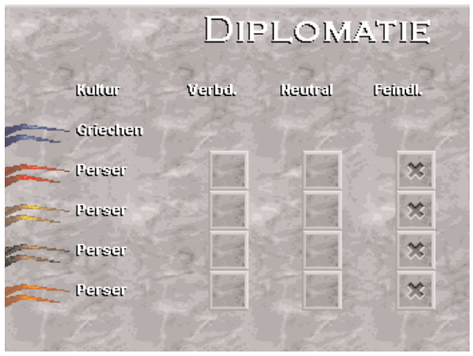
Mit starken Schiffen können Sie auf fast allen Karten mit Wasser Ihre eigenen Grenzen gut sichern, da Infanterie-Einheiten gegen Schiffe völlig machtlos sind.



Zerstören Sie mit Ihren Truppen immer zuerst militärische Gebäude, bevor Sie die Rohstoffzufuhr unterbinden. Ein Gegner ohne Kasernen ist schon besiegt.



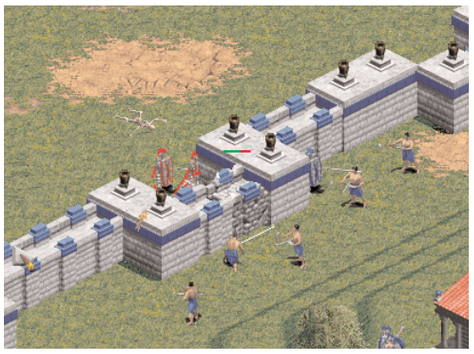
Am Ende einer Partie können Sie sich in der Statistik noch einmal den Spielverlauf ansehen. Wo waren Sie besonders überlegen? Wo wurde der Gegner stärker?



Diplomatie: Im Diplomatie-Menü (zum Anklicken oben rechts auf dem Bildschirm) können Sie Ihr Verhältnis zum Gegner einstellen. „Feindlich" heißt: Sie greifen alles an – auch gegnerische Arbeiter, die sich in Ihrer Nähe sehen lassen oder in deren Nähe Sie Truppen postieren.



Turmwache: In der Einstellung „Feindlich" können Sie mit zwei Wachtürmen den Gegner daran hindern, auf Ihrem Territorium Rohstoffe abzubauen, da feindliche Arbeiter dann sofort beschossen werden und keine Zeit zum Diebstahl Ihrer wertvollen Ressourcen haben.



Schutz und Sieg: Mauern halten Ihnen nicht nur Gegner vom Leib, sie sorgen auch für einfache Siege. Während Ihre Arbeiter die Mauern reparieren, schießen Ihre Bogenschützen den Gegner ab. Wenn ein Feind nur mit starker Infanterie angreift, wehren Sie ihn so leicht ab.



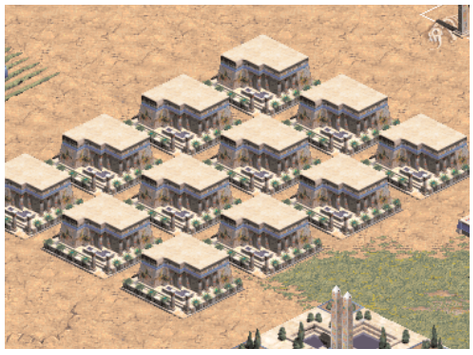
Reichweite: Unterschätzen Sie niemals die Vorteile der Reichweite von Fernwaffen. Diese Katapulte haben Schussweite zwölf, der Turm nur sieben. Ohne Unterstützung feindlicher Truppen hat dieser Turm keine Chance – und Sie haben dabei keine einzige Einheit verloren.



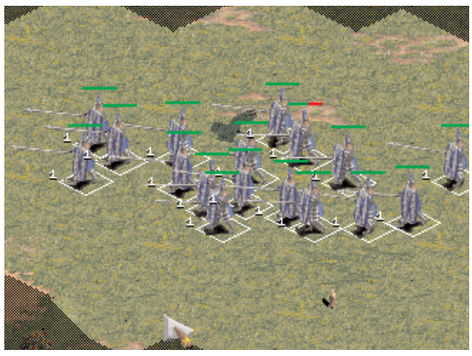
Priester-Taktik: Wenn Sie über genug Gold verfügen, können Sie fünf bis acht Priester ausbilden und mit ein paar starken Einheiten beschützen. Nun ziehen Sie ins Lager des Gegners und bekehren seine starken Einheiten. Mit etwas Übung gewinnen Sie so sehr leicht.



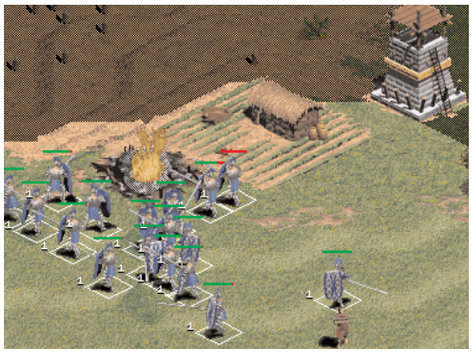
Ablenkungs-Manöver: Manche Einheiten, wie Katapulte, sind schwer zu besiegen, da ihre Treffer extrem viel Schaden verursachen. Laufen Sie deshalb mit einer Einheit nah heran, ohne sich treffen zu lassen, und bekehren Sie es von weitem, oder greifen Sie es dann an.



Wohnungsnot: Sie sollten immer mehr Wohnhäuser bauen, als Sie eigentlich für die maximal erlaubte Einheitenzahl brauchen. Wenn ein Gegner Sie plötzlich überfällt und Wohnhäuser vernichtet, haben Sie sonst eventuell Probleme, überhaupt Nachschub zu produzieren.



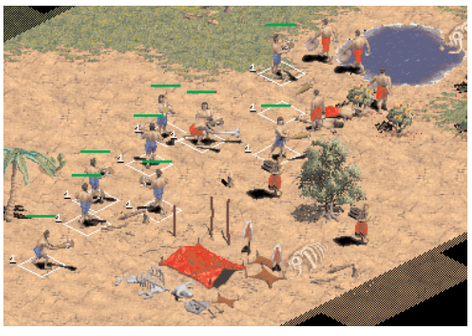
1 Beförderung 1: Ein effektiver Weg, den Gegner zu erwischen, besteht im richtigen Timing. Sie können beispielsweise eine Armee mit Phalanx-Kriegern auf den Weg ins feindliche Lager schicken, wenn Sie die Rohstoffe zur Beförderung auf Zenturio-Einheiten besitzen …



2 Beförderung 2: … und Sie kurz vor dem Angriff alle zum Zenturio machen, indem Sie den Fortschritt erforschen. Die nun stärkeren Einheiten dürften mit der Gegenwehr und der Siedlung kurzen Prozess machen. Diese Taktik hilft auch gegen menschliche Gegner gut.



1 Rush-Taktik 1: Eine besonders gute Methode, Gegner zu besiegen, ist die so genannte „Rush"-Taktik (Rush = englisch für Beeilen). Sie bauen bereits sehr früh eine Kaserne und stellen schnell Knüppelkämpfer auf. Es sollten mindestens acht bis zehn Einheiten sein.



2 Rush-Taktik 2: Nun suchen Sie den nächsten Gegner und attackieren sofort seine Arbeiter und seine Kaserne, falls er bereits eine gebaut hat. Wichtig ist, dass Sie so viele Einheiten wie möglich vernichten, damit der Gegner deutlich geschwächt wird.



3 Rush-Taktik 3: Wenn es gut läuft, haben Sie bald alle Arbeiter und Soldaten besiegt und können dann auf das Dorfzentrum losgehen. Noch effektiver wird diese Methode, wenn Sie sie mit der Beförderungs-Taktik verknüpfen und rechtzeitig Axtkämpfer erforschen.

Age of Empires GOLD EDITION

Kampagnen

Zusammen mit dem Expansion-Pack „Der Aufstieg Roms" finden Sie insgesamt acht Feldzüge, die hier Kampagnen heißen, im Spiel. Dabei sind die ersten fünf Aufträge der Kampagne „Der Aufstieg Ägyptens" reine Lernaufgaben, die Ihnen die Mechanismen des Spiels näher bringen sollen und deshalb auch hier nicht erklärt werden. Erst ab Aufgabe sechs wird die Sache etwas kniffliger – die Lösungen zum Rest der Ägypten-Kampagne sowie zu den ersten sechs Aufgaben der Griechen-Kampagne stehen auf dieser und der nächsten Seite. Dabei werden grundlegende Dinge, wie der Aufbau einer Siedlung, nicht noch einmal erklärt. Stattdessen finden Sie die wichtigsten Schritte zum Sieg.

Der Aufstieg Ägyptens 6: Kreuzzug



Während Ihre Einheiten das Feuer der Balliste auf sich ziehen, kann der Priester bekehren.

Aufgaben: Bekehren Sie die Balliste, und bringen Sie sie in Ihr Dorfzentrum.

Bilden Sie ein paar Soldaten (etwa 5 - 8) aus, und laufen Sie nach Westen. Der Priester sollte mit etwas Abstand folgen. So bald die Balliste angreift, lassen Sie den Priester bekehren und weichen mit den Einheiten den Schüssen möglichst aus. So bald die Balliste bekehrt ist, schicken Sie sie zu Ihrem Dorfzentrum und greifen mit Ihren Einheiten die gegnerischen Truppen an, die nun auf die Balliste losgehen. Wenn die Balliste in Ihrer Siedlung ankommt, haben Sie gewonnen.

Der Aufstieg Ägyptens 7: Der Außenposten am Fluss

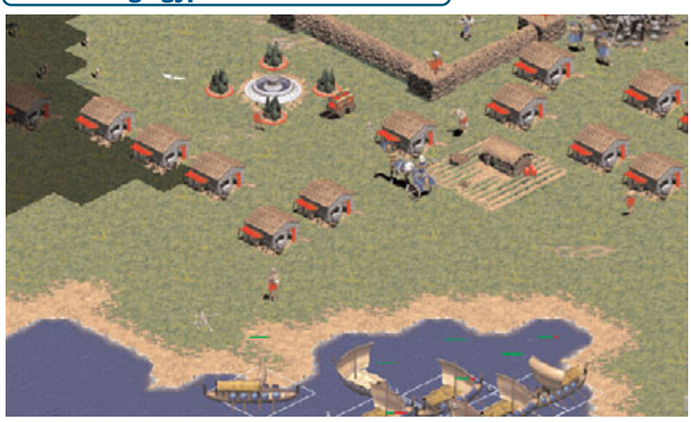


Mit einem Dorfzentrum und zwei Wachtürmen auf der Insel im Nil haben Sie diese recht einfache Aufgabe schnell gelöst.

Aufgaben: Finden Sie die große Insel im Nil. Bauen Sie hier ein Dorfzentrum. Bauen Sie auf der Insel zwei Wachtürme.

Bauen Sie Schiffe, und greifen Sie damit die Türme auf der Insel an. Wenn Sie die Reichweitenvorteile nutzen, werden Ihre Schiffe nicht beschädigt. Greifen Sie dann die wilden Tiere auf der Insel von See aus an, bevor Sie mit einem Transportschiff Arbeiter übersetzen. Bauen Sie ein Dorfzentrum und zwei Türme. Bevor Sie Wachtürme erforschen können, müssen Sie allerdings noch in die Eisenzeit kommen. Dann im Kornspeicher Wachtürme entwickeln lassen. Ist das geschehen, dann haben Sie gewonnen.

Der Aufstieg Ägyptens 8: Die Seeschlacht



Mit genug Schiffen und Landeinheiten können Sie das Artefakt erbeuten und auf eines Ihrer Schiffe laden. Dann müssen Sie es nur noch nach Hause bringen.

Aufgaben: Holen Sie das gestohlene Artefakt zurück, und bringen Sie es in Ihr Dorfzentrum.

Bauen Sie schnell eine Flotte auf, um das Meer zu beherrschen, dann wechseln Sie in die Bronzezeit und bauen eine Akademie. Mit etwa 15 Hopliten landen Sie nun beim Gegner und greifen die Siedlung an. Falls die Gegenwehr zu stark wird, ziehen Sie Ihre Landarmee an die Küste zurück, wo fünf bis acht Schiffe Feuerschutz geben können und ein Priester die Verwundeten heilt. Wenn Sie das Artefakt erbeutet haben, laden Sie es auf ein Transportschiff und fahren es zu Ihrer Siedlung. Sieg!

Der Aufstieg Ägyptens 9: Weltwunder



Wenn die Arbeiten am Weltwunder beginnen können, haben Sie schon fast gewonnen – die Gegner greifen Sie nicht mehr ernsthaft an.

Aufgaben: Bauen Sie ein Weltwunder.

Wiederum müssen Sie zuerst durch Schiffbau die Herrschaft auf dem Meer erringen, dabei aber auch eine Landarmee ausbilden, denn der rote Gegner wird bei Ihnen immer wieder Truppen absetzen. Bauen Sie Türme, um die Verteidigung Ihrer Siedlung zu erleichtern. Treiben Sie Handel mit dem gelben Spieler, indem Sie Handelsschiffe zu seinem Hafen im Süden schicken, wo Sie am besten Nahrung verkaufen. Sie müssen in die Eisenzeit kommen, um überhaupt ein Weltwunder bauen zu dürfen. Steine bekommen Sie in einem Gebiet ganz rechts auf der Karte. Schicken Sie dort ein paar Arbeiter in einem Transportschiff hin – auch Holz lässt sich dort gut abbauen. Wenn Sie alle Materialien für den Bau des Wunders gesammelt haben, beginnen Sie mit so vielen Arbeitern wie möglich. Ist der Bau abgeschlossen, haben Sie gewonnen.

Der Aufstieg Ägyptens 10: Die Belagerung Kanaans



Ein paar Geschosse aus den Katapulten, und das Regierungsgebäude ist schnell Schutt und Asche – und Sie damit der Sieger in der finalen Aufgabe der Ägypter.

Aufgaben: Zerstören Sie das Regierungsgebäude der Kanaaniter.

Bauen Sie zuerst Ihr Lager auf, und sammeln Sie etwa 15 Soldaten, bevor Sie sich nach Norden bewegen – Sie werden sofort angegriffen. Besiegen Sie die Gegner, und sichern Sie sofort die Furt am Fluss, den einzigen Übergang zum Feind. Auf den Plateaus auf Ihrer Flussseite finden Sie sowohl Stein- als auch Goldvorkommen, die Sie brauchen. Wechseln Sie in die Bronzezeit, und bauen Sie ein Heer aus Katapulten und Hopliten mit ein paar schnellen Reitern für Angriffe auf feindliche Priester oder Katapulte. Zerstören Sie nun die Türme des Gegners, und kämpfen Sie sich langsam bis in die Nordecke der Karte vor. Dort steht das Regierungsgebäude, das Sie mit drei Katapulten schnell zerstört haben. Das war der Sieg, die Ägypter-Kampagne ist gewonnen.

Der Glanz Griechenlands 1: Wettbewerb um Ackerland

Aufgaben: Zerstören Sie alle dorischen Bauernhöfe. Bauen Sie fünf Bauernhöfe.

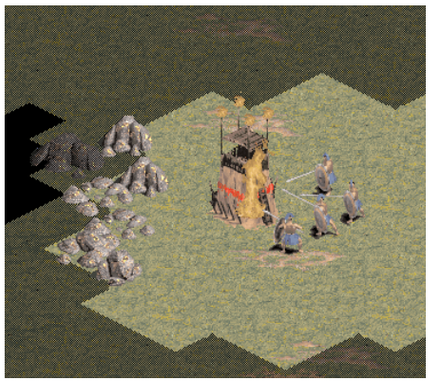


Kämpfen und den Platz fürs eigene Dorfzentrum nutzen – das ist der Schlüssel zum Sieg.

Hier gibt es einen einfachen Trick: Ziehen Sie mit allen Starteinheiten sofort nach rechts, bis Sie den gelben Gegner finden. Während Ihre Soldaten die feindlichen Truppen und Arbeiter angreifen, bauen Ihre Arbeiter ein Dorfzentrum direkt neben die Beerensträucher, um Weg zu sparen. Bauen Sie dann schnell eine Siedlung auf, ignorieren Sie den braunen Gegner, und stellen Sie eine möglichst große Armee zusammen. Sichern Sie Ihr Lager mit zusätzlichen Türmen oder Mauern, je nachdem, wie lästig die Angriffe des roten Gegners werden. Wenn Sie etwa 25 Mann haben, attackieren Sie die Bauernhöfe des Gegners. Sind alle zerstört, haben Sie gewonnen.

Der Glanz Griechenlands 2: Die Zitadelle

Aufgaben: Nehmen Sie die Ruinen ein. Bauen Sie zwei Abwehrtürme neben die Ruinen.



Sobald Sie das Goldvorkommen kontrollieren, werden Ihre Hopliten bald den Sieg holen.

Bauen Sie Ihre Siedlung auf. Östlich Ihres Startpunktes ist eine Furt, die Sie sichern müssen, am besten mit Türmen und Mauern. Bauen Sie ein paar Schiffe, um die Herrschaft auf dem Meer zu haben. Wechseln Sie dann in die Bronzezeit, und bauen Sie eine Armee aus Hopliten auf. Falls Ihnen Steine ausgehen: Auf der Insel ganz links liegt ein Steinvorkommen, das Sie erobern und ausbeuten können. Direkt hinter der Furt liegt ein Goldvorkommen, das Sie bald erobern sollten, um selbst dort abzubauen. Ziehen Sie mit Ihrer Armee über die Furt, und zerstören Sie die Türme, die im Weg sind. Wenn Sie die Ruine erreicht haben, bauen Sie die Türme daneben – und Sie haben gewonnen.

Der Glanz Griechenlands 3: Die ionische Expansion

Aufgaben: Errichten Sie in Ionien innerhalb der mit Flaggen gekennzeichneten Region ein Regierungsgebäude. Oder finden Sie drei Ruinen.

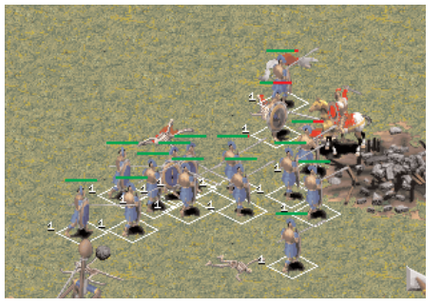


Das Regierungsgebäude im Feindesland ist fertig. Damit ist der Sieg unter Dach und Fach.

Bauen Sie Ihre Siedlung auf. Erkunden Sie mit Schiffen das Meer. Sorgen Sie für eine Überzahl von Schiffen, damit Sie sicher Truppen übersetzen können. Wechseln Sie bald in die Bronzezeit, und bauen Sie ein großes Heer von Hopliten auf. Nehmen Sie dazu die Inselgruppe im Norden in Besitz, auf der Sie genug Gold finden. Setzen Sie etwa 25 Hopliten mit Transportschiffen über, und nehmen Sie auch fünf Arbeiter mit. Kämpfen Sie mit den Hopliten den Weg frei, und bauen Sie dann an gewünschter Stelle weit im Norden das Regierungsgebäude. Damit haben Sie gewonnen.

Der Glanz Griechenlands 4: Der Trojanische Krieg

Aufgaben: Töten Sie Hektor. Erobern Sie den Schatz des Priamos.



Hektors letzte Heldentat: Gegen Ihre Hopliten hat der Held in Rot keine Überlebenschance.

Bauen Sie Ihre Siedlung auf, und sorgen Sie für Übermacht auf dem Meer. Südlich Ihrer Siedlung liegt eine Insel mit Goldvorkommen. Sichern Sie sich die recht schnell mit Türmen und Schiffen, damit Sie keine Rohstoff-Engpässe bekommen. Wechseln Sie schnell in die Bronzezeit, und bauen Sie Hopliten und Katapulte. Mit etwa 25 Hopliten und drei Katapulten können Sie Troja von Süden her angreifen. Die Trojaner wehren sich mit Hopliten, aber nur wenigen, und Kavallerie, die gegen Sie aber keine Chance haben. Schützen Sie mit den Hopliten die Katapulte, die Türme und Mauern zerstören. Bald wird Hektor erscheinen und angreifen – doch die Hopliten sind sein schneller Tod. Reiten Sie mit einer Kavallerie-Einheit durch die erste Bresche in der Mauer und dann nach Norden. Neben dem Dorfzentrum steht der Schatz. So bald Sie nahe genug dran sind, haben Sie ihn erbeutet – und gewonnen.

Der Glanz Griechenlands 5: Ich werde mich rächen

Aufgaben: Nehmen Sie das Artefakt in Besitz. Zerstören Sie den Tempel.



Der berittene Bogenschütze ist nah genug, um das Artefakt zu erobern – gewonnen!

Hier müssen Sie zunächst nur entkommen – eine einzige Einheit genügt. Gehen Sie an Bord eines Transportschiffes, und setzen Sie nach rechts über. Laufen Sie in Richtung untere Kartenecke. Sie finden am Ufer erneut Transportschiffe. Wenn eine Einheit unten im Lager der Verbündeten ankommt, verfügen Sie wieder über eine starke Armee. Die setzen Sie mit den Transportschiffen nun nach links über und kämpfen sich vor bis in die linke Ecke der Karte. Von dort setzen Sie auf das Gebiet des Feindes über und zerstören seine Türme mit Ihren Katapulten. Die müssen Sie besonders schützen, wenn Sie gewinnen wollen. Kämpfen Sie sich immer weiter vor, attackieren Sie die Priester des Gegners schnell mit berittenen Bogenschützen, und zerstören Sie schließlich Tempel und Mauer. Sieg!

Der Glanz Griechenlands 6: Die Belagerung Athens

Aufgaben: Erobern Sie gegnerische Artefakte.



Vier blaue Artefakte – damit haben Sie gewonnen. Die Schätze waren aber schwach bewacht.

Auch hier ist ein simpler Trick die Lösung des Problems. Holen Sie Ihre Arbeiter sofort von den Feldern in die Stadt, und schließen Sie die Lücken in deren Mauern, indem Sie von Arbeitern dort sofort neue Mauern errichten lassen. Ziehen Sie die Bogenschützen in die Nähe der Mauer, um Angriffe abzuwehren, und halten Sie Arbeiter bereit, um die Mauern zu reparieren, wenn nötig. Bilden Sie dann Zenturios aus. Fehlendes Gold holen Sie sich durch Handel mit dem gelben Gegner. Mit zehn Zenturios setzen Sie nun per Transportschiff an Land über und laufen auf die linke Kartenecke zu. Dort stehen vier Artefakte. Sobald Sie alle Gegner in der Nähe besiegt haben, ist die recht einfache Aufgabe erfüllt. **Weiterhin viel Erfolg in diesem spannenden Spiel!**

Doppelkopf



Kartenspiel | **Das Spiel für Vier: Wer genau weiß, wann Kreuz-Dame, Herz-Zehn oder Karo-As Trumpf sind, der ist hier genau richtig. Kontra oder Re?**

Zwei mit Kreuz-Damen bilden ein Team, die beiden ohne das andere: Das ist die erste Regel beim Doppelkopf. Da es jedoch, anders als beim Skat, keine von allen Spielern gleichermaßen akzeptierte Regel gibt, hat Doppelkopf nie so recht den Durchbruch als Turnierspiel geschafft. Spaß macht es dennoch – wenn man die richtigen Partner hat. Wenn Sie aber gern ohne drei menschliche Partner ein wenig spielen wollen, können Sie jetzt auch per Computer den „Fuchs" jagen oder einen „Doppelkopf" machen: mit diesem Programm. Wer das Spiel grundsätzlich beherrscht, wird sich hier schnell zurechtfinden und ein paar gepflegte Runden Karten dreschen können – gegen elektronische Doppelkopf-Experten, die man mit ein wenig Können besiegen kann.

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 133 MHz
- 16 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.164
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 60 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- 3D-Grafikkarte

Spiel installieren

1 Um mit der Installation des Spiels „Doppelkopf" von der Heft-CD-ROM zu beginnen, klicken Sie auf der geöffneten CD-ROM-Oberfläche den Eintrag Doppelkopf an.

2 Sie können sicherheitshalber noch einen Systemtest machen, indem Sie darauf klicken. Dieses Spiel sollte aber auch auf älteren Computern keine Probleme verursachen.

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

4 Klicken Sie im Willkommens-Fenster auf Weiter.

5 Nehmen Sie anschließend die Lizenzvereinbarung mit einem Klick auf Ja an.

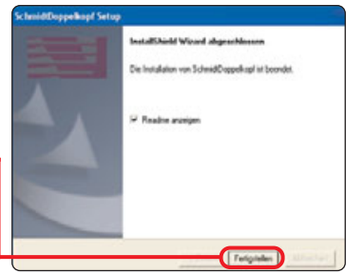
6 Klicken Sie dann auf den Eintrag Weiter.

7 Um die Installation von Doppelkopf zu beenden, klicken Sie auf Fertigstellen.

8 Das nächste Fenster können Sie ohne Weiteres schließen. Die Installation ist damit beendet.







Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Programme, auf Schmidt, danach auf Schmidt Interaktivspaß Doppelkopf und auf SchmidtDoppelkopf.

2 Um eine Partie zu beginnen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

3 Tippen Sie einen Namen ein, suchen Sie ein Foto aus, das Sie als Spieler symbolisiert, und klicken Sie auf OK.

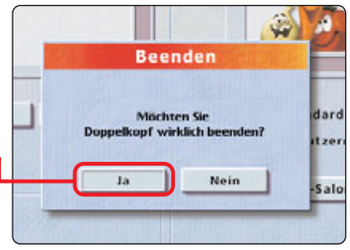
4 Im nächsten Fenster können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, die später noch genau erklärt werden. Klicken Sie auf Spielen, und schon beginnt eine Runde. Eine Karte können Sie ausspielen, indem Sie sie anklicken und bei gedrückter Maustaste in die Tischmitte ziehen.





Spiel beenden

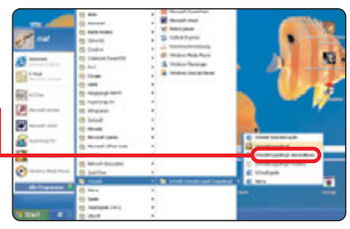
Wenn Sie nicht mehr weiterspielen möchten, klicken Sie erst auf Datei und dann auf Ja.



Spiel entfernen

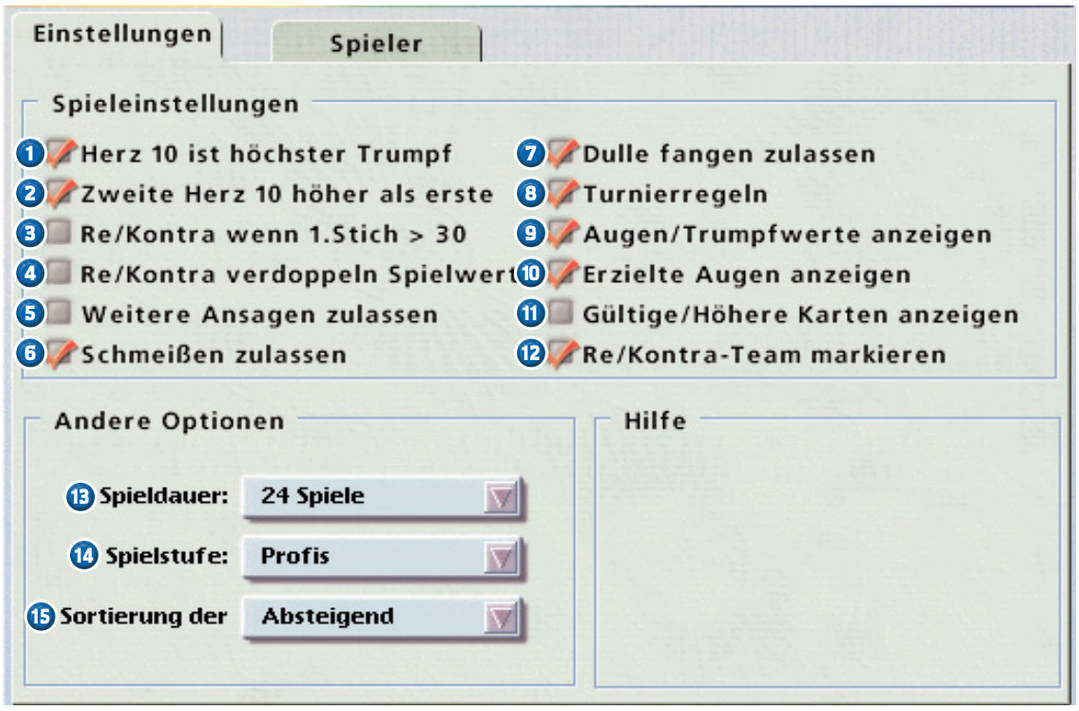
1 Um Doppelkopf zu entfernen, klicken Sie auf Start, dann auf Programme, auf Schmidt, dann auf Schmidt Interaktivspaß Doppelkopf und auf SchmidtDoppelkopf deinstallieren.

2 Klicken Sie zum Abschluss auf die Einträge Ja und OK. Das Spiel ist dann von der Festplatte gelöscht.



Doppelkopf Einstellungen

Unter „Optionen“ finden Sie die „Einstellungen“. Hier bestimmen Sie, wie gespielt wird



1 Hier können Sie einstellen, ob die Herz-Zehn der höchste Trumpf im Spiel sein soll oder nicht.

2 Soll die zweite Herz-Zehn im Spiel die erste überstechen? Falls ja, sollten Sie hier einen Haken setzen. Im letzten Stich ist die erste Herz-Zehn allerdings immer höher.

3 Ein Haken hier, und es wird automatisch Kontra oder Re gesagt, falls mehr als 30 Punkte in dem Stich liegen. Ist bereits vorher etwas gesagt worden, erhöht sich die Ansage auf „Keine Neun“.

4 Falls Kontra und Re jeweils den Spielwert verdoppeln sollen, müssen Sie diesen Punkt anklicken.

5 Wer als Erster ein Solo anmeldet, spielt es auch – es sein denn, hier ist ein Häkchen gesetzt. Dann wird durch Reizen entschieden, wer allein spielt.

6 Schlechte Karten? Wenn Sie diesen Punkt aktivieren, dürfen Spieler bei zu schlechten Karten – wie fünf Neunen, sechs Königen oder keinem Trumpf – die Karten hinwerfen, und es wird neu gegeben.

7 Wer die Dulle (Herz-Zehn) fängt, bekommt dafür einen Sonderpunkt, falls hier ein Häkchen gesetzt ist.

8 Die Turnierregeln besagen, dass jeder Mitspieler mindestens ein Solo spielen muss. Pflichtsoli werden, wenn nötig, einfach an die regulären Spiele angehängt.

9 Unsicher, welche Karte wie viele Punkte zählt und was Trumpf ist? Wenn Sie diesen Punkt aktivieren, wird immer eingeblendet, welche Karte welchen Wert hat und wie die Trumpfhierarchie aussieht. So können Sie immer nachsehen.

10 Keine Lust, im Kopf mitzurechnen? Dann lassen Sie sich die momentanen Punkte aller Spieler anzeigen – mit einem Häkchen an dieser Stelle.

11 Wenn Sie Doppelkopf-Neuling sind, können Sie sich hier die Karten anzeigen lassen, mit denen Sie einen Stich übernehmen können.

12 Wer zusammen spielt, das wird gezeigt, wenn dieser Punkt aktiviert ist – sobald es im Spiel feststeht.

13 Wie lange eine Spielrunde dauern soll, können Sie hier einstellen. Dabei stehen die Anzahl der Spiele und die zu erreichenden Punktzahlen als Spielziel zur Auswahl.

14 Wie gut die Gegner ihr Handwerk verstehen sollen, stellen Sie hier ein. Absolute Anfänger oder Kartenfüchse – es hängt von Ihrem Talent ab.

15 Wie Ihr Blatt sortiert werden soll, können Sie hier angeben.

Doppelkopf „Ansagen“



Vor jeder Runde werden Sie gefragt, ob Sie ein normales Spiel spielen möchten oder etwas anderes vorhaben. So bedeuten beide Kreuz-Damen, dass Sie eine **Hochzeit** haben und ein Partner für Sie erst gesucht wird. Eine **Armut** heißt, Sie haben nur drei Trümpfe oder weniger und möchten die abgeben. Nimmt einer der Mitspieler, die reihum befragt werden, an, so ist das Ihr Partner in diesem Spiel. **Schmeißen** können Sie, falls Sie es in den Einstellungen erlaubt haben und Ihr Blatt schlecht genug ist. Sollte dann keiner Ihrer Mitspieler ein Solo anmelden, so wird neu gegeben. Wenn Sie ein Solo spielen möchten, müssen Sie die entsprechende Variante anklicken.

Beim **Karosolo** spricht man auch vom Trumpfsolo, da alles bleibt, wie es ist – nur, dass Sie allein spielen. Die anderen **Farbensoli** tauschen einfach Karo gegen die entsprechend gewählte Farbe aus. Beim **Bubensolo** sind ausschließlich die acht Buben Trumpf, alle anderen Trümpfe werden als normale Farbkarte eingereiht. Beim **Damensolo** sind nur die Damen Trumpf. Der **Fleischlose** wird komplett ohne Trümpfe gespielt. Dann ist das As die höchste Karte, gefolgt von Zehn, König, Dame, Bube und Neun. Um sich auf dieses unwägbare Abenteuer einzulassen, sollten Sie also jede Menge Asse und am besten eine lange Farbe auf der Hand haben.

Spielergebnis



Nach jedem Spiel wird abgerechnet. Entweder Re gewinnt oder verliert, danach werden andere Faktoren, wie Kontra, Re und eventuelle Sonderpunkte, dazugezählt. Das Ganze wird dann in die aktuelle Tabelle eingetragen. Als Sonderpunkte zählen gefangene **Füchse** (Karo-Asse des Gegners) sowie der **Karlchen** (letzter Stich mit einem Kreuz-Buben gemacht) und **Dulle** gefangen (Herz-Zehn des Gegners erbeutet). Außerdem zählt natürlich der Namensgeber des Spiels dazu, ein **Doppelkopf**. Das bedeutet, dass vier Asse oder Zehnen in einem Stich liegen und dieser damit mindestens 40 Punkte wert ist. Welche Mitspieler Sie sich vor dem Start einer Runde aussuchen, hat wenig Auswirkungen auf das Spiel. Wenn Sie weitere Hilfe benötigen oder sich die Spielregeln nochmals genauer durchlesen wollen, dann klicken Sie jederzeit auf den Eintrag Hilfe.

Anleitung und Spieletricks

Kröt XS

Geschicklichkeitsspiel | Monsterkraken aus dem All bedrohen die friedlichen Schildkröten. Doch jetzt kommt Kröt!

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf Kröt XS und anschließend auf Überspielen.

2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Ja, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Falls Sie ein anderes Verzeichnis wählen wollen, klicken Sie auf Durchsuchen. Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter.

4 Nach zwei weiteren Klicks auf Weiter > wird das Spiel auf den Computer kopiert. Klicken Sie dann auf Weiter > und schließlich auf Fertigstellen. Das Spiel startet automatisch.

Spiel starten

1 Um das Spiel von der Windows-Oberfläche zu starten, suchen Sie das neue Symbol Kröt XS spielen und klicken doppelt darauf.

2 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü des Spiels auf SPIELEN.

3 Dann klicken Sie in das schwarze Feld in der oberen Bildmitte und tippen Ihren (Spieler-)Namen ein. Es folgt ein Klick auf SPIELEN.

4 Dann können Sie sich die Spielstufe aussuchen, mit der Sie beginnen wollen. Am Anfang steht nur die eine Insel unten rechts zur Auswahl. Klicken Sie auf die Insel in der unteren rechten Bildecke, um das Spiel zu starten.

5 Ab jetzt steuern Sie Kröt. Mit der linken Maustaste beschleunigen Sie die Kröte, mit seitlichen Mausbewegungen wird die Richtung vorgegeben. Kröts Aufgabe ist es, alle eingefrorenen Schildkröten durch Berührung aus ihrem Eisgefängnis zu befreien und die feindlichen Kraken zu bekämpfen. Kraken darf Kröt nur berühren, bevor sie geschlüpft sind oder während sie sich gerade verpuppen. Andernfalls verliert Kröt Lebensenergie.



Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie zuerst Esc und klicken dann auf BUCHT VERLASSEN.

2 Klicken Sie danach auf ABBRECHEN und im Hauptmenü auf BEENDEN.

3 Nach einer kurzen Werbeeinblendung klicken Sie ein weiteres Mal auf BEENDEN.

Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Kröt XS und klicken auf Kröt XS deinstallieren. Bestätigen Sie den Löschauftrag mit einem Klick auf OK, und klicken Sie dann auf Fertigstellen. Fertig.

Anleitung und Spieletricks

N

Geschicklichkeitsspiel | Ein echter Ninja trotzt allen Gefahren – und lässt kein Goldstück liegen

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf N 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. Falls Sie ein anderes Verzeichnis auswählen wollen, klicken Sie auf Ändern... Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter >.

4 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen. 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 N, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Klicken Sie dann im Hauptmenü auf play game.

3 Nun können Sie sich aussuchen, welchen Spielabschnitt Sie starten wollen. Tipp der Redaktion: Beginnen Sie am besten mit der Episode 00.

4 Im Spiel steuern Sie den kleinen Ninja. Sein Ziel ist es, unversehrt den Ausgang zu erreichen, bevor das Zeitlimit in Form des lilafarbenen Balkens am oberen Bildrand (ca. 15 Minuten) abgelaufen ist. Mit ← bewegen Sie den Ninja nach links, mit → nach rechts. Damit der Ninja springt, drücken Sie U.

5 Folgende Objekte helfen dem Ninja bei seiner Aufgabe:
– Goldstücke füllen das Zeitkonto um zwei Sekunden auf
– Sprungbretter und bewegliche Plattformen helfen, höher gelegene Gebiete zu erreichen. Vorsicht: Nie unter einer herabfahrenden Plattform stehen!
– Graue Schalter öffnen bei Berührung verschlossene Türen
– Mit dem blauen Schalter wird der Ausgang geöffnet

6 Nutzen Sie die Fähigkeit des Ninja aus, sich an Wänden festklammern zu können. Auf diese Weise kann er Stürze abbremsen, die sonst tödlich wären.

7 Nehmen Sie sich vor herumliegenden Minen und schießwütigen Wachrobotern in Acht. Die sind tödliche Gefahren für den Ninja.

Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie zuerst Esc und dann Q.

2 Im Hauptmenü klicken Sie dann auf quit und drücken J. Durch anschließenden Druck auf eine beliebige Taste wird das Spiel beendet.

Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und N und klicken auf N entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.

Anleitung und Spieletricks

Sechsex 3

Knobelspiel | Das Steinelager muss schnell leer geräumt werden, sonst quillt es über

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf Sechsex 3 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. Falls Sie ein anderes Verzeichnis auswählen wollen, klicken Sie auf Ändern... Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter >.

4 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen. 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 Sechsex 3, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Nun können Sie sich rechts oben per Mausklick die Form des Spielfeldes aussuchen. Die vorgegebene Spielfeldwahl ist für Anfänger gut geeignet, um das grundlegende Spielprinzip zu verstehen. Dann auf START klicken.

3 Unter dem Steinelager laufen Countdowns ab, die das Erscheinen von neuen Steinen ankündigen. Ist eine Steinreihe zu sehen, so können Sie die anklicken und in einer Reihe des Spielfeldes darunter platzieren. Klicken Sie dazu auf das rosafarbene Feld über der gewünschten Spielreihe. Die Steinreihe fällt dann nach unten. Wenn sich mindestens drei gleichfarbige Steine berühren, verschwinden sie vom Spielfeld. Ist zudem die Farbe der Steine mit der des sie umgebenden Gitters identisch, so gibt's Bonuspunkte. Ihre Aufgabe ist es zu verhindern, dass das Steinlager überläuft. Nähere Hinweise zu den Spielregeln können Sie nach einem Klick auf HILFE lesen.

Spiel beenden

Um ein laufendes Spiel zu beenden, klicken Sie zuerst auf EXIT und dann auf JA.

Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und Sechsex 3 und klicken auf Sechsex 3 entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.

Anleitung und Spieletricks

Transport Gigant (Demo)

Strategiespiel | Im Wilden Westen können Sie das ganz große Geld scheffeln

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf Transport Gigant und anschließend auf Überspielen.

2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Dann akzeptieren Sie mit einem Klick auf Ich akzeptiere den Lizenzvertrag. die Lizenzbedingungen. Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

4 Nun wird Ihnen ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Falls Sie ein anderes Verzeichnis auswählen wollen, klicken Sie auf Durchsuchen. Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter >.

5 Danach müssen Sie noch ein Mal auf Weiter > klicken.

6 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen. Um die Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-CD-ROM auszublenden, klicken Sie auf Beenden.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberflächedoppelt auf TransportGigant Demo.

2 Klicken Sie im Menü auf Kampagne, um die Demo zu starten.

3 Dann auf klicken, einen Schwierigkeitsgrad, etwa Leicht, auswählen und auf klicken.

4 Ihre Aufgabe ist es, beim Aufbau der Forts zu helfen, indem Sie die mit Holzbrettern versorgen.

5 Zuerst müssen Sie ein Terminal im Einzugsbereich eines Holzfällerlagers errichten. Klicken Sie dazu auf , dann auf und auf . Wählen Sie einen Standort, und errichten Sie das Terminal mit einem Klick auf .

6 Errichten Sie auf die gleiche Weise ein Terminal im Einzugsbereich eines Sägewerkes.

7 Verbinden Sie die beiden Terminals durch den Bau einer Schotterstraße. Dazu erst auf , dann auf und schließlich auf klicken. Die Straßenführung bestimmen Sie mit Mausklicks. Begonnen wird der Bau mit einem Klick auf .

8 Achten Sie darauf, dass sich auch im Einzugsbereichs des Forts, das Sie mit Holzbrettern beliefern wollen, ein Terminal befindet. Andernfalls errichten Sie eines, wie oben beschrieben.

9 Klicken Sie nun auf und dann auf , um einen Fahrplan zu erstellen. Wählen Sie im rechten Feld die gewünschten Pferde aus, und klicken Sie dann auf , um die in den Plan zu übernehmen.

10 Nun auf das Holzfällerlager klicken, um es als erste Station im Fahrplan festzulegen. Im rechten Feld erscheinen nun Holzstämme, die Sie mit einem Klick auf als die zu transportierenden Waren auswählen können.

11 Klicken Sie dann auf das Sägewerk als zweite Station des Fahrplans, zu der die Holzstämme transportiert werden sollen. Beenden Sie danach die Erstellung des Fahrplanes mit einem Klick auf .

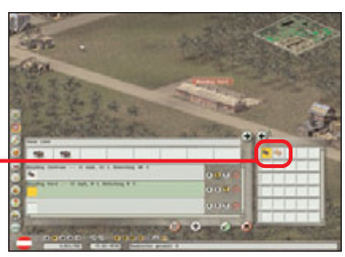
12 Nun werden die Baumstämme vom Holzfällerlager zum Sägewerk transportiert und dort zu Brettern verarbeitet. Nach dem gleichen Prinzip können Sie ein anderes Pferdegespann beauftragen, die Holzbretter zum Fort zu transportieren.

Spiel beenden

Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie zuerst Esc. Dann auf Spiel beenden und klicken.

Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und JoWooD und TransportGigant Demo, klicken auf Deinstalliere TransportGigant Demo, dann auf Entfernen und zwei Mal auf Weiter. Die Deinstallation wird dann mit einem Klick auf Fertigstellen abgeschlossen.



Anleitung und Spieletricks

TSteroids

Actionspiel | Asteroiden werden mit Waffengewalt aus dem Weg geräumt

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf TSteroids und anschließend auf Überspielen.

2 Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

3 Nun wird ein Zielverzeichnis für das Spiel vorgeschlagen. Falls Sie ein anderes Verzeichnis auswählen wollen, klicken Sie auf Ändern. Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter.

4 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen. 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 TSteroids, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit und Spiel starten, und drücken Sie R. Sobald die erste Spielstufe geladen ist, drücken Sie .

3 Als Raumschiffpilot haben Sie die Aufgabe, alle Asteroiden der jeweiligen Spielstufe zu zerstören. Das Raumschiff wird mit und in die gewünschte Flugrichtung gedreht. Mit wird beschleunigt, mit gebremst. Um zu schießen, drücken Sie , der Schild wird mit aktiviert.

4 Während der Schutzschild aktiviert ist, beschädigen die Asteroiden bei Berührung Ihr Raumschiff nicht. Sie können bei aktiviertem Schild aber auch weder schießen noch Extras einsammeln, die zum Beispiel das Waffensystem verstärken oder Ihnen zusätzliche Spielversuche gewähren.

Spiel beenden

Um das laufende Spiel zu beenden, drücken Sie Esc, wählen im Hauptmenü den Menüpunkt Ende und drücken schließlich R.

Spiel entfernen

Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme und TSteroids und klicken auf TSteroids entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.

Anleitung und Spieletricks

Retro Ping

Actionspiel | Ein kleines Raumschiff – allein im Kampf gegen eine außerirdische Armee

Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der CD-Oberfläche auf Retro Ping 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. Falls Sie ein anderes Verzeichnis auswählen wollen, klicken Sie auf Ändern... Sind Sie mit der Wahl zufrieden, klicken Sie auf Weiter >.

4 Nachdem die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Fertigstellen. 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 Retro Ping, und klicken Sie doppelt darauf.

2 Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf START, um in den Weltraum zu starten.

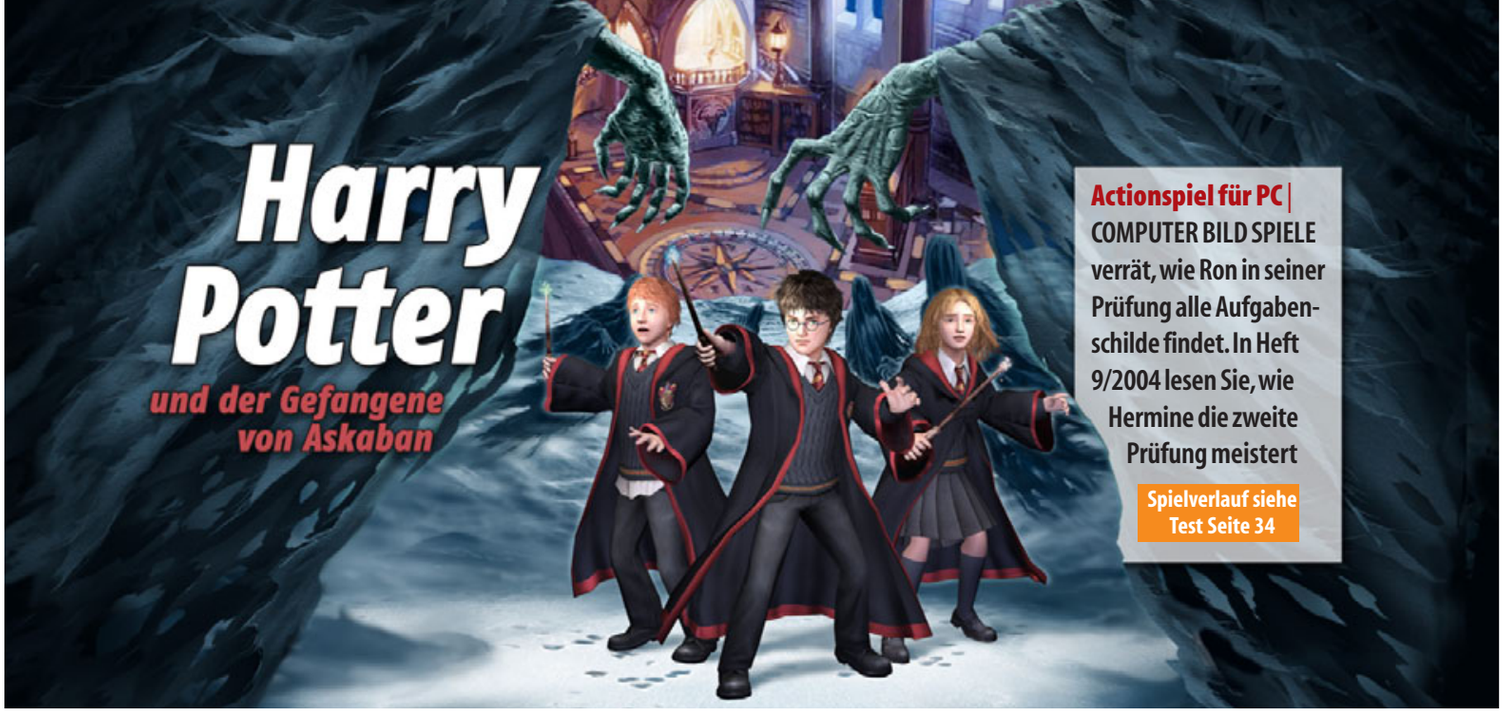
3 Mit der Maus steuern Sie das Raumschiff, mit K wird geschossen. Bekämpfen Sie alle gegnerischen Schiffe, und sammeln Sie die Extras ein, um Ihre Waffensysteme zu verstärken.

Spiel beenden

Um das laufende Spiel zu beenden, klicken Sie einfach auf in der rechten oberen Ecke des Spielefensters.

Spiel entfernen

Um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen dann den Mauszeiger auf Alle Programme und Retro Ping und klicken auf Retro Ping entfernen. Beantworten Sie die nächste Frage mit einem Klick auf Ja. Fertig.



Harry Potter

und der Gefangene von Askaban

Actionspiel für PC | COMPUTER BILD SPIELE verrät, wie Ron in seiner Prüfung alle Aufgabenschilde findet. In Heft 9/2004 lesen Sie, wie Hermine die zweite Prüfung meistert

Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Mit ↑ bewegen Sie Ihren Zauberschüler vorwärts. Mit ↓ gehen Sie rückwärts.



Sie können Ihre Spielfigur auch zur Seite bewegen. Verwenden Sie dazu ← oder → .



Per *Rechtsklick* lassen Sie Ihre Spielfigur Sprünge ausführen.



Mit Linksklick aktivieren Sie automatisch den passenden Zauber .



Per Sprung und Linksklick können Sie auf Quader klettern.

Die wichtigsten Zauber



Alohomora: Der Entriegelungszauber wird auf mechanisch verschlossene Türen, Gegenstände und versteckte Bereiche angewandt, um diese zu öffnen und sich Zutritt zu verschaffen.



Lapifors: Hermine ist in der Lage, Kaninchen-Statuen zum Leben zu erwecken und durch deren Fernsteuerung entlegene und versteckte Bereiche im Spiel zu erkunden.



Depulso: Mithilfe dieses effektiven Zaubers können Schalter oder verzauberte Objekte aktiviert oder sogar zerbrochen werden, selbst wenn Sie außer Reichweite liegen.



Expecto Patronum: Nur Harry kann diesen fortgeschrittenen Zauber sprechen. Mit ihm kann er die bösen Dementoren bekämpfen und positive Mächte zu Hilfe rufen.



Rictusempra: Bei diesem Zauber handelt es sich um die Standard-Verteidigung der drei Zauberlehrlinge. Nicht allzu kraftvoll, aber effektiv gegen kleinere Gegner.

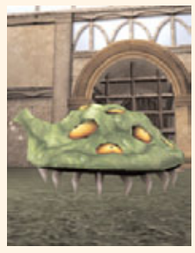


Draconifors: Sozusagen die „Drachenvariante" des Lapifors-Zaubers. Hermine kann mit dem Zauber Drachenstatuen zum Leben erwecken und deren Flug durch die Lüfte steuern.

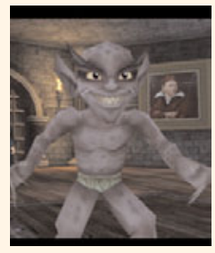
Gegner



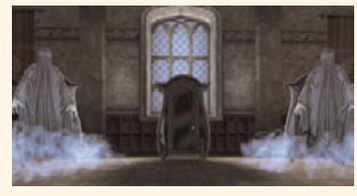
Feuerkrabben: Können per Rictusempra-Zauber wirksam bekämpft werden.



Bundimuns: Werden per Rictusempra-Zauber gelähmt und dann mit einem beherzten Sprung auf den Panzer unschädlich gemacht.



Imps: Bösartige Wichte, die mit Knallbonbons werfen, die aufgesammelt und zurückgeworfen werden müssen.



Dementoren: Können nur mit Expecto-Patronum-Zauber aufgehalten werden.

1.Prüfung: Carpe Retractum Zauberaufgabe



1 Das Abenteuer beginnt im Hogwarts-Express. Rons zahme Ratte „Krätze" ist ausgebüxt. Die drei Freunde Hermine, Ron und Harry machen sich auf die Suche.



2 Sie steuern abwechselnd einen der drei Freunde und üben sich an diversen Zaubersprüchen. Hier schieben Sie per Depulso-Zauber eine Kiste aus dem Weg.



3 Vorhängeschlösser und Schatztruhen knacken Sie per Alohomora-Zauber. In den Kisten verbergen sich Berti-Bohnen, sozusagen ein Zahlungsmittel in Hogwarts.



4 Weist ein Objekt (wie der Schrank) mehrere Schloss-Symbole auf, so reihen sich die Freunde automatisch in den Zauberspruch ein, um das Schloss zu öffnen.



5 Im Schrank verbirgt sich eine Lumos-Statue. Wenden Sie den Lumos-Zauber auf die Figur an, um verborgene Eingänge und Plattformen sichtbar zu machen.



6 Im folgenden Abteil erwartet die Freunde ein Kampf gegen Monsterbücher. Per Rictusempra-Zauber wird ein Buch nach dem anderen unschädlich gemacht.



7 In der anschließenden Zwischensequenz trifft Harry auf einen Dementor und wird ohnmächtig. Hermine holt Hilfe. Derweil müssen Sie mit Ron die Stellung halten.



8 Um den Dementor fernzuhalten, müssen Sie den Depulso-Zauber auf jedes Objekt im Raum anwenden, welches das Depulso-Zeichen (Kreis) aufweist.



9 Nachdem die brenzlige Situation gemeistert wurde, steht in Hogwarts der erste Unterricht an. Als Erster wird Ron in die Carpe-Retractum-Aufgabe geschickt.



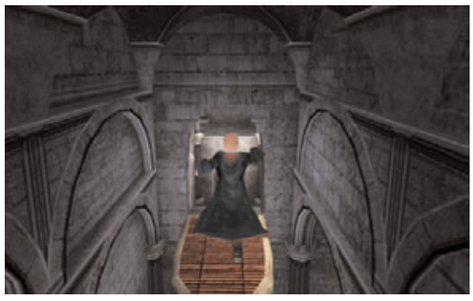
10 Per Carpe-Retractum-Zauber entsenden Sie einen Strahl, mit dem Sie sich wie an einem Lasso von einer Kugel (Kreis) zur nächsten hangeln können.



11 Sie können mit dem Zauber aber auch bestimmte Gegenstände zu sich heranziehen, und genau das tun Sie mit der gegenüberliegenden Geheimtür (Kreis).



12 Um die geöffnete Tür zu erreichen, wenden Sie auf die Plattform im Vordergrund den Elasto-Zauber an und verwandeln sie so in ein Trampolin.



13 Durch einen beherzten Sprung auf die verwandelte Plattform wird Ron derart hoch in die Luft katapultiert, dass er mühelos den Geheimgang erreicht.



14 Per Carpe-Retractum-Zauber ziehen Sie im nächsten Gang den mächtigen Stein-Quader mit dem Retractum-Zeichen (Kreis) aus der Wand.



15 Der Quader fungiert daraufhin hervorragend als Kletterhilfe, und so kann sich Ron mühelos über den Quader auf den darüberliegenden Absatz ziehen.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

FORTSETZUNG

1.Prüfung: Carpe Retractum Zauberaufgabe | Fortsetzung



16 Im nächsten Gang dasselbe Spiel. Wieder wird der Quader per Retractum-Zauber aus der Wand gezogen, um daraufhin das Podest darüber zu erreichen.



17 Oben wartet der erste von insgesamt zehn Aufgabenschilden. Nur wenn Ron alle zehn findet, bekommt er Zugang zum wertvollen Bohnen-Bonus-Raum.



18 Nun geht's nach rechts weiter den Gang entlang. Der folgende Abgrund wird mit Anlauf übersprungen, dann geht es links durch die offene Tür.



19 An der Decke hängen zwei blaue Kugeln. Die zaubern Sie per Retractum an und aktivieren dadurch zwei Stege, die automatisch aus der Wand fahren.



20 Über die Stege erreichen Sie mit einigen Sprüngen die Plattform mit dem zweiten Schild. Von dort geht es zurück auf den davor liegenden Steg.



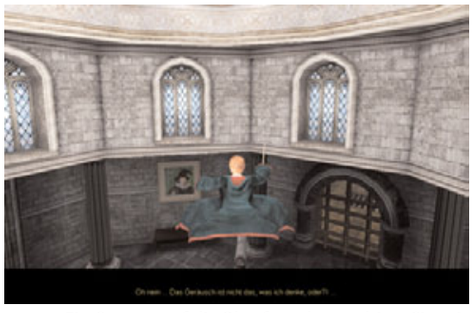
21 Von dem Steg ist es nur noch ein Katzensprung zum Ausgang dieser Prüfung. Mit einem Satz geht es durch die Tür zur nächsten Aufgabe.



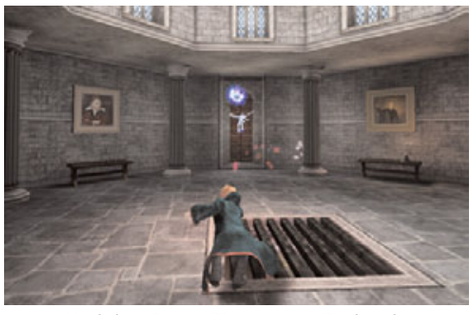
22 Im folgenden Raum erwartet Ron eine Meute Imps. Die garstigen Kobolde werfen mit Knallbonbons, die Sie aufsammeln und zurückwerfen müssen.



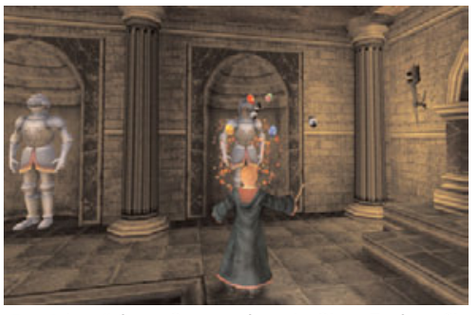
23 Nachdem Sie alle Imps verscheucht haben, öffnet sich in der Mitte des Raumes ein Elastoteppich, den Sie auch gleich per Elasto-Zauber aktivieren.



24 Ein Sprung auf die Plattform katapultiert Sie mit Wucht in den nächsten Raum, wo Sie direkt von drei fliegenden Wichteln angegriffen werden.



25 Nachdem Sie per Rictusempra-Zauber die ersten drei Wichtel verjagt haben, tauchen drei weitere auf, die Sie ebenfalls unschädlich machen müssen.



26 Im nächsten Raum stehen vier Ritter. Zaubern Sie jeden einzelnen per Depulso-Zauber an. Die Ritter spucken daraufhin nicht nur Berti-Bohnen aus ...



27 ... sondern aktivieren auch einen Mechanismus der die Plattform in der Mitte des Raumes hochfährt. Auf ihr befindet sich der dritte Aufgabenschild.



28 In der nächsten Halle erwarten Ron schwebende, sich bewegende Plattformen. Per Retractum-Zauber ziehen Sie Ron an die erste blaue Kugel (Kreis) heran.



29 Glücklicherweise bleiben Sie automatisch am „Zauberseil" hängen. Warten Sie, bis die Plattform unter Ihnen ist, und lassen Sie dann per Mausklick los.



30 So hangeln Sie sich bis zum Ausgang. Dort befindet sich links eine Geheimtür, die Sie per Retractum öffnen und erreichen – dort ist der vierte Schild.



31 Im nächsten Gang gilt es erneut, einen Quader per Retractum aus der Wand zu ziehen. Nun lässt sich der Abgrund mit etwas Anlauf locker überwinden.



32 Im nächsten Raum müssen Sie zwei Feuerkrabben per Rictusempra-Zauber auf den Rücken werfen und anschließend in die Grube (Pfeil) schubsen.



33 In der folgenden Halle warten die nächsten Herausforderungen und der fünfte Aufgabenschild. Über das schwebende Plateau rechts gelangen Sie ...



34 ...auf einen Mauervorsprung. Von dort bekämpfen Sie zwei Wichtel per Rictusempra-Zauber und ziehen anschließend den Quader vor Ihnen aus der Wand.



35 Nun geht es per Retractum-Zauber zur nächsten schwebenden Plattform. Wie gewohnt lassen Sie das Zauberseil erst los, wenn die Plattform unter Ihnen ist.



36 Die Plattform fährt Ron automatisch zum freischwebenden fünften Aufgabenschild. Von dort geht's per Zauberlasso nach links zum Mauervorsprung.



37 Nun noch schnell den Quader in der Wand vor dem Abgrund per Retractum-Zauber herausziehen, und weiter geht's durch die aufgezauberte Tür.



38 In der folgenden Halle schießen Sie zwei Feuerkrabben von den Plattformen. Nun gelangen Sie über die blauen Kugeln nacheinander auf die Plattformen.



39 Die herausgezogenen Quader an der rechten Wand bilden eine Art Treppe, auf der Ron sicher auf die oben liegende Balustrade gelangt.



40 Per Depulso aktivieren Sie zunächst den Schalter in der Balustrade (Kreis). Daraufhin öffnet sich das Fallgitter rechts, und eine Retractum-Kugel erscheint.



41 Über diese Kugel kommen Sie auf die Empore. Nun öffnen Sie die Geheimtür (Kreis) per Retractum, springen hinein und holen sich den sechsten Schild.



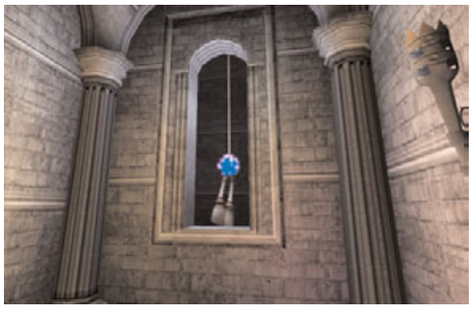
42 Im nächsten Raum wartet wieder eine Feuerkrabbe darauf, per Rictusempra-Zauber umgeworfen und in die Fallgrube geschubst zu werden.



43 Oben in einer Nische in der Wand entdecken Sie den siebten Schild. Doch wie soll Ron darauf kommen? Der Retractum-Zauber ist hier zunächst nutzlos.



44 Links neben der Eingangstür zu dem Raum befindet sich eine Treppe, die in einen Kellerraum führt. Verbirgt sich dort der Schlüssel zum siebten Schild?



45 Am Ende des Ganges hängt ein Seil mit einer Retractum-Kugel. Nachdem Sie die Kugel angezaubert haben, setzt sich ein Mechanismus in Gang.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

FORTSETZUNG

1.Prüfung: Capre Retractum Zauberaufgabe | Fortsetzung



46 Die Mechanik aktiviert eine Brücke, die den Weg zum Schild ermöglicht. Über eine Retractum-Kugel an der Decke gelangen Sie schließlich auf die Brücke.



47 Die vorletzte große Halle erwartet Sie. Per Retractum-Zauber gelangen Sie ohne große Mühe auf die gegenüberliegende Seite.



48 Verlassen Sie die Halle aber keinesfalls jetzt schon. Wenden Sie sich erst der rechten Retractum-Kugel zu, und ziehen Sie sich auf das Plateau.



49 Ziehen Sie nun per Retractum-Zauber an dem rechten Seil (Kreis), und lassen Sie sich anschließend auf das nächste Plateau ziehen.



50 Gehen Sie nun bis zum Rand des Plateaus, da sonst der Retractum-Zauber auf die Kugel vor dem Eingang zum gegenüberliegenden Raum nicht wirkt.



51 Nachdem Sie Ron per Zauberseil in den Raum befördert haben, finden Sie an dessen Ende den achten Aufgabenschild. Nun geht es wieder zurück .



52 Der nächste Raum wimmelt von Wichteln und Imps, aber da Sie ja mittlerweile geübt im Einsatz des Rictusempra-Zaubers sind, verjagen Sie alle.



53 Verlassen Sie nun den Raum, gehen Sie durch den Gang, und zaubern Sie das letzte Bild auf der rechten Seite an. Zaubern Sie dann die freigelegte Statue an.



54 Durch den Lumos-Zauber wird der Boden hinter Ron durchsichtig und passierbar. Springen Sie hindurch, und folgen Sie dem Gang bis zum Ende.



55 Sie gelangen so zum neunten Aufgaben-Schild. Sobald der Schild aufgesammelt ist, wenden Sie den Elasto-Zauber auf das Podest an. Ron wird nun ...



56 ... in den aus Bild **52** bekannten Raum katapultiert. Per Retractum-Zauber gelangen Sie in der Bildergalerie über die vorhin entstandene Fallgrube.



57 Erneut zaubern Sie sich per Retractum-Zauber eine Leiter aus Quadern aus der Wand. Die klettern Sie hinauf und erreichen die letzte Halle der Prüfungen.



58 Erneut ziehen Sie per Retractum-Zauber zwei Kugeln an Seilen von der Decke herab. Dies aktiviert zwei Stege, die automatisch ausgefahren werden.



59 Auf einem Steg lauert eine Feuerkrabbe, die Sie per Rictusempra-Zauber hinunterschießen. Über die Plattformen und Stege geht's dem Ende entgegen.



60 Noch ein letzter Sprung, und der zehnte und letzte Aufgabenschild gehört Ihnen. Prima: Damit haben Sie sich für den Bohnen-Bonus-Raum qualifiziert!

In Heft 9/2004 lesen Sie, wie Hermine die zweite Prüfung meistert

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Codename Panzers

Phase One

Strategiespiel für PC | **Als Panzerkommandeur nehmen Sie an den Schlachten des Zweiten Weltkriegs teil. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie auch schwierige Kämpfe ohne große Verluste überstehen** Test in Ausgabe 7/2004

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Codename Panzers – Phase One versetzt Sie in die Rollen dreier Offiziere im Zweiten Weltkrieg. Zuerst schlüpfen Sie in die Haut des Deutschen Panzerkommandeurs Hans von Gröbel. Dann übernehmen Sie den Part des Russen Aleksander Vladmiriov, den Sie von Moskau bis nach Berlin führen, um schließlich in der dritten und schwersten Kampagne auf Seiten der Amerikaner am D-Day die Landung in der Normandie zu begleiten. Dann heißt Ihre Spielfigur Jeffrey S. Wilson. Einsteiger sollten zuerst die deutsche Kampagne spielen, da sie am einfachsten ist.

Fahrzeuge bewegen



Einzelne Fahrzeuge bewegen Sie mit einem Linksklick aufs Fahrzeug und einem anschließenden *Rechts*klick aufs Ziel. Der Zielpunkt wird mit einer kleinen Farbmarkierung gekennzeichnet.



Der Schattenkreis um das Fahrzeug herum zeigt die Sichtweite von dessen Besatzung. Ungetarnte gegnerische Einheiten innerhalb dieses Kreises können Sie erkennen.

Soldaten bewegen



Soldaten bewegen Sie ebenfalls mit einem Linksklick auf die Einheit und einem *Rechts*klick aufs Ziel. Infanterie-Einheiten können nicht aufgeteilt werden.



Ihre Soldaten können in Fahrzeuge einsteigen, einige (nicht alle!) Fußeinheiten können auch Gebäude betreten und dann von innen verteidigen.



Dazu klicken Sie auf die Figur und ziehen den Mauszeiger aufs Fahrzeug oder Gebäude. Sobald der Zeiger zum Eintreten-Symbol wird, folgt ein *Rechts*klick.

Gruppen bewegen

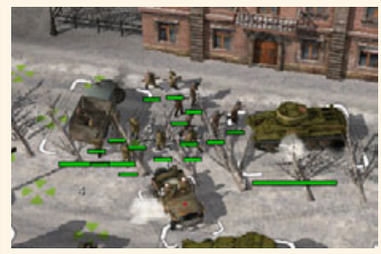
Im Schlachtgetümmel ist es notwendig, Einheiten zu Gruppen zusammenzufassen, um ihnen leichter – und vor allem schneller – neue Aufgaben zuzuweisen oder sie an andere Punkte auf der Karte zu verlegen. Um eine neue Gruppe anzulegen, klicken Sie zuerst bei gedrückter U -Taste nacheinander auf alle Einheiten, die Sie zusammenfassen möchten. Dann halten Sie die S -Taste und drücken eine Zifferntaste von 1 bis 9. Am oberen Bildrand sehen Sie nun das Karteikärtchen Ihrer Gruppe. Per Druck auf die entsprechende Taste (hier: 8) können Sie von nun an die Gruppe auswählen, um ihr Befehle zu erteilen.





Besonders in engen Straßen sollten Sie genau auf die Aufstellung Ihrer Panzer achten, vor allem darauf, dass die sich auf dem Weg zum nächsten Ziel nicht „verfahren". Denn wenn Sie großen Gruppen ein Ziel zuweisen, liegen deren einzelne Zielpunkte oft weit auseinander in verschiedenen Straßen. Dann nehmen einige Fahrzeuge schon mal versehentlich den Weg durch eine andere Seitenstraße – und sind damit leichte Beute für den Gegner.





Achten Sie auch darauf, dass sich Ihre Einheiten nicht gegenseitig die Route versperren. Nicht alle Einheiten können auf der Stelle wenden und stehen einander daher beim Rangieren mitunter im Weg. Das kostet gerade im Gefecht oft wertvolle Sekunden.

Deutsche Kampagne – „Der Flugplatz“



Erste Aufgabe der deutschen Kampagne. Den Flugplatz bei 1 müssen Sie einnehmen. Die Flugzeuge 2 dürfen nicht entwischen. Für erfahrene Spieler gibt's vorher ein Geheimziel 3 zu erobern: ein polnisches Versorgungslager – siehe Kasten „Der Flugplatz (geheimes Nachschublager)“. Weitere Erläuterungen auf den folgenden Seiten.



1 Zuerst erhalten Sie den Einsatzbefehl, einen kleinen Militärflugplatz nahe der deutsch-polnischen Grenze einzunehmen, bevor die Flugzeuge starten.



2 Für diesen Einsatz haben Sie nur ein kleines Team: einen Kommandowagen, zwei Panzer, zwei Lastwagen und einige Infanteristen sowie Sanitäter.

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Codename Panzers

Deutsche Kampagne – „Der Flugplatz" | Fortsetzung



3 Setzen Sie die Panzer an die Spitze, und laden Sie Ihre Fußsoldaten auf die beiden Laster. Da die nicht Platz für alle haben, bleiben einige Soldaten Fußgänger.



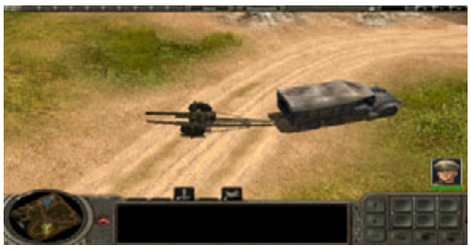
4 Bereits nach hundert Metern treffen Sie bei (4) auf den ersten Gegner: eine kleine polnische Einheit, die Sie schnell besiegen. Dann geht es geradeaus weiter.



5 Sollten Ihre Infanteristen im Kampf verwundet werden, so holen Sie einfach Ihre Sanitäter heran, die dann sofort beginnen, die Verwundungen zu heilen.



6 Kurz danach der nächste Hinterhalt (5): Töten Sie die gegnerischen Soldaten, aber schießen Sie dann nicht weiter auf die unbemannte Panzerabwehrkanone (Kreis).



7 Die können Sie nämlich selber gut gebrauchen: einfach einen Lastwagen anklicken, dann mit der *rechten* Maustaste auf die Panzerabwehrkanone (Pak) klicken.



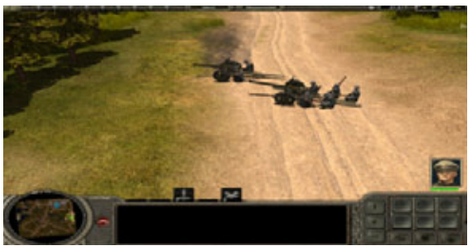
8 Ein Stück weiter auf der Straße wartet wieder ein Hinterhalt (6). Auch hier sind die Gegner zahlenmäßig unterlegen. Und es gibt eine weitere Pak (Kreis).



9 In der Wegbiegung an der Ruine (7) warten die nächsten Gegner – für Ihre zwei Panzer und den Spähwagen kein Problem. Lassen Sie die LKW im Hintergrund.



10 Ist die Straße in Ihrer Hand, so holen Sie die übrigen Truppen nach. Hinter der Brücke liegt weitere polnische Infanterie (8). Der Flugplatz ist fast in Sichtweite.



11 Nun bemannen Sie die Kanonen. Erst ein Klick auf die LKW, dann [F] drücken. Danach klicken Sie auf eine Schützen-Einheit und mit *rechts* auf die Kanone.



12 Schieben Sie jetzt die Kanonen langsam vorwärts, bis Sie den ersten Wachturm des Flughafens sehen (9). Leichte Beute für Ihre Paks.



13 Die Wachturm-Besatzung räumt Ihre Stellung und kommt herunter. Wählen Sie die Paks, und drücken Sie [D] und [Y], um zum Nahkampf zu wechseln.



14 Der erste Wachturm ist erobert. Starten Sie per Klick auf  einen Aufklärungsflug über den gegenüberliegenden Zaun des Flugplatzes (10).



15 Fordern Sie nun Jagdbomber an. Klicken Sie dazu auf die Stellung links (Kreis), dann auf . Wiederholen Sie das für den Panzer rechts davon (Kreis).



16 Der dritte Jagdbomber sollte die Flughafen-Stellung zerstören (Kreis). Dann müssen Sie die Flugzeuge auf der Sandpiste am Zaun außer Gefecht setzen.



17 Sind die beiden Flugzeuge zerstört, dann richten Sie das Feuer auf die Bodentruppen. Schicken Sie den Spähwagen und die Panzer wieder nach vorne.



18 Auch im Kampfgetümmel sollten Sie immer auf die Gesundheit Ihrer Infanteristen achten. Mit den Sanitätern heilen Sie die Leute (Kreis).



19 Auf dem Vorfeld stehen weitere Flugzeuge, aus den Hangars kommen noch einige Fußsoldaten heran – und ein kleiner Panzerkampfwagen. Das war's.



20 Der Flugplatz ist nun in Ihrer Hand. Ein kurzer Zwischenfilm bereitet Sie auf den nächsten Einsatz am Bahnhof des Nachbarortes vor.

Deutsche Kampagne – „Der Flugplatz“ (geheimes Nachschublager)



1 In diesem Einsatz wartet eine geheime Zusatzaufgabe auf Sie: die Eroberung eines Versorgungslagers.



2 Um das Lager zu finden, biegen Sie nach dem ersten Kampf bei 4 links ab und folgen der Straße.



3 Unterwegs lauern feindliche Einheiten. Überwältigen Sie die, und verlassen Sie am Teich 11 die Straße.



4 Fahren Sie um den Teich herum. Dahinter sehen Sie einen Feldweg, dem Sie nach links folgen. Achtung: Pak (Kreis).



5 Nun beginnt der Nahkampf. Dringen Sie möglichst schnell in das Lager ein, um den Nachschub abzuschneiden.



6 Haben Sie das Lager eingenommen, so weht dort Ihre Fahne. Ihre Fahrzeuge werden aus den Vorräten repariert.



7 Nun geht’s mit der eigentlichen Aufgabe weiter. Fahren Sie vom Lager aus den Feldweg nach oben 12.



8 Auf dem Gehöft 13 und im Wald liegt Infanterie. Dann geht’s am Flughafen weiter, wie auf Seite 118 beschrieben.

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Codename Panzers

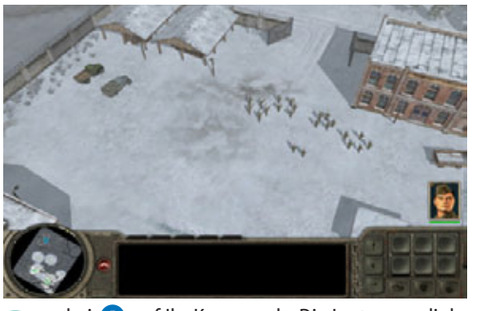
Sowjetische Kampagne – „Raid over Moscow“



Die erste Aufgabe der sowjetischen Kampagne: Erobern Sie zwei kleine deutsche Stellungen bei 1 und 2 und dann das dahinter gelegene Dorf, in dem sich deutsche Verbände verschanzt haben. Während der erste Teil der Aufgabe einfach ist, wird das Dorf durch Panzer, Infanterie und Panzerabwehrkanonen verteidigt.



1 Ihre Einheiten stehen an zwei Orten bereit: Panzer und Kommando-Wagen finden Sie am rechten Rand der Karte 3. In der Kaserne warten Ihre Infanteristen …



2 … bei 4 auf Ihr Kommando. Die Lastwagen links können Sie benutzen. Besonders hilfreich sind die im Kampf allerdings nicht, da sie nicht gepanzert sind.



3 Mit S + 9 wählen Sie alle verfügbaren Einheiten auf der Karte aus und sammeln sie vor der Fabrik. In diesem Augenblick beginnt der deutsche Angriff.



4 Nehmen Sie nun die rechte der zwei deutschen Stellungen 1 ein. Dabei lassen Sie Ihre Fußsoldaten im Hintergrund. Zwei Panzer und der Spähwagen reichen.



5 Auch die andere Stellung 2 ist schnell erobert. Behalten Sie aber beim Kampf Ihren Reparaturwagen im Auge, damit er Ihre Panzer immer intakt hält.



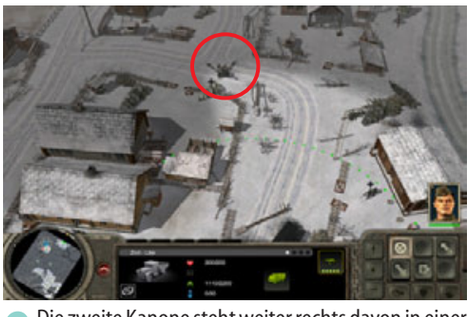
6 Zwischendurch gibt es immer wieder deutsche Luftangriffe. Doch keine Sorge: Deren Trefferquote ist eher schlecht und fügt Ihnen kaum Schaden zu.



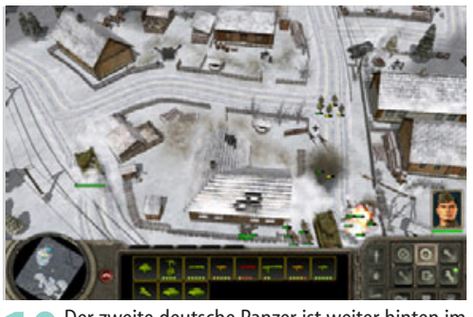
7 Weiter geht es zu dem Dorf 5, dass Sie erobern sollen. Dort warten gemischte Verbände auf Sie. Locken Sie den ersten Panzer (Kreis) mit Scheinangriffen heraus.



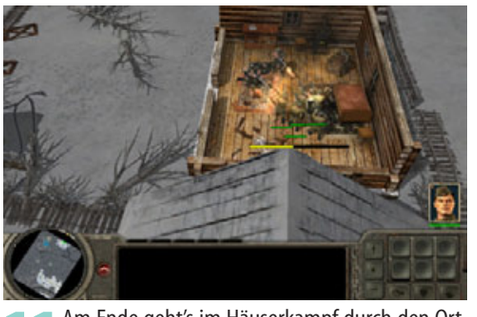
8 Jetzt widmen Sie sich den beiden Panzerabwehrkanonen im Dorf. Eine steht am linken Dorfrand etwas versteckt auf einem Gehöft (Kreis).



9 Die zweite Kanone steht weiter rechts davon in einer Wegbiegung (Kreis). Verlieren Sie keine Zeit, denn die Geschütze sind eine große Gefahr für Ihre Panzer.



10 Der zweite deutsche Panzer ist weiter hinten im Dorf und greift sie ebenfalls bald an. Haben Sie den geknackt, ist nur noch Infanterie im Dorf.



11 Am Ende geht's im Häuserkampf durch den Ort. Tipp: bleiben Sie mit Ihren Panzern immer in Bewegung. Der Gegner besitzt Panzerabwehr-Einheiten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Battle Mages (Version 1.1.3) für PC

Der Kampf ist Krampf? Dann zaubern Sie doch den Superkrieger herbei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, per Doppelklick auf Battle Mages auf der Windows-Oberfläche.

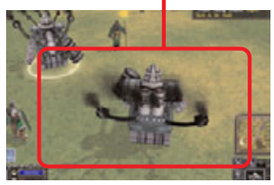
2 Ist das Spiel gestartet, so wählen Sie im Hauptmenü mit einem Mausklick den Eintrag Einzelspieler aus.

3 Anschließend wählen Sie per Mausklick den Eintrag Kampagne, um ein neues Spiel innerhalb eines Feldzuges zu beginnen, oder den Eintrag Spiel laden, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

4 Klicken Sie dann auf Fortsetzen, und beginnen Sie, sobald das Spiel geladen ist, Ihren Einsatz durch Druck eines beliebigen Knopfs auf der PC-Tastatur. Auch die Informationstexte zu Spielbeginn schließen Sie mit einem Klick auf Fortsetzen.

5 Im Spiel können Sie mit R das Eingabefenster für die Cheats öffnen. Tippen Sie dann einen Trickbegriff ein, etwa perfectwarrior, und bestätigen Sie die Eingabe mit R. Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung!

6 Haben Sie per Cheat den Cyborg-Krieger „beschworen", so erscheint kurz darauf einer dieser mächtigen Kämpfer auf dem Spielfeld.



Eingabetext	Wirkung
EasyWin	Spielstufe gewinnen
ShamefulLoss	Spielstufe verlieren
arisemywarriors	Sie erhalten zusätzlich eine Gruppe mächtiger Schwertkämpfer.
iamgreatcornholio	7500 Erfahrungspunkte zusätzlich
gimmegimmegimme	1000 Einheiten Gold zusätzlich
perfectwarrior	Sie erhalten einen kampfgewaltigen Cyborg-Krieger zur Unterstützung.

Codename Panzers – Phase One (Version 1.04) für PC

Keine Angst vorm Königstiger – mit dem richtigen Cheat tricksen Sie Ihre Gegner aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, per Doppelklick auf PANZERS - Phase1.

2 Ist das Spiel gestartet, so wählen Sie im Hauptmenü mit einem Mausklick Neues Spiel aus.

3 Dann wählen Sie per Mausklick auf einen der drei Spielhelden einen Feldzug aus. Klicken Sie danach auf Starten, um mit Ihrem Einsatz zu beginnen. Sie können natürlich auch über Spiel laden eines Ihrer gespeicherten Spiele fortsetzen.

4 Im Spiel können Sie jetzt jederzeit mit R das Eingabefenster für Cheats öffnen. Tippen Sie dort einen der Trickbegriffe Cheat: moneysong ein, und bestätigen Sie die Eingabe mit einem Druck auf R.

5 Haben Sie zum Beispiel den Cheat für Luftunterstützung eingetippt, dann eilen Ihren Bodentruppen unverzüglich Fallschirmspringer und Kampfflugzeuge zur Hilfe.



Eingabetext	Wirkung
spotthebraincell	Zusätzliche Erfahrung, mit der Ihre Einheiten im Veteranenstatus kämpfen können
moneysong	1000 Punkte Prestige
motorhead	Sie können Ihre Gegner mit einem Schuss töten.
bicyclerepairman	Munitions- und Reparaturlaster transportieren unerschöpfliche Ladung.
mrhilter	Sehr starke Luftunterstützung für Ihre Einheiten – mit Bombern, Aufklärern und Fallschirmjägern
dirtyhungarianphrasebook	Sie gewinnen den Kampf auf der aktuellen Karte.
selfdefenseagainstfreshfruit	Alle eigenen Einheiten werden unzerstörbar.

Fair Strike (Version 1.04b) für PC

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Machen Sie mit ein paar Tricks das Beste aus Ihrem Typ Hubschrauber

1 Öffnen Sie auf der Windows-Oberfläche mit einem Doppelklick die Arbeitsplatzverknüpfung Arbeitsplatz. Wählen Sie anschließend per Doppelklick die Festplatte Lokaler Datenträger (C:) aus, auf der sich der Ordner Spiele mit dem Spiel „Fair Strike" befindet.

2 Per Doppelklick öffnen Sie den Ordner FAIR STRIKE und darin das Verzeichnis GameSettings.

3 Daraufhin fragt Windows, wie Sie die Datei öffnen möchten. Wählen Sie per Klick die Möglichkeit Programm aus einer Liste auswählen aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf OK.

4 Im folgenden Auswahlfenster klicken Sie den Editor an und bestätigen wiederum mit OK.

5 Im Editor öffnen Sie nun mit gleichzeitigem Druck auf S und F die Such-Funktion. Tippen Sie im Suchfenster isconsoleenabled ein, und klicken Sie dann auf Weitersuchen.

6 Die gefundene Textstelle wird daraufhin blau unterlegt. In der gleichen Zeile müssen Sie den Wert hinter dem Gleichheitszeichen von false in true ändern.

7 Schließen Sie dann den Editor mit einem Klick auf wieder, und bestätigen Sie das Speichern der Änderung in der Datei mit einem Klick auf Ja.

8 Starten Sie nun das Spiel, wie gewohnt.

9 Ist das Spiel geladen, klicken Sie auf spiel 0 und wählen danach per Mausklick einen Feldzug aus. Wählen Sie dann eine Spielaufgabe, und klicken Sie auf start 0 sowie auf fertig 0.

10 Ist das Spiel gestartet, können Sie mit F3 die Konsole zum Eingeben der Cheats öffnen.

11 Tippen Sie jetzt einen der Cheats aus der Liste rechts ein, zum Beispiel godmode, und bestätigen Sie mit R. Mit der Taste Esc geht's zum Spiel zurück. Der Trick ist aktiviert.

Eingabetext	Wirkung
uammo true	Schaltet unbegrenzte Munition an
uammo false	Schaltet unbegrenzte Munition aus
disablebeh	Schaltet die Intelligenz der Gegner aus
enablebeh	Schaltet die Intelligenz der Gegner an
immortal true	Unzerstörbarer Hubschrauber an
immortal false	Unzerstörbarer Hubschrauber aus
godmode	Der Helikopter verfügt über unbegrenzt viel Munition und ist unzerstörbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Rise of Nations – Thrones and Patriots (Version 03.03.03.2905) für PC

Miese Lage der Nation? Diese Tricks machen's Ihnen leichter

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt per Klick auf.



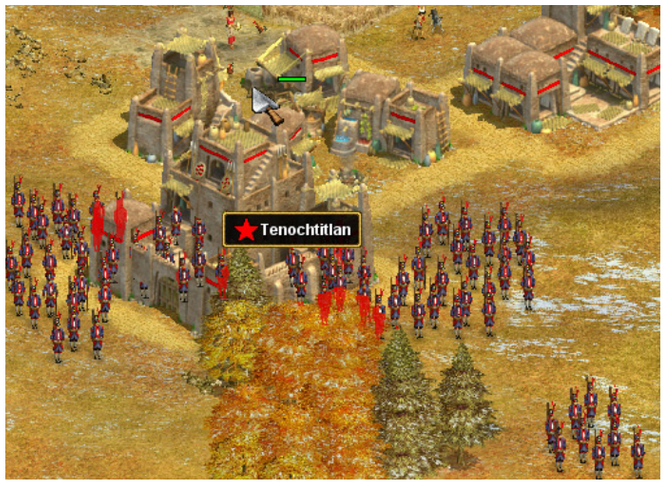
Klicken Sie dann zum Beispiel auf Schnelle Schlacht und Starten.

2 Drücken Sie während des Spiels die Taste R .

3 Tippen Sie in die geöffnete Konsole einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Cheats ein.



4 Bestätigen Sie den Schummeltrick mit R .



Viel mehr Musketiere sorgen in Tenochitian für viel mehr Sicherheit.



Sie können jederzeit Ihre Erfolge checken – zu Beginn sind es nicht viele.



Keine Lust mehr? Mit einem Cheat verschenken Sie locker den Sieg.

Eingabetext	Wirkung
cheat resource all x[1]	Jeden Rohstoff um x Einheiten vermehren
cheat safe	Maschinengewehre um Hauptstädte postieren
cheat die	Ausgewähltes Objekt vernichten
cheat reveal	Übersichtskarte komplett aufdecken
cheat achieve	Zeigt Leistungen an
cheat next objekt	Wählt nächstes Objekt (Einheit/Gebäude) aus
cheat bird	Wildvogel wird erstellt
cheat nuke	Atombombe fällt
cheat pause 1	Spiel auf Pause
cheat defeat	Das Spiel wird verloren.
cheat victory	Das Spiel wird gewonnen.
cheat add x[1] musketeer	X Musketiere werden an die Stelle des Mauszeigers gesetzt.

[1] statt **x** die gewünschte Zahl einsetzen

Spongebob Squarepants – Supersponge für Gameboy Advance

Hüpfen und rennen leicht gemacht, damit Spongebob seinem Freund was Tolles schenken kann

1 Stecken Sie das Spielmodul in den Gameboy Advance, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt, indem Sie **START** drücken.

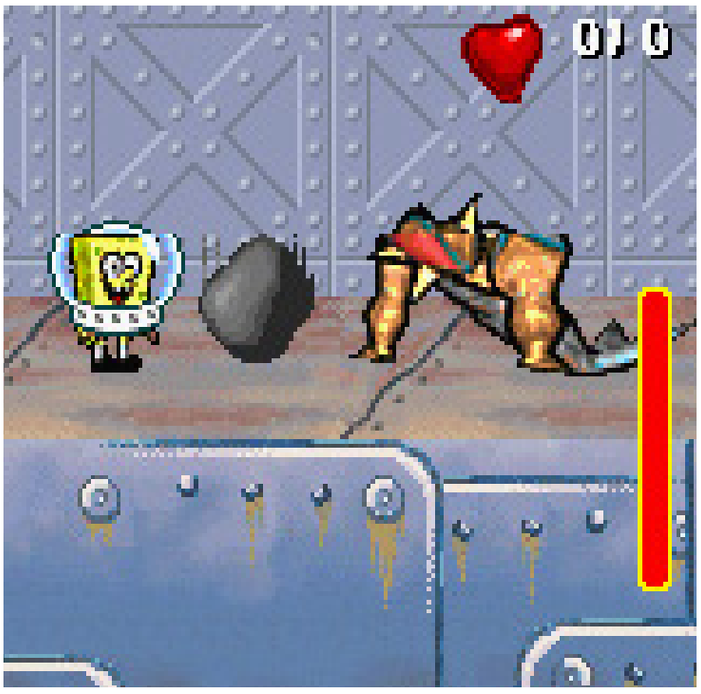
2 Im Hauptmenü wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt



aus und drücken anschließend auf **A**.

3 Jetzt können Sie die in der Tabelle rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um direkt in die jeweiligen Spielstufen zu gelangen. Markieren Sie die gewünschten Buchstaben nacheinander mit dem Steuerkreuz und bestätigen jeden mit **A**.





Der letzte Endgegner ist der Härteste. Doch mit dem richtigen Trick stehen Sie nach einer Niederlage ruck, zuck wieder da zur Revanche.

Sobald das vierte Zeichen richtig eingegeben ist, erscheint die gewünschte Spielstufe auf dem Bildschirm.

4 Bestätigen Sie jetzt mit **A**, und beginnen Sie die neue Spielstufe.



Eingabe	Wirkung
BGNR	Spielstufe 1
CLMB	Spielstufe 2
KYNF	Spielstufe 3
WKGR	Spielstufe 4
DFVJ	Spielstufe 5
NGPS	Spielstufe 6
WMCY	Spielstufe 7
XNRP	Spielstufe 8
HDJQ	Spielstufe 9
QHDG	Spielstufe 10
WFXM	Spielstufe 11
MNTL	Spielstufe 12
QGRV	Spielstufe 13
LXHK	Spielstufe 14
HGCD	Spielstufe 15
CNXK	Spielstufe 16
LKKV	Spielstufe 17
PYHS	Spielstufe 18
JRST	Spielstufe 19
WMBT	Spielstufe 20

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grand Theft Auto Vice City für Xbox

Was dürfen angehende Ganoven für den Karrieresprung skrupellos tun? Schummeln natürlich

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue Partie, oder laden Sie eine bereits angefangene.

3 Im laufenden Spiel können Sie nun einfach jeden beliebigen geheimen Trick aus der nebenstehenden Tabelle eingeben. Drücken Sie dazu die entsprechende Tastenfolge.



Ein fliegendes Auto hilft Abkürzungen zu finden. Aber Vorsicht bei der Landung – hartes Aufsetzen hat Blech biegende Wirkung.

Eingabe	Wirkung
R, schwarze Taste, L, B, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Energie erneuern
R, schwarze Taste, L, A, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Schutzausrüstung erneuern
R, schwarze Taste, L, schwarze Taste, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Waffensortiment 1 verfügbar
R, schwarze Taste, L, schwarze Taste, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←	Waffensortiment 2 verfügbar
R, schwarze Taste, L, schwarze Taste, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓	Waffensortiment 3 verfügbar
R, R, B, schwarze Taste, ←, →, ←, →, ←, →	Fahndungslevel erhöhen
R, R, B, schwarze Taste, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓	Fahndungslevel löschen
→, schwarze Taste, B, R, weiße Taste, ↓, L, R	Autos können fliegen.
→, R, ↑, weiße Taste, weiße Taste, ←, R, L, R, R	Auto fährt schneller.
Y, R, R, ←, R, L, schwarze Taste, L	Auto springt nach Druck auf **L3**.
↓, ↑, ↑, ↑, A, schwarze Taste, R, weiße Taste, weiße Taste	Passanten beginnen zu kämpfen.
Schwarze Taste, R, A, Y, A, Y, ↑, ↓	Passanten besitzen Waffen.

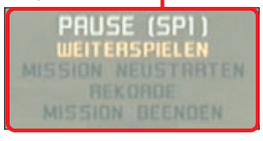
Smuggler's Run Warzones für Gamecube

Schmuggeln Sie nicht nur Pakete, sondern auch ein paar Tricks ins Spiel

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue oder gespeicherte Partie.

3 Schalten Sie per Druck auf die **Start**-Taste das laufende Spiel auf Pause.



4 Geben Sie dann ohne Umschweife jeden beliebigen Cheat aus der rechts stehenden Tabelle ein. Dazu brauchen Sie lediglich die entsprechende Tastenfolge zu drücken.

5 Setzen Sie das Spiel dann fort, indem Sie erneut die Taste **Start** drücken.

6 Die Cheats werden in jedem neuen Level automatisch wieder unwirksam und müssen dann erneut eingegeben werden. Die Tricks „Spezialmanöver" und „Unsichtbarkeit" lassen sich jederzeit durch erneute Eingabe wieder abschalten.



Sieht Ihr Wagen so aus, dann ist er für alle Gegner unsichtbar.



Setzen Sie die Schwerkraft außer Kraft, fliegen gegnerische Autos nach einer Kollision wüst und weit durch die Luft (Kreis).

Eingabe	Wirkung
Z, R, Z, R, →, →, →	Kaum Schwerkraft für andere Wagen
Y, Y, Y, X, X, Z, Z	Spezialmanöver sind unbegrenzt möglich.
←, →, ←, →, Z, Z, R	Eigenes Auto wird für Gegner unsichtbar.

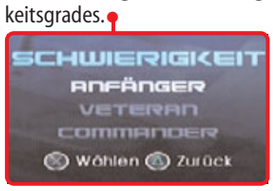
Transformers für Playstation 2

Verschaffen Sie sich Zutritt zu allen Regionen des Spiels – und zwar kampflos

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue Partie, indem Sie den Menüpunkt NEU auswählen.

3 Es folgt der Bildschirm zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades.



Geben Sie einen Cheat aus der Tabelle rechts ein. Wenn Sie ihn richtig eingegeben haben, sagt ein Sprecher zur Bestätigung „Code angenommen". Wählen Sie nun einen Schwierigkeitsgrad, und drücken Sie anschließend die Taste ✕.

4 Nach einem Filmausschnitt, den Sie mit einem weiteren Druck auf ✕ überspringen können, finden Sie sich in der Einsatzzentrale wieder. Dort wählen Sie den Menüpunkt



und drücken ✕. Anschließend markieren Sie den gewünschten Zielort sowie darin das Abwurfgebiet Ihrer Wahl. Bestätigen Sie dann beide Entscheidungen jeweils mit einem Druck auf die Taste ✕. Das Spiel wird dann jeweils exakt von dieser Stelle aus fortgesetzt.

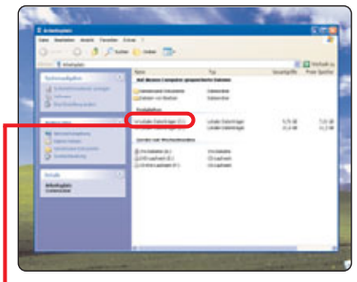


Am Ende wartet Cybertron, der Heimatplanet der Transformers, auf Sie. Mit den richtigen Cheats gelangen Sie mühelos dorthin.

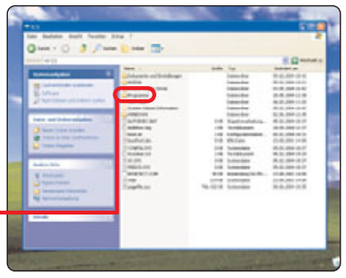
Eingabe	Wirkung
←, →, ←, ←, → R1, R2, ●	Abschnitt Amazonas abgeschlossen
●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →	Abschnitt Mittelatlantik abgeschlossen
R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←	Abschnitt Alaska abgeschlossen
←, ←, →, ●, ●, →, →, ←	Abschnitt Raumschiff abgeschlossen
R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●	Abschnitt Pazifikinsel abgeschlossen

Driver (Version 1.13) für PC

Auto zu schnell kaputt, zu viel Polizei unterwegs? Und das macht Sie rasend? Zeit für ein paar Veränderungen

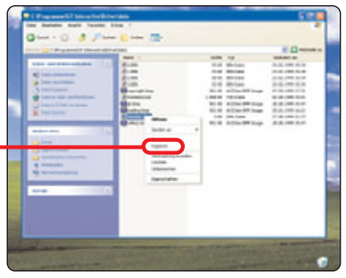


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und dann auf Arbeitsplatz.



2 Klicken Sie doppelt auf den Buchstaben des Festplattenlaufwerks, auf dem Sie das Spiel gespeichert haben. Üblicherweise und auch in diesem Beispiel ist es Laufwerk (C:).

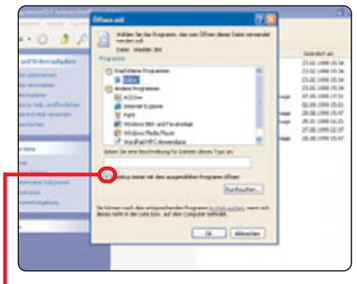
3 Klicken Sie nacheinander doppelt auf die Ordner Programme, GT Interactive, Driver und data.



4 Legen Sie von der nun sichtbaren Datei mladder.dml eine Sicherungskopie an. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf mladder.dml und dann mit der linken auf Kopieren.

5 Klicken Sie nun oben links auf Zurück.

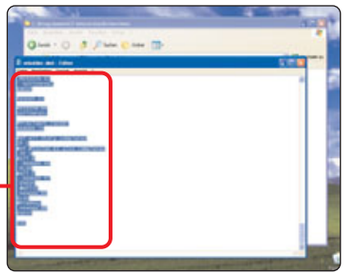
6 Im nächsten Fenster klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche, dann mit der linken auf Einfügen.



7 Klicken Sie nacheinander doppelt auf den Ordner data und auf mladder.dml.

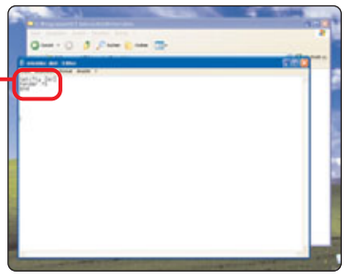
8 Setzen Sie per Klick auf den Eintrag ◯ Programm aus einer Liste auswählen einen Punkt in den Kreis ◉, und klicken Sie auf OK.

9 Löschen Sie per Klick auf ☑ den Haken, und klicken Sie in der Liste doppelt auf Editor.



10 Klicken Sie in den daraufhin geöffneten Text, halten Sie S gedrückt, und drücken Sie dann A, um den gesamten Text zu markieren.

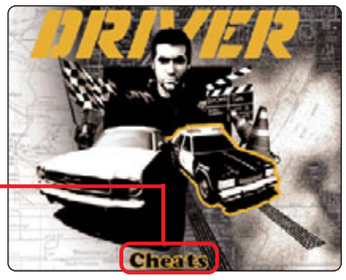
11 Drücken Sie R, um den Text zu löschen.



12 Tippen Sie nun untereinander die drei Textzeilen Setcity [NY], Render 70 und End ein. Klicken Sie dann oben rechts auf ☒.

13 Beantworten Sie folgende Frage Aktuelle Änderungen speichern? mit einem Klick auf Ja.

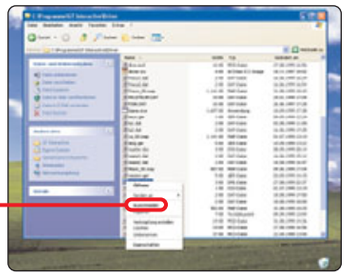
14 Klicken Sie jeweils auf ☒, um geöffnete Fester zu schließen.



15 Wenn Sie nun das Spiel im „Undercover"-Modus starten, sehen Sie das Video der Schlusssequenz, das Sie mit Esc abbrechen können. Wählen Sie anschließend im Options-Menü den Eintrag Cheats, um das Cheat-Menü zu öffnen. Wie Sie nach einem Klick auf Esc sehen, lassen sich darin alle Cheats aktivieren. Sie funktionieren in allen Spielvarianten, außer im „Undercover"-Modus. Denn der zeigt nur noch das Schluss-Video. Um den kompletten „Undercover"-Modus samt Cheats von vorn bestreiten zu können, müssen Sie die zuvor kopierte Datei gegen die manipulierte Datei austauschen. Beenden Sie dazu das Spiel, und wiederholen Sie die Schritte 1 und 2.

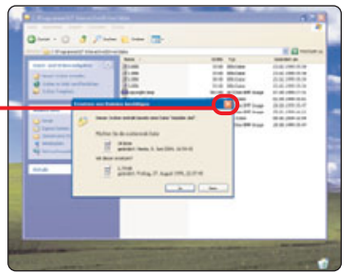


16 Klicken Sie zunächst auf den Ordner Programme, dann auf GT Interactive und Driver.



17 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Datei mladder.dml. Falls Sie die nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ▽, bis sie sichtbar wird. Klicken Sie auf Ausschneiden.

18 Klicken Sie anschließend auf den Ordner data.



19 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche und dann mit der linken auf Einfügen.

20 Klicken Sie im nächsten, kleinen Fenster auf Ja und auf ☒. Wenn Sie nun das Spiel starten, können Sie den „Undercover"-Modus von Anfang an mit den Cheats „erfahren".

Sheep! (Version 1.0.0.1) für PC

Falls Sie die Schafe nicht allein im Zaum halten können, legen Sie sich einen Hirten-Helfer zu

1 Der Trick funktioniert nur, wenn Sie das Spiel mit der Maus steuern. Falls Sie die Tastatur benutzen, stellen Sie zunächst die Steuerung über die Option „Konfigurieren" um.

2 Drücken Sie während eines laufenden Spiels Esc.

3 Halten Sie U gedrückt, und tippen Sie den Text aus dem Kasten unten ein. Lassen Sie sich dabei Zeit, um sich nicht zu vertippen.

4 Anschließend drücken Sie erneut Esc. Setzen Sie das Spiel fort, so sehen Sie neben Ihrer Spielfigur einen hellen Kreis. Durch die Mausbewegungen mitgesteuert, übernimmt er praktisch die Funktion eines zweiten Hirten, mit dessen Hilfe Sie die blökende Herde besser im Griff haben.

Eingabetext	Wirkung
IWANTTHEMALLANDIWANTTHEMNOW	Zweiter „Hirte" in Form eines Kreises erscheint.



Runde Sache: Der helle Punkt (hier im roten Kreis) hilft beim Treiben der Schafherde.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

Preise im Wert von 6010 Euro

COMPUTER BILD SPIELE und Terratec verlosen Preise im Gesamtwert von 6010 Euro. Viel Glück!

17 x Soundkarte Terratec Aureon 7.1 FireWire

Spielen Sie mit, und gewinnen Sie mit etwas Glück eine externe Soundkarte Terratec Aureon 7.1 FireWire. Computer aufschrauben und umständlicher Steckkarten-Einbau? Das war gestern – hier können Sie den Schraubenzieher in der Werkzeugkiste lassen. Einfach Treiber installieren, Soundkarte an den schnellen FireWire-Anschluss stöpseln, und schon können Sie exzellenten Klang genießen. Musik-Abspielgeräte verbinden Sie über die analogen Line- und Phono-Eingänge (letzterer mit Vorverstärker) oder über den Digitaleingang mit Ihrem PC.

Wollen Sie selber singen? Kein Problem. Dafür gibt es einen Profi-Mikrofoneingang mit 6,3-mm-Klinkenstecker. Selbstverständlich können Sie eindrucksvollen 7.1-Surround-Sound aus acht Boxen schallen lassen. Wer es eine Spur leiser mag, nutzt den Kopfhöreranschluss mit separater Lautstärkeregelung.

Der Wert beträgt je 250 Euro



22 x Soundkarte Terratec Aureon 5.1 USB



Die Terratec Aureon 5.1 USB ist die flexible Soundlösung zum Anschluss an den PC – zu Hause und unterwegs. Ob für die nächste Multimedia-Präsentation, die aktuellen Filmhits auf DVD, MP3-Songs oder eine packende Geräuschkulisse beim Spielen: Mit dieser Karte können Sie ab sofort Top-Sound auf 6 Kanälen genießen, wann und wo Sie wollen. Und das ganz ohne langwierige Installation und Konfiguration. Denn Sie benötigen weder spezielle Treiber noch eine separate Stromversorgung. Externe Karte einfach mit dem USB-Anschluss verbinden – und: Ton ab. Und hier stimmt nicht nur die Hardware. Mit im Paket ist die richtige Software für optimalen Sound. Mit Native Instruments Traktor DJ mixen Sie MP3-Stücke und CDs wie ein Profi-DJ, mit Intervideo WinDVD verwandeln Sie Ihren Computer in ein Heimkino von höchstem Unterhaltungswert.

Der Wert beträgt je 80 Euro

So machen Sie mit

Planen Sie in der nächsten Zeit den Kauf eines neuen Spiele-Computers? Schreiben Sie uns:
a) Ja, innerhalb der nächsten 6 Monate.
b) Ja, innerhalb der nächsten 12 Monate.
c) Nein, ich werde auf absehbare Zeit keinen PC kaufen.

Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Karte – und ab die Post. Oder rufen Sie uns an.
Telefon: 0190-241900
(CompuTel, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Postkarte: COMPUTER BILD SPIELE, Stichwort „Gewinnspiel“, 20623 Hamburg

E-Mail: preisfrage@computerbildspiele.de
Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluss ist **Freitag, der 30. 7. 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.

Sieger-Typen

In Köln feierten sich Deutschlands beste Computerspieler beim Finale der „E-Sports Pro Series“

Mit blassem Gesicht betritt der Star den Saal. Die langen, blonden Haare fallen ihm ungeordnet über die Schultern. Selbstsicher schreitet er zur Bühne. Das lässt auf Routine schließen, denn immerhin begrüßen ihn rund 150 klatschende Anhänger im Publikum. Ein neugieriger Glatzkopf im Jeans-Outfit stellt Fragen. Der mit den Haaren sagt: „Wir haben beide sehr gut gefightet.“ Kurz darauf ist er weg. Es bedarf nicht immer vieler Worte.

Der Star nennt sich Miou. Doch eigentlich heißt er Daniel Holthuis und ist 18 Jahre alt. Normalerweise wäre Daniel einfach nur Ostfriese. Doch dann fand er heraus, dass er das Strategiespiel „Warcraft 3“ besser beherrscht als alle anderen. Von da an hat es nicht mehr lange gedauert, bis sich der Schüler an die Spitze der deutschen Liga geklickt hat. Inzwischen ist er Nationalspieler und steht gelassen im Fahrstuhl. Zwei Stockwerke über der Bühne warten sein Gegner und die Rückrunde.

Die Kontrahenten sitzen in einem kleinen, mit Computern vollgestopften Raum. Beide blicken starr, mit weit aufgerissenen Augen, auf ihre großen Monitore. Keine Regung, keine Bewegung, keine Emotion. Einzig die Hände sind aufgeregt am Tippen und Klicken. 150 Aktionen pro Minute, das wird eine Statistik gleich zeigen. Profis wie diese benutzen für die meisten Aktionen Tastaturkürzel. Das spart viel Zeit im Vergleich zur Bedienung mit der Maus.

Unten im Saal läuft der Kampf auf einer Leinwand. Zwei Moderatoren erläutern das Geschehen für Mitwisser. Es klingt befremdlich. Sie sagen: „Miou hat die Potion of Double Healing eingesetzt und durch schnelles Moven den Tauren Chieftain surrounded.“ Applaus im Publikum. Die Kommentatoren wollen Folgendes erklären: Spieler Miou hat seine Kämpfer durch einen Heiltrank aufgepeppelt, um seinen Gegner anschließend in Windeseile zu umzingeln.

Auf der Leinwand wechselt die Kameraperspektive in schnellen Schnitten. Trotzdem scheint jeder dem Geschehen folgen zu können. Immerhin: Bis zu 200 000 Zuschauer sehen die Internet-Übertragung der Veranstaltung. Und 300 zahlende jugendliche



Hohe Konzentration: Die Siegermannschaft von „Ocrana“ bei der „Counterstrike“-Endausscheidung.



Hohes Tempo: Nils Naujoks (17) fährt in „Live for Speed“ zum Sieg.

Fotos: Thomas Brill, Marco Gremmel



Die besten Fußballspieler des Turniers: Kapitän Alex Holzhammer (19) nimmt für seine Mannschaft den Pokal entgegen.



Hohe Ehrung: Daniel Holthuis (18) präsentiert seinen Pokal.



Dennis Schellhase (20) beim Fußballspielen: nach außen ganz locker, aber innerlich total angespannt.

Gäste sind unmittelbar dabei. Der Eintritt kostet fünf Euro, die Cola einsachtzig.

Daniel „Miou" Holthuis gewinnt den Kampf, steht nun im Finale. Ob sein Vater, ein Pastor, stolz auf ihn ist? „Anfangs war er ziemlich skeptisch", gibt der Schüler zu. „Doch dann hat er gesehen, dass ich mit Computerspielen sehr viel Geld verdienen kann." Jetzt ist die Unterstützung größer. Eine typische Reaktion von Profizocker-Eltern. Momentan ist Daniel bei „Schroet Kommando" unter Vertrag, einem Clan mit über 350 000 Mitgliedern. Die Chefs erwarten, dass er regelmäßig trainiert und mehrmals im Monat Wettkämpfe spielt. Oft via Internet. Doch manchmal auch im Ausland. Kürzlich war er in Las Vegas, vielleicht geht es bald nach Asien. Dafür erhält der Blondschopf ein monatliches Grundgehalt zwischen 300 und 500 Euro, dazu gibt's Siegprämien bis zu 5000 Euro und Computerteile.

Als Nächstes steht Fußball auf dem Programm: „FIFA Football 2004". Zu den Gewinnern dieser Disziplin gehören Daniel und Dennis Schellhase. Die 20-jährigen Zwillinge aus Gelsenkirchen waren bereits bei den Weltmeisterschaften in Korea erfolgreich. Alex Holzhammer (19) aus Köln ist Kapitän der Mannschaft und macht seinem Namen alle Ehre: Er ist bekannt für seine heftigen Gefühlsausbrüche und hat aus Wut auch schon mal einen Monitor zerstört. „Der Umstieg auf die neueste FIFA-Version war sehr schwer", erzählt er. Weil die Steuerung stark vom Vorgänger abweicht. Tore werden im Spiel fast nur durch Flanken und Eckbälle erzielt. Direktschüsse landen so gut wie nie im Netz. Auf Dauer ziemlich einseitig.

Die größte Euphorie, die höchsten Preisgelder, die meiste Action – all das kommt erst noch. Und zwar im Finale von „Counterstrike". Hier wird in Teams gespielt, fünf gegen fünf. Da jede Mannschaft in einem eigenen Raum sitzt, können die Mitstreiter zwischendurch Absprachen treffen. Die Spielumgebung wird zuvor per Los bestimmt und der Sieger über mehrere Hin- und Rückrunden mit dem begehrten Pokal geehrt.

Hoch konzentriert üben sich die Rivalen im Umgang mit der Waffe. Die Nasenspitzen der Spieler berühren fast die Monitore, eine spezielle Vorrichtung sorgt dafür, dass sich das Mauskabel nicht verheddert. Auch in Zeiten der Funkmäuse setzen Profis auf die lange Leitung. Schnurlose Geräte seien einfach zu unpräzise, sagen sie.

Scharfschützen wie Jens Hansen (19) treffen den flinksten Gegner selbst auf große Entfernung. Mit einer überragenden Leistung gewinnt sein Team „Ocrana" das Turnier. Doch nicht ohne Vorarbeit: „Vier Mal die Woche üben wir jeweils drei Stunden", berichtet der Computer-Athlet. Eine Menge Zeit. Sind deshalb keine Frauen mit dabei? Haben die Besseres zu tun? Jens Hansen zuckt mit den Schultern.

Einer glaubt, die Antwort auf diese Frage zu kennen. Es ist Jens Hilgers (28), der Mann mit der Glatze. Hilgers veranstaltet und leitet das Turnier. Er sagt: „Frauen haben einfach kein ausgeprägtes dreidimensionales Denkvermögen. Deswegen können die meisten ja auch kein Auto fahren." Aha, wieder was gelernt …

Wenig später steht Hilgers auf der Bühne, um auch den letzten Pokal an einen Mann zu überreichen. Es ist Pastorensohn Holthuis, der die Trophäe freudestrahlend entgegennimmt: Die letzte Runde Warcraft 3 endete zu seinen Gunsten. Inzwischen ist es spät, so gegen 23 Uhr. Nur noch fünf Zuschauer sind geblieben, um die Siegerehrung zu verfolgen. Und selbst der Drittplatzierte ist schon weg. Er musste nach Hause, um für seine Abiturprüfung zu pauken.

Die Liga

Die Electronic Sports League (ESL) wurde vor vier Jahren gegründet. Heute vereint sie rund 400 000 Mitglieder. In mehreren, über das Jahr verteilten Turnieren müssen die Spieler sich für die Endausscheidung qualifizieren. Nur die vier besten Teams oder Einzelkämpfer jeder Disziplin werden dazu eingeladen. Mittlerweile hat die ESL Niederlassungen in fast allen europäischen Ländern. Weitere Informationen finden Sie unter www.esl-europe.com.

Die Gewinner

Counterstrike
Platz 1: Ocrana
Platz 2: Mousesports
Platz 3: aTTaX
Platz 4: a-Losers

Warcraft 3
Platz 1: Daniel Holthuis
Platz 2: Philipp Schatz
Platz 3: Christopher Heil
Platz 4: Dennis Hoffmann

FIFA Football 2004
Platz 1: Pro Gaming
Platz 2: Schroet Kommando
Platz 3: Team 64
Platz 4: a-Losers

Live for Speed
Platz 1: Nils Naujoks
Platz 2: Lennart Vocke
Platz 3: Joachim Fiess
Platz 4: Philipp Hildebrandt



Tastatur quer, Kabel aus dem Weg: So spielen Profis „Counterstrike".



Der Kopf: Veranstalter Jens Hilgers (28, vorn) beobachtet und moderiert das Geschehen auf der Leinwand.

Computer-Lautsprecher gehören heute genauso zum Spielen wie eine aktuelle Grafikkarte. Boxen sollen Geräusche und Musik originalgetreu wiedergeben. COMPUTER BILD SPIELE hat 18 aktuelle Lautsprechersysteme einem aufwendigen und ausführlichen Test unterzogen. Gute Töne, gute Noten – miese Töne, miese Noten



Foto: dpa

Gute Noten, schlechte Noten

Undenkbar ist heute das PC-Spiel ohne die richtige Geräuschkulisse: Was wäre ein Rennspiel ohne brüllende Motoren oder quietschende Reifen? Oder ein Gruselspiel ohne knarrende Treppen und klappernde Fensterläden? Ein allenfalls langweiliger Zeitvertreib.

Deshalb brauchen Sie eine anständige Soundkarte (siehe Test in Heft 7/2004) und erstklassige Lautsprecher. In dieser Ausgabe hat COMPUTER BILD SPIELE neun 2.1- und neun 5.1 Lautsprechersysteme getestet.

2.1-Boxensets bestehen aus zwei kleinen Lautsprechern, die für die Hoch- und Mitteltonwiedergabe zuständig sind. Die Tieftonwiedergabe übernimmt eine zusätzliche Bassbox.

5.1-Lautsprechersysteme bestehen aus einer Bassbox sowie fünf Hoch- und Mitteltönern, die wie folgt platziert werden: jeweils eine links und rechts hinter dem Zuhörer sowie je eine links und rechts vor dem Spieler. Die fünfte Box wird in der Regel direkt vor dem Zuhörer aufgestellt.

COMPUTER BILD SPIELE hat die Tonqualität der 18 Systeme bei AV t.o.p. Messtechnik prüfen lassen. Im so genannten schalloptimierten Raum wurde zunächst gemessen, bis zu welcher maximalen Lautstärke die Systeme die Töne unverzerrt – also ohne Tonstörungen – wiedergeben können. Zwei Sieger gingen aus diesem Testpunkt hervor: das 2.1-System „Altec Lansing VS-4121" und das 5.1-System „Labtec Arena 675". Beide lieferten 92 **Dezibel** S.164 und erhielten für diese Leistung ein „befriedigend". Aber es gab auch einen Verlierer: Das „Guillemot Hercules XPS 5.100" (5.1) lieferte gerade mal 60 Dezibel und erhielt dafür die Note „mangelhaft". Der nächste Testpunkt galt der Messung der Klangtreue. Hier wurde genauestens untersucht, ob die eingespeisten Töne auch originalgetreu von den Boxen wiedergegeben werden. Das Ergebnis: Mit gerade mal 50 von 100 erreichbaren Prozentpunkten hagelte es für das „Guillemot Hercules XPS 2.100 Silver" (2.1) ein „mangelhaft".

Das Boxenset „Creative Labs Inspire T 2900" (2.1) konnte zwar nicht überzeugen, lieferte aber dennoch mit 73 Prozent das beste Resultat in diesem Prüfpunkt – Note „ausreichend". In punkto Klangtreue ist also keines der Boxensets auch nur „befriedigend".

Im Punkt Stromverbrauch lernen viele Lautsprecher-Hersteller offenbar nie (siehe Ausgabe 9/2003): Alle 18 Testkandidaten besitzen einen Ein-/Ausschalter. Aber: Bei 13 der 18 Boxensysteme bleibt dieser Schalter ohne Wirkung, und die Lautsprecher verbrauchen weiter Strom und ziehen Ihnen so Geld aus der Tasche. Wo „Aus" drauf steht, sollte auch „Aus" drin sein. Die Redaktion verteilte in diesem Prüfpunkt 13 mal die Note „ungenügend".

Thema Ausstattung: Eine Fernbedienung erleichtert die Bedienung der Boxensysteme erheblich. Auf solch ein kleines Gerät können Sie sich bei neun Testkandidaten freuen. COMPUTER BILD SPIELE vergab für eine Kabelfernbedienung 0,10 und für eine kabellose Fernbedienung 0,15 Notenstufen Aufwertung.

Das „Creative Labs Inspire GD 580" wartet sogar mit einem 5.1-Dolby-Digital-Decoder (siehe Erklärung im Kasten „Was ist ein 5.1-Dolby-Digital-Decoder?") und zwei **digitalen** S.164 Eingängen auf. Damit eignet sich das System sogar zum Anschluss an **DVD-**S.164 Spieler (entsprechende Digital-Ausgänge vorausgesetzt) oder an die Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox.

Fazit: Eine „gute" Note gab es nur einmal und zwar für das Boxenset Inspire GD 580 von Creative Labs. Guter Service, sehr gute Ausstattung und eine immerhin noch ausreichende Tonqualität führten dieses Boxensystem geradewegs auf Platz eins unter den neun getesteten 5.1-Lautsprechern.

Mit „befriedigender" Endnote erreichte das Lautsprechersystem „Home Arena TXR 335" von Hersteller Terra Tec den ersten Platz unter den 2.1-Boxensets.

WAS IST EIN 5.1-DOLBY-DIGITAL-DECODER?

Dolby Digital 5.1 ist ein von der amerikanischen Firma Dolby entwickeltes Verfahren zur **digitalen** S.164 Heimkinoton-Wiedergabe. Dabei sind bis zu sechs getrennte Wiedergabekanäle möglich – vorne links, rechts und Mitte, hinten links und rechts, sowie ein Kanal für extrem tiefe Töne (Bässe).

Bei diesem Verfahren werden die Signale für die einzelnen Lautsprecher nicht in zwei Kanälen „zusammengequetscht" (wie beim 2.1-System), sondern alle getrennt übertragen. Das heißt für Sie als hörenden Spieler: Klangmäßig sind Sie mittendrin statt nur dabei. Denn Sie werden aus allen Ecken des Zimmers gezielt „beschallt" (vorausgesetzt, die fünf Hochtonlautsprecher sind entsprechend aufgestellt).



Um dieses Klangerlebnis an PC, PS 2 oder Xbox in vollem Umfang nutzen zu können, benötigen Sie allerdings einen Verstärker mit 5.1-Dolby-Digital-Decoder und die passende Anzahl Lautsprecher.

Wichtig für die Rundum-Beschallung: Im Bild sehen Sie den 5.1-Dolby-Digital-Decoder des Testsiegers unter den 5.1-Systemen, „Creative Labs GD 580".

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat neun aktuelle 2.1-Computer-Lautsprecher und neun aktuelle 5.1-PC-Lautsprechersets einem aufwendigen Klangtest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten im redaktionseigenen Testlabor und im unabhängigen Testinstitut A V t.o.p. Messtechnik in München. Die Prüfpunkte im Einzelnen:



Fotos: Weber

Testingenieur Florian Goisl (28) vom Institut AV t.o.p. Messtechnik positioniert einen Hochtöner für die bevorstehenden Messungen.

INSTALLATION

Die Inbetriebnahme eines Computer-Lautsprechers sollte in der Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger problemlos damit klar kommen. Fehlende oder zu knappe Bedienungsanleitungen führen zur Abwertung im Test.

AUSSTATTUNG

Die Redaktion bewertet, ob die Computer-Lautsprecher einen Ein-/Ausschalter und einen Balance-Regler haben. Weitere Pluspunkte gibt es für Hoch- und Tieftonregler. Außerdem wird überprüft, ob Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon vorhanden sind.

KLANGTÖNE

Im so genannten schalloptimierten Raum lässt COMPUTER BILD SPIELE messen, wie weit die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne dem Original entsprechen. Dieser Raum ist mit Schaumstoff so gedämmt, dass störende Echo-Töne „geschluckt" werden. So können die Messungen nicht durch Tonreflexionen verfälscht werden.

Im Test müssen die Lautsprecher eine gleichmäßig ansteigende Tonfolge wiedergeben. Die umfasst den für Menschen hörbaren Frequenzbereich von 20 **Hertz** S.164 (sehr tiefer Ton) bis 20 **Kilohertz** S.164 (sehr hoher Ton). Ein hoch empfindliches Mikrofon nimmt die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne auf. Ein spezielles Messgerät vergleicht anschließend diese Aufnahme mit den Originaltönen. Im Idealfall dürfen dabei keine Unterschiede auftreten.

NACHSCHWINGZEIT

Wenn der Ton verstummt, schwingt die **Membran** S.164 des Lautsprechers noch kurze Zeit weiter. In Fachkreisen bezeichnet man das als Nachschwingzeit. Zu langes Nachschwingen verschlechtert den Klang einer Box.

Die Messung des Nachschwingens erfolgt so: Der Lautsprecher gibt einen kurzen tiefen Ton und einen kurzen hohen Ton wieder. Per Mikrofon wird dann gemessen, wie lange der Lautsprecher „nachhallt". Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn die Nachschwingzeit beim tiefen Ton nicht länger als zwei Millisekunden ist. Beim hohen Ton darf sie eine Millisekunde nicht überschreiten.



Ob der Tieftonanteil der Bassboxen ausreichend ist, nimmt ein sensibles Mikrofon auf und gibt es zur Auswertung an Messgeräte weiter.



Im Bild sehen Sie ein so genanntes Wasserfall-Diagramm. Aus diesen Messwerten wird die Nachschwingzeit der Boxen ermittelt.

HÖRPROBE

In der Hörprobe gewinnen Fachleute mit geschulten Ohren ihren individuellen Klangeindruck. Dabei wird überprüft, ob die Computer-Lautsprecher beispielsweise zu viele Tieftön- oder Hochtonanteile wiedergeben. Nur wenn die Wiedergabe annähernd originalgetreu ist, gibt es die Bestnote „sehr gut".

VERZERRUNGEN

Mit einem so genannten Klirrfaktormessgerät wird geprüft, wie klar die Töne wiedergegeben werden. Dazu wird das Gerät mit dem Computer-Lautsprecher verbunden. Anschließend wird ein Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz eingespielt. Das Messgerät deckt jede Verzerrung bei dessen Wiedergabe auf. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn der Test-Ton ohne Verzerrungen wiedergegeben wird.

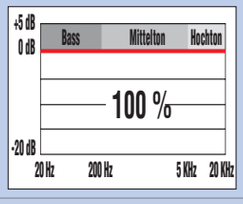
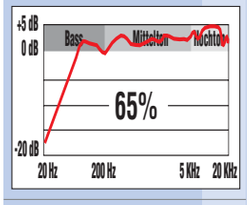
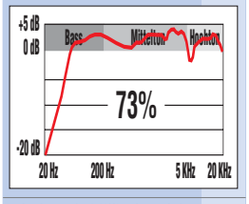
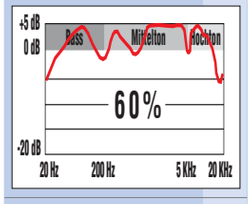
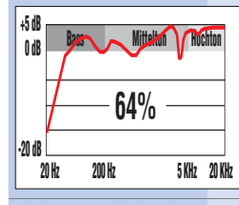
PREIS-/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote ergibt sich aus der Formel „Testergebnis mal Preis". Beispiel: Ein Computer-Lautsprechersystem mit dem Testergebnis „befriedigend" (3,0) kostet 70 Euro. Aus der Rechnung 3,0 mal 70 ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 210. In der folgenden Tabelle können Sie die Indexwerte und die zugehörigen Noten ablesen. Ein Preis-Leistungsindex von 210 führt in diesem Beispiel zu der Schulnote „ausreichend".

bis 100	**sehr gut**
100,01 bis 150	**gut**
150,01 bis 200	**befriedigend**
200,01 bis 250	**ausreichend**
250,01 bis 300	**mangelhaft**
über 300	**ungenügend**

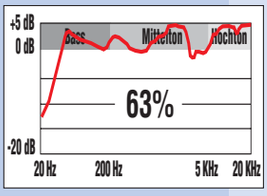
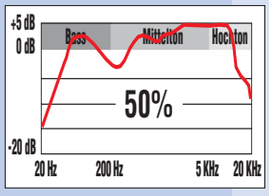
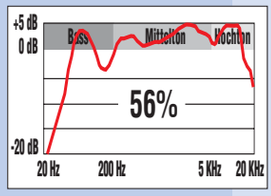
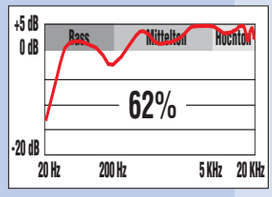
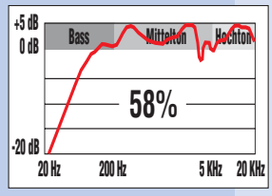
Ausnahmen: Computer-Lautsprecher mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Notenstufen abgewertet, „ungenügende" sogar um drei.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3		Platz 4	
		Home Arena TXR 335		Inspire[3] T 2900		VS-4121		SL-8212 Apollo 2 Platinum Edition	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Terratec**	NOTE	**Creative Labs**	NOTE	**Altec Lansing**	NOTE	**Speed Link**[4]	NOTE
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.terratec.de)	1,00	keine (www.europe.creative.com)	6,00	Englisch (www.alteclansing.de)	5,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02157-81790 (0,122€/Min.)	-	089-9928710 (0,122 €/Min.)	-	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02157-817922 (0,122 €/Min.)	-	089-99287122 (0,122 €/Min.)	-	06181-9436320 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
Service insgesamt	**7%**		**2,28**		**2,99**		**2,99**		**2,27**
INSTALLATION (INBETRIEBNAHME, ÜBERPRÜFT)	**5,4%**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**4,00**
AUSSTATTUNG									
Ein-/Aus-Schalter vorhanden (überprüft)	8 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	2 %	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)	0 %	nein	-	ja	-	ja	-	nein	-
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)	0 %	nein	-	ja	-	nein	-	nein	-
Ausstattung insgesamt	**16%**		**1,00**		**2,56**		**1,63**		**2,56**
TONQUALTITÄT									
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S.XXX, gemessen)	11,6 %	gering (89 dB)	3,87	gering (84 dB)	4,49	akzeptabel (92 dB)	3,49	gering (87 dB)	4,12
Klangtreue (**Frequenzgang**- S.XXX Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 KHz, gemessen)	25 %	stark verfälscht (65%)	4,50	verfälscht (73%)	3,70	stark verfälscht (60%)	5,00	stark verfälscht (64%)	4,60
Im Idealfall ist der Frequenzgang eine gerade Linie, so wie hier.											
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)	2 %	kurz (2,8 Millisekunden)	1,97	sehr kurz (1 Millisekunde)	1,00	kurz (3,2 Millisekunden)	2,21	sehr kurz (1,4 Millisekunden)	1,13
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)	2 %	lang (2,7 Millisekunden)	4,04	sehr lang (4 Millisekunden)	5,49	lang (2,8 Millisekunden)	4,19	lang (2,7 Millisekunden)	4,04
Verzerrungen (Klangstörungen zwischen 100 Hz und 8 KHz, gemessen)	8 %	stark (8%)	3,82	sehr stark (13%)	5,49	sehr stark (53%)	5,49	sehr stark (19%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)	5 %	sehr gering (0,83 Sone)	1,37	sehr gering (0,77 Sone)	1,33	gering (1,11 Sone)	1,56	sehr gering (0,79 Sone)	1,35
Klang (subjektiver Hörtest)	8 %	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	verfälscht (Mittelton wird verzerrt wiedergegeben)	4,00	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton)	3,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00
Tonqualität insgesamt	**61,6%**		**4,01**		**3,90**		**4,12**		**4,28**
SONSTIGES									
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	4 %	gering (12,3/5,6/0 Watt)	1,97	zu hoch (16/4/4 Watt)[2]	6,00	zu hoch (24,6/8,7/8,7 Watt)[2]	6,00	zu hoch (12,6/2,8/2,8 Watt)[2]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca.8,5 x 11,2 x 10 cm	-	ca.9,5 x 16 x 11,5 cm	-	ca.10 x 23,3 x 12 cm	-	ca.12 x 14,5 x 9,8 cm	-
Größe des Tieftonlautsprechers (Subwoofer, Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca.16,5 x 25,2 x 32,5 cm	-	ca.18,5 x 28,7 x 24,5 cm	-	ca.20,4 x 34,5 x 24,5 cm	-	ca.20,8 x 22,3 x 22,5 cm	-
Netzteil eingebaut (überprüft)	0 %	ja	-	nein	-	nein	-	ja	-
Sonstiges insgesamt	**8%**		**1,49**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,08**		**3,48**		**3,47**		**3,68**
AUFWERTUNG				Kabelfernbedienung	**-0,10**			Kabelfernbedienung	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,08**	**befriedigend**	**3,38**	**befriedigend**	**3,47**	**ausreichend**	**3,58**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**ausreichend**		**ungenügend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		49,99 €		69,00 €		99,00 €		39,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juni fand*)		**40,50 € (Trade It, Rottenburg, Tel. 07472-937716)**		**46,68 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**77,34 € (Trade It, Rottenburg, Tel. 07472-937716)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,08 x 49,99 = 153,97 = befriedigend		3,38 x 69,00 = 233,22 = ausreichend		3,47 x 99,00 = 343,53 = ungenügend		3,58 x 39,99 = 143,16 = gut	

[3]sprich: „Kriäitif Läbs Inspejer" [4]sprich: „Spiehd Link" [5]sprich: „X-Tenjens" [6]sprich: „Gihmoh Hörkjules" [7]sprich: „Läbteck"

1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
2 Abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam
*ermittelt bei über 120 Händlern

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9	
XS-441 Platinum 2.1		**Hercules[6] XPS 2.100 Silver**		**MMS 430**		**X 220**		**Pulse 375**	
X-Tensions[5]	NOTE	**Guillemot**	NOTE	**Philips**	NOTE	**Logitech**	NOTE	**Labtec**	NOTE
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	0800-1802089 (kostenlos)	1,00	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	069-92032168 (0,122 €/Min.)	1,98
keine (www.x-tensions.net)	6,00	keine (www.hercules.de)	6,00	Deutsch (www.p4c.philips.com)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Englisch (www.labtec.com)	5,00
keins	-	09122-6318218 (0,122 €/Min.)	-	0800-1802089 (kostenlos)	-	069-92032166 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
keins	-	09122-6318333 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
	2,99		**3,70**		**2,00**		**2,28**		**2,85**
einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**
etwas knapp	**4,00**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
nein	-	ja	-	nein	-	ja	-	nein	-
nein	-	nein	-	nein	-	nein	-	nein	-
	1,63		**1,63**		**2,56**		**2,56**		**3,50**
sehr gering (82 dB)	4,74	sehr gering (75 dB)	5,49	gering (87 dB)	4,12	sehr gering (83 dB)	4,62	sehr gering (83 dB)	4,62
stark verfälscht (63%)	4,70	sehr stark verfälscht (50%)	5,49	stark verfälscht (56%)	5,40	stark verfälscht (62%)	4,80	stark verfälscht (58%)	5,20
									
sehr kurz (1,5 Millisekunden)	1,19	kurz (2,5 Millisekunden)	1,79	sehr kurz (1,2 Millisekunden)	1,01	sehr kurz (1,1 Millisekunden)	1,00	durchschnittlich (4,2 Millisekunden)	2,81
sehr lang (4,7 Millisekunden)	5,49	lang (3 Millisekunden)	4,49	kurz (1,5 Millisekunden)	2,24	sehr lang (3,4 Millisekunden)	5,09	lang (2,5 Millisekunden)	3,74
sehr stark (16%)	5,49	sehr stark (68%)	5,49	stark (9%)	4,16	sehr stark (49%)	5,49	stark (8%)	3,82
gering (1,23 Sone)	1,64	sehr gering (0,87 Sone)	1,40	sehr gering (0,85 Sone)	1,39	sehr gering (0,78 Sone)	1,34	sehr gering (0,8 Sone)	1,35
stark verfälscht (zu viel Hochton)	5,00	verfälscht (Mittelton wird verzerrt wiedergegeben)	4,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (Töne werden stark verzerrt)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
	4,51		**4,81**		**4,38**		**4,49**		**4,45**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
zu hoch (26,3/4,1/4,1 Watt)[2]	6,00	gering (20/4,7/0 Watt)	1,79	zu hoch (20/6,1/6,1 Watt)[2]	6,00	zu hoch (16/3,6/3,6 Watt)[2]	6,00	zu hoch (10,4/2,7/2,7 Watt)[2]	6,00
ca.10,1 x 16 x 11,4 cm	-	ca.10 x 20,8 x 10 cm	-	ca.10,7 x 10,7 x 11 cm	-	ca.10,5 x 12,5 x 14 cm	-	ca.10,4 x 17,4 x 8,7 cm	-
ca.22,9 x 24,4 x 24,5 cm	-	ca.23 x 24,3 x 26,5 cm	-	ca.20 x 20,4 x 30,5 cm	-	ca.20,3 x 26,3 x 22,8 cm	-	ca.15 x 20,5 x 20,7 cm	-
ja	-	ja	-	nein	-	ja	-	ja	-
	3,50		**1,40**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
	3,72		**3,77**		**3,73**		**3,81**		**3,98**
Kabelfernbedienung	**-0,10**	Kabelfernbedienung	**-0,10**					Kabelfernbedienung	**-0,10**
ausreichend	**3,62**	**ausreichend**	**3,67**	**ausreichend**	**3,73**	**ausreichend**	**3,81**	**ausreichend**	**3,88**
mangelhaft		**mangelhaft**		**mangelhaft**		**befriedigend**		**gut**	
69,99 €		**79,00 €**		**69,90 €**		**44,99 €**		**29,99 €**	
kein günstigeres Angebot gefunden		**68,38 € (Bestcape, Hamburg, Tel. 040-60876211**		**56,41 € (Trade It, Rottenburg, Tel. 07472-937716)**		**30,18 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**24,59 € (Bestcape, Hamburg, Tel. 040-60876211**	
3,62 x 69,99 = 253,36 = mangelhaft		3,67 x 79,00 = 289,93 = mangelhaft		3,73 x 69,90 = 260,73 = mangelhaft		3,81 x 44,99 = 171,41 = befriedigend		3,88 x 29,99 = 116,36 = gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat neun 2.1-Lautsprechersysteme aus dem aktuellen Angebot einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 100 Euro kosten.
- Die Redaktion testete ausschließlich Lautsprechersysteme, die aus einer Bassbox und zwei Hochtönern bestehen (2.1-Systeme). Den Test der so genannten 5.1-Systeme finden Sie auf den nachfolgenden Seiten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Lautsprecher-Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Boxensysteme nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Klingende Boxen? COMPUTER BILD SPIELE hat neun 2.1-Systeme geprüft.

Platz 1 | Terra Tec Home Arena TXR 335

Computer Spiele Testsieger





Geregelter Ton: Am Lautsprechersystem „Home Arena TXR 335“ von Hersteller Terra Tec lassen sich sowohl Hoch- und Tiefton, als auch die Balance regeln. Leider sind diese Knöpfe an der Bassbox angebracht, und die steht meist unter dem Schreibtisch. Eine Fernbedienung fehlt leider im Lieferumfang.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,99 €

Pluspunkte
- Balance, Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

Minuspunkte
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Starke Tonverzerrungen

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 2 | Creative Labs Inspire T 2900





Nette Zusatzausstattung: In der Kabelfernbedienung des Creative-Labs-Boxensets befindet sich ein **USB-** S.164 Anschluss. Hier können Sie einen **MP3-** S.164 Spieler (nur für Creative-Labs-Geräte) installieren und die archivierte Musik direkt über die Lautsprecher wiedergeben. Übrigen auch ohne, dass Sie den PC einschalten müssen.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,00 €

Pluspunkte
- Kabelfernbedienung
- Kopfhörer- und Mikrofonanschluss
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe

Minuspunkte
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 3 | Altec Lansing VS-4121





In den kleinen Satelliten-Boxen des Altec-Lansing-Systems befinden sich insgesamt jeweils drei kleine Lautsprecher. Zwei liegen in der Gerätefront und sind für die Hoch- und Mitteltonwiedergabe zuständig. Eine weitere Box ist im „Fuß“ installiert und sorgt für zusätzliche Tieftonwiedergabe.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,00 €

Pluspunkte
- Kopfhöreranschluss
- Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel
- Geringes Rauschen
- Kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe

Minuspunkte
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal

Platz 4 | Speed Link SL-8212 Apollo 2 Platinum Edition





Im Lieferumfang des Lautsprechersystems „SL-8212 Apollo 2 Platinum Edition“ von Hersteller Speed Link befinden sich kleine „Füße“ zum Aufstellen der Hoch- und Mitteltöner. Die können an der Geräterückseite so installiert werden, dass Sie die Boxen auch an der Wand befestigen können.

Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €

Pluspunkte
- Preisgünstig
- Kabelfernbedienung
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

Minuspunkte
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 5 | X-Tensions XS-441 Platinum 2.1



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	69,99 €

- Kabelfernbedienung
- Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam



Ohne jegliche Wirkung: Die Kabelfernbedienung des „XS-441 Platinum 2.1" hat der Hersteller X-Tensions mit einem Ein- und Ausschalter versehen. Der bleibt aber ohne Wirkung im ausgeschalteten Zustand. Zwar gelangt kein Ton aus den Boxen, aber das Gerät verbraucht weiterhin fleißig Strom. Das ist schlichtweg „ungenügend".

Infos bei: X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Platz 6 | Guillemot Hercules XPS 2.100 Silver



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	79,00 €

- Kabelfernbedienung
- Kopfhöreranschluss
- Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Maximal unverzerrte Lautstärke sehr gering
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen



Zusammen mit dem „Hercules XPS 2.100" vom französischen Hersteller Guillemot wird eine Kabelfernbedienung geliefert. Damit können Sie bequem den Hoch- und Tieftonanteil sowie die Lautstärke regeln. Weiterhin „beherbergt" die Fernbedienung einen Kopfhöreranschluss und den Ein-/Ausschalter für das Boxenset.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15B, 90455 Nürnberg

Platz 7 | Philips MMS 430



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	69,90 €

- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Kurze Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Kostenloses Hilfe-Telefon

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam
- Sehr knappes Handbuch



Der Tieftonanteil der „MMS 430" von Hersteller Philips lässt sich separat erhöhen oder verringern. Nachteil: Der Regler dafür ist an der Bassbox-Rückseite angebracht. Zum Regeln der Tieftonwiedergabe müssen Sie also unter den Schreibtisch krabbeln, da die Bassbox meist dort ihr „Plätzchen" findet.

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 8 | Logitech X 220



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	44,99 €

- Kopfhöreranschluss
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam
- Sehr knappes Handbuch



An der Bassbox-Rückseite des Lautsprechersystems „X 220" vom Schweizer Hersteller Logitech befindet sich diese Anschlussbuchse. Hier werden die zwei Hoch- und Mitteltöner angeschlossen. Erst dann können die kleinen Lautsprecher Musik, Sprache und Spielgeräusche wiedergeben.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 9 | Labtec Pulse 375

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,99 €

- Sehr preisgünstig
- Kabelfernbedienung
- Sehr geringes Rauschen
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam
- Ausstattung nur „ausreichend"
- Sehr knappes Handbuch



Links im Bild sehen Sie die Rückseite der Bassbox vom Lautsprechersystem „Pulse 375". Nicht viel Mühe hat sich der Hersteller Labtec mit der Fernbedienung gegeben. Die lässt sich nämlich nicht abstöpseln, sondern ist fest an die Bassbox gebunden (schwarzes Anschlusskabel im Bild).

Infos bei: Labtec GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Nicht getestet, weil ...

... das „Z 2200" von Hersteller Logitech mit einem Verkaufspreis von 149 Euro oberhalb der von COMPUTER BILD SPIELE gesetzten Preisgrenze von 100 Euro liegt.

Logitech verspricht mit dem Z 2200 ein Boxenset im „exklusiven Design", das „eine erstklassige Klangwiedergabe für das besondere Musik- und Spielerlebnis" haben soll. Das Lautsprechersystem besteht wie alle getesteten Modelle aus zwei Hochtönern und einem separaten Tieftonlautsprecher – einem so genannten Subwoofer. Die Leistungsdaten (Herstellerangabe): jeweils 40 Watt für die Hochtöner und 120 Watt für die Bassbox.

Zum Lieferumfang gehören eine Kabelfernbedienung sowie Standfüße, die sich auch als Wandhalterungen eignen sollen. Das Z 2200 ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069-92032166, www.logitech.de

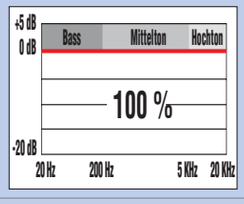


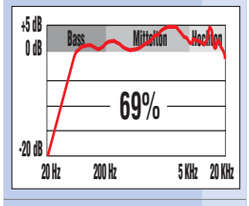
Für diesen Test leider zu teuer: das „Z 2200" vom Schweizer Hersteller Logitech.

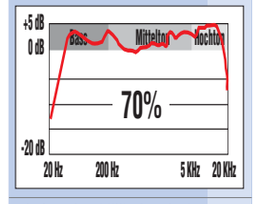
Testergebnisse im Detail

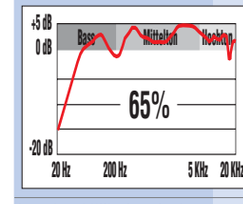
Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3		Platz 3	
		Inspire[3] GD 580		251		Z-640		Home Arena TXR 665	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Creative Labs**	NOTE	**Altec Lansing**	NOTE	**Logitech**	NOTE	**Terratec**	NOTE
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	1,98	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	Englisch (www.alteclansing.de)	5,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.terratec.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	-	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	-	069-92032166 (0,122 €/Min.)	-	02157-81790 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-99287122 (0,122 €/Min.)	-	06181-9436320 (0,122 €/Min.)	-	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	02157-817922 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,28**		**2,99**		**2,28**		**2,28**
INSTALLATION (INBETRIEBNAHME, ÜBERPRÜFT)	**5,4%**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**	unverständlich (Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**3,50**
AUSSTATTUNG									
Ein-/Aus-Schalter vorhanden (überprüft)	8 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)	0 %	ja (2)	-	ja	-	ja	-	nein	-
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)	0 %	nein	-	nein	-	nein	-	nein	-
Ausstattung insgesamt	**16%**		**1,00**		**1,94**		**1,94**		**1,00**
TONQUALITÄT									
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S.XXX, gemessen)	11,6 %	gering (88 dB)	3,99	gering (90 dB)	3,74	gering (87 dB)	4,12	gering (89 dB)	3,87
Klangtreue (**Frequenzgang**- S.XXX Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 KHz, gemessen)	25 %	verfälscht (69%)	4,10	verfälscht (70%)	4,00	stark verfälscht (65%)	4,50	stark verfälscht (61%)	4,90
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)	2 %	sehr kurz (1,1 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (1,3 Millisekunden)	1,07	kurz (2,5 Millisekunden)	1,79	sehr kurz (1,6 Millisekunden)	1,25
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)	2 %	kurz (1,3 Millisekunden)	1,94	lang (3 Millisekunden)	4,49	sehr lang (3,2 Millisekunden)	4,79	kurz (1,5 Millisekunden)	2,24
Verzerrungen (Klangstörungen zwischen 100 Hz und 8 KHz, gemessen)	8 %	sehr stark (5%)	5,49	sehr stark (8%)	5,49	sehr stark (9%)	5,49	sehr stark (16%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)	5 %	sehr gering (0,88 Sone)	1,41	durchschnittlich (2,16 Sone)	2,26	sehr gering (0,86 Sone)	1,39	sehr gering (0,88 Sone)	1,44
Klang (subjektiver Hörtest)	8 %	stark verfälscht (Töne werden stark verzerrt)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
Tonqualität insgesamt	**61,6%**		**3,99**		**4,05**		**4,03**		**4,31**
SONSTIGES									
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	4 %	zu hoch (18,1/6,4/6,4 Watt)[2]	6,00	gering (13,7/6,2/0 Watt)	2,09	zu hoch (11,7/2,4/2,4 Watt)[2]	6,00	zu hoch (14,5/4,5/4,5 Watt)[2]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca.9,5 x 13,6 x 10 cm	-	ca. 10 x 12,5 x 9,5 cm	-	ca.8,5 x 12 x 10,8 cm	-	ca.8,5 x 11,2 x 10 cm	-
Größe des Tieftonlautsprechers (Subwoofer, Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca.17 x 29 x 24 cm	-	ca.17,5 x 28,2 x 20 cm	-	ca.22,9 x 23,3 x 27 cm	-	ca.16,5 x 25 x 34,5 cm	-
Netzteil eingebaut (überprüft)	0 %	nein	-	ja	-	ja	-	ja	-
Sonstiges insgesamt	**8%**		**3,50**		**1,55**		**3,50**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,20**		**3,35**		**3,43**		**3,43**
AUFWERTUNG		5.1-Dolby-Digital-Decoder	**-0,50**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**
		analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**						
		kabellose Fernbedienung	**-0,15**						
		Digitaleingänge vorhanden (optisch und koaxial)	**-0,10**						
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,25**	**befriedigend**	**3,15**	**befriedigend**	**3,23**	**befriedigend**	**3,23**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ausreichend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		**199,00 €**		**139,00 €**		**74,99 €**		**99,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juni fand*)		**81,02 € (Trade It, Rottenburg, Tel. 07472-937716)**		**119,94 € (Bestcape, Hamburg, Tel. 040-60876211**		**54,90 € (Nord-PC, Stralsund, Tel. 03831-30360)**		**74,98 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,25 x 199,00 = 447,75 = ungenügend		3,15 x 139,00 = 437,85 = ungenügend		3,23 x 74,99 = 242,22 = ausreichend		3,23 x 99,99 = 322,97 = ungenügend	

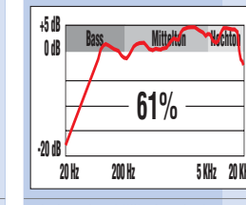
Im Idealfall ist der Frequenzgang eine gerade Linie, so wie hier.





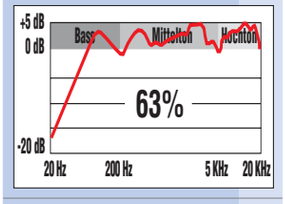
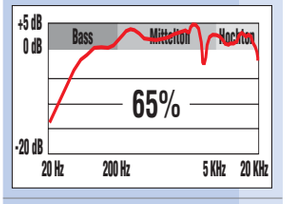
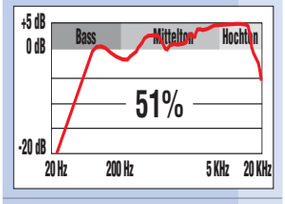
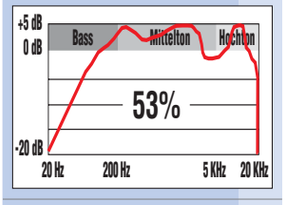
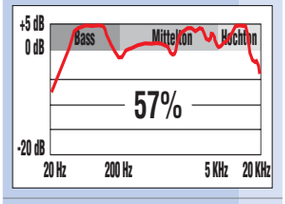






1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
2 Abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam
*ermittelt bei über 120 Händlern

3 sprich: „Kriäitif Labs Inspeijer" 4 sprich: „Labteck" 5 sprich: „Spiehd Link" 6 sprich: „Gihmoh Hörkjules" 7 sprich: „X-Tenjens"

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9	
Arena 675		SL-8246 Aphrodite 2 5.1		Hercules[6] XPS 5.100		XS-446 Beryllium 5.1		MMS 460	
Labtec[4]	NOTE	**Speed Link**[5]	NOTE	**Guillemot**	NOTE	**X-Tensions**[7]	NOTE	**Philips**	NOTE
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
069-92032168 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-1802089 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.labtec.com)	5,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	keine (www.hercules.de)	6,00	keine (www.x-tensions.net)	6,00	Deutsch (www.p4c.philips.com)	1,00
keins	-	keins	-	09122-6318218 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	0800-1802089 (kostenlos)	-
keins	-	keins	-	09122-6318333 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	keins	-
	2,85		**2,27**		**3,70**		**2,99**		**2,00**
einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**	einfach	**2,00**
sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**	akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**4,00**	sehr knapp	**5,00**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	-	nein	-	ja	-	nein	-	nein	-
nein	-	nein	-	nein	-	nein	-	nein	-
	2,56		**1,94**		**1,94**		**1,94**		**2,56**
akzeptabel (92 dB)	3,49	sehr gering (69 dB)	5,49	sehr gering (60 dB)	5,49	gering (85 dB)	4,37	gering (87 dB)	4,12
stark verfälscht (63%)	4,70	stark verfälscht (65%)	4,50	sehr stark verfälscht (51%)	5,49	sehr stark verfälscht (53%)	5,49	stark verfälscht (57%)	5,30
									
kurz (3,5 Millisekunden)	2,39	sehr kurz (1,2 Millisekunden)	1,01	sehr kurz (1,9 Millisekunden)	1,43	sehr kurz (1 Millisekunde)	1,00	sehr kurz (1,3 Millisekunden)	1,07
sehr lang (4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (4,4 Millisekunden)	5,49	durchschnittlich (2,1 Millisekunden)	3,14	sehr lang (3,2 Millisekunden)	4,79	sehr kurz (0,9 Millisekunden)	1,34
sehr stark (11%)	5,49	sehr stark (14%)	5,49	sehr stark (70%)	5,49	sehr stark (23%)	5,49	sehr stark (9%)	5,49
sehr gering (0,8 Sone)	1,35	sehr gering (0,97 Sone)	1,47	gering (1,03 Sone)	1,51	gering (1,69 Sone)	1,95	sehr gering (1 Sone)	1,49
stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, zu viel Hochton)	5,00
	4,29		**4,55**		**4,90**		**4,76**		**4,49**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
gering (13,6/6,6/0 Watt)	2,17	zu hoch (13,6/3,3/3,3 Watt)[2]	6,00	gering (19,4/7,8/0 Watt)	2,41	zu hoch (27,1/5,7/5,7 Watt)[2]	6,00	zu hoch (20,8/9,1/9,1 Watt)[2]	6,00
ca. 10,2 x 17,8 x 8,6 cm	-	ca. 12 x 14,5 x 9,8 cm	-	ca. 10 x 20,8 x 10 cm	-	ca. 10,1 x 16 x 11,4 cm	-	ca. 10,7 x 10,7 x 11 cm	-
ca.15,5 x 19 x 19 cm	-	ca.21 x 22,4 x 21,5 cm	-	ca.23 x 24,5 x 29,5 cm	-	ca.22,9 x 24,3 x 27,5 cm	-	ca.20 x 20,4 x 30,5 cm	-
ja	-	ja	-	ja	-	ja	-	nein	-
	1,59		**3,50**		**1,71**		**3,50**		**3,50**
	3,58		**3,74**		**3,89**		**3,92**		**3,80**
analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**		
		Kabelfernbedienung	**-0,10**	Kabelfernbedienung	**-0,10**	Kabelfernbedienung	**-0,10**		
befriedigend	**3,38**	**befriedigend**	**3,44**	**ausreichend**	**3,59**	**ausreichend**	**3,62**	**ausreichend**	**3,80**
ausreichend		**ausreichend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
69,99 €		**69,99 €**		**139,00 €**		**119,00 €**		**99,90 €**	
49,29 € (Trade It, Rottenburg Tel. 07472-937716		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**95,00 € (Atelco, Möhnsee, Tel. 0800-1144444)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**77,91 € (Trade It, Rottenburg Tel. 07472-937716**	
3,38 x 69,99 = 236,57 = ausreichend		3,44 x 69,99 = 240,77 = ausreichend		3,59 x 139,00 = 499,01= ungenügend		3,62 x 119,00 = 430,78 = ungenügend		3,80 x 99,90 = 379,62= ungenügend	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat neun 5.1-Lautsprechersysteme aus dem aktuellen Angebot einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 200 Euro kosten.
- Die Redaktion testete ausschließlich Lautsprechersysteme die aus einer Bassbox und fünf Hochtönern bestehen (5.1-Systeme). Den Test der so genannten 2.1-Systeme finden Sie auf den vorangegangenen Seiten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Lautsprecher-Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Boxensysteme nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Ton-Spiel: COMPUTER BILD SPIELE hat neun aktuelle 5.1-Systeme geprüft.

Platz 1 | Creative Labs Inspire GD 580

Computer Spiele Testsieger





Das Lautsprechersystem „Inspire GD 580" hat einen **5.1-Dolby-Digital-Decoder** S.164, der in diesem Bauteil verbaut wurde. Damit eignet sich das Boxensystem auch zum Anschluss an **DVD-** S.164 Spieler (mit entsprechendem **Digital-** S.164 Ausgang) und an die Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199,00 €

Pluspunkte
- Analoger Mehrkanaleingang
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder
- Kabellose Fernbedienung
- Zwei Kopfhöreranschlüsse
- Digitaleingänge vorhanden
- Balance, Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe

Minuspunkte
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 2 | Altec Lansing 251





An einer der fünf kleinen Hoch- und Mitteltöner lassen sich das Lautsprechersystem ein- und ausschalten, aber auch die Balance und der Tieftonanteil regeln. Einen entsprechenden Knopf für die Erhöhung oder Verringerung des Hochtonanteils sucht man am „251" von Hersteller Altec Lansing jedoch vergebens.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	139,00 €

Pluspunkte
- Analoger Mehrkanaleingang
- Kopfhöreranschluss
- Balance und Tiefton separat regelbar
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

Minuspunkte
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal

Platz 3 | Logitech Z-640





Diese fünf Buchsen befinden sich an der Rückseite des Tieften-Lautsprechers des Boxensystems „Z-640" von Hersteller Logitech. Hier wird jeder der fünf Hoch- und Mitteltonlautsprecher über einen separaten Tonausgang angeschlossen. Die dafür benötigten Anschlusskabel befinden sich im Lieferumfang des Boxensets.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	74,99 €

Pluspunkte
- Analoger Mehrkanaleingang
- Kopfhöreranschluss
- Balance und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

Minuspunkte
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 3 | Terra Tec Home Arena TXR 665





An der Bassbox-Front des Lautsprechersystems „Home Arena TXR 665" befinden sich diese vier Regler. Hier lassen sich die Lautstärke der zwei Hintergrundlautsprecher, der Center-Box (steht in der Regel genau vor dem Zuhörer), des Subwoofers, aber auch die Gesamtlautstärke je nach Belieben erhöhen oder verringern.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,99 €

Pluspunkte
- Analoger Mehrkanaleingang
- Balance, Hoch- und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

Minuspunkte
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 5 | Labtec Arena 675

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,99 €



Aus dieser Öffnung an der Bassbox des Lautsprechersystems „Arena 675“ von Hersteller Labtec erfolgt die Tieftonwiedergabe. Leider nur unzureichend: Denn die Messungen der Ingenieure von A V t.o.p. Messtechnik in München ergaben neben einer stark verfälschten Wiedergabe einen zu geringen Tieftonanteil.

- Sehr preisgünstig
- Analoger Mehrkanaleingang
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel
- Kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe

Infos bei: Labtec GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 6 | Speed Link SL-8246 Aphrodite 2 5.1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,99 €



Mithilfe der mitgelieferten Kabelfernbedienung können Sie die Gesamtlautstärke, die Balance und den Tieftonanteil regeln. Ein zusätzlicher Knopf ermöglicht das Ein- und Ausschalten des Lautsprechersystems. Dann wird allerdings nur der Ton abgestellt. Das Boxenset verbraucht jedoch weiterhin Strom und belastet damit Ihren Geldbeutel.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabelfernbedienung
- Balance und Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 7 | Guillemot Hercules XPS 5.100



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	139,00 €



Sie möchten die Tonwiedergabe schnell zwischen den Boxen und einem Kopfhörer wechseln können? Diese Anschlussbuchse befindet sich an der mitgelieferten Kabelfernbedienung. Sie müssen also nicht unter den Tisch krabbeln, um die Kopfhörerbuchse an der Computer-Rückseite zu finden.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabelfernbedienung
- Kopfhöreranschluss
- Balance und Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15B, 90455 Nürnberg

Platz 8 | X-Tensions XS-446 Beryllium 5.1



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	119,00 €



An der Bassbox-Rückseite befindet sich dieser Schalter. Sollten Sie einmal wenig Platz in Ihrer Wohnung haben und nicht alle Lautsprecher aufstellen können, so lässt sich dieses Boxenset auch als 4.1- (vier Hochtöner, eine Bassbox) oder 2.1-System (zwei Hochtöner, eine Bassbox) betreiben. Sie müssen dann nur noch diesen Schalter in die entsprechende Stellung schieben.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabelfernbedienung
- Balance und Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Tieftonwiedergabe
- Netzteil eingebaut

- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr lange Nachschwingzeit bei Hochtonwiedergabe
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Platz 9 | Philips MMS 460



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,90 €



An einer der fünf kleinen Hochtöner finden Sie einen Lautstärkeregler und einen Ein- und Ausschalter. Letzterer hat jedoch keine umweltfreundliche und schon gar nicht ökonomische Wirkung. Denn: Das Lautsprechersystem „MMS 460“ von Philips verbraucht im „Aus“-Zustand weiterhin Strom.

- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Sehr kurze Nachschwingzeit bei Hoch- und Tieftonwiedergabe
- Kostenloses Hilfe-Telefon

- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Ausschalter unwirksam

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Nicht getestet, weil ...

... das Lautsprechersystem „Xanthos Wireless 5.1 Home Cinema“ von Speed Link mit einer Preisempfehlung von 399 Euro deutlich über der von COMPUTER BILD SPIELE gesetzten Preisgrenze von 200 Euro liegt.

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

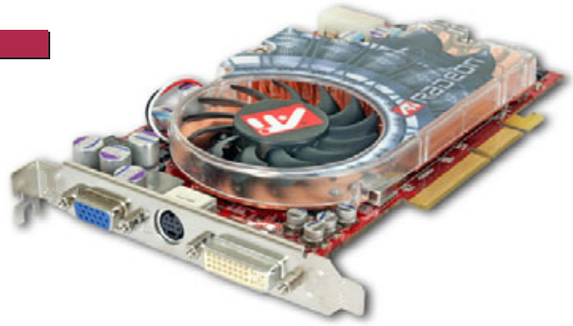
Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com



Kabellos: Die Speed-Link-Hintergrundboxen werden per Funk mit Tonsignalen versorgt.

TECHNIK ERKLÄRT

Ich bin eine Grafik-karte



Wie realistisch ein Spiel auf dem Monitor aussieht, entscheidet vor allem die Rechenleistung der Grafikkarte. COMPUTER BILD SPIELE erklärt Ihnen deren entscheidenden Bauteile und gibt Antworten auf die wichtigsten Fragen zum Thema

Wer optisch beeindruckende Spiele erleben will, kommt nicht um den Einsatz einer zeitgemäßen Grafikkarte im Computer herum. Denn realistisch wirkende, schnell aufeinander folgende Bilder brauchen jede Menge Rechenleistung. Und zwar mehr, als der **Hauptprozessor** S.164 eines Computers bereitstellen kann. Deshalb verfügen Grafikkarten über separate **Grafikprozessoren** S.164 und eigenen **Arbeitsspeicher** S.164. So können bestimmte Aufgaben, etwa Licht- und Schatten-Berechnung, besonders schnell abgearbeitet werden.

Je detaillierter und aufwendiger die Grafik, desto wichtiger wird auch die Größe des Grafikkartenspeichers. Und je umfangreicher der ist, desto mehr Daten können darin abgelegt werden. Der Grafikprozessor kann dann besonders schnell darauf zugreifen und Berechnungen erledigen. Wird der freie Speicher zu knapp, müssen Daten ausgelagert werden, und zwar in den für Grafikkarten besonders langsamen Arbeitsspeicher des Computers. Die Folge: Ruckeln während des Bildaufbaus. Um das zu vermeiden, haben Grafikkarten zur Zeit bis zu 256 **Megabyte** S.164 Arbeitsspeicher, Tendenz steigend.

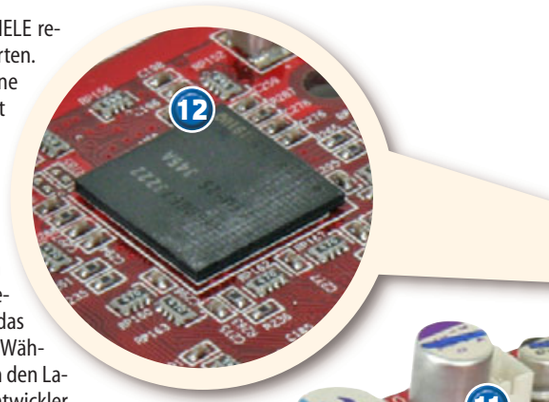
Neben austauschbaren Grafikkarten gibt es auch noch die so genannte Onboard-Grafik. Damit bezeichnet man fest installierte Baugruppen, die nicht ausgewechselt werden können. Allenfalls (aber auch nicht immer) kann man eine moderne Grafikkarte nachrüsten. Da die Onboard-Lösung sehr preisgünstig ist, findet man sie vornehmlich in Büro- und Billig-Rechnern. Arbeitsprogramme sind kein Problem, spielen sollte man damit nicht. Denn wegen ihrer vergleichsweise simplen Technik ist diese Variante viel zu langsam – vorausgesetzt, die Spiele funktionieren damit überhaupt.

Wer eine Grafikkarte sucht, hat's nicht leicht. Es gibt zwar nur zwei große Hersteller von Grafikprozessoren: ATI (Marke „Radeon") und Nvidia (Marke „Geforce FX"). Aber beide haben so umfangreiche Produktpaletten, dass unwissende Interessenten leicht die falsche Karte ziehen können. Deshalb testet COMPUTER BILD SPIELE regelmäßig alle neuen Grafikkarten. Und erklärt Ihnen hier, wie eine Grafikkarte prinzipiell aufgebaut ist. Wenn Sie umblättern, finden Sie auch noch Antworten auf die wichtigsten Fragen zum Thema. Eine sei vorweg gestellt – und auch gleich beantwortet: Werde ich irgendwann die bestmögliche Grafikkarte besitzen? Natürlich nicht, denn das Digital-Zeitalter ist schnelllebig: Während die aktuellen Top-Karten in den Laden kommen, basteln die Entwickler schon längst an weitaus besseren Nachfolgemodellen.

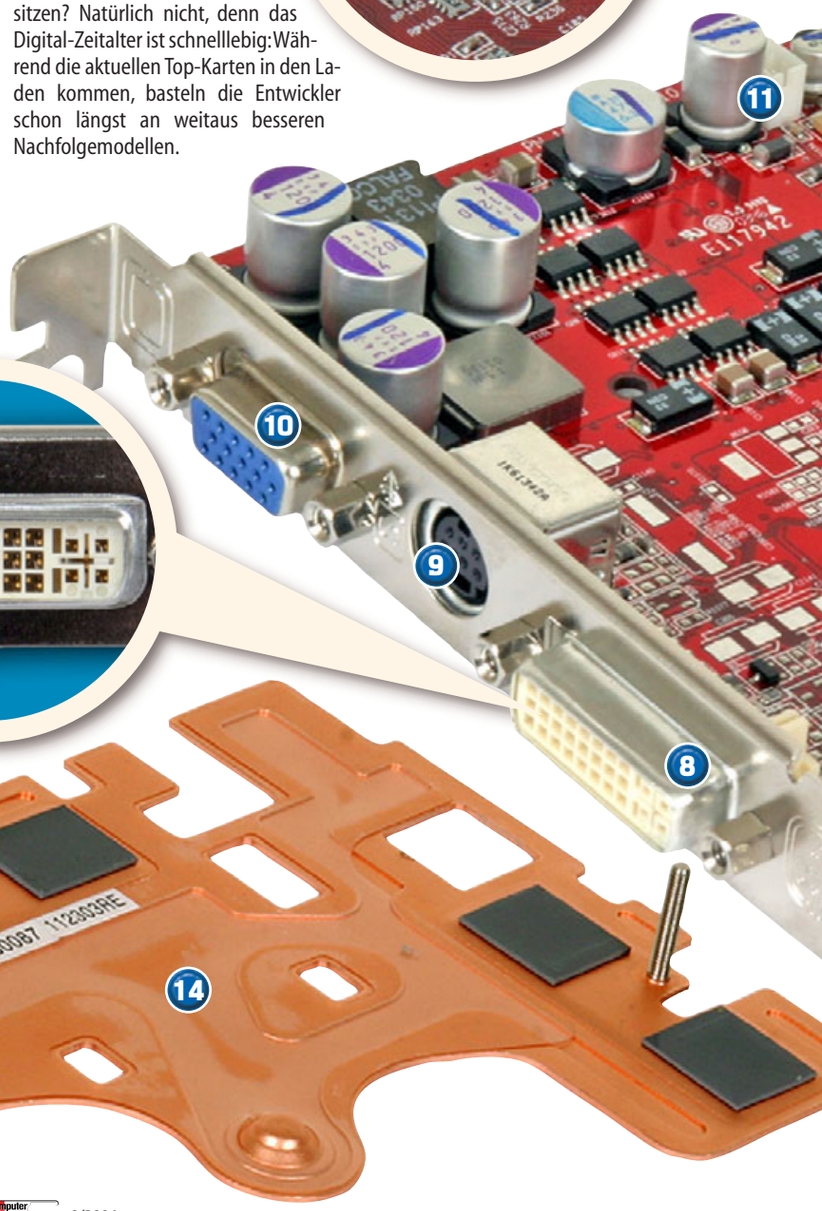
Lüftersystem

Die Abdeckung 1 aus transparentem, hitzebeständigem Kunststoff bildet nicht nur einen mechanischen Schutz für das Lüftersystem, sondern zugleich die Decke eines verschachtelten Tunnels 2 aus Kupferblech, durch den die vom Grafikprozessor 5 (siehe unter „Platine") erwärmte Luft strömt. Das Metall des Tunnels verfügt über eine hohe Wärmeleitfähigkeit und ist leicht verformbar. Die spezielle Konstruktion des Tunnels deckt zum einen alle zu kühlenden Element auf der Oberseite der Karte ab, zum anderen stellt sie eine möglichst große Oberfläche zur besseren Wärmeableitung bereit.

Um den Prozess zu unterstützen, saugt der schnell rotierende Kunststoff-Propeller 3 kühle Umluft an und drückt sie mit hoher Geschwindigkeit durch den Tunnel. Dabei nimmt die Luft Wärme auf und führt sie ab.



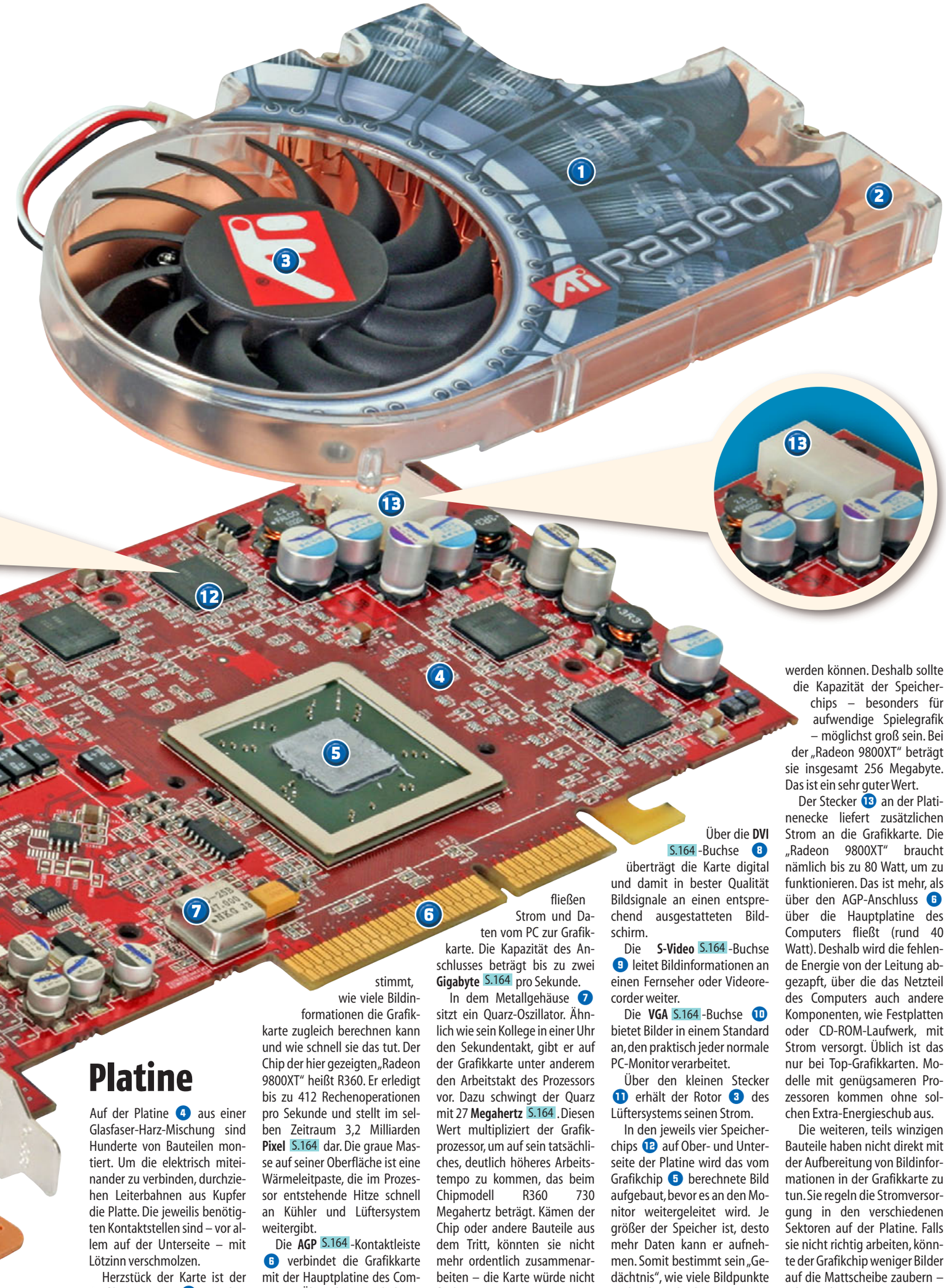




Wärmeleitblech

Das Kupferblech 14 unten auf der Karte nimmt die Wärme auf, die in vier Speicherchips auf der Unterseite der Platine entsteht. Allerdings kann ein solches Blech nicht so exakt gefertigt werden, dass es direkten Kontakt zu den Chips hat.

Diesen Kontakt stellen aufgeklebte Plättchen 15 aus einem Spezial-Kunststoff her. So wird die die Hitze von den Chips an diese Aufkleber abgegeben, von dort weiter zum Wärmeleitblech gereicht und schließlich in die Umgebungsluft entlassen.



Platine

Auf der Platine 4 aus einer Glasfaser-Harz-Mischung sind Hunderte von Bauteilen montiert. Um die elektrisch miteinander zu verbinden, durchziehen Leiterbahnen aus Kupfer die Platte. Die jeweilis benötigten Kontaktstellen sind – vor allem auf der Unterseite – mit Lötzinn verschmolzen.

Herzstück der Karte ist der Grafik-Prozessor 5. Er bestimmt, wie viele Bildinformationen die Grafikkarte zugleich berechnen kann und wie schnell sie das tut. Der Chip der hier gezeigten „Radeon 9800XT" heißt R360. Er erledigt bis zu 412 Rechenoperationen pro Sekunde und stellt im selben Zeitraum 3,2 Milliarden **Pixel** S.164 dar. Die graue Masse auf seiner Oberfläche ist eine Wärmeleitpaste, die im Prozessor entstehende Hitze schnell an Kühler und Lüftersystem weitergibt.

Die **AGP** S.164 -Kontaktleiste 6 verbindet die Grafikkarte mit der Hauptplatine des Computers. Über die Leiterbahnen fließen Strom und Daten vom PC zur Grafikkarte. Die Kapazität des Anschlusses beträgt bis zu zwei **Gigabyte** S.164 pro Sekunde.

In dem Metallgehäuse 7 sitzt ein Quarz-Oszillator. Ähnlich wie sein Kollege in einer Uhr den Sekundentakt, gibt er auf der Grafikkarte unter anderem den Arbeitstakt des Prozessors vor. Dazu schwingt der Quarz mit 27 **Megahertz** S.164 . Diesen Wert multipliziert der Grafikprozessor, um auf sein tatsächliches, deutlich höheres Arbeitstempo zu kommen, das beim Chipmodell R360 730 Megahertz beträgt. Kämen der Chip oder andere Bauteile aus dem Tritt, könnten sie nicht mehr ordentlich zusammenarbeiten – die Karte würde nicht funktionieren.

Über die **DVI** S.164 -Buchse 8 überträgt die Karte digital und damit in bester Qualität Bildsignale an einen entsprechend ausgestatteten Bildschirm.

Die **S-Video** S.164 -Buchse 9 leitet Bildinformationen an einen Fernseher oder Videorecorder weiter.

Die **VGA** S.164 -Buchse 10 bietet Bilder in einem Standard an, den praktisch jeder normale PC-Monitor verarbeitet.

Über den kleinen Stecker 11 erhält der Rotor 3 des Lüftersystems seinen Strom.

In den jeweils vier Speicherchips 12 auf Ober- und Unterseite der Platine wird das vom Grafikchip 5 berechnete Bild aufgebaut, bevor es an den Monitor weitergeleitet wird. Je größer der Speicher ist, desto mehr Daten kann er aufnehmen. Somit bestimmt sein „Gedächtnis", wie viele Bildpunkte und Farben gleichzeitig gezeigt werden können. Deshalb sollte die Kapazität der Speicherchips – besonders für aufwendige Spielegrafik – möglichst groß sein. Bei der „Radeon 9800XT" beträgt sie insgesamt 256 Megabyte. Das ist ein sehr guter Wert.

Der Stecker 13 an der Platinenecke liefert zusätzlichen Strom an die Grafikkarte. Die „Radeon 9800XT" braucht nämlich bis zu 80 Watt, um zu funktionieren. Das ist mehr, als über den AGP-Anschluss 6 über die Hauptplatine des Computers fließt (rund 40 Watt). Deshalb wird die fehlende Energie von der Leitung abgezapft, über die das Netzteil des Computers auch andere Komponenten, wie Festplatten oder CD-ROM-Laufwerk, mit Strom versorgt. Üblich ist das nur bei Top-Grafikkarten. Modelle mit genügsameren Prozessoren kommen ohne solchen Extra-Energieschub aus.

Die weiteren, teils winzigen Bauteile haben nicht direkt mit der Aufbereitung von Bildinformationen in der Grafikkarte zu tun. Sie regeln die Stromversorgung in den verschiedenen Sektoren auf der Platine. Falls sie nicht richtig arbeiten, könnte der Grafikchip weniger Bilder auf die Mattscheibe zaubern – oder gar keine.

→

Die 10 wichtigsten Fragen zu Grafikkarten

1. Brauche ich für jedes Spiel eine Einsteck-Grafikkarte?

Viele Computer, insbesondere neue Geräte, haben bereits eine in die **Hauptplatine** S.164 eingebaute Grafikkarte. Die ist in der Regel allerdings nicht so leistungsfähig wie derzeit im Handel verfügbare Einsteck-Grafikkarten. Wer am PC beispielsweise einfache Brett- oder Kartenspiele bevorzugt, ist mit der Einbaulösung ausreichend versorgt. Wer dagegen topaktuelle Spiele mit aufwendigen, fotorealistischen und räumlich wirkenden Inhalten erleben will, benötigt unbedingt das Leistungspotenzial einer hochentwickelten Grafikkarte.



Einsteck-Grafikkarten (rot markiert) werden von hinten ins PC-Gehäuse montiert.

2. Was kostet eine Grafikkarte?

Einfache Grafikkarten sind ab etwa 30 Euro zu haben, gute Modelle kosten derzeit 250 Euro und mehr. Für besonders aufwendige Top-Modelle müssen Sie bis zu 600 Euro hinlegen. Die Preisunterschiede hängen in erster Linie vom Alter und damit der Leistung des verwendeten **Grafikprozessors** S.164 ab. Die jüngste Generation eines solchen Chips ist grundsätzlich immer besser als die vorherige. Das heißt: Neue Prozessoren arbeiten schneller, ihre Speicher sind größer, und sie ermöglichen noch mehr wirklichkeitsgetreue Effekte. Tipp: Es muss nicht immer die teuerste Karte sein. Schon Modelle um 200 Euro sind so gut, dass ihre Leistung für aktuelle Spiele mehr als ausreichend ist.

3. Brauche ich immer die neueste und aufwendigste Grafikkarte?

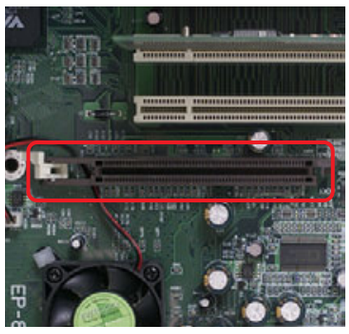
Nur, wenn Sie auch immer die neuesten und aufwendigsten Spiele in bestmöglicher Qualität sehen wollen – und Wert auf technische Reserven legen. Denn die **Grafikprozessoren** S.164 und **Grafikspeicher** S.164 von aktuellen, etwa 350 bis 600 Euro teuren Top-Karten sind so weit entwickelt, dass derzeit noch kein Spiel ihre volle Leistungsfähigkeit in Anspruch nimmt. Erst in etwa einem oder zwei Jahren kommen Titel auf den Markt, die das gesamte Potenzial der heutigen Karten ausreizen werden. Können Sie jedoch auf die allerkleinsten grafischen Feinheiten, etwa perfekte Licht- und Schatteneffekte oder Wellenbewegungen, verzichten, dann reichen Grafikkarten der Preisklasse um 150 bis 200 Euro.

4. Macht eine aktuelle Top-Grafikkarte Spiele auf einem alten Computer besser?

Eine Grafikkarte sollte stets auf die Fähigkeit anderer Komponenten im Computer abgestimmt sein. So sind Geld beziehungsweise Leistung verschenkt, wenn eine teure, schnelle Karte auf Daten von einem deutlich langsameren **Hauptprozessor** S.164 warten muss – oder umgekehrt ein schneller Hauptprozessor eine langsame Karte überfordert. Außerdem ist darauf zu achten, dass PC-Netzteil und **Hauptplatine** S.164 genug Strom für eine Grafikkarte bereitstellen und sich ein passender Steckplatz auf der Hauptplatine befindet. So funktionieren moderne Grafikkarten mit **AGP** S.164 - oder **PCI-Express** S.164 -Anschluss nicht in älteren Computern, die nur **PCI** S.164 -Steckplätze für Grafikkarten haben. Deshalb sollten Sie sich aus dem Handbuch oder beim Händler informieren, ob die gewünschte Grafikkarte für Ihren Computer geeignet ist.

5. Welche Steckanschlüsse braucht die Hauptplatine meines Computers für eine neue Grafikkarte?

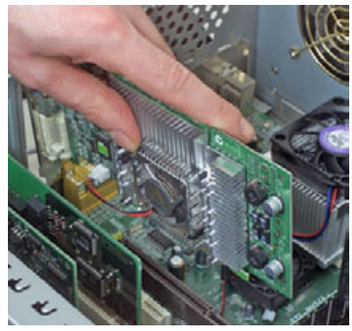
Die meisten **Hauptplatinen** S.164 verfügen zugleich über einen **AGP** S.164 - und mehrere **PCI** S.164 -Steckplätze. Aktuelle Grafikkarten sind in der Regel mit AGP-Anschluss ausgestattet, über die sich mehr Daten übermitteln lassen als mit einem PCI-Anschluss. Deshalb gibt es nur wenige und zudem nicht sehr leistungsfähige Karten mit PCI-Anschluss. Zu solchen Modellen sollten Sie nur greifen, wenn die Hauptplatine Ihres Computers keinen AGP-Steckplatz hat. Doch auch die Tage der AGP-Norm sind gezählt: In diesen Tagen kommen Computer mit Hauptplatinen auf den Markt, die noch leistungsfähigere **PCI-Express** S.164 -Steckplätze aufweisen. Nach und nach werden neue Grafikkarten nur noch mit diesen Anschlüssen ausgestattet sein und deshalb ausschließlich auf Hauptplatinen mit PCI-Express-Steckplätzen passen. Zurzeit sind solche Karten zwar noch Mangelware, doch in ein bis zwei Jahren dürfte das Angebot schon deutlich größer sein. Tipp: Wer bis dahin mit der Anschaffung eines neuen Computers mit PCI-Express-Steckplätzen oder einer PCI-Express-Karte warten kann, sollte es tun.



Moderne Grafikkarten passen nur in AGP-Steckplätze (rot markiert).

6. Kann ich eine neue Grafikkarte selbst einbauen?

Ja, aber der Austausch oder Ersteinbau einer Grafikkarte verlangt durchaus Erfahrung und handwerkliches Geschick. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung dazu gibt es in der nächsten Ausgabe von COMPUTER BILD SPIELE.



Der Einbau einer Grafikkarte ist meistens in wenigen Minuten erledigt – wenn man weiß, wie es geht.

7. Sind neue Grafikkarten lauter als alte?

Nicht immer, aber immer öfter. Denn moderne **Grafikprozessoren** S.164 leisten zwar viel, werden infolgedessen aber auch sehr heiß. Und zwar bis zu einem Grade, dass sie sich durch die eigene Hitzeentwicklung selbst zerstören würden. Deshalb führen auf leistungsfähigen Grafikkarten große Kühlkörper und Luftgebläse überschüssige Wärme ab. Und da die Prozessoren immer besser und damit heißer werden, bedarf es immer umfangreicherer Kühlkörper sowie schneller rotierender und damit eben auch lauterer Gebläse. Abhilfe können Sie zum Beispiel mit Wasserkühlsystemen schaffen. Die arbeiten leise, kosten aber zusätzlich Geld und großen Einbauaufwand.

8. Mein neues Spiel läuft nicht. Brauche ich jetzt eine neue Grafikkarte?

Nicht unbedingt. Bevor Sie gleich mehrere hundert Euro für eine neue Karte ausgeben, sollten Sie versuchen, das **Steuerungsprogramm** S.164 (Treiber) der momentan eingebauten Karte zu aktualisieren. Ein Grafikkartentreiber enthält alle Befehle, die ein Computer zur Ansteuerung einer Grafikkarte benötigt. Das kann das Steuerungsprogramm aber nur, wenn es regelmäßig aktualisiert wird. Sonst ist es etwa möglich, dass ein nagelneues Spiel sogar auf einem erst kürzlich gekauften Computer mit einer hochwertigen Grafikkarte nicht läuft. Der Grund: Das Spiel setzt Befehle voraus, die der eingespielte, aber bereits veraltete Treiber noch nicht kennt. Deshalb bringen die meisten Hersteller von **Grafikprozessoren** S.164 beziehungsweise Grafikkarten ihre Treiber alle paar Monate auf den neuesten Stand. Diese Mühe machen sie sich allerdings nur für Karten, die noch halbwegs aktuell sind. Für Modelle, die bereits vier, fünf oder mehr Jahre alt sind, lohnt sich der Aufwand nicht. Auch wenn Sie eine Karte einer eher exotischen Marke besitzen, stehen die Chancen für den Aktualisierungs-Service schlecht. Dann hilft meist ein so genannter **Referenztreiber** S.164 vom Hersteller des auf der Grafikkarte eingebauten Prozessors. Tipp: Um möglichst lange vom Aktualisierungs-Service zu profitieren, sollten Sie Karten mit den weit verbreiteten Chips der Marktführer kaufen. Zur Zeit sind das die beiden Hersteller ATI und Nvidia.

9. Wo gibt es den aktuellen Treiber für meine Grafikkarte?

Aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber) für ATI- und Nvidia-Grafikkarten finden Sie auf den Heft-CD-ROMs von COMPUTERBILD BILD SPIELE (zuletzt in Ausgabe 7/2004) sowie unter der Internet-Adresse www.computerbildspiele.de. Falls Sie keinen Internet-Zugang haben, rufen Sie die Hotline des Herstellers jener Grafikkarte an, die in Ihrem PC steckt, und lassen Sie sich den Treiber per Post auf CD-ROM schicken. Oder Sie wenden sich an Ihren Computerhändler.



Steuerungsprogramme gibt es auf der Internet-Seite von COMPUTER BILD SPIELE unter der Rubrik „Treiberliste aus dem Heft“ (rot markiert).

10. Was hat Direct-X mit der Grafikkarte zu tun?

Direct-X ist eine Programmsammlung für Windows-Betriebssysteme, die unter anderem die Wiedergabe von grafischen Effekten verbessert und beschleunigt. Das erfolgt in enger Zusammenarbeit mit der Grafikkarte und dem jeweiligen Spiel. So setzen neue Spiele häufig die jeweils aktuelle Direct-X-Version voraus (zu finden auf jeder Heft-CD-ROM von COMPUTER BILD SPIELE). Zur Zeit ist das Direct-X 9.0b. Bevor Sie eine neue Direct-X-Fassung installieren, sollten Sie sich unbedingt vergewissern, ob Grafikkarte und Betriebssystem damit zurechtkommen. Bei neuen Karten ist das keine Frage, doch mehrere Jahre alte Modelle werden damit eventuell Problem haben und verlangen nach einer älteren Direct-X-Version. Sonst kann es passieren, dass das jeweilige Spiel nicht richtig läuft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FESTPLATTE PARTITIONIEREN

Geteilte Freude ...



... ist doppelte Freude. Im Interesse optimaler Betriebssicherheit sollten Sie die Festplatte Ihres Computers in Teilbereiche gliedern. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's geht

Präsentiert sich die Festplatte schlicht als ungeteiltes Laufwerk C, auf dem das Betriebssystem, alle persönlichen Daten, Programme und Spiele gespeichert sind? Das ist nicht zu empfehlen, denn wenn Windows XP wegen eines Totalabsturzes neu installiert werden muss, sind persönliche Daten und Spielstände möglicherweise allesamt futsch.

Besser ist daher eine Aufteilung der Festplatte, die so genannte Partitionierung, denn: Ordnung ist das halbe Leben. Zum „Aufräumen" wird die Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.164 unterteilt. Zunächst wird eine primäre Partition erstellt, in der Regel ist das die Systempartition, auf der Windows installiert ist. Es empfiehlt sich, sie relativ schlank zu halten. Auf der Systempartition, die normalerweise den gewohnten Laufwerksbuchstaben „C" bekommt, sollten möglichst nur die wichtigsten Programme und Steuerungsprogramme (Treiber) installiert sein. Den weitaus größten Teil des Speicherplatzes verwenden Sie dagegen für eine erweiterte Partition. Darin erstellen Sie verschiedene **logische Laufwerke** S.164. Da Spiele in der Regel wahre Platzfresser sind, sollte das Laufwerk für Spiele (und weitere Programme sowie persönliche Dateien) möglichst groß sein.

Eventuell lassen Sie noch etwas Platz für ein weiteres logisches Laufwerk, auf dem Sie **Images** S.164 von Windows speichern – für den Fall der Fälle sind Sie damit bestens gerüstet.

Je nach Situation gehen Sie dazu unterschiedlich vor. Wenn Sie eine fabrikneue Festplatte im PC haben und daher Windows XP auf jeden Fall neu installieren müssen, dann empfiehlt sich zum Partitionieren die Windows-XP-CD-ROM. Aber auch im laufenden Betrieb von Windows können Sie Partitionen neu aufteilen. Gut versteckt in der Systemsteuerung findet sich ein passendes Programm.

Dieses Bordmittel arbeitet allerdings mit einer wesentlichen Einschränkung: Die Systempartition kann nicht verändert werden. Für eine grundlegende Neu-Partitionierung der logischen Laufwerke ist das Programm aber in der Regel völlig ausreichend. Da aber bei diesem Prozess die auf den Laufwerken vorhandenen Daten verloren gehen, gilt, wie auch generell vor jeder Festplatten-Partitionierung: Sichern Sie vorab Ihre wichtigsten Daten, etwa persönliche Dateien oder Spielstände, auf beschreibbaren CD-Rohlingen. Besonders komfortabel arbeiten Profi-Programme, zum Beispiel „Partition Magic 8.0". Damit ist in der Regel eine Partitionierung ohne Datenverlust möglich, selbst die Systempartition kann „im laufenden Betrieb" verändert werden.

COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie vorgehen müssen.

Partitionierung per Windows XP-CD-ROM

Vor der Installation von Windows XP können Sie mittels Installations-CD-ROM bequem die Festplatte partitionieren. So funktioniert's:

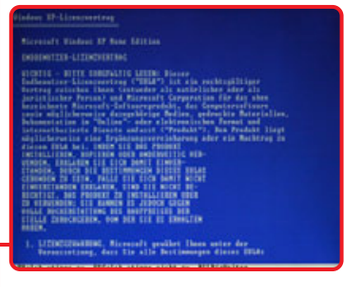
Partitionierung bei neuer Festplatte

Wenn Sie eine nagelneue Festplatte eingebaut haben und Windows XP installieren wollen, gelingt die Partitionierung mit den folgenden Schritten kinderleicht.

1 Starten Sie den Computer mit eingelegter Windows-XP-CD-ROM, und drücken Sie R, sobald auf dem Bildschirm Boot from CD : zu lesen ist.

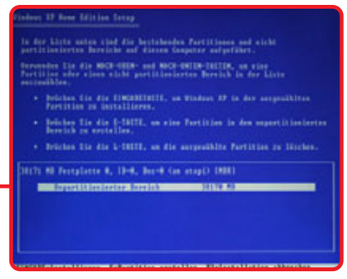


2 Anschließend überprüft das Windows-Installationsprogramm die eingebaute Hardware. Dies kann bis zu einigen Minuten dauern. Anschließend wird ein Fensterdialog geöffnet. Drücken Sie hier R, um fortzufahren.



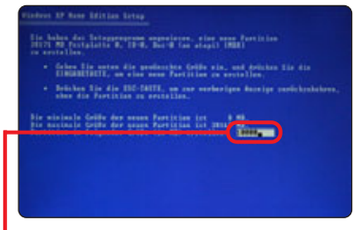
3 Es folgen die Lizenzbestimmungen. Drücken Sie F8, um sie anzunehmen.

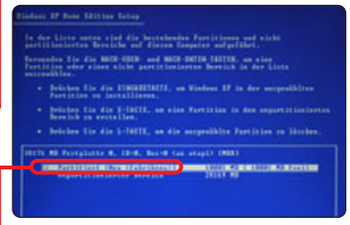
4 Es wird nun nach früheren Windows-Installationen gesucht. Bei einer fabrikneuen Festplatte erscheint anschließend ein Fenster wie dieses.



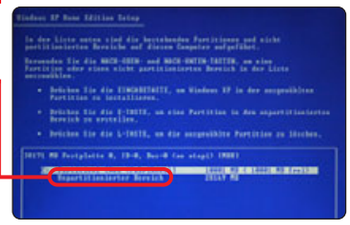
5 Anschließend können Sie eine Partition auswählen. Bei einer fabrikneuen Festplatte ist der Eintrag Unpartitionierter Bereich automatisch ausgewählt. Drücken Sie nun E.

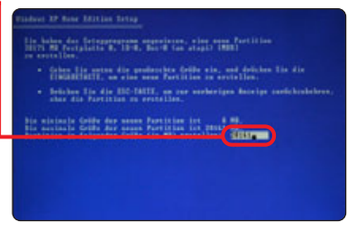
6 Jetzt können Sie die Festplatte nach Ihren Wünschen aufteilen. Die Systempartition, auf der Windows XP installiert wird, sollte mindestens 5 **Gigabyte** S.164 groß sein – aber bei einer optimalen Systemverwaltung auch nicht zu üppig ausfallen. In diesem Beispiel soll eine 40 Gigabyte große Festplatte partitioniert werden. Tragen Sie etwa 10000 ein, um der Systempartition 10 Gigabyte an freiem Speicherplatz zuzuweisen, und drücken Sie R. Anschließend sehen Sie die neu erstellte Partition C: Partition1 [Neu (fabrikneu)].





7 Darunter befindet sich ein restlicher Unpartitionierter Bereich. Wählen Sie diesen Bereich per ↓ aus, und drücken Sie erneut E. Jetzt können Sie festlegen, wie groß die zweite Partition werden soll. In diesem Beispiel können Sie insgesamt noch 28161 an freiem Speicherplatz verteilen. Machen Sie sich Gedanken, wie viele Partitionen Sie insgesamt anlegen wollen, und welchem Zweck diese dienen sollen. (Stichworte Datenpartition für Spiele und Sicherungspartition für Images). Wenn Sie nur eine einzige, zweite Partition anlegen möchten, dann drücken Sie einfach R, um den restlichen Speicher-



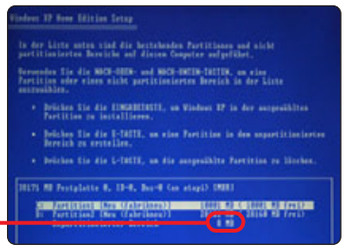


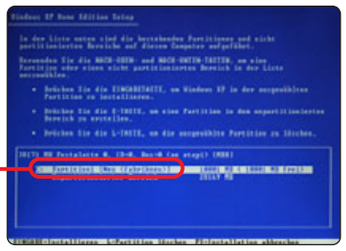
Partitionierung per Windows XP-CD-ROM | Fortsetzung

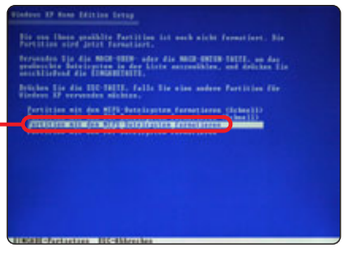
platz zuzuweisen. Tipp: Eine versehentlich „falsch" erstellte Partition können Sie hier auch löschen, indem Sie zunächst L und dann D drücken.

8 Sobald Sie den freien Speicherplatz komplett verteilt haben, werden Sie feststellen, dass ein kleiner Bereich immer übrig bleibt (hier: 8 MB Megabyte). Diesen Platz reserviert Windows für eigene Aufgaben, ein Restbestand ist daher völlig normal. Wählen Sie nun C: Partition1 [Neu (Fabrikneu)] aus, und drücken Sie R.

9 Wählen Sie nun das Dateisystem aus, mit dem die Festplatte formatiert werden soll, sprich: **FAT32** S.164 oder **NTFS** S.164. Wenn Sie nur mit Windows XP arbeiten und spielen, empfiehlt sich NTFS, Dateiverluste treten hier deutlich seltener auf. Allerdings können Sie in NTFS-formatierten Partitionen kein Betriebssystem wie Windows 98 (parallel) installieren. Wählen Sie also den Eintrag Partition mit den NTFS-Dateisysten formatieren aus, und drücken Sie R. Nach der Formatierung startet automatisch die eigentliche Windows-Installation.





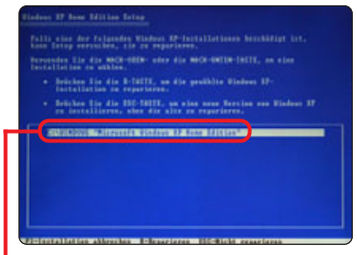


Partitionierung bei Windows-Neuinstallation

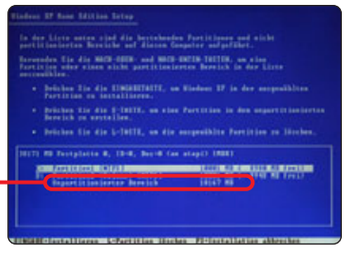
So verfahren Sie, wenn eine alte Windows-Installation bereits vorhanden ist.

1 **Vorsicht: Datenverlust! Sichern Sie zunächst Ihre wichtigen Daten, etwa auf CD-Rohlingen.** Befolgen Sie dann die Schritte 1 bis 3 im Abschnitt „Partitionierung bei neuer Festplatte". Drücken Sie Esc, sobald eine Windows-Installation gefunden wird.

2 Anschließend werden die einzelnen Partitionen angezeigt. Um die alte Partitionsstruktur aufzuheben und eine Neuverteilung vorzunehmen, wählen Sie eine Partition aus und drücken dann L und danach D, um die Partition zu löschen. Der Speicherplatz wird als Unpartitionierter Bereich freigegeben. Hinweis: Um die Systempartition C zu löschen, müssen Sie L, dann R und schließlich D drücken. Zum Erstellen neuer Partitionen lesen Sie den Abschnitt „Partitionierung bei neuer Festplatte" und befolgen dort die Schritte 5 bis 9.







Partitionieren mit Bordmitteln

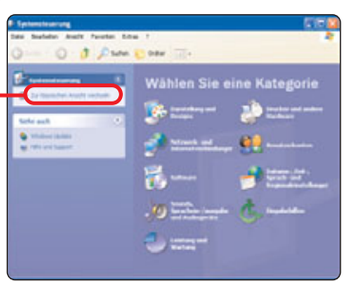
Das in Windows XP eingebaute Programm zum Partitionieren von Festplatten bietet zwar nur eingeschränkte Möglichkeiten, ist aber durchaus nützlich

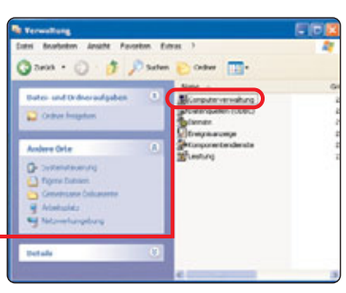
Logisches Laufwerk und Partition löschen

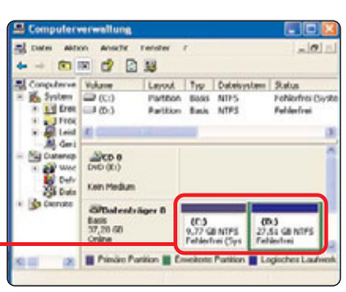
1 **Achtung: Wichtige Daten auf den logischen Laufwerken müssen vorher gesichert werden, etwa auf CD-Rohlingen, denn bei der Neueinrichtung werden alle Daten gelöscht!** Klicken Sie dann auf Start und auf Systemsteuerung. Falls Sie links den Eintrag Zur klassischen Ansicht wechseln sehen, klicken Sie darauf. Dann folgt ein Doppelklick auf Verwaltung.

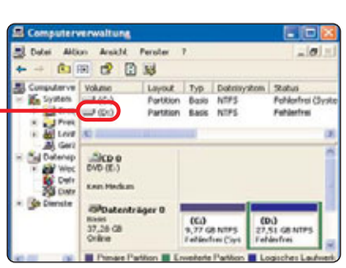
2 Es folgt ein weiterer Doppelklick auf Computerverwaltung. Klicken Sie nun in der linken Spalte auf Datenträgerverwaltung. Anschließend wird in der rechten Spalte die Aufteilung der Festplatte angezeigt. Die Systempartition (C:) kann in Windows XP mit Bordmitteln leider nicht verändert werden, das geht nur mit professionellen Programmen wie etwa „Partition Magic" – dazu mehr im letzten Kasten „Partitionieren mit Partition Magic". Das Interesse gilt an dieser Stelle daher der erweiterten Partition mit den logischen Laufwerken. In diesem Beispiel sollen aus dem Laufwerk (D:) zwei neue Laufwerke geschaffen werden: etwa eines für Spiele sowie eines für Images.

3 Klicken Sie danach (D:) mit der *rechten* Maustaste an,



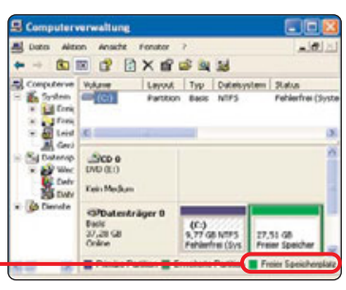


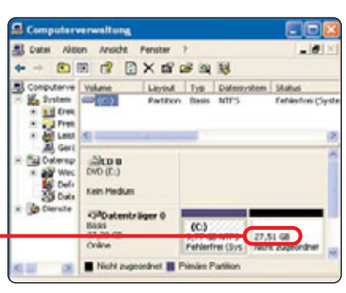




und wählen Sie anschließend Logisches Laufwerk löschen... aus. Bestätigen Sie mit einem Klick auf Ja. Sie sehen dann im unteren Teil des Fensters einen neuen unpartitionierten Bereich, grün markiert als Freier Speicherplatz. Verfahren Sie in dieser Weise mit weiteren logischen Laufwerken, die Sie löschen möchten.

4 Klicken Sie anschließend jeweils den grünen Bereich mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Partition löschen... per Klick aus. Bestätigen Sie mit einem Klick auf Ja. Sie erhalten einen neuen unpartitionierten Bereich, der schwarz markiert ist (hier sind es 27,51 GB).



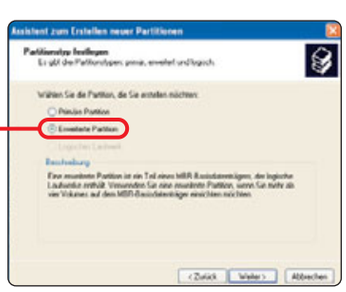


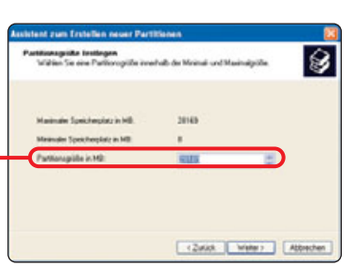
Erweiterte Partition erstellen

1 Erstellen Sie nun eine neue erweiterte Partition. Klicken Sie dazu den schwarz markierten Bereich mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie dann Neue Partition... aus.

2 Danach wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie hier auf Weiter. Wählen Sie daraufhin die Option Erweiterte Partition aus, und klicken Sie auf Weiter.

3 Die Partitionsgröße in MB: lassen Sie unverändert und klicken dann auf Weiter und zum Schluss auf Fertig stellen.



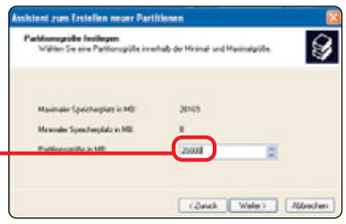


Logisches Laufwerk erstellen

1 Klicken Sie den grün markierten Bereich mit der *rechten* Maustaste an,

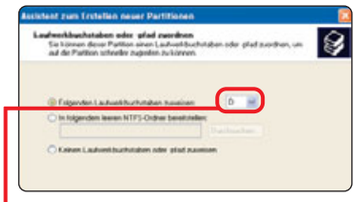
Partitionieren mit Bordmitteln | Fortsetzung

und wählen Sie Neues logisches Laufwerk... per Klick aus. Es folgt ein Klick auf Weiter.

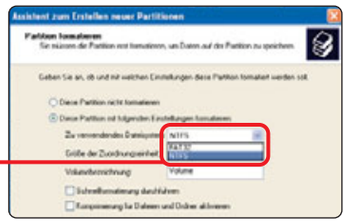


2 Es ist automatisch die Option Logisches Laufwerk ausgewählt. Klicken Sie daher einfach auf Weiter.

3 Neben Partitionsgröße in MB: geben Sie nun die Größe des Speicherplatzes an, den Sie dem neuen Laufwerk zuteilen möchten. In diesem Beispiel soll es die **Partition** S.164 für Spiele sein, sie sollte daher recht groß ausfallen. Tragen Sie etwa 25000 ein, und klicken Sie dann auf Weiter.

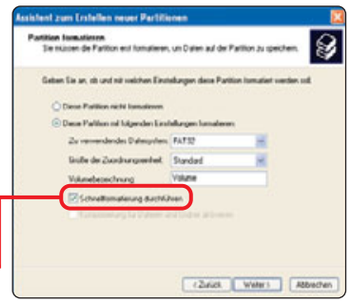


4 Den automatisch zugeteilten Laufwerksbuchstaben können Sie beibehalten – hier ist es D. Es folgt ein Klick auf Weiter.

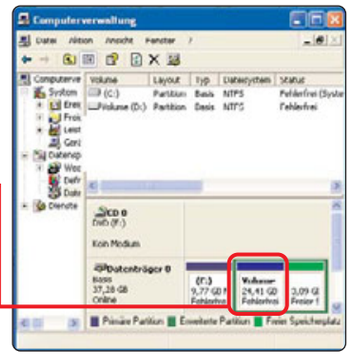


5 Neben Zu verwendendes Dateisystem: können Sie per Klick auf ⌄ auswählen, ob Sie die Festplatte mit NTFS oder mit FAT32 formatieren.

Wählen Sie **NTFS** S.164, wenn Sie ausschließlich Windows XP verwenden. Falls Sie allerdings von Windows 98 aus auf das Laufwerk zugreifen möchten, etwa bei einer Parallelinstallation, dann wählen Sie **FAT 32** S.164 aus.



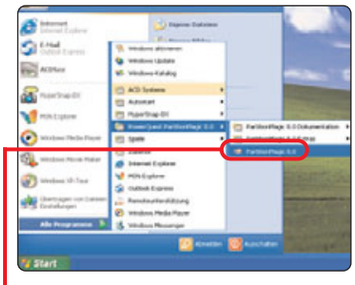
6 Schließlich können Sie optional Schnellformatierung durchführen wählen, indem Sie dort einen Haken setzen. Dann wird nur das Dateisystem angelegt. Empfohlen ist allerdings eine „richtige" Formatierung – auch wenn Sie wesentlich länger dauert, je nach Größe des Laufwerks. Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf Weiter und abschließend auf Fertig stellen. Das neue logische Laufwerk ist erkennbar an dem blauen Rand.



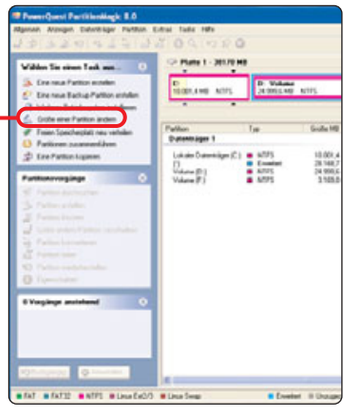
7 Erstellen Sie nun aus dem restlichen unpartitionierten Bereich (grün) ein weiteres Laufwerk, in diesem Beispiel den Sicherungsdatenträger, wie in den Schritten 1 bis 6 entsprechend beschrieben.

Partitionieren mit Partition Magic

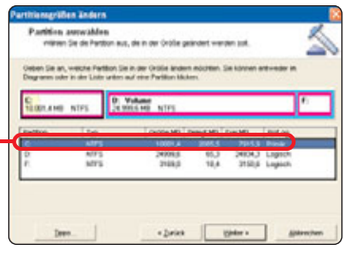
Besonders komfortabel gestaltet sich die Festplatten-Partitionierung mit „Partition Magic". Selbst Systempartitionen können im laufenden Betrieb verändert werden



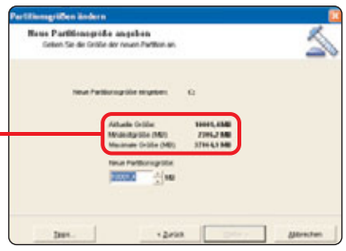
1 Installieren Sie Partition Magic 8.0 nach den Vorgaben des Programms. Entfernen Sie anschließend die CD-ROM aus dem CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie danach auf Start, Alle Programme, PowerQuest PartitionMagic 8.0 und dann auf PartitionMagic 8.0, um es zu starten.



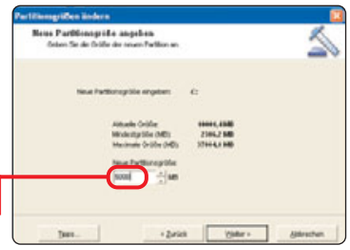
2 Dann wird das Hauptfenster von Partition Magic geöffnet. Hier können Sie in der linken Spalte aus einer Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten auswählen. Die Bedienung des Programms ist besonders einfach, und die Anwendungsschritte folgen alle weitestgehend dem gleichen Muster. Daher nachfolgend nur ein Anwendungsbeispiel: Um Partitionen zu verändern, klicken Sie etwa auf Größe einer Partition ändern.



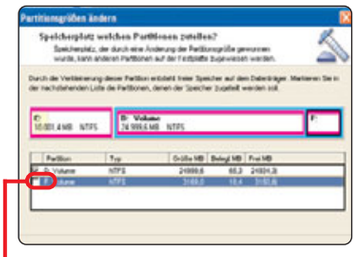
3 Im neuen Fenster klicken Sie auf Weiter. Wählen Sie nun die Partition an, die Sie ändern möchten. In diesem Beispiel soll die Größe der Systempartition verändert werden. Dies geschieht ohne Datenverlust, eine vorherige Sicherung der Daten ist dennoch empfehlenswert. Klicken Sie dann C: an.



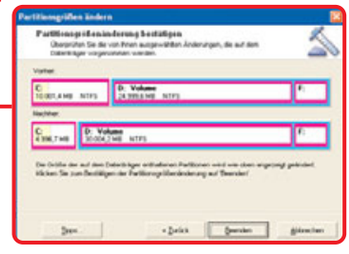
4 Anschließend wird Ihnen die aktuelle Größe von C angezeigt, hier sind es 10001,4 MB, also etwa 10 **Gigabyte** S.164. Dann folgen Angaben zum Umgang der Speicherplatzzuteilung. In diesem Beispiel kann die Partition auf maximal 2306,2 MB verkleinert oder auf maximal 37864,1 MB vergrößert werden. Vorsicht bei der Verkleinerung einer Partition, wenn es sich, wie in diesem Beispiel, um eine Systempartition handelt. Schlagen Sie bei einer maximalen Verkleinerung gedanklich zur Mindestgröße noch einmal 250–500 Megabyte drauf, dann haben Sie genügend Luft für spätere Eventualitäten, wie etwa Treiberinstallationen. C soll hier auf 5 Gigabyte verschlankt werden. Tragen Sie daher in dem Feld 5000 ein, und klicken Sie anschließend auf Weiter.



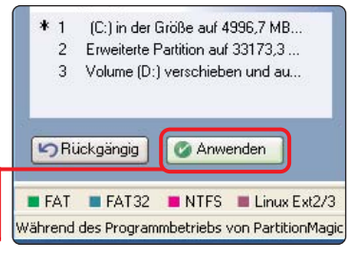
5 Anschließend können Sie festlegen, welchen übrigen Partitionen der freigewordene Speicherplatz zugeteilt werden soll. In der automatischen Einstellung wird allen weiteren Partitionen der Speicher zugeschanzt. Vorliegend soll allerdings ausschließlich dem Spieldatenträger D: der Speicherplatz zugute kommen. Entfernen Sie daher den Haken bei F:, und klicken Sie danach auf Weiter.

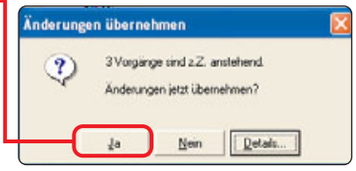


6 Dann erhalten Sie eine grafische Vorher-Nachher-Übersicht. Wenn Sie mit den geplanten Änderungen zufrieden sind, klicken Sie auf Beenden.



7 Da es sich an dieser Stelle noch um ein Projekt handelt, sind die Änderungen nur im Programm, nicht aber bereits tatsächlich vollzogen. Sie haben daher jetzt immer noch die Möglichkeit, unten links auf Rückgängig zu klicken, um jede Einstellung rückgängig zu machen (unten rechts werden die Vorgänge angezeigt, hier 3 Vorgänge anstehend). Wenn Sie hingegen die Änderungen endgültig umsetzen wollen, klicken Sie rechts daneben auf Anwenden und danach auf Ja. Es folgt ein Klick auf OK, um den Computer neu zu starten. Partition Magic nimmt daraufhin die Neuordnung vor. Nach der Beendigung müssen Sie gegebenenfalls den Computer per Klick auf die Schaltfläche Ja erneut neu starten.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Enthüllt: Das neue Grand Theft Auto – San Andreas inklusive Interviews mit den Machern

Inhalt:
Syphon Filter 3, Athens 2004, Serious Sam – Next Encounter

Weitere Themen:
Mashed!, Vexx, Sphinx und die verfluchte Mumie, GP Challenge, Moto GP 3

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Die nächste Generation: Intel will die nächste Chipsatz-Generation und neue Sockel einführen

Inhalt:
Kühlungsspecial: Wie bleibt der Spiele-PC im Sommer absturzfrei?

Weitere Themen:
Können mobile Rechner einen vollwertigen Spiele-PC ersetzen?

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Ein Spiel wird erwachsen: Die Siedler 5 in der Vorschau

Inhalt:
Lineage 2: Online-Rollenspiel im Langzeit-Test, Actionspiel Söldner im Test

Weitere Themen:
Vorschau auf Blitzkrieg 2, Neues von Pacific Assault, Finstere Kämpfe: Dungeon Lords, Hardware: 3D-Karten im Test

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Söldner im Vergleich zu Battlefield Vietnam und Joint Operations

Inhalt:
Rollercoaster Tycoon 3, Dungeon Siege 2, Desperados 2, Die Sims 2

Weitere Themen:
Grand Theft Auto – San Andreas, Doom 3, Spellforce – Breath of Winter, Syberia 2

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Need For Speed – Underground 2

Inhalt:
Doom 3, Catwoman, Athens 2004

Weitere Themen:
Handys im Urlaub: Tipps zum Telefonieren ohne arm zu werden, (T)Raumschiff: Periode 1, Günstige Drucker im Test, Frischzellenkur für den Desktop

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe:
8/2004

Titelthema:
Laptop mit Sonnenschutz: Auch im Urlaub spielen und lesen

Inhalt:
Action-Spiel Joint Operations im Test, Vergleich mit Battlefield Vietnam, Spider-Man 2

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Codename Panzers, True Crime – Streets of L.A.

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro

Aus Aktualitätsgründen können Titel-Darstellung und Inhaltsangaben voneinander abweichen.

FÜR SIE GELESEN

BILD AM SONNTAG konstatiert, dass Computer die Kinderzimmer erobert haben, dass Kuscheltiere und Hightech schon lange zusammengehören und dass PC-Spiele prima Auswirkungen haben:

„Eltern sollten versuchen, den Überblick zu behalten, was am PC stattfindet. Das Spiel am

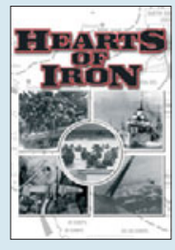


Immer im Bilde: Mama schaut dem Kind beim Spielen zu.

PC ist längst zum Gemeinschaftserlebnis geworden – auch, wenn es über mehrere Stunden geht. Auf Netzwerkpartys sind bis zu 1300 Kids zusammen – friedlich, ohne Alkohol und Drogen. Das gemeinsame Spielerlebnis hat positive Folgen. ‚Hier lernen sich viele junge Leute kennen,' sagt Marco Götze (25), Geschäftsführer des Netzwerkparty-Veranstalters PlanetLAN."

DER SPIEGEL berichtet über die politische Zensur von PC-Spielen in China:

„In kriegerischen PC-Spielen besitzt die chinesische Armee nicht unbedingt das beste Image. Weil die Produzenten zudem Tibet und andere Teile der



Kein Herz für Spiele: „Hearts of Iron", von der chinesischen Regierung verboten.

Volksrepublik für unabhängig halten, steht Spielevertreibern Ärger ins Haus. Ab sofort wird zensiert und verboten. Das Spiel heißt ‚Hearts of Iron' und ist eigentlich eine Zweite-Weltkrieg-Simulation. Den chinesischen Behörden ist es ein Dorn im Auge, denn bei ‚Hearts of Iron' sind Tibet und andere Teile der heutigen Volksrepublik China eben keine Teile derselben. Grund genug für ein Verbot – es dürfte kaum das letzte bleiben. Auf chinesischen Websites darf das Spiel nicht mehr vertrieben werden, Internet-Cafés, in denen es gespielt wird, drohen Strafen oder gar die Schließung."

Unter der Überschrift „Der zarte Hauch des Wandels – chinesische Videospiele und das erste in Nordkorea gebaute Auto locken" schildert die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG**, wie eines der letzten kommunistischen Länder den Kapitalismus entdeckt:

„An jeder Straßenecke wird fröhlich Soft-Eis geschleckt, offensichtlich eine nordkoreanische Obsession. Im Eckladen am Bahnhofsplatz, noch vor zwei Jahren eine traurige Ausstellung nordkoreanischer Eisenschüsseln und Blechtassen, ist nun ein breites Sortiment, vor allem aus chinesischer Produktion, erhältlich: Rasierapparate der Marke Xinkang für 4860 Won, Videospielkonsolen der Marke Sanjia für 6360 Won, sogar ein Faxgerät für 294 000 Won füllen die Regale. Ein Euro ist offiziell ungefähr 150 Won, inoffiziell 1500 Won wert."

Verzögerungen bei der Spiele-Entwicklung bringen die Hersteller in Schwierigkeiten. Das fand **EURO AM SONNTAG** heraus:



Daneben geschossen: „Red Dead Revolver" kam später.

„Red Harlow sinnt auf Rache: Der Revolverheld jagt die Mörder seiner Familie. Den Angstschweiß treibt Red auch seinem Erzeuger, dem Videospiele-Hersteller Take 2, auf die Stirn. Da sich die Entwicklung von ‚Red Dead Revolver' verzögerte, muss die Firma die Quartalsprognosen kürzen."

DIE WELT berichtet von einem Milliarden-Potenzial im Markt der Spielekonsolen:

„Die elektronische Spielebranche wird bis 2010 eine installierte Basis von 2,6 Milliarden Geräten haben im Vergleich zu 415 Millionen zum jetzigen Zeitpunkt. Der Fortschritt in der Computer- und Telekommunikationstechnik wird damit zu einer Verfünffachung elektronischer Spiel-



Foto: AP

Land des Lächelns: Konsolen sind ein Wachstumsmarkt.

geräte führen, prognostizierte die Technologie-, Medien- und Telekommunikationsgruppe der Consultingfirma Deloitte und Touche in einer globalen Studie. Dabei seien Personal Computer noch nicht berücksichtigt. Die Entwicklung würde auch Branchen, die zunächst nicht direkt etwas mit Spielen zu tun haben, neue Chancen eröffnen."

Das Hamburger Straßenmagazin **HINZ UND KUNZT** beschreibt das Lebensgefühl von LAN-Party-Spielern mit einer Fotoreportage der Hamburger Kommunikationsdesignerin Nadine Renninger (32):

„In meiner dreiteiligen Fotoserie habe ich das Gefühl der Spieler eingefangen. Ich bin zu einigen nach Hause gefahren und habe sie in ihren vier Wänden porträtiert. Dies bestätigte mein Gefühl, dass es sich bei ihnen nicht um gesellschaftliche Außenseiter, sondern um ganz normale Jugendliche und junge Erwachsene handelt."



Fotos: Nadine Renninger

„Die Atmosphäre wird von der Konzentration der Spieler beherrscht. Den gebannten Blick habe ich im Moment der höchsten Anspannung festgehalten." Das sagt Nadine Renninger (32).

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
COMPUTER (PC)							
Battle Mages	2,69	71 % Spielspaß	63 %	Note 2-	61 % Spielspaß		
Codename Panzers – Phase One	1,58	89 % Spielspaß	93 %	Note 1-	92 % Spielspaß		
CSI – Dark Motives	2,89	57 % Spielspaß	65 %		66 % Spielspaß		
Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses	2,99						
Gangland	2,60	70 % Spielspaß	74 %	Note 3+	72 % Spielspaß		
Ground Control 2	1,75	80 % Spielspaß	84 %	Note 2	85 % Spielspaß		
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	2,53	74 % Spielspaß	78 %	Note 3	71 % Spielspaß		
Kicker Manager 2004	2,85						
Project Freedom	2,10		67 %		67 % Spielspaß		
Radsport Manager 2004/2005	2,79						
Ragnarok	2,27		80 %		79 % Spielspaß		
Rise of Nations – Throne and Patriots	1,64	89 % Spielspaß	81 %				
Shrek 2	2,48			Note 2			
Söldner – Secret Wars	2,78						
Spellforce – Breath of Winter	1,9						
Syberia 2	2,45	68 % Spielspaß	69 %		74 % Spielspaß		
Thief – Deadly Shadows	1,97	85 % Spielspaß		Note 1-			
Tipp-Kick PC-Cup	3,88						
Trackmania	2,32	85 % Spielspaß	78 %	Note 2+	77 % Spielspaß		
Transport Gigant	1,84	68 % Spielspaß	71 %		73 % Spielspaß		
UEFA Euro 2004	1,97	87 % Spielspaß	87 %	Note 1-	88 % Spielspaß		
Warlords Battlecry 3	2,71		70 %		73 % Spielspaß		
Wildlife Park – Wild Creatures	3,09	72 % Spielspaß	65 %	Note 2	71 % Spielspaß		
PLAYSTATION 2							
Akte X	2,86						
Athens 2004	2,62						
Driver 3	3,37			Note 2-			
EA Sports Fight Night 2004	2,80			Note 2+		87 % Spielspaß	83 %
Football Fusion	3,15						
Gran Turismo 4 – Prologue Version	2,89					82 % Spielspaß	
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	2,69			Note 3			
Malice	3,58					47 % Spielspaß	53 %
Obscure	2,45						
Onimusha 3 – Demon Siege	2,44			Note 2			
Project Zero 2 – Crimson Butterfly	2,43						
Sing Star	2,38			Note 1			70 %
UEFA Euro 2004	2,62			Note 1-		77 % Spielspaß	80 %
Van Helsing	3,24			Note 2		83 % Spielspaß	82 %
GAMECUBE							
Mario Golf Toadstool Tour	2,45						
Tom Clancy's Rainbow Six 3	2,92						
XBOX							
Ninja Gaiden	1,59			Note 1-			
Red Dead Revolver	2,34			Note 2			
Shrek 2	2,22			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Boktai – The Sun is in your Hand	2,47			Note 2+			
Donkey Kong Country 2	2,07						
Fire Emblem	2,19						
F-Zero – GP Legends	2,35			Note 1-			
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	2,47						
Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	2,48			Note 1-			
Sonic Advance 3	2,40			Note 1-			

*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

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

Baphomets Fluch – Der schlafende Drache
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Battlefield Vietnam • Version 1.01 vom 25. Mai 2004 (17 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/battlefield_vietnam_patch_v1.01.exe

Black Mirror – Spiegel der Seele
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Blitzkrieg – Burning Horizon
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Call of Duty • Version 1.4 vom 21. April 2004 (29 MB)
www.callofduty.com/patch/

Colin Mc<<Rae Rally 3.0 • Version vom 31. Juli 2003 (11 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=7763

Colin McRae Rally 04
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Command & Conquer – Generäle Deluxe Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Cossacks – Special Offer
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

Die Siedler 4 Gold – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Die Sims Deluxe Preishit • Version 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

DTM Race Driver 2 • Version 1.2 vom 24. Mai 2004 (14 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=13900&PHPSESSID=e05f5a38e67c2cd9e1c7bf00e42fe267

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

Far Cry (deutsche Version) • Version 1.1 vom 26. März 2004 (27 MB)
ftp.ubi.com/de/farcry/farcry11.exe

FIFA Football 2004 • Version 1.1 vom 9. Februar 2004 (10 MB)
de.easports.com/games/fifa2004/patches.jsp

Fußball Manager 2003 Classic • Version 1.20 vom 14. Juni 2003 (27 MB)
ftp.ea-europe.com/support/patches/FM2003/FM2003UpdateV120.exe

Fußball Manager 2004 • Version 1.12 vom 21. Januar 2004 (21 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Gothic 2 – Gold Edition • Version 1.30 (8 MB)
jowood.inode.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Grand Theft Auto: Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 18. Mai 2003 (1,8 MB)
ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 77 MB
ftp://downloads.vu-games.com/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Hidden & Dangerous 2 • Version 1.05 vom 19. April 2004 (26 MB)
ftp.take2.de/patches/HD2_patch105.exe

Hitman 3 – Contracts • Version 174 (2,6 MB)
ftp.eidos.co.uk/pub/uk/hitmancontracts/patches/patch174ge.exe

Knight Shift • Version 1.2 vom 23. März 2004 (6,7 MB)
www.knightshift.de/eng/more.htm

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Max Payne 2 • Version 1.01 vom 24. Oktober 2003 (5,2 MB)
ftp.take2.de/patches/maxpayne2_v1-01_patch.exe

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

Painkiller • Version 1.15 vom April 2004 (49 MB)
www.3dgamers.com/games/painkiller/

Port Royale 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Project IGI 2 – Covert Strike – Bestseller Series • Version 1.2 vom 20. Juni 2003 (12 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=7533

Railroad Tycoon 3 • Version 1.03 vom 16. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp.take2.de/patches/RT3_103_GER.exe

Rollercoaster Tycoon 2 – Best of Atari • Version 2 vom 3. Oktober 2003 (1,3 MB)
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 1.4 vom 25. Mai 2004 (23 MB)
ftp.kochmedia.com/pub/Singles/SinglesPatch_1_4_Int.exe

Söldner – Secret Wars
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 30. Januar 2003 (5,6 MB)
tp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2 vom 11. April 2003 (15 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/DownloadFile.htm?dfId=511

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow • Version 1.2 vom 18. Mai 2004 (17 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=543

Trackmania
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

UEFA Euro 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2004 • Version 3204 vom 21. Mai 2004 (12 MB)
www.atari-webcenter.com/friends/?module=friends&action=viewDownloadPage&id=116

Wildlife Park • Version 1.10 (8,8 MB)
jowood.inode.at/wildlifepark/Wildlifepark_update_v110_deutsch.exe

X2 – Die Bedrohung • Version 1.30 vom 10. März 2004 (12 MB)
ftp.kochmedia.com/pub/X2/Patch_1_3_deu.exe

You Don't Know Jack 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

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

Grafikkarten

Asus Nvidia-Serie • Version 56.64 vom 15.März 2004 (31 MB)
Win 98/Me download.nvidia.com/Windows/56.64/56.64_win9x_english_whql.exe

Asus Nvidia-Serie • Version 56.72 vom 1. April 2004 (20 MB)
Win 2000/XP download.nvidia.com/Windows/56.72/56.72_winxp2k_english_whql.exe

Asus Radeon-Serie • Version 8.001 vom 28. Mai 2004 (27 MB)
Win 98/Me www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/ATI/ati8001_w98seme.zip

Asus Radeon-Serie • Version 8.001 vom 28. Mai 2004 (23 MB)
Win 2000/XP www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/ATI/utility/ati8001_w2kxp.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 4.6 vom 9. Juni 2004 (29,6 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-8-02-040515a-015958c.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/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/driver/nvidia/v5672/win2kxp_5672.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Forceware) • Version 56.64 vom 15. März 2004 (14 MB)
Win 95/98/Me http://www.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 www.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 Nvidia-Serie • Version 56.64 vom 4. Juni 2004 (18 MB)
Win 95/98/Me ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/040601/W9X_ALL_40520.exe

Leadtek Nvidia-Serie • Version 56.64 vom 4. Juni 2004 (21 MB)
Win 2000/XP ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/040601/W2K_NV3X_40520.exe

Matrox Parhelia; Millennium P650/P750 • Version 1.06.02.005 vom 5. 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 56.55 – April 2004 (15 MB)
Win 95/98/Me www.msi-computer.de/download/treiber/nv5655_9xme.zip

MSI Nvidia-Serie • Version 56.63 – April 2004 (18 MB)
Win 2000/XP www.msi-computer.de/download/treiber/nv5663_2kxp.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 2. Februar 2004 (1,1 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/maya72-v520.zip

Audiotrak Prodigy 192 • Version 5.20 vom 7. Juni 2004 (1,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/prodigy-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 • Version vom 29. März 2004 (6,5 MB)
Win 98/Me/2000/XP de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=7641

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse Pocket • Version vom 12. Dezember 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

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 Aureon 7.1 Space • Version 5.18d vom 18. Mai 2004 (4,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1Space/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_5.18d_Beta.exe

Terratec Aureon 7.1 Universe • Version 5.18d vom 18. Mai 2004 (4,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1Universe/Update/Aureon7.1Universe_App_Drv_5.18d_Beta.exe

Terratec EWS88 • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=87

Terratec Phase 88 (Rack) • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=434

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs

Lösungsbuch | Wenn Sie die Schlacht von Helms Klamm überstehen, den Weg nach Isengard schaffen und das Schwarze Tor passieren wollen – sei es per Playstation 2, Xbox, Gamecube oder PC –, dann können Sie getrost dieses Lösungsbuch zu Rate ziehen. Zunächst werden alle wichtigen Menüs des Spiels so gut erklärt, dass Sie dessen „Verwaltung" kompetent im Griff haben. Anschließend erfahren Sie Wissenswertes über die im Spiel vorkommenden Figuren von Aragorn bis Sam und lernen Ihre Gegner kennen – Orks ebenso wie Uruk-Hais. Und natürlich geben Ihnen die Autoren ausreichend Tipps dazu, wie Sie Ihre Kampfstrategien und Waffentaktiken am klügsten ausbaldowern.



Aragorn – ein tapferer Held, wie er im Buche steht.

Den Hauptteil des Buches aber nehmen Lösungswege für die 18 Spielkapitel in Anspruch. Mit übersichtlichem Kartenmaterial und farbigen Bildern werden Sie sicher durch die abenteuerlichsten Schlachten geleitet. Und: Tolle Tipps aus Entwicklerhand versprechen noch mehr Aussicht auf Erfolg. So heißt es im Abschnitt „Der König der Toten": „Um schneller durch die Nebelbänke zu gelangen, drehen Sie sich herum und drücken anschließend mehrmals hintereinander die Button-Kombinationen für den Sprung nach hinten."

Auch „Geheimnisse" werden freigelegt. So können Sie etwa mit dem Sieg im Kapitel „Kankras Lauer" ein Video-Interview mit Elijah Wood, dem Frodo-Darsteller im Film, freischalten. Auch Cheat-Codes sind enthalten: Das Buch rät beispielsweise PC-Spielern, wie und wo sie bestimmte Tastenkombinationen drücken müssen, um etwa den Figuren 1000 zusätzliche Erfahrungspunkte zu verpassen (Seite 102).

Ein Standardwerk also, das Sie auch im Schlussakkord „Die Schicksalsklüfte" nicht einfach so Ihrem Schicksal überlässt.

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Electronic Arts/Prima Games, 112 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 0-7615-4485-2

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Eine kleine Geschichte der EDV

Sachbuch | Sie wollen sehen, wie Microsoft-Gründer Bill Gates 1978 aussah? Sie möchten die (Vor-)Geschichte Ihres Spiele-Computers kennen lernen? Schauen Sie in dieses Buch. Autor Paul E. Ceruzzi skizziert die Entwicklung des Computers von 1945 bis heute. Man erfährt Verblüffendes, zum Beispiel, dass die amerikanische Weltraumbehörde NASA 1969 Computer brauchte, um Windkanal-Daten zu analysieren, oder dass seit 1965 Millionen US-Steuerzahler computertechnisch erfasst werden. Abbildungen historischer PC-Vorläufer erhöhen den Lesespaß.

Eine kleine Geschichte der EDV, MITP, 418 Seiten, 24,95 Euro, ISBN 3-8266-0759-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Black Mirror

Der dunkle Spiegel der Seele

Diese Veröffentlichung bringt Licht ins Dunkel

Lösungsbuch | „Ihr Held ritzt sich in die Hand und das Blut fließt auf den Altar. Diese Aktion öffnet die fünf kleinen Löcher an den Enden des Pentagramms. In diese Öffnungen muss jeweils der farblich passende heilige Schlüssel eingesetzt werden." Welcher Schlüssel passt, sehen Sie auf dem zugehörigen Bild (siehe Abbildung rechts oben). Das ist – wie alle in diesem Game-Press-Buch – detailliert und farbig wiedergegeben, noch dazu auf Hochglanzpapier – eindeutig eine Verbesserung im Vergleich zu früheren Veröffentlichungen des Verlags. Ansonsten bleibt das Berliner Unternehmen seiner Linie treu: Das im handlichen DIN-A5-Format gehaltene Werk beschränkt sich weitgehend auf den reinen Lösungsweg. Nach einem kurzen Vorwort, einer lediglich einseitigen Einführung ins Spiel und einer zweiseitigen Vorstellung der im Spiel vorkommenden Charaktere folgen knappe, allgemeine Tipps („Vergessen Sie nicht, von Zeit zu Zeit abzuspeichern"). Dann geht's auf den Lösungsweg.

Das Buch nimmt Sie quasi an die Hand und führt Sie vom ersten Kapitel „Rückkehr in die Zukunft" bis zu Abschnitt sechs „Der Blick durch den Spiegel". Sicher ist das Buch nicht so verschwenderisch aufgemacht wie jüngste Veröffentlichungen anderer Verlage, doch seinen Zweck erfüllt es allemal. Deswegen ist es auch durchaus empfehlenswert.

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele, Game-Press, 84 Seiten, 9,99 Euro, ISBN 3-936282-12-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



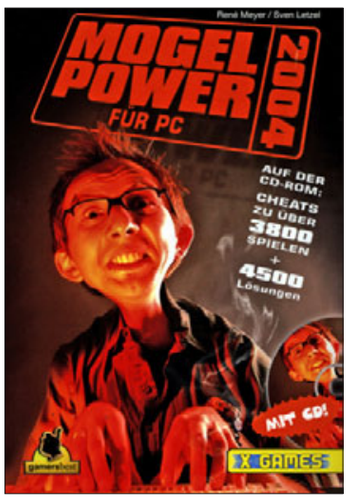


Oben: Kein Buch mit sieben Siegeln – hier gibt's die Schlüssel zur Lösung von „Black Mirror".

Klein, aber oho: Das Game-Press-Lösungsbuch bietet auf wenig Platz viel Information.

Mogelpower 2004 für PC

Nachschlagewerk | Seit nunmehr gut zehn Jahren haben sich René und Sven Meyer in der Spieleszene einen Namen gemacht. Sie schreiben nicht nur Lösungsbücher, sondern haben auch die „Mogelpower"-Reihe ins Leben gerufen. Und die 2004er-Edition für PC hat es wieder in sich. Auf 386 Seiten präsentiert das clevere Duo geheime Tricks (Cheats) zu Spielen aller Art, von „Die 24 Stunden von Le Mans" bis hin zu „Zoo Tycoon – Dinosaur Digs". Das eher zweckmäßig gestaltete Buch erklärt nach einer grundlegenden Einführung zunächst, wie der Spieler den jeweiligen Cheat eingeben muss, und zeigt dann in tabellarischer Form die entsprechenden Tastenkombinationen.



Bevor Sie beim Spiel verrückt werden, sollten Sie's mit Mogeln probieren.

Der besondere Clou aber ist die beiliegende CD-ROM: Cheats für mehr als 3800 Spiele sowie 4500 Lösungswege (als reine Textdokumente) sind ebenso darin enthalten wie eine Textsammlung zum Thema Cheats, weitere Programme (Winzip, Acrobat Reader usw.), Cheat-Software und einige MP3-Dateien mit Musikstücken. Die Mischung macht's: Mogelpower 2004 ist eine Veröffentlichung von sehr hohem Nutzwert.

Mogelpower 2004 für PC, Markt und Technik/X-Games, 386 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-8272-9118-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Sacred	Empfehlenswert	
	Take 2/Halycon	3-9807852-5-4	14,95 Euro
2	Gothic 2	Geht so	
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
3	Das inoffizielle Myst-Kompendium	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9121-6	14,95 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	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
9	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
10	Empires – Die Neuzeit	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-6711-0	14,95 Euro

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



Briefe an die Redaktion

COMPUTER BILD SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an die folgende Adresse:

Redaktion COMPUTER BILD SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“,
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Ärger des Monats: **E-Mail:** aerger@computerbildspiele.de

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Kein Handball als Videospiel?



Foto: Bongarts

Handball-Nationalspieler Christian Schwarzer (hier am Ball gegen Frankreich) – wäre das nicht eine tolle Szene für ein Spiel?

Wird es irgendwann ein Handball-Computerspiel geben?
Philip Sent, per E-Mail

Obwohl immer wieder Leser danach fragen, hat bislang kein Spielehersteller ein Handballspiel für PC oder eine Konsole entwickelt. Deshalb hier ein Aufruf: Leser, die Interesse an einem Handballspiel haben, schreiben eine Mail an: leserbriefe@computerbildspiele.de. *Wenn genug Zuschriften eintreffen, leitet die Redaktion Ihre Wünsche an die Industrie weiter. Mehrere Handball-Manager-Spiele gibt es allerdings sehr wohl, und zwar unter der folgenden Internet-Adresse* www.hh-solutions.de

[1] LHM.50g.com/ **oder** snow.prohosting.com/skarp/ **oder** home6.inet.tele.dk/a_busch/lhm2handball.html **oder** members.fortunecity.de/lhm/ **oder** www.baumann-online.de/ho_auschill/handball/seite_1x.html

Lösung im Doppelpack

Gibt es ein Lösungsbuch für das Spiel „Dungeon Siege“ für PC?
Klemens Mang, per E-Mail

Es gibt sogar zwei: Das „offizielle“ haben der Sybex-Verlag und Microsoft gemeinsam herausgebracht. Sie können es unter der ISBN-Nummer 0-7615-4122-5 für 14,95 Euro im Buchhandel bestellen. (Kritik in COMPUTER BILD SPIELE 2/2003, Urteil: „empfehlenswert“). Außerdem gibt es ein Buch aus dem Hause X-Games. Es kostet 12,95 Euro und ist unter der ISBN-Nummer 3-8272-9111-9 erhältlich. (Kritik in Heft 10/2002, auch „empfehlenswert“). Die Redaktion



Das ist die Lösung: Für „Dungeon Siege“ gibt’s gleich zwei Bücher.

Computer Bild 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.

Kein Herz für Löwen?

Ich habe mir das Spiel „Lionheart – Legacy of the Crusader“ von Black Isle/Avalon gekauft. Ich komme aber nicht weiter, und im Internet gibt’s keine Cheats. Von Black Isle gibt es auch keinen Support. Gibt es eine deutsche Komplettlösung?
Kratzi Drake, per E-Mail

Einen „inoffiziellen“ Lösungsweg gibt es – beispielsweise unter der Internet-Adresse[3] Die Redaktion



Gut zu wissen: Auch „Lionheart“-Spielern kann geholfen werden.

[3] www.mogelpower.de/cheats/ql.php3?id=17591

Autos gesucht

Ich habe „Need for Speed 3 – Hot Pursuit“ und spiele es gerne. Allerdings kann ich nirgends andere Wagen finden. Können Sie mir sagen, wo man noch Wagen für das Spiel herunterladen kann oder wie ich an andere Autos komme?
Lukas Bierwirth, per E-Mail

Weitere Autos zum Herunterladen für „Need for Speed 3 – Hot Pursuit“ finden Sie unter[4]. Unter der Adresse[5] gibt es außerdem Schummeltricks, die Ihnen spannende Rennen mit den anderen Autos im Spiel ermöglichen.
Die Redaktion

[4] nfs-gamers.ngz-network.de/files.php?sub=1&cat=1.
[5] gamesurf.tiscali.de/spielewiese/cheats-n_nfs3.shtml

ÄRGER DES MONATS

CD-Key für Warcraft funktionierte nicht

Max L.* aus Schleiden hat sich „Warcraft Battle Chest“ gekauft. Der angegebene CD-Key funktioniert aber nicht mit dem darin enthaltenen Add-on. Und Hilfe vom Hersteller gab es auch nicht:

„Bei der Installation des Hauptprogramms lief alles noch ohne Probleme, doch als ich das Add-on installieren wollte, funktionierte der angegebene CD-Key nicht. Mir fiel schnell auf, dass dieser aus mir unbekannten Gründen nicht für das Add-on bestimmt war – vielleicht ein Druckfehler? Daraufhin wandte ich mich mehrfach per Mail an Blizzard beziehungsweise Vivendi. Zum Beweis, dass es sich bei dem Spiel um ein Original handelt, hatte ich der ersten Mail an Blizzard auch Fotos von Kassenzettel, CD-Key und DVD-Box hinzugefügt. Doch es tat sich nichts.“

Die Redaktion setzte sich mit Vivendi Universal Interactive in Verbindung. Jens Schäfer, PR-Manager der Herstellerfirma, machte sich sofort daran, das Problem schnell und unbürokratisch zu lösen. Max L. bekam ein neues Add-on mit gültigem CD-Key. Und als kleine Entschädigung legte Vivendi noch ein Motiv-T-Shirt zu „Warcraft 3 – The Frozen Throne“ obendrauf.



Na, geht doch: Mit etwas Nachhilfe läuft „Warcraft“ einwandfrei.

*Name ist der Redaktion bekannt

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
8	Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses	Dreamcatcher	2,99	36,25 €	8/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848

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	Contract Jack	Vivendi	1,78	24,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Prince of Persia – The Sands of Time	Ubisoft	1,84	26,42 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	38,13 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Thief – Deadly Shadows	Eidos	1,97	40,75 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
8	XIII	Ubisoft	2,08	26,29 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Project Freedom	CDV	2,10	26,99 €	7/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
10	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	19,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	39,99 €	4/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Chrome	Koch Media	2,14	16,89 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	43,80 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	23,80 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Halo	Microsoft	2,30	26,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	20,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	39,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
18	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,53	44,00 €	8/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
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	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	Shrek 2	Activision	2,48	31,25 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	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
4	Radsport Manager 2004 - 2005	DTP	2,79	33,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
5	Kicker Manager 2004	Koch Media	2,85	34,99 €	8/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

QUIZSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	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	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	41,50 €	6/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	41,50 €	6/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
3	Need for Speed - Underground	Electronic Arts	1,96	43,40 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Trackmania	Koch Media	2,32	36,99 €	7/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	Crazy Taxi 3	Empire	2,48	23,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	19,99 €[1]	6/2004	Bigben	Bergheim/Erft	02271-498590
7	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	17,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Moorhuhn Kart 2 XXL	Phenomedia	3,67	13,99 €	6/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
9	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 – Breath of Winter	Jowood	1,90	28,99 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	Spellforce – The Order of Dawn	Jowood	1,91	38,50 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
4	Sacred	Take 2	1,92	42,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	26,29 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	13,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	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 Exp. 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

SPORTSPIELE

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	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	26,29 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Tipp-Kick PC-Cup	DTP	3,88	9,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
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	Codename Panzers – Phase One	CDV	1,58	44,99 €[1]	7/2004	CDV	Karlsruhe	0721-972240
2	Rise of Nations – Throne and Patriots	Microsoft	1,64	23,99 €	7/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625
3	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	1,69	22,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Ground Control 2	Vivendi	1,75	42,75 €	8/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
5	Transport Gigant	Jowood	1,84	39,99 €	7/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
6	Castle Strike	Data Becker	1,92	35,75 €	2/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
6	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	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	27,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Chicago 1930	MC2	2,32	36,25 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
14	Etherlords 2	Koch Media	2,38	36,95 €	5/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
15	Silent Storm	Jowood	2,41	38,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	UFO Aftermath	Vidis	2,44	38,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Commandos 3	Eidos	2,48	39,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Augustus	Atari	2,65	34,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	34,90 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
20	Battle Mages	Pointsoft	2,69	31,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
20	Warlords Battlecry 3	Vidis	2,71	44,95 €[1]	8/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
22	Der Herr der Ringe – Der Ringkrieg	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
3	Söldner – Secret Wars	Jowood	2,78	38,50 €[2]	8/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	40,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Akte X	Vivendi	2,86	29,99 €[1]	8/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636

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 – The Sands of Time	Ubisoft	1,43	39,75 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	48,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,67	46,91 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ghosthunter	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
5	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	53,50 €	3/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
8	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	35,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,24 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	S.W.A.T. – Global Strike Team	Vivendi	1,97	45,00 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	SOCOM 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	52,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
12	Transformers	Atari	2,24	42,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Castlevania	Konami	2,25	49,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Alias	Acclaim	2,41	49,69 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Project Zero 2 – Crimson Butterfly	Ubisoft	2,43	56,49 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
16	Onimusha 3 – Demon Siege	CEG	2,44	52,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
17	Obscure	Atari	2,45	59,90 €[1]	8/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882

[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
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
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
22	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,69	51,99 €	8/2004	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
24	Van Helsing	Vivendi	3,24	45,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
25	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	36,08 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	50,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
27	Driver 3	Atari	3,37	49,99 €	8/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
28	Rise to Honour	Sony	3,40	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
29	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
KARTENSPIEL								
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	Final Fantasy X-2	Electronic Arts	1,97	59,99 €[1]	3/2004	Electronic Arts	Köln	01907-54464
2	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	49,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	.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
SPORTSPIELE								
1	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	51,90 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	29,45 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	SSX 3	Electronic Arts	2,41	48,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Athens 2004	Sony	2,62	55,49 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	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	Red Dead Revolver	Take 2	2,34	44,99 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
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
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Ninja Gaiden	Microsoft	1,59	45,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
2	Shrek 2	Activision	2,22	49,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
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	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	52,69 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	49,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIELE								
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	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	49,79 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	43,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	2,92	56,99 €	8/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
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	Findet Nemo	THQ	2,25	33,60 €	1/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Mario Kart Double Dash	Nintendo	1,35	47,69 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	F-Zero GX	Nintendo	2,00	47,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	47,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
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
SPORTSPIELE								
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

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	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	Donkey Kong Country 2	Nintendo	2,07	39,00 €	8/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4	Nintendo	2,17	28,99 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Kirby – Nightmare in Dream Land	Nintendo	2,18	35,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Sonic Advance 3	THQ	2,40	32,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	39,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	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 Legends	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	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,47	44,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	THQ	2,48	33,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Sword of Mana	Nintendo	2,95	34,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Shining Soul 2	THQ	3,00	32,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	39,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
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
STRATEGIE								
1	Fire Emblem	Nintendo	2,19	39,99 €[1]	8/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
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	25,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	29,61 €	5/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	25,50 €	5/2003	Mills Elektronik	Borgholzhausen	05425-933097

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	187,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	222,82 €	4/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	189,00 €	4/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	161,69 €	4/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	191,77 €	4/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111

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	418,83 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Radeon 9800 Atlantis	Sapphire Technology	2,18	209,00 €	2/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	Winfast A 350 TDH LX	Leadtek	2,25	202,34 €	2/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Verto Geforce FX 5600 Ultra	PNY Technologies	2,57	162,00 €	2/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

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	69,55 €	5/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
2	.Audio 45	Plantronics	2,63	50,25 €	5/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
3	SBC HG 100	Philips	2,68	74,62 €	5/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	41,02 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	AHS 30	Altec Lansing	2,80	29,99 €[1]	5/2004	Altec Lansing	Maintal	06181-943630

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Home Arena TXR 335	TerraTec	3,08	40,94 €	8/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Inspire T 2900	Creative Labs	3,38	49,90 €	8/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	VS-4121	Altec Lansing	3,47	77,34 €	8/2004	Trade It	Rottenburg	07472-937716
4	SL-8212 Apollo 2 Platinum Edition	Jöllenbeck	3,58	41,00 €	8/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
5	XS-441 Platinum 2.1	X-Tensions	3,62	55,65 €	8/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire GD 580	Creative Labs	2,25	57,90 €	8/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	251	Altec Lansing	3,15	119,94 €	8/2004	Bestcape	Hamburg	040-60876211
3	Z-640	Logitech	3,23	56,00 €	8/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
3	Home Arena TXR 665	TerraTec	3,23	75,00 €	8/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
5	Arena 675	Labtec	3,38	52,75 €	8/2004	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	55,00 €	1/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
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	37,05 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	69,63 €	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	55,00 €	1/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

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	55,00 €	1/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
3	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,90	23,40 €	1/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

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	76,58 €	1/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,74	23,40 €	1/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
3	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241

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	22,41 €	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	7,60 €	10/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Ami Mouse 250S Optical	Trust	1,98	8,90 €	10/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	48,39 €	3/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	35,90 €	3/2003	T & T Ritter	Isernhagen	0511-901880
3	XM-174 RF Optical Mouse	X-Tensions	1,70	34,75 €	3/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
4	Typhoon Unplugged RF Optical Mouse 2	Anubis	1,71	19,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	29,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	36,55 €	5/2002	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	24,78 €	5/2002	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	47,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	34,90 €	5/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	34,00 €	5/2002	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	77,90 €	6/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM Computersysteme	2,25	72,90 €	6/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	58,50 €	6/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
4	DC-205 ADSL Modem	Sitecom	3,41	50,95 €	6/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM Computersysteme	1,87	66,90 €	6/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	59,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	DC-104 ISDN USB Adapter	Sitecom	2,51	45,25 €	6/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
4	ISDN 128 Surf Mini USB	Acer	2,59	46,90 €	6/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	49,95 €	6/2003	Conrad.com	Hirschau	09622-302332

SOUNDKARTEN (EXTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	184,40 €	7/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	109,50 €	7/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	175,00 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
4	Aureon 5.1 USB	TerraTec	2,56	60,45 €	7/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
5	Hollywood @ Home Media Xtender	Gainward	2,80	72,00 €	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	69,48 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	57,00 €	8/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
3	Aureon 5.1 Fun Games	TerraTec	2,49	31,46 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	49,90 €	8/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	39,00 €	8/2003	T & T Ritter	Isernhagen	0511-901880

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,80 €	7/2002	Com on	Berlin	030-47497600
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	43,27 €	7/2002	Padercomp	Paderborn	05251-18500
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	51,47 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Xbox	Microsoft	1,93	194,06 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Playstation 2	Sony	2,21	192,13 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
3	Gamecube	Nintendo	2,89	99,89 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
●	N-Gage[2]	Nokia	2,41	294,73 €	10/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
●	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	129,00 €	4/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
●	Gameboy Advance[2]	Nintendo	2,94	98,95 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Pokémon Mini[2]	Nintendo	3,65	19,99 €	4/2002	Games 24/7	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	12,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916
4	GM1	Saitek	2,74	4,90 €	4/2001	SMM	Budenheim	06139-916916

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	26,91 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
1	Speed Link SL-3250 RF Cube Pad	Jöllenbeck	1,56	47,30 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
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	15,35 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	41,47 €	11/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	850F Vibraforce Feedback Sightfighter	Trust	2,12	24,95 €[1]	11/2003	Trust	Kleve	02821-58810
3	Speed Link SL-6526 Hornet Force Pad	Jöllenbeck	2,13	18,45 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
4	PC USB Game Pad	Logic 3	2,26	10,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	Typhoon Cyber Voyager	Anubis	2,46	29,00 €[1]	11/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	25,00 €	11/2003	Cyberport.de	Dresden	0351-339560
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	44,52 €	11/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	22,91 €	11/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Soft Touch Controller	Big Ben	2,27	12,70 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Controller S	Microsoft	1,45	32,90 €	11/2003	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	23,80 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
2	Xbox Controller	Microsoft	1,62	35,37 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
4	XS Pad	Big Ben	1,66	16,49 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	XS Gamepad	Saitek	1,83	16,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	29,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	ST 290	Saitek	2,38	23,56 €	12/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	XG-230 RF Joystick	X-Tensions	2,40	34,75 €	12/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
4	Attack 3	Logitech	2,48	21,01 €	12/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	33,90 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	37,00 €	12/2002	Alternate Computer	Linden	06403-905010
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	34,14 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

STROM-NETZWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink Starterkit Ethernet / Ethernet	Devolo	2,95	105,00 €	6/2004	T & T 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)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	78,86 €	3/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	86,58 €	3/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	64,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“) angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsunterschied zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine entscheidende Rolle.

Analog
Analoge Signale, wie Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX“-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers verbunden werden.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Betriebssystem
Das Betriebssystem ist das wichtigste PC-Programm, ohne das kein Computer läuft. Es verarbeitet vom Benutzer eingegebene Daten, verwaltet die gespeicherten Dateien und kontrolliert angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dient es als Basis für Arbeitsprogramme. Die verbreiteten „Windows“-Betriebssysteme erlauben es, den Computer mithilfe einer grafischen Oberfläche fast ausschließlich bequem per Maus zu steuern.

Bildpunkt/Bildauflösung
Das auf einem PC-Bildschirm gezeigte Bild besteht aus einzelnen Bildpunkten (Pixel). Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung, desto genauer die Darstellung. Als dritter Wert wird oft die Farbtiefe (Zahl der Farben) angegeben: 1024 x 768 x 24 steht für 1024 x 768 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 24 **Bit** (entsprechend 16,7 Millionen Farben).

Bildwiederholfrequenz
Die Bildwiederholfrequenz gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computerbildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

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.

Byte
Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 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.

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.

Dezibel-A
Abkürzung: dBA. Übliche Maßeinheit für Lautstärke.

Digital
Das „Gegenteil“ von **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 9.0 b 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 auch ein DSL-taugliches **Modem**, nicht jedoch über ein normales Modem oder über eine ISDN-Leitung aufbauen.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“. Eine DVD-ROM fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine **CD-ROM**, eine Video-DVD sogar ganze Spielfilme. Die DVD-Audio ist ein möglicher Nachfolger der Musik-CD. Das neue Tonaufzeichnungsverfahren liefert eine erheblich verbesserte Klangqualität. Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die so genannten DVD-„Rohlinge“, die Sie mit einem DVD-Brenner selbst beschreiben können. Eine DVD-R oder DVD+R lässt sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und jederzeit wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmenkonsortien. Um den Inhalt von Video-DVDs am Fernsehbildschirm betrachten zu können, benötigen Sie einen DVD-Spieler. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können. Die DVD-RAM ist eine silberfarbene Scheibe, die wie eine Diskette in einer Plastikhülle steckt, beschreibbar ist und in Konkurrenz zu den bereits erwähnten, verbreiteten Formaten DVD-R und DVD+R steht.

DVI
Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“.

EIDE
Abkürzung für „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, so 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**.

FAT
FAT steht für „File Allocation Table“, auf Deutsch: „Dateizuordnungstabelle“. Die FAT ist eine

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“.

Art Inhaltsverzeichnis der Festplatte. Dort steht, wo genau die Dateien auf der Festplatte gespeichert sind. FAT16 (MS-DOS und Windows 95 A) verwaltet maximal 65 536 Zuordnungseinheiten, die FAT32-Variante (ab Windows 95 B) kann mehr als 268 Millionen (2^{28}) Einheiten verwalten. Das FAT-Dateisystem ist schon etwa 15 Jahre alt. Es gilt heute als überholt, weil es zum Beispiel nur mit Tricks dazu zu bewegen ist, Dateinamen mit mehr als acht Buchstaben Länge zu verwenden.

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.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Siehe **Joystick im Detail**.

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.

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.

Image
Das englische Wort für „Abbild" steht im Computer-Sprachgebrauch für die Kopie des Inhalts eines kompletten Datenträgers, etwa einer CD-ROM. Der ganze Inhalt dieser CD-ROM ist dann in einer Datei, dem so genannten Image, auf der Festplatte abgespeichert.

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 deutlich schnellere Datenübertragung, zum Beispiel beim Internet-Surfen (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde), auf einer ISDN-Leitung.

JPG
Dateiformat für Bilder, auch JPEG genannt. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

Kilobit
1024 **Bit**.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
1000 **Hertz**.

Komprimierung
Um Dateien Platz sparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (also zusammengepackt). Es gibt Komprimierungen ohne Verlust für Computerdaten (bekanntestes Beispiel: „Winzip") und solche mit Verlusten, etwa bei Bildern als so genannte **JPG**-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter gerät damit auch die Bildqualität.

LAN
Abkürzung für „Local Area Network" – steht für ein lokales, also innerhalb eines Gebäudes errichtetes Computer-**Netzwerk**.

Megabit
1024 **Kilobit**.

Megabyte
1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Membran
Membran heißt das Schall erzeugende Element in einem Lautsprecher. In gebräuchlichen Lautsprechern werden die Schallwellen von einer vibrierenden Membran erzeugt und über die Luft ans menschliche Ohr übertragen. Membranen können unterschiedliche Formen haben. Sie kommen als Konus, Kalotte, flache Platte und eingespannte Folien vor. Auch verschiedene Materialien, von Papier über Gummi bis Metall, werden verwendet.

MMC
„Multi-Media-Card", eine Daten-Speicherkarte beispielsweise für digitale Kameras oder Handys.

Modem
Ein Modem ist quasi ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der PC in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder auch ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt".

MP3
MP3 ist ein weit verbreiteter Standard zur **Komprimierung** von Musik- und anderen Audiodateien. Solche Dateien können im MP3-Format auf rund ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe reduziert und dann auch per Internet verschickt werden – und zwar fast ohne hörbare Qualitätseinbußen. Zur Wiedergabe 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.

Multitap
Mehr-Spieler-Stecker, ermöglicht an den beiden Spielgeräte-Buchsen der Playstation 2 den Anschluss von bis zu acht Spieletastaturen (Gamepads).

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.

NTFS
Technik für die Speicherung von Daten, etwa Spielen, auf Festplatten. NTFS ist eine Weiterentwicklung des **FAT**-Dateisystems (wird bei Windows 95/98/ME verwendet) und steht für „New Technology File System". Es bietet zusätzliche Sicherheitsmerkmale, extra lange Dateinamen, erweiterte Dateiattribute und arbeitet mit sehr großen Festplatten zusammen (bis etwa 17 Milliarden **Gigabyte**).

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. Es gibt zwei Arten von Partitionen: die primäre und die erweiterte Partition. Um eine Festplatte im PC nutzen zu können, muss zumindest eine Partition angelegt, aktiviert und formatiert werden. Nur von dieser primären Partition kann ein Betriebssystem, etwa Windows, gestartet werden. Sie bekommt den Lauf-

→

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.



werksbuchstaben „C“. Weitere Laufwerke sind nicht möglich, sondern werden in der erweiterten Partition angelegt. Hier lässt sich der Platz auf der Festplatte in bis 23 weitere Laufwerke einteilen, die alle alphabetisch fortlaufend bezeichnet werden. Das erste Laufwerk in der erweiterten Partition bekommt den Buchstaben „D“ und so weiter.

PCI

„Peripheral Components Interconnect“, auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte“, ist eine Norm für Computer-Erweiterungssteckkarten. Computer haben meist bis zu sechs solcher PCI-Steckplätze.

PCI-Express

Der zukünftige PCI-Standard heißt PCI Express (PCIe). Diese Technik ist schneller und flexibler als PCI und AGP und wird diese beiden „altgedienten“ mittelfristig ablösen. Alte Steckkarten können leider nicht in PCIe-Plätzen montiert werden.

Prozessor

Ein Prozessor ist ein winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigt. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor oder kurz CPU („Central Processing Unit“).

Referenztreiber

Referenztreiber sind Steuerungsprogramme, die direkt vom Hersteller des jeweiligen Gerätes stammen und dem aktuellen Stand entsprechen.

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.

SD-Card

Abkürzung für „Secure Digital Card“. SD-Cards sind Daten-Speicherkarten in Briefmarkenformat und kommen ohne mechanische Teile aus. Das macht diese Speicherkarten unempfindlich gegen Stöße und damit besonders geeignet für mobile Geräte, etwa Digitalkameras.

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 also 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.

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.

VGA

VGA („Video Graphics Array“) ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildauflösung von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Das allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde, was sich durch starkes Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht. Mit 320 x 200 Bildpunkten können gleichzeitig 256 Farben (64 Graustufen) aus 262 144 möglichen Farben dargestellt werden. Moderne Grafikkarten leisten viel mehr: Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen auf dem Bildschirm darstellen und liefern deutlich bessere (augenfreundliche) Bildwiederholfrequenzen von mehr als 75 Hertz. Dennoch sind auch alle modernen Grafikkarten in der Lage, die VGA-Auflösung darzustellen. Der VGA-Standard wird automatisch bei der Installation von Windows 98 verwendet, unabhängig davon, welche Grafikkarte in Ihrem PC eingebaut ist. Der VGA-Anschluss dient der analogen Übertragung von Bildsignalen, etwa vom PC an den Monitor.

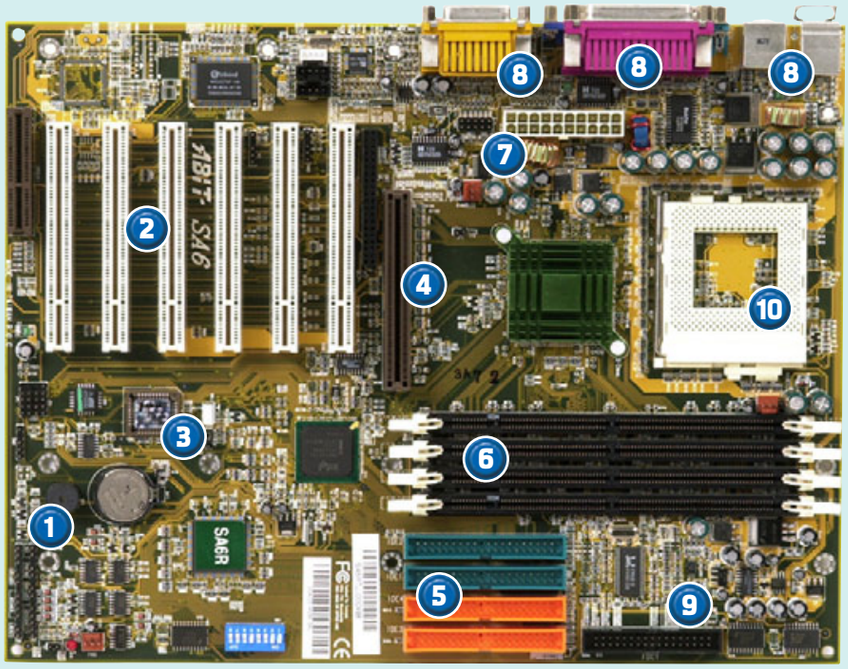
Wireless LAN

„Wireless“ heißt auf Deutsch „drahtlos“. Daten innerhalb eines LAN, also eines lokalen 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. Mini-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



Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTER BILD SPIELE?

Wenn Ihnen eine COMPUTER BILD SPIELE-Ausgabe fehlt, nutzen Sie den Nachbestell-Service. Jedes Heft kostet 2,90 Euro plus 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post, Fax oder Mail an:

Vertrieb COMPUTER BILD SPIELE
Postfach 7663, 20350 Hamburg
Tel. 01805/636663 (0,12 Euro/Minute)
Fax 040/636633
Mail: abo@computerbild.de

Wenn Sie im Internet bestellen wollen, dann werden Sie hier fündig:
www.computerbild.de/abo/cbspiele/ausgabe.htm



Die Ausgaben 1-12/2000, 1-12/2001, 1,2,5,9,12/2002 sowie 1,2,3, 10/ 2003 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTER BILD SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: Zefa

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	01805-266299	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	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	15-18 Uhr Montag-Freitag	keins	www.dtp-ag.com
Eidos	22767	Hamburg	01908-39582	01907-71885	01908-39572	01908-39582	Mo-Sa 10-22 Uhr	01907-71885	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	01907-54464	0221-97582111	01907-76633	01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221-97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	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	keine
Microprose	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	02408-959209	02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	01805-005806	01900-00000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026-950308	www.nintendo.de
Novitas	38122	Braunschweig	0700-06684827	0531-2153411	0900-1100823	0700-06684827	Mo-Fr 14-16 Uhr	0531-2153411	www.greenpepper.de
Pepper Games	38104	Braunschweig	0700-06684827	02451-409642	0900-1100823	0900-1100823	Mo. - Fr.: 14-16 Uhr	02451-409642	www.peppergames.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327-9970	02327-997411	keine	keine		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	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	01805-605511	01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	030-5363580	030-5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubisoft	40211	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	01908-8241210	Mo-Fr S: 7-24 Uhr, T: 9-19 Uhr[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 4. August im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Besieger

Belagerungen galten als die schwierigsten Unterfangen der alten Kriegsführung: Neben genug Soldaten und Waffen wurden auch Nahrung und Unterkünfte gebraucht. Ob das neue Strategiespiel ähnlich hohe Anforderungen stellt, lesen Sie in Heft 9/2004.





Sommer-spiele 2004

Können Sie es kaum noch erwarten, bis die Olympischen Spiele in Athen endlich beginnen? Auf dem PC geht's schon früher los: Laufen, Springen, Schwimmen – im nächsten Heft.



Spider-Man 2

Der Kinofilm räumt weltweit ab – nun sollen es auch die Spielversionen tun. Kann die Netzschwinger-Action von der großen Leinwand auch auf Monitor und TV überzeugen? Die Redaktion schlüpfte ins Kostüm: Test-Bericht im kommenden Heft.



Formel 1 2004

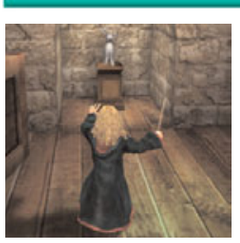
Dank Fahrer-Titan Michael Schumacher ist die laufende Saison nicht sehr spannend – aber Sie können das ändern. An der Playstation-Spieletastatur gewinnen Sie einfach mit einem anderen Fahrer. Einfach? Wie schwierig das ist, steht im nächsten Heft.



Eye-Toy Chat

Vor dem Fernseher Freunde sehen und sprechen, die Tausende von Kilometern weg wohnen? Mit dem neuen Zusatz für die Eye-Toy-Kamera angeblich kein Problem. Tatsächlich heute schon Realität? Die Redaktion probiert es aus – im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Harry Potter

und der Gefangene von Askaban

Nachdem Sie in diesem Heft erfahren haben, wie die erste Prüfung gelöst werden kann, geht es im nächsten Heft daran, Ihnen auch beim zweiten Test die entscheidenden Tipps zu geben. Wie Hermine (links, und rechts mit Harry) ihre Aufgabe bewältigt, lesen Sie in COMPUTER BILD SPIELE 9/2004.



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

