NEU

Mit DVD im Heft

Auch erhältlich als Ausgabe mit CD-ROM für 2,90 Euro

3,60 Euro mit DVD

Schweiz CHF 6,90 • Österreich 4,20 €

4 196568 203604 09

www.computerbildspiele.de

9/2004

Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit DVD

DVD

8 Vollversionen

Alle Spiele laufen unter Windows 98/XP

Nur 3,60 Euro mit DVD



Komplette Spiele:
Super Tux, Maelstrom, Heroes, Ping Circus, Ping Invaders, Gütertrennung XS

Werbespiel: Be Faster

11 Demos: u.a. Thief 3, Black Mirror, Ground Control 2, Kicker Manager 2004, DTM Race Driver 2

9 Filme zu Spielen: u.a. Spider-Man 2, Need for Speed Underground 2, Metal Gear Solid 3

10 Patches, 4 Treiber



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

16

USK

Volles Programm: DVD mit 4,3 Gigabyte

SPIELETESTS

PC PS 2 CUBE Spiel des Monats







SPIELETRICKS



GEWINNSPIEL



RATGEBER

So installieren Sie ein Spiel — Seite 152

So bauen Sie eine Grafikkarte ein — Seite 146

So bauen Sie ein DVD-Laufwerk ein — Seite 150

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer BILD Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Tolle Nachrichten für Sie, liebe Leser: COMPUTER BILD SPIELE gibt es ab sofort zwei Mal. Ein Mal, wie gewohnt, mit CD – und jetzt neu mit DVD! Das DVD-Heft erkennen Sie am farbigen Umklapper auf dem Titel. Und die Redaktion bietet Ihnen auf diesem Datenträger volles Programm. Fast sechs Mal so viel Inhalt wie auf der CD: mehr Spiele, mehr Demos, dazu Filme. Auf der ersten DVD: acht Vollversionen, darunter „Aquanox 2" und „Project Nomads", sowie elf spielbare Demos (u. a. „Black Mirror", „Ground Control 2", „Thief 3", „Codename Panzers"), neun Filme, Treiber, Patches und vieles mehr. Das DVD-Heft kostet nur 3,60 Euro und ist damit konkurrenzlos preiswert. Abonnenten bekommen in diesem Monat das DVD-Heft sogar ohne Aufpreis und können dann entscheiden, welche Ausgabe sie künftig erhalten möchten. Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Siegen!

Computer BILD Spiele INTERN



Volles Programm: Thomas Glenk zeigt, was alles auf der DVD ist.

● Thomas Glenk (32) betreut als Redakteur die „Profi-Ecke". Profi war er auch, als er das volle Programm für die DVD zusammenstellte, die COMPUTER BILD SPIELE jetzt in der DVD-Ausgabe beiliegt. Er hat keine Kosten und Mühen gescheut, attraktive Vollversionen, Demos, Filme zu Spielen, Treiber, Patches und vieles mehr zu bekommen. „Ich saß oft bis nachts in der Redaktion, telefonierte mit Herstellern in Übersee, probierte alles aus, kontrollierte die Qualität der Programme." Weil auf der DVD so viel mehr drauf ist als auf einer CD, wurde Glenk scherzhaft eine gewichtige Frage gestellt: „Wiegt die DVD denn auch mehr?" Tut sie nicht. Die Silberscheibe ist nur „dichter beschrieben", also mit mehr Daten versehen (siehe Seite 6).

● Als Testredakteur Marco Gremmel (27) in London zum Piccadilly Circus kam, war die Straße abgesperrt: Parade von Formel-1-Wagen zum Rennen in Silverstone (Das neueste Spiel mit Schumi & Co. testet COMPUTER BILD SPIELE auf Seite 77). Schnelle Flitzer bestimmten Gremmels England-Besuch. Die Herstellerfirma Rockstar zeigte ihm, wie weit „Grand Theft Auto – San Andreas" ist. In dem Spiel um ein Verbrecher-Syndikat lehnen sich Gangster beim Überholen aus offenen Wagenfenstern und schießen, was das Zeug hält (Seite 10).



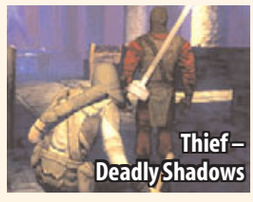
Abgesperrt: Marco Gremmel am Londoner Piccadilly Circus.

COMPUTER BILD SPIELE mit



● Tauchen Sie ab – in ein spannendes Unterwasser-Abenteuer.
● Beweisen Sie viel Geschick und taktisches Gespür in 40 abwechslungsreichen und actiongeladenen Unterwasser-Kampfeinsätzen.
● Setzen Sie 20 schlagkräftige Waffen gegen Ihre Feinde ein.
● Rüsten Sie Ihr U-Boot mit neuesten technischen Raffinessen aus.
● Erleben Sie kinoreife Spezialeffekte mit grandioser Soundkulisse.

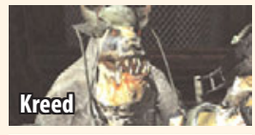
11 Demos





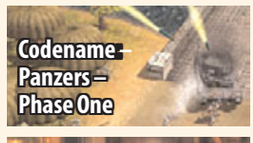


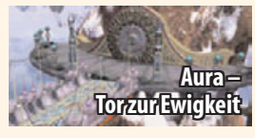








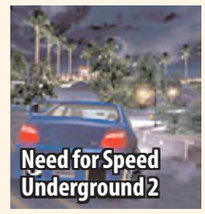




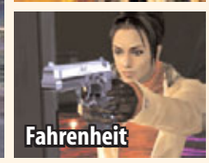


PLUS: Demo Virtual Skipper 3. Mit dem Katamaran und 60 Sachen über das offene Meer.
Siehe CD-Inhalte (rechts)

9 Filme zu Spielen

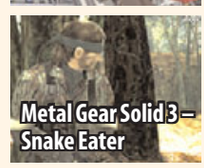


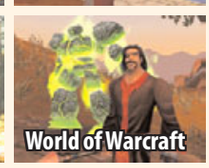


















Software: Thief – Deadly Shadows (Bildschirmschoner), URU – Ages Beyond Myst (Bildschirmschoner), Die Sims 2 (Bildschirmhintergründe), Psychotoxic (Bildschirmhintergründe), Guild Wars (Bildschirmhintergründe), Anti Vir Personal Edition 6.26, Windows Media Player 9, Divx 5.11 Video-Codecs

Spielverbesserungs-Programme (Patches): Unreal Tournament 2004 v.3236, Battlefield Vietnam v.1.02.2, Colin McRae Rally 04 v.1.01, No Man's Land v.1.1, Transport Gigant v. 1.1, Thief – Deadly Shadows v.1.1, Splinter Cell – Pandora Tomorrow v.1.3, Kicker Manager 2004 v. 1021, Ground Control 2 – Operation Exodus v.1007, Söldner – Secret Wars v. 28610

Treiber: Nvidia Forceware v.56.72 für Windows 2000 und XP, Nvidia Forceware v.56.64 für Windows 98 und ME, Ati Catalyst v.4.6 für Windows XP, Ati Catalyst v.4.3 für Windows 98 und ME

Wichtig: Alle CD-Inhalte finden Sie auch auf der DVD

2 Ausgaben



- Suchen Sie in den Trümmern eines fernen Planeten nach kostbaren Artefakten.
- Erleben Sie eine fantasievolle Story mit atemberaubender Optik und toller Musik.

6 weitere Spiele



Super Tux | Helfen Sie dem Pinguin, der seine Freundin sucht.



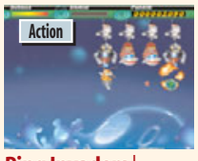
Maelstrom | Zielen, feuern, nachladen – bis der Laser glüht.



Heroes | Der längste Schwanz gewinnt im Schlangen-Labyrinth.



Ping Circus | Jonglieren Sie die quirligen Pings im Zirkus.



Ping Invaders | Außerirdische zum Abschuss freigegeben.



Gütertrennung XS | Eheliche Möbel trennen mit der Kettensäge.



Virtual Skipper 3 | Gewagte Manöver segeln und Tempo machen – Mast- und Schotbruch!

Software: Adobe Reader 6.0, Direct-X 9.0b, Windows Installer 2.0

Inhalt

Die CD oder DVD finden Sie hier im Heft zwischen den Seiten 42 und 43

BRANDAKTUELL

Die 10 wichtigsten Fragen zur DVD 6
Neue Spiele, darunter: Grand Theft Auto – San Andreas, Die Siedler – Das Erbe der Könige, Moorhuhn Wanted, Colin McRae Rally 05, Pro Evolution Soccer 4 8
Neue Handy-Spiele 16
Neue Hardware 18
Ausblick auf die Spielemesse Games Convention in Leipzig 20
Bunt gemischt 24
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 25
Hitliste der meistverkauften Spiele 26
Neue Software für Playstation 2: Digital Media Player 32
Vorserientests:
PS2 **Große Haie – kleine Fische** Geschicklichkeitsspiel (ab 4. Quartal 2004) 28
PC **Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern** Strategie (ab 26. August 2004) 30
PC **Xpand Rally** Rennspiel (im Handel) 28

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 38
Die Testtabelle verständlich erklärt 39
PC **Aura – Tor zur Ewigkeit** Abenteuer (im Handel) 46
PC **Besieger** Strategie (im Handel) 66
PS2 **Formel Eins 2004** Rennspiel (im Handel) 77
Xbox **Full Spectrum Warrior** Action (im Handel) 78
PC **Gorky Zero – Beyond Honor** Action (im Handel) 50
PC **Holiday World** Simulation (im Handel) 60
PC **Joint Operations Typhoon Rising** Online-Actionspiel (im Handel) 64
GBA **Kirby and the Amazing Mirror** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 80
PC **Kreed** Action (im Handel) 48
Xbox **Mashed** Rennspiel (im Handel) 79
Xbox **Richard Burns Rally** Rennspiel (im Handel) 79
PS2 **Samurai Warriors** Action (im Handel) 76
GBA **Shrek 2** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 80
PC **Soldiers – Heroes of World War 2** Strategie (im Handel) 54
PC **Sommerspiele** Sportspiel (im Handel) 70
PC **Spider-Man 2 – The Game** Action (im Handel) 40
PS2 **Spider-Man 2** Action (im Handel) 74
Cube **Spider-Man 2** Action (im Handel) 80
PC **(T)Raumschiff Surprise – Episode 1** Abenteuer (im Handel) 58

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Dönermafia** Simulation (im Handel) 82
PC **Sudden Strike 2** Strategie (im Handel) 82
PS2 **Terminator 3 – Rebellion der Maschinen** Action (im Handel) 82

CD/DVD IM HEFT

Mindestanforderungen und Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0, Direct-X 9.0b, Microsoft Installer 2.0 84
Installations-Anleitung und Tricks zu Aquanox 2 86
Installations-Anleitung und Tricks zu Project Nomads 94
Anleitungen und Tricks zu den Spielen: Super Tux, Maelstrom, Heroes, Ping Circus, Ping Invaders, Gütertrennung XS, Be Faster (Werbespiel) 102
Anleitungen und Tricks zu den Demos: Ground Control 2 – Operation Exodus, Thief – Deadly Shadows, Virtual Skipper 3, Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele, Codename Panzers – Phase One, Silent Storm – Sentinels, Kicker Manager 2004, Kreed, Knights of the Temple, Aura – Tor zur Ewigkeit, DTM Race Driver 2 105

SPIELETRICKS

PC Harry Potter und der Gefangene von Askaban (2) 118
PC Soldiers – Heroes of World War 2 112
PC Spider-Man 2 – The Game 108
95 Geheime Tricks (Cheats) 122

MAGAZIN



Preise für 265 000 Euro zu gewinnen – Große Leserwahl: Goldener Computer 2004 126
Film zum Spiel: Alone in the Dark 132
Gewinnspiel 134

HARDWARE

Vergleichstest: acht Grafikkarten 136
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 137
Testergebnisse im Detail 138
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

RATGEBER

So bauen Sie eine neue Grafikkarte ein 146
So bauen Sie ein DVD-Laufwerk ein 150
So installieren Sie ein Spiel 152

SERVICE

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

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE 170

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





Die Symbole links weisen darauf hin, dass es auf der DVD von COMPUTER BILD SPIELE eine Demo oder einen Film zu dem jeweiligen Spiel gibt. Steht das rote Symbol in einem Beitrag, so heißt das: Dieser Text bezieht sich auf ein Spiel oder eine Demo, die Sie nur auf der DVD, nicht aber auf der CD von COMPUTER BILD SPIELE finden.



COMPUTER BILD SPIELE mit DVD

Die 10 wichtigsten Fragen

COMPUTER BILD SPIELE gibt es ab sofort zwei Mal im Handel: Wie gewohnt mit CD für 2,90 Euro – und neu mit DVD für 3,60 Euro. Auf einer DVD finden Sie rund sechsmal so viele Daten wie auf einer CD: mehr Spiele, mehr Demos, mehr Software

Eine DVD (oder auch DVD-ROM) ist eine silberne Scheibe, auf der Daten (Software, Spiele, Filme) gespeichert sind. Sie sieht genauso aus wie eine CD (oder CD-ROM), hat aber viel mehr Platz: Während auf einer CD rund 650 **Megabyte** S.164 Platz finden, weist eine DVD mehr als das Sechsfache auf – bis zu 4,7 **Gigabyte** S.164. Um sie im Computer verwenden zu können, benötigt man ein eingebautes DVD-Laufwerk, das äußerlich genau so aussieht wie ein CD-Laufwerk. Herkömmliche CD-Laufwerke können DVDs allerdings nicht lesen – umgekehrt funktioniert's: Ein DVD-Laufwerk kann immer auch CDs lesen. Achtung: Außer den DVD-ROMs gibt es noch einen weiteren DVD-Typ: die Video-DVD. Darauf sind Spielfilme gespeichert. Die werden von Video-DVD-Playern abgespielt und auf dem Fernsehbildschirm gezeigt und enthalten keine Spiele.

Kann jeder die DVD nutzen?
Die DVD kann nur von DVD-Laufwerken gelesen werden. Ob Sie ein DVD-Laufwerk haben, erkennen Sie am DVD-Logo



auf dem Laufwerk Ihres Computers. Dieses Logo ist meist auf der Vorderseite des Gerätes gut sichtbar eingeprägt. Sie haben kein DVD-Laufwerk, möchten Ihren PC aber damit ausrüsten? Wir erklären Ihnen auf Seite 150, wie man das alte CD-Laufwerk ausbaut und ein neues DVD-Laufwerk einbaut. Haben Sie Ihren PC erst in den letzten ein bis zwei Jahren neu gekauft, dann sollten Sie damit kein Problem haben. Denn DVD-Laufwerke sind heute Standard in allen neuen Computern. Und DVD-Laufwerke zum Nachrüsten gibt es bereits ab 25 Euro.

Was genau ist der Unterschied zwischen den verschiedenen Heften von COMPUTER BILD SPIELE?
Das DVD-Heft erkennen Sie daran, dass es mit einem „Umhefter" vom Titel bis zur Rückseite versehen ist, sowie am Zusatz „mit DVD" und dem DVD-Logo DVD .

Das CD-Heft sieht aus wie gewohnt, und trägt den Zusatz „Spiele auf CD". Inhaltlich sind die Hefte gleich, Sie verpassen also keine Spieletests oder andere Heftinhalte. Zusätzlich zu den CD-Inhalten erklären wir die DVD-Inhalte auf den Seiten mit dem gelben Randbalken. Übrigens: Alles, was auf der Heft-CD enthalten ist, finden Sie natürlich auch auf der DVD.

Was passiert mit meinem Abo?
Abonnenten erhalten einmalig und kostenlos in diesem Monat das DVD-Heft mit DVD und als Beilage die Heft-CD. Mithilfe des beigefügten Schreibens können Sie dann selbst entscheiden, welche Heftart Sie beziehen möchten. Wenn Sie künftig nur noch die DVD-Version (Jahres-Abo für 43,20 Euro) erhalten wollen, senden Sie einfach den beigefügten Coupon zurück. Wenn Sie auf das Schreiben nicht antworten, erhalten Sie weiterhin das CD-Heft für 34,80 Euro im Jahr.

Wo bekomme ich das neue DVD-Heft?
Das DVD-Heft ist bei allen großen Zeitschriftenhändlern in ausreichender Stückzahl vorrätig. Sollte es ausverkauft oder wider Erwarten gar nicht erhältlich sein, so können Sie die DVD-Ausgabe auch beim Händler bestellen oder sich direkt an uns wenden:
Tel. 01805-636663 (0,12 Euro/Minute innerhalb Deutschlands, Kosten: Heftpreis plus Versandkosten).





Leicht zu erkennen: oben das DVD-Heft mit blauem „Umklapper". Rechts das CD-Heft in gewohnter Optik.

Was passiert, wenn ich die DVD in ein CD-ROM-Laufwerk einlege?
Nicht viel: Der Computer wird die DVD nicht lesen können und eine Fehlermeldung zeigen. Keine Sorge: Ihr CD-Laufwerk kann dadurch nicht kaputt gehen.

Auf der DVD sind Filme. Brauche ich eine spezielle Software, um sie mir anzusehen?
Der grundsätzlich in Windows 98, ME und XP enthaltene Windows-Media-Player spielt die Filme ab. In Ausnahmefällen kann es vorkommen, dass Ihnen ein bestimmter **Codec** S.164 fehlt. Das ist ein Steuerungsprogramm für das Abspielen bestimmter Filmformate. Oder der Windows-Media-Player entspricht nicht der neuesten Version. Keine Sorge – den benötigten Codec und den Player liefern wir Ihnen natürlich auf der DVD mit. Sie finden beide dort unter dem Menüpunkt „Software" und dann unter der Überschrift „DivX 5.11" oder „Windows Media 9".

Brauche ich wegen der DVD eine größere Festplatte?
Nein. Zwar enthält eine Heft-DVD viel mehr Daten als eine Heft-CD-ROM. Doch Sie entscheiden ja selbst, welche Inhalte Sie von der DVD auf die Festplatte kopieren möchten. Vergessen Sie dennoch nicht, nicht mehr benötigte Programme regelmäßig zu entfernen (deinstallieren). So verhindern Sie, dass Ihre Festplatte zu voll wird. Wie das geht, können Sie ab Seite 152 lesen.

Wofür sind Patches und Treiber auf der DVD?
Patches sind Spielverbesserungs-Programme. Sie beheben Fehler in Spielen, die Sie bereits besitzen und auf Ihrem Computer installiert haben. Treiber sind Steuerungsprogramme für Hardware (zum Beispiel Grafik- oder Soundkarten) in Ihrem Computer. Wichtig: Diese beiden Programmtypen dürfen Sie nur installieren, wenn Sie auch wirklich die entsprechenden Spiele oder Karten besitzen. Installieren Sie einen Treiber wirklich nur, wenn Sie ganz sicher sind, dass er für Ihren Computer geeignet ist. Andernfalls könnten Störungen auftreten.



Groß im Bild: die aktuelle Heft-DVD mit „Aquanox 2" und „Project Nomads". Klein daneben: die Heft-CD.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Allein zu Haus: Vor dem Kampf um sein Erbe steht Dario einsam und mit leeren Händen da – im verlassenen Ort Thalgrund.



Not macht erfinderisch: Ein wahrer Königssohn packt an. Schon bald wird aus dem öden Exil ein blühendes Wirtschaftszentrum.



Ran an den Feind: Darios frisch rekrutierte Truppen ziehen in den Kampf um den Thron.



Nebenkriegsschauplatz: Dario schützt die Stadt Folklung vor Barbarenhorden und gewinnt so den Denker Salim für seine Sache.



Finsterer Fürst: Im kargen Darkland (oben) hat Thronräuber Modred seine Basis und den skrupellosen General Kerebos (links) an seiner Seite.

Die Siedler – Das Erbe der Könige

Siedler auf Neuland

Strategiespiel für PC | Mit vielen Neuerungen brechen die Siedler zu neuen Ufern auf. COMPUTER BILD SPIELE hat sie begleitet. Exklusiv

Das fünfte Siedler-Abenteuer in elf Jahren breitet eine Geschichte von Romanformat aus, und zwar in zeitgemäßer 3D-Optik mit zahlreichen frischen Spielideen. Held der fünften Episode ist der Königssohn Dario. Kennern der Siedler-Reihe sagt das schon, wo es künftig lang geht. Wuselte bisher ein Heer namenloser Pioniere durch die Szenerie, so gibt es nun, wie gemeinhin meist in Rollenspielen üblich, eine Hauptfigur, die der Spieler heil durch voraussichtlich 20 Spielstufen leiten muss.

Darios Erbe, das Reich seines Vaters, des weisen Königs Keron, ist in großer Gefahr. Der machtbesessene Fürst Modred und sein skrupelloser General Kerebos haben es an den Rand des Ruins manövriert. Zunächst hatte Modred den König getötet und kurzerhand selbst den Thron besetzt. Aber solange Prinz Dario lebt, steht Modreds Herrschaft natürlich auf tönernen Füßen. Also lässt der Umstürzler den rechtmäßigen Thronerben überall im Land suchen.

Super, Dario! Aus dem Untergrund greift der Sohn des ermordeten Königs an, um sein Reich zurückzuerobern.

Wunder der Evolution: elf Jahre Siedler auf einen Blick, vom Pixel-Zwerg (links) zum ansehnlichen Ritter.



Und jetzt das Wetter: Im Sommer sind Sie hier halbwegs sicher, …



… doch im Winter kommen Angreifer über den gefrorenen See.



Baufortschritt: Am tragenden Gerippe ist bereits zu sehen, …



… dass hier später eine prächtige Kathedrale stehen wird.

Nur dank der Weisheit seines Onkels, des Priesters Helias, gelang Dario die Flucht. Mit seiner Mutter hält er sich in dem Dorf Thalgrund versteckt. Das ist die große Stunde des Spielers, denn Modreds Schergen haben die Familie des ermordeten Königs aufgespürt. Dario war nur kurz unterwegs. Als er ins Dorf zurückkommt, findet er nur noch zerstörte Häuser und seine sterbende Mutter vor, die ihm die Hälfte eines heiligen Amuletts überreicht, das fortan seine diversen Talente steigert. Die andere Hälfte ist im Besitz des weisen Helias. Den müssen Sie nun suchen – und finden.

Um gegen die Armeen des Thronräubers gewappnet zu sein, muss Dario sich Verbündete suchen und Schritt für Schritt aus seiner Zufluchtsregion ein Gebiet von wirtschaftlicher und militärischer Blüte machen. Ohne die Einkünfte aus florierendem Handel gibt's nun mal keine schlagkräftige Truppe, die mit Modreds Schergen aufräumen könnte. Keine Sorge: Verschachtelte Warenkreisläufe, die Sie aus früheren Siedler-Spielen kennen, gehören der Vergangenheit an. Nur die fünf Ressourcen Holz, Steine, Eisen, Silber und Schwefel entscheiden über Ihre Wirtschaftskraft. Das Geheimnis Ihres Erfolges liegt vor allem im ständigen Ausbau der Produktionsstätten, in Aufwertungen Ihrer Gebäude und in optimalen ökonomischen Bedingungen.

Unter den Verbündeten, die sich Dario im Kampf gegen die Mörder seines Vaters anschließen, sind Helden von Format, etwa der kampferprobte Ordensritter Erec oder der große Denker Salim. Abgesehen von ihren „angeborenen" Supertalenten haben die Helden so Einiges in petto, können zum Beispiel Wegsperren mit Bomben sprengen oder einen Falken zur Luftaufklärung einsetzen.

Altgediente Siedler-Fans dürfen sich auf ein prall geschnürtes Paket von Überraschungen freuen. Und wer der Reihe bisher wenig abgewinnen konnte, wird Teil fünf womöglich nicht mehr widerstehen können.

Angekündigt für: Dezember 2004
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Ubisoft, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de

Darios Verbündete





Tempelritter Erec ist ein Freund Darios aus Jugendtagen und steht ihm auch im Kampf um den Thron bei.

Waffenmeister Pilgrim bewährt sich als findiger Bombenleger, sprengt Wege und Ressourcen frei.

Denker Salim aus dem Morgenland bedankt sich mit Ideen und Kanonen für die Rettung der Stadt Folklung .

Moorhuhn Wanted

Spiel mir das Lied vom Huhn

Actionspiel für PC | Was machen Moorhühner im Wilden Westen? Sie gebärden sich als wilde Wesen



Seien Sie auf der Hut: Hühnchen à la Wildwest ist nicht unbedingt bekömmlich, sondern wird mit blauen Bohnen serviert und scharf gewürzt.

Im Wilden Westen ging es bekanntlich eher hart als herzlich zu, da war kein Platz für Weicheier. Wohl aber für Moorhühner. In der Pionierzeit der Besiedlung Amerikas lässt sich das Federvieh keineswegs ohne Gegenwehr vom Himmel schießen. Die Tierchen haben sich der rauen Umgebung angepasst und ballern gnadenlos zurück. In jeder der drei Spielstufen begegnen Ihnen verwegene Moorhuhn-Desperados im Westläufer-Outfit mit locker sitzenden Schießeisen. Achtung, die Flügelmänner ziehen schnell, schießen scharf und treffen gut – es sei denn, Sie sind schneller am Drücker. Und genau das ist Ihr Job, einsamer Cowboy!

Wer gut versteckte Gegner aufspürt und zur Strecke bringt, wird mit Sonderpunkten belohnt. Bankräuber, Kartenspieler und Hühnerzüchter (!) werfen besonders viele Zähler für Ihr Punktekonto ab.

Es gibt viel auszuprobieren und zu tüfteln. Auch geübte Moorhuhnjäger betreten im Westen Neuland. Also ölen Sie die Flinte. Die Jagd wird für einen ersten Eindruck eröffnet auf www.moorhuhn-wanted.de.

Angekündigt für: 12. August 2004
Preis laut Hersteller: 10 Euro
Infos bei: Phenomedia AG, Josef-Haumann-Str. 10, 44866 Bochum, Tel. 02327-9970



Zwölf Uhr mittags: In der Westernstadt wachen die Hühner. Feuer frei!



Die Wüste lebt: Unter der sengenden Sonne des mittleren Westens toben Flügelkämpfe in Bodenhaltung.

Meldungen



Ein Bild von einem Spieler.

Junger Meister in Öl

Colin Ciritis (12) aus München wurde im Spiel „Harry Potter und der Gefangene von Askaban" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2004, Urteil: „befriedigend") verewigt: An der Wand neben der Großen Treppe hängt sein Abbild als „Ölgemälde". Colin Ciritis erreichte im Finale der von Electronic Arts veranstalteten „Harry Potter – Quidditch-Weltmeisterschaft" im Dezember 2003 in London den dritten Platz, nachdem er in den Vorrunden souverän sein Können unter Beweis gestellt hatte.
Infos bei: Electronic Arts, Tel. 01907-54464, www.electronicarts.de

Nein nach Neun

Electronic Arts stellt die Arbeiten am Online-Rollenspiel „Ultima 10 – Odyssey" ein. Produktchef David Yee begründete diesen Schritt damit, dass andere Ultima-Projekte Vorrang hätten. So entwickeln die Studios eine Erweiterung von „Ultima Online" und ein zusätzliches, noch nicht benanntes Spiel im Ultima-Universum.

Wolkenkuckucksheim

Die Welt des Online-Rollenspiels „Ragnarok" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2004, Urteil: „gut") ist gewachsen: Die neue Stadt Juno schwebt als riesige Festung über den Wolken, zahlreiche Schätze verbergen sich in den verwinkelten Gassen. Außerdem gibt es neue Monster, Waffen und Zaubertränke. Ragnarok-Spieler können die Erweiterung (145 **Megabyte** S.164) kostenlos von der Seite www.ragnarok-online.de herunterladen. Nach Angaben des Anbieters Burda hat Ragnarok etwa 15 Millionen registrierte Nutzer und ist die größte Online-Spielergemeinschaft der Welt.



Der Hafen, neulich in Juno.

Grand Theft Auto – San Andreas

Stadt, Land, Schuss

Actionspiel für Playstation 2 | Es ist fast schon ein Auto-Matismus: Der neueste Ableger der beliebten Actionspielreihe prasst mal wieder mit Superlativen



Ihre Schläger sind Meister im Blechfalten, wenn es gilt, Mitglieder feindlicher Banden einzuschüchtern.

San Andreas – das klingt doch ganz nett. Irgendwie nach Erholung, Strand und Ruhe. Doch weit gefehlt. San Andreas ist der Bundesstaat des Verbrechens. Und Sie sind Carl Johnson, Verbrecher.

Nach dem Tod Ihrer Mutter kehren Sie als Carl Johnson in Ihre Heimatstadt Los Santos zurück. Dort werden Sie von den Mitgliedern Ihrer alten Gang begrüßt – und sogleich wieder in den Sog des Verbrechens gezogen. Also sitzen Sie schon wenig später am Steuer Ihres Wagens, während drei alte Freunde mit Maschinenpistolen auf feindliche Gangmitglieder schießen – so startet die Story und Ihre angestrebte Verbrecherkarriere.

Im erfundenen Schauplatz der Handlung San Andreas eben, gibt's drei Städte: Los Santos (angelehnt an Los Angeles), Las Venturra (Las Vegas) und San Fierro (frei nach San Francisco). Zwischen den Metropolen liegen Wüsten, Berge, Flüsse. Aber auch kleinere Ortschaften, die zumeist nur aus einer Tankstelle, einer Kneipe und ein paar Wohnhäusern bestehen. Auch ein Wohnwagenpark steht mitten in der Einöde. Typisch Amerika halt.

Um von einer Stadt in die nächste zu gelangen, jagen Sie per Auto über den Highway – oder setzen sich in den Zug. Beides kann viel Zeit beanspruchen. Denn die Fläche von San Andreas ist in etwa fünf Mal so groß wie die des Areals im Vorgängerspiel „Vice City". Trotzdem sollen Wartezeiten beim Nachladen der Vergangenheit angehören: Während Sie sich fortbewegen, werden neue Daten unbemerkt von der Spiel-**DVD** S.164 geschaufelt.

Natürlich müssen Sie auch im neuen „Grand Theft Auto" nicht stur einem festen Handlungsstrang folgen. Wenn Sie mögen, begeben Sie sich auf eigene Faust durch Stadt und Land. Zum Beispiel, um sich beim Friseur einen neuen Haarschnitt verpassen zu lassen. Oder zum Trainieren Ihrer Fertigkeiten im Motorradfahren. Lange Ausflüge auf dem Zweirad optimieren automatisch Ihre Fahrkünste. Ebenso verhält es sich mit fast allen Aspekten des Spiels: Viel Laufen verbessert die Ausdauer, häufiges Schießen die Zielgenauigkeit. Trotzdem haben Sie im Gefecht jederzeit die Wahl zwischen dem Anpeilen von Hand und der praktischen Zielautomatik.

Von Bandenkriegen bis zum Tankwagendiebstahl wird Ihnen im Laufe der Handlung die volle Bandbreite verbotener Aktivitäten abverlangt. Trotzdem sollten Sie regelmäßig Nahrung zu sich zu nehmen. Denn abgemagerte Kriminelle beenden ihre Karriere veilleicht jäh als Langzeitpatienten im Krankenhaus.

- **Angekündigt für:** 22. September 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220, www.take2.de



Easy Ryder: Auf dem geklauten Polizeimotorrad im Affenzahn durch Los Santos – da wird Gangster Ryder zur bulligen Erscheinung.



Raub- als Pedalritter – für das kleine Training zwischendurch.



Was ist Plan? Absprache unter Kriminellen auf offener Straße.



Heute San Andreas und morgen die Welt: Der coole Ryder (l.) und Carl Johnson machen einen ganzen Bundesstaat unsicher.

Fire Department 2

Reichlich Zündstoff

Strategiespiel für PC | Wer mit dem Feuer spielt, sollte stets genügend Löschfahrzeuge und Retter dabei haben

„Fire Departement" brachte die tapferen Männer von der Feuerwehr ins Spiel. Mit Erfolg, und deshalb stehen die Entwickler auch nicht auf dem Schlauch, sondern reichen eine zweite Folge nach. Statt eine Zivilisation aufzubauen, wie in den meisten Strategiespielen, beschäftigen Sie sich damit, deren „Heißsanierung" zu verhindern, Brände zu bekämpfen und Menschenleben zu retten.

Als Feuerwehrchef einer erfundenen amerikanischen Großstadt an der Westküste leiten Sie die Einsätze aller Rettungskräfte und setzen dem Chaos des Feuers coole Besonnenheit entgegen. Die Ausbreitung der Flammen und des Rauchs wird in Echtzeit simuliert und hängt, wie im Leben, entscheidend von der Brandursache und der Beschaffenheit der brennenden Materialien ab. Und die Eindämmung der Katastrophe gelingt nur mit perfekt koordinierten Maßnahmen. Feuer in der Chemie-, Petroleum- oder Metallindustrie erfordern andere Lösch-Strategien als ein „gewöhnlicher" Hausbrand. Wer Flammen ersticken will, die aus einer gefährlichen Chemikalie lodern, wird mit Wasser nicht viel erreichen, da das Feuer auf der Wasseroberfläche einfach weiterbrennt.

Nur überlegtes, professionelles Handeln unter Einsatz der jeweils passenden Ausrüstung kann Schlimmeres verhindern. Ihr Leben als Brandmeister führt durch fünf von einer Hintergrundgeschichte verknüpfte Feldzüge gegen das Feuer. Dazu kommen 15 weitere Einsätze. Neun für spezielle Aufgaben ausgebildete Fachleute stehen unter Ihrem Kommando. Und damit Ihnen kein Detail der Flammenhölle entgeht, löschen Sie in einer komplett dreidimensional gezeigten Stadt, die Sie aus völlig frei wählbarer Perspektive betrachten können. Na, schon Feuer und Flamme? Im Herbst geht's heiß her.

- **Angekündigt für:** Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,95 Euro
- **Infos bei:** Pointsoft, Albrechtstr. 72a, 12167 Berlin, Tel. 02421-4079511
  www.pointsoft.de



Das tägliche Brot eines Feuerwehrmannes: heiße Einsätze und geräucherte Zutaten – direkt vom Brandherd.

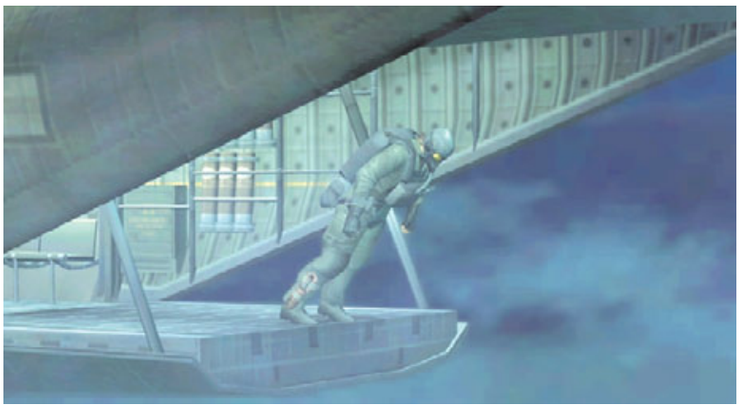


Brennende Frage: Sind die Nachbarhäuser zu retten?



Brisante Fracht: Ein Gefahrgutzug bedroht die Stadt.

Anzeige



Das ist die Höhe: Mit Sauerstoffmaske springt Snake über seinem Einsatzgebiet ab.



Der Geist des Kalten Krieges: Sowjetische Einheiten patrouillieren um das Fabrikgelände.

Metal Gear Solid 3 – Snake Eater

Kriech im Unterholz!

Actionspiel für Playstation 2 | Allein gegen alle: als Einzelkämpfer unterwegs in Feindesland

Auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges starten die Amerikaner eine geheime Operation im Grenzgebiet zwischen Pakistan und der Sowjetunion. Im Morgengrauen springt ein einzelner Agent per Fallschirm mitten im Dschungel ab. Sein Codename ist Naked Snake, die nackte Schlange. Seine Aufgabe ist, den Atomwissenschaftler Sokolov zu befreien, der in einer alten Fabrikanlage festgehalten wird. Und seine Ausrüstung ist karg: ein Messer und ein Betäubungsgewehr. Für einen Soldaten ist Snake also quasi nackt. Doch für einen leisen Dschungelkrieger, der die Überraschung und die Stille nutzt, um seine Gegner einzeln zu überwältigen, sind diese lautlosen Waffen ideal. Schließlich steht Snake ganz allein einer schwer bewaffneten Übermacht von Wachsoldaten gegenüber. Die richtige Gesichtsbemalung und Tarnkleidung helfen, im Dschungel nicht aufzufallen. Wie hoch der „Tarnfaktor" ist, wird als Prozentanzeige im Bild eingeblendet. Dieser Wert ist auch von Snakes Aktionen abhängig. Er steigt, wenn Snake sich bückt oder Zeit bewegungslos an einem Ort verharrt. Hat sich Snake einem Wachsoldaten genähert, so kann er ihn mit einem Würgegriff, einem Schulterwurf oder mit einem kräftigen Schlag unschädlich machen. Danach wird der Gegner im Gebüsch versteckt, damit seine Kameraden ihn nicht entdecken können. Im Unterholz findet Snake auch alles, was er zum Überleben in der Wildnis braucht. Mit dem Messer schneidet er Pilze oder erlegt kleine Tiere, um den Hunger zu stillen. Denn ein hungriger Soldat macht Fehler – und Fehler sind bei diesem Einsatz absolut tödlich. Anfang 2005 soll die Schlange auf Jagd gehen.



Film zum Spiel auf DVD

längere



See you later, Alligator: Snake ist ein Meister der Tarnung. Nur so kann er der Übermacht im Dschungelkrieg standhalten.

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





Lies ihm seine Rechte vor: Überwältigte Gegner werden verhört oder als lebende Schutzschilde benutzt.



Gespenstische Zähne: In Sumpflöchern lauern hungrige Krokodile.



Auf zur Hängepartie: Wie kommt Snake ungefährdet über die Brücke?



So kommt's ins Rollen: Das leere Ölfass soll die Wache überrumpeln.



Nur nicht lange schwanken: Der Brückenwächter spürt Snakes Messer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Der Weg zum Ball ist nicht immer einfach – England probiert's mit allen Mitteln.

Pro Evolution Soccer 4

Fußball ist unser

Sportspiel für PC, PS 2 und Xbox | Anpfiff für Kahn & Co: Der vierte Teil der Erfolgsserie „Pro Evolution Soccer" verspricht Fußball zum Selberspielen in seiner schönsten Form

Steilere Flanken, präziseres Dribbling – im Herbst veröffentlicht Hersteller Konami den vierten Teil einer der erfolgreichsten Playstation-Serien. „Pro Evolution Soccer 4" gibt's für PC und Xbox. Konami verspricht zahlreiche Neuerungen in Technik und Spielverlauf. Das Verhalten der Spielfiguren soll noch stärker an jenes echter Fußballspieler angenähert worden sein. Die größte Innovation ist ein Schiedsrichter, der auf dem Spielfeld herumläuft und aktiv ins Geschehen eingreift, wenn etwa zwei gegnerische Kicker aneinander geraten.

Foult ein Sportler, dann entscheidet der Schiedsrichter je nach Schwere des Verstoßes, wie der geahndet wird. Die Spielfiguren werden mit zahlreichen neuen Bewegungsmöglichkeiten mobil gemacht. Wenn ein Ball in Brusthöhe ankommt, werden sie sich anders verhalten, als wenn das Leder im Tiefflug über den Rasen gleitet. Auch flossen Nationalitäten und Positionen mit ihren Eigenheiten ein: Ein portugiesischer Libero wird demnach anders spielen als ein holländischer Linksaußen.

Das Dribbling-System wurde laut Hersteller komplett erneuert, der Spieler wird stärker ins Geschehen auf dem Platz eingreifen können und mehr Kontrolle über die Figuren haben. Die Jungs auf dem Rasen sind ihren Vorbildern so konsequent nachempfunden, dass Sie nationale und internationale Stars auf den ersten Blick auseinander halten können. Und: Landet ein Olli Kahn nach einer Vorzeige-Parade im Matsch, dann trägt sein Trikot Flecken davon – und mit jedem weiteren Abflug verschmutzt es mehr.

„Pro Evolution Soccer" wurde um neue Ligaclubs und internationale Vereine erweitert. So erwarb Konami die Lizenzen für die



Indirekter Freistoß für Portugal: Kapitän Figo macht den Torschuss.



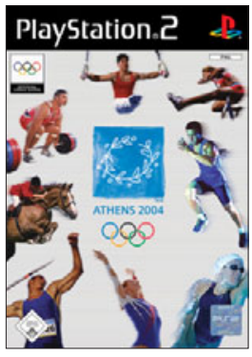
Hätte klappen können: Schweden scheitert am dänischen Torwart.

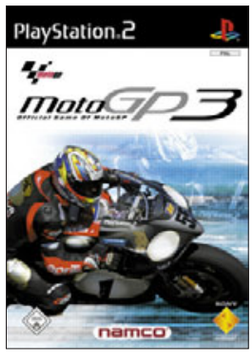
Summer of Sports

Ein Freispiel holen

Der Playstation-2-Hersteller Sony beglückt sportbegeisterte Spieler mit einer Sonderaktion: Wer bis zum 11. September 2004 zwei aktuelle Sony-Sportspiele für die Playstation 2 kauft, bekommt ein drittes geschenkt. Der Käufer braucht nur eine Kopie seines Kassenbelegs an folgende Adresse zu schicken: Playstation „Geschenke", Postfach 1225, 17382 Anklam. Einsendeschluss ist der 18. September 2004. Als „Zugabe" stehen zur Wahl: Das Olympiaspiel „Athens 2004" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2004, Urteil: „befriedigend"), die Rennspiele „Formel 1 2004" und „Moto GP 3" sowie „Smash Court Tennis Pro Tournament 2" und „This is Football 2004" (Heft 5/2004, „befriedigend"). Jedes dieser Spiele kostet im Fachhandel rund 55 Euro.

Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805-766977, www.playstation.de





Zugabe: Ihr drittes Sony-Sportspiel gibt's umsonst.

Colin McRae Rally 05

An fünfter

Rennspiel für Xbox | Viel Colin – demnächst zum fünften Mal. Denn nichts ist erfolgreicher als der Erfolg. Oder doch nicht?

Film zum Spiel auf DVD

Während Rallye-Altmeister Colin McRae längst zu Hause auf dem Sofa sitzt und die Früchte einer harten Dienstzeit genießt, dürfen Sie weiterhin in seinem Namen um die Krone des Rallyesports kämpfen. Dem mittlerweile fünften Lauf der erfolgreichen Rennserie sollen zahlreiche Neuerungen erneut die Führungsposition unter den Rallyespielen sichern. Zu Beginn dürfte Colin-Veteranen allerdings kein Unterschied auffallen. Auch die Navigation durch die zahlreichen Menüs blieb fast unverändert. Die Fahrzeugauswahl wurde immerhin um ein paar edle Klassiker erweitert, etwa den von einem Ferrari-Dino-Motor befeuerten, legendären Lancia Stratos. Auf der Rennstrecke bricht sich nach ersten Fahrversuchen dann Ernüchterung Bahn. Zwar wurden die Automodelle nochmals verbessert, und das gewohnt realistische Fahrverhalten sowie die äußerst „lebensecht" wiedergegebenen Unfallschäden überzeugen wie eh und je.

Das Abbild der Streckenumgebungen und ihrer Vegetation ist dagegen nach wie vor fad und öde. Noch schlimmer sind die schrecklich gezeichneten und



Nichts ist unmöglich: ramponierter Toyota Celica.



Immer noch schön: der Klassiker Lancia Stratos.

Leben

Teams aus Holland, Italien und Spanien. In der so genannten Meister-Liga werden zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten für die Spieltaktik angeboten. Unter „My Best Eleven“ können Sie Ihre erfolgreichsten Teams abspeichern. Dabei wurde berücksichtigt, dass die Kicker mitunter schwere Verletzungen erleiden, die nicht sofort verheilen. Der Spieler wird dann gezwungen sein, auf die Genesung zu warten und den Verletzten vorübergehend durch einen Reservespieler zu ersetzen.

„Pro Evolution Soccer 4“ wird in Deutschland erstmals auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig vom 19. bis 22. August 2004 (siehe gesonderten Bericht ab Seite 20) der Öffentlichkeit vorgestellt.

Angekündigt für: 4. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103 - 105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-9855730, www.konami-europe.com

Neocron – Dome of York

Erinnerungen an die Zukunft

Onlinespiel für PC | Mögen Sie die Filmklassiker Mad Max und Blade Runner? Dann wird Ihnen dieses Spiel gefallen

„Neocron“ ist eine Stadt irgendwo in einer düsteren und tristen Zukunft. Ihre Bewohner, hinter denen Rollenspieler rund um den Globus stehen, kämpfen tagtäglich ums nackte Überleben. Mit „Dome of York“ etabliert sich im Umfeld von Neocron eine zweite Stadt, deren Bewohner den Alteingesessenen feindlich gegenüberstehen. Beide Parteien kämpfen um die Vorherrschaft in dieser finsteren Welt und tragen ihre Scharmützel in den so genannten „Wastelands“ aus. Das düstere, futuristische Endzeitszenario wurde, besonders in den Städten, beeindruckend und beängstigend in Szene gesetzt.

Was für Online-Rollenspiele dieser Art eigentlich unüblich ist: die Ich-Perspektive. Sie schlüpfen also buchstäblich in die Haut Ihrer Spielfigur. Damit hängt der Ausgang der Kämpfe maßgeblich von Ihrem eigenen Geschick ab und weniger von den „virtuellen“ Geschicklichkeitswerten Ihres „Stellvertreters“ in der Dome-of-York-Welt. Ab September steht Ihnen die neue Parallelwelt Dome of York offen.

Das ursprüngliche Spiel Neocron müssen Sie übrigens nicht haben, es ist komplett dabei.

Angekündigt für: September 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: 10 Tacel Studios AG, Goebelstr. 21, 64293 Darmstadt, Tel. 06151-397380



Manchmal bricht sogar in dieser düsteren Welt ein Sonnenstrahl durch.



Neonbeleuchtung gibt's auch: der Rotlichtbezirk in Dome of York.



Schluck! Mister Freeman im Würgegriff.

Half-Life 2

Heißer Herbst?

Die lange Zeit des Wartens könnte bald vorbei sein – im Herbst soll die neue, lange erwartete Action-Sensation „Half-Life 2“ endlich zu haben sein.

Das versprach jedenfalls der Pressesprecher der Spieleschmiede Valve, Doug Lombardi (36), auf Nachfrage von COMPUTER BILD SPIELE. Lombardi: „Wir planen, das fertige Spiel noch im August an den Publisher Vivendi zu schicken. Hoffentlich ist es dann im Herbst in den Regalen.“ Vielleicht klappt's ja. Die Redaktion ist gespannt.

Stelle

wenigen Zuschauer, die wie Hampelmänner mit den Armen wedeln, Ihnen aber keineswegs lautstark zujubeln. Wahre Rallyestimmung sieht anders aus.

Die uralten Kritikpunkte haben bisher noch jede Modellpflege überlebt. Da bleibt zu hoffen, dass der Hersteller nicht „Fünfe gerade sein lässt“, sondern die Zeit bis zur Veröffentlichung nutzt und noch ein paar Spezialitäten ins Spiel pflanzt, die kein Konkurrenztitel auffährt. Andernfalls geht der fünfte Teil der McRae-Reihe unter „ferner liefen“ ins Ziel.

Angekündigt für: 19. Sept. 2004
Preis laut Hersteller: 59,90 Euro
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861 (1,86 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.codemasters.com



Großmeister in Großaufnahme: Der Lancia Stratos fuhr in seinen besten Zeiten 16 Rallye-WM-Siege ein.

NEUE HANDY-SPIELE

Tom Clancy's Ghost Recon – Jungle Storm

Keine Macht den Drogen



Das verwirrt jeden Drogengangster: erst lautlos anschleichen, dann lautstark angreifen.

Actionspiel für N-Gage | Im Jahr 2009 droht Kolumbien im Machtkampf der Drogenkartelle unterzugehen. Die Regierung bittet die USA um Hilfe, und die schicken umgehend die Elite-Einheit Ghost in den südamerikanischen Dschungel. Sie sind der Leiter eines Vier-Mann-Kommandos, das sich direkt mit der Infrastruktur und den paramilitärischen Einheiten der Kartelle anlegt. In acht Spielstufen müssen Sie Geiseln aus Feindeshand befreien, Kokainfabriken sabotieren und schließlich die Drogenbarone dingfest machen. Ihr Team ist für diese Einsätze mit modernen automatischen Waffen ausgerüstet. Trotzdem müssen Sie vorsichtig und taktisch geschickt operieren, denn die Gegner sind in der Überzahl – und Verluste möglichst zu vermeiden. Nutzen Sie also das Gelände zu Ihrem Vorteil aus, und geben Sie Ihren Kameraden die richtigen Befehle, um diesen Einsatz heil zu überstehen. Nicht nur inhaltlich, auch technisch wird erstklassige Qualität geboten. Noch nie zuvor hat man eine derart eindrucksvolle 3D-Grafik auf einem Handy gesehen. Und auch die Steuerung lässt kaum zu wünschen übrig – „sehr gut".

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



Für Kohle gegen Koks: Die Elite-Einheit räumt in Kolumbien auf.

Hugo Ice Cave

Troll, dich wiederzusehen

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | In den 90er-Jahren war der kleine Troll Hugo Held einer Fernsehshow auf Kabel 1. Inzwischen ist es ruhig um ihn geworden. Dabei plagen ihn immer noch die gleichen Probleme wie damals: Die böse Hexe Scylla hält seine Familie in einer Eishöhle gefangen. Hugos Rettungseinsatz führt über wackelige Felsspitzen, die jederzeit einzustürzen drohen. Hüpfend sucht der Troll einen sicheren Weg durch die Höhle und sammelt dabei Schätze ein. Das einfache Spielprinzip ist wie fürs Handy gemacht. Dank steigenden Schwierigkeitsgrades sind die höheren Spielstufen eine echte Herausforderung. Trotz etwas geringer Abwechslung ein voll„befriedigender" Geschicklichkeitstest .



Wer durch diese Höhle will, geht durch die Hölle.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Motorola V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, GX30, Sagem My V65, My V75, Sony Ericsson K700, T610, T630, Z600, Z1010
- **Infos bei:** Handy.de, Kehrwieder 8, 20457 Hamburg, Tel. 040-38617420, www.handy.de
- **Urteil:** befriedigend



Sacred

Es lebe der König

Rollenspiel für Java-Handys | Chaos in Anacaria. Der alte König kann sein Reich nicht mehr zusammenhalten. Gierige Barone streiten um die Macht, und Orks bedrohen die Grenzen. In derart finsteren Zeiten sind echte Helden gefragt. Sie stellen sich wahlweise als Kämpfer oder Magier in den Dienst der Krone. Zu Ihren Aufgaben gehören Botengänge und das Bekämpfen von Orks, Zombies und Spinnen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, stehen diverse Waffen und Zaubersprüche im Arsenal. Bei Händlern können Sie zusätzliche Ausrüstung einkaufen.



Sieht aus wie Golf, ist aber eine echte Monsterjagd.

Der Umfang ist für ein Handy-Spiel ungewöhnlich groß und lädt zu langen Entdeckungsreisen ein. Die Kampfsteuerung ist sehr einfach und kommt mit einer einzigen Taste aus. Fazit: trotz des zu geradlinigen Spielverlaufs ohne große Überraschungen ein „gutes" Rollenspiel für unterwegs.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3600, 3660, 6230, 6600, 6650, 7600, 7650, N-Gage, Siemens C65, C66, Motorola V300, V400, V500, V525, V600, Sony Ericsson K700
- **Infos bei:** Elkware, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** gut



(T)Raumschiff Periode 1 – Meisterbeamer

Achtung, Weltraumschrott

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Unendliche Weiten bedeuten wohl manchmal auch unendliche Langeweile. So kommt es, dass sich die (T)Raumschiff-Besatzung mit der Beam-Funktion des Bordcomputers vergnügt. Die nacheinander aufleuchtenden Beamfelder geben die Tastenkombination vor, die Sie auf Ihrer Handy-Tastatur nachtippen müssen, um einen erfolgreichen Beam-Vorgang zu starten. Wer sich vertippt, lässt in Käpt'n Kork oder Mr. Spuck einen Blitz einschlagen. Vom Blitz getroffen wird sich wohl auch jeder fühlen, der dieses Spiel in Händen hält. Das Ganze ist nicht mehr als eine vereinfachte Form des klassischen „Senso"-Spiels und damit eine schlicht „ungenügende" Zumutung für Erdenbürger unserer Zeit.



Kann ein Weltraumspiel so unterirdisch schlecht sein?

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3510i, 3100, 3300, 5100, 6110, 6800, 7210, 7250i, 3650, 3660, 6600 7650, 7610, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, Samsung E700, Sharp GX10, GX 20
- **Infos bei:** Jamba!, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** ungenügend



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Mit besonderer Note

Besitzer tragbarer Computer (Notebooks) mussten sich bisher mit den eingebauten, meist dürftigen Lautsprechern zufrieden geben. Doch



Mehr Wege-Lautsprecher: die Box für die Books.

von Creative Labs gibt's jetzt die kleine Stereobox „Travelsound 200" im reisefreundlichen Format 15,5 mal 5,2 mal 6,8 Zentimeter bei 294 Gramm Federgewicht. Damit dürfte die Geräuschkulisse auf allen Wegen stimmen. Die Doppel-Box ist ab sofort für 49 Euro im Handel.
www.europe.creative.com

Auf aktuellem Stand

Neues von Speedmax für alle, die viel am tragbaren Computer arbeiten und spielen: ein Notebook-Ständer. Der „Ergonote Plus" ist im Winkel verstellbar (durch Justieren der hinteren Standfüße) und



Luftgewinn: Laptop-Sockel.

hat eine Unterarmauflage, die Verspannungen in Nacken, Rücken und Armen vermeiden helfen soll. Der eingebaute Lüfter verschafft dem Notebook zusätzliche Kühlung. Das Podest ist ab sofort für 39,80 Euro im Handel.
Info: Tel. 040-30087127.

In schicker Schale

„Ultraflach und unverwüstlich" – so beschreibt die Firma Speed Link ihre neue Tastatur „Ultra Flat Metal Keyboard". Die ist nur zwei Zentimeter hoch, steckt in einem robusten, schicken

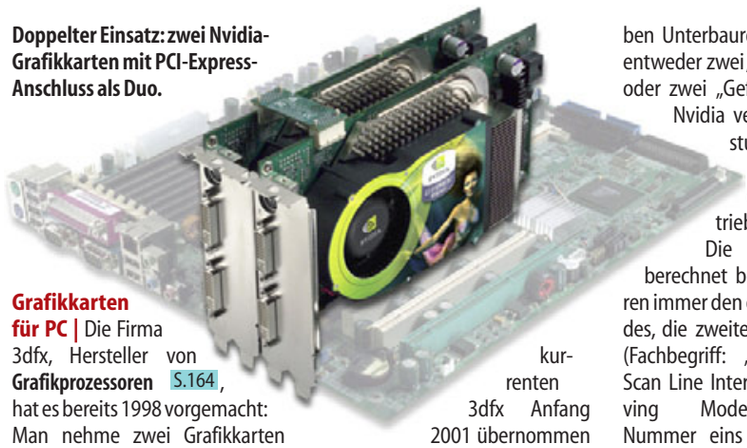


Eine glänzende Idee: PC-Tastatur aus Aluminium.

Gehäuse aus gebürstetem Aluminium und ist ab sofort für 49,99 Euro im Handel.
www.speed-link.com

Nvidia SLI

Die Zweiten ändern sich

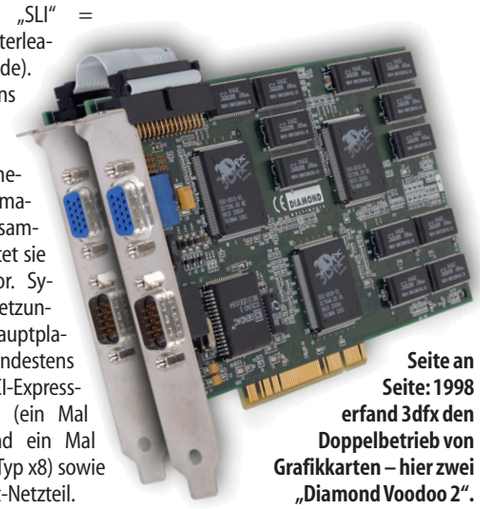


Doppelter Einsatz: zwei Nvidia-Grafikkarten mit PCI-Express-Anschluss als Duo.

Grafikkarten für PC | Die Firma 3dfx, Hersteller von **Grafikprozessoren** S.164, hat es bereits 1998 vorgemacht: Man nehme zwei Grafikkarten vom Typ „Voodoo 2" (damals noch mit **PCI** S.164-Anschluss), verbinde beide und installiere sie im Computer. Resultat: deutlich höheres Spieltempo und erstmals eine **Bildauflösung** S.164 von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S.164. Seit 1999 setzte sich für Grafikkarten schnell der heute übliche **AGP** S.164-Steckplatz durch. Auf herkömmlichen **Hauptplatinen** S.164 gibt's aber nur einen davon. Damit ist der Einsatz zweier Grafikkarten im PC unmöglich. Nvidia hat den ehemaligen Konkurrenten 3dfx Anfang 2001 übernommen und entwickelt die damit eingekauften Techniken jetzt weiter. Die Zeit ist (wieder) reif dafür, denn mit dem neuen Einschubstandard **PCI-Express** S.164 (siehe „Vergleichstest Grafikkarten" in diesem Heft) wird der Parallelbetrieb prinzipiell wieder möglich. Nvidia bietet dafür eine spezielle Verbindungsplatine an, die zwei Grafikkarten koppelt. Funktionieren soll das laut Hersteller mit Grafikprozessoren der Typenfamilie „Geforce 6800", vorausgesetzt, es werden zwei Exemplare derselben Unterbaureihe verwendet – entweder zwei „Geforce 6800 GT" oder zwei „Geforce 6800 Ultra". Nvidia verspricht eine Leistungssteigerung auf das 1,87-fache des Einzelbetriebs.

Die erste Grafikkarte berechnet bei diesem Verfahren immer den oberen Teil des Bildes, die zweite den unteren Teil (Fachbegriff: „SLI" = Scan Line Interleaving Mode). Nummer eins („Master") fügt dann alle errechneten Bildinformationen zusammen und leitet sie zum Monitor. Systemvoraussetzungen: eine Hauptplatine mit mindestens zwei PCI-Express-Steckplätzen (ein Mal Typ x16 und ein Mal mindestens Typ x8) sowie ein 400-Watt-Netzteil.

- **Angekündigt für:** Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** ab etwa 918 Euro (für zwei Grafikkarten mit Grafikprozessoren „Nvidia Geforce 6800 GT")
- **Infos bei:** Nvidia GmbH, Rosenheimer Str. 145 b, 81671 München, Tel. 089-628350000, www.nvidia.de



Seite an Seite: 1998 erfand 3dfx den Doppelbetrieb von Grafikkarten – hier zwei „Diamond Voodoo 2".

LG GSA-4120B

Der trifft jede Spielscheibe



Offen für alles: Der DVD-Brenner „LG GSA-4120B" füllt jeden gängigen CD- oder DVD-Rohling schnell mit Daten.

DVD-Brenner für PC | Das Unternehmen LG Electronics stellte kürzlich einen **DVD** S.164-Brenner vor, der alle gängigen Silberscheiben lesen und beschreiben kann. Das heißt: Der „GSA-4120B" ist auch in der Lage, Spiele, Arbeitsprogramme und andere Daten auf der neuen doppellagigen DVD+R (Kapazität bis zu 8,5 **Gigabyte** S.164) zu archivieren – mit 2,4-facher-Schreibgeschwindigkeit (bezogen auf das Abspieltempo einer herkömmlichen Musik-CD). Mit anderen Formaten macht er teils richtig kurzen Prozess (Schreibgeschwindigkeit in Klammern): CD-R (40-fach), CD-RW (24-fach), DVD-R (8-fach), DVD-RW (4-fach), DVD+R (12-fach), DVD+RW (4-fach), DVD-RAM (5-fach). Der GSA-4120B wird in einen freien $5^1/_4$-Zoll-Einschub des Computers montiert.

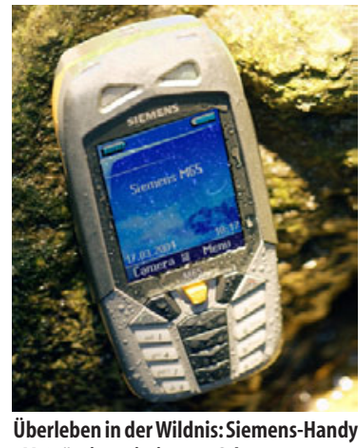
- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 149 Euro
- **Infos bei:** LG Electronics GmbH, Jakob-Kaiser-Str. 12, 47877 Willich, Tel. 02154-4920, www.lg.de

Siemens M 65

So bleibt man im Gespräch

Mobiltelefon (Handy) | Der Elektronikkonzern Siemens präsentierte kürzlich ein neues, laut Werksangaben ausgesprochen robustes Handy. Dem „M 65" wird verbesserter Spritzwasser-, Staub- und Stoßschutz nachgesagt. Der Bildschirm (5,3 Zentimeter Diagonale) kann bis zu 65 536 Farben darstellen. Fast selbstverständlich ist die eingebaute Digitalkamera, mit der Sie Fotos und kurze Videos aufnehmen können. Ins Internet geht's per **GPRS** S.164-Datenübertragung. Das M 65 ist ein Triband-Handy, mit dem man auch in den USA telefonieren kann. Für den Zeitvertreib sind das Geschicklichkeitsspiel „Turrican 2004" sowie die Actionspiele „Amargeddon Agents" und „Stack Attack Advanced" installiert. Dank **Java** S.164-Technik lassen sich problemlos weitere Spiele aus dem Internet laden, verspricht Siemens.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 379 Euro (ohne Kartenvertrag)
- **Infos bei:** Siemens AG, Haidenauplatz 1, 81667 München, Tel. 089-7220, www.my-siemens.com



Überleben in der Wildnis: Siemens-Handy „M 65" mit optimiertem Schutz gegen Spritzwasser, Staub und harte Stöße.

Packard Bell CT 700

Nie mehr in die Röhre gucken?



Da biste platt: Der Flachbildschirm „CT 700" von Packard Bell soll perfekt mitspielen.

Monitor für PC | Das Unternehmen Packard Bell preist seinen neuen **TFT** S.164 -Monitor „CT 700" als „perfekt zum Spielen" an. Das macht neugierig, denn solche Flachbildschirme benötigen eine sehr geringe Reaktionszeit für die Bildwiedergabe, um schnelle Spielszenen ordentlich darstellen zu können. Packard Bell gibt 25 Millisekunden an – und das ist, zumindest in der Theorie, ein durchaus guter Wert. Der Monitor hat eine Bilddiagonale von 17 Zoll (43,18 Zentimeter), gibt bis zu 16,7 Millionen Farben wieder und soll weite Betrachtungswinkel zulassen: horizontal 70, vertikal 65 Grad. Auch das wären stolze Werte. Dass der Hersteller brillante Farbdarstellung sowie große Helligkeit und Kontrastwiedergabe verspricht, sei nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Der CT 700 wird mit dem **VGA** S.164 -Anschluss des Computers verbunden, hat aber zusätzlich auch einen **S-Video** S.164 -Eingang.

- **Angekündigt für:** September 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Packard Bell, Rolandstr. 1A, 34131 Kassel, Tel. 0561-935250, www.packardbell.de

Playseats Playseat

Spiel, Sitz und Sieg



Eine völlig neue Erfahrung: Der „Playseat" vermittelt echtes Renngefühl.

Zubehör für PC und Konsole | Fahrspaß beim Autorennen an PC und Konsole erfordert geradezu zwingend ein Lenkrad. Was spricht also dagegen, gleich noch den passenden Rennfahrersitz vor den Bildschirm zu stellen? Nichts. Die Firma Playseats hat ein komplettes Fahr-Gestell gleichen Namens im Angebot, das, so der Hersteller, einen „qualitativ hochwertigen" Sitz enthält und auch den Rahmen zur Montage von Lenkrad und Pedalerie (angeblich nahezu aller Typen) mitbringt. Der Rahmen lässt sich in Höhe und Länge verstellen, dürfte also jede Körpergröße mit optimaler Passform erfreuen. „Playseat" wird in drei Farbkombinationen angeboten.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 299 Euro
- **Infos bei:** Playseats, Roerstraat 5, NL-7005 BS Doetinchem, Niederlande, Tel. 0031-653-959090, www.playseats.com

Speed Link Powerstixx Ultra 5.1

Porsche an die Box

Lautsprecher für PC | Die neuen Lautsprecher „Powerstixx Ultra 5.1" sollen Ihren Arbeits- und Spielplatz am PC optisch aufwerten. Der Hersteller Speed Link ließ die Aluminiumgehäuse der Boxen vom renommierten Industriedesigner F. A. Porsche entwerfen. Für die Akustik ist auch gesorgt: Das System besteht aus fünf Hochtönern mit verstellbarem Neigungswinkel und einer separaten Bassbox. Eine kabellose Fernbedienung (ebenfalls aus Aluminium) ist im Lieferumfang. Die Gesamtleistung des Systems gibt Speed Link mit 140 Watt an.

- **Angekündigt für:** Mitte August 2004
- **Preis laut Hersteller:** 299 Euro
- **Infos bei:** Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com



Schon gehört? Jetzt gibt's Computerlautsprecher im Porsche-Design.

Sitecom Wireless Network USB Adapter WL-022

Ganz leicht vernetzt

Zubehör für PC | Die Vernetzung zweier Computer soll mit dem „Wireless Network USB Adapter WL-022" von Sitecom nicht nur ohne Kabel, sondern auch ohne Aufwand möglich sein. Die Datenübertragung erfolgt per Funk (für Profis: nach Standard Wireless LAN 802.11b) mit einer Geschwindigkeit von elf **Megabit** S.164 pro Sekunde (Herstellerangabe). Das Gerät ist kaum größer als ein Radiergummi und wird mit dem **USB** S.164 -Anschluss des Computers verbunden. Netzwerkkarten sind nicht erforderlich, Sie benötigen lediglich zwei Wireless Network USB Adapter WL-022.

- Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 39,90 Euro (pro Gerät)
- **Infos bei:** Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising, Tel. 08161-787677, www.sitecom.com



Kleine Sache, große Wirkung: Per USB-Adapter sind zwei Computer im Nu drahtlos vernetzt.

Meldungen

Die große Aufnahme

Ein neuer **DVD** S.164 -Recorder von Kiss: Mit dem „DP-558" können Sie nicht nur DVDs ab- und bespielen, er hat auch eine 80 **Gigabyte** S.164 große Festplatte, auf der sich Filme archivieren lassen. Zwei bereits installierte kleine Spiele, „Solitär" und „Backgammon", sorgen für Abwechslung. Später sollen „anspruchsvolle" Titel hinzukommen, mit denen mehrere DP-558-Besitzer auch Runden im Internet spielen können. Der DVD-Recorder kann nämlich per **DSL** S.164 direkt Verbindung zum weltweiten Datennetz aufnehmen. Der DP-558 steht ab Mitte August für 699 Euro im Handel.
www.kissnordic.dk



Spielkiste: vielseitiger DVD-Recorder.

Reichlich Kopfraum

Das „Headphone HP-5.1V" ist laut Hersteller Genius kein gewöhnlicher Kopfhörer, denn in beiden Ohrmuscheln arbeiten jeweils vier kleine Lautsprecher. Damit soll Raumklangwiedergabe möglich sein. Im Handel ist der Kopfhörer ab sofort für einen Verkaufspreis von 59,90 Euro.



Ich bin ganz Ohr: Kopfhörer mit Raumklang.

Es geht noch weiter

Ein neuer Standard für die drahtlose Verbindung zweier Computer ist in Sicht: Wimax 802.16 soll eine Datenübertragungsrate bis zu 70 **Megabit** S.164 pro Sekunde ermöglichen – und das bei einer maximalen Reichweite von 50 Kilometern. Wimax 802.16 soll den aktuellen Standard Wireless LAN 802.11 g (300 Meter Reichweite, 54 Megabit pro Sekunde) ersetzen. Wann erste Produkte mit der neuen Verbindungstechnik zu haben sein werden, steht noch nicht fest.

SPIELE-MESSE

GAMES CONVENTION

Spiele-Stadt

Europas Nr. 1

Formel-1-Boliden liefern sich heiße Rennen auf riesigen Bildschirmen, Besucher können Action- und Geschicklichkeitsspiele von morgen schon heute testen – und zahlreiche Life-Acts sorgen für reichlich Unterhaltung im Rahmenprogramm: Die Games Convention 2004 lädt ein

Kein Zweifel: Wenn vom 19. bis 22. August die Games Convention (GC) in Leipzig zum mittlerweile dritten Mal ihre Tore öffnet, dann wird Sachsens Messe-Metropole für vier Tage zur Spiele-Hauptstadt Europas. Die rund 200 Aussteller, darunter alle namhaften Anbieter von Spielen und Hardware, wie Electronic Arts, ATI, Microsoft, Ubisoft, Sony, Nokia und Nintento haben wieder ein spannendes Programm für die erwarteten über 100 000 Besucher zusammengestellt. COMPUTER BILD SPIELE, offizieller Medienpartner der Games Convention, zeigt Ihnen schon jetzt, was Sie alles auf der Messe in Leipzig zu sehen bekommen:

Am Sony-Stand „Fun City" erleben Gäste die spielefreundlichste Stadt der Welt: Die Polizei lädt zu Geschwindigkeitsübertretungen am Bildschirm ein, der U-Bahn-Kontrolleur verdonnert Besucher zum Graffiti-Malen, Comedians und Musiker unterhalten die Gäste. Außerdem gibt's das gesamte Spiele-Angebot von Sony zu sehen, dazu Infos über die künftige Playstation-Generation.

Bei Konami wird Hideo Kojima zu Gast sein. Der japanische Entwickler wurde weltbekannt durch seine Serie „Metal Gear Solid", die Weltraum-Saga „Zone of the Enders" und das innovative Vampirspiel „Boktai – The Sun is in your Hand". Auf der GC wird er Details über den angekündigten Titel „Metal Gear Solid 3 – Snake Eater" preisgeben.

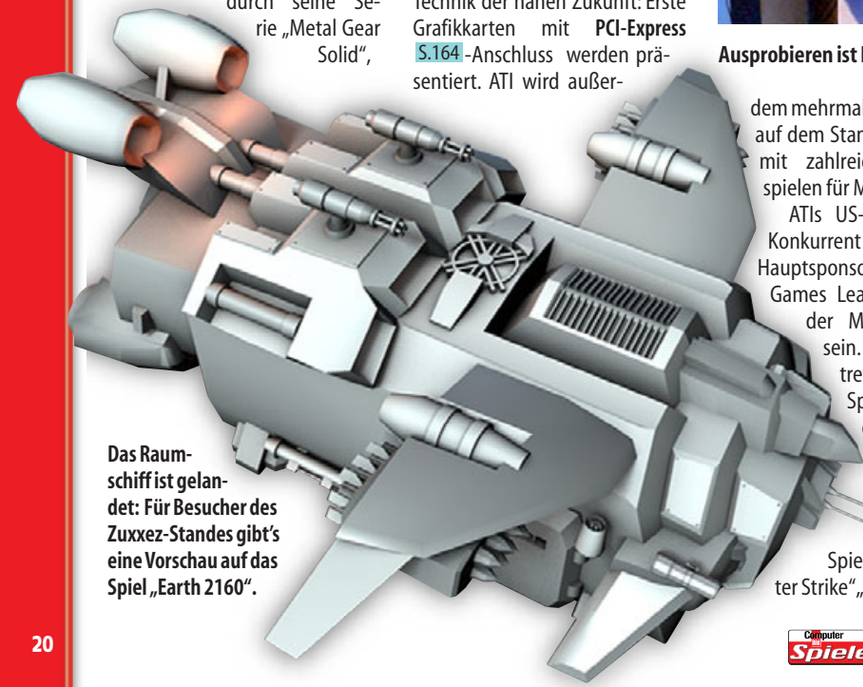
Die Firma Big Ben bietet an ihrem Stand unter der Überschrift „Endzeit" Einblicke in das Cyberpunk-Rollenspiel „Neocron", den PC-Kracher „Voodoo Island" und das Echtzeit-Strategie-Rollenspiel „The Fall". Außerdem zeigt Big Ben „Michael Schumacher World Tour Kart 2004" für diverse Konsolen. Und: Auf zwei echten Karts können Besucher den Karrierebeginn des jungen Schumi nachempfinden.

„Ab ins Raumschiff und raus ins Weltall" heißt es für die Besucher des Zuxxez-Standes im Messe-Foyer. In einem zum Kino umgebauten Spaceship können sich Messegäste einen ersten Eindruck vom bevorstehenden Strategietitel „Earth 2160" verschaffen, dem jüngsten Spross der erfolgreichen Earth-Reihe.

ATI, Grafikspezialist aus Kanada, zeigt die neuesten Grafikprozessoren im harten Dauertest – vom kleinen „Radeon 9200" über das High-End-Modell „Radeon X800 XT Platinum Edition" bis zur Technik der nahen Zukunft: Erste Grafikkarten mit **PCI-Express** S.164-Anschluss werden präsentiert. ATI wird außerdem mehrmals täglich Shows auf dem Stand veranstalten, mit zahlreichen Gewinnspielen für Messebesucher.



Ausprobieren ist Pflicht: 200 Hersteller zeigen den Besuchern der GC ihre neuesten Produkte.



Das Raumschiff ist gelandet: Für Besucher des Zuxxez-Standes gibt's eine Vorschau auf das Spiel „Earth 2160".

ATIs US-amerikanischer Konkurrent Nvidia wird als Hauptsponsor der National Games League (NGL) auf der Messe vertreten sein. In dieser Liga treten die besten Spielervereinigungen – so genannte Clans – gegeneinander an, mit Spielen wie „Counter Strike", „Need for Speed Underground", und „Warcraft 3". Der französische Hardware-Spezialist Guillemot hat einen Nachbau des Original-Formel-Eins-Rennwagens „Ferrari F 2002" auf seinem Messestand, dem ein „Enzo Ferrari Force Feedback Racing Wheel" ins Cockpit gepflanzt wurde. Messebesucher dürfen sich hier im Wettstreit um die besten Rundenzeiten messen. Top-Ergebnisse werden mit wertvollen Preisen belohnt.

Das Schweizer Unternehmen Logitech zeigt seine Tastaturen, Mäuse, Lenkräder, Steuerknüppel (Joysticks) und Spieletastaturen (Gamepads). Zu sehen sein werden unter anderem der neue kabellose Steuerknüppel „Cordless Freedom 2.4" und das Lenkrad „Driving Force Pro", das erste seiner Art, das einen Lenkeinschlag von 900 Grad (2,5 Umdrehungen) ermöglicht.

Beim finnischen Mobiltele-

Leipzig

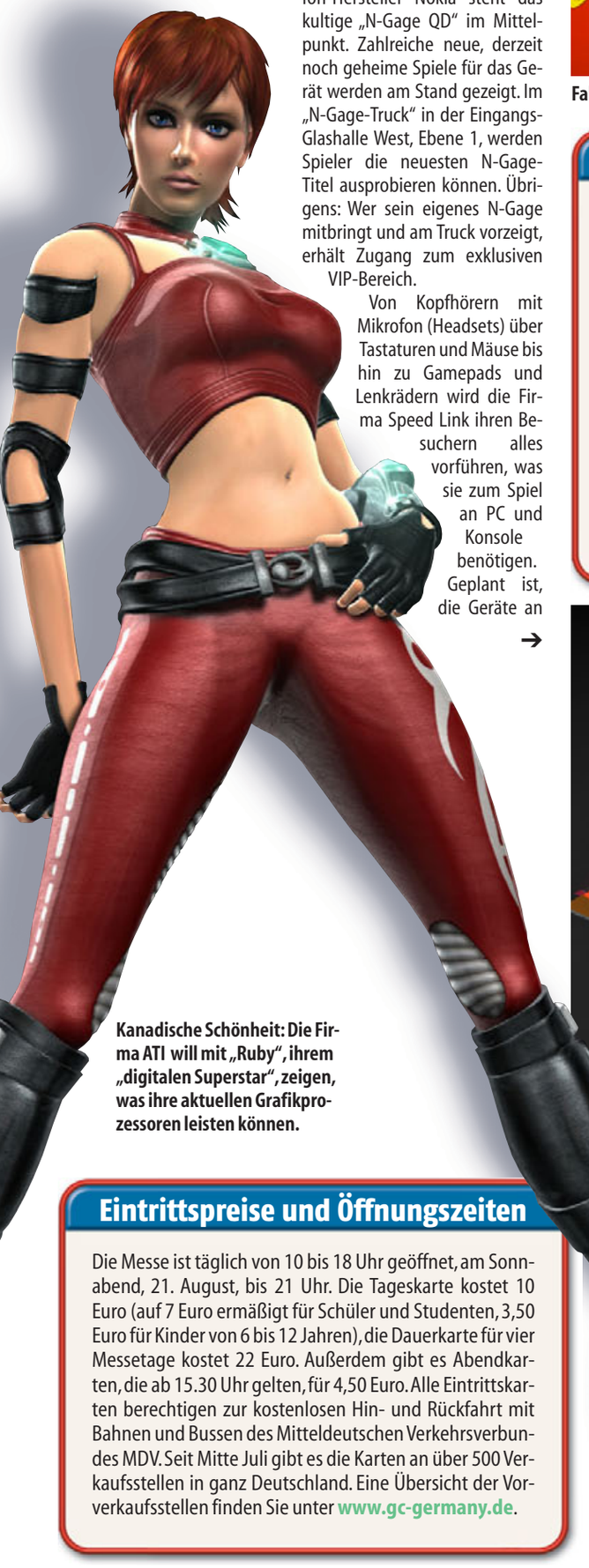


Fahren wie Schumi: Bei Guillemot gibt's Rennsimulationen in einem Nachbau des „Ferrari F 2002".

fon-Hersteller Nokia steht das kultige „N-Gage QD" im Mittelpunkt. Zahlreiche neue, derzeit noch geheime Spiele für das Gerät werden am Stand gezeigt. Im „N-Gage-Truck" in der Eingangs-Glashalle West, Ebene 1, werden Spieler die neuesten N-Gage-Titel ausprobieren können. Übrigens: Wer sein eigenes N-Gage mitbringt und am Truck vorzeigt, erhält Zugang zum exklusiven VIP-Bereich.

Von Kopfhörern mit Mikrofon (Headsets) über Tastaturen und Mäuse bis hin zu Gamepads und Lenkrädern wird die Firma Speed Link ihren Besuchern alles vorführen, was sie zum Spiel an PC und Konsole benötigen. Geplant ist, die Geräte an

➔



Kanadische Schönheit: Die Firma ATI will mit „Ruby", ihrem „digitalen Superstar", zeigen, was ihre aktuellen Grafikprozessoren leisten können.

Kostenloses Handy-Spiel mitnehmen und N-Gage gewinnen

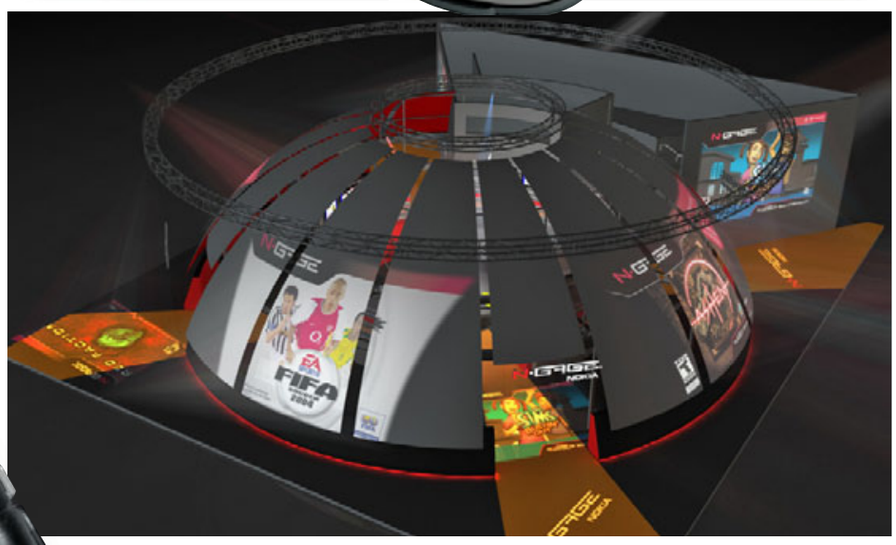
Für Handy-Spieler auf der Games Convention 2004 hat COMPUTER BILD SPIELE ein tolles Angebot: Am Eingang des Messegeländes erhalten Sie eine Karte mit der Internet-Adresse **gc.computerbildspiele.de**. Auf der Seite finden Sie das Handy-Spiel „Gemjam" zum kostenlosen Herunterladen. (Dabei fallen lediglich die vom Netzanbieter abhängigen Telefon- und Internetgebühren an). Das Spiel steht während der Messedauer (19. bis 22. August) für alle Messebesucher und Leser von COMPUTER BILD SPIELE zum Herunterladen auf der Seite bereit.

Mitspielen lohnt sich: Wer einen guten Spielstand erreicht und den über sein WAP-fähiges Handy an die im Spiel angegebene Internet-Adresse sendet, nimmt automatisch an einer Verlosung teil. Zu gewinnen gibt es sechs Nokia „N-Gage QD" mit den Spielen „Tom Clancy's Ghost Recon – Jungle Storm" und „Pathway to Glory".





Geschick gewinnt: Mit dem Handyspiel „Gemjam" von Elkware und Julysystems können Sie ein Nokia N-Gage QD „erspielen".



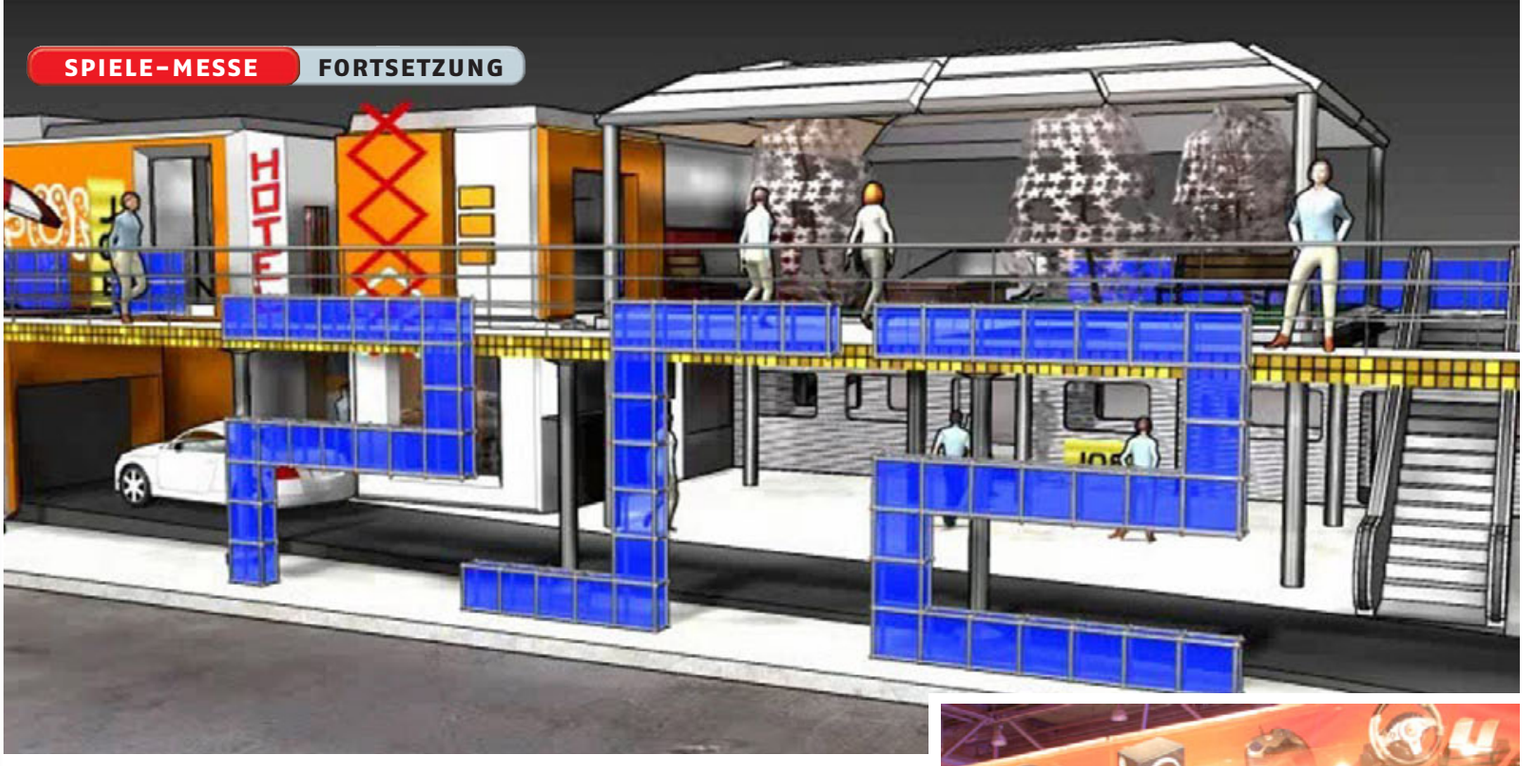
Nokia präsentiert Ihnen die neuen „N-Gage-QD"-Spiele in einem „Kolosseum der Neuzeit".

Eintrittspreise und Öffnungszeiten

Die Messe ist täglich von 10 bis 18 Uhr geöffnet, am Sonnabend, 21. August, bis 21 Uhr. Die Tageskarte kostet 10 Euro (auf 7 Euro ermäßigt für Schüler und Studenten, 3,50 Euro für Kinder von 6 bis 12 Jahren), die Dauerkarte für vier Messetage kostet 22 Euro. Außerdem gibt es Abendkarten, die ab 15.30 Uhr gelten, für 4,50 Euro. Alle Eintrittskarten berechtigen zur kostenlosen Hin- und Rückfahrt mit Bahnen und Bussen des Mitteldeutschen Verkehrsverbundes MDV. Seit Mitte Juli gibt es die Karten an über 500 Verkaufsstellen in ganz Deutschland. Eine Übersicht der Vorverkaufsstellen finden Sie unter **www.gc-germany.de**.



Grafikprozessoren-Hersteller Nvidia ist Hauptsponsor der „National Games League". Etwa 150 Teilnehmer können hier mit- und gegeneinander spielen.



In „Fun City", Sonys Stadt ohne Verbote, dürfen Besucher alles machen und ausprobieren, was Spaß bringt.

vielen Spielterminals ausführlich vom Publikum testen zu lassen. Eingerahmt wird der Speed-Link-Messeauftritt von mehreren Shows mit attraktiven Gewinnspielen.

Zentrale Ausstellungsobjekte bei Vidis Electronic sind die Spiele „Psychotoxic" (ab 20. August 2004 im Handel) und „Restricted Area" (ab 17. September im Handel, siehe Vorbericht in COMPUTER BILD SPIELE 8/2004). Aber auch seinen guten Ruf als Zubehörspezialist will Vidis auf der Messe untermauern: Das Hamburger Unternehmen wird allerlei Nützliches rund um Konsole und PC präsentieren.

Auch das Rahmenprogramm der Messe kann sich sehen lassen: In der Clan-Lounge führen 15 Clans und regionale Mannschaften die neuesten Sport- und Strategiespiele vor. Und bei den erstmals ausgetragenen deutschen „CasemodMasters" gibt's Belohnungen für besonders originell gestaltete Computergehäuse.

Lust auf einen Ausflug in reale Spielewelten? In der NGL-Arena werden Landschaften aus Computerspielen nachgebaut. Hier treffen Sie auf zwei Meter große Orks oder durchwandern die Wüstenlandschaften Ihrer Lieblingstitel. Dann geht's zum Ausruhen in die Chill-Out-Zone. Wer lieber sportlich aktiv sein will, findet dazu in den zahlreichen Fun-Sport-Areas mit Kletterwand, Kartbahn und Halfpipe Gelegenheit. Live-Bands und zahlreiche Sonderschauen sorgen für Abwechslung. Junge Besucher können sich außerdem auf der Messe über den Berufseinstieg in die Spielebranche informieren.

Bereits am 18. August wird das „FILMharmonic Orchestra" aus Prag im Leipziger Gewandhaus Orchesterversionen von Musikteilen aus neuen und alten Spiele-Hits aufführen.

Die neuesten Infos zur Leipziger Spiele-Messe gibt es ständig im Internet unter www.gc-germany.de.



Täglich viele Shows und interessante Gewinnspiele mit wertvollen Preisen – der Speed-Link-Stand wird sicher ein Publikumsmagnet.



Wissen, was Plan ist: In sechs Messehallen finden die Besucher der Games Convention alles, was mit Computer- und Videospielen zu tun hat.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

„Mädchen“
Die führende Teenager-Zeitschrift aus dem Verlag as young mediahouse betont die Bedeutung von Computerspielen für junge Leute. In einem Beitrag über „Flirt-Strategien, die jeden Jungen garantiert verzaubern“, rät „Mädchen“: „Man braucht nicht besonders witzig oder originell zu sein, um mit einem Jungen ein tolles Gespräch zu führen. Es genügt, ein, zwei konkrete Fragen zu seinem Lieblingsthema (z.B. Sport, Musik, Computerspiele) zu stellen – und schon hält er dich für die interessanteste Gesprächspartnerin der Welt.“

Verlierer

Spielehersteller
1,7 Milliarden Euro – diese gigantische Summe ist Herstellern von Spielen, Musik, Filmen und Software bisher durch Raubkopien allein in Deutschland entgangen, so der Branchenverband „Business Software Alliance“ (BSA). Bei 120 Durchsuchungen wurden kürzlich in Deutschland, den USA und einigen anderen Ländern Raubkopien im Wert von 50 Millionen Euro gefunden, 200 Computer beschlagnahmt und 100 Personen angezeigt. Die BSA, das Bundeskriminalamt und die amerikanische Bundespolizei FBI arbeiteten bei der Überraschungsaktion Hand in Hand.

In

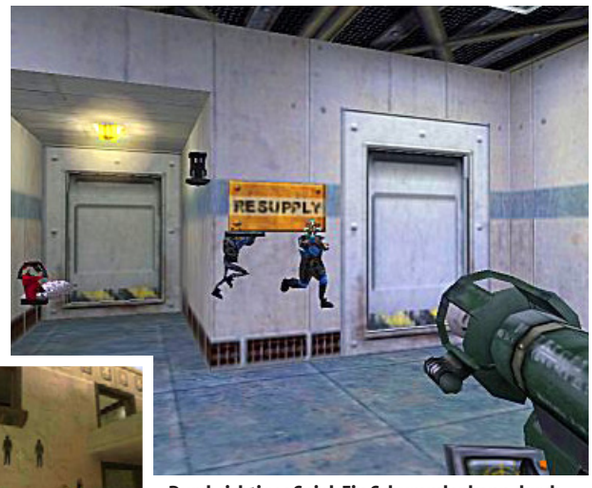
Netzwerk-Partys mit dem Notebook – der kleine Computer ist rasch startklar ● Bildschirmhintergrund mit Spielthema – der stimmt Sie schon vor dem Spiel auf das Vergnügen ein ● Sich per E-Mail den kostenlosen Infobrief von COMPUTER BILD SPIELE kommen lassen. Anmelden unter: www.computerbildspiele.de

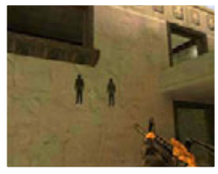
Out

Urheberrechtlich geschützte Spiele in Tauschbörsen anbieten – das ist illegal und gefährdet die Entwicklung neuer Titel ● Große Verpackungen mit kleinem Inhalt – Platzverschwendung ● Fan-Seiten im Internet mit Musik, die sich nicht abschalten lässt – das nervt!

Der Ehrliche ist der Dumme

Schummeln beim Online-Spiel ist in Mode gekommen – bleibt aber unfair und fliegt immer öfter auf





Durchsichtiges Spiel: Ein Schummler kann durch Wände sehen, Online-Gegner haben keine Chance.

Heroeshatch“, erfahrener Online-Spieler, ist genervt: „Entweder wir spielen fair oder gar nicht, verdammt!“ Das schreibt er wütend in einem Internet-Forum. Ähnlich empfindet „Ralph 12345“: „Online-Cheaten verdirbt den ehrlichen Spielern den Spaß mangels Chancengleichheit.“ Damit sprechen die beiden Millionen Online-Spielern aus dem Herzen. Denn im Internet gibt es neben vielen ehrlichen Spielern auch Schummler („Cheater“), die sich unfaire Vorteile erschleichen. Zum Beispiel: Per Schummeltrick „aufgewertete“ Spielfiguren können plötzlich durch Wände gehen oder sind für Gegner unsichtbar. Oder aber alle Gegner haben knallrote Köpfe, damit man sie besser sehen kann. Unverwundbarkeit oder größere Schnelligkeit sind weitere gern erschummelte Talente. Andere Cheater geben sich erst gar nicht die Mühe, hohe Spielstufen selbst zu erreichen, sondern kaufen sich einfach die passenden Spielstände. Vor allem in Internet-Auktionshäusern in den USA und Asien brummt das Geschäft mit Spielständen, online erspielten Figuren und Spiel-Währung. Dass besonders starke Spielfiguren Preise von umgerechnet mehreren hundert Euro erzielen, ist keine Seltenheit.

Auch Burda Online, Anbieter des Spiels „Ragnarok“, hat mit Schummel-Attacken zu kämpfen. Extra-Programme, so genannte „Bots“, funktionieren im Spiel wie ein Autopilot, nehmen dem Spieler das Bekämpfen der Gegner ab – und zwar oft mit übermenschlicher Treffsicherheit. Der Spieler muss also nicht am PC sitzen, um im Spiel weiterzukommen, mehr Spiel-Währung zu kassieren oder Gegenstände zu sammeln. Ganz übel: Die von Bots gesteuerten Spielfiguren unterscheiden sich auf den ersten Blick nicht von den normalen. Wie erkennt ein ehrlicher Spieler dann die Schummler? „An der Spielweise. Sie laufen bestimmte Wege, antworten nur mit Standardsätzen“, so Achim Kaspers, Marketing Manager bei Burda Online Entertainment Europe. Ehrlichen Teilnehmern wird empfohlen, Cheater sofort bei Burda zu melden. Ein Team aus Spielleitern („Gamemaster“) sucht mit speziellen Programmen nach unehrlichen Mitstreitern. „Bei uns werden Cheater schnell gefunden und gesperrt“, verspricht Kaspers. Denn natürlich haben die unehrlichen Spieler großen Einfluss auf das gesamte Spielgeschehen in der virtuellen Welt. „Andere Gamer werden von den Cheatern massiv frustriert, sie bleiben dann weg.“

Auch andere Spielefirmen gehen neuerdings verstärkt gegen Betrüger vor, denn wenn ehrliche Spieler keine Lust mehr haben, dann bedeutet das Einnahmeverluste. So hat Valve („Half-Life“, deutsche Version) bereits rechtliche Schritte gegen Betreiber von Online-Seiten mit Cheat-Inhalten angekündigt. Folge: Abmahnung, Seitenschließung. Blizzard („Diablo“) sperrte im April gleich knapp 300 000 Benutzerkonten weltweit wegen Betrugs. Electronic Arts verlässt sich auf Anti-Schummel-Programme („Anti-Cheat-Tools“), die von Spielfans erstellt wurden. Diese Tools deaktivieren bekannte Cheats und werden regelmäßig aktualisiert. Damit „Heroeshatch“ und seine ehrlichen Kumpel auch in Zukunft nicht den Spaß am Online-Spiel verlieren.

Thema Nummer 1

Das digitale Antennen-Fernsehen DVB-T ist *das* Thema im TV-Bereich: In drei Regionen Deutschlands sind bereits bis zu 32 Programme digital über Antenne zu empfangen. Allein in diesem Jahr kommen drei weitere Regionen hinzu. AUDIO VIDEO FOTO BILD hat zehn DVB-T-Receiver getestet und erklärt alles, was Sie wissen müssen. Passend dazu: LCD-Fernsehgeräte mit Bildschirmdiagonalen bis 80 Zentimeter. Zehn Flach-TVs zwischen 1500 und 5500 Euro waren im Testlabor. Auf der monatlichen Heft-DVD gibt's im August die großartige Kult-Komödie „Der bewegte Mann“ mit Til Schweiger und Katja Riemann. AUDIO VIDEO FOTO BILD 9/2004 ist jetzt im Handel erhältlich. Für nur 3,30 Euro.



Spielen im Flugzeug?

Vier Stunden im Flugzeug auf dem Weg in den Süden können unendlich lang werden – besonders für Kinder. Als „Frustbremse“ setzen Eltern gerne mobile Spielgeräte ein, etwa Gameboys oder Handys. Aber dürfen die an Bord überhaupt laufen?

„Bei uns dürfen alle Spielgeräte außer Handys angeschaltet werden“, so eine Sprecherin der Fluggesellschaft Air-Berlin. „Sie dürfen Gameboys, mobile Playstations oder Notebooks zum Vertreiben der Langeweile benutzen – nur irgendwelche Funk- oder Infrarotsignale dürfen nicht abgestrahlt werden.“

Bei der Lufthansa ist man noch aufgeschlossener: „Es sind alle Geräte ohne Funkwellen erlaubt. Und wenn bei Handys im so genannten Flight-Safe-Mode die Telefonfunktionen abgeschaltet werden, dann erlauben wir auch das. Die Stewardess wird sicher mal genauer nachschauen“, so Lufthansa-Sprecher Michael Lamberty (44). Dem Spielen über den Wolken steht also nichts im Weg.

COMPUTER BILD SPIELE macht die Runde

Beim Seat Leon Supercopa im Juli jagte die Rennfahrerin Christina Surer (30) über den Salzburgring – mit einem 251 PS starken Seat Leon Cupra. Das Besondere: Auf dem linken Vorderkotflügel des Autos prangte das COMPUTER BILD SPIELE-Logo. Die in Basel lebende Surer trat gegen erfahrene Formel-1-Fahrer an und brachte ihre überwiegend männlichen Kontrahenten mächtig ins Schwitzen. Am Ende fuhr die schnelle Blonde an zwölfter Position über die Ziellinie.

Immer gut im Rennen: COMPUTER BILD SPIELE-Logo auf dem Seat Leon Cupra.



Foto: Kmedia GmbH

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
Battlefield 1942 – The WW2 Anthology	PC	2. September 2004
Catwoman	PC PS2 XBOX CUBE GBA	12. August 2004
Conflict: Vietnam	PS2 XBOX	10. September 2004
Fight Club	PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Gradius 5	PS2	Oktober 2004
McFarlane's Evil Prophecy	PS2	September 2004
Medal of Honor Pacific Assault	PC	30. September 2004
Psi-Ops – The Mindgate Conspiracy	PS2 XBOX	September 2004
Terminator 3 – The Redemption	PS2 XBOX CUBE	16. September 2004
The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay	XBOX	13. August 2004
Time Crisis – Crisis Zone	PS2	September 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	XBOX	19. August 2004
Vivisector – Beast inside	PC	27. Oktober 2004
ABENTEUER		
Animal Crossing	CUBE	24. September 2004
Dark Fall 2	PC	23. August 2004
Fable	PC	Oktober 2004
Forever Worlds – Reise durch fremde Dimensionen	PC	13. September 2004
Jackie Chan Adventures	PS2	3. Quartal 2004
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	PC	4. Quartal 2004
Myst 4 Revelation	PC	23. September 2004
Silent Hill 4 – The Room	PC PS2 XBOX	Oktober 2004
The Suffering (deutsche Version)	PS2 XBOX	September 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Mario Party 6	CUBE	4. Quartal 2004
Wario Ware Inc. – Minigame Mania	CUBE	3. September 2004
RENNSPIELE		
Richard Burns Rally	PC	3. September 2004
Xpand Rally	PC	24. September 2004
SIMULATIONEN		
Chessmaster 10th Edition	PC	August 2004
Die Sims 2	PC	16. September 2004
Fire Department 2	PC	13. Oktober 2004
SPORTSPIELE		
Mario Golf – Advance Tour	GBA	17. September 2004
NHL 2005	PC PS2 XBOX CUBE	23. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	PC PS2 XBOX CUBE	23. September 2004
WWE Day of Reckoning	CUBE	September 2004
STRATEGIESPIELE		
Dawn of War	PC	30. September 2004
Die Siedler 5 – Das Erbe der Könige	PC	4. Quartal 2004
Medieval Lords	PC	26. August 2004

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

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	 Codename: Panzers	Strategie	gut	7/2004	CDV	16 Jahren
2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	befriedigend	8/2004	Electronic Arts	6 Jahren
3	Söldner – Secret Wars	Action	befriedigend	8/2004	Jowood	16 Jahren
4	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
5	Thief – Deadly Shadows	Action	gut	7/2004	Eidos	12 Jahren
6	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	gut	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Counter Strike – Condition Zero (dt. Version)	Action	–		Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
8	Transport Gigant	Strategie	gut	7/2004	JoWood	ohne Altersbeschränkung
9	Far Cry (deutsche Version)	Action	–		Ubisoft	⚠ 18 Jahren
10	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
11	Battlefield Vietnam	Strategie	befriedigend	6/2004	Electronic Arts	16 Jahren
12	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
13	True Crime – Streets of L.A.	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
14	Port Royale 2	Aufbauspiel	gut	6/2004	Take 2	6 Jahren
15	Trackmania	Rennspiel	gut	7/2004	Koch Media	ohne Altersbeschränkung
16	Unreal Tournament 2004	Action	gut	5/2004	Atari	16 Jahren
17	Call of Duty – Game of the Year Edition	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
18	CSI – Dark Motives	Abenteuer	befriedigend	7/2004	Ubisoft	12 Jahren-
19	Ground Control 2 – Operation Exodus	Strategie	gut	8/2004	Vivendi Universal	12 Jahren
20	Gothic 2 – Gold Edition	Rollenspiel	–		Jowood	12 Jahren

Playstation 1/One Platinum[1]

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Tekken 3 (Platinum)	Prügelspiel	–		Sony	16 Jahren
2	Gran Turismo 2 (Platinum)	Rennspiel	sehr gut	3/2000	Sony	ohne Altersbeschränkung
3	Final Fantasy 8 (Platinum)	Rollenspiel	gut	12/1999	Sony	12 Jahren
4	Crash Bandicoot (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 Jahren
5	Driver 2 (Platinum)	Action	gut	1/2001	Atari	6 Jahren
6	Spyro the Dragon 3 (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2001	Sony	ohne Altersbeschränkung
7	Spyro the Dragon 2 (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2000	Sony	ohne Altersbeschränkung
8	Colin McRae Rally 2.0 (Platinum)	Rennspiel	sehr gut	8/2000	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
9	Crash Bash (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 Jahren
10	Final Fantasy 7 (Platinum)	Rollenspiel	–		Sony	12 Jahren

[1] Läuft auf Playstation 1, Playstation One und Playstation 2

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Driver 3	Action	befriedigend	8/2004	Atari	16 Jahren
2	Singstar	Musikspiel	gut	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
3	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	befriedigend	8/2004	Electronic Arts	6 Jahren
4	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	befriedigend	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
5	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Rennspiel	befriedigend	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
6	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	PC-, Xbox-Version getestet	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
7	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
8	Champions of Norrath	Rollenspiel	–		Ubisoft	16 Jahren-
9	Red Dead Revolver	Action	Xbox-Version getestet	8/2004	Take 2	16 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	Wendy – Der Traum von Arizona	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
4	Super Mario Bros. Deluxe	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr[1]	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
6	Benjamin Blümchen	Abenteuer	–		Kiddinx	ohne Altersbeschränkung
7	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Wario Land 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2000	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Action	befriedigend	4/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

[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	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	PC-,PS-2-, GBA-Version getestet	8/2004	Electronic Arts	6 Jahren
3	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Action	gut	4/2004	Nintendo	6 Jahren
5	Mario Golf – Toadstool Tour	Sport	gut	7/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Harvest Moon – A Wonderful Life	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
7	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Action	gut	5/2004	Konami	16 Jahren
9	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-, Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Action	sehr gut	12/2003	Activision	12 Jahren

Gameboy Advance

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	gut	8/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
5	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament	Kartenspiel	befriedigend	5/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
6	Disney's Bärenbrüder	Action	–		THQ	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Findet Nemo	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2004	THQ	ohne Altersbeschränkung
9	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	6 Jahren

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Driver 3	Action	PS-2-Version getestet	8/2004	Atari	16 Jahren
2	UEFA Euro 2004	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	7/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Ninja Gaiden	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2004	Microsoft	16 Jahren
4	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
5	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	PC-, PS-2-, GBA-Version getestet	8/2004	Electronic Arts	6 Jahren
6	XIII	Action	PC-Version getestet	1/2004	Ubisoft	16 Jahren
7	Red Dead Revolver	Action	gut	8/2004	Take 2	16 Jahren
8	Shadow Ops – Red Mercury	Action	–		Atari	16 Jahren
9	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
10	Thief – Deadly Shadows	Action	PC-Version getestet	7/2004	Eidos	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".

Große Haie – kleine Fische

Frech wie Oscar

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Kleine Fische sind in der Nahrungskette unter den großen Haien angesiedelt – aber manchmal erheblich pfiffiger

Kleiner Fisch? Nein, das ist nichts für Oscar. Er träumt davon, ein ganz Großer zu sein, ein Star. Er hat sein Dasein als Walputzer, der von niemandem beachtet wird, satt. Ein Zufall verspricht ihm die gewünschte Anerkennung. Doch es geht nicht ohne Schwindel: Ein Hai, der den kleinen Möchtegern-Helden verfolgt, wird von einem herabfallenden Anker erschlagen. Und schon brüstet sich Oscar damit, den gefräßigen Riesen selbst erlegt zu haben. Das Problem: Der Hai war kein Geringerer als der Sohn des berüchtigten Hai-Mafiosos „Don Lion", der nun seine Schergen auf Oscar hetzt, um Rache für den „Mord" an seinem Sohn zu nehmen.

Sie schlüpfen in die schuppige Haut von Oscar und treiben durch einen bunten Mix diverser Spieltypen. Da starten Sie etwa zu einem Wettschwimmen gegen Artgenossen oder müssen sich in Kämpfen bewähren. Rhythmusgefühl ist gefragt, wenn Sie zu einem Song die richtige Taste im richtigen Moment drücken müssen. Mitunter erkunden Sie Wege und Umgebung, wie in einem Abenteuerspiel. Originell ist auch ein Abschnitt, in dem Sie, inzwischen berühmt, durch eine Unterwasser-Einkaufspassage schwimmen und sich vor Pappparazzi in Pflanzen verstecken müssen, damit Sie nicht fotografiert werden.



Klare Szene aus einem verschwommenen Spiel: Oscar flieht vor dem hungrigen Hai.

Die Handlung orientiert sich klar am gleichnamigen Kinofilm von Dreamworks Pictures („Shrek"), der am 14. Oktober in Deutschland startet. Bereits die Vorserienversion, die COMPUTER BILD SPIELE zur Verfügung stand, gibt Stil und Atmosphäre des Leinwandabenteuers gut wieder. Eine Vorschau zum kommenden Kinofilm finden Sie unter movies.uip.de/grossehaiekleinefische im Internet. Prognose: Für eine Oscar-Verleihung wird's nicht reichen, aber ein nettes, „befriedigendes" Spielchen ist durchaus zu erwarten.

Vorserientest-Ergebnis

Große Haie – kleine Fische

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	4. Quartal 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	Gameboy Advance, PC, Gamecube, Xbox
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend



Prognose: befriedigend

Xpand Rally

Marke Eigenbau

Rennspiel für PC | Durch die Pampa geht's hier mit Fantasieautos – aber: besser gut erfunden als schlecht kopiert

Was kommt immer vor dem ersten Rennen? Die Wahl des fahrbaren Untersatzes. Schön, wenn dann gleich genug Geld auf dem Konto ist, um einen Siegertyp zu kaufen. Das ist hier der Fall. Allerdings müssen Sie sich an exotische Marken gewöhnen, denn die Autos im Spiel sind zwar echten Rennern nachempfunden, tragen jedoch andere Namen. Was so verdächtig nach Fiat Punto aussieht, läuft unter der Bezeichnung Italic PNT 1.1.

Immerhin toben die harten Querfeldeinrennen auf Pisten, die es in der realen Welt geben könnte. Die zum Kurzcheck vorgefahrene frühe „Xpand-Rally"-Version bittet auf Strecken rund um den Grand Canyon zum wilden Tanz über Stock und Stein – später sind über 40 Wettkämpfe geplant. Der Rallyezirkus wird dann auch auf Kursen in Australien und England gastieren.



Auf den Punto gebracht: Was wie ein kleiner Fiat aussieht und hier durch den Grand Canyon pflügt, heißt im Spiel „Italic".

Rallyes gelten als harte Materialprüfungen. Auch hier leidet Ihr Auto heftig, und jede Reparatur des verbeulten Blechhaufens wird teuer. Aber: Wer nicht vorne mitfährt, verdient in diesem Sport nicht viel. Um Instandhaltung und Tuning Ihres Wagens finanzieren zu können, sind Sie auf Siege angewiesen.

Apropos Tuning: Ist auch Ihr PC auf dem aktuellen technischen Stand? Dann freuen Sie sich auf die schönsten Landschaften, die es je in einem Rallyespiel zu sehen gab. Da wiegen sich Bäume sanft im Wind, während ringsum der PS-Sturm tobt, sattgrüne Feuchtwiesen gaukeln ökologisches Gleichgewicht vor, und blendende Reflexionseffekte setzen den Lack ins rechte Licht. Die Autotypen sind zwar mehr oder weniger frei erfunden, aber mit ihrem hohem Detaillierungsgrad und realistischen Fahreigenschaften stehen sie Simulationen echter Vorbilder nicht nach. Und nach einem Ausritt ins Grüne ist auch ein „Italic" genauso verbogen wie ein Original-Fiat. Sogar der Fahrer kriegt in Extremsituationen etwas ab, eine kleine Grafik informiert Sie dann über „Ihren" Gesundheitszustand nach dem Crash.

Klasse: Ein „Baukasten" im Spiel wird es möglich machen, Ihre eigene Rennstrecke zu entwerfen – und das passende Vehikel gleich dazu.

Urteil: Schon jetzt ist eines sicher – die nächste Rallyesaison am Computer wird „gut".

Vorserientest-Ergebnis

Xpand Rally[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,90 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1] sprich: „Expänd Ralli"

➔

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern

Herrschafts-Zeiten

Strategiespiel für PC | Ein mittelalterliches Spiel – nicht nur für Kämpfer im mittleren Alter

Der Name des Strategiespiels „Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern" ist Programm: Zuerst müssen Sie eine ansehnliche Stadt aus dem Boden stampfen, die dann gegen erste Attacken verteidigen und schließlich flugs im Gegenangriff Ihre Feinde überrollen.

Ob Sie einen von zehn Feldzügen vorziehen, ein freies Spiel ohne festgelegte Ziele absolvieren oder mit dem Editor Ihre eigene Welt bauen möchten, bleibt Ihnen überlassen. Selbst erstellte Karten sollen später auch anderen Spielern zum Herunterladen von der Internet-Seite des Herstellers angeboten werden.

Wie für Spiele dieser Art üblich, trägt eine gute Organisation Ihrer Wirtschaft wesentlich zum Erfolg bei. Ihr ökonomischer Sachverstand kann sich auf rund 100 Gebäudetypen und sechs zu erforschende Berufsfelder stützen, wie Zimmermann, Schmied oder Maurer. Gebäude können Sie nach Gutdünken in die Landschaft setzen, sind also nicht an festgelegte Bauplätze gebunden. Damit erhält jede Stadt in jedem Durchgang ein individuelles Gepräge. Allerdings sollten Sie strategisch geschickt vorgehen, denn die einzelnen Gebäudetypen haben unterschiedliche Auswirkungen auf das Wachstum Ihres Einflussbereichs. Farbige Linien grenzen Ihre Ländereien gegen die Ihrer Widersacher ab. Stellen Sie ein Bauwerk mitten ins Gebiet eines Gegners, so gilt das als Kriegserklärung.

Das mittelalterliche Städtebauspiel präsentiert sich in ansehnlicher 3D-Optik, die sich beliebig heranzoomen oder drehen lässt und Ihnen erlaubt, Ihr kleines Reich aus der Ich-Perspektive zu „durchwandern". Dabei dürfen Sie blühende Landschaften genießen, deren Bestandteile nicht nur gut aussehen, sondern auch das Spielgeschehen beeinflussen. So schützen Berge vor kriegerischen Nachbarn, auch Flüsse bewähren sich vorzüglich als Barriere gegen anrückende Truppen, sorgen aber vor allem für fruchtbare Ackerböden. Um expandieren zu können, müssen Sie stets die Bedürfnisse Ihrer Bewohner im Auge behalten. Und die haben durchaus Ansprüche. Die sechs Werte Nahrung, Wasser, Gesundheit, Weisheit, Verteidigung und Freizeit sollten stimmen. Damit Sie gezwungen sind, sich gleichmäßig um alle Bedürfnisse zu kümmern, orientiert sich der Entwicklungsstand Ihrer Stadt immer am kleinsten gemeinsamen Nenner: Hängt nur ein Wert durch, so geht's nicht richtig voran. Genauso wichtig wie eine florierende Wirtschaft ist eine schlagkräftige Armee für Verteidigung und Angriff. Mit Banditenüberfällen werden Sie noch locker fertig, aber ganze Armeen benachbarter Fürsten sind ein Problem. Anders gesagt: Ist ein Gegner „nur" auf Beutezug, dann wird er zwar Ihr Bares mitnehmen, Sie dann aber in Ruhe lassen. Eroberer jedoch geben keine Ruhe, bis Ihr Königreich von der Karte verschwunden ist.

Urteil: Ob Sie zum Eroberer taugen, wissen wir nicht. Aber dass Sie sich ab August mit einem voraussichtlich „guten" Spiel als solcher bewähren dürfen, ist sicher.

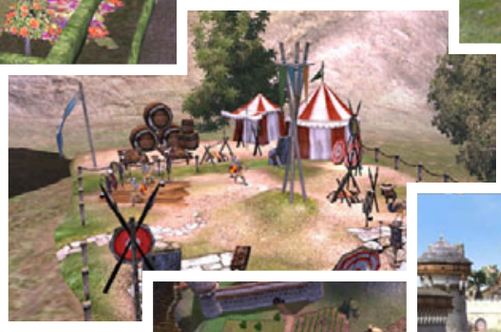




↑ Verstehen Sie Ihr Fachwerk? Dann entwickelt sich Ihr Dorf alsbald zu einer ansehnlichen Stadt.



↑ Der grüne Daumen: Fertig gebaute Städte erfreuen das Auge mit wunderschönen Gärten.



↑ Niemand hat die Absicht, eine Mauer zu errichten? Doch, Sie schon, …



↑ Heer damit: Um Soldaten rekrutieren zu können, benötigen Sie zunächst ein brauchbares Militärlager.



↑ … denn die Wehranlage schützt Ihre blühende Stadt vor neidischen Nachbarn.

Frühe Luftaufnahme: Ihre Stadt im Überblick.



Ganz ohne Eigenheimzulage werden Sie hier zum erfolgreichen Bauherren.

Vorserientest-Ergebnis

Medieval[1] Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern

[1] sprich: „Midi-iwel"

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Pointsoft
Telefon	02421-4079511
Im Handel ab	26. August 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut

Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE SOFTWARE

Digital Media Player

Die große Qual mit Digital

Software für PC und Playstation 2 | Computer und Konsole vernetzen und dann am Fernseher Ihre gespeicherten Bilder ansehen – ein gute Idee. Aber nur im Prinzip



Laut Verpackungstext können Sie mit Hilfe des Digital Media Players Filme und Bilder von der PC-Festplatte via Playstation auf den Fernseher übertragen.

Die Verpackung verspricht viel: Von nun an sollen Sie Filme in den Formaten **MPEG** S.164 und **DivX** S.164 sowie Bilder im **JPG** S.164 - und Musikdateien im **MP3** S.164 -Format, die Sie auf Ihrem PC gespeichert haben, auf dem Fernseher wiedergeben können. Allerdings nur dann, wenn bei Ihnen auch eine Playstation 2 am Internet hängt und Sie einen **Netzwerk** S.164 -Verteiler sowie zwei so genannte **Ethernet** S.164 -Kabel für Netzwerke haben.

Laut Packungsaufdruck lassen sich PS 2 und PC zwar auch direkt per **Crossover-Kabel** S.164 (gekreuztes Ethernet-Kabel) vernetzen, doch im Praxistest konnten die beiden derart verknüpften Geräte keine Verbindung miteinander aufnehmen. Das funktioniert erst, wenn Sie ein richtiges Heim-Netzwerk haben – inklusive Netzwerk-**Server** S.164 mit **dynamischer IP-Adressen-Vergabe** S.164 .

Ein Haufen Arbeit bleibt Ihnen aber auch dann nicht erspart. Zuerst installieren Sie die Software auf Ihrem PC. Während dieses Vorgangs müssen Sie mehrere schwierige Fragen beantworten: Wie ist die Adresse Ihres **Proxy-Servers** S.164 ? Wie lautet die Kennung des dazugehörigen **Ports** S.164 ? Alles klar? Dann tippen Sie die Angaben für Ihre Registrierung ein. Nach korrekter Eingabe des CD-Schlüssels schickt Ihnen der Hersteller des Programms per E-Mail einen Code – erst damit können Sie die installierte Software starten.



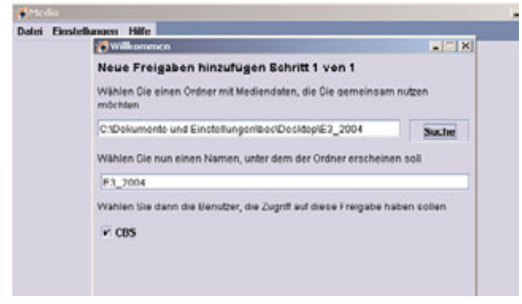
Nach dem Eintippen des Codes am PC und der Wahl des Verzeichnisses, in dem sich Filme, Musik oder Bilder befinden, nehmen Sie die Programm-CD aus dem PC heraus und legen sie in die Playstation 2 ein. Dann folgen die ersten – leider auch letzten – Erfolgserlebnisse, die Ihnen diese Software beschert: Playstation 2 und PC „erkennen" einander im Netzwerk tatsächlich!

Was dann passiert, spottet jeder Beschreibung. Die Playstation beginnt sich zu beschweren und liefert, statt Ihre Filme und Bilder wiederzugeben, eine Fehlermeldung nach der anderen. Kostproben: „Keine gültige Anwendung verfügbar" oder „Serverdaten defekt". Im Klartext: Die Software funktioniert nicht und ist völlig unbrauchbar. Auch eine erneute Installation brachte keine Fortschritte, sondern bestätigte nur eindrucksvoll, dass die Einrichtung des Programms selbst für Profis eine echte Herausforderung darstellt. COMPUTER BILD SPIELE fand nach einigem Suchen im Internet noch eine funktionsfähige Software des englischen Herstellers „Game Shark" , mit der sich doch noch Fotos vom PC über die PS 2 auf den Fernseher übertragen ließen. Sie heißt „Game Shark Media Player". Erst nach ihrer Installation lief der Datenaustausch, wenn auch mit meist schlechtem Ergebnis, zahlreichen Abstürzen und ruckelnder Wiedergabe von Filmen. Aber auch das war eine „mangelhafte" Vorstellung.

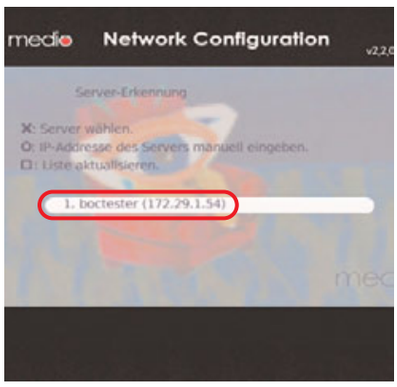
Verpackungsinhalt: CD
Das benötigen Sie zusätzlich: 1 DHCP-Server, 2 Ethernet-Patchkabel, 1 Switch



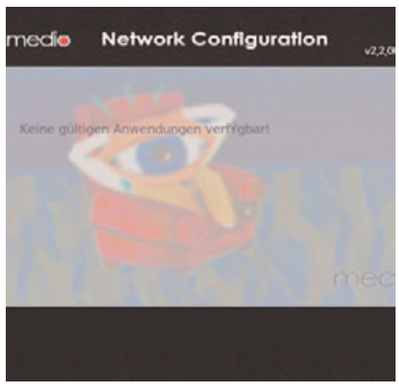
Nachdem Sie sich im Internet als Anwender der Software registriert haben, legen Sie Benutzernamen und Passwort fest. Bis dahin funktioniert das Programm.



Anschließend bestimmen Sie, welches Verzeichnis auf Ihrem PC freigegeben werden soll. Dann greift die Playstation 2 auf die dort gebunkerten Daten zu.



Immerhin „findet" die Playstation den angeschlossenen PC im Heimnetzwerk (Kreis), …



… doch dann weigert sie sich standhaft, die Dateien aus dem Computer abzuspielen.



Grau, lieber Freund, ist alle Theorie: Auf dem PC gespeicherte Filme und Fotos soll die PS 2 auf den Fernseher bringen. Das klappt in der Praxis so gut wie nicht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTER BILD SPIELE

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

Die Philosophie

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

Das Testlabor

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

Preis-/Leistungs-Note

Billig ist nicht immer schlecht, teuer nicht unbedingt gut. Deshalb ermittelt COMPUTER BILD SPIELE den Preis-/Leistungs-Index. Beispiel: Ein Spiel mit der Gesamtnote 3,00 kostet 50 Euro. Aus Note mal Preis errechnet sich ein Index von 150. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist damit, wie die Tabelle zeigt, gerade noch „ausreichend".

bis 40	sehr gut
40,01 bis 80	gut
80,01 bis 120	befriedigend
120,01 bis 160	ausreichend
160,01 bis 200	mangelhaft
über 200	ungenügend

Eine Besonderheit: Spiel-Erweiterungen (Add Ons) dürfen, um dieselbe Preis-Leistungs-Note zu erreichen, nur halb so viel kosten, da sie keine vollständigen Spiele sind. Ein Add On mit der Note 3,00 zu einem Preis von 15 Euro wäre also auch nur „befriedigend". Spiele mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Noten abgewertet, „ungenügende" Kanditaten sogar um drei Noten abgestuft.

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

Test-Tabelle für PC verständlich erklärt

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

1 Spieleinstieg

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

2 Faszination der Spielwelt

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

3 Spielvariations-Möglichkeiten

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

4 Grafik

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

5 Sound

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

6 Texte

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

7 Bedienbarkeit

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

8 Service

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

9 Gedruckte Bedienungsanleitung

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

10 Funktionsprüfung mit 25 Computern

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

11 Bildpunkteanzahl/ Farbtiefe wählbar

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

12 Musik/Geräusche regelbar

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

13 Anzahl der Tonstandards

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

14 Tastenbelegung wählbar

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

15 Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

16 Speicherfunktion für Spielstände

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

17 Sprache

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

18 Nutzbare Steuergeräte

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

19 Maximale Anzahl der Spieler

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

20 Auf-/Abwertung

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

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

Tabelle für PS 2, Xbox, Gamecube

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

❶ Spielspaß

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

❷ Service

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

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

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

❹ 16:9-Unterstützung

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

❺ Wechsel von 50 auf 60 Hertz

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

❻ Bild zentrieren

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

❼ Tonstandards

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

❽ Musik/Geräusche regelbar

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

❾ Tastenbelegung wählbar

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

❿ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

⓫ Speicherfunktion für Spielstände

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

⓬ Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers

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

⓭ Anzahl der vom Spiel erlaubten Spielstände

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

⓮ Speichern auf Festplatte möglich

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

⓯ Sprache

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

⓰ Nutzbare Steuergeräte

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

⓱ Maximale Anzahl der Spieler

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

⓲ Auf-/Abwertung

Positiv oder negativ aufgefallene Besonderheiten bewertet die Redaktion hier.

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

Tabelle für Gameboy

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

❶ Spielspaß

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

❷ Service

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

❸ Gedruckte Bedienungsanleitung

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

❹ Musik/Geräusche regelbar

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

❺ Tastenbelegung wählbar

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

❻ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

❼ Speicherfunktion für Spielstände

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

❽ Anzahl der Spielstände auf Spielmodul

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

❾ Speichern auf Spielmodul möglich

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

❿ Sprache

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

⓫ Maximale Anzahl der Spieler

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

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



Spider-

THE GAME

Actionspiel für PC | Am seidenen Faden durch New York: Der Spinnenmann sorgt für Recht und Ordnung. Das ist aber netz!

Spieletricks siehe Seite XXX

INSTALLATION

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

INHALT

New York ist nicht nur die Stadt der hohen Wolkenkratzer und der langen Verkehrsstaus. Sie ist auch die Heimat der größten Verbrecherhirne mit den verrücktesten Plänen. Da ist zum Beispiel der geniale Wissenschaftler Dr. Octavius, der eigentlich nur die Energieprobleme der Menschheit lösen wollte, durch einen Laborunfall aber zu einem wahnsinnigen Kriminellen wurde. Vier pfeilschnelle und intelligente Roboterarme an seinem Rücken machen ihn zu einem unberechenbaren Kämpfer und zum Albtraum der New Yorker Polizei. Die ist bei der Verbrecherjagd glücklicherweise nicht auf sich alleine gestellt. Denn schließlich ist New York auch die Heimat des größten Superhelden der Gegenwart: Spider-Man.

Der Mann im Spinnenkostüm verfügt über Talente, die im Großstadtdschungel von un-

→



Foto: Fotex

Man 2

Spider-Man 2 – The Game FORTSETZUNG

schätzbarem Wert sind. Dank seiner Spinnensinne behält er stets den Durchblick und erkennt den Ort eines Verbrechens selbst aus der Distanz über mehrere Häuserblocks hinweg. Der Spieler, in der Rolle des Spider-Man, profitiert von dieser Gabe in Form eines Pfeils, der am oberen Bildrand stets die korrekte Richtung vorgibt. Dabei ist es auch kein Problem, dass in der Regel nur die „Luftlinie“ zum Ziel gezeigt wird, denn für Spider-Man gibt es ohnehin kaum echte Hindernisse im Weg, die er umgehen müsste. Spinnennetze an Hausfassaden dienen ihm als Fixpunkte für seine Spinnenfäden, an denen er sich quer durch oder gar über die Hochhausschluchten Manhattans schwingt. Wie ein achtbeiniges Krabbeltier vermag er zudem senkrechte Häuserwände zu erklettern, was ihm unnötige Umwege erspart. Die Qualifikation zum Superhelden wird selbstredend durch einige umwerfende Kampftechniken vervollständigt. Dazu gehören Schläge, Sprungtritte und Netzangriffe zum Blenden und kurzzeitigen Festhalten der Gegner.

Eben ein Superheld, wie er im Comic-Buche steht und auch auf der Kinoleinwand zu bewundern ist. Mit der Handlung des gleichnamigen Films hat dieses Spiel allerdings kaum etwas zu tun. Neben Dr. Octavius alias Doc Ock tauchen im Spiel nämlich noch eine ganze Reihe anderer Bösewichter aus Spider-Mans Comicwelt auf, die es im Film nicht zu sehen gibt. Dazu gehören der grobschlächtige Koloss Rhino, der katzenartige Killer Puma und der mit übersinnlichen Kräften ausgestattete Mysterio. Jeder dieser Superschurken hat eine Gruppe von Ganoven oder Kampfrobotern um sich geschart, um mit ihrer Hilfe die Straßen Manhattans unsicher zu machen. Banküberfälle und Entführungen gehören da noch zu den kleineren Straftatbeständen – aber auch die lässt Spider-Man natürlich nicht durchgehen.

So kommt es, wie es kommen muss: Der Spinnenmensch legt sich mit der versammelten New Yorker Unterwelt an und teilt dabei kräftig aus. Nebenbei fängt er flüchtige Häftlinge ein, die sich in der ganzen Stadt versteckt halten. Dafür gibt es als Belohnung ein paar Extra-Dollar aufs Konto. Für das Einsammeln von exotischen Spinnen, die aus einem Forschungslabor getürmt sind, wird er zudem mit kleinen Bonusaufgaben belohnt. Und so sind dank Spider-Man hoffentlich bald wieder Taxifahrer und Fahrradkuriere die Ge-

→



Jeder der vier mechanischen Arme von Doc Ock kann drei Tonnen stemmen. Im Kampf sind sie absolut tödliche Peitschen oder Stichwaffen.



1 Ein grauer Transporter mit laufendem Motor vor den Gefängnistoren verheißt nichts Gutes. Hier ist ein Ausbruchsversuch im Gange.



2 Doch Spider-Man stellt sich den Ausbrechern in den Weg. Ein paar Tritte überzeugen die Knackis von der Sinnlosigkeit ihres Plans.



6 Rhino ist verschwunden. Spider-Man wendet sich seiner nächsten Aufgabe als Verbrecherjäger in Manhattan zu. Seine Tante May wurde bei einem Banküberfall als Geisel genommen. Der Muster-Neffe greift sofort ein.



13 Immer wieder verlagert Puma den Kampfort auf andere Hochhausdächer, und Spider-Man muss ihn am Spinnenseil verfolgen.



14 Die Raubkatze hat genug Prügel eingesteckt und flüchtet zu Fuß in ein Laborgebäude. Die menschliche Spinne setzt nach.



16 Im gesamten Gebäudekomplex sind Bomben versteckt, die schnellstens entschärft werden müssen.



17 Spider-Man durchsucht gründlich das ganze Labor. Aus diesem Testreaktor kommt er nur mit akrobatischen Tricks wieder heraus.



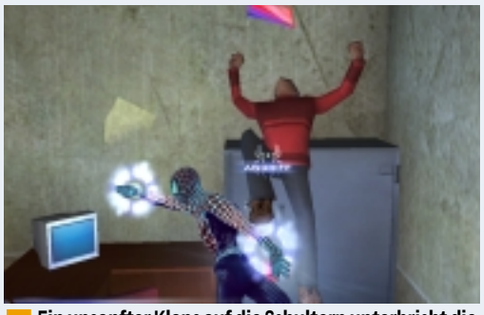
3 Nur Rhino lässt sich überhaupt nicht vom Auftritt des Superhelden beeindrucken. Der Koloss durchbricht die Gefängnismauer einfach mit dem Kopf voran.



4 Mitten in der Stadt kommt es zum Schlagabtausch zwischen dem flinken Spinnenmann und dem gepanzerten Superschurken – ein ungleicher Kampf.



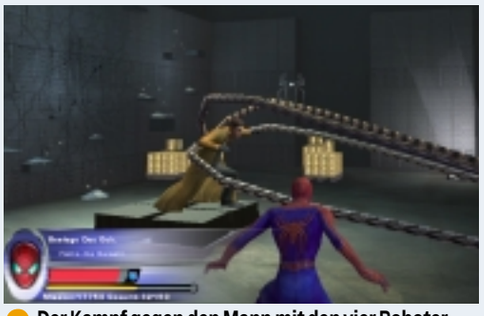
5 Schwer angeschlagen, flüchtet Rhino aus dem Duell und zieht eine Spur der Verwüstung hinter sich her. Spider-Man muss Aufräumarbeiten leisten.



7 Ein unsanfter Klaps auf die Schultern unterbricht die Arbeit dieses Panzerknackers. Doch der Anführer der Bande muss noch irgendwo anders in der Bank stecken.



8 Im Tresorraum für die Edelmetalle im Keller wird Spider-Man schließlich fündig. Doc Ock macht sich an den dort gelagerten Kostbarkeiten zu schaffen.



9 Der Kampf gegen den Mann mit den vier Roboterarmen ist kurz, aber heftig. Spider-Man weicht den Tentakeln aus und schlägt den Schurken in die Flucht.



10 Tante May wurde während des Durcheinanders in der Bank in eines der Fluchtfahrzeuge verschleppt. Doch ihr Neffe kann sie befreien.



11 Ein echter Superheld macht niemals Pause. Bei der Verfolgung von Autodieben gerät der Spinnenmann in einen Hinterhalt. Schlecht für die bösen Buben!



12 Chef der Autobande ist Puma, der Spider-Man auf einem Hochhausdach zum Kampf herausfordert. Das katzenartige Wesen ist äußerst flink.



15 Im Laborgebäude bekommt Spider-Man es mal wieder mit einer ganzen Ganovenbande zu tun, der er umwerfend das „Faustrecht“ demonstriert.



18 Hinter dem Bombenattentat steckt ein alter Bekannter. Spider-Man schließt Rhino in einer Kältekammer ein, um ihn endgültig auf Eis zu legen.



19 Kaum ist der eine Bösewicht aus dem Verkehr gezogen, tritt ein neuer an seine Stelle und macht Ärger. Mysterio hat seine übersinnlichen Kräfte dazu eingesetzt, ganz Manhattan in eine schwerelose Trümmerlandschaft zu verwandeln. Spider-Man steht damit vor seiner bisher größten Herausforderung.

Spider-Man 2 – The Game FORTSETZUNG

stalten, vor denen man sich auf New Yorks Straßen am meisten fürchten muss.

BEDIENUNG

Die flinke Spinne bekommt man mit der Computer-Maus ohne Probleme in den Griff. Mithilfe von Mausbewegungen können Sie sich in Manhattan frei umschauen. Die linke Maustaste dient zum Springen, die rechte zum Angreifen. Nur zum Laufen und Krabbeln brauchen Sie die Tastatur. Diese kinderleichte Steuerung geht Ihnen in kürzester Zeit in Fleisch und Blut über, beginnt aber auch schnell zu langweilen. Denn von den Kampf- und Schwungtechniken, die der Kino-Spider-Man auf dem Kasten hat, ist in diesem Spiel nicht viel zu sehen. Beim Schwingen am seidenen Faden sind Sie auf die schwebenden Spinnennetze angewiesen, die als Verankerungspunkte dienen. Ein freies Erkunden der Stadt ist damit nicht möglich. Beim Erklettern einiger Wolkenkratzer stoßen Sie unverhofft auf unsichtbare Barrieren, die jeden weiteren Aufstieg verhindern. Auch andere Tricks, etwa das Fesseln und Herumwirbeln der Gegner mittels Spinnenfäden, funktionieren nicht. So kommt es, dass alle Kampfabläufe einander stark ähneln und damit die Spannung doch relativ schnell verloren geht.

URTEIL

Schade, im Gegensatz zum Konsolenspiel ist „Spider-Man 2“ für PC nur der billige Abklatsch eines Superhelden mit sehr beschränkten Fähigkeiten. Die reichen zwar aus, um einige Bankräuber das Fürchten zu lehren. Eine mit dem grandiosen Film auch nur annähernd vergleichbare Atmosphäre mag dabei aber nicht aufkommen. Das liegt nicht zuletzt an der lieb- und leblosen Optik. In diesem Spiel ist Manhattan ein tristes Pflaster aus monotonen Hochhäusern und ausgestorbenen Straßen. Nur höchst selten ist mal ein Fußgänger oder ein Auto zu sehen. So sind die Kämpfe gegen Oberschurken die einzigen Lichtblicke in dieser Trostlosigkeit. Aber auch diese guten Taten werden Ihnen durch absolut dämliche Dialoge auf dem Niveau von



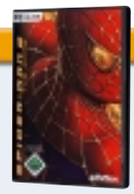
Trickreicher als seine Gegner: Spider-Man nimmt es mit jedem Gangster auf.

SPIELDETAILS



Der Spieler erhält vor jedem Kampf gegen besonders starke Gegner Hinweise über dessen Schwachpunkte und Tipps zur Kampfstrategie. In diesem Beispiel sollen Selbstschussanlagen durch Steinwürfe ausgelöst und dann zerstört werden.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spider-Man 2 – The Game[1]

[1]sprich „Spaidermän – Se Géim“

Freigegeben	ab 12 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%	Ein Pfeil zeigt den Weg an, und vor Endgegnerkämpfen gibt es Tipps. Sehr einfach.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Es werden ein, zwei interessante Spielstufen geboten. Die immer gleichen Kämpfe gegen die immer gleichen Gegner sind aber auf Dauer langweilig.	5,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Acht große Spielstufen und acht Gegnertypen.	4,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Detailarme Kulissen, wenig überzeugende Gegnerfiguren, lächerliche Bewegungen.	4,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Was hier an Unsinn geredet wird, ist kaum zu ertragen. Geräusche sind auch schwach.	4,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Sehr hilfreiche Aufgabenerklärungen und leicht verständliche Menütexte.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung funktioniert gut – es mangelt aber an Aktionsmöglichkeiten.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,14**
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.spiderman2-dasspiel.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (803 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	ruckelfrei	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%**			**1,04**
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%**			**3,01**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			**befriedigend**		**3,01**
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**		

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	35,75 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,01 x 45,99 = 138,43 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



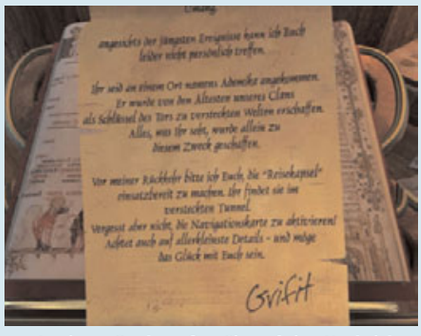
1 Der Clan der Hüter hat seinen besten Schüler ausgewählt, um die vier heiligen Ringe zu suchen und wieder zusammenzubringen: Sie.



2 Ihr Abenteuer beginnt im Ademikatal vor Grifits Haus. Der Mauszeiger (Kreis) verrät Ihnen, dass Sie das Haus durch die Tür betreten können.



3 Im Haus von Grifit schauen Sie sich erst einmal um. Hier finden Sie zahlreiche merkwürdige Maschinen, deren Sinn sich Ihnen anfangs nicht erschließt. Erst wenn Sie die richtigen Gegenstände gefunden haben, können Sie die Maschinen in Gang setzen und ihre Funktionen nutzen.



4 In einem Buch stoßen Sie auf eine Nachricht von Grifit, der Ihnen erklärt, was Sie bis zu seiner Rückkehr erledigen sollen.



5 Neben Grifits Haus stehen auf einem Plateau drei sonderbare Maschinen mit seltsamen Zeichen. Setzen Sie die Geräte in Gang.



6 Zurück in Grifits Haus, bestücken Sie diese Maschine mit Objekten, die Sie unterwegs gefunden haben – aber in der richtigen Reihenfolge!



7 Haben Sie die Gegenstände korrekt in die Maschine eingesetzt, so startet ein kurzer Film, und eine verborgene Tür öffnet sich.

Aura

Tor zur Ewigkeit

Abenteuerspiel für PC | Nur Mut, treten Sie beherzt durchs Tor. Dahinter warten bunte Bilder und knackiger Rätselspaß

INSTALLATION

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

INHALT

Einer uralten Legende zufolge existieren vier magische Ringe, die, wenn sie in einer Hand vereint sind, ihrem Besitzer nicht nur erlauben, Tore zu verborgenen Welten zu öffnen, sondern ihn auch mit unvorstellbarer Macht und ewigem Leben segnen.

Im Abenteuerspiel „Aura – Tor zur Ewigkeit" liegt es nun an Ihnen, mithilfe dieser vier Ringe in mystische Länder und parallele Universen zu reisen. Doch bevor Ihre Entdeckertour beginnen kann, müssen Sie die gut versteckten Ringe erst einmal finden, was sich in der Praxis als Knobelaufgabe von hohen Graden entpuppt.

Als bester Schüler des Clans der Ältesten werden Sie zuerst ins Tal von Ademika gesandt, um dort den weisen Meister Grifit zu treffen und Ihre Ausbildung zu beenden. Doch statt des Meisters finden Sie in seinem merkwürdigen Haus nur einen an Sie adressierten Brief mit Anweisungen. Während Ihrer Suche nach den magischen Ringen laufen Sie durch eine bunte Fantasiewelt, die Sie aus der Ich-Perspektive erleben. Technisch ist das Spiel aber nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit – Sie können sich nicht wirklich frei bewegen, sondern es werden immer einzelne Bilder nachgeladen.

Wie im Rätselklassiker „Myst" (siehe „URU – Ages Beyond Myst", Test in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil: „gut") erwartet Sie hier eine eigenartige, fremde Welt mit merkwürdigen Maschinen, deren Sinn und Funktionsweise Sie nur mit überlegtem Ausprobieren herausfinden. Die meisten Apparate sind nämlich außer Betrieb und lassen sich nur mit viel Kopfarbeit und Einbau der richtigen Gegenstände wieder in Gang setzen.

BEDIENUNG

Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus. Selbst Anfänger haben die Bedienung nach



Der Clan der Hüter bewacht die heiligen Ringe.



ein paar Klicks im Kasten. Leuchtet der Mauszeiger grün, so können Sie per *Rechts*klick einen Gegenstand benutzen, nimmt er die Gestalt eines Pfeils an, dann können Sie sich in dessen Richtung fortbewegen. Mit einem Linksklick öffnen Sie Ihr Inventar, um einen bereits eingesammelten Gegenstand mit einer Maschine zu verbinden.

URTEIL

„Aura – Tor zur Ewigkeit" bietet Abenteuerspielfans mit seinen vier Welten und den zahlreichen „schrägen" Maschinen viel zum Entdecken und Ausprobieren. Der Rätselspaß ist meist gut durchdacht, wenngleich Anfänger mit den knallharten Knobelaufgaben manchmal überfordert sein könnten.

Leider kann das Spiel seinem großen Vorbild Myst bei weitem nicht das Wasser reichen. Weder Umfang noch Technik erfüllen heutige Ansprüche. Dennoch ist es für Knobelfreunde ein nettes Spiel ohne gravierende Schwächen und Stärken, ein „befriedigender" Zeitvertreib – genau richtig fürs Sommerloch.

SPIELDETAILS



Neue Energie: Die Batterie aus dem Inventar setzen Sie …



… in diese Maschine ein, und schon läuft das Ding wieder.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Aura – Tor zur Ewigkeit

Demo auf DVD

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

Hersteller: Dreamcatcher Interactive
Version: 1.0
Info: Tel. 040-710060 (0,122 €/Min.)
Fax: 040-7100628152 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Mit der Bedienung sind Sie sofort vertraut, die Rätsel sind jedoch von Anfang an schwierig.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Rätselfreunde bekommen reichlich Kopfnüsse präsentiert. Nur mit logischem Vorgehen und viel Denkarbeit werden Sie die durchdachten, aber abwechslungsarmen Rätsel lösen.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zahlreiche Maschinen gilt es zu enträtseln, um vier Ringe in vier Welten zu finden.	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Landschaft ist schön gezeichnet, doch werden die Bilder leider einzeln nachgeladen.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik plätschert vor sich hin, ohne zu begeistern oder zu stören.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Immer wieder finden Sie alte Dokumente und Schriftstücke mit wertvollen Informationen.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus haben Sie alles im Griff, Sie können getrost die Tastatur zur Seite legen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,26**
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%	Deutsch (www.auragame.com/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 (1878 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0001 Megabyte	1,01
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,45**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	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%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,87**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,87**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,87 x 29,95 = 85,96 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Messerscharf geschlossen: Mit dem kleinen Piekser als einziger Waffe haben Sie in einem Schiff voller Feinde ein echtes Problem.



2 Und da kommt er auch schon: der erste Außerirdische, der Ihnen nicht ins Messer laufen will. Der Kampf wird garantiert nicht



3 Wenig später haben Sie einem gefallenen Kameraden die Schrotflinte abgenommen, mit der Sie Ihr Leben besser verteidigen können. Leider treffen Sie nun auch auf Gegner, die ihrerseits bewaffnet sind und auf Sie schießen. In der Dunkelheit kommt Ihnen hier einer davon vor den Lauf.



4 Sie finden einen Sterbenden, der Sie darum bittet, den Hauptreaktor abzustellen. Sie tun dem Mann diesen letzten Gefallen.



5 Durch das Zielfernrohr sehen Sie die Gegner näher kommen – und können Sie gut treffen. Doch die Masse der Feinde macht Ihnen Angst.



6 Kein Zweifel – Ihr Raumschiff wird explodieren. Verzweifelt suchen Sie nach einem Ausweg und finden schließlich einen Raumjäger.



7 Doch Ihr Landeplatz, ein alter Erdkreuzer, hat auch seine Tücken. Ein Virus hat aus einstigen Kameraden bösartige Gegner gemacht.

KREED

Actionspiel für PC |
Auch in 1000 Jahren ist kein Frieden in Sicht – es gibt viel zu tun für Sie, den intergalaktischen Kammerjäger

INSTALLATION

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

INHALT

Ende des dritten Jahrtausends: „Kreed" wurde eine Raumanomalie genannt, die die Menschheit vor einigen Jahrzehnten im All entdeckte. Man konnte hineinfliegen – aber das Herausfinden war ein Problem. Und ausgerechnet dort hinein ist ein Abtrünniger des Militärs geflüchtet – und Ihr Team soll den Mann zurückholen. Doch Ihr Auftrag bedeutet Ihnen bald wenig, denn Ihr Schiff wird von Piraten überfallen, und Sie haben zu viel mit dem Überleben zu tun, um sich noch Gedanken über Ihren Job zu machen.

Von Raumschiffen über Gefängnisplattformen auf unwirtliche Planeten führt Ihr Trip durch Kreed – wenn Sie denn so weit kommen. Denn fiese Außerirdische, zombieartige Marines und rebellische Soldaten der eigenen Rasse haben etwas dagegen, dass Sie frei herumlaufen und Sauerstoff verbrauchen – und zeigen Ihnen die Abneigung mit dem Einsatz modernster Waffen auch sehr deutlich. Nur gut, dass Sie selbst genug Material zum Zurückschlagen finden. Sie haben keine Wahl: entweder beherzt schießen oder fern der Heimat das Leben aushauchen …

BEDIENUNG

Eigentlich sind in jedem Spiel die Steuerungsmöglichkeiten so eingestellt, dass Sie sofort loslegen können. Wenn Sie das mit Kreed versuchen, stellen Sie binnen Sekunden fest, dass es sich nicht ordentlich steuern lässt. Erst wenn Sie die Mausempfindlichkeit auf extrem hoch gestellt haben, können Sie Ihre Figur beispielsweise halbwegs zügig drehen – vorher geht das gar nicht.

URTEIL

Kreed gehört zu den so genannten „Ego-Shootern", Actionspielen, in denen Sie von sich selbst nur Hände und Waffe sehen und Ihre Probleme in der Regel nur mit Dauerfeuer lösen.

Grafisch sind solche Spiele meist eine Augenweide. Kreed ist das nicht, die Grafik geht bestenfalls als noch okay durch, gibt sich aber nicht wirklich umwerfend. Auch inhaltlich kann Kreed nicht begeistern: Die Geschichte, soweit überhaupt vorhanden, kommt zäh in Gang und spielt eigentlich auch keine Rolle. Und wenn Sie gerade mal nicht ballern (was selten vorkommt), dürfen Sie allenfalls mal hier und da einen Schalter betätigen.



Wer die Schaben hat: Kakerlaken im „Kreed"-Universum sind ein wenig größer und aggressiver als die auf der guten alten Erde.

SPIELDETAILS

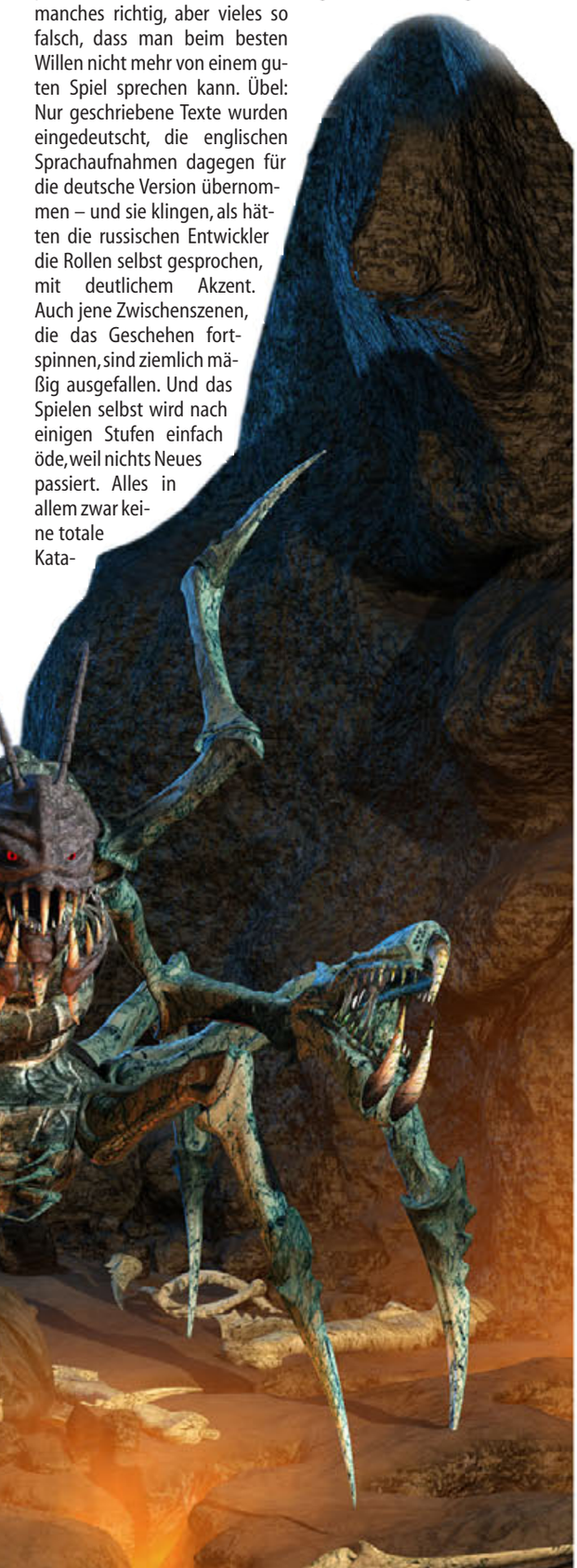


Tagebücher und Notizen erzählen Ihnen im Laufe des Spiels die Geschichte, die hinter den Ereignissen in „Kreed“ steht.

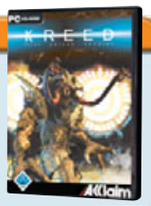


Wenn Sie eine neue Waffe finden, gibt's dazu eine Funktionserklärung und ein paar Gebrauchstipps.

Das kann theoretisch trotzdem Spaß machen – tut es aber praktisch nicht. Kreed macht manches richtig, aber vieles so falsch, dass man beim besten Willen nicht mehr von einem guten Spiel sprechen kann. Übel: Nur geschriebene Texte wurden eingedeutscht, die englischen Sprachaufnahmen dagegen für die deutsche Version übernommen – und sie klingen, als hätten die russischen Entwickler die Rollen selbst gesprochen, mit deutlichem Akzent. Auch jene Zwischenszenen, die das Geschehen fortspinnen, sind ziemlich mäßig ausgefallen. Und das Spielen selbst wird nach einigen Stufen einfach öde, weil nichts Neues passiert. Alles in allem zwar keine totale Katastrophe, aber auch weit von einem gelungenen Spiel entfernt – gerade so „befriedigend“.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kreed[1]

[1]spricht: „Krihd“

Hersteller: Acclaim
Version: 1.0
Info: Tel. 089-412190 (0,122 €/Min.)
Fax 089-32940409 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.acclaim.de

Demo auf DVD

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Tasten sind wie bei Ego-Shootern üblich belegt, Hilfe gibt es allerdings nicht.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Da die Story den Spieler wenig begeistert und die Gegner auch nicht sehr clever agieren, setzt früh ausgeprägte Langeweile ein. Zu früh.	5,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Zwölf verschiedene Waffen und neun große Spielstufen – das ist nicht viel.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	In den Zwischensequenzen fehlerhaft, sonst ganz in Ordnung – mehr nicht.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Am Pfeifen der Kugel und Fauchen der Gegner gibt es nichts auszusetzen.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Nur Texte spinnen die Geschichte weiter – und die sind viel zu langweilig.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	In der Grundeinstellung ist Kreed kaum spielbar, Nachjustieren ist Pflicht.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-2225246 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24663 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.acclaim.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1344 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	3,7215 Megabyte	2,93
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,79**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	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%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht[2]	Spiel startet nicht[2]	6,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**4,04**

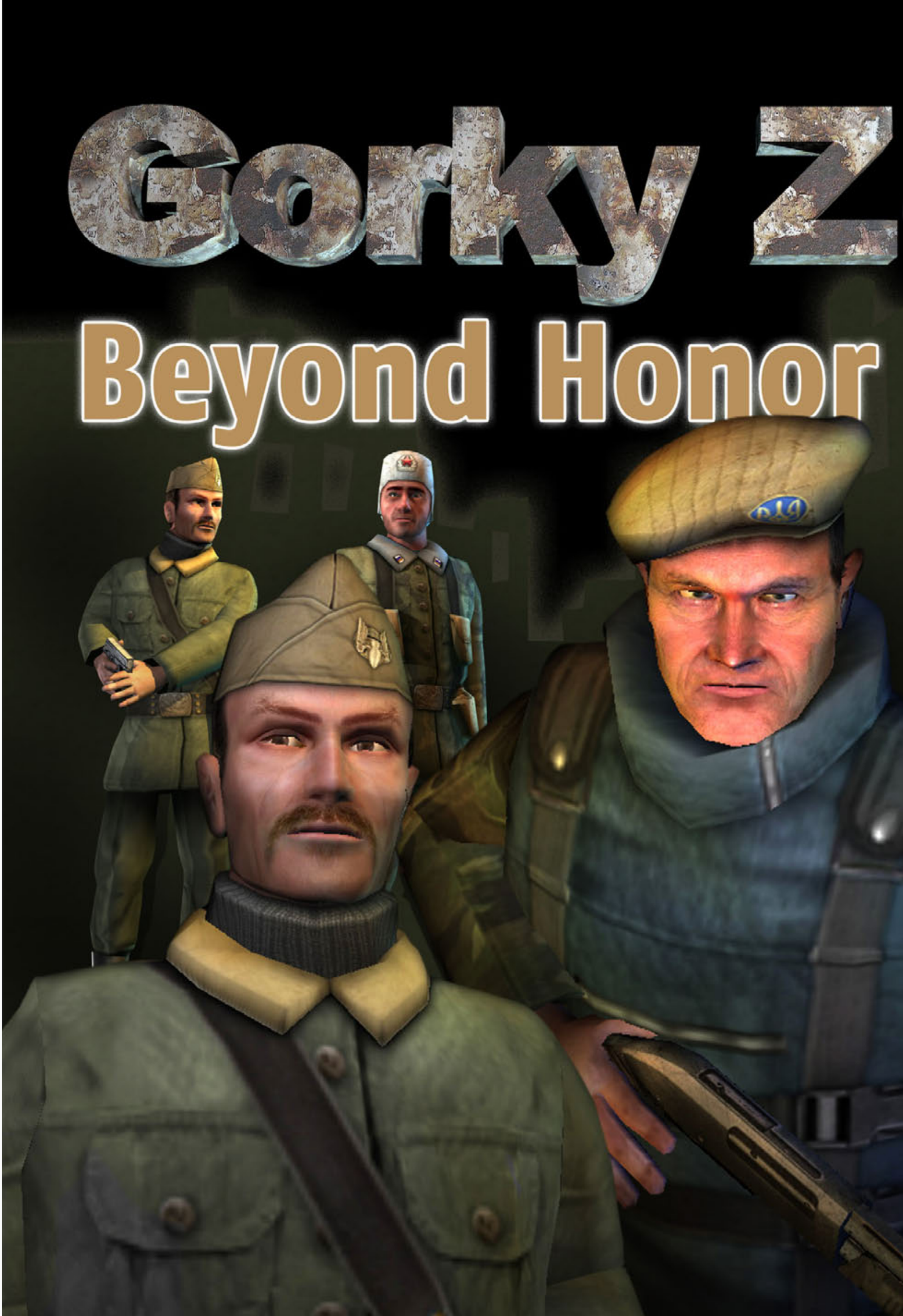
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,32**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,32**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,32 x 39,95 = 132,63 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Das im Internet erhältliche Spielverbesserungs-Programm (Patch, Adresse siehe oben) löst dieses Problem.

Gorky Z

Beyond Honor



Gorky Zero

Actionspiel für PC | Saubermann und Geheimagent: Cole Sullivan im Kampf gegen die Gehirnwäsche

INSTALLATION

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

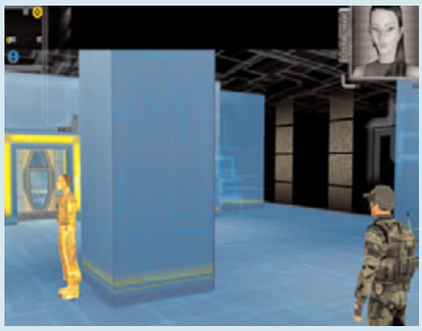
INHALT

Zombies? Klar, schon mal gehört, die gibt's in mittelmäßigen Horrorfilmen und serienmäßig in Videospielen. Aber sie locken gewiss keine Schlapphüte aus dem Versteck. Oder? Nun ja, in „Gorky Zero – Beyond Honor" beschäftigt sich sogar der Nato-Geheimdienst mit dem Phänomen der Untoten.

Doch der Reihe nach: In einem ukrainischen Forschungslabor hat der ehemalige sowjetische Major Tarimov die Sekte „Bruderschaft der Erlösung" gegründet. Dank seiner – inzwischen perfide weiterentwickelten – Fachkenntnisse aus der Militärzeit gelang es ihm, die Mitglieder der dubiosen Glaubensgemeinschaft einer gründlichen Gehirnwäsche zu unterziehen und gehorsame, willenlose Kreaturen aus ihnen zu machen. Doch dann wurde der skrupellose Seelen-Klempner von Unbekannten ermordet. Seine manipulierten Untertanen verfielen daraufhin in einen Zustand völliger Apathie, verweigerten jegliche Nahrungsaufnahme und mutierten zu dumpfen Zombies.

Um zu verhindern, dass Tarimovs Technik in die falschen Hände gerät, sollen Sie Informationen über die Forschungen des verblichenen Majors sammeln und anschließend das Labor zerstören. Dazu spielen Sie die Rolle des Geheimagenten und Einzelkämpfers Cole Sullivan. Genauer gesagt, Sie führen Regie, denn während Sie den Haudegen durch acht Spielstufen steuern, schauen Sie ihm meist von schräg oben bei seinem Handwerk zu. Lediglich zum Kämpfen oder wenn besonders gekonntes Anschleichen gefragt ist, schalten Sie per Knopfdruck auf eine dreidimensionale Darstellung um. Falls die aufmerksamen Wächter Sie trotz aller Vorsicht beim Schleichen entdecken, müssen Sie eben auf Ihr Waffenarsenal zurückgreifen. ➔

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie als Cole Sullivan auf geheime Mission gehen, sollten Sie sich im Training mit der Steuerung Ihrer Spielfigur vertraut machen.



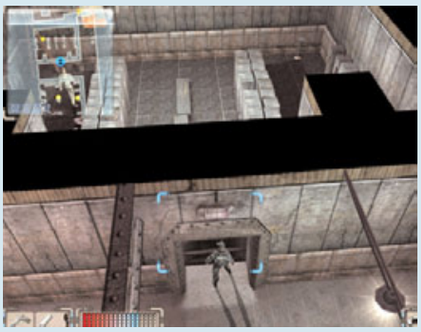
2 Im Nato-Hauptquartier informiert Ihr Vorgesetzter, General Ewan McCormick, Sie über Einzelheiten des Auftrags in der Ukraine.



3 Nachdem ein Hubschrauber Sie abgesetzt hat, sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Zuerst sollten Sie in das gut bewachte Forschungslabor eindringen. Während Ihre Spielfigur läuft oder sich anschleicht, sehen Sie das Spielfeld aus einer schrägen Vogelperspektive.



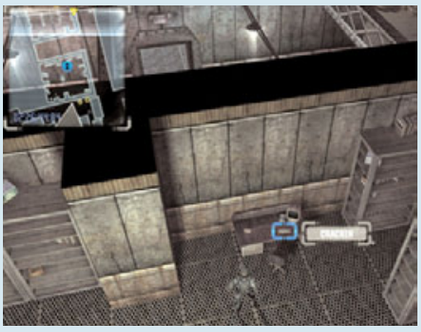
4 Vor dem Kampf mit diesem Wächter schalten Sie in den Kampfmodus und sehen die gleiche Szene wie in 3D aus der Ich-Perspektive.



5 Im Forschungslabor müssen Sie die Geheimdokumente des Majors Tarimov finden und das Rätsel um die Zombies lösen.



6 Statt direkt die Wächter anzuvisieren, können Sie auch die Behälter beschießen, die dann explodieren und alles im Umkreis zerstören.



7 In einigen Räumen können Sie sich in Computer hacken, um an Geheiminformationen und in verschlossene Bereiche zu gelangen.

Gorky Zero Beyond Honor — FORTSETZUNG

Anfangs sind Sie zwar nur mit einer gewöhnlichen Pistole unterwegs, doch mit der Zeit knöpfen Sie überwältigten Gegnern so manchen wirksamen Schießprügel inklusive Spezialmunition ab. Sieben solcher Werkzeuge, die Ihnen den Einsatz erleichtern, sind im Spiel – von der leichten Maschinenpistole bis zum hochpräzisen Scharfschützengewehr. Als versierter Agent sind Sie selbstverständlich ein Virtuose auf diesen Instrumenten.

Außerdem machen Ihnen Minicomputer, Radarscanner, Nachtsichtgerät und Minen das (Über-)Leben leichter. In den Räumen des Gebäudes finden Sie gelegentlich Computer, in die Sie sich einhacken können, um an Informationen zu oder in abgeriegelten Bereichen des Labors zu gelangen. Am Ende jeder Spielstufe wird eine detaillierte Statistik Ihrer Leistungen aufgestellt. Sind Sie zufrieden mit sich? Dann können Sie das Ganze mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad erneut in Angriff nehmen.



Im Dienst von EU und Nato geht Cole Sullivan auf Zombiejagd in der Ukraine.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Spielfigur mithilfe der typischen Maus-/Tastatur-Bedienung gängiger Actionspiele ist kein Problem. Außerdem können Sie mit dem Scrollrad der Maus Cole Sullivans Laufgeschwindigkeit bequem und stufenlos variieren – vom Schleichen bis zum Rennen.

Drücken Sie während des Spielens auf die K -Taste, so wird der so genannte Kampfmodus eingeschaltet und damit die dreidimensionale Darstellung in Ich-Perspektive, inklusive Zielkreuz Ihrer Waffe. Und gegebenenfalls wird dann auch das Nachtsicht-Fernglas eingeschaltet.

URTEIL

Die Masche mit den zwei Kameraperspektiven ist nicht nur optisch attraktiv, sondern verschafft Ihnen vor allem gute Übersicht und eröffnet mehr taktische Möglichkeiten. Allerdings nervt ein bereits auf der untersten Stufe recht hoher Schwierigkeitsgrad. So entdecken die Wärter Sie auch aus einiger Entfernung in dunklen Ecken locker und hören Ihre Laufgeräusche sogar durch Wände.

Die schlechte Nachricht: Weder grafisch noch inhaltlich kann Gorky Zero es mit dem großen Vorbild aller Agenten-Schleichspiele aufnehmen. „Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow" bleibt ungeschlagen (Test in COMPUTER BILD SPIELE 5/2004, Urteil: „sehr gut").

Die gute Nachricht: Dennoch bietet das Spiel spannende Unterhaltung zu einem relativ günstigen Preis. Action-Neulinge und Besitzer leistungsschwächerer Computer finden hier eine „gute" Alternative. ■

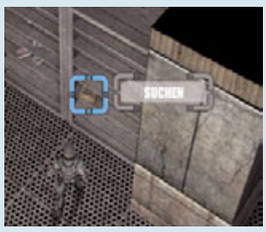
SPIELDETAILS



Besiegten Wachen nehmen Sie Waffen und Munition ab.



Die Wächter selbst sollten Sie anschließend gut verstecken.



Wer suchet, der findet so manchen nützlichen Gegenstand.



Mit dem Nachtsichtgerät ist alles im grünen Bereich.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gorky Zero - Beyond Honor[1]

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

Hersteller: Jowood
Version: 1.0.0.1
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%	Im vorbildlichen Traningszentrum der Nato erlernen Sie flott Ihr Agentenhandwerk.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Selbst in der leichtesten Schwierigkeitsstufe sind Wächter eine harte Nuss. Nur überlegtes Handeln führt zum Erfolg. Die enorme Schwierigkeit motiviert aber zum erneuten Versuch.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Acht Spielstufen, sieben Waffen und diverse Geräte stehen zu Ihrer Verfügung.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Zwei Blickwinkel sind eine innovative Lösung, die Grafik geht in Ordnung.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik hätte abwechslungsreicher, die Geräusche realistischer sein können.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Im Forschungslabor finden Sie nützliche Hinweise, alle Gespräche sind untertitelt.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Actionspieler sind mit der Steuerung sofort vertraut, Anfänger lernen sie schnell.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,91**
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%	keine (www.jowood.de/support)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (406 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	ruckelfrei	3,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	ruckelfrei	3,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	schwere Grafikfehler	ruckelfrei	3,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,05**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,45**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,45**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,45 x 29,99 = 73,48 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Soldiers
Heroes of

Strategiespiel für PC | Mit einer Handvoll Männer gegen einen überlegenen Feind – das ist eine Frage der Taktik

Spieletricks siehe Seite 112

INSTALLATION

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

INSTALLATION

Zum Jahrestag der Landung der Alliierten in der Normandie vor 60 Jahren schwemmt eine Welle von Computerspielen mit dieser historischen Thematik auf den Markt: so auch „Soldaten – Helden des Zweiten Weltkriegs“, wie die Übersetzung des Titels aus dem Englischen lautet.

Ähnlich wie im bekannten Taktikspiel „Commandos 3“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003, Urteil: „gut“) führen Sie einen kleinen Soldatentrupp, den Sie aus der Vogelperspektive verfolgen, durch Feindesland gegen einen zahlenmäßig weit überlegenen Gegner ins Feld. Das erfordert umsichtiges und taktisch kluges Vorgehen. Damit sind die Gemeinsamkeiten beider Spiele aber auch schon aufgezählt. „Soldiers“ spielt sich in wesentlichen Punkten vollkommen anders.

Ihre Truppe ist international. So können Sie neben britischen auch amerikanische, deutsche und russische Söldner ins Gefecht schicken. Viel mehr als die sprichwörtliche Handvoll (eben maximal fünf gleichzeitig)

ist es nie, doch gerade darin liegt der Reiz des Spiels. Jeder der 32 Aufträge verlangt nach einer wohlüberlegten Strategie. Oft beginnen Sie nur mit zwei Mann, die überdies relativ schwach bewaffnet sind. Die gegnerischen Truppen sind Ihnen meist im Verhältnis zehn zu eins überlegen, agieren überlegt und vorausschauend und verfügen oft über schweres Gerät, etwa Panzer, Artillerie oder bewaffnete Kraftfahrzeuge. Glücklicherweise hat jeder Ihrer Spezialisten einen Führerschein für alle Klassen und kann außerdem jede beliebige erbeutete Waffe des Feindes bedienen.

Sobald Sie also Schwachstellen des Gegners entdeckt haben, machen Sie sich geradewegs daran, möglichst unauffällig viel Schaden in dessen Reihen anzurichten. Im günstigsten Fall kapern Sie ein gepanzertes Fahrzeug, einen Panzer oder sogar ein Torpedoboot. Wer sich dabei in heiße Gefechte verwickeln lässt, kann sich allerdings vom lautlosen Vorgehen konsequent verabschieden. Es ist dann aber auch nicht mehr nötig. Vielmehr schalten Sie in solchen Situationen auf „Direktsteuerung“ um. Und die ist für Spiele dieses Typs neu. Damit können Sie einzelne Soldaten beziehungsweise erbeutete Fahrzeuge im Wechsel direkt steuern, statt ihnen nur per Mausklick Ziele auf dem Bildschirm zuzuweisen. Vorteil: Der direkt gesteuerte Soldat zielt genauer, und zwar exakt nach Ihren Vorgaben, beispielsweise auf Reifen oder Panzerketten.

Darüber hinaus können und sollten Sie Ihren Schützlingen ständig grundsätzliche taktische Anweisungen erteilen. Das ist kein Problem, denn immer wenn der Mauszeiger auf eine Stelle weist, an der sich Ihre Söldner verstecken können, nimmt er eine andere Form an, an der Sie blitzschnell erkennen, ob es sinnvoll ist, an dieser oder jener Mauer in die Hocke zu gehen oder sich beispielsweise im Gebüsch auf die Lauer zu legen. Besonders wich- →



Foto: Cinetext

Soldiers – Heroes of World War 2 FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie unbedingt die Grundausbildung absolvieren. Hier werden Sie mit der Steuerung vertraut gemacht.



2 Nun ist es Zeit für Ihren ersten Feldzug. Tipp: Entscheiden Sie sich für die einsteigerfreundlichste Kampagne „Projekt Amerika" der britischen Streitkräfte.



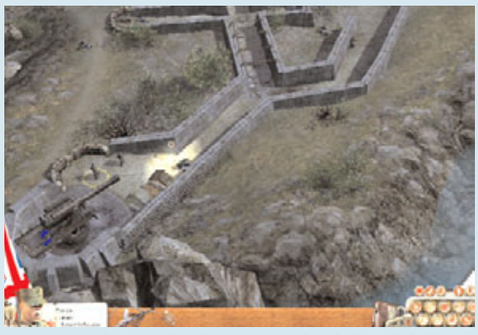
3 Nachdem Ihr Soldat per Schlauchboot vor einer Insel abgesetzt wurde, muss er sämtliche Scheinwerfer sabotieren, damit Ihr Nachschub anlanden kann.



4 Sobald Sie sämtliche Wachposten auf der Insel ausgeschaltet haben, kapern Sie kurzerhand das Torpedoboot, das am Pier vor dem Leuchtturm festgemacht hat. Dann drehen Sie eine Runde und richten das Boot auf den Ponton an der Küste …



5 … gegenüber aus. Achten Sie darauf, nicht von den Suchscheinwerfern erfasst zu werden, denn die Küstenbatterie würde kurzen Prozess mit Ihnen machen. Haben Sie das Boot ausgerichtet, torpedieren Sie den bewaffneten Ponton zwei Mal.



6 Nun ist der Weg für Ihre Kameraden frei. Zu dritt erobern Sie im Handstreich die erste von zwei Artilleriestellungen und feuern damit auf den verdutzten Feind.



7 Anschließend kämpfen Sie sich Stück für Stück durch die Bunkeranlagen. Gegen Ende des Einsatzes zerstören Sie per Geschützbeschuss den Leuchtturm.



8 Schließlich vernichten Sie die Artilleriegeschütze, damit sie keinen Schaden mehr anrichten, und begeben sich zum Ausgangspunkt. Der Auftrag ist erfüllt.



9 Der nächste Auftrag führt Sie in eine Kleinstadt in der Normandie. Ihre Aufgabe: Befreien Sie eine Untergrundkämpferin (Kreis) aus den Händen des Feindes.



10 Nach heftigen Gefechten haben Sie sich bis ins Stadtzentrum vorgekämpft. Dort sprengen Sie mit erbeutetem Dynamit eine Brücke in die Luft.



11 Nachdem Sie die französische Befreiungskämpferin gerettet haben, fliehen Sie mit einem Fischerboot vor der alarmierten Wehrmacht in Richtung Meer.

tig: Sie können per Knopfdruck bestimmen, ob Ihre Kämpfer nach eigenem Ermessen schießen, gegnerischen Beschuss erwidern oder erst das Feuer eröffnen, wenn Sie den Befehl dazu erteilen – was beispielsweise bei einem Hinterhalt von enormer Bedeutung ist.

BEDIENUNG

Mehrere Soldaten wählen Sie an, indem Sie bei gedrückter Maustaste per Mausbewegung einen Rahmen um die Figuren ziehen. Einzelne Kämpfer suchen Sie per Mausklick aus. Anschließend klicken Sie die Stelle im Spielfeld oder auf der Karte an, zu der sich Ihr Soldat begeben soll – schon macht er sich gehorsam auf den Weg. Wollen Sie einen Söldner oder ein Fahrzeug direkt steuern, so halten Sie S gedrückt und zielen oder lenken dann per Maus. Über die rechts unten im Spielbildschirm eingeblendete Schaltfläche lassen sich sämtliche Aktionen und Kommandos sowie die unerlässlichen taktischen Anweisungen schnell und komfortabel per Mausklick erteilen. Ebenfalls möglich, aber weniger empfehlenswert: Sie lernen sämtliche 18 Tastaturkürzel auswendig …

URTEIL

Die Direktsteuerung macht den Unterschied aus. Während beispielsweise in Commandos das Sichtfeld der gegnerischen Einheiten dargestellt wird, müssen Sie in Soldiers darauf verzichten, denn solche Feinheiten spielen hier nur eine Nebenrolle. Hier ist eher Action angesagt. Zwar bleibt kluges, taktisches Vorgehen kriegsentscheidend, doch dank der Möglichkeit, mit jedem Soldaten-Duo so ziemlich jedes Fahrzeug erobern zu können, kommt eben deutlich mehr Tempo ins Spiel.

Das bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass Soldiers leicht zu spielen wäre. Weit gefehlt, Anfänger sind trotz der Übungslektionen zunächst sicherlich überfordert. Zwar führen viele Wege zur Bewältigung eines Auftrags, doch bis Sie einen davon gefunden haben, können Sie sogar als erfahrener Spieler einen Knackpunkt gut und gerne zehn Mal neu in Angriff nehmen.

Anlass zur Kritik bietet überdies die unübersichtliche Steuerung innerhalb mehrstöckiger Gebäude: Dort verlieren Sie Ihre Soldaten leicht aus den Augen. Auch hätte mehr Vergrößerungsfaktor der Kamera nicht geschadet. Wichtige Details, wie herumliegende Ausrüstungsgegenstände oder Waffen, übersehen Sie auch in der maximal möglichen Vergrößerung gelegentlich.

Andererseits glänzt die Spielgrafik mit tollen Lichteffekten, spektakulären Explosionen und detailliert dargestellten Szenerien. Auch die abwechslungsreichen und fordernden Aufgabenstellungen überzeugen – und der Mehr-Spieler-Modus, der es bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig ermöglicht, im **Netzwerk** S.164 oder Internet im selben Team zu kämpfen, macht Spaß. Ein „gutes" Spiel für fortgeschrittene Taktiker, die nichts gegen eine gehörige Portion Action einzuwenden haben.

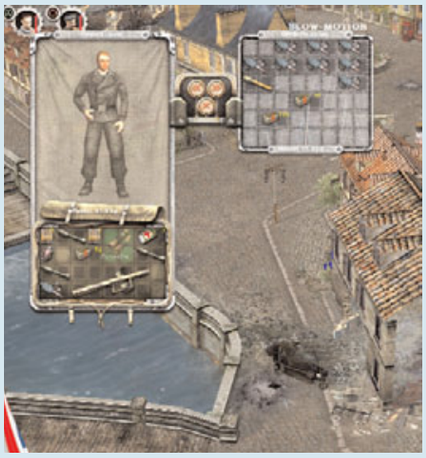
SPIELDETAILS



Taktisch wichtige Gebäude sehen Sie bei Bedarf ohne Dach.



Ohne Karte ist auch der beste Soldat aufgeschmissen.



Jeder Söldner kann nur eine bestimmte Menge an Ausrüstung mit sich führen. Da fällt die Entscheidung schwer: Was bleibt liegen (rechts), was kommt mit (links)?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Soldiers – Heroes of World War 2[1]

[1] sprich: „Soohldschers – Hiroh's off Wörld Wohr tu"

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

Hersteller: Codemasters
Version: 1.05.1
Info: Tel. 01908-7326861 (1,86 €/Min.)
Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.codemasters.com

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Umfangreiche Übungslektionen erleichtern Ihnen den Spieleinstieg deutlich.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Intelligent agierende Computergegner und abwechslungsreiche Aufträge vor historisch korrekter Kulisse. Dazu ein toller Mehr-Spieler-Modus – das ist vorbildlich.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Über 32 Aufträge, Dutzende von Waffen und Fahrzeuge bieten reichlich Abwechslung.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Detaillierte Darstellung der Einheiten, Landschaften, Lichteffekte und Explosionen.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Realistische Geräuschkulisse, allerdings nerven gesprochene Ansagen auf Dauer.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Vor den Einsätzen ausführliche Einleitung, während der Einsätze knappe Hinweise.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Per Maus lassen sich Soldaten und Kamera mit etwas Übung recht gut steuern.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,69**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24644 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.codemasters.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1270 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,90**

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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur/Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,07**
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	44,00 € (www.amazon.de)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,07 x 49,95 = 103,40 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Friede, Freude, Kleidersuche: Im ersten Auftrag helfen Sie Mr. Spuck dabei, sein Kostüm für die „Miss-Waikiki-Wahl“ zu finden.



2 Es fehlt eine Orange für die Halskette. Da Pulle die Frucht nicht hergibt, lenken Sie den Arzt durch Schaukelbewegungen an seiner Lampe ab.



3 Ist das Kostüm gefunden, kann die Generalprobe für die Misswahl steigen. Zusammen mit Kapitän Kork und Ingenieur Schrotty schwingen Sie zur Musik die Hüften. Für Sie bedeutet das: Immer dann die passende Pfeiltaste drücken, wenn der gelbe Ball das Symbol berührt.



4 Ein Notruf beendet den Spaß: Der Mars macht mobil, startet einen Angriff auf die Erde. Spuck und Kork wollen sich zu Hilfe beamen.



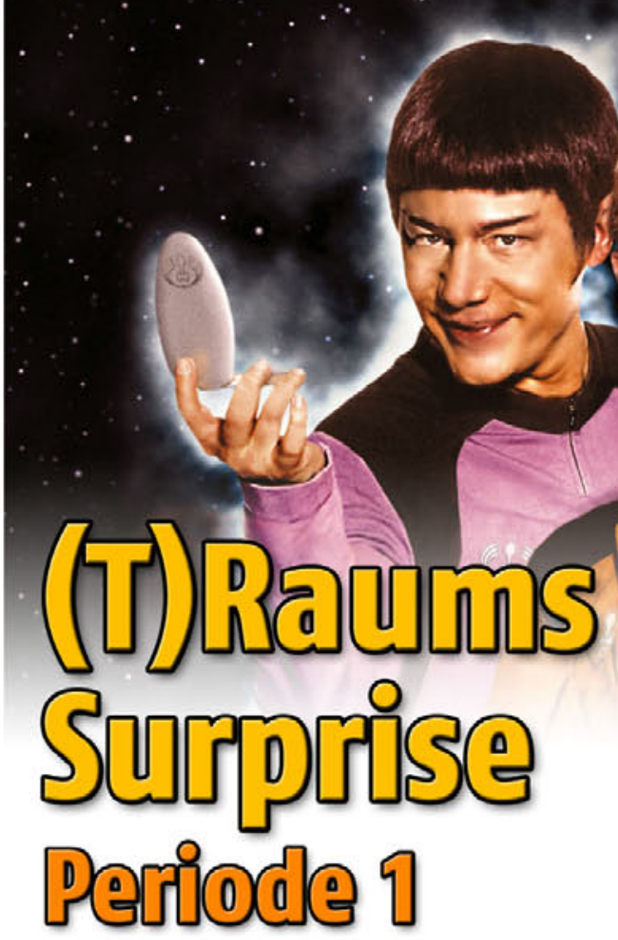
5 Doch da der Transporter defekt ist, wird die Reise im Taxi angetreten. Schon unterwegs müssen Sie angreifende Marsianer abschießen.



6 Auf der Erde wird der Gegenschlag vorbereitet: Schrotty sucht die Anleitung fürs Zeitreisesofa, muss dazu allerlei Hürden überwinden.



7 Die Zeitreise klappt. Doch Lord William der Letzte steckt Sie in den Knast. Wird es Ihnen trotzdem gelingen, das erste UFO zu zerstören?



(T)Raums Surprise Periode 1

Abenteuerspiel für PC | Eine homoerotische Reise durch Zeit und Raum. Darauf haben wir gewartet

INSTALLATION

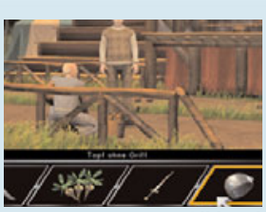
Für Tipps zur Installation beamen Sie sich auf Seite XXX.

INHALT

Das Raumschiff sieht aus wie ein übergroßes Geschlechtsteil. Und die Besatzung ist schwul. Sind das die richtigen Zutaten für ein gutes Abenteuerspiel? Einer ist davon überzeugt: Michael Herbig, besser bekannt unter dem Spitznamen Bully. Mit „Der Schuh des Manitu“ gelang Herbig vor drei Jahren ein beispielloser Leinwanderfolg. Auch sein neuer Film „(T)Raumschiff Surprise – Periode 1“ soll Kasse machen. Im Kino und als Computerspiel.

Darin übernehmen Sie in vorgegebener Reihenfolge die Rollen der wichtigsten Filmhelden. Zuerst klicken Sie den ersten Offizier Mr. Spuck durchs Schiff, der sein Kostüm für die abendliche Tanzparty vermisst. Auf der Suche nach dem kitschigen Hawaii-Outfit lernen Sie zwangsläufig die Inneneinrichtung des fliegenden Genitals kennen. Wie in der hier parodierten Reihe „Star Trek“ gibt es auch im Traumschiff eine Kommandobrücke, eine Krankenstation und ein Maschinendeck. Darüber hinaus hat jede der Hauptfiguren ein persönliches Quartier.

SPIELDETAILS



Inventar: Am unteren Bildrand sehen Sie alle Gegenstände.



Untertitel: Auf Wunsch werden Sprechblasen eingeblendet.



Springform: Ein sinnfreies Zusatzspiel wird mit installiert.



Pausenfüller: Bildschirmschoner mit Bildern aus dem Film.



Da Kollegialität unter den Besatzungsmitgliedern nicht eben groß geschrieben wird, kommen Sie meist nur durch Bestechung und Ablenkung an gesuchte Informationen und Gegenstände. Trotzdem werden Sie alsbald fündig und hopsen mit dem Kostüm im Gepäck und Rhythmus im Blut zu Kapitän Kork. Der verdirbt Ihre Partylaune mit schlimmen Nachrichten von der Erde: Der Mars macht mobil!

Nunmehr in der Rolle des Kapitäns, versuchen Sie das Unheil abzuwenden: Per Zeitreisesofa begeben Sie sich ins Mittelalter, um dort die erste Fliegende Untertasse zu zerstören. Doch eines vergessen Sie dabei: Bunte Uniformen und futuristische Geräte kannte damals noch niemand. So dauert es nicht lange, bis Sie vom damaligen Herrscher, Lord William dem Letzten, der Hexerei bezichtigt und in den Kerker verfrachtet werden. Ist damit das Schicksal der Erde besiegelt?

BEDIENUNG

Kaum ein Computerspiel ist so einfach zu bedienen wie dieses: Ziehen Sie den Mauszeiger über ein Objekt, so wird dessen Kurzbeschreibung eingeblendet. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste, gibt's weitere Informationen über den ausgewählten Gegenstand. Auf Klick mit der linken Maustaste wird das Objekt entweder mitgenommen oder benutzt. Abgesehen davon, müssen Sie zwischendurch immer wieder Mini-Spiele absolvieren – mal mit dem Weltraumtaxi Angreifer beschießen, mal einen Ritter per Katapult möglichst weit durch die Luft schleudern. Auch das ist simpel. Simpel genug, um auf ein gedrucktes Handbuch zu verzichten? Die Anleitung existiert nur in elektronischer Form auf der CD-ROM. Das gibt Abzüge in der B-Note.



Mister Spuck in gewohnt weibischer Pose.

URTEIL

Das klischeehafte schwul-nasale Gequatsche im bayerischen Dialekt ist mit Sicherheit nicht nach jedermanns Geschmack. Zwar sorgen die Dialoge oft für Lacher, doch auf die Dauer wird das Durchhaltevermögen des Spielers auf eine harte Probe gestellt.

Apropos Dauer: Fortgeschrittene sehen mit etwas Geschick schon nach einem Tag den Abspann. Denn die Rätsel des Abenteuerspiels fordern selten Ihren Intellekt heraus. Anfänger könnte es allerdings verwirren, dass sie mitunter jeden Millimeter des Bildschirms absuchen müssen, um winzigste Gebrauchsgegenstände aufzuspüren.

Das Spiel wird letztlich wohl allen gefallen, die sich in der Vorführung des gleichnamigen Kinofilms auf die Schenkel klopften. Auch wenn die meisten Rätsel sehr konstruiert wirken und die technische Umsetzung nach einer Zeitreise um ein paar Jahre zurück aussieht, geht das Spiel als „befriedigender" Zeitvertreib durch. Beam me up, Schrotty!

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



(T)Raumschiff Surprise[1] – Periode 1

[1] sprich: „Sörprais"

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

Hersteller: Take 2
Version: 1.0
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Leichter Einstieg dank einfacher Bedienung. Ein Lernauftrag fehlt leider.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Anzahl der Schauplätze ist gering, weshalb sich auch der Langzeitspaß in Grenzen hält. Abwechslung bieten nur die witzigen Dialoge zwischen den Figuren.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sieben Episoden an verschiedenen Schauplätzen und drei spielbare Figuren.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	(T)Raumschiff Surprise wirkt grafisch antiquiert, wie Abenteuerspiele der 90-er.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passende Fahrstuhlmusik und tuntige Originalstimmen erfordern starke Nerven.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alle Dialoge auf Wunsch in Sprechblasenform, einfache Menüs, gute Erklärungstexte.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das Abenteuer hat man mit der Maus, die Mini-Spiele teils mit der Tastatur im Griff.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.periode1.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (751 Megabyte)ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0013 Megabyte	1,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,41**

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

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	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,74**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,74**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,74 x 29,90 = 81,93 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Holiday Wo



Wirtschaftssimulation für PC | Hier gewinnt „Urlaub machen“ eine neue Bedeutung. Denn hier sind Sie der „Urlaubs-Macher“

INSTALLATION

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

INHALT

Während andere Urlaub machen, „machen“ Sie als Manager eines Ferienparks alles dafür, dass der Urlaub Ihrer Gäste zum Erlebnis wird. In „Holiday World“ bauen Sie Strandanlagen, Hotels, „Ballermänner“ und viele andere Attraktionen. Damit zocken Sie dann die „dicke Kohle“ ab und werden ein echter Touristik-Millionär. Zumindest in der Theorie. In der Praxis läuft der Job auf mühsame Kleinarbeit hinaus.

Drei Urlaubswelten sind im Spiel, warten auf Ihre ordnende Hand und auf zahlungskräftige Gäste. Zu Beginn versuchen Sie ein kleines, unscheinbares Eiland in eine Urlaubermetropole zu verwandeln.

In der afrikanischen Safariwelt müssen Sie die naturbelassene Landschaft mit spannenden Erlebnisbereichen für Pauschal-Abenteurer aufmotzen – und keine Angst vor wilden Tieren!

In der Unterwasserwelt schließlich schicken Sie, ganz wie es im Scheichtum Dubai tatsächlich passiert, ein Nobelhotel auf Tauchstation, damit Ihre Kunden Meer erleben.

Um Ihre Vorstellungen von attraktiven Freizeitangeboten in die Tat umsetzen und gleichzeitig auch noch Geld verdienen zu können, erfreuen Sie sich der Unterstützung von Angestellten aus vier Berufsgruppen: Architekt, Animateurin, Berater und Spion.

Der Architekt kümmert sich um alles, was mit Gebäuden und Infrastruktur zu tun hat. Er baut Hotels und Attraktionen, sorgt aber auch für die Landschaftsgestaltung, entfernt Pflanzen oder fügt welche hinzu, schafft Bauplätze, lässt das Urlaubsgebiet blühen, wachsen und gedeihen. Die Animateurin hält Urlauber mit kleinen Einlagen bei Laune, verteilt etwa Luftballons oder →

SPIELVERLAUF



1 Knallbunt – wie die Hemden so mancher Urlauber auf „Malle“: Gleich mit dem ersten Bild vermittelt „Holiday World“ Ferien-Feeling.



2 Aller Anfang ist schwer: Aus einem winzigen, abgelegenen Eiland sollen Sie eine boomende Urlaubsinsel machen.



3 Eine Burger-Station, eine Touristen-Information, ein paar kleine Strandbuden, ein einfaches Hotel und der Flughafen (Gebäude von links nach rechts) – damit starten Sie Ihre Karriere vom aufstrebenden Jungunternehmer zum steinreichen Urlaubsmulti.



4 Der Strand bekommt seine ersten Attraktionen: das Erlebnisbad, den Souvenirladen, den Eisladen und den FKK-Strand (von rechts).



5 Neben dem Standardhotel im Kastenlook haben Sie das nette Club-Hotel „Elternglück“ gebaut. Junge Familien werden's Ihnen danken.



6 Ihre Urlauber wollen Action? Dann werden sie sich über die Attraktion „Bungee-Jumping“ (links) freuen und für Umsatz sorgen.



7 Sie haben mit der ersten Aufgabe Bronze gewonnen. Streben Sie jetzt nach Gold, oder machen Sie sich am nächsten Schauplatz breit.

Holiday World FORTSETZUNG

spielt den Clown. Der Berater verwaltet die Gebäude, setzt die Preise fest oder steigert die Attraktivität des Angebots durch Aktionen, zum Beispiel kulturelle Vorträge. Der Spion schließlich kundschaftet Mitbewerber aus und schadet der Konkurrenz notfalls mit schmutzigen Tricks.

Das alles dient nur zwei „höheren" Zielen: Achten Sie auf die Zufriedenheit Ihrer Urlauber, und vergessen Sie dabei auf keinen Fall Ihre Finanzen. Dann klappt's schon mit dem großen Geld in Ihrer kleinen Welt.

BEDIENUNG

Die Menüs nebst Unterverzeichnissen sind übersichtlich angeordnet und mit Maus und Tastatur einfach zu bedienen. Nicht zuletzt dank einer ganz einfachen Einführungs-Spielstufe (Tutorial) sind auch Anfänger blitzschnell in der Lage, die benötigten Gebäude zu errichten und damit den Grundstein für ein Urlaubsparadies erster Klasse zu legen.



Einladung zum Ball: Die Animateurin kümmert sich um Ihre Gäste.

URTEIL

Vielfältige Spielvarianten und abwechslungsreiche Szenarien sorgen für ordentlich Spielspaß. Allerdings dauert es sicherlich einige Zeit, bis Sie vom blindwütigen Bauwahn zum vernunftbetonten Einsatz Ihres Architekten finden. In den ersten Abschnitten mag es durchaus Erfolg versprechen, einfach Hotel an Hotel zu reihen. Doch für höhere Aufgaben muss der Spieler seine Taktik schon feiner justieren, genau auf die Bedürfnisse seiner Feriengäste reagieren und eventuell sogar die Attacken der computergesteuerten Mitbewerber parieren.

Da kunterbunte Optik und fetzige Musik zur Urlaubsstimmung passen, könnten Simulations-Freunde ihre Freude an diesem Spiel haben. Wegen des recht einfachen Spielprinzips ist es vor allem für weniger erfahrene Spieler ein „befriedigender" Urlaubstrip. ■

SPIELDETAILS



Alles im grünen Bereich: Auf der Karte sind Ihre Bauten rot.



Zettelwirtschaft: Ihr Berater startet eine Flugblatt-Aktion.

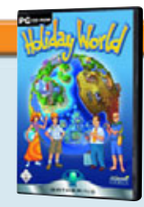


Bilder einer Baustelle: Ein Helm zeigt, dass hier etwas entsteht.



Zwischenbilanz: Behalten Sie die Statistik immer im Auge!

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Holiday World[1]

1sprich: „Holidäi Wörld"

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

Hersteller: Take 2
Version: 1.00.000
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

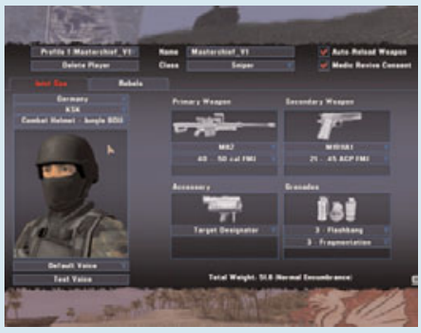
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ein leicht verständliches Tutorial macht es auch Anfängern leicht, den Grundstein zu legen.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Verschiedene Spielwelten mit vielen Facetten (zum Beispiel 30 Urlaubertypen, mehr als 60 Gebäude) erlauben „Simulanten" viel Tüftelei an ihrem persönlichen Urlaubsparadies.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	20 Einzelspieler-Szenarien, Mehr-Spieler-Modus und freies Spiel sorgen für Abwechslung.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nette Optik, hippe Farben – hier herrscht buntes Treiben. Übersicht o.k., Details unwichtig.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Meer rauscht, Bongos trommeln: Urlaubsatmosphäre kommt ganz ordentlich rüber.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Informationen sind da, wo der Spieler sie braucht, übersichtlich angeordnet und verständlich.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das Spiel geht Ihnen mit der Maus glatt von der Hand.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,35**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.holiday-world-game.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%	nein (738 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,78**
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/vier		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,50**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			**befriedigend**		**2,50**
PREIS/LEISTUNG			**gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			24,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)			**kein günstigeres Angebot gefunden**		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,50 x 24,95 = 62,38 = gut		

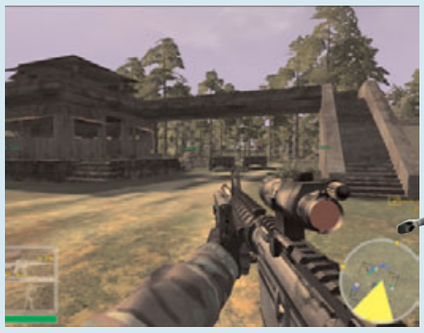
*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn entscheiden Sie sich für „Ihr" äußeres Erscheinungsbild und stellen eine Auswahl Ihrer bevorzugten Bewaffnung zusammen.



2 Bevor es ins Internet geht, sollten Sie unbedingt Trainingseinsätze wie diesen durchspielen: Verteidigen Sie Ihre Basis um jeden Preis!



3 Dann wird es Zeit für den ersten „echten" Einsatz im Internet. Wählen Sie aus einer Liste verfügbarer Partien ein Spiel Ihrer Wahl.



4 Bevor Sie ins Geschehen eingreifen, wird eine Karte eingeblendet, aus der die wichtigsten Einsatzziele Ihrer Gruppe hervorgehen.



5 Ein relativ weit entfernter Vorposten benötigt dringend Unterstützung. Zu Fuß ist es viel zu weit, kurzerhand springen Sie auf den nächsten startenden Hubschrauber auf. Der Heli vom Typ „Little Bird" bietet Platz für fünf Mitspieler. In Windeseile geht's dann über Reisfelder zum Stützpunkt.



6 Dort angekommen, sondieren Sie erst einmal per Feldstecher die Lage. Der gegnerische Bunker steht unter starkem Beschuss.



7 Nach heftigen Gefechten sind die Rebellen für dieses Mal geschlagen. Zum Abschluss werden die Statistiken der Spieler eingeblendet.



Online-Actionspiel für PC | Hier arbeiten Sie mit 150 anderen Spielern an einer Konfliktlösung – und zwar ohne Worte

INSTALLATION

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

INHALT

Das Szenario: Im Jahr 2006 tobt ein fürchterlicher Bürgerkrieg in Indonesien. Um die Zivilbevölkerung vor weiteren Übergriffen zu schützen, entsendet die UNO eine internationale Eingreiftruppe in die Krisenregion. Wahlweise auf Seiten der UN-Streitkräfte oder als Mitglied der aufständischen Rebellen kämpfen Sie inmitten einer tropischen Inselwelt um strategische Weg- und Stützpunkte. Bevor Sie sich jedoch ins Online-Getümmel wagen, sollten Sie in den 13 Trainingsmissionen Bekanntschaft mit dem umfangreichen Waffenarsenal beider Seiten machen. Nicht weniger als 35 verschiedene moderne Waffen kommen zum Einsatz. Außerdem können Sie 29 Fahrzeuge, Helikopter und Boote eigenhändig steuern. Keine Angst vor zu viel „Arbeit" – die Entwickler haben größeren Wert auf Spielbarkeit als auf Realismus gesetzt. So lässt sich ein Truppentransporter ähnlich unkompliziert über verschlungene Dschungelpfade lenken wie ein Geländewagen. Ein Motorboot fährt sich genauso leicht wie ein Landungsboot, und selbst die Hubschrauber-Steuerung ist schnell erlernt.

Der Clou: Jedes Vehikel im Spiel bietet Platz für zahlreiche

SPIELDETAILS



In der Nacht sind alle Katzen grün: Per Nachtsichtgerät mit Restlichtverstärker entdecken Sie gegnerische Einheiten auch bei Dunkelheit.



Eine Seefahrt ist nicht immer lustig: Sieben Kameraden (also Spielteilnehmer) können ein Patrouillenboot besetzen. Die daraus resultierende Feuerkraft ist enorm.



[1]sprich: „Dschoint Opperäischens – Taifuhn Raising"

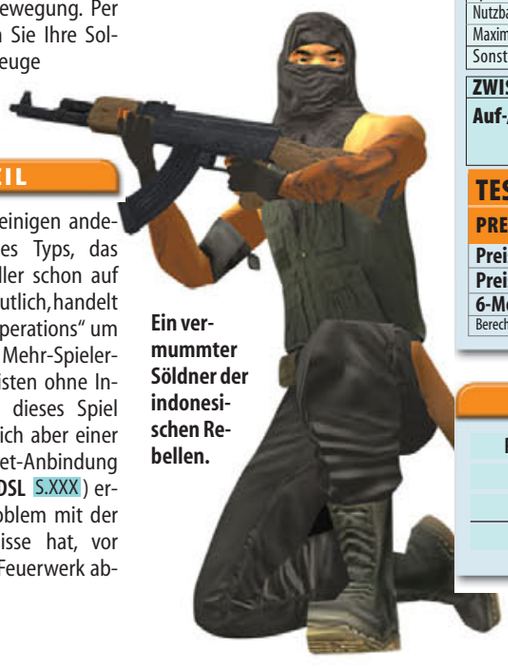
Mitspieler, und die sollten von den Fahr- und Flugzeugen auch regen Gebrauch machen. Denn erstens können die weiten Wegstrecken auf den Spielkarten so schneller überwunden werden, und zweitens verfügen fast alle Fahrzeuge über Bewaffnung, die die mitfahrenden Passagiere benutzen können und sollen. Über die Bestückung des Arsenals kann sich niemand beklagen. Je nachdem, für welche Söldnerklasse Sie sich im Spiel entscheiden (Gewehrschütze, Pionier, Sanitäter, Kanonier oder Scharfschütze) – für jeden Zweck gibt's den geeigneten Schießprügel.

BEDIENUNG

Wie bei Spielen dieser Art üblich, verfolgen Sie das Geschehen aus Sicht der Spielfigur, schauen und zielen per Mausbewegung. Per Tastatur dirigieren Sie Ihre Soldaten und Fahrzeuge durch die Landschaft.

URTEIL

Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen dieses Typs, das macht der Hersteller schon auf der Verpackung deutlich, handelt es sich bei „Joint Operations" um ein waschechtes Mehr-Spieler-Spektakel. Für Solisten ohne Internet-Zugang ist dieses Spiel ungeeignet. Wer sich aber einer schnellen Internet-Anbindung (**ISDN** S.XXX oder **DSL** S.XXX) erfreut und kein Problem mit der martialischen Kulisse hat, vor der dieses Action-Feuerwerk abbrennt, der kann sich getrost auf das derzeit intensivste Mehr-Spieler-Erlebnis in diesem Genre einlassen. Joint Operations bietet Scharmützel mit bis zu 150 Mitspielern in einem grafisch beeindruckenden Szenario, das Seinesgleichen sucht. Dabei hat die üppige Vegetation nicht nur dekorativen Charakter: Im hohen Gras können die Teilnehmer sich auch tatsächlich verbergen und einander auflauern. Fließender Tag-/Nachtwechsel, Sichtweiten von mehreren Kilometern und ein Riesenfuhrpark lassen wenig Raum für Kritik. Fans kommen mit diesem „guten" Spiel voll auf ihre Kosten, Einsteiger werden jedoch viel Geduld und Übung benötigen, um sich in der „bleihaltigen" Atmosphäre dieses Titels zu behaupten.



Ein vermummter Söldner der indonesischen Rebellen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Joint Operations – Typhoon Rising[1]

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

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.0.0
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programme werden beim Start automatisch installiert

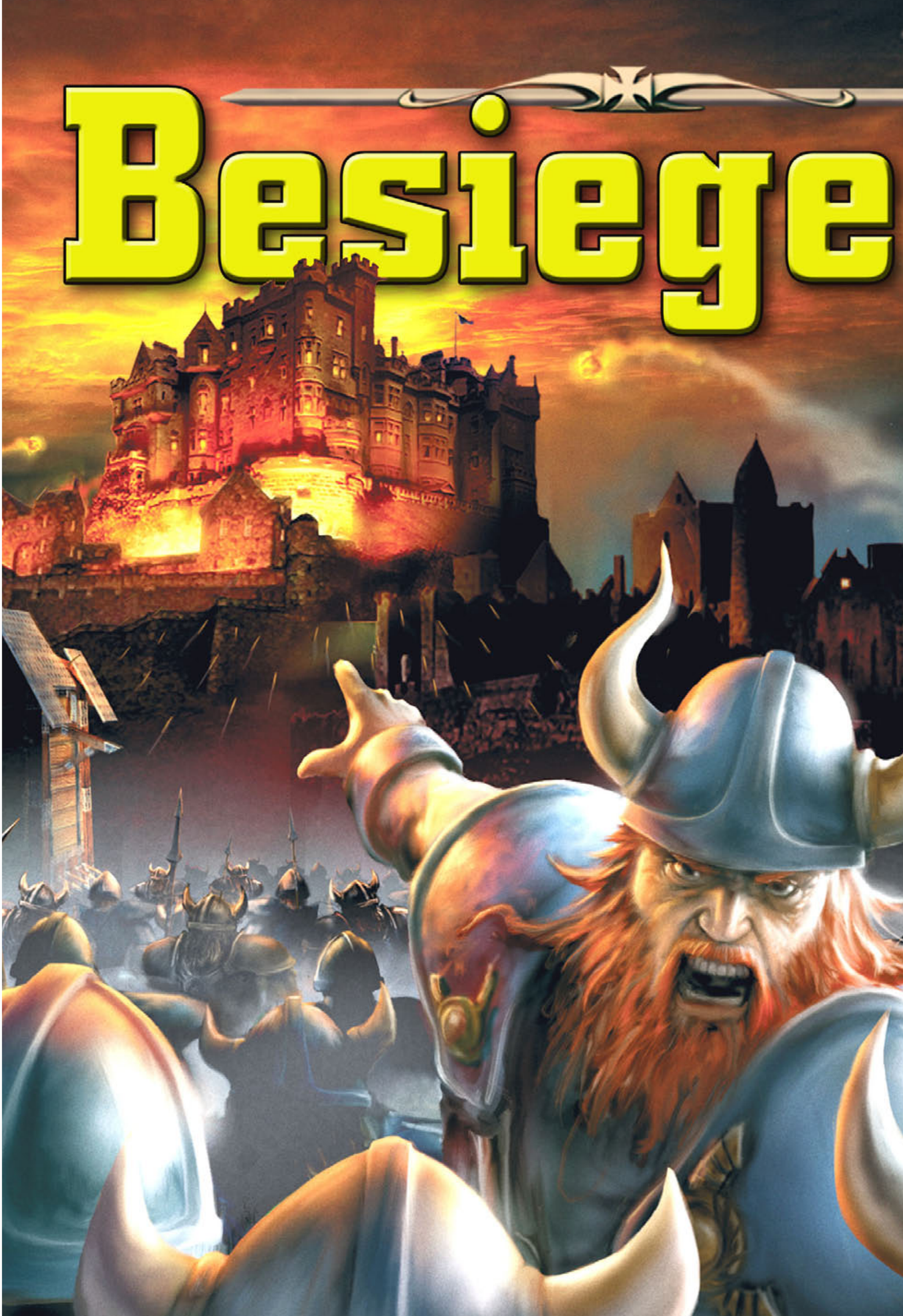
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	In Trainingseinsätzen können Sie sich auf die Internet-Spiele vorbereiten.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der große Fuhrpark und die vielen Waffentypen bieten Abwechslung. Außerdem finden sich zu jeder Tageszeit Hunderte von „Spielkameraden" im Internet.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	29 Fahrzeuge, 35 Waffen und fünf Söldnerklassen stehen zur Auswahl.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Darstellung der tropischen Landschaften und der Tag-/Nachtwechsel sind Spitze.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Realistische Waffen- und Motorengeräusche, packender Sprechfunk der Soldaten.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Im Ladebildschirm und den Trainingsmissionen gibt es umfassende Hilfen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Typisch für Spiele dieser Art: Mit Maus und Tastatur kommen Sie gut zurecht.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,51**
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%	Englisch (www.novalogic.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (788 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	1,5500 Megabyte	2,24
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,65**
FUNKTIONSPRÜFUNG nachmittags mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung nachtmittags insgesamt	**6%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG abends mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**6%**		**1,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	ja	1,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/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%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/150	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,96**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,96
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (laut Hersteller)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	39,00 € (Atelco, Möhnesee, Tel. 0800-4144444)
6-Monats-Preis	44,99 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,96 x 44,99 = 88,18 = gut

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
+ einmalige Anmeldegebühr	0 €
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate	0 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	44,99 €

Besiege



Strategiespiel für PC |
Wo Königsschwestern nach dem Thron greifen, kann auch der freundlichste Wikinger nicht in Frieden leben. Das riecht nach Krieg im hohen Norden!

INSTALLATION

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

INHALT

König Konin von Kimmeria sucht nach dem sagenhaften Schwert von Krom und verlässt deshalb Schloss und Hof – was der machtgierigen Schwester gut in die Pläne passt: Sie reißt die Macht an sich und bedroht alle Nachbarn mit Krieg. Wikingerfürst Barmalay wird deshalb von seinem Volk ausgeschickt, um die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Dazu soll er den Hammer Thors finden und in die Schlacht führen. Doch der Feind ist auf der Hut, Barmalays Luft- ➔

SPIELVERLAUF



1 Kaum im Dorf angekommen, muss Barmalay mit seinen Kämpfern helfend eingreifen – Oger haben die Arbeiter gefangen genommen.



2 Barmalay kann die Arbeiter befreien, doch die Oger sind darüber sehr verärgert und attackieren die winzige Menschensiedlung.



3 Es kommt zum Kampf. Die frisch ausgebildeten Speerwerfer können die riesigen, hässlichen Oger schon aus der Distanz angreifen und sich rechtzeitig zurückziehen, bevor es in den Nahkampf geht. Den übernehmen Barmalay und seine Truppe von hart gesottenen Berserkern.



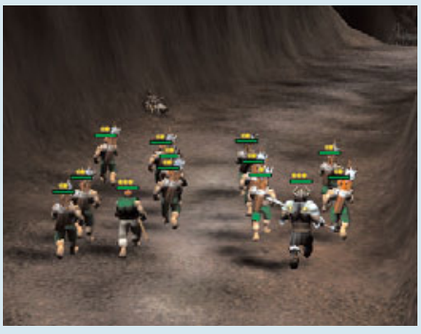
4 Um den Ogern das Leben in der Nachbarschaft gründlich zu verleiden, zerstören die Menschenkrieger alle Hütten des Feindes.



5 Schließlich erreicht die kleine Armee den Eingang einer großen Höhle, in der der Anführer der Oger sein Unwesen treiben soll.



6 Nach ersten Scharmützeln mit Riesenspinnen und Höhlenogern nutzt Olga ihre Heilkräfte und hilft den verwundeten Männern.



7 Dann nimmt Barmalay die Reste seiner Truppe und dringt tiefer in das Höhlensystem vor. Kann er den Oger-Anführer finden und töten?

Besieger FORTSETZUNG

schiff wird abgeschossen und muss mitten im Gebiet der Oger notlanden. Das Spiel beginnt.

Indem Sie die Rolle des Generals übernehmen und Barmalay und seine Truppen in die Schlacht schicken, greifen Sie nun ins Kriegsgeschehen ein. Nach ersten, noch einfachen Kämpfen an der Spitze Ihrer anfangs schwachen Truppen müssen Sie als Nächstes ein Lager errichten, Rohstoffe sammeln und Soldaten ausbilden, um den Angriff der Oger abzuwehren. Bauen, Ausbilden und Kämpfen sind fortan Ihre Aufgaben in diesem Spiel.

BEDIENUNG

Während die normalen Befehle, wie Angriff und Ausbildung, per Knopfdruck einfach zu erledigen sind, könnte die Kameraführung Sie möglicherweise in den Wahnsinn treiben: Nur mithilfe eines andauernden Wechselns von einer Kamera-Option zur anderen sind Sie halbwegs in der Lage, dem Geschehen auf dem Bildschirm zu folgen. Aber es kann Ihnen durchaus passieren, dass Sie eine wichtige Figur verlieren, weil Sie einfach nicht gesehen haben, dass die bedroht wurde. Ärgerlich.

URTEIL

Kennen Sie das Gefühl, Sie hätten einen eigentlich neuen Film schon einmal gesehen? So könnte es Ihnen auch gehen, wenn Sie eine Runde „Besieger" spielen. Das geht bei den Namen los. König Konin hat Ähnlichkeit mit Conan, der wiederum Cimmerianer ist – hier heißt es Kimmerianer. Nein, wie originell … Konin sucht das Schwert von Krom. In der Welt des Conan ist Crom allerdings der Gott, den der Barbar anbetet. Zufall? Wohl kaum.

Inhaltlich bietet der Titel nichts Neues, also kommt schnell Langeweile auf. Und Frust. Schuld daran ist neben der nervtötenden Kamerabedienung vor allem die grottenschlechte Grafik. Natürlich kann nicht jedes Spiel neue Optikrekorde aufbieten, aber Besieger wäre selbst vor drei Jahren schon übel gewesen. Noch schlimmer und geradezu unverschämt: Der Hersteller hat es versäumt, einen für die Funktion des Spiels notwendigen so genannten Video-Codec mit auf die CD zu brennen. Das ist so, als würde man Ihnen ein Auto ohne Reifen verkaufen, mit dem dreisten Hinweis auf den Reifenhändler um die Ecke. Da blieb der Redaktion nichts anderes übrig, als dieses durchschnittliche Spiel mit unterdurchschnittlicher Optik und Bedienung auf „ungenügend" abzuwerten.

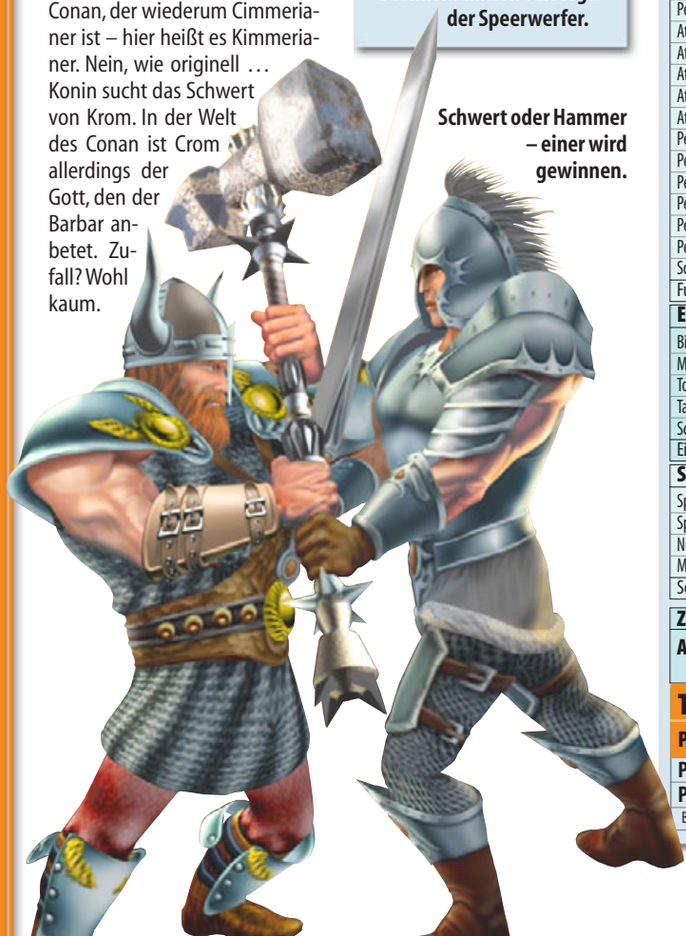
SPIELDETAILS



Holz sammeln auf Wikingerart: gleich den Stamm.



Gut mit Munition versorgt: der Speerwerfer.



Schwert oder Hammer – einer wird gewinnen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Besieger

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

Hersteller: Flashpoint
Version: 1.25
Info: Tel. 040-710060 (0,122 €/Min.) Fax 040-71006222 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Durch Dank eines ordentlichen Lernszenarios (Tutorial) zu Beginn recht einfach.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Story zieht Spieler nicht ins Geschehen, die Gegner fallen nicht durch besonders ausgeprägte Intelligenz auf. Kein Zweifel – hier werden nur harte Fans weiterspielen.	4,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Mit mehr als 40 Einheiten wird wenigstens die Schlacht abwechslungsreich.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Optik des Spiels ist alles andere als zeitgemäß, eigentlich nicht mehr akzeptabel.	5,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Der Schlachtenlärm ist in Ordnung, die ewig gleichen Antworten Ihrer Krieger nicht.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Texte erklären Ihnen die Aufgaben. Das ist gut – und ordentlich gemacht.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung der Kamera ist furchtbar und nervt extrem. Überblick? Fehlanzeige!	5,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,22**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-46026 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-46027 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.flashpoint.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1065 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,000%	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 startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	1,000%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Soundwiedergabe		5%	nicht möglich		6,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**6,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/nein		3,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo		4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	teilweise		4,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**2,79**
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/neun		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**4,13**
Abwertung			Spiel startet nicht – weil der notwendige Video-Codec nicht im Lieferumfang ist.		**+1,50**
TESTERGEBNIS			**ungenügend** ←		**5,63**
PREIS/LEISTUNG			**ungenügend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			39,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)			**kein günstigeres Angebot gefunden**		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			5,63 x 39,95 = 224,92 = ungenügend[1]		

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] abgewertet um drei Noten wegen ungenügenden Testergebnissen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Karriere mit Barriere: Hürdenläufer dürfen über 110 und 400 Meter um Gold kämpfen.





Sommerspi

Sportspiel für PC | Wo ist der Sommer? Vielleicht steckt er ja hier: in den Olympischen Spielen für PC-Sportler

INSTALLATION

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

INHALT

Seit 108 Jahren und jetzt bereits zum 28. Mal finden die Olympischen Sommerspiele der Neuzeit statt. Pünktlich zur Eröffnung der Wettkämpfe in Athen, der „Wiege der Spiele“, dürfen auch PC-Sportler den Kampf um Gold, Silber, Bronze und Ehre aufnehmen. Dass ein Weltereignis des Sports zum Anlass genommen wird, um ein Spiel mit einer Auswahl von Wettkampf-Disziplinen zu programmieren, entspricht bester Computerspiel-Tradition. Hier sind es die fünf Sportarten Sprint, Hürdenlauf, Hochsprung, Schwimmen und Schießen, unterteilt in elf Einzelwettbewerbe: Im Sprint stehen die 100- und 400-Meter-Distanz zur Verfügung, über Hürden geht's auf der 110- und der 400-

Vor dem Wasser-Lauf: Noch ist das Schwimmbecken menschenleer.

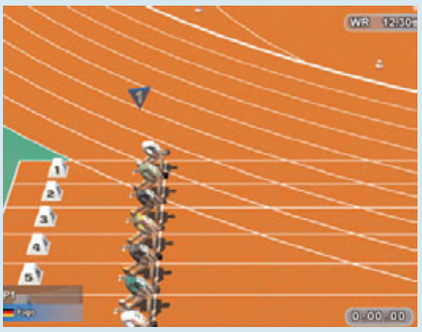
Mit Gelassenheit ins Ziel: Schießen erfordert eine ruhige Hand.

ele

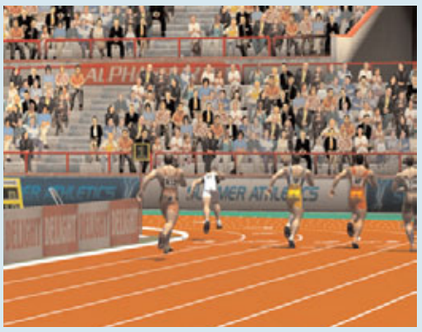
Meter-Strecke. Freistilschwimmer dürfen 50, 100 und 400 Meter bewältigen, das Delfinschwimmen wird über 100 und 200 Meter ausgetragen. Im Schießwettbewerb treten Sie mit der Schnellfeuerpistole auf der 25-Meter-Bahn an, und zum Hochsprung gibt's sicher keinen weiteren Erklärungsbedarf.

Die Übungen haben es in sich: Während Sie im niedrigs- →

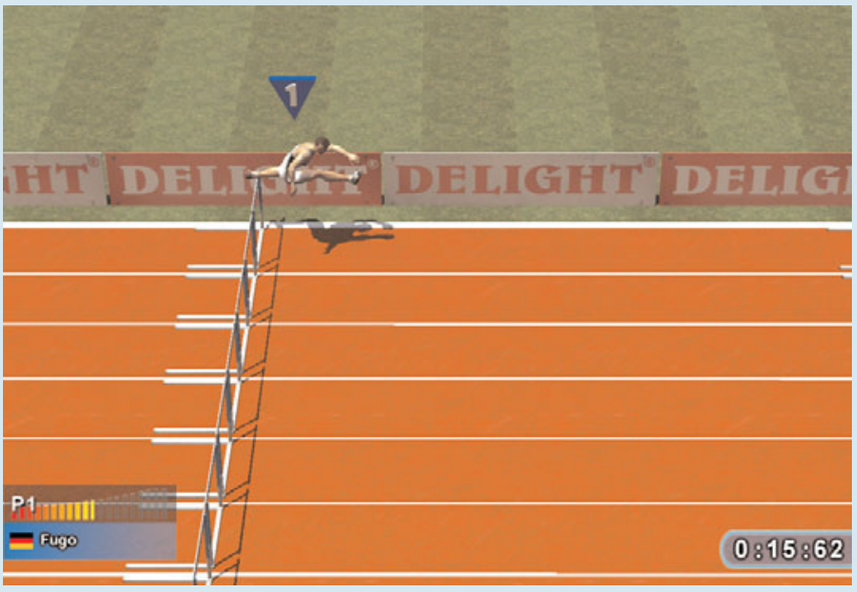
SPIELVERLAUF



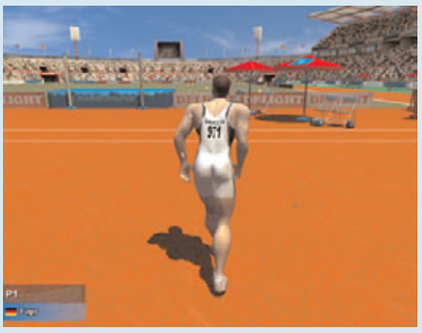
1 Höchste Konzentration vor dem Sprint. Wer beim Start schlecht wegkommt, verliert wertvolle Zehntelsekunden.



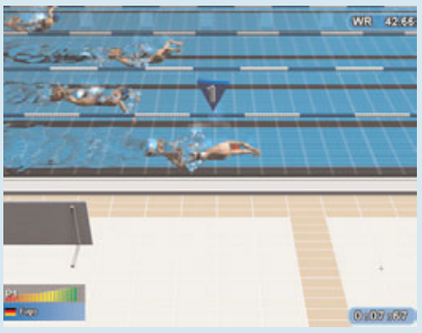
2 Möchten Sie Ihren Lauf noch einmal selbstkritisch betrachten, so können Sie sich nach dem Rennen eine Wiederholung anschauen.



3 Weit schwieriger als die Sprintstrecken ist der Hürdenlauf. Hier müssen Sie Ihren Athleten nämlich nicht nur per Fingerakrobatik schnell und gleichmäßig laufen lassen, sondern vor allem im richtigen Moment die Aktionstaste drücken, damit er fehlerfrei über die Hindernisse springt.



4 Die Anlaufgeschwindigkeit ist für den Hochsprung zwar wichtig, doch ein optimaler Absprung entscheidet letztlich alles.



5 Die Jugend der Welt beim Delfinschwimmen. Als zweite Wasserdisziplin wird Freistil angeboten (auch als „Kraulen" geläufig).



6 Im Schießwettkampf müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits eine möglichst hohe Punktzahl auf den fünf Scheiben erzielen.



7 Wer sich bei den Sommerspielen einen ersten Platz erkämpft, wird selbstverständlich auch im Spiel mit einer Goldmedaille belohnt.

Sommerspiele FORTSETZUNG

ten Schwierigkeitsgrad Ihre Computergegner meist schon nach kurzem Training locker schlagen, kommen Sie ganz schön ins Schwitzen, sobald Sie die Stellschraube der Anforderungen anziehen. Dann steigt nämlich nicht nur die Leistungsfähigkeit Ihrer elektronischen Kontrahenten – Sie müssen auch erheblich schneller „in die Tasten hauen" und sehen sich beim Schießen heftigem Zeitdruck ausgesetzt.

Wollen Sie mit Freunden um den olympischen Ruhm kämpfen, dann können Sie abwechselnd vor Tastatur und Bildschirm Platz nehmen. Auf Neudeutsch heißt das Hot-Seat-Modus.

BEDIENUNG

Die Steuerung Ihres Sportlers ist sehr einfach und quer durch alle Wettbewerbe fast unverändert. Spielveteranen, die den genau 20 Jahre alten Klassiker „Summer Games" für Commodore C64 noch kennen, werden sich fast wie zu Hause fühlen: Der Weg aufs Siegerpodest führt über schnelles, gleichmäßiges Tastendrücken, wie damals.

Mit zwei Tasten steigern Sie Lauf- oder Schwimmgeschwindigkeit, eine Aktionstaste löst Sprünge, Schüsse und andere spezielle Bewegungen aus. Je schneller und „taktvoller" Sie die Lauftasten abwechselnd drücken, desto größer wird das Tempo Ihres Bildschirm-Sportlers.

Um die Kraft raubende Drückerei wenigstens ohne Verrenkungen hinzukriegen, dürfen Sie selbstverständlich die Tastaturbelegung frei wählen.

URTEIL

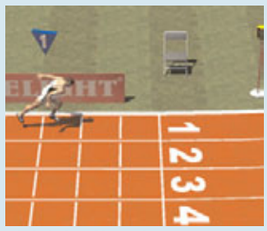
Während die Spiele der vergangenen Olympiaden meist mit mehreren PC-Veröffentlichungen gewürdigt wurden, gibt's für Hobbyathleten am Computer dieses Jahr leider nur die „Sommerspiele". Und im Gegensatz zu „Athens 2004" für Playstation 2 (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2004, Urteil „befriedigend") bleibt diesem Titel die Olympia-Originallizenz vorenthalten. Gut, es kostet nur rund die Hälfte, fährt dafür aber auch nicht einmal halb so viele Wettkämpfe auf. Der geringe Umfang und die sehr ähnlichen Fingerübungen in allen Wettbewerben sind zudem eine monotone Angelegenheit, die keinen Dauerspaß vermittelt.

Für die Pause ist das Tastenhämmern im verschärften Tempo durchaus ein kurzweiliges Vergnügen, aber für olympisches Gold reicht's bei weitem nicht. „Befriedigend" bedeutet nicht mal Bronze.

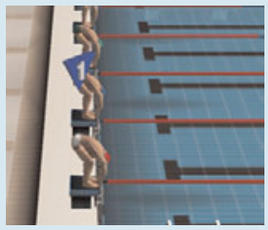


Die Schwimmerinnen bringen eine Menge Farbe ins Spiel.

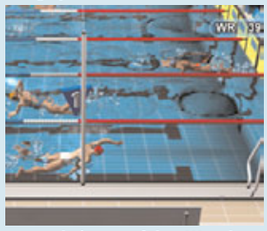
SPIELDETAILS



Zieleinlauf in gebeugter Haltung spart wertvolle Zeit.



Beim Schwimmen sind ein präziser Absprung …

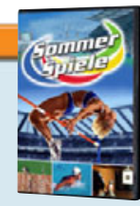


… und eine perfekte Wende manchmal der halbe Sieg.



Auch beim Hochsprung ist exaktes Timing gefragt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sommerspiele

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

Hersteller: DTP Entertainment
Version: 1.00
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%	Im Traning lernen Sie schnell die Grundlagen der verschiedenen Disziplinen.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Trotz durchschnittlicher Präsentation macht die Rekordjagd per Tasten-Hämmern Spaß. Zu wenig Abwechslung in Sachen Sportarten und Spielmodi. Das begeistert nicht lange.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Fünf Sportarten mit elf Teildisziplinen – zu wenig für eine „Goldmedaille".	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Eckige Sportler, ungelenke Bewegungen, kleine Grafikfehler stören den olympischen Geist.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik hätte abwechslungsreicher, die Geräusche realistischer sein dürfen.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Bis auf die die Menüs mit den Ergebnisanzeigen gibt es nichts zu lesen.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Auch Anfänger haben die einfache Steuerung nach ein paar Versuchen gelernt.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,35**
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.sommerspiele-game.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (213 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98	0,750%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP	0,750%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP	0,750%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP	0,750%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP	0,750%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP	0,750%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**3,78**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,71**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,04**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,04**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,04 x 29,99 = 91,17 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spider

Actionspiel für Playstation 2 | Verbrechen lohnt sich nicht. Spider-Man ist in der Stadt

INHALT

Peter Parker oder Spider-Man? Mit Mary Jane ins Kino gehen oder einem Räuber das Handwerk legen? Der Superheld hat so seine Probleme, alle Wünsche und Verpflichtungen unter einen Hut zu bekommen. Dieser zentrale Konflikt aus dem Film ist im PC-Spiel ohne Bedeutung, aber eines der Grundelemente des Konsolen-Abenteuers.

Sie starten das Spiel als Spider-Man, der über Recht und Ordnung auf Manhattans Straßen wacht. Klingelt irgendwo eine Alarmglocke oder kreischt eine Passantin, weil ihr die Handtasche gestohlen wurde, ist der Spinnenmann sofort zur Stelle. Er hüpft und schwingt an seinen Spinnenfäden zum Tatort und bringt die Täter mit seinen spektakulären Kampfkünsten zur Strecke. Dafür wird er von den Passanten gefeiert und mit Heldenpunkten belohnt. Mit diesen Punkten kann er sich weitere Kampftechniken kaufen – nicht weniger als 28 verschiedene.

Doch immer wieder wird der Superheld aus seiner umjubelten Existenz gerissen und muss seine wahre, unscheinbare Identität annehmen. Als Peter Parker bettelt er dann um Fotoaufträge bei seinem Chefredakteur und versucht, seine Freundin Mary Jane bei Laune zu halten. Peter Parker kämpft gegen die Uhr. Eben prügelt er sich noch im hautengen Spinnenkostüm mit der halben New Yorker Unterwelt, fünf Minuten später muss er schon in bestem Zivil zum Kinobesuch erscheinen. Das ist ein auf die Dauer ganz schön anstrengender Maskenball. Doch wozu hat der gute Mann seine Superkräfte, wenn nicht zum Lösen solcher Superprobleme? So erreicht der Fassadenkletterer problemlos die besten Aussichtspunkte für seine Zeitungsfotografien und schwingt sich im Spinnentempo an die Kinokasse. Auch als Pizza-Lieferant macht der Großstadt-Tarzan eine gute Figur – von irgendwas muss man ja leben.

Da bleibt nur zu hoffen, dass ihm keiner der Superschurken New Yorks einen Strich durch die Rechnung macht. Etwa Quentin Beck alias Mysterio, der den Superhelden vor seinem Publikum bloßstellen will. Spider-Mans größter Widersacher

SPIELVERLAUF



1 Ein Passant wurde Zeuge eines Raubüberfalls und ruft aufgeregt Spider-Man zu Hilfe. Der Superheld ist sofort zur Stelle und greift ein.



2 Der Spinnenmann springt mit einem Satz auf das Fluchtfahrzeug und stoppt es mit ein paar gewaltigen Schlägen aufs Blechdach.



3 Dieser Einsatz hat Spider-Mans Terminplan ein wenig durcheinandergebracht. Jetzt muss er sich beeilen, um noch rechtzeitig zu seiner Verabredung mit Mary Jane und Harry zu kommen. An seinen Spinnenseilen schwingt er sich in atemberaubendem Tempo durch die Häuserschlucht.



4 Mary Jane und Harry warten schon. Peter muss sich jetzt eine plausible Ausrede für seine wiederholten Verspätungen ausdenken.



5 Am nächsten Tag hat der Chefredakteur des Daily Bugle einen Auftrag: Peter soll Spider-Man im Kampf gegen Quentin Beck fotografieren.



6 Quentin Beck fordert Spider-Man in der Sportarena zu einem Duell heraus, um festzustellen, wer hier der wahre Superheld ist.



7 Im ersten Wettkampf geht es darum, flüchtige Gefangene wieder einzusammeln. Spider-Man muss tüchtig um seinen guten Ruf kämpfen.



Der nette Junge von nebenan im Netzdress: Peter Parker ist Spider-Man. Und sieht sich in der Pflicht, mit seinen Superkräften die Bürger Manhattans vor Gangstern zu schützen.

-Man 2

[1]sprich: „Spaider-Man"

ist allerdings der wahnsinnige Wissenschaftler Doc Ock. Mit seinen vier mechanischen Armen ist er eine Gefahr für die gesamte Öffentlichkeit und für Peter Parker ein guter Grund, häufiger mal wieder ins Spinnenkostüm zu schlüpfen. Denn schließlich bedeuten große Kräfte ja auch eine große Verantwortung.

BEDIENUNG

Dank Trainingsprogramm und zahlreicher Tipps wird Ihnen der richtige Umgang mit den Superkräften erleichtert. Viele von Spider-Mans Kampf- und Schwungtechniken lernen Sie erst im Verlauf des Spiels zu meistern. Dafür ist einiges an Fingerfertigkeit und gutes Reaktionsvermögen nötig. Dafür werden Sie dann aber auch mit spektakulären Action-Szenen belohnt.

URTEIL

So muss ein Superhelden-Spiel aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß. Im Vergleich mit dem PC-Titel (siehe Seite 40) entpuppt sich die PS-2-Version als deutlich spannender und abwechslungsreicher. Spider-Man kann Manhattan völlig ungebunden erkunden und sich viele Aufgaben selbst aussuchen.

Die unglaublichen Fähigkeiten des Spinnenmanns sorgen für rasante Action. Aber es gibt auch klare Schwachpunkte: An den Bewegungen der Passanten wurde gespart. Die Leute auf der Straße unterhalten sich reglos mit Spider-Man, bekommen dabei nicht mal den Mund auf. Auch viele Kampfszenen wirken wenig überzeugend. Und spätestens ab der Spielmitte nerven die sich ständig wiederholenden Aufgabenstellungen sehr. Und damit qualifiziert sich auch das PS-2-Spiel nur als „befriedigendes" Unterhaltungsprogramm.



Foto: Fotex

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spider-Man[1] 2

Film zum Spiel auf DVD

Hersteller: Activision

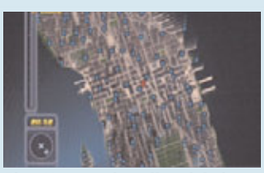
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax: 09471-306948 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Trotz vieler Tipps erfordert die komplexe Steuerung eine gewisse Einarbeitungszeit.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Manhattan ist ein riesiger Abenteuerspielplatz für Spider-Man. Es fehlt etwas Abwechslung bei Aufgabenstellungen, Gegnerverhalten und Spielvarianten.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	16 Spielstufen in einer großen Spielwelt. Bis zu 28 verschiedene Kampftechniken.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Spider-Man und Manhattan überzeugen. Teilweise schwache Bewegungsabläufe.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Musik und Geräusche passen gut. Die Dialoge sind aber nicht immer sinnvoll.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alle Menüs und Erklärungen sind kurz, knapp und gut verständlich. So soll es sein.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist sehr variantenreich und mit etwas Übung auch gut zu beherrschen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,46**
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.spiderman2-dasspiel.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	nein	6,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**4,33**
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%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**2,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	40	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	3	5,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,25**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,76**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,76**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		48,99 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,76 x 59,99 = 165,57 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Eine Karte zeigt alle wichtigen Plätze in Manhattan.



In eigener Sache: Hauptsitz des Spieleherstellers Activision.



Ein stilles Örtchen, um das Spider-Man-Kostüm anzuziehen.



Peter Parker im richtigen Leben: manchmal als Pizza-Bote.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen
■ : Angreifen
● : An Wänden krabbeln
▲ : Spinnennetz schießen

SPIELVERLAUF



1 Sie schlüpfen in die Rolle des flinken Schwertmeisters Hattori Hanzo.



2 Der Rat der Tokugawa ist verzweifelt, er ist von Feinden umzingelt.



3 Vor der großen Schlacht zeigt Ihnen eine Übersichtskarte die Positionen der feindlichen Einheiten und Ihre eigene. Nach kurzer Erkundung der Lage ziehen Sie als Hanzo los.



4 Von allen Seiten stürmen massenhaft feindliche Angreifer auf den jungen Schwertmeister ein. Doch Hattori Hanzo überwältigt die Vorhut locker im Alleingang.



5 Wenn's zu dicke kommt, wirkt eine Zauberattacke wahre Wunder …



6 … und wirft blitzartig alle Gegner im weiten Umkreis zu Boden.



7 Hattori Hanzo und seine später angerückte Armee haben gesiegt.



8 Zur Belohnung darf der mutige Ninja seine Fähigkeiten weiter verbes-



Samurai Warriors

Actionspiel für Playstation 2 | Wer oder was herrschte im mittelalterlichen Japan? Offensichtlich vor allem Wirrwar, wenn man diesem Spiel glaubt

Die Togukawa-Armee ist verzweifelt: Von zwei Seiten nähern sich feindliche Einheiten dem Königreich – die Imagawa- und die Oda-Armee greifen aus Ost und West an. Einzige Hoffnung der eingekesselten Soldaten ist ihr Clanführer. Und der sind Sie. Ein Blick auf den Lageplan macht Sie mit der Situation Ihrer Leute vertraut, zeigt im Überblick Ihre Stellungen und die Ihrer Gegner. In der Rolle des mächtigen Schwertmeisters Hattori Hanzo werfen Sie sich für das Wohl von Togukawa in die Bresche. Die Schlacht von Okezahama kann beginnen.

Und sie beginnt ungewöhnlich: Zunächst stehen Sie einsam und verlassen auf dem weitläufigen Schlachtfeld, das sich in alle Richtungen bis zum Horizont erstreckt. Aus der Ferne rollen die ersten Wellen von Fußtruppen des Feindes auf Sie zu. Mit ein paar schnellen Schwerthieben und gekonnten Ausweichmanövern besiegen Sie die Vorhut locker im Alleingang.

Erst danach treffen Ihre Soldaten auf dem Kriegsschauplatz ein – der Auftakt zu einer beeindruckenden Massenschlacht. Wer genügend Feinde mit konventionellen Waffen niederstreckt, darf beizeiten von einem besonders schlagkräftigen magischen Angriff Gebrauch machen. Dann umtost ein heftiges Blitzgewitter den Helden, und sämtliche Gegner in seinem Einzugsbereich fallen einfach um wie die Fliegen.

Einige Zeit und etliche Feinde später stehen Sie schließlich dem Anführer der Imagawa-Armee gegenüber: Uimoto Kazurayama, der sich Ihnen hoch zu Ross stellt. Den stolzen Samurai in seiner viel zu wuchtigen Rüstung haben Sie – im Verein mit der Schwerkraft – jedoch schnell vom Pferd geholt. Und gegen einen schnellen Ninja Ihres Kalibers hat der Mann am Boden nicht den Hauch einer Chance. Der Angriff der Imagawa ist zurückgeschlagen. Nach Erfolgen in der Schlacht dürfen Sie Ihrer Spielfigur neue Fähigkeiten verleihen oder bereits vorhandene Talente aufbessern. Bezahlt wird mit Erfahrungspunkten aus den 25 großen Schlachten.

Leider bietet das Spiel zu wenig Abwechslung. Ständig dreschen Sie auf den Feind ein und hoffen dabei, nicht selbst getroffen zu werden. Dass die vielen Figuren, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, zeitweise blankes Chaos und eine stockende Bilderfolge auslösen, versteht sich fast von selbst. Spielen Sie zu zweit am geteilten Bildschirm, dann können Sie das hektische Spielgeschehen kaum noch verfolgen.

Urteil: „Samurai Warriors" versetzt Sie zwar in eine faszinierende Zeit – das Mittelalter in Japan –, fasziniert selbst aber nicht wirklich. Das Spiel sollte die Technik der Neuzeit stärker ausnutzen, dann könnte es besser sein als „befriedigend". ■

SPIELDETAILS



Wenn der Kampf gewonnen ist, können Sie sich den Ablauf der Schlacht auf der Karte ansehen.



Je mehr Feinde Sie im Kampf besiegen, desto höher werden Rang und Kraft Ihrer Spielfigur.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Normaler Angriff
■: Waffe wechseln
●: Sprung
▲: Zauberangriff

TESTERGEBNIS

Samurai Warriors[1]



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

[1] sprich: „Worri-ers"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,84
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,16
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,16
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 50,95 € (Get the Games, Heilbronn, Tel. 07066-9007848)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,16 x 59,90 = 189,28 = mangelhaft

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



Formel Eins 2004

Rennspiel für Playstation 2 | Die Königsklasse des Automobilsports – immer wieder eine Zauberformel für Rennspiele. Geht sie auch diesmal auf?

Es ist wieder soweit: Fans des PS-Sports können demnächst mit den aktuellen Daten der Königsklasse und auf den drei neuen Strecken des weltweiten Rennzirkus' starten. Puristen fahren natürlich die ganze Saison und setzen alles daran, sich mit dem Weltmeistertitel zu krönen. Wer jedoch einfach nur mal unbeschwert Gas geben will, begnügt sich mit einem kurzen Rennwochenende oder spielt eine simple so genannte Arcade-Saison. Dann sind die wilden Wagen auf anfängerfreundlich gezähmt, verhalten sich äußerst gutmütig und bleiben selbst nach heftigsten Kollisionen ganz. Übrigens: Auch im Simulations-Modus halten sich die Schäden in Grenzen. Schade, hier hätte ein wenig mehr realistisches Fahrverhalten gut getan.

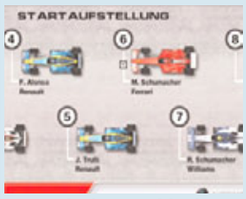
Sie möchten eine komplette Weltmeisterschaft bestreiten? Dann sollten Sie vorher auf jeden Fall schon ein paar Proberunden im rennfertig abgestimmten Fahrzeug gedreht haben. Wer nämlich im richtigen Leben nur harmlose Kompaktlimousinen gewohnt ist, spielt mit dem Formel-Eins-Boliden schnell unfreiwillig Golf. Ausflüge ins Grün ruinieren aber jede Chance auf den Sieg. Überhaupt ist es ratsam, die WM professionell und kleinlich anzugehen, zwischendurch die Telemetrie-Daten aus den Trainingsläufen zu studieren und alle Einstellungen des Autos den Gegebenheiten der jeweiligen Strecke anzupassen. Der wahre Motorsportfan schraubt und bastelt eben so lange, bis das Fahrverhalten rekordverdächtige Rundenzeiten zulässt.

Am Tag vor jedem WM-Lauf steht die obligatorische Qualifikation an – streng nach dem neuen Formel-Eins-Reglement, das Punkt für Punkt ins Spiel übernommen wurde. Haben Sie es nach drei Runden geschafft, einen akzeptablen Startplatz herauszufahren, dann dürfen Sie Ihre Position im Renn-Ernstfall verteidigen. Kleine Einblendungen am oberen Bildrand informieren, wenn Sie es wünschen, über den Verlauf der jeweils nächsten Kurve. So wissen Sie immer genau, wie stark Sie die Kehre anbremsen müssen, um in der Spur zu bleiben.

Um eine spektakuläre Situation im Rennen erneut Revue passieren zu lassen, genügt ein Druck auf die **START**-Taste. Dann wird eine Wiederholung der letzten 30 Sekunden gezeigt, und Sie können die Szene in aller Ruhe aus verschiedenen Blickwinkeln noch einmal genießen. Es gibt sogar die Möglichkeit, die besten Wiederholungen auf der Memory-Card abzuspeichern.

Urteil: Formel Eins ohne Ende. Wer kann noch alle Spiele zu diesem Thema fehlerfrei aufsagen? Der aktuelle Titel könnte etwas für Sie sein, wenn Sie keinen Wert auf herausragende Grafik oder extrem realistisches Fahrverhalten legen. Auch Anfänger kommen mit der Steuerung gut zurecht. Strecken und Fahrzeuge sind relativ gut dargestellt, das rasante Spielgeschehen gerät so gut wie nie ins Stocken. Eine gelungene Zutat: Nicht selten werden Sie Zeuge dessen, was die Konkurrenz tut, und dürfen Ausflügen ins Kiesbett oder gar kapitalen Motorplatzern zusehen. Um es kurz zu machen: Profis dürfte allenfalls die aktuelle Lizenz locken, aber Anfänger freuen sich über den leichten Einstieg in ein „gutes" Rennspiel.

SPIELVERLAUF



1 Nach einem Fehler in der Qualifikation startet Schumi von Platz sechs.



2 Der Große Preis von Bahrain wird in ein paar Sekunden gestartet.



3 Die Wiederholung nach der ersten Kurve zeigt: Michael Schumacher ist gut weggekommen, aber im hinteren Teil des Fahrerfeldes wird es verdammt eng.



4 Doch auch Schumi hat diesmal schwer zu kämpfen: Ein Toyota zwingt ihn zu einem kleinen Ausflug auf den Grünstreifen. Der Meister bereitet einen neuen Angriff vor.



5 Beim zweiten Mal klappt es ohne Probleme: Nichts ist unmöglich.



6 Das Glück eilt Michael zu Hilfe: Dem führenden Fahrer platzt der Motor.

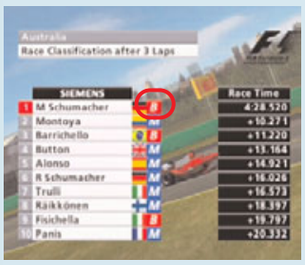


7 Dann das gewohnte Bild: Schumacher erst allein auf weiter Flur, …



8 … dann als Erster auf dem Podest. Der Sieg wird gebührend begossen.

SPIELDETAILS

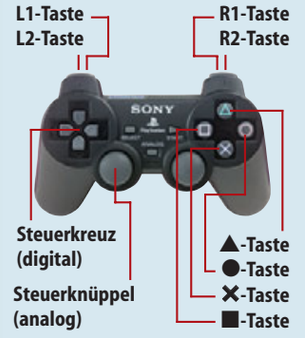


Gib Gummi: Nach jedem Rennen wird neben der Platzierung die Bereifung des Teams gezeigt (Kreis).



Gelb? Gefahr! Das Schwenken der Warnflagge nach Unfällen sehen Sie nur als Anzeige im Cockpit.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gas geben
■ : Bremsen
● : Ansicht ändern
▲ : Rückspiegel

TESTERGEBNIS

Formel Eins 2004



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,86
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,38
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,38
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

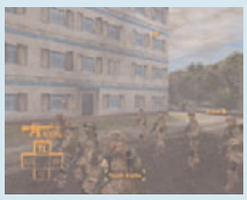
Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

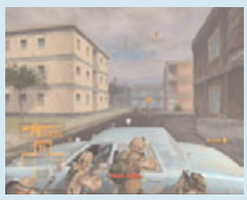
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,38 x 59,90 = 142,56 = ausreichend

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

SPIELVERLAUF



1 Die acht Haudegen Ihrer beiden Teams werden Ihnen ans Herz wachsen.



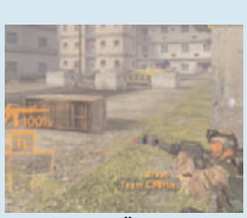
2 In fünf Trainingsaufgaben lernen Sie viel über Taktik im Häuserkampf.



3 Nur wenn Sie vorsichtig vorrücken und hinter Häuserecken Ihren Kameraden Feuerschutz geben, haben Ihre Soldaten im Einsatz eine Überlebenschance.



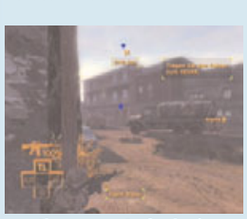
4 Bei der vorletzten Übung lernen Sie den Einsatz von Granaten und schweren Waffen. Um keine anderen Soldaten zu verletzen, dürfen Sie nur auf Pappkameraden schießen.



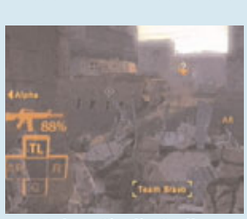
5 Die letzte Übung: Mithilfe der Luftwaffe zerstören Sie einen Panzer.



6 Mit einem Video fängt Ihr erster „richtiger" Einsatz im Nahen Osten an.



7 Ihre erste Aufgabe ist die Rettung eines verletzten Fahrers.



8 Halten Sie die Stellung, bis die Panzerunterstützung den Weg freimacht.



Full Spectrum Warrior

Strategiespiel für Xbox | Häuserkampf wie „in echt" – mit diesem Spiel trainiert die U.S. Army den Ernstfall

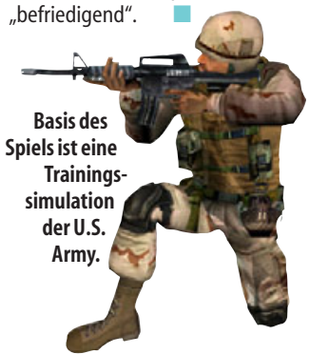
Einen neuen Weg für militärische Strategiespiele beschreitet „Full Spectrum Warrior". Das Spiel basiert auf einer Trainingssimulation, die für die Bodentruppen der U.S. Army entwickelt wurde, um Häuserkämpfe und Straßenschlachten in sicherer Umgebung üben zu können.

Aus sicherem Abstand von der Couch aus kommandieren Sie zwei Teams – „Alpha" und „Bravo" – aus je vier Soldaten, so genannte Squads. Bei deren Einsätzen in unübersichtlichen Häuserschluchten ist taktisches Vorgehen Pflicht, denn an jeder Ecke kann ein Hinterhalt lauern. Verlieren Sie nur einen Ihrer Männer, dann ist die Mission gescheitert. Dabei können Sie Ihren Leuten nur Befehle erteilen, etwa „schießen" oder „in Deckung gehen", dürfen also nicht selbst zur Waffe greifen. Und bevor Sie die elf Spielstufen in Angriff nehmen können, müssen Sie in fünf großen Trainingseinsätzen die komplexe Steuerung erlernen.

Nach erfolgreichen Einsätzen erzählen kurze Filme die Geschichte Ihrer acht Männer weiter. Über den Online-Dienst Xbox-Live ist es möglich, die elf Spielstufen im Kooperationsmodus zu absolvieren, in dem dann ein zweiter Spieler die Führung eines der Teams übernimmt.

Urteil: Actionfans mit schnellen Fingern werden vielleicht die Nase rümpfen, weil Sie nicht selbst zur Waffe greifen dürfen und sich das Spiel nur auf die Befehle an die Teams beschränkt. Doch gerade dieser Umstand regt nicht nur die grauen Zellen an, sondern macht dank einer tollen Präsentation und vielfältiger taktischer Möglichkeiten jede Menge Spaß.

Anfänger könnten mit der Komplexität des Spiels überfordert sein. Gute Englischkenntnisse sind Voraussetzung, weil gesprochene Texte nicht übersetzt wurden und die langen deutschen Untertitel den Spielfluss merklich bremsen. Während das Spiel in Amerika in kürzester Zeit eine große Fangemeinde gewinnen konnte, wird es in Deutschland wohl auch wegen der realistischen Kriegsthematik und des hohen Schwierigkeitsgrades nur ein Nischenprodukt für Anhänger militärischer Taktikspiele sein. Dennoch gefällt die innovative Spielidee. Und hat man erst mal die Bedienung drauf, dann ist das Spiel durchaus „befriedigend".



Basis des Spiels ist eine Trainingssimulation der U.S. Army.

SPIELDETAILS



Führen Sie im Einsatz Ihre beiden Teams zu diesem Symbol (Kreis), so können Sie das Spiel speichern.



Dank guter Luftaufklärung sehen Sie auf der Minikarte Ihre Position und die einiger Feindstellungen.

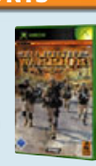
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Nebel des Krieges
L1-Taste: Kamerazoom
A-Taste: Befehl geben
Schwarze Taste: Minikarte

TESTERGEBNIS

Full Spectrum Warrior[1]



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

[1] sprich: „Worri-er"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,23
SERVICE	3%	2,82
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG[2]	12%	2,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,59
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,74**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 50,99 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,74 x 59,95 = 164,26 = ausreichend

[2] nur auf Festplatte, nicht auf Speicherkarten

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

SPIELVERLAUF

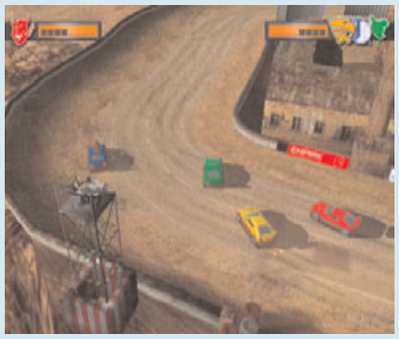


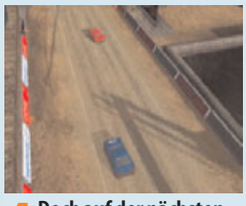
1 Auf dem Angel-Gipfel wird nicht gefischt, sondern gefahren. Und wie!



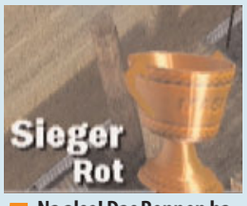
2 Das Starterfeld sieht aus wie eine Spielzeugauto-Sammlung. Los geht's!

3 Da staubt der Fachmann: In der ersten Kurve des sandigen Kurses liegen Sie im roten Renner noch hinten.





4 Doch auf der nächsten Geraden ziehen Sie dem Feld gnadenlos davon.



5 Na also! Das Rennen haben Sie in der Tasche – und einen Pokal im Schrank.

Mashed

Rennspiel für Xbox | **Fast wie auf der Bundesautobahn: Hier haben Drängler und Raser Vorfahrt**

Anders als die Auswüchse auf öffentlichen Fernstraßen ist diese Bleifuß-Orgie nicht lästig, sondern lustig. Und simpel: Mit Ihrer Entscheidung für eines von fünf Teams bestimmen Sie die Farbe Ihres Gefährts. Ohne große Umschweife geht's dann direkt ins Spiel. Genauer: auf eine von sechs Strecken, die alle mit unterschiedlichen Fahr-Prüfungen aufwarten. Ist das einsame Duell gegen einen anderen Fahrer noch fast eine Spazierfahrt, so gerät der Kampf gegen eine ganze Rotte aggressiver Drängler zur Nervensache. Neun Waffen, die Sie auf der Strecke einsammeln können, verschaffen Ihnen Vorsprung durch Technik. Wer seinem Verfolger eine Öllache vor den Bug kippt oder ihn per Blitzgranate kurzzeitig blendet, hat damit aber keineswegs schon den Sieg in der Tasche. Auch die Gegner greifen gerne zur Eytrawaffe, denn sie haben das gleiche Ziel wie Sie: besser ankommen.

Nach dem Start müssen Sie so schnell wie möglich versuchen, sich an die Spitze zu drängeln. Wer hinterher fährt, droht buchstäblich „aus dem Rahmen zu fallen" – ist Ihre Kiste nicht mehr im Bild, dann explodiert sie.

Die Steuerung der Autos ist simpel. Schon nach kurzer Spielzeit driften Sie wie ein Profi um die Kurven der pfiffig gemachten Rennstrecken. Da Sie das Rennge-schehen aus der Vogelperspektive sehen, verlieren Sie aber oft die Orientierung.

Urteil: Das Spiel hat seine Tücken. Oft genug passiert es, dass Ihr Vehikel explodiert, obwohl es noch ein gutes Stück vom Bildschirmrand entfernt war – das ist ärgerlich. Spielen Sie alleine, dann werden Sie von ständig wiederholten Kommentaren Ihrer Konkurrenten genervt. Überhaupt dürften Solospieler kaum aus Freude am Fahren öfter mal eine Runde „Mashed" einlegen. Das abgedrehte Rennen entfaltet sein volles Potenzial nur, wenn Sie mit drei Freunden um die Wette rasen. Das ist dann wenigstens für kurze Zeit „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Mashed[1]



[1]spricht: „Mäschd"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,27
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,23
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,23
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 44,99 €
(Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,23 x 59,90 = 193,48 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

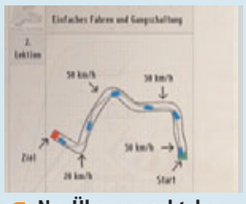
L-Taste: Gas geben

R-Taste: Bremsen

A-Taste: Extra einsetzen

Schwarze Taste: Spielpause

SPIELVERLAUF



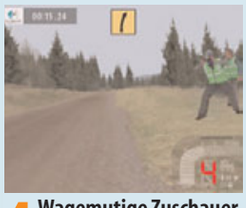
1 Nur Übung macht den Meister: Am Anfang besuchen Sie die Fahrschule.



2 Dann wird das erste Team auf Sie und Ihr Können aufmerksam.

3 Eine schwierige Strecke in England steht auf dem Programm. Sie gehen mit gemischten Gefühlen ins





4 Wagemutige Zuschauer lassen sich zu irren Aktionen hinreißen, …



5 … sind aber im Ernstfall hilfsbereit. Doch es nützt Ihnen nicht mehr viel.

Richard Burns Rally

Rennspiel für Xbox | **Über Stock, über Stein und überhaupt: Geben Sie Ihrer Xbox die Sporen**

Was hat der Fahrlehrer da eben gebrüllt: „Das war aber nicht so gut, das probieren wir gleich noch mal." Na dann, auf ein Neues. Wer ein alter Rallyehase werden will, muss zunächst durch die Fahrschule und wie ein hypnotisiertes Kaninchen die Grundregeln des Querfeldeinrennens verinnerlichen. Die Lerneinheiten machen Sie zu Beginn mit dem Fahr-, Beschleunigungs- und Bremsverhalten des Subaru Impreza WRX vertraut, mit dem Sie dann als fortgeschrittener Schüler ganze Streckenabschnitte fehlerfrei und innerhalb vorgegebener Zeit zurücklegen müssen.

Das gab es in Rallyespielen noch nicht: An der Meisterschaft dürfen Sie erst teilnehmen, wenn Sie alle Fahrprüfungen mit Bravour bestanden haben. Und es braucht etliche Anläufe, bis Sie einigermaßen mit dem Auto auf du sind. In der Rallyesaison offenbart das Spiel kompromisslosen Simulationscharakter. Nach dem Rennen ist vor dem Rennen, und in der „Pause" schrauben Sie ausgiebig an den Einstellungen Ihres Fahrzeugs herum oder fahren die nächste anstehende Etappe zur Probe, um sich an die Streckenbeschaffenheit heranzutasten. Perfekte Abstimmung des Wagens ist bitter nötig, um auch nur den Hauch einer Chance auf eine gute Platzierung zu sehen.

Die Strecken in sechs Ländern, darunter Japan, England und Australien, verlangen Ihnen höchste Konzentration und enormes Fahrkönnen ab. Schon kleinere Fehler quittiert Ihr Auto mit größeren Schäden. Ein geplatzter Kühler oder ein blockierter Gang sind da noch harmlos.

Urteil: „Richard Burns Rally" nimmt sich, den Rallyesport und Sie verdammt ernst. Mit einem so hohen Grad an Realismus wagte sich bisher kaum ein Rennspiel an die Öffentlichkeit. Erst nach tagelangen Übungsfahrten werden Sie in der Lage sein, den computergesteuerten Fahrern Paroli zu bieten. Auf sehr schön gestalteten Pisten übrigens – und schon deshalb ist dieses Spiel einfach „gut".

TESTERGEBNIS

Richard Burns Rally[2]



[2]spricht: „Ritschard Börns Rälli"

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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Profis**
Auch für **PC, Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,99
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,81
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,81
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,81 x 59,90 = 108,42 = befriedigend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

L-Taste: Gas geben

R-Taste: Bremsen

B-Taste: Handbremse

A-Taste: Hochschalten

X-Taste: Herunterschalten

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

Kirby and the Amazing Mirror

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | **Retten Sie die einst fröhliche Spiegelwelt. Die zerbricht sonst**

Durch eine Schwertattacke wurde Kirby in vier verschiedenfarbige Kirbys gespalten. Nun verfolgt das unfreiwillige Quartett den Angreifer, um ihn zu stellen und die Spiegelwelt vor ihm zu retten.

Wenn Sie mehrere Exemplare Gameboy Advance miteinander verbinden, können bis zu vier Spieler jeweils ein „Viertel" Kirby steuern. Stürzen Sie sich alleine ins Rennen, so werden die drei anderen Ableger Kirbys automatisch gelenkt. Die fantatsischen Vier laufen und springen durch farbenfrohe Fantasiewelten, klettern an Leitern auf und ab und können sogar schweben, wenn sie die Luft anhalten. Atmen sie dagegen kräftig ein, so saugen sie starke Gegner auf und nehmen deren Fähigkeiten an.

Urteil: Kunterbunte Unterhaltung und ein niedriger Schwierigkeitsgrad. Das war, ist und bleibt Kirby. Den Spielernachwuchs wird's freuen. Dank Mehr-Spieler-Modus und guter Spielbarkeit ist das muntere Treiben der Viererbande rundum „befriedigend".

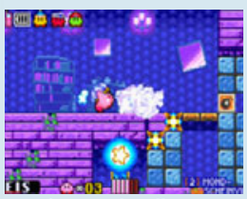
SPIELVERLAUF



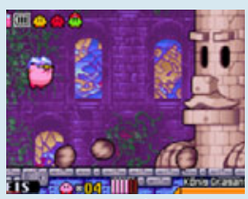
1 Spiegel (Kreise) dienen als Portale zu anderen Abschnitten der Spiegelwelt.



2 Vorsicht, aggressiver Schreihals greift an! Kontern Sie mit Hieben.



3 Eisatem, der alles gefrieren lässt, ist ein Spezialtalent von Kirby.



4 Dieser Turm ist ein Gegner und lässt Brocken regnen. Weichen Sie aus.

TESTERGEBNIS

Kirby and the Amazing Mirror[1]



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

[1]sprich: „Körbi and si Ämäising Mirror"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,39
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,01
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,01
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,01 x 39,99 = 120,37 = ausreichend

Shrek 2

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance |
Shrek hat geheiratet – ein Schrecken ohne Ende?

Der grüne Shrek und seine verehrte Prinzessin Fiona haben sich das Jawort gegeben. Damit steht dem Helden das größte Abenteuer bevor. Nein, nicht die Ehe, viel schlimmer: Er muss bei seinen Schwiegereltern vorstellig werden. Das Königspaar regiert das Land „Weit Weit Weg" – das hört sich entfernt an und ist es auch. 25 lange Reiseabschnitte warten auf Shrek, den sprechenden Esel, den Gestiefelten Kater und den Pfefferkuchenmann.

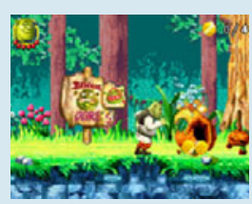
Jede dieser Figuren dürfen (und müssen) Sie gelegentlich steuern, mitunter auch zwei davon im gleichen Spielabschnitt. Per Knopfdruck schalten Sie dann zwischen beiden um oder lassen sie im Duo schwierige Aufgaben lösen. Als da wären: Schlüssel finden, Wachen bekämpfen oder Kisten stapeln, um höher gelegene Ebenen zu erreichen.

Urteil: Die Atmosphäre des Films und den Charme seiner „Helden" fängt das Spiel trotz der beschränkten Dimensionen auf dem kleinen Bildschirm gut ein. Knifflige, aber nicht zu komplizierte Rätsel werden auch Anfänger bis zum Schluss „befriedigend" unterhalten.

SPIELVERLAUF



1 Die Geschichte von „Shrek 2" wird in untertitelten Bildern erzählt.



2 Auf seinem Weg muss Shrek manchen Gegner mit Boxhieben matt setzen.



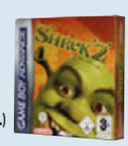
3 Shreks Freund, der Esel, ist nicht störrisch. Hier öffnet er eine Tür (Kreis).



4 Gemeinsam geht's besser: Shrek und Esel verschieben einen Block (Kreis).

TESTERGEBNIS

Shrek[2] **2**



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

[2]sprich: „Schreck"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,38
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,03
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,03
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 45,99 €
Preisempfehlung: 39,69 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,03 x 45,99 = 139,35 = ausreichend

Spider-Man 2

Actionspiel für Gamecube | **Mit Netz und doppelter Bodenhaftung: Spider-Man als Ruhestifter in Manhattan**

Peter Parker ist ein Mann mit einem Geheimnis. Der Grund dafür, dass er regelmäßig Vorlesungen und Verabredungen mit seiner Freundin Mary Jane verpasst, ist seine zweite Identität. Immer wenn auf den Straßen Manhattans Verbrecher ihr Unwesen treiben, schlüpft er in ein Kostüm und wird zu Spider-Man. Seine Spinnenkräfte machen ihn zu einem fast unbesiegbaren Kämpfer. Aber während die Straßenbanden beim Erscheinen des Spinnenmanns nicht viel zu lachen haben, gibt es auch wahre Oberschurken, die die Fähigkeiten des Superhelden gehörig auf die Probe stellen. Vor allem der verrückte Wissenschaftler Doc Ock, der mit seinen Experimenten die ganze Menschheit bedroht.

Urteil: Die Unterschiede zur PS-2-Version (siehe Seite 74) sind minimal und fast nur an den schwächeren grafischen Effekten bei der Darstellung der Spinnensinne auszumachen. Und die im Test der PS-2-Ausgabe kritisierten Schwächen bei den Bewegungsabläufen sind leider ebenfalls vorhanden. Deshalb schneidet auch das Gamecube-Spiel „befriedigend" ab – nahezu punktgleich.

SPIELVERLAUF

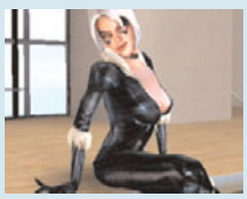
Film zum Spiel auf DVD



1 Während eines Treffens mit Mary Jane beobachtet Peter einen Einbruch.



2 Sofort streift er das Spider-Man-Kostüm über und stoppt den Kunstraub.



3 Plötzlich taucht Black Cat am Tatort auf und flüchtet über den Balkon.



4 Spider-Man verfolgt die Verdächtige über die Dächer Manhattans.

TESTERGEBNIS

Spider-Man[3] **2**



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

[3]sprich: „Spaider-Man"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,46
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,82
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,82
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 48,99 €
(Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,82 x 59,99 = 169,17 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Luftaufnahme Ihrer kleinen Dönerbude (Kreis) im Stadtzentrum.



2 Im Interesse Ihrer Karriere setzen Sie andere Schnellimbisse unter Druck.



3 Ist der Preis für eine freundliche Übernahme zu hoch, wird nachgeholfen.



4 Mit Botengängen für die Mafia verdienen Sie (Kreis) ein bisschen dazu.

Dönermafia

Simulation für PC | Imbiss mit Biss: Von der Dönerbude zum Fast-Food-Imperium – koste es, was es wolle!

Ihr Traum, die Welt mit Döner zu beglücken, kann wahr werden. Dazu brauchen Sie Geld, um konkurrierende China-Imbisse oder Pizzerien aufzukaufen. Doch mit dem Absatz von Fleischbrocken in Fladenbrot lassen sich keine Reichtümer anhäufen. Der erfolgsorientierte Betriebswirt von heute bedient sich zusätzlicher Geschäftsfelder. Zum Beispiel der Hehlerei. Mit günstigem An- und teurem Verkauf von Autoradios, TV-Geräten oder Kaffeemaschinen lassen sich gute Gewinne erzielen. Wer das Risiko nicht scheut, setzt nennenswerte Beträge beim Hunderennen. Sollten die Konkurrenten immer noch zu viel Geld für ihre Futterstätten verlangen, dann drücken Sie den Preis: Schicken Sie ein paar Raufbolde vorbei.

Mini-Spiele wie Botengänge für die „Dönermafia" und das Verstecken „schwarzer" Waren und Arbeiter vor der Polizei lockern den geschäftlichen Teil auf.

Urteil: Döner „mit alles"? Nein, Dönermafia bietet zu wenig Zutaten, um Feinschmeckern auf der Zunge zu zergehen. Selbst Anfänger werden sich nicht an diesem Fast-Food-Spiel festbeißen. Das Spiel ist gerade allenfalls „ausreichend", um die Zeit des Wartens auf eine telefonisch bestellte Pizza zu überbrücken.

TESTERGEBNIS

Dönermafia



Hersteller: Rondomedia
Info: Tel. 02166-618660 (0,122 €/Min.)
Fax: 02166-6186618 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,86
SERVICE	3%	3,32
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
INSTALLATION	11,8%	2,40
FUNKTIONSPRÜFUNG	20%	3,27
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	14%	3,93
SONSTIGES	6%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,53
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	ausreichend	3,53
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 14,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,53 x 14,99 = 52,91 = gut

Sudden Strike 2

Strategiespiel für PC | Weltkrieg Zwei und kein Ende – weder in Europa noch im Pazifik noch am Bildschirm

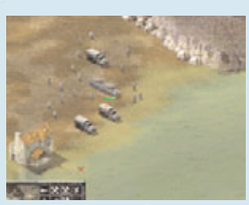
Im Juni 1944 sind die Alliierten in der Normandie gelandet und marschieren Richtung Deutschland. Im Osten liefern sich Wehrmacht und Rote Armee verbissen Stellungskämpfe, und im Pazifik attackieren Japaner die US-Truppen. Wenn Ihnen eines dieser Szenarien zusagt, können Sie als Kommandeur bei den Deutschen, Japanern, Briten, Amerikanern oder Russen anheuern.

Die Aufgaben, die Ihnen zugewiesen werden: Brücken sichern, Fabriken erbeuten, die gegnerische Luftabwehr ausschalten oder Fabriken und Städte erobern. Auch berühmt-berüchtigte Originalgefechte wurden eingebaut, etwa der Kampf um die Brücke von Arnheim.

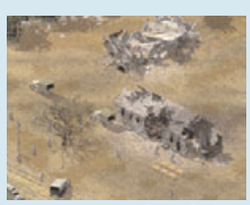
Die Bedienung ist problemlos, allerdings lassen sich Soldaten auf dem Schlachtfeld manchmal etwas schwer unterscheiden.

Urteil: „Sudden Strike 2" ist spannend, kostet Nerven und durchkämpfte Nächte. Doch die Optik aus dem Jahr 2000 wirkt arg angestaubt. Ein dicker Pluspunkt sind dagegen die gut durchdachten Aufgaben, die viel authentische Atmosphäre einfangen. Wer die veraltete Grafik verschmerzen kann, findet hier ein durchaus „befriedigendes" Spiel vor.

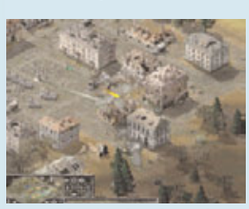
SPIELVERLAUF



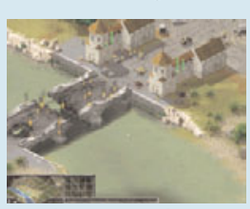
1 Die Truppen kommen an den Rhein, den sie nicht überqueren können.



2 Der Weg nach Arnheim führt durch eine Schneise der Verwüstung.



3 In der Stadt toben einzelne Häuserkämpfe mit gegnerischen Soldaten.



4 Die Häuser an der Brücke werden besetzt, es kommt zum Stellungs-

TESTERGEBNIS

Sudden Strike[1] 2



Hersteller: CDV

Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.)
Fax: 0721-9722424(0,122 €/Min.)

[1]spricht: „Saadden Ssträik"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,83
SERVICE	3%	1,64
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
INSTALLATION	11,8%	3,11
FUNKTIONSPRÜFUNG	20%	3,35
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	14%	4,21
SONSTIGES	6%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,06
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,06
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	

Preis: 10 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,06 x 10,00 = 30,60 = sehr gut

SPIELVERLAUF



1 „Hasta la vista, Baby." Der Terminator ist bereit zu großen Taten.



2 Sein Gegner „T-X" trägt gern Frauenkleider – hier ausnahmsweise nicht.



3 Die Welt im Jahre 2032 ist eine ziemlich finstere Angelegenheit, …



4 … aber ein richtig programmierter Terminator trifft auch im Dunkeln.

Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

Actionspiel für Playstation 2 | Immer unter Termin-Druck: der Terminator. Da wird man schon mal rebellisch

Arnold Schwarzeneggers Fußstapfen sind Ihnen nicht zu riesig? Dann sind Sie bestens geeignet für die Rolle des Terminators. Der Termin ist günstig, denn jetzt gibt's das noch junge Actionspiel „Terminator 3 – Rebellion der Maschinen" bereits zum Freundschaftspreis. Es basiert auf dem gleichnamigen Film, in dem „Arnie" als Roboter durch die Vergangenheit reist, um in den Jahren 2003 und 2032 den späteren Freiheitskämpfer John Connor und seine Mutter zu schützen. Die sind nämlich Zielpersonen des nahezu unzerstörbaren Super-Roboters T-X, dessen weibliche Gestalt nicht über sein Gewaltpotenzial hinwegtäuschen darf. Doch ein mit 24 Waffen bestücktes Arsenal sollte Ihnen reichen, um die Killermaschine zu verschrotten.

Urteil: Fans des Films werden von der Originalmusik, von der gewohnten Arnie-Synchronstimme und vom üppigen Bonusmaterial begeistert sein. Von Handlung und Bildern dagegen nicht, denn grafisch und spielerisch ist und bleibt „T3" leider unterdurchschnittlich und nur „befriedigend". Daran ändert auch der kürzlich gesenkte Preis nichts.

TESTERGEBNIS

Terminator 3 – Rebellion der Maschinen



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**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,81
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNG	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,16
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,16
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,16 x 29,99 = 94,77 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Los geht's

Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Spiele, Demos und sonstigen Inhalte von der CD/DVD im Heft installieren und spielen



ALLGEMEINES

So starten Sie

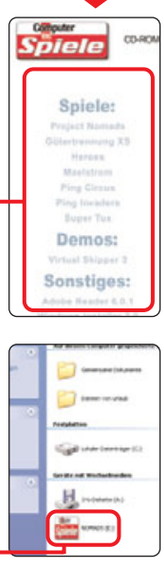
CD

Falls Sie die CD/DVD 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 Grafikkarten Probleme gibt, finden Sie aktuelle Nvidia-und ATI-Treiber auf der **DVD**, wenn Sie auf Treiber klicken.

1 Legen Sie die COMPUTER BILD SPIELE-CD/DVD ins 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/DVD, die dann startet.



DVD

Das Menü der DVD sieht etwas anders aus:



Startet die DVD nicht, verfahren Sie wie in Schritt 2 bis 3 links erklärt und klicken doppelt auf



Windows Installer 2.0 (nur Windows 95, 98, ME)

CD

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.



DVD

Klicken Sie bei der DVD abweichend auf



Und klicken Sie dann auf



und dann auf Kopieren.

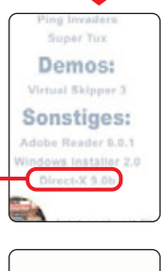
Direct-X 9.0b (läuft erst ab Windows 98)

CD

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 auf der Seite 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 Fertigstellen. Damit wird Direct-X installiert.



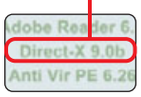


DVD

Haben Sie die DVD, klicken Sie auf



Klicken Sie dann auf



und dann auf Kopieren, um Direct-X zu installieren.

Adobe Reader 6.0.1 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

CD

1 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Acrobat Readers auf Ihrem PC befinden, so entfernen Sie die. Klicken Sie unter Windows auf Start, Systemsteuerung, Software, Adobe Reader, dann auf Entfernen. Folgen Sie dann den Anweisungen.



2 Auf Adobe Reader und Überspielen klicken. Klicken Sie zwei Mal auf Weiter und erneut auf Weiter, um das Programm im Standardverzeichnis zu installieren, oder auf Zielordner ändern, um ein anderes zu wählen. Dann auf Installieren und Fertigstellen klicken.

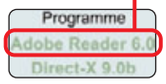


DVD

Als Besitzer der DVD klicken Sie auf



Dann klicken Sie auf



und dann auf Kopieren.

PC-Mindestanforderungen

CD

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den Titel des gewünschten Spiels.

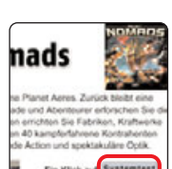


2 Jedes Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

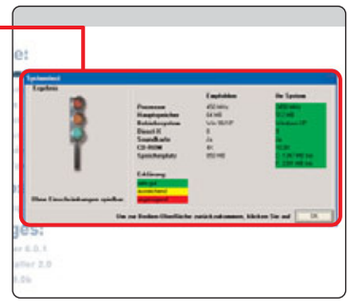
3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel mit Sicherheit nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten zum Ergebnis. Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers.

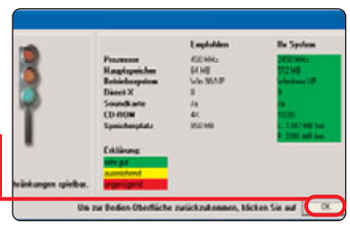
Sind die Testresultate grün hinterlegt, werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder, dann fehlt mindestens eine wesentliche Voraussetzung.

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.





DVD

Wenn die DVD in Ihrem Laufwerk ist, klicken Sie auf



Wählen Sie dann per Maus das gewünschte Spiel aus



und klicken auf Systemtest, um den PC zu prüfen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC | Nichts für wasserscheue Spieler: Im Kampf gegen allerlei Schurken lenken Sie als William Drake ein hochgerüstetes U-Boot durch die Weltmeere

Üble Zukunft: Im Jahre 2066 sind die Kontinente versunken, die Menschheit lebt in den Weltmeeren. Der zunächst unerfahrene Pilot William Drake muss sich in über 30 Missionen bewähren, die ihn kreuz und quer durch die Ozeane führen. Mit sieben Mitstreitern lebt er auf einem Frachter, besucht exotische Unterwasserstädte, kämpft gegen Verbrecher, rettet Freunde aus gefährlichen Situationen. Der Spieler schlüpft in die Rolle Drakes, unterhält sich mit anderen Personen. Dann sehen Sie Standbilder mit eingeblendetem Text, untermalt von gesprochenen Worten. Bevor eine Mission beginnt, kann Drake seine Vorräte aufstocken, Munition laden und neue Waffen an sein Schiff montieren lassen. Neben den Hauptmissionen stehen zahlreiche Bonuseinsätze zur Verfügung. In einem der ersten wesentlichen Aufträge muss Blake einen Freund retten, der von Gegnern beschossen wird. Die Aufgabe ist klar: Der Spieler muss als William Drake die Feinde solange in Schach halten, bis sein Freund entkommen kann. Im Laufe des Spiels lernt Drake einen zwielichtigen Barkeeper, eine arrogante Wissenschaftlerin und zahlreiche reizende Frauen kennen. Seine größte Aufgabe besteht darin, einen legendären Schatz zu finden.

Das Spiel verwendet eine leistungsfähige Technik, die betagte Computer gehörig fordert. Eine detaillierte Installationsanleitung, allgemeine Tipps und geheime Tricks (Cheats) finden Sie auf den folgenden Seiten. Außerdem hilft Ihnen COMPUTER BILD SPIELE dabei, die richtigen Einstellungen vorzunehmen, damit Sie die packenden Unterwasserkämpfe mit feuchten Augen genießen können.

ANLEITUNG

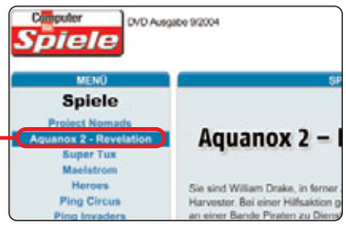
Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

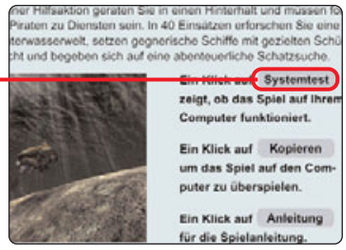
- Pentium-750 MHz
- 128 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.164
- Windows 98/XP
- DVD-ROM-Laufwerk
- 3D-Grafikkarte
- 1,6 Gigabyte freier Platz auf der Festplatte
- Direct-X 8.1

Spiel installieren

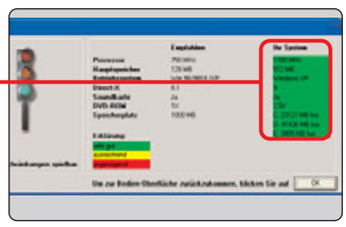
1 Um die Installation von Aquanox 2 – Revelation zu starten, klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche auf den Eintrag Aquanox 2 - Revelation.



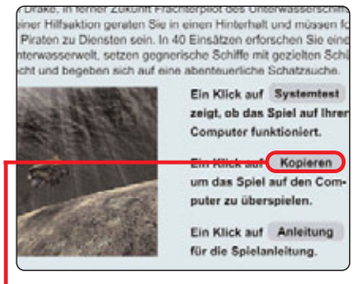
2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Überprüfen Sie, ob Aquanox 2 – Revelation auf Ihrem PC läuft. Klicken Sie dazu auf Systemtest



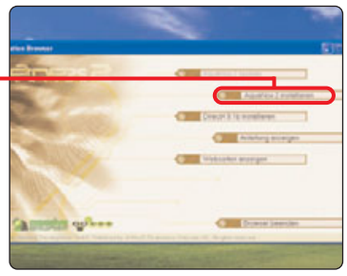
3 Auf diese Weise wird die automatische Überprüfung Ihrer Hardware gestartet. Es erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten: Auf der linken Seite stehen die Mindestanforderungen, auf der rechten Seite lesen Sie die Daten Ihres Computers. Werden die Testergebnisse vor grünem Hintergrund dargestellt, ist Ihr PC prima geeignet, das Spiel darauf zum Laufen zu bringen. Gelbe Felder zeigen mögliche Probleme an, eventuell kommt es zu einer ruckelnden Darstellung des Spielgeschehens oder zu anderen Beeinträchtigungen. Bei rotem Hintergrund müssen Sie davon ausgehen, dass Aquanox 2 – Revelation auf Ihrem PC nicht laufen wird. In diesem Fall fehlen Ihrem Computer gleich mehrere aktuelle Bauteile.



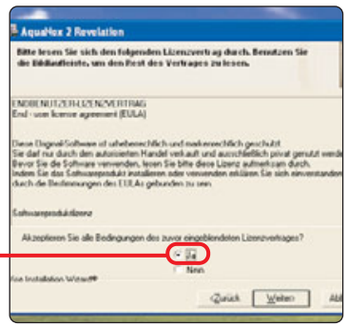
4 Fiel der Systemtest positiv oder überwiegend positiv aus (Felder grün oder höchstens gelb), so installieren Sie das Spiel. Klicken Sie auf Kopieren.



5 Klicken Sie mit der Maus auf AquaNox 2 installieren. Das Installationsprogramm wird jetzt gestartet. Im gleichzeitig geöffneten Bildschirmfenster wird Ihnen geraten, alle laufenden Arbeitsprogramme zu beenden, damit während der folgenden Installation keine Störungen auftauchen. Schließen Sie also alle übrigen Programme, und klicken Sie auf Weiter.



6 Jetzt müssen Sie dem Lizenzvertrag zustimmen. Klicken Sie dazu in den Kreis vor dem Eintrag • Ja. Danach klicken Sie auf Weiter. Ein Fenster mit dem Text der Liesmich-Datei wird geöffnet. Sie enthält Informationen über technische Besonderheiten. Klicken Sie auf Weiter.



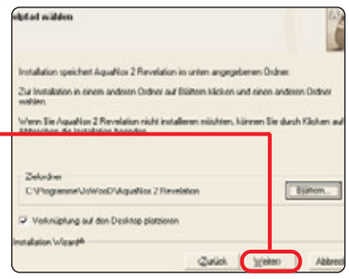
7 Im folgenden Fenster wählen Sie das Installationsverzeichnis aus. Aqua-

Hier stand im Heft eine Anzeige.

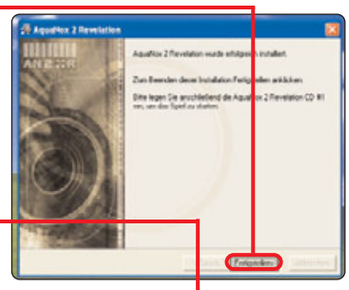
Aquanox 2 – Revelation

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

nox 2 – Revelation wird normalerweise auf der Festplatte im Verzeichnis C:\Programme\Jowood\AquaNox 2 Revelation installiert. Klicken Sie auf den Eintrag Weiter.



8 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter. Die Installation wird gestartet. Schließen Sie die Installation ab, indem Sie auf die Zeile Fertigstellen klicken.

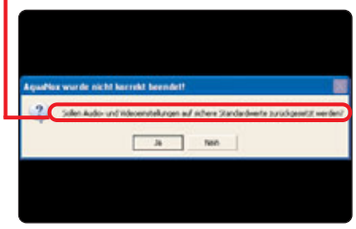


Spiel starten

1 Auf der Windows-Oberfläche wurde eine Verknüpfung zu Aquanox 2 – Revelation erstellt. Klicken Sie auf diese Verknüpfung AquaNox 2 Revelation, um das Spiel zu starten.



2 Es kann vorkommen, dass eine Warnmeldung gezeigt wird, nachdem Sie das Spiel gestartet haben. In diesem Fall sollten Sie das Steuerungsprogramm (Treiber) für die Grafikkarte aktualisieren: Im Ratgeber auf Seite 156 finden Sie eine Anleitung, mit der Sie feststellen können, welche Art von Grafikkarte in Ihrem PC steckt. Auf Seite 146 steht, wie Sie eine neue Grafikkarte einbauen. Klicken Sie im Hauptmenü der Heft-DVD auf den Eintrag **Treiber**, und wählen Sie den richtigen Treiber aus. Beachten Sie, dass die Betriebssysteme Windows 95, 98 und ME einen anderen Treiber benötigen als Windows XP. Hinweise dazu erhalten Sie im zugehörigen Text. Klicken Sie mit der Maus auf den Eintrag Kopieren, um den ausgewählten Treiber zu installieren.



3 Nach der eventuellen Installation neuer Grafikkartentreiber starten Sie Ihren PC neu. Jetzt sollten Sie Aquanox 2 – Revelation mit einem Mausklick auf die Verknüpfung AquaNox 2 Revelation starten können.

4 Sie sehen den Startbildschirm von Aquanox 2 – Revelation. Klicken Sie mit der Maus auf Neues Spiel, wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten. Sollten Sie sich die Startfilme nicht ansehen wollen, so können Sie diese Videos jederzeit mit einem einfachen Mausklick abbrechen.



Spieleinstellungen

1 Wählen Sie Im Hauptmenü per Klick den Punkt Optionen.



2 Sie sehen das erste Untermenü, das Sie stets erreichen können, wenn Sie mit der Maus auf den Eintrag Eingabe (Bildrand oben) klicken.

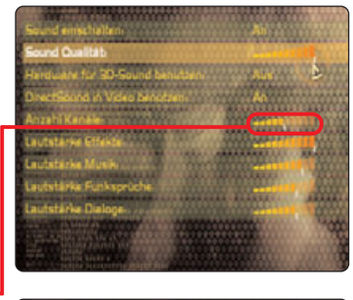
3 Wählen Sie unter Steuerungsart den Menüpunkt Simulation oder Egoshooter. Im zweiten Fall lässt sich das Schiff leichter steuern, die Steuerung ähnelt dann der von Actionspielen, wie „Unreal" oder „Starlancer". Über die diagonalen Schaltflächen am oberen Bildrand können Sie mit der Maus die Steuerungstasten für Bewegung, Waffen und allgemeine Aktionen bestimmen.



4 Über Video öffnen Sie das Menü, in dem Sie etwa die Einstellung für die Gammakorrektur verändern können. Der Gammawert gibt an, wie hell oder dunkel das Spielgeschehen präsentiert wird. Klicken Sie mit der Maus auf den ersten leeren Balken in der Anzeige. Sie werden sehen, dass der Bildschirm heller wird.



5 Über die Schaltfläche Audio bestimmen Sie per Mausklick die Klangqualität und wie laut Effekte, Musik, Funksprüche sowie Dialoge wiedergegeben werden sollen. Dazu klicken Sie mit der Maus auf die Balken: Sind alle Balken gefüllt, haben Sie die größtmögliche Lautstärke eingeschaltet.



6 Über die Schaltfläche Spiel steuern Sie allgemeine Einstellungen. Erfahrene Actionspieler steigern per Klick den Schwierigkeitsgrad. Sie können eine Zielidentifizierung aktivieren und entscheiden, ob das Cockpit und die jeweilige Waffe während des Spiels zu sehen sein sollen.

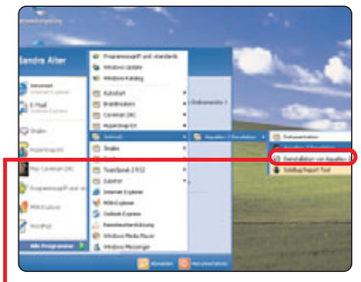


Spiel beenden/pausieren

Um ein Spiel zu beenden, klicken Sie im Hauptmenü mit der Maus auf die Schaltfläche Exit. Ein Zwischenmenü können Sie während des Spiels per Druck auf die Esc -Taste aufrufen. Hier besteht die Möglichkeit, das Spiel gleich zu beenden. Klicken Sie dazu mit der Maus auf die Schaltfläche Zurück zu Windows.



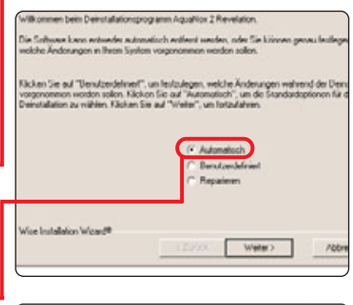
Um während des Spiels eine Pause einzulegen, drücken Sie ebenfalls die Esc -Taste. Im Pause-Menü sehen Sie zudem Ihren Missionsstatus. Hier erfahren Sie, welche Aufgaben Sie in der laufenden Mission erledigen müssen.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche Ihres Computers mit der Maus auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf JoWooD, weiter auf die Schaltfläche AquaNox 2 Revelation und schließlich noch auf den Eintrag Deinstallation von AquaNox 2.



3 Jetzt bestimmen Sie die Vorgehensweise. Wenn Sie nicht sicher sind, dann setzen Sie per Klick einen Kreis vor den Eintrag Automatisch. Die Einstellung läuft dann automatisch ab, Sie müssen keine weiteren Entscheidungen treffen. Klicken sie anschließend auf Weiter >.

4 Das Spiel wird von Ihrer Festplatte entfernt, die Spielstände dagegen werden bewahrt. Klicken Sie zum Schluss auf Ende.



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Tastatur-Belegung

Aquanox 2 – Revelation steuern Sie am einfachsten mit Tastatur und Maus. Sie können für jeden Befehl eine beliebige Taste bestimmen (siehe linke Seite, „Spieleinstellungen“, Schritt 3). Die vorab eingestellte Tastenbelegung können Sie als Rechtshänder getrost übernehmen. Linkshänder sollten die wichtigsten Befehle auf die Richtungstasten und die in deren Nähe befindlichen Tasten verteilen. Im Folgenden zeigt Ihnen COMPUTER BILD SPIELE, wo die Tasten für die wichtigsten Befehle zu finden sind: zunächst für Linkshänder, dann für Rechtshänder.

Linkshänder:

- ↑ : Vorwärts
- ↓ : Rückwärts
- ← : Nach links gleiten
- → : Nach rechts gleiten
- Pos1 : Nach oben gleiten
- Ende : Nach unten gleiten

Rechtshänder:

- W : Vorwärts
- S : Rückwärts
- A : Nach links gleiten
- D : Nach rechts gleiten
- R : Nach oben gleiten
- F : Nach unten gleiten

Aktion	Maus
Primärfeuer	Taste 0
Sekundärfeuer	Taste 1
Nächste Waffe	Lenkrad[+]
Vorherige Waffe	Lenkrad[-]
Feind aufschalten	Taste 2
Buzzer auswerfen	3

Schießen mit der Maus: Die Maustasten und – falls vorhanden – das Rädchen sind für Kampfaktionen

SPIELTIPPS

Allgemeines



In der Übersichtskarte werden die Namen der Schauplätze blass dargestellt, sobald Sie hier mit niemandem reden können. Die Ortsnamen leuchten, wenn sich hier die Gelegenheit zu Gesprächen ergibt.



Sprechen Sie mit allen Figuren. So kommen Sie an wertvolle Informationen und Aufträge. Damit Sie die nächste Mission beginnen können, muss Ihnen eine Person einen wichtigen Hinweis oder Befehl geben.



Bevor Sie eine Mission beginnen, sollten Sie überprüfen, ob Sie genügend Waffen und Munition geladen haben. Im späteren Spielverlauf wählen Sie zudem das Schiff aus, mit dem Sie den Einsatz wagen wollen.



Meiden Sie umherschwebende Trümmer, herausragende Felsen, Schiffe und andere Hindernisse. Ein Zusammenstoß, auch mit verbündeten Schiffen, kann schwere Schäden an Ihrem Vehikel verursachen.



Versuchen Sie möglichst, sich hinter dem Gegner zu positionieren. Am Heck hat der keine Waffen, und dort ist auch seine Panzerung dünner – und überdies können Sie sehen, in welche Richtung er sich bewegt.



Lassen Sie sich Zeit, einen Navigationspunkt zu erreichen, wenn Ihnen kein Zeitrahmen gesetzt wurde. So kann Ihre Reparatureinheit (Repair Kit) ihre Arbeit verrichten und das Schiff für den nächsten Einsatz flott machen.



Geld ist zum Ausgeben da: Vor einem Einsatz sollten Sie es dazu verwenden, Ihr Schiff aus- und aufzurüsten. Die Ausrüstung kann automatisch erfolgen, klicken Sie dazu auf die entsprechende Schaltfläche.



Wenn ein Gegner zu stark ist, sollten Sie vorerst das Weite suchen. Den vom Computer gelenkten Schiffen geht nie die Munition aus. Wenn Sie in einer Mission alle Gegner ausschalten, bekommen Sie Zusatzpunkte.



Über die Konsole in den Docks haben Sie Zugang ins Hauptmenü, wo Sie den Spielstand speichern können. Es sind reichlich Speicherplätze frei, nutzen Sie alle! Der Name wird automatisch vergeben: Mission, Ort und Zeit.

Aquanox 2 – Revelation

1. Mission: Notruf

Auf der Harvester sprechen Sie mit allen Personen, indem Sie auf deren Namen klicken und dem Gespräch folgen. Ein Mann namens Bellows meldet sich über den Sprechfunk (Interkom), er sendet einen Notruf. Sie gehen in die Docks, besteigen Ihr Schiff und beginnen die erste Mission. Hier werden Sie mit der Steuerung des Schiffes vertraut gemacht. Eine detaillierte Übersicht aller Spieleinstellungen finden Sie im Handbuch, das im PDF-Format vorliegt und das Sie auf der DVD finden, wenn Sie mit der Maus auf „Anleitung“ klicken. Sollten Sie Schwierigkeiten dabei haben, das Schiff zu lenken, so schalten Sie per Esc -Taste ins Hauptmenü und klicken mit der Maus auf „Optionen“. Schauen Sie sich die Tastenbelegung an, und verändern Sie die Steuerung nach Belieben. Eine Beschreibung dazu finden Sie auf Seite 88 dieses Heftes. Möchte keine Person mehr mit Ihnen reden, so gehen Sie in die Docks und besteigen Ihr Schiff. Klicken Sie mit der Maus auf „Dock“. Nach dem Ladebildschirm und einem kurzen Film gleitet Ihr Schiff im Ozean. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie die erste Mission lösen.



1 In der Bildmitte sehen Sie einen gelben Ring, der das Fadenkreuz einschließt. An seinen Rändern liegt ein Pfeil. Fahren Sie in die Richtung, in die der Pfeil weist, er manövriert Sie durch die Mission. Fahren Sie zum ersten gelben Punkt, dem ersten Navigationspunkt.



2 Navigationspunkte helfen Ihnen, sich in der Mission zu orientieren. Der gelbe Pfeil weist stets auf den nächsten Navigationspunkt, folgen Sie ihm. Fahren Sie zunächst in den engen Gang, in dem Schrott umhertreibt. Weichen Sie den Hindernissen aus.



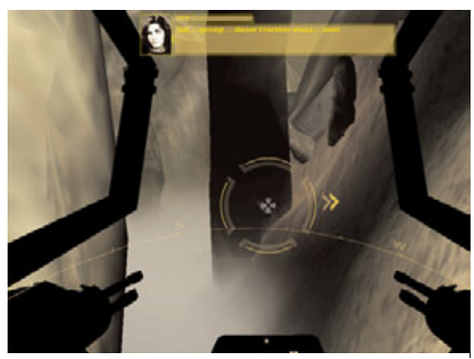
3 Fahren Sie vorsichtig durch die Schluchten, gleiten Sie unter den Wölbungen hindurch. Fahren Sie nicht zu dicht an die Wände heran, bei einem Zusammenstoß wird Ihr Schiff beschädigt. Sie stehen nicht unter Zeitdruck, also erkunden Sie die Gegend nach Belieben.



4 In den Gängen müssen Sie weiteren Trümmern ausweichen, scharfkantige Felsbrocken meiden und unter Röhren hindurchgleiten. Nach etwa einer halben Minute erreichen Sie einen Gang, der sich am Ende weitet. Durch diesen Gang gelangen Sie rasch in ein geräumiges Unterwassertal, in dem einige schlanke Felsen hoch aufragen (1). In der Mitte des düsteren Tals befindet sich der Navigationspunkt, den Sie ansteuern müssen. Die Anweisung zum jeweils aktuellen Vorgehen finden Sie am unteren Rand Ihres Cockpits (2). Kaum haben Sie den Navigationspunkt in der Mitte des Tals erreicht, meldet sich Hank Bellows über Sprechfunk und teilt Ihnen mit, dass Sie in eine Falle getappt sind (3). Tatsächlich taucht sein Schiff nach einigen Sekunden hinter Ihnen auf und schießt aus vollen Rohren. Sie sollten zunächst hinter den Felsen Deckung suchen und von dort aus mit Ihrer Vendetta einzelne Salven gegen Bellows' Schiff abfeuern (4). Sorgen Sie sich nicht um die Unversehrtheit Ihres Schiffes, einige kleine Treffer kann der Panzer durchaus vertragen. Der schurkische Bellows wird versuchen, Ihr Schiff von hinten oder von der Seite anzugreifen. Weichen Sie weiterhin den Geschossen aus, und suchen Sie möglichst Deckung hinter den Felsen. In der Anzeige am rechten unteren Bildrand sehen Sie, welche Primär- (SEN) und Sekundär-Waffen (ENG) Ihnen zur Verfügung stehen (5). Der Name der Sekundärwaffe wird daneben angezeigt (Kreis). GEN gibt auf einer gelben Skala an, wie viel Energie Ihrem Schiff zur Verfügung steht. Während des Kampfes zeigt der Radarring (6) die aktuelle Position Ihres Gegners als rotes Zielkreuz an. Das ist hilfreich, wenn Sie den Gegner während des Kampfes aus den Augen verlieren. Im Feld links unten (7) wird gezeigt, wie laut Ihr Schiff ist. Das ist bei Schleichfahrt äußerst hilfreich. Unter dem Eintrag DPTH sehen Sie, in welcher Wassertiefe sich Ihr Schiff befindet.



5 Nehmen Sie Bellows heftiger unter Beschuss. Irgendwann wird er aufgeben und das Weite suchen. Sie können Bellows nicht töten, verschwenden Sie also nicht übermäßig viel Munition. Eine Verfolgung des fliehenden Schiffes ist ebenfalls sinnlos.



6 Über Sprechfunk erhalten Sie eine weitere Anweisung von einem der Bordmitglieder: Sie sollen zum Frachter zurückkehren, um dort anzudocken. Folgen Sie dem gelben Pfeil des Radarkreises, aber vermeiden Sie Kollisionen mit umhertreibenden Trümmern.



7 Nach etwa einer Minute sehen Sie die Harvester vor sich liegen. Fahren Sie auf den letzten Navigationspunkt zu. Sie sehen einen Text, der Ihnen zum Abschluss der Mission gratuliert. Drücken Sie die Esc -Taste, und klicken Sie dann mit der Maus auf „Autopilot aktivieren“.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aquanox 2 – Revelation

2. Mission: Terror bei Lima 2

In dieser 2. Mission müssen Sie das Habitat Lima 2 aufsuchen. Sprechen Sie zunächst mit allen Personen: mit Stoney Fox in der Messe, mit Nat und Amitab auf der Brücke, zuletzt noch einmal mit Kapitän Amitab. Er wird Ihnen den Auftrag für diese Mission erteilen, um zu sehen, was Sie taugen. Wenn Sie mögen, können Sie sich mit der reizenden May Ling unterhalten. Die junge Frau wird Sie auf dieser Mission begleiten, ebenso der geschwätzige Stoney Fox. Das Habitat Lima 2 ist weniger verwinkelt als die Unterwasserwelt der ersten Mission. Sie werden es hier mit mehreren Gegnern zu tun haben. Suchen Sie zuerst die Docks auf, und lassen Sie Ihr Schiff auf- und ausrüsten. Ihre Haupt- und Bonusmissionsziele im Einzelnen:

- Vernichten Sie die beiden Neo-Yuppies am ersten Navigationspunkt.
- Vernichten Sie einen Neo-Yuppie am zweiten Navigationspunkt.
- Vernichten Sie die Bombereskorte am dritten Navigationspunkt.
- Sichern Sie den Schrottfrachter, indem Sie 2 PIR-Gores zerstören (Zusatzaufgabe).
- Vernichten Sie den Bomber, der sich langsam zurückzieht (Zusatzaufgabe).



1 Amitab möchte sehen, was Sie leisten können. Tun Sie ihm den Gefallen, und fahren Sie zum ersten Navigationspunkt. Hier warten zwei feindliche Neo-Yuppies darauf, Sie in ein Gefecht zu verwickeln. Die beiden fahren wendige Schiffe. In diesem Gebiet haben Sie eine weite Sicht – und wenig Deckung.



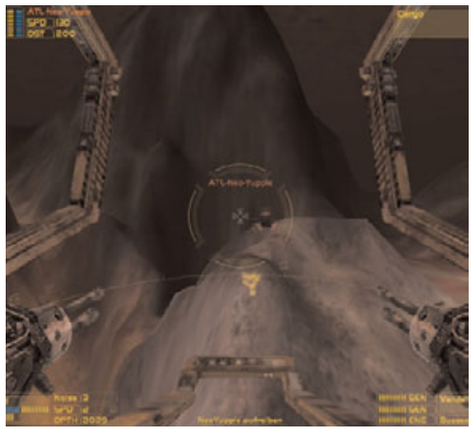
2 Während des Kampfes werden Sie von Ihren beiden Verbündeten Stoney und May Ling unterstützt. Sie sollten sich allerdings nicht zurückhalten, denn damit könnten Sie in Amitabs Achtung sinken. Feuern Sie solange auf die beiden Neo-Yuppies, bis die Schiffe explodieren. Weichen Sie deren Geschossen aus.



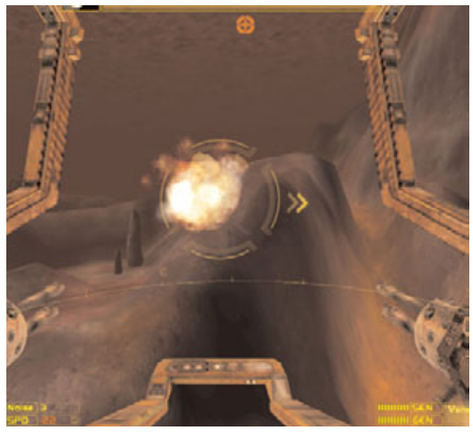
3 Am zweiten Navigationspunkt erwartet Sie ein weiterer Neo-Yuppie. Dessen Schiff ist wendig, doch die Panzerung dünn. Versuchen Sie ihn von unten zu erwischen, dort ist er besonders verletzlich. Wenn Sie stets auf den Boden seines Schiffes schießen, entgehen Sie dem Feuer seiner Geschütze auf elegante Weise.



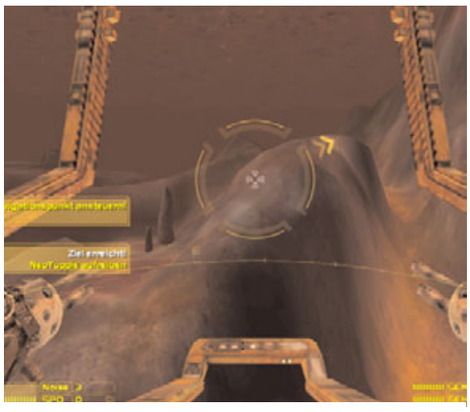
4 Am dritten Navigationspunkt fahren Ihnen feindliche Scouts entgegen, die einen Bomber eskortieren. Feuern Sie aus einiger Entfernung auf die Scouts. Wenn Sie merken, dass Ihre Mitstreiter May Ling und Stoney in den Kampf eingreifen, wenden Sie sich dem Bomber zu, der versucht davonzufahren.



5 Mit der *rechten* Maustaste peilen Sie den Feind an und können so leichter beobachten, wie er sich verhält. Beim Kampf gegen den Bomber sind Torpedos von großem Nutzen. Wenn es Ihnen gelingt, den Bomber zu zerstören, erhalten Sie zwei Stanley-Torpedos und drei Thresher-Shark-Torpedos.



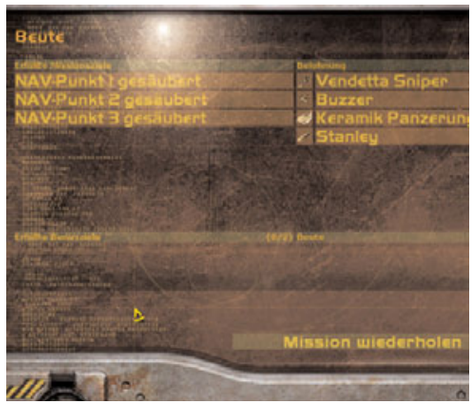
6 Wenn es Ihnen frühzeitig gelingt, den Bomber zu zerstören, können Sie May Ling und Stoney dabei helfen, die restlichen Scouts zu erledigen. Verschwenden Sie für diese kleinen Gegner keine Torpedos, nutzen Sie stattdessen die Vendetta, und umrunden Sie den Gegner, während Sie auf ihn schießen. In Bewegung bleiben!



7 Folgen Sie dem gelben Pfeil zum Endpunkt, und beenden Sie die Mission. Wenn Sie mögen, bewahren Sie vorher einen Schrottfrachter vor der Zerstörung. Dazu müssen Sie zwei PIR-Gores vernichten, die sich in der Nähe Ihrer Ausgangsposition befinden.

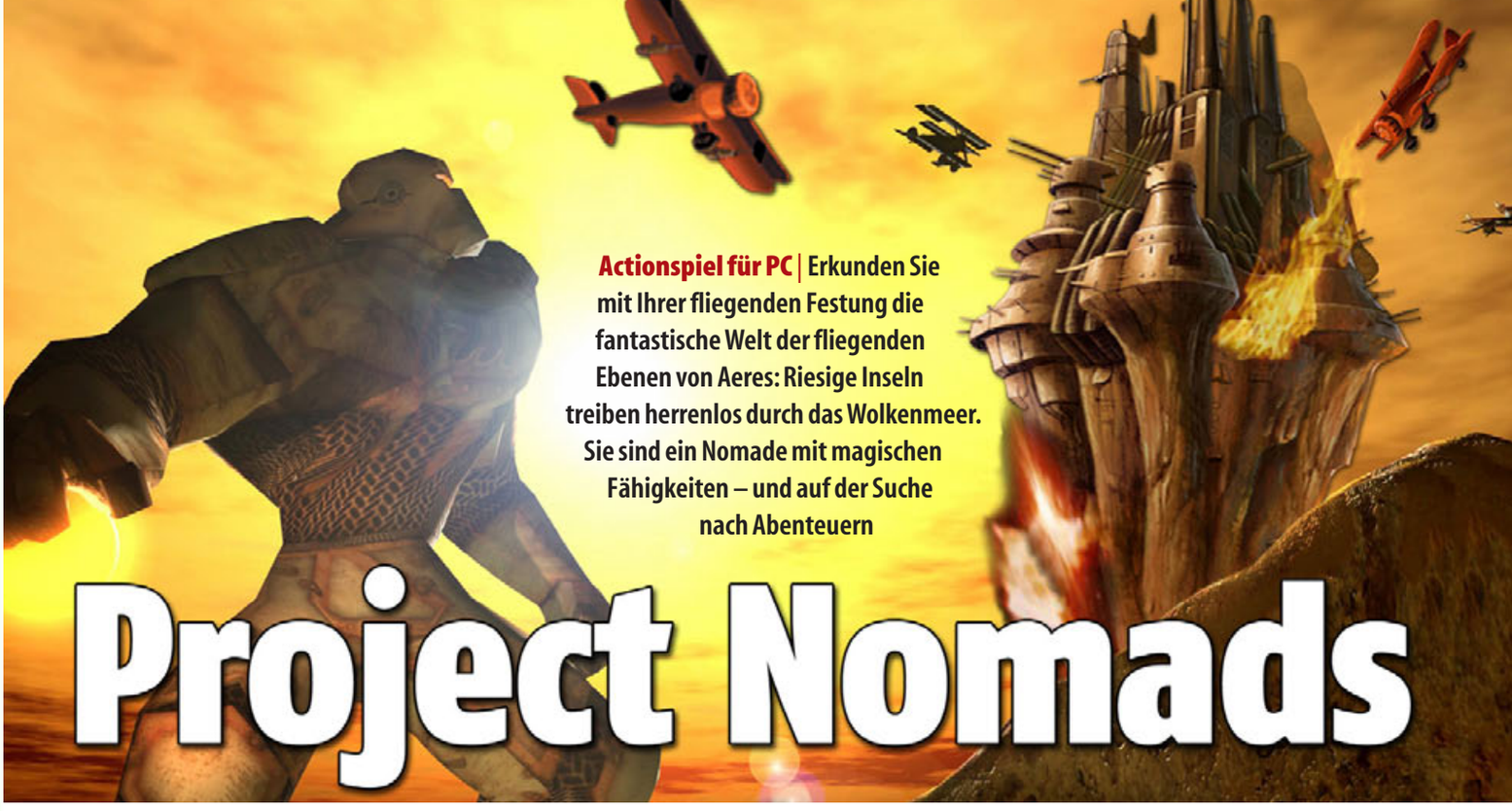


8 Amitab meldet sich über Sprechfunk: Er möchte, dass Sie den Kampf abbrechen und aufs Mutterschiff zurückkehren. Tun Sie ihm den Gefallen. Drücken Sie die Esc -Taste, und klicken Sie dann mit der Maus auf die Schaltfläche „Autopilot aktivieren“.



9 Am Ende sehen Sie ein Menü mit den Zielen, die Sie erreicht, und jenen, die Sie nicht erreicht haben. Hier werden alle erworbenen Waffen, Rüstungsgegenstände und Geldbeträge gezeigt. Beenden Sie das Kapitel mit einem Mausklick auf die Schaltfläche „OK“ unten rechts.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC | Erkunden Sie mit Ihrer fliegenden Festung die fantastische Welt der fliegenden Ebenen von Aeres: Riesige Inseln treiben herrenlos durch das Wolkenmeer. Sie sind ein Nomade mit magischen Fähigkeiten – und auf der Suche nach Abenteuern

Project Nomads

Früher: Im Chaos der Kriege zerbrach Aeres. Die Welt der mächtigen und tüchtigen Baumeister war damit dem Untergang geweiht. Heute, lange Zeit nach der fürchterlichen Katastrope, ist die alte Welt nur noch eine Legende. Die wenigen Überlebenden haben sich auf den schwebenden Bruchstücken niedergelassen, die langsam durch das endlose Meer der Wolken treiben. Nomaden werden die Überlebenden genannt, sie sind rastlose Abenteurer auf der Suche nach Ihrer Bestimmung in dieser zerbrochenen Welt. Die drei Nomaden Goliath, Susie und John sind weit und breit die Besten Ihrer Zunft, wenn es um heikle Aufträge geht. Vom Halsabschneider Trevayne haben die drei einen Tipp bekommen: Es gibt eine geheimnisvolle Insel tief im Gebiet der Wächter. Hier soll sich ein Artefaktlager der alten Baumeister befinden – ein Schatz von unschätzbarem Wert. Das Trio zögert nicht lange und macht sich auf die gefährliche Reise.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

PC-Mindestanforderungen

- Pentium-90 MHz
- 16 **Megabyte** S.XXX **Arbeitsspeicher** S.XXX
- Windows 95/98/XP
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 130 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Direct-X 7

Installation CD

1 Klicken Sie in der geöffneten CD-Oberfläche auf Project Nomads, um mit der Installation zu beginnen.

2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren Computer. Um herauszufinden, ob das Spiel auf Ihrem PC problemlos läuft, klicken Sie auf Systemtest.
Von hier aus geht es weiter mit Schritt 1 unter „Installation CD und DVD".

Installation DVD

1 Klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche auf NOMADS, um mit der Installation zu beginnen.

2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren Computer. Um herauszufinden, ob das Spiel auf Ihrem PC problemlos läuft, klicken Sie auf Systemtest.
Von hier aus geht es weiter mit Schritt 1 unter „Installation CD und DVD".









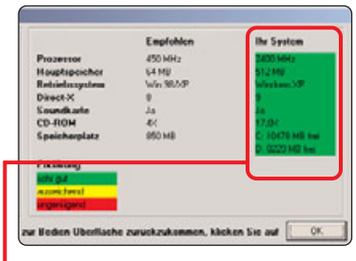
Installation CD und DVD

1 Nach der so gestarteten Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie die technischen 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 dann mit ruckelnder Grafik oder anderen Beeinträchtigungen rechnen. Bei roten Feldern müssen Sie davon ausgehen, dass das 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.

2 Fiel der Systemtest positiv aus, so können Sie das Spiel installieren. Bei der CD klicken Sie auf Kopieren, bei der DVD ebenfalls auf Kopieren, um die Installation zu starten.

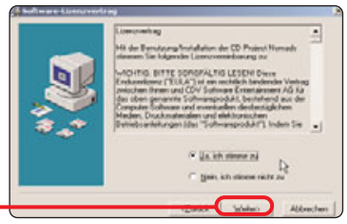
3 Klicken Sie auf Weiter>, um in das nächste Menü zu gelangen.

4 Nun müssen Sie dem Lizenzvertrag zustimmen, indem Sie auf den kleinen Punkt ○ neben Ja, ich stimme zu klicken.
Klicken Sie danach auf Weiter>.







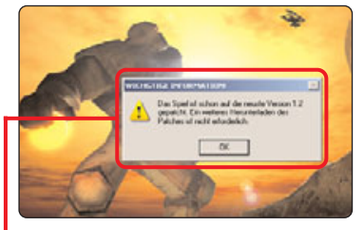


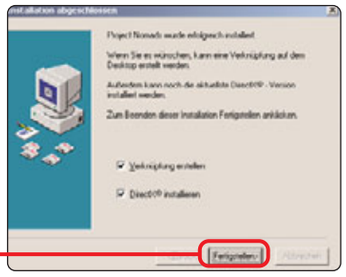
Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

5 Jetzt wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Sind Sie mit dem Vorschlag einverstanden, so klicken Sie auf Weiter> und erneut auf Weiter>.

6 Klicken Sie im nächsten Bildschirm nochmals auf Weiter>, damit die Installation gestartet wird.

7 Nach erfolgreicher Installation sehen Sie eine Meldung auf dem Bildschirm. Klicken Sie hier einfach auf die Schaltfläche OK und danach auf Fertigstellen>. Das Spiel ist damit komplett auf Ihrem Computer installiert.





Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Project Nomads.

2 Wählen Sie im Menü den Punkt Einstellungen, wenn Sie die Auflösung der Spielumgebung verbessern oder Musik und Geräusche anpassen wollen.

3 Um ein Spiel zu beginnen, wählen Sie aus dem Menü den Punkt Einzelspieler. Klicken Sie dann auf Neues Spiel.

4 Nun wählen Sie eine Figur aus, mit der Sie spielen möchten. Klicken Sie die einfach an. Das Spiel wird daraufhin gestartet.





Spiel beenden

1 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie während des laufenden Spiels einfach F2.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf den Menüpunkt Spiel verlassen, um das Spiel zu verlassen. Beantworten Sie die nachfolgende Frage mit Ja.

3 Daraufhin sehen Sie wieder das Hauptmenü. Klicken Sie darin auf den Menüpunkt Verlassen, und beantworten Sie die nachfolgende Frage im nächsten Fenster mit Ja. Das Spiel wird dann beendet.



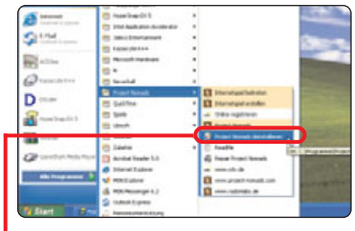


Spiel entfernen

1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger nun auf Alle Programme, dann auf den Eintrag Project Nomads und schließlich auf Project Nomads deinstallieren. Klicken Sie darauf.

3 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf die Schaltfläche Weiter >. Nun werden Sie gefragt, ob Sie Ihre gespeicherten Spielstände behalten oder ebenfalls zusammen mit dem Spiel löschen wollen. Anschließend wird das Spiel von Ihrem Rechner entfernt.





DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielfiguren



Goliath: Der starke und mächtige Krieger besitzt von allen Spielfiguren die stärksten Waffen. Doch Sie müssen aufpassen, denn es erfordert einiges an Geschick, seine komplizierten Technologien gut zu meistern.



Susi: Die Dame ist eine begabte Magierin. Ihre Gebäude sind den Pflanzen der Ebenenwelt nachempfunden. Ihre magische Technologie verbindet bezaubernde Eleganz mit Feuerkraft. Das sollte nützlich sein.

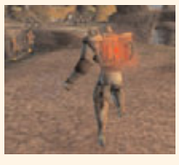


John: Ein findiger und genialer Ingenieur. Er versteht es meisterhaft, die alten Technologien der Baumeister für seine Zwecke zu nutzen. Er nutzt die Wunder der Artefakte und verlässt sich ganz und gar auf sein Geschick.

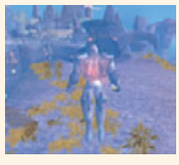
Steuerung



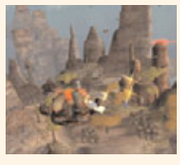
Laufen: Ihre Spielfigur steuern Sie mit den Tasten W, A, S, D durch die verschiedenen Teile der Ebenenwelt. Bewegen Sie die Maus, so verändern Sie die Perspektive Ihrer Spielfigur. So fällt die Orientierung in der Welt erheblich leichter.



Springen: Um einen kleinen Sprung zu vollführen, laufen Sie mit der Spielfigur geradeaus und drücken dann die *rechte* Maustaste. Die Figur setzt nun zu einem kleinen Sprung an, der sie über Kanten befördert.



Weitsprung: Oft müssen Sie Abgründe mit einem weiten Sprung überwinden. Laufen Sie dazu mit Ihrer Figur geradeaus, und drücken Sie dann die K-Taste. Ein blauer Lichtblitz katapultiert Ihre Spielfigur in die Höhe.



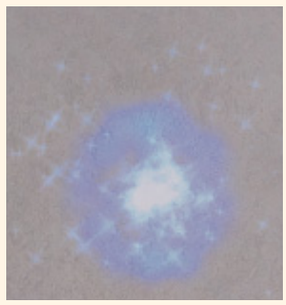
Fliegen: Im späteren Spielverlauf lernen Sie auch zu fliegen wie ein Vogel. Drücken Sie für das Flugmanöver zwei Mal die K-Taste. Ihre Spielfigur steuern Sie im Flug genauso wie zu Fuß. Fliegen Sie einfach zu Boden, um zu landen.

Project Nomads

Artefakte



Wachturm: Mit dem Wachturm können Sie andere Navigationspunkte anwählen und Ihre Insel bewegen. Wird er zerstört, sind Sie nicht fähig, die Insel zu bewegen.



Inselenergie: Dieses Artefakt erhöht die Energie Ihrer Insel. Sammeln Sie diese leuchtenden Kugeln auf, so können Sie mehr Energie speichern und Angriffe besser abwehren.



Geschützturm: Sammeln Sie dieses Artefakt auf, so können Sie einen Geschützturm bauen. Diese Verteidigungseinheiten sind lebenswichtig für das Gelingen Ihrer Aufgabe.



Lebensenergie: Sammeln Sie diese Artefakte auf, um die Lebensenergie Ihrer Spielfigur aufzufüllen. Das funktioniert ganz automatisch, sobald die Figur darüber läuft.



Kampfzauber Sind Sie zu Fuß unterwegs, sammeln Sie dieses Artefakt auf. Sie sind nun in der Lage, Feuerbälle aus Ihren Händen zu verschießen und sich damit zur Wehr zu setzen.



Flugzeughangar: Im späteren Spielverlauf bekommen Sie das Artefakt „Flugzeughangar". Von hier aus startet ein Flugzeug, das Ihnen die Arbeit ab- und den Kampf aufnimmt.

Gebäude

Platz wählen Suchen Sie sich zuerst einen guten Platz für das neue Gebäude aus. Drücken Sie R, um es zu errichten.



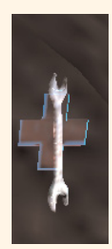
Aufbauen Das neue Gebäude erscheint daraufhin in einem magischen blauen Licht in der Spielumgebung.



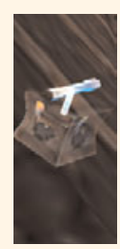
Benutzen Um die speziellen Funktionen eines Gebäudes zu nutzen, stellen Sie sich davor und drücken dann die linke Maustaste.



Reparieren Wenn Sie das Gebäude reparieren wollen, drücken Sie die linke Maustaste und wählen mit ↗, ↖, ↑ und ↓ „Reparieren" aus.



Abreißen Sie können ein Gebäude auch wieder entfernen. Wählen Sie den Punkt „abreißen", und drücken Sie danach die R-Taste.

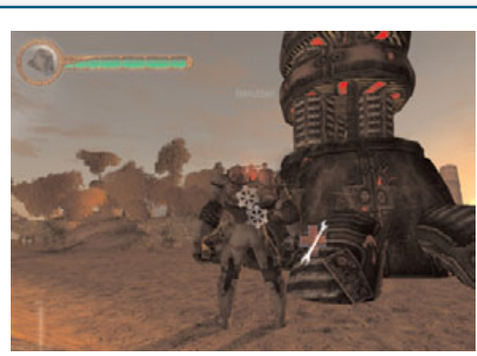


SPIELTIPPS

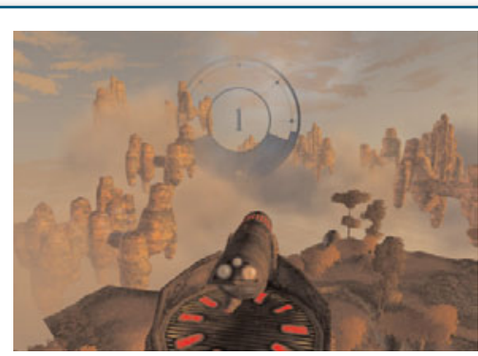
Spieleinstieg



1 Zu Beginn des Spiels finden Sie sich auf einer kleinen Insel wieder. Sie haben keine Ahnung, was Sie hier sollen, und machen sich mit der Umgebung vertraut.



2 Immerhin steht schon ein Wachturm auf der kleinen Insel. Damit können Sie sich zu vorgegebenen Navigationspunkten innerhalb der Welt bewegen.



3 Sie steigen auf den Wachturm und bringen dessen Antrieb per R-Taste in Gang. Mit lautem Getöse setzt sich Ihre gesamte Insel in Bewegung.



4 Nach ein paar Metern begegnen Ihnen erste Angreifer. Drücken Sie die T-Taste, um in den Geschützturm zu wechseln. Mit der linken Maustaste feuern Sie.



5 Haben Sie den Angriff abgewehrt, so erscheint der Geist eines alten Baumeisters auf der Insel. Er hat ein paar sehr interessante Informationen für Sie auf Lager.



6 Der Baumeister befiehlt Ihnen, sich zum „grauen Markt" durchzuschlagen. Hier können Sie einkaufen und Ihre Insel mit Geschütztürmen verstärken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Project Nomads

Spieleinstieg | Fortsetzung



7 Sobald Sie mit Ihrer Insel den „grauen Markt“ erreicht haben, nehmen Sie den Weg über die Brücke, um zum Zentrum des Marktes zu gelangen.



8 Im Zentrum angekommen, halten Sie sich rechts und laufen auf den offenen Platz zu. Hier treffen Sie Trevayne, der Ihnen eine Aufgabe vorschlägt.



9 Mit der Hilfe des Baumeisters sollen Sie die Insel der Wächter erreichen und dann angreifen. Keine einfache Aufgabe, doch Sie bekommen Hilfe von Trevayne.



10 In seinem Artefakt-Tresor hat er noch ein paar Geschützturm-Artefakte für Sie. Nehmen Sie ruhig alles an sich, was sich im Tresor befindet.



11 Stecken Sie dann zwei Geschütztürme in die Artefaktpresse. Damit erschaffen Sie einen veredelten Geschützturm für die Verteidigung Ihrer Insel.



12 Wählen Sie nun einen Platz auf Ihrer Insel aus, auf dem Sie den Geschützturm errichten wollen. Sie brauchen eine gute Verteidigung für Ihren Einsatz.



13 Während Sie sich langsam ins Gebiet der Wächter wagen, versperren Zeppeline den Weg. Schießen Sie die vom Himmel, bevor sie zu nahe kommen.



14 Danach folgt die nächste Angriffswelle: Erfassen Sie die Jäger per Geschützturm, und feuern Sie, bevor die schnellen Flieger angreifen können.



15 Geschafft! Sie treten die Reise zur nächsten Insel der Wächter an. Hier sind Sie zum ersten Mal zu Fuß unterwegs. Doch mit den richtigen Artefakten ausgestattet, können Sie sich auch ohne Ihre fliegende Insel gegen die zahlreichen Angreifer wehren. Wenn die Insel anhält, drücken Sie die T -Taste, um den Geschützturm zu nutzen.



16 Nehmen Sie die Küste der anderen Insel von hier aus aufs Korn, und feuern Sie solange, bis keine Angreifer mehr übrig sind. Gehen Sie dann hinüber.



17 Ausgestattet mit dem Angriffszauber-Artefakt, rücken Sie der Riesenzecke am Ufer auf die Pelle. Achten Sie auf weitere Angreifer von allen Seiten.



18 Ein paar Salven später explodiert die Riesenmilbe. Nehmen Sie sich hier unbedingt vor den ausströmenden Gasen in Acht – die setzen Ihnen zu.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Project Nomads

Spieleinstieg | Fortsetzung



19 Gleich neben dem besiegten Riesenvieh finden Sie Kraft spendende Lebensenergie. Damit Ihre Spielfigur geheilt wird, muss sie nur darüber laufen.



20 Auf der weiter führenden Hängebrücke wartet gleich eine ganze Armee von Angreifern auf Sie. Sie sprechen Ihre Zauber und lassen die Gegner platzen.



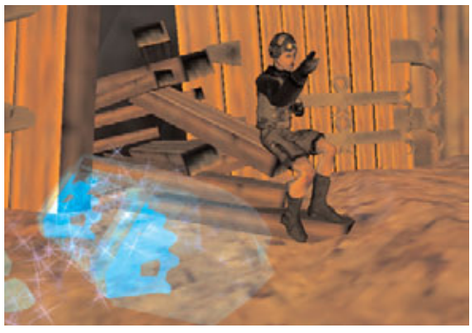
21 Den Grund für den massiven Angriff erkennen Sie schnell. Die letzten beiden Riesenzecken bieten alles auf, um Sie zu stoppen. Doch daraus wird nichts.



22 Nachdem Sie die letzte Riesenmilbe besiegt haben, laufen Sie wieder auf Ihre Insel und folgen mit dem Wachturm den neuen Koordinaten. Schon bald tauchen die ersten feindlichen Jäger auf. Wechseln Sie dann schnell per T -Taste in einen Ihrer Geschütztürme, und beschützen Sie Ihre Insel gegen die Jäger.



23 Versuchen Sie, die Jäger so schnell wie möglich vom Himmel zu holen. Sonst werden die Bauwerke Ihrer Insel arg in Mitleidenschaft gezogen.



24 Sobald Sie den Angriff abgewehrt haben, schenkt Ihnen ein geschwächter Pilot das Artefakt, damit Sie einen Hangar bauen können.



25 Errichten Sie nun an geeigneter Stelle auf Ihrer Insel Ihren neuen Hangar. Sobald das Gebäude steht, haben Sie einen eigenen Jäger zur Verfügung.



26 Das ist auch bitter nötig, denn schon rollt die nächste Angriffswelle an. Diesmal müssen Sie schwere Bomber vom Himmel holen – das wird hart!



27 Schon bald stehen Ihre Gebäude nach heftigem Beschuss in Flammen. Reparieren Sie die Bauwerke zwischen den Angriffswellen.



28 Nicht schlecht! Sie haben den nächsten Navigationspunkt erreicht und landen wieder bei Ihrem alten Freund, dem mächtigen Baumeister.



29 Er und Trevayne loben Sie für Ihren erfolgreichen Einsatz auf der Insel der Wächter. Doch nun steht ein neuer, harter Einsatz auf dem Programm.



30 Sie sollen die Festung des Königs der Wächter, „Athanor!", angreifen und in Schutt und Asche legen. Werden Sie auch diesen harten Kampf überstehen?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Gütertrennung XS

Actionspiel | Sparen Sie einen teuren Scheidungsanwalt, und teilen Sie die Möbel aus Ihrer gescheiterten Ehe gerecht – mit der Säge







Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

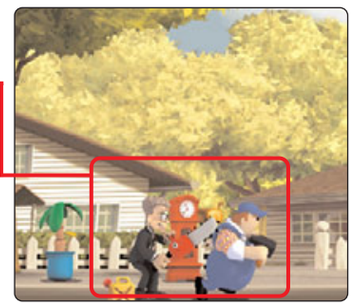
Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Gütertrennung XS, und drücken Sie zwei Mal R .

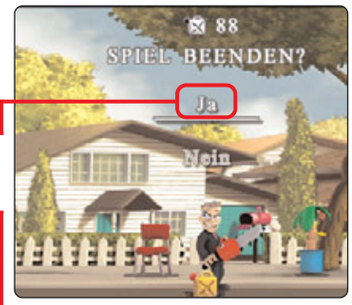
Spiel steuern

Mit ← oder → gehen Sie zu einem Möbelstück am Straßenrand und zersägen es mit K . Mit jeder so vollzogenen „Gütertrennung“ sparen Sie bares Geld. Werden Sie dabei von einem der kräftigen Möbelpacker erwischt, verlieren Sie eines Ihrer anfangs drei Leben. Das gilt auch, falls Ihre Ex-Frau Sie erwischen sollte. Die stürmt wie eine Furie auf Sie los, wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

Haben Sie kein Leben mehr übrig, endet die Spielrunde. Deshalb sollten Sie sich nähernde Umzugshelfer sowie Ihre Ex-Frau per Druck auf ↑ vom Leibe halten. Leider verbraucht die Säge Einiges an Sprit, sogar im Leerlauf. Zum Nachtanken stellen Sie sich vor einen der gelben Benzinkanister und füllen per Druck auf ↓ nach. Sind die Treibstoffbehälter auf der Straße leer, endet die Spielrunde ebenfalls.



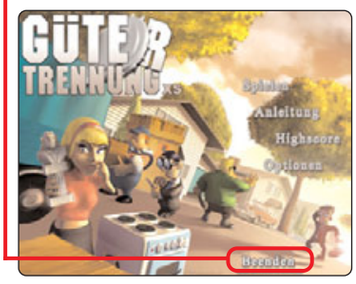
Spiel beenden



1 Drücken Sie während eines laufenden Spiels Esc , und klicken Sie mit der Maus auf Ja .

2 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü auf Beenden.

Spiel entfernen



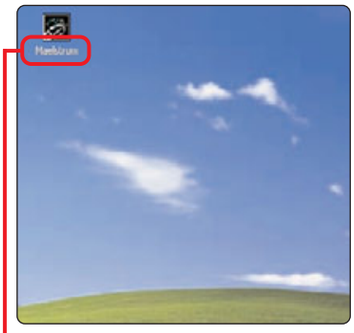
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche links unten auf Start, führen Sie dann den Mauszeiger nacheinander auf die Einträge Alle Programme und Gütertrennung XS. Klicken Sie dann auf den Eintrag Gütertrennung XS deinstallieren.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche OK und schließlich auf Fertigstellen. Das Spiel ist von Ihrer Festplatte entfernt.

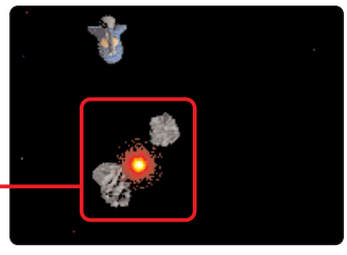
Anleitung und Spieletricks

Maelstrom

Actionspiel | Asteroiden und fliegende Untertassen bedrohen Ihr kleines Raumschiff. Wehren Sie sich mit der Bordkanone







Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Eintrag Maelstrom.

2 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf .

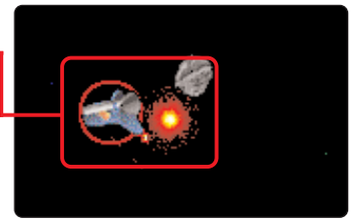
Spiel steuern

Sie beschleunigen Ihr Raumschiff mit ↑, drehen es mit ← entgegen dem Uhrzeigersinn und mit → in die andere Richtung. Driftet die Rakete dabei aus dem sichtbaren Bereich des Monitors, kommt sie von der gegenüberliegenden Seite wieder ins Bild.

Mit T feuern Sie die Bordkanone ab, um Asteroiden und andere Flugkörper abzuschießen und so Punkte oder Extras zu sammeln.

Den Schutzschild schalten Sie mit K ein.

Und per Druck auf Pause stoppen Sie das Spiel vorübergehend beziehungsweise nehmen es erneut auf. Die jeweils nächste Spielstufe beginnt erst, wenn Sie einen Raumsektor von allen Asteroiden-Trümmern gesäubert haben. Je schneller Sie das schaffen, desto größer sind Ihre Chancen auf Bonus-Punkte, deren Zahl sekündlich verringt.



Einen englischsprachig geschriebenen Überblick über sämtliche Objekte und Extras des Spiels erhalten Sie, wenn Sie im Hauptmenü A und dann auf R drücken.



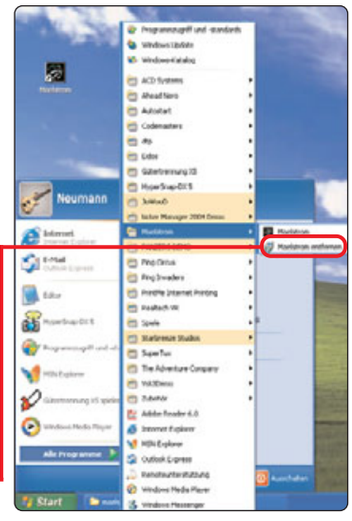
Zum Schließen des daraufhin geöffneten Fensters drücken Sie Esc .

Spiel beenden

1 Drücken Sie einfach während eines laufenden Spiels auf Esc .

2 Ist daraufhin das Hauptmenü des Spiels geöffnet worden, drücken Sie auf Q .

Spiel entfernen



1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Führen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme und Maelstrom. Klicken Sie dann auf Maelstrom entfernen und auf Ja .

Super Tux

Actionspiel | Helfen Sie einem Pinguin bei der Suche nach seiner Freundin

Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

Ist das Installationsprogramm gestartet, klicken Sie vier Mal auf Next, dann jeweils einmal auf Install und Finish.

Spiel starten

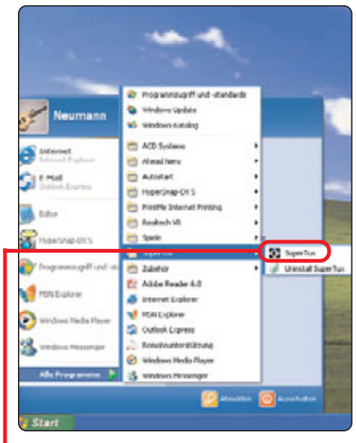
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, SuperTux, und klicken Sie auf SuperTux.

2 Wenn das Hauptmenü des Spiels geöffnet ist, klicken Sie mit der Maus auf Start Game.

3 Klicken Sie auf einen Eintrag, unter dem Ihr Spiel automatisch gespeichert werden soll, zum Beispiel auf Slot 1 - Free.

4 Den nachfolgenden Text, der Sie in die Hintergrundhandlung des Spiels einführt, können Sie mit Druck auf Esc schließen.

5 Anschließend sehen Sie eine Landkarte. Je nach Position bewegen Sie darauf den Pinguin mit ←, ↑, → oder ↓ zum nächstliegenden Einsatzort. Dort angelangt, drücken Sie R.





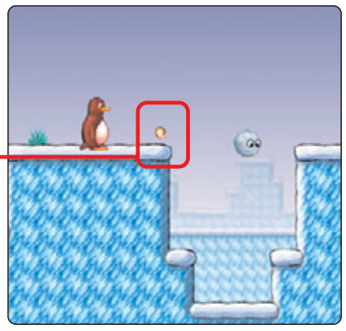


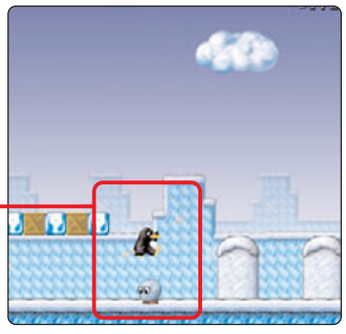
Spiel steuern

Mit ← bewegen Sie den Pinguin nach links, mit → nach rechts. Drücken Sie ↑, springt er, und bei ↓ duckt er sich. Zum Rennen und Anlaufnehmen für weite Sprünge drücken Sie links auf der Tastatur S. Das tun Sie auch, um durch Aufsammeln bestimmter Extras erworbene Fähigkeiten, etwa das Verschießen von Feuerkugeln, anzuwenden.

Die meisten Gegner setzen Sie durch einen Punkte bringenden Sprung auf den Kopf matt.

Springen Sie Kisten sowie Blöcke von unten an, erhalten Sie ebenfalls Punkte oder Münzen sowie Kraft oder Größe steigernde Gegenstände. Seien Sie bei allem, was Sie tun, schnell, denn Sie haben für jede Spielstufe nur eine vorbestimmte Anzahl Sekunden Zeit. Wieviele das sind, steht oben neben TIME.





Spiel beenden

Klicken Sie während eines laufenden Spiels einfach auf ✕.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche links unten auf die Schaltfläche Start.

2 Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, SuperTux, und klicken Sie auf Uninstall SuperTux.

3 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Ja. Anschließend wird ein weiteres Fenster geöffnet, in dem Sie auf die Schaltfläche OK klicken.



Ping Invaders

Actionspiel | Der Ping-Planet ist in Gefahr. Holen Sie die Angreifer vom Himmel!

Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

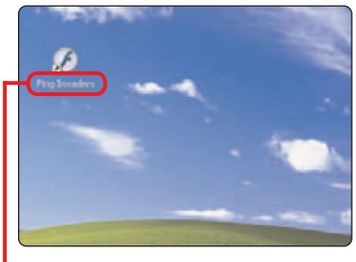
Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Ping Invaders.

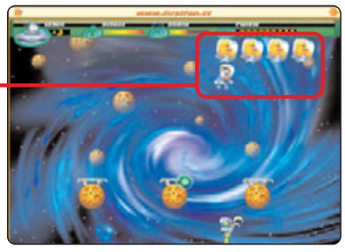
2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü klicken Sie auf START.

Spiel steuern

Sie bewegen Ihr Abwehr-Raumschiff mit ← und → hin und her. Zum Feuern drücken Sie K, zum Pausieren P. Schießen Sie einen Angreifer ab, erhalten Sie Punkte.







Doch ballern Sie im Eifer des Gefechts nicht in Ihre Deckung, denn die wird durch jeden Treffer kleiner. Und Vorsicht: Die Aggressoren werfen Bomben ab! Manchmal aber auch etwas Nützliches. Fangen Sie zum Beispiel ein, erhöht das Ihren Abwehrschild. Eine Übersicht über alle Extras und Feinde in diesem Spiel wird Ihnen angezeigt, wenn Sie im Hauptmenü auf den Eintrag ANLEITUNG klicken.



Spiel beenden

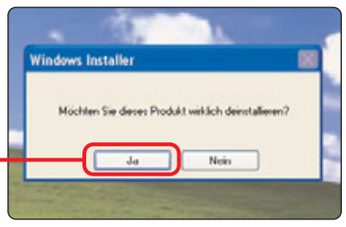
Klicken Sie im laufenden Spiel auf und anschließend erneut auf.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche links unten auf Start. Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme sowie Ping Invaders, und klicken Sie auf Ping Invaders entfernen.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf.



Anleitung und Spieletricks

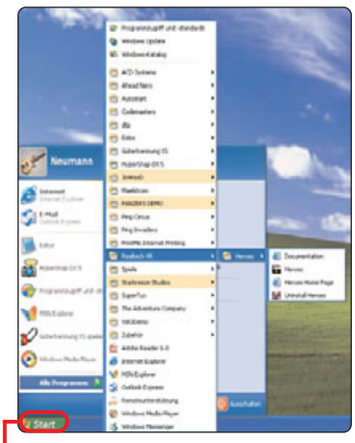
Heroes

Actionspiel | Mit dem längsten Schwanz gewinnen Sie im Schlangen-Labyrinth.

Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

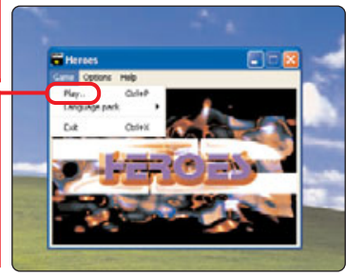
Ist das Installationsprogramm gestartet, klicken Sie auf Next, I Agree, Next, Install und Finish.



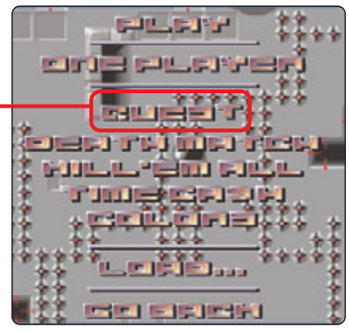
Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Realtech VR, Heroes, und klicken Sie auf Heroes.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten, kleinen Fenster auf Game und dann auf Play.. Im kurz darauf geöffneten Hauptmenü des Spiels drücken Sie R.



3 Um die im Folgenden näher erläuterte Spielvariante Quest („Quest“) zu beginnen, drücken Sie erneut R. Möchten Sie eine der vier anderen Spielvarianten starten, markieren Sie deren Namen mit ↓ und drücken dann R.

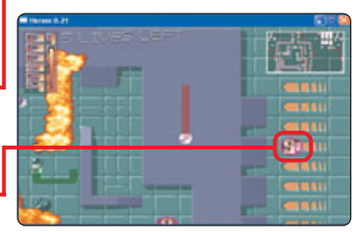


Spiel steuern

Ihre braune Schlange wird von einer Autopilot-Funktion gesteuert. Sie können die Richtung Ihrer Schlange allerdings jederzeit selbst mit ←, ↑, → und ↓ ändern. Drücken Sie die rechte S-Taste, wird die Schlange schneller. Mit der rechten U-Taste stoppen Sie das Reptil. Ziel des Spiels ist, die Schlange Stück für Stück zu verlängern. Das passiert jeweils, wenn sie das Reptil über das Symbol führen. Haben Sie das zehn Mal geschafft, müssen Sie das Ausgangs-Symbol des Labyrinths finden und überqueren, um die nächste Spielstufe zu erreichen. Genau das versuchen auch die anderen Schlangen. Um sich ihrer zu erwehren, kesseln Sie sie jeweils mit Ihrem möglichst langen Schweif ein. So wird die eingekreiste Schlange gezwungen, sich selbst zu berühren. Die Folge: Sie explodiert und muss das Spiel wieder von vorn beginnen – mit einem kurzen Schwanz. Das gilt allerdings auch für Ihre Schlange, vorausgesetzt, sie hat überhaupt noch eines ihrer anfangs acht Leben übrig. Denn sind die verbraucht, ist das Spiel zu Ende.

Sie können Ihre Gewinnchancen durch das „Überschlängeln“ von verschiedenen Symbolen und Extras verbessern – oder verschlechtern. So bringt Ihnen ein zusätzliches Leben, und erhöht vorübergehend die Kriechgeschwindigkeit der Schlange. hingegen verkürzt die Länge des Reptils und macht es langsamer.



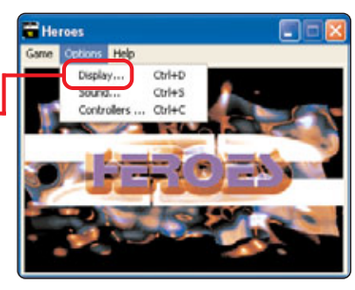


Um alles über die Spielregeln, -varianten und -symbole zu erfahren, markieren Sie im Hauptmenü Info und drücken R. Zum Lesen sämtlicher Hinweise und Erklärungen im daraufhin geöffneten Fenster drücken Sie so oft ↓, bis dessen Ende erreicht ist. Sämtliche Angaben über das Spiel sind in Englisch verfasst.



Bildauflösung ändern

1 Falls Ihnen die Bildauflösung beziehungsweise das Fenster des Spiels zu klein ist, klicken Sie auf Options und dann auf Display....



2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf und dann auf den gewünschten Wert, zum Beispiel auf 960 x 600. Übernehmen Sie die neue Einstellung per Klick auf OK.

Spiel beenden

Klicken Sie im laufenden Spiel oben rechts zwei Mal auf .

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Realtech VR, Heroes, und klicken Sie auf Uninstall Heroes.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Uninstall und anschließend auf Finish. Damit ist das Spiel von Ihrer Festplatte gelöscht.

Anleitung und Spieletricks

Ping Circus

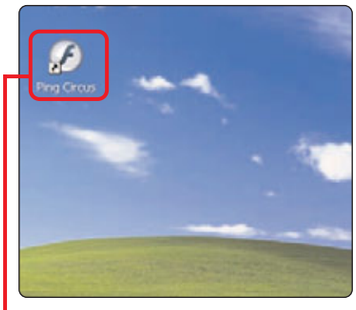
Geschicklichkeitsspiel | Fingerübung für Geduldige: Jonglieren Sie mit den quirligen, außerirdischen Pings im Zirkus

Spiel installieren

Wie Sie ein Spiel von Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Project Nomads“ oder „Aquanox 2“ auf den vorherigen Seiten.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Ping Circus.



2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü klicken Sie auf START.



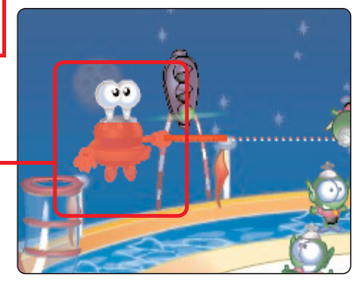
Spiel steuern

Sie bewegen den außerirdischen Jongleur mit ← und → und lassen ihn mit ↑ springen. Steuern Sie ihn in der vorgegebenen Zeit so, dass seine Artgenossen auf seinem Kopf landen. Je besser Ihnen das gelingt, desto mehr Punkte erhalten Sie. Geht es schief, verlieren Sie Zähler. Sie müssen versuchen, so viele Pings zu balancieren, bis der oberste die Höhe erreicht hat, die der Roboter mit einem langen Stab vorgibt.



Hat der Ping-Stapel die Vorgabe erreicht, halten Sie ihn so lange beziehungsweise so oft im Gleichgewicht, bis der Roboter komplett rot ist.

Drohen die Außerirdischen dabei das Gleichgewicht zu verlieren, drücken Sie K. Mit P pausiert das Spiel. Um eine komplette Übersicht zu den Spiel-

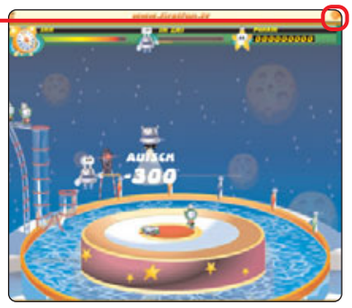


Ping Circus | Fortsetzung

regeln zu erfahren, klicken Sie einfach im Startmenü des Spiels auf den Eintrag ANLEITUNG.

Spiel beenden

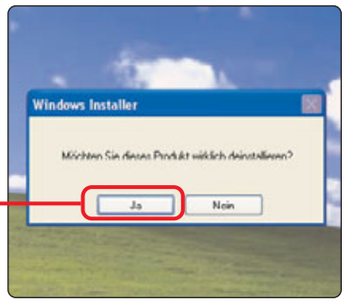
Klicken Sie während eines laufenden Spiels oben rechts auf die Schaltfläche . Daraufhin wird ein weiteres Fenster geöffnet, in dem Sie ebenfalls auf klicken.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche links unten auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger nacheinander auf die Einträge Alle Programme sowie Ping Circus, und klicken Sie anschließend auf Ping Circus entfernen.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Ja.



Anleitung und Spieletricks

Be Faster

Werbe-Geschicklichkeitsspiel | Sammeln Sie mit Ihrem Auto in der Stadt verstreute Gelbe Seiten auf

Spiel starten

1 Sobald die Oberfläche der Heft-DVD-ROM zu sehen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Spiele.

2 Anschließend klicken Sie auf Be Faster (Werbespiel).

3 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Starten.

4 Anschließend klicken Sie auf Start.

5 Daraufhin beginnt ein Video, das Sie mit der Spielhandlung vertraut macht. Falls Sie die Einführung abbrechen möchten, klicken Sie oben rechts auf die Schaltfläche Skip Intro.





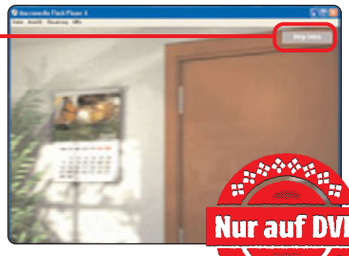
6 Ist das Video beendet, klicken Sie in das Eingabefeld und tippen einen beliebigen Namen ein. Anschließend klicken Sie auf Start.

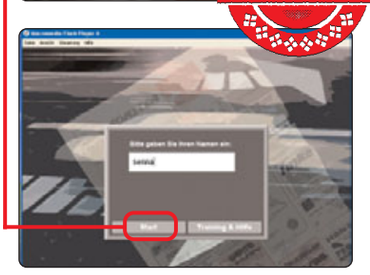
Spiel steuern

Mit ↑ geben Sie Gas, mit ↓ bremsen Sie beziehungsweise fahren rückwärts. Die Richtung des Autos bestimmen Sie mit ← und →. So steuernd, müssen Sie mit Ihrem Auto die verstreuten Gelben Seiten aufsammeln. Dazu reicht es, nah an einer der Seiten vorbeizufahren. Alles zu den Regeln des Spiels erfahren Sie, wenn Sie im Fenster mit dem Namenseingabefeld auf Training & Hilfe und dann auf die Notrufsäule klicken.

Spiel beenden

Zum Beenden des Spiels klicken Sie auf .







Nur auf DVD

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Mörderischer Nahkampf: Nur wer vorher gut überlegt, überlebt.

Silent Storm – Sentinels

Strategiespiel-Demo | Etwas für Taktiker: heikle Einsätze im 2. Weltkrieg

Die wichtigsten Befehle

Um eine Person oder ein Ziel auszuwählen, klicken Sie darauf. Klicken Sie auf Next, um Dialoge fortzusetzen, auf Back, um die vorherige Passage erneut zu hören, und auf Exit, um ein Gespräch gegebenenfalls zu beenden. Kommandos erteilen Sie zum Beispiel per Klick auf folgende Schaltflächen:

Angreifen, heilen oder Minen legen – je nach Ausrüstung.

Legt die Blickrichtung der ausgewählten Person fest.

Lässt Personen rennen, gehen, hocken oder sich hinwerfen.

Dient zum Verbergen der Spielfigur vor dem Feind.

Nimmt den zuletzt gegebenen Befehl zurück.

Ändert den Schieß-Modus – je nach ausgewählter Waffe – zum Beispiel von einem Schnellschuss zu einem genauen Schuss.

Haben Sie Ihre Aktionen abgeschlossen, so klicken Sie auf die Schaltfläche END OF TURN. Anschließend macht der Gegner den nächsten Zug.

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Seltsame Figuren und seltsame Räume bergen viele Geheimnisse.

Aura – Tor zur Ewigkeit

Abenteuerspiel-Demo | Hier warten Rätsel in einem dunklen Gemäuer

Die wichtigsten Befehle

Sie steuern per Maus einen goldenen Ring mit einem grünen Stein über den Monitor. Falls der Ring dabei links, oben, rechts oder unten einen Pfeil zeigt, so klicken Sie mit der linken Maustaste, um in der jeweiligen Richtung einen Raum zu betreten oder sich einem Gegenstand zu nähern. Leuchtet der Ring grün auf, wenn Sie ihn über ein Objekt führen, so können Sie es mit einem Klick darauf aktivieren beziehungsweise in Ihr Inventar aufnehmen.

Sie öffnen und schließen das Inventar mit der *rechten* Maustaste. Klicken Sie darin einen Gegenstand an, um ihn zu benutzen.

Anleitung und Spieletricks



Im grellen Licht ist Ihre Tarnung aufgeflogen. Jetzt aber nichts wie weg.



Großer Lauschangriff: Vertrauliche Gespräche bringen wertvolle Hinweise.

Nur auf DVD

Thief 3 – Deadly Shadows

Actionspiel-Demo | Als Meisterdieb Garret gehen Sie im Mittelalter auf nächtlichen Beutezug – und zwar möglichst unbemerkt

Die Blickrichtung des Diebes steuern Sie mit der Maus. W bewegt ihn nach vorn, S nach hinten, A nach links und D nach rechts. Zum Springen drücken Sie K . Einen Gegenstand setzen Sie mit J ein. Um Ihre Waffen zu wechseln, drücken Sie eine der Tasten 1 bis 7 . Andere Hilfsmittel, wie Heiliges Wasser oder Gasbomben, rufen Sie mit F1 bis F5 ab, die Übersichtskarte mit M . Um eine Liste mit allen Maus- und Tastenbefehlen zu öffnen, klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf OPTIONS, dann auf CONTROL und auf INPUTS.

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Auch wenn der Spielname es nicht vermuten lässt – Flugzeuge gehören ebenfalls zum Arsenal.

Bild unten: Kämpfe in eisiger Kälte verlangen nach entsprechend eiskalter Taktik.



Codename Panzers – Phase One

Strategiespiel-Demo | Als Befehlshaber führen Sie Ihre Soldaten durch den Kampf – hoffentlich sicher

Die wichtigsten Befehle

Um Ihre Soldaten zu dirigieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Truppe und mit der *rechten* auf den gewünschten Zielort. Weitere Befehle erteilen Sie zum Beispiel per Klick auf folgende Schaltflächen:



Ihre Kämpfer eilen aufrecht durch das Kampfgebiet.



Die Truppe bewegt sich geduckt und nicht sehr schnell.



Nahezu unsichtbares, aber sehr langsames Robben.



Die Einheit stellt jede Bewegung ein und bleibt stehen.



Befiehlt einen Angriff auf ein bestimmtes Ziel.



Verändert das grundsätzliche Verhalten Ihrer Soldaten, etwa von aggressiv zu defensiv.



Versetzt die Männer sofort in den Verteidigungsmodus.



Ihre Soldaten verhalten sich auf der Stelle abwartend beziehungsweise passiv.



Kommando, ein besetztes Gebäude zu verlassen.



Befiehlt den Einsatz von besonderen Waffen, zum Beispiel Handgranaten.

Um die Steuerung zu üben, klicken Sie im Hauptmenü auf Tutorial und beginnen so ein Trainingsspiel.

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Kicker Manager 2004

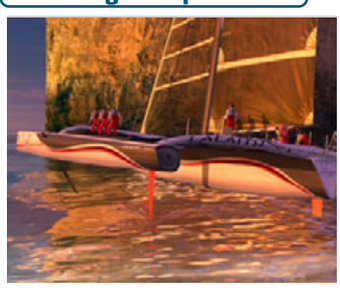
Managerspiel-Demo | Der eigene Fußballverein für alle, die Hoeneß & Co. nacheifern wollen

Die wichtigsten Befehle

Nachdem Sie sich per Mausklicks (in dieser Reihenfolge) für eine Fußballnation, einen Managertypus sowie einen Verein entschieden haben, wird ein Bild Ihres Büros gezeigt. Ihr Arbeitsplatz ist zugleich das Hauptmenü des Spiels, mit dessen Hilfe Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können.

Klicken Sie etwa auf 1, so können Sie auf das Options-Menü zugreifen. Darin legen Sie zum Beispiel fest, ob Sie nach den Spielen Interviews und Pressekonferenzen geben oder in der Kabine Halbzeitansprachen halten. Außerdem beenden Sie dort den „Kicker Manager". Unter 2 gibt es eine Übersicht der Ergebnisse Ihrer Mannschaft, hier sehen Sie Tabellen und Spielpläne ein. 3 ermöglicht Ihnen, auf Talentsuche zu gehen, neue Spieler anzuwerben und mit ihnen Vertragsverhandlungen zu führen. Nach einem Klick auf 4 stellen Sie die Mannschaft auf, verteilen Prämien und Strafen oder bestimmen die Spieltaktik. Unter 5 kümmern Sie sich um den Nachwuchs und richten etwa Jugend-Trainingslager ein. Klicken Sie auf 6, um eigene Spieler zu verkaufen und eine zweite Mannschaft zusammenzustellen. Um die Finanzen des Vereins geht es unter 7. Per Klick darauf erfahren Sie alles über Einnahmen durch Ticketverkäufe oder Fernsehgelder oder die Kosten für Mannschaft und Kredite. Bei 8 geht es um Ihr eigenes Weiterkommen, bisher errungene Erfolge, persönliche Weiterbildung oder Ihr Privatvermögen. Mit einem Klick auf 9 vergeben Sie Vermarktungsrechte, erlauben Stadionwerbung und unterstützen die Fans des Vereins. Wenn Sie auf 10 klicken, läuft das Spiel mit den vorgenommenen Einstellungen weiter.

Anleitung und Spieletricks



Dicke Klippe: Gewagte Manöver bringen Vorsprung oder den Untergang.



Tempo ist Rumpf: Katamarane gleiten besonders schnittig über die Wellen.

Virtual Skipper 3

Sportspiel-Demo | Segeln, ohne nass zu werden – mit diesem Spiel geht's. Mast- und Schotbruch!

Die wichtigsten Befehle

Um Ihren Segler nach Steuerbord, also nach rechts, zu lenken, drücken Sie D . Und links herum, Richtung Backbordseite, geht es mit A . Mit S bringen Sie das Ruder in die Mitte. Drücken Sie 1 , um das Sturmsegel zu hissen, 2 für das Genua-Segel, 3 , um das Code-0-Segel, und 4 , um den Spinnacker zu hissen.

Für eine Vorderansicht des Bootes drücken Sie F1 , für die Ansicht von links F3 , für die Rückansicht F5 und für die Ansicht von rechts F7 .

Anleitung und Spieletricks





Nur auf DVD

Selbst im größten Schlachtengetümmel dürfen Sie nie die Übersicht verlieren.

Ground Control 2 – Operation Exodus

Strategiespiel-Demo | Geben Sie mal den ausgebufften Kriegsherrn

Die wichtigsten Befehle

Ihre Einheit wählen Sie mit der linken Maustaste, mit der *rechten* Maustaste schicken Sie die Leute zum Einsatzort. Sie befehligen Ihre Truppen per Klicks auf folgende Schaltflächen (Auswahl):

Verändert die Aufstellung Ihrer Truppen.

Ruft Fernwaffen zur Unterstützung herbei.

Bestimmt das grundsätzliche Kampfverhalten Ihrer Einsatztruppe.

Zeigt Einzelheiten über Ihren Auftrag.

Legt ein bestimmtes Ziel fest, etwa für die Artillerie.

Mit diesem Symbol wählen Sie eine Stelle aus, an der Sie Ihre Männer versammeln.

Bestimmt einen Soldaten, dem alle Mitglieder einer Gruppe folgen müssen.

Lässt Ihre Männer in ein Gebäude eindringen.

Hält die Soldaten an, beziehungsweise unterbricht Angriffe, etwa von Kanonen.

Wählt Menschen und Maschinen aus, die von einem entsprechenden Einsatzfahrzeug verpflegt beziehungsweise wieder in Stand gesetzt werden.

Anleitung und Spieletricks





Nur auf DVD

Ein Grabmal mit dunkler Vergangenheit. Der Hausmeister weiß mehr, als er sagt.

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele

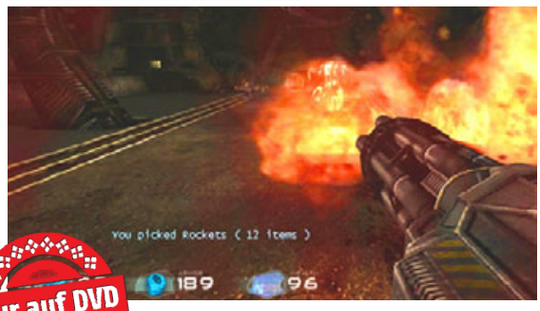
Abenteuerspiel-Demo | Lösen Sie heimlich Rätsel an unheimlichen Orten

Die wichtigsten Befehle

Mit der Maus bewegen Sie einen Pfeil über den Bildschirm. Klicken Sie dabei mit der Maustaste auf einen bestimmten Bereich, dann geht – sofern möglich – Ihre Spielfigur Samuel Gordon dorthin. Über manchen Stellen und Gegenständen, die Samuel genauer untersuchen oder aufnehmen kann, wird der Zeiger rot. In diesem Fall kann Samuel Gordon per Mausklick jenen Ort oder jene Person genauer untersuchen beziehungsweise ansprechen. Um Unterhaltungen zu beschleunigen, drücken Sie K . Verwandelt sich der Pfeil hingegen in ein Tor-Symbol, so können Sie am jeweiligen Punkt ein Zimmer betreten oder zu einem benachbarten Schauplatz wechseln.

Ziehen Sie den Pfeil zum unteren Bildrand, so wird Ihr Inventar geöffnet. Klicken Sie darin einen Gegenstand mit der *rechten* Maustaste an, um mehr darüber zu erfahren. Möchten Sie ein Objekt aus dem Inventar benutzen, so klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Ziehen Sie es dann zu der Stelle, an der Sie es per Klick einsetzen wollen.

Anleitung und Spieletricks



Flammendes Inferno: Die außerirdischen Horden geben sich verstockt und sind nur mit brachialer Feuerkraft zu bändigen.

Nur auf DVD

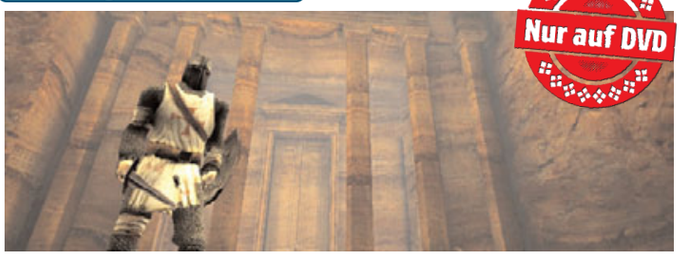
Kreed

Actionspiel-Demo | Monster greifen in der Zukunft an. Und Sie lösen das Problem auf die ganz altmodische Art

Die wichtigsten Befehle

Die Blickrichtung Ihres Raumsoldaten steuern Sie mit der Maus. Damit er sich auch bewegt, wohin er guckt, drücken Sie W . Zum Rückwärtsgehen betätigen Sie S . Um seitlich auszuweichen, drücken Sie A oder D , zum Kriechen die linke S -Taste und zum Springen K . Mit den Zifferntasten 1 bis 9 wählen Sie Ihre Waffe aus, mit der linken und *rechten* Maustaste feuern Sie sie ab. Wenn Ihnen bei der Ballerei die Munition ausgeht, laden Sie mit R nach. Zum Aufnehmen und Betätigen von Gegenständen drücken Sie E .

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Schwer gerüstet mit Schwert, Schild und Kettenhemd, kämpfen Sie vor mächtiger, mittelalterlicher Kulisse gegen den Bischof und seine Schergen.

Knights of the Temple

Actionspiel-Demo | Schnappen Sie sich Ritterrüstung, Schwert – und dann den bösen Bischof

Die wichtigsten Befehle

Sie geben die Marschrichtung des Ritters mit A , W , D und S vor. Einen normalen Angriff starten Sie mit Q , einen schweren mit W . Zum Abwehren gegnerischer Attacken drücken Sie E . Mit 1 nehmen Sie Ihr Schwert zur Hand, mit 2 die Axt, mit 3 den Streitkolben und mit 4 den Bogen.

Anleitung und Spieletricks





Nur auf DVD

Riesige Flügel vorne und hinten verhindern das Abheben der Renner.

Blitz-Start: Hier führt Opel. In der echten DTM sind Mercedes und Audi vorn.

DTM Race Driver 2

Rennspiel-Demo | Verfallen Sie in bulligen Boliden dem Temporausch

Die wichtigsten Befehle

Die Richtung Ihres Autos bestimmen Sie mit A und D . Per Druck auf W geben Sie Gas. Mit S bremsen Sie beziehungsweise legen den Rückwärtsgang ein. Die Handbremse ziehen Sie mit einem Druck auf K .

Per Druck auf Ende blicken Sie in den Rückspiegel, und mit E wechseln Sie den Blickwinkel auf Ihr Fahrzeug.



Actionspiel für PC | Spider-Man ist ein Mann mit vielen Talenten, die man nur richtig einsetzen muss. Hier ein Einführungskurs für angehende Superhelden und Fassadenkletterer

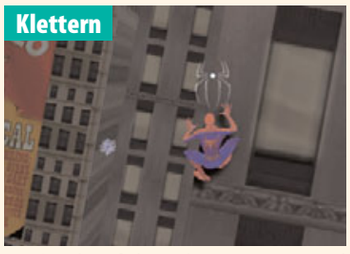
Spielverlauf siehe Test Seite 40

Spider-Man 2
THE GAME

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spider-Mans Fähigkeiten

Klettern



Ein Druck auf die *rechte* Maustaste, und Spider-Man kann an Häuserwänden krabbeln. Soll er sich während des Kletterns umschauen, so müssen Sie K gedrückt halten und die Maus bewegen.

Grundlagen



Spider-Man läuft mit W und S vorwärts oder rückwärts. Mit A und D läuft er nach links oder rechts. In welche Richtung es geht, zeigt meistens ein blauer Pfeil 1 am oberen Bildrand. Zudem wird der aktuelle Auftrag 2 unten links im Bild eingeblendet. Direkt darunter zeigt ein roter Balken 3 den aktuellen Gesundheitszustand der Spielfigur an. Durch spektakuläre Kampfmanöver steigt der Adrenalinspiegel 4 des Spinnenmannes an, wodurch er noch schlagkräftiger wird.

Kämpfen



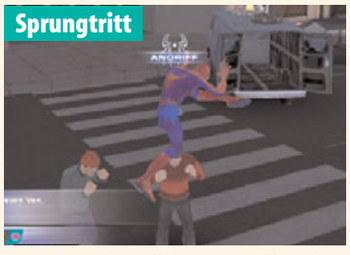
Die linke Maustaste dient nicht nur dazu, Türen zu öffnen und Schalter umzulegen. Damit können Sie auch die Fäuste und Fersen des Spinnenmannes auf seine Gegner einprügeln lassen.

Netzleinenzug



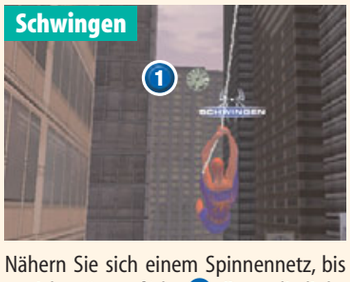
So erreicht Spider-Man auch die entlegensten Winkel. Zielen Sie mit der Maus auf eine Wand. Sobald die Einblendung „Netzleine“ 1 erscheint, die linke Maustaste drücken. Dann zieht sich die Spielfigur direkt zum Ziel hinüber.

Sprungtritt



Eine besonders effektive Angriffsmethode, um größere Gangstergruppen zu bekämpfen, ist die Sprungattacke. Drücken Sie zuerst die *rechte* Maustaste, um Spider-Man springen zu lassen, und dann die linke für einen Tritt aus der Schwebe.

Schwingen



Nähern Sie sich einem Spinnennetz, bis es sich grün verfärbt 1. Dann die linke Maustaste drücken, damit Spider-Man einen Spinnenfaden abschießt und sich an ihm weiterschwingt. Um loszulassen, drücken Sie die *rechte* Maustaste.

Springen



Drücken Sie die *rechte* Maustaste, um Spider-Man springen zu lassen. Wenn Sie die *rechte* Maustaste zwei Mal kurz hintereinander drücken, macht die Spielfigur einen Doppelsprung, der deutlich höher ist als ein normaler Hüpfer.

Ducken



Auch für einen Superhelden kann es in manchen Situationen sinnvoll sein, den Kopf einzuziehen und in Deckung zu gehen. Um hohen Schlägen starker Gegner durch Ducken auszuweichen, müssen Sie nur im richtigen Moment K drücken.

Netzangriff



Noch bevor ein Ganove in Reichweite kommt, können Sie einen Angriff mit Spinnenfäden starten. Schießen Sie mit der linken Maustaste einen Faden auf ihn, um ihn kurzzeitig zu blenden oder zu fesseln. Dann ist er eine leichte Beute.

Spielstufe 1: Rhinos Randale



1 Folgen Sie dem Pfeil bis zum grauen Lieferwagen. Dort werden Sie von zwei Ganoven in Empfang genommen, denen Sie eine Abreibung verpassen müssen.



2 Bleiben Sie am flüchtenden Lieferwagen dran. An der Unterführung ist der Weg versperrt. Hier muss Spider-Man über das Gebäude klettern.



3 Vor den Gefängnistoren finden Sie den Lieferwagen wieder. Lassen Sie Spider-Man das Tor hochklettern und dann auf die Gefängnismauer springen.



4 Zunächst müssen die beiden bewaffneten Gangster auf der Krone der Gefängnismauer mit ein paar gezielten Fausthieben aus dem Verkehr gezogen werden.



5 Dann geht die Prügelei im Gefängishof weiter, wo Spider-Man den Polizisten im Kampf gegen die Ausbrecher schlagfertig zur Seite steht.



6 Anschließend müssen Sie sich um den bewaffneten Gangster auf dem Balkon kümmern. Lassen Sie Spider-Man die Wand hochklettern und dann zuschlagen.



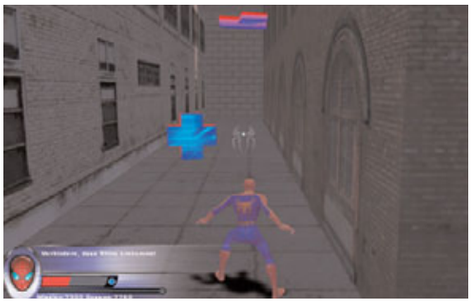
7 Im Gefängnishof sind nun drei weitere Ausbrecher zu stoppen. Dann geht es wieder auf die Gefängnismauer, wo ein Bewaffneter auf Sie wartet.



8 Jetzt wird es richtig gefährlich für den Spinnenmann, und Sie müssen schnell reagieren: Der bullige Rhino bricht mit dem Kopf voran durch die Gefängnismauer, Spider-Man steht direkt in seiner Laufrichtung. Um sich mit einem Sprung in Sicherheit zu bringen, müssen Sie schnell hintereinander A und dann die *rechte* Maustaste drücken.



9 Im folgenden Kampf muss Spider-Man immer dann springen, wenn Rhino eine Druckwelle auf ihn losslässt, und zuschlagen, sobald sein Gegner betäubt ist.



10 Nach dem harten Schlagabtausch mit Rhino sollten Sie nicht vergessen, einige Energiesymbole einzusammeln, um Spider-Mans Gesundheit zu stärken.



11 Verfolgen Sie Rhino bis in den Käfig, den die Polizisten in der Stadt für ihn errichtet haben. Nach einem Sprung in den Käfig geht der Kampf weiter.



12 Sobald Rhino den Kopf senkt, um Spider-Man zu rammen, einfach hochspringen. Ist Rhino gegen den Zaun gerannt, können Sie ihn gefahrlos angreifen.



13 Nun muss Spider-Man die Feuer löschen, die Rhino verursacht hat. Dazu zielen Sie auf die Hydranten und drücken die linke Maustaste, um sie zu öffnen.



14 Schließlich räumt Spider-Man noch drei Ganoven aus dem Weg und folgt dann dem Pfeil am oberen Bildrand zur Bank in North Downtown.

Spider-Man 2 – The Game FORTSETZUNG

Spielstufe 2: Bankraub



1 Spider-Mans erster Weg zur Bank führt ihn direkt in die Schalterhalle. Er geht links herum (in Richtung zu Tante Mays Versteck) und verjagt dabei die Räuber.



2 Dann durchquert er die Schalterhalle und verlässt sie durch den gegenüberliegenden Seitenausgang. Im Büro links am Ende des Flurs geht es weiter.



3 Spider-Man klettert über die Wände ins übernächste Büro auf der rechten Seite. Dort überwältigt er einen der Bankräuber, der einen Wachmann gefangen hält.



4 Dann das Büro verlassen und dem Pfeil bis zum Sicherheitsraum folgen. Zielen Sie auf das Schloss, und öffnen Sie die Tür per Druck auf die linke Maustaste.



5 Betätigen Sie im Sicherheitsraum mit der linken Maustaste den Schalter an der linken Wand, um die Türen im ersten Stockwerk der Bank zu entriegeln.



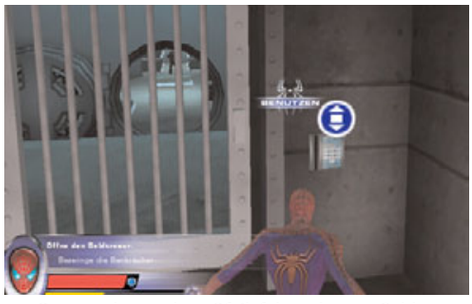
6 Folgen Sie dem Pfeil ins obere Stockwerk, und halten Sie sich links. Im Konferenzraum befreien Sie einen weiteren Wachmann aus der Gewalt der Gangster.



7 Anschließend dem Pfeil ins Erdgeschoss zum Fahrstuhl folgen. Öffnen Sie die Fahrstuhltür mit der linken Maustaste, und fahren Sie in den Keller.



8 Der Pfeil führt zum Wachraum. Im hinteren Bereich befreit Spider-Man einen eingesperrten Wachmann, indem er den bewaffneten Gangster ausschaltet.



9 Dann geht es dem Pfeil folgend zum Geldtresor. Auch dort wartet einer der Bankwachmänner darauf, von Spider-Man befreit zu werden.



10 Links vor der Tür zum Wertsachentresor liegt ein Kontrollraum mit einem Schaltpult, an dem Sie die Tür zum Tresorraum entriegeln müssen.

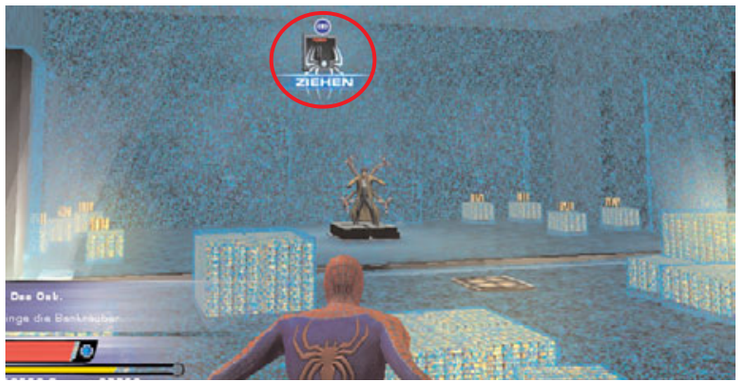


11 Spider-Man auf die Plattform stellen und in jener Reihenfolge Spinnenfäden auf die Lichter schießen, die durch deren Aufleuchten vorgegeben wird.



12 Im Tresorraum kommt es zum Kampf gegen Doc Ock. Schlagen Sie erst dann zu, wenn seine Roboterarme im Boden verhakt und damit ungefährlich sind.

13 Sobald Doc Ock das elektrische Feld aktiviert, muss sich Spider-Man auf eine der herumstehenden Holzkisten in Sicherheit bringen. Um das Feld wieder zu deaktivieren, schießt er einen Spinnenfaden auf den Schalter (Kreis) in der Wand hinter Doc Ock und weicht dann sofort den Roboterarmen aus.





14 Ist Doc Ock verjagt, verfolgt Spider-Man den grauen Lieferwagen und stoppt ihn, indem er Spinnenfäden auf seine Reifen schießt.

Spielstufe 3: Pumasprünge



1 Jetzt geht es direkt nach West Midtown. Folgen Sie im Anschluss an das Gespräch mit Mary Jane dem gestohlenen Wagen bis in die Garage.



2 Nach der Schlägerei in der Garage öffnen Sie das Tor und gehen im Treppenhaus nach oben. Dort folgt eine weitere Schlägerei. Dann geht's durch die Tür weiter.



3 Sie können nun erst einmal nach unten gehen, um eine exotische Spinne einzusammeln und auf diese Weise ein paar Extrapunkte zu kassieren.



4 Dann geht es ins zweite Stockwerk. Dort betreten Sie das andere Treppenhaus. Eine Etage tiefer können Sie einen entflohenen Gefangenen dingfest machen.

5 Im oberen Stockwerk wartet bereits Puma auf Spider-Man. In allen nun folgenden Kämpfen gegen das flinke Katzenwesen können Sie immer wieder die gleiche Technik benutzen, um ein paar sichere Treffer zu landen. Warten Sie einfach, bis Puma seinen Angriff startet. Ducken Sie sich dann so oft mit K , bis die Angriffssequenz abgeschlossen ist, und schlagen Sie dann zu.





6 Folgen Sie Puma durch das kaputte Fenster. Sammeln Sie das Gesundheitssymbol und die Spinne auf den Stahlträgern ein. Dann geht es aufs Dach.



7 Auf dem Dach kommt es zum zweiten Kampf gegen Puma. Setzen Sie die in Schritt **5** beschriebene Technik ein, um ihn wieder zu verjagen.



8 Hart dranbleiben an Puma, der mit einem Sprung auf ein Nachbargebäude flüchtet. Mit der Netzleine zieht sich Spider-Man zu ihm hinüber.



9 Jetzt sind wieder gute Reaktionen gefragt. Spider-Man muss dem herabfallenden Schild ausweichen. Drücken Sie erst A und dann die *rechte* Maustaste.



10 Der Pfeil zeigt Ihnen das neue Versteck an, das sich Puma auf den Hochhausdächern von Manhattan gesucht hat. Hier wird der Kampf fortgesetzt.



11 Puma hat die Häuserdächer verlassen. Folgen Sie ihm auf den Marktplatz. Sobald er anfängt, Mülltonnen zu werfen, müssen Sie schnell ausweichen.

12 Danach flüchtet Puma auf eine Baustelle. Bleiben Sie dran, und folgen Sie ihm in die höher gelegenen Etagen. Steht Puma unter einem Rohr, schießt Spider-Man einen Spinnenfaden auf das blaue Symbol am Hahn, so dass die Wildkatze kräftig mit Wasser vollgespritzt wird.





13 Auf der obersten Plattform der Baustelle kommt es zum finalen Kampf mit Puma. Kein Problem, wenn Spider-Man immer schön den Kopf unten hält.

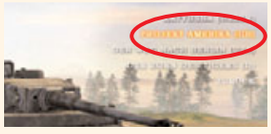


Soldiers
Heroes of World War 2

Strategiespiel für PC | **Es ist nicht leicht, ein Gefecht für sich zu entscheiden, wenn der Gegner zahlenmäßig weit überlegen ist. COMPUTER BILD SPIELE verrät, wie Sie mit einer Handvoll Männer gegen ein ganzes Regiment schwer bewaffneter Feinde bestehen** Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

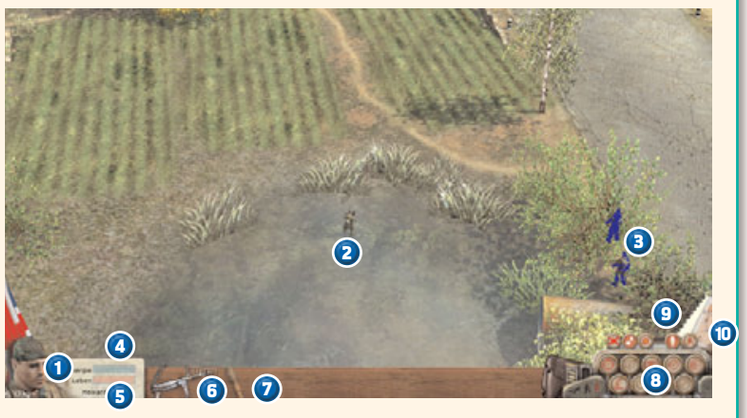


Auch erfahrene Spieler (Einsteiger sowieso) sollten unbedingt die „Grundausbildung" absolvieren. In zahlreichen Übungslektionen werden Sie mit der Steuerung Ihrer Soldaten, der Handhabe der Waffen und der Bedienung von Panzern vertraut gemacht. Im Anschluss können Sie Ihre erste Kampagne in Angriff nehmen. Tipp: Folgen Sie unserem Beispiel, und entscheiden Sie sich für den anfängerfreundlichen britischen Feldzug (Kreis).

Das Spielfeld

Um einen Soldaten auszuwählen, klicken Sie mit dem Mauszeiger entweder auf sein Porträt unten links im Bild (1) oder direkt auf die Spielfigur (2). Alternativ können Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Einzugrahmen um sämtliche auszuwählenden Einheiten ziehen, um ihnen dann einen Gruppenbefehl zu erteilen. Von Objekten verdeckte Einheiten werden blau eingefärbt (3). Häufig ist es sinnvoll oder sogar notwendig, die Spielansicht zu verändern. Dazu halten Sie die mittlere Maustaste (beziehungsweise das Mausrad) gedrückt. Sie können dann per Maus die Kamera in jede beliebige Richtung schwenken. Durch Drehen des Mausrades können Sie zusätzlich die Vergrößerungsstufe geringfügig verändern.

Der Spielbildschirm versorgt Sie mit allen notwendigen Informationen. Neben



dem Porträt des aktuell eingesetzten Soldaten finden Sie dessen Energie,- (4) und Lebensanzeige (5). Daneben die aktuell ausgewählten Primär- (6) und Sekundärwaffen (7). Rechts finden Sie die Befehlsleiste. Hier können Sie Ihren Soldaten taktische Anweisungen geben (8) oder die Einsatzziele (9) und die Karte aufrufen (10).

Die Direktsteuerung



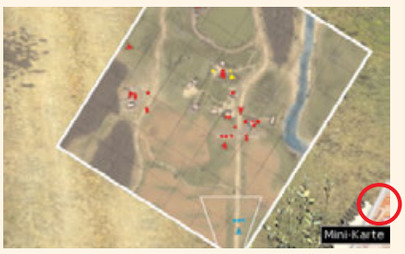
Um Soldaten, Fahrzeuge oder Geschütze direkt, also „eigenhändig", zu steuern, wählen Sie sie aus, wie oben beschrieben, und halten für den gewünschten Zeitraum S gedrückt. Oder Sie schalten die Direktsteuerung per Ende ein (und aus). Dann können Sie per Maus direkt zielen (Kreis) und besser treffen.

Der Rucksack



Um Gegenstände von einem Gegner in Ihr Inventar aufzunehmen, klicken Sie ihn an. Daraufhin wird Ihnen gezeigt, welche Gegenstände er bei sich trägt. Die können Sie nun einzeln anklicken und in Ihren Rucksack ziehen oder per Klick auf die Pfeilsymbole (Kreis) komplett übernehmen.

Die Karte

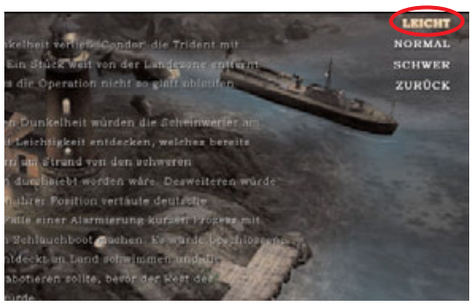


Die Karte rufen Sie mit M auf oder mit einem Mausklick auf das Symbol in der Befehlsleiste (Kreis). Sie liefert zu jedem Auftrag wichtige Informationen über die taktische Situation. Feindliche Einheiten sind rot dargestellt, neutrale gelb, Ihre eigenen blau.

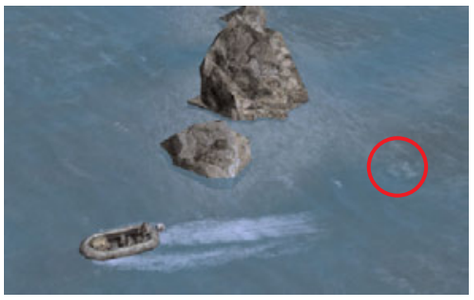
Britische Kampagne – „Leuchtturm“



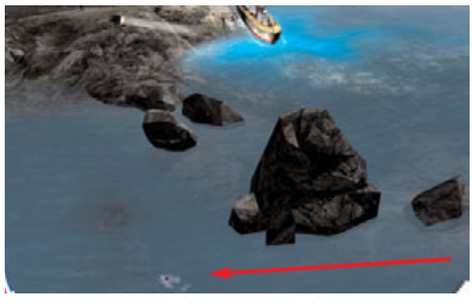
1 Als Mitglied der geheimen Kommando-Einheit „Condor“ beginnen Sie die britische Kampagne kurz vor der Landung der Alliirten in der Normandie .



2 Tipp: Entscheiden Sie sich nach der Missionsbeschreibung für die Spielstufe „Leicht“ (Kreis). Sie ist für Einsteiger mit Abstand am besten geeignet.



3 Nachdem Ihre beiden Kameraden Sie per Schlauchboot vor einer Insel abgesetzt haben (Kreis), müssen Sie außerhalb der Scheinwerferkegel das Ufer erreichen.



4 Schwimmen Sie also unbedingt hinter der vorgelagerten Felsformation herum (Pfeil), um die Insel sozusagen durch den „Hintereingang“ zu betreten.



5 Im hinteren Bereich der Insel befindet sich eine geeignete Stelle, um unbemerkt an Land zu schleichen (Pfeil). Die beiden Wachen in unmittelbarer Nähe …



6 … töten Sie mit Ihrer schallgedämpften Pistole. Danach sammeln Sie Waffen und Munition der Männer auf, denn gleich bricht die Hölle los.



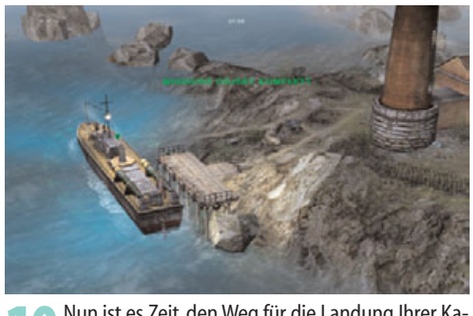
7 Bevor Ihre Tarnung auffliegt, nutzen Sie den Überraschungseffekt und schalten per Direktsteuerung aus Ihrem Versteck die Wachposten vor dem Leuchtturm aus.



8 Anschließend schleichen Sie an der Mauer um den Leuchtturm herum, denn hinter dem Haus lauert noch ein weiterer Wachposten (Kreis).



9 Mit ihm ist die letzte Wache aus dem Verkehr gezogen. Die Insel ist damit erobert. Untersuchen Sie nun noch jeden Soldaten nach nützlichen Gegenständen, und schauen Sie auch in Kisten wie diese (Kreis). Der Inhalt: vier Stielhandgranaten und zwei Verbandskästen. Diese Teile werden sich noch als überaus nützlich erweisen.



10 Nun ist es Zeit, den Weg für die Landung Ihrer Kameraden zu ebnen. Kurzerhand kapern Sie das führerlose Torpedoboot, das vor der Insel liegt.



11 Fahren Sie damit eine 180-Grad-Kehre, aber achten Sie bei der Wende darauf, nicht in die Scheinwerferkegel der Küstenbatterie zu geraten.



12 Richten Sie das Boot so aus, dass Sie per Direktsteuerung den bewaffneten Ponton am Strand anvisieren können, und lösen Sie beide Torpedos aus.

Soldiers – Heroes of World War 2 FORTSETZUNG

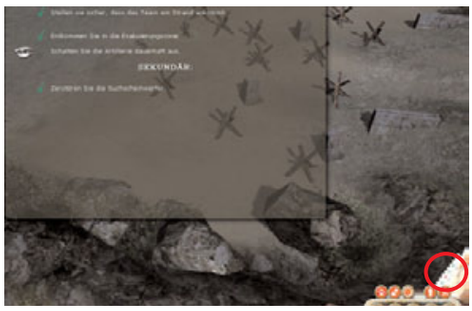
Britische Kampagne – „Leuchtturm" | Fortsetzung



13 Zwei gezielte Treffer sollten nicht nur den Suchscheinwerfer, sondern auch die beiden Flakgeschütze samt Besatzung unschädlich machen.



14 Sobald die Gefahr gebannt ist, die vom Ponton am Strand ausging, landen Ihre zwei Kameraden im Schutz der Dunkelheit an dem Strandabschnitt.



15 Ein Klick auf den Notizblock (Kreis) informiert Sie über die aktualisierten Aufgabenziele. Die beiden schweren Küstengeschütze sollen zerstört werden.



16 Mit dem großen Torpedoboot kann Ihr Soldat nicht unbemerkt den Strand erreichen. Da Sie aber auf keinen Mann verzichten können und er Ihnen im „leergeschossenen" Torpedoboot ohnehin keinen Dienst mehr erweisen kann, holen Sie ihn kurzerhand auf halber Strecke mit dem Schlauchboot ab und fahren ihn zum Strand.



17 Zu dritt haben Sie weitaus bessere Chancen gegen die feindliche Übermacht. Während zwei Kameraden die Flanke sichern, schleicht sich der dritte …



18 … unbemerkt an die mächtige Haubitze heran. Getarnt hinter der üppigen Vegetation, schalten Sie die Besatzung mit mehreren Handgranaten aus.



19 Die Explosionen rufen Verstärkung auf den Plan, doch auf Ihre Kameraden können Sie sich verlassen, die halten Ihnen tapfer den Rücken frei.



20 Dieser Abschnitt der Bunkeranlage ist gesichert. Zu dritt stürmen Sie auf die Haubitze zu. Zum Glück kann das Geschütz komplett gedreht werden.



21 Praktisch, dass die Haubitze sogar noch mit zwei Geschossen geladen ist. Kurzerhand suchen Sie per Direktsteuerung nach geeigneten Zielen …



22 … und werden sofort fündig. Etwa achtzig Meter weit entfernt hinter den Schützengräben parkt ein vollbesetzter Mannschaftswagen – Volltreffer.



23 Da noch ein Geschoss im Rohr der Haubitze steckt, suchen Sie nach weiteren Zielen in Reichweite – und entdecken ein MG-Nest in einem Wachturm.



24 Sobald die MG-Stellung Geschichte ist, wird das Geschütz für Sie wertlos und muss zerstört werden. Nehmen Sie mit Ihren Leuten die herumliegende …



25 … Munition auf und legen sie vor dem Geschütz ab. Jetzt begeben Sie sich mit Ihren Männern in Deckung und bringen die Geschosse samt Haubitze mit dem gezielten Wurf einer Handgranate zur Explosion.



26 Weiter geht's durch die Bunkeranlange. Die Gefahr ist jedoch noch längst nicht gebannt. Hinter jeder Mauer und in jedem Graben lauern einzelne Wachen, die Sie am besten per Direktsteuerung beschießen.



27 Behalten Sie währenddessen immer den Munitionsvorrat jedes einzelnen Mitglieds Ihrer Truppe im Auge. Untersuchen Sie gefallene Gegner, und tauschen Sie bei Bedarf Waffen oder Munition mit Ihren Kameraden.



28 Dann robben Sie sich zu einer Position neben einem leer stehenden Bunker vor, von wo aus Sie unbemerkt und durch Sandsäcke geschützt einen gegnerischen MG-Posten ins Visier nehmen können.



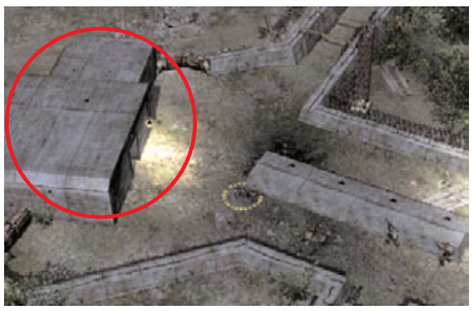
29 Nachdem auch diese Gefahr beseitigt ist, rücken Sie mit Ihrer Einheit vorsichtig weiter vor in Richtung des zweiten Geschützes am anderen Ende der Anlage. Doch zunächst wartet ein weiterer Bunker auf Sie.

➔

Anzeige

Soldiers – Heroes of World War 2 FORTSETZUNG

Britische Kampagne – „Leuchtturm" | Fortsetzung



30 Dieser Bunker (Kreis) steht nicht leer. Während zwei Leute Feuerschutz geben, robbt ein dritter zum Eingang und „kümmert" sich um die Besatzung.



31 Gut, dass die Kameraden aufpassen. Ein Spähwagen hat sich durch das Gebüsch genähert, kann aber rechtzeitig per Handgranate zerstört werden.



32 Danach können Sie Ihre volle Aufmerksamkeit wieder dem Bunker widmen. Die Wache darin wird überrumpelt – dieses Gebäude ist nun sicher.



33 Über die hohen Mauern der Schützengräben können Sie zwar nicht hinwegschießen, wohl aber Granaten werfen. Etwa auf den MG-Schützen (Kreis).



34 Das gleiche Schicksal ereilt dessen Kameraden, der im gegenüberliegenden MG-Nest ebenfalls Ziel einer Handgranate wird.



35 Nun müssen Sie den MG-Schützen auf dem letzten Wachturm überwältigen. Von dort aus können Sie dann selbst die Anlage ins Schussfeld nehmen.



36 Im Funkhaus hat sich eine Wache verschanzt. Anstatt sich auf ein Feuergefecht einzulassen, werfen Sie kurzerhand ein paar Granaten durchs Fenster.



37 Der dritte Kamerad schleicht unterdessen den Schützengraben entlang und sorgt dafür, dass von dem Vierlingsgeschütz (Kreis) keine Gefahr ausgeht.



38 Anschließend ist die Besatzung der zweiten Haubitze an der Reihe. Gezielten Schüssen aus der Deckung haben die Kanoniere nichts entgegenzusetzen.



39 Auch wenn in der gesamten Bunkeranlage keine feindlichen Soldaten mehr stecken, ist die Haubitze doch noch zu etwas zu gebrauchen …



40 … denn vom Leuchtturm mit seinem Suchscheinwerfer geht immer noch Gefahr aus. Mit der Haubitze lösen Sie auch dieses Problem endgültig.



41 Zum erfolgreichen Abschluss des Auftrags gehört noch die Sabotage der zweiten Haubitze. Dazu gehen Sie genau wie beim ersten Geschütz vor: Legen Sie mit Ihren Soldaten einige der herumliegenden Geschosse direkt an die Haubitze, und jagen Sie die Munition mit einer Handgranate in die Luft. Der erste Auftrag ist damit erledigt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Harry Potter

und der Gefangene von Askaban

Actionspiel für PC |
In Heft 8/2004 verriet COMPUTER BILD SPIELE, wie Harry die erste Prüfung meistert. Lesen Sie nun, wie Hermine in ihrer Prüfung alle Aufgabenschilde findet

Spielverlauf siehe Test in Heft 8/2004

Lesen Sie, wie Hermine die zweite Prüfung meistert

SPIELTIPPS

2. Prüfung: Draconifors – Lapifors Zauberaufgabe



1 In der zweiten Prüfung erlernt Hermine zunächst den Lapifors-Zauber. Der Zauber vermag steinerne Hasenskulpturen (Kreis) zum Leben zu erwecken.



2 Sobald der Zauber gesprochen ist, übernehmen Sie die Steuerung des lebendig gewordenen Hasen. Die meisten Zugänge, wie dieser links neben dem Pfeiler, …



3 … müssen erst per Klick von Gras „freigefressen" werden. Danach geht es durchs Kaninchenloch über die Wiese zum Erdhügel auf der anderen Seite der Mauer.



4 Noch ein Klick, und Ihr Häschen buddelt unter dem Erdhügel eine Steinplatte frei, entriegelt so automatisch die Tür in dem Raum, in dem Hermine wartet.



5 Nun wechselt die Spielansicht wieder zu Hermine, und Sie können die Zauberschülerin durch die geöffnete Tür zum ersten Aufgabenschild (Kreis) führen.



6 Im nächsten Raum ist zunächst nicht ganz klar, was zu tun ist. Doch sobald Sie den gegenüberliegenden Vorhang per Alohomora anzaubern, rollt er sich auf.



7 Dahinter verbirgt sich eine weitere Hasenstatue. Schnell wenden Sie den Lapifors-Zauber auf die Skulptur an und steuern ab sofort wieder den Hasen.



8 Direkt neben der Säule befindet sich ein weiteres Kaninchenloch. Genau wie in Schritt **2** fressen Sie auch hier das Grünzeug ab und schlüpfen dann hindurch.



9 Dann hoppeln Sie über die Wiese, sammeln fleißig Berti-Botts-Bohnen ein und fressen sich in der nächsten Ecke durch ein weiteres Kaninchenloch.

2. Prüfung: Draconifors – Lapifors Zauberaufgabe



10 Hinter dem Durchschlupf befindet sich der zweite Aufgabenschild. Damit Hermine ihn erreichen kann, graben Sie mit dem Hasen den Erdhügel um.



11 Die freigelegte Steinplatte setzt einen Mechanismus in Gang, der Hermine den Zugang zum Raum ermöglicht. Mit einem Sprung erreicht sie den Schild.



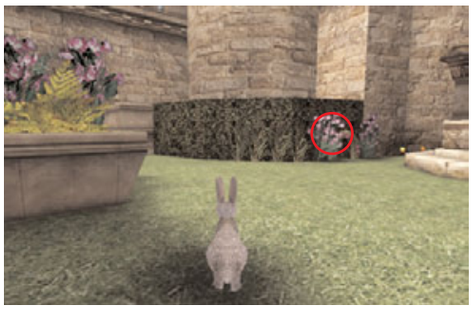
12 Durch die Tür geht es in den nächsten Abschnitt. Sie gelangen in einen Korridor, auf dessen rechter Seite die nächste Hasenstatue wartet.



13 Wie gewohnt, erwecken Sie den Hasen zum Leben. Tipp: Mit einem Druck auf die R -Taste schalten Sie jederzeit wieder zu Hermine zurück.



14 Gegenüber dem Sockel befindet sich ein weiteres Hasenschlupfloch. Erneut lassen Sie den Hasen erst das Gras fressen und dann hindurchschlüpfen.



15 Im Garten hinter der Mauer sehen Sie zwei hohe Hecken. An einem Ende der linken Hecke entdecken sie ein weiteres Schlupfloch (Kreis).



16 Nachdem Sie sich auch dort „durchgefuttert" haben, hoppeln Sie hinter der Hecke eine Rampe hinauf, an deren Ende Sie eine neue Steinplatte freibuddeln .



17 Nun öffnet sich wie von Geisterhand die Abdeckung auf dem Brunnen. Springen Sie per *Rechtsklick* von der Hecke und mit einem Satz in den Brunnen.



18 Keine Sorge, der Brunnen ist trockengelegt, Ihr Hase muss nicht schwimmen. Hoppeln Sie einfach den unterirdischen Gang entlang zum Ausgang.



19 Sie gelangen so automatisch auf die zweite Hecke. Auch an deren Ende befindet sich ein Erdhügel, unter dem Sie eine weitere Steinplatte freibuddeln.



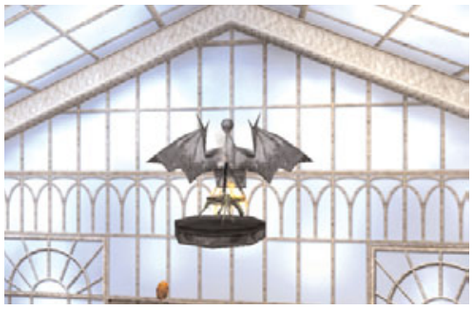
20 Jetzt wird erneut eine Mechanik in Gang gesetzt, die eine Tür in dem Raum öffnet, in dem Hermine wartet. Der dritte Schild gehört Ihnen.



21 Im nächsten Abschnitt setzen Sie erstmals den Draconifors-Zauber ein. Er funktioniert genau wie der Lapifors-Zauber, wird aber auf Drachen angewendet.



22 Mit dem zum Leben erweckten Flugdrachen „tanken" Sie zunächst Feuer, indem Sie durch den grünen Ball in der Mitte der Halle fliegen.



23 Jetzt landen Sie Ihren Drachen auf der Plattform vor der Drachenstatue an der Wand und „spucken" per Klick Feuer auf die dort angebrachte Schale.



24 Sofort dreht sich die Brücke in der Mitte der Halle, so dass Sie Hermine problemlos auf die gegenüberliegende Seite zum Schild springen lassen können.

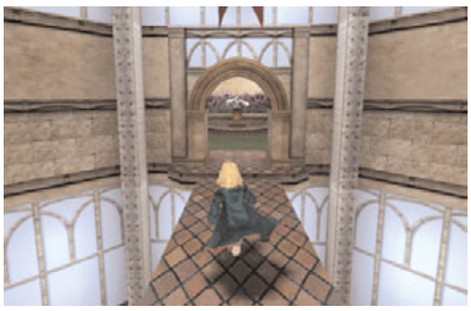
Harry Potter und der Gefangene von Askaban

FORTSETZUNG

2. Prüfung: Draconifors – Lapifors Zauberaufgabe | Fortsetzung



25 Hinter dem vierten Schild öffnet sich die Tür und gibt den Weg zur nächsten Halle frei. Der Weg zum fünften Schild ist zunächst aber versperrt.



26 Doch keine Sorge, links um die Ecke wartet eine weitere Drachenskulptur darauf, per Draconifors-Zauber zum Leben erweckt zu werden.



27 Wie in der Halle zuvor, fliegen Sie mit dem Drachen erst durch eine grüne Feuerkugel, um dann vor der Drachenstatue zu landen und ein Feuer zu zünden.



28 Wieder dreht sich die Brücke unter Hermine und gibt nicht nur den Weg zum fünften Aufgabenschild, sondern auch zum Ausgang des Abschnitts frei.



29 Zur Abwechslung steht im nächsten Raum die Verwendung des Depulso-Zaubers auf dem Programm. Per Depulso aktivieren Sie den Schalter (Kreis).



30 Der setzt ein Elasto-Feld frei, das Sie umgehend per Elasto-Zauber in ein Trampolin verwandeln, welches Sie per Sprung mühelos auf die Mauer befördert.



31 Oben erwartet Sie hinter dem Durchgang erneut eine Hasenstatue (Kreis), die Sie natürlich per Lapifors prompt zum Leben erwecken.



32 Durch das freigelegte Hasenschlupfloch geht's in einen weiteren Garten, in dem viele Berti-Botts-Bohnen und Kürbisse zum Einsammeln bereitliegen.



33 Durch den Garten geht es links um eine Mauer herum durch ein weiteres Hasenschlupfloch. Dahinter erwartet Sie ein Erdhügel.



34 Wie gewohnt, graben Sie mit Ihrem Hasen eine Steinplatte frei. Die wiederum aktiviert eine Drehtür. An die Stelle, wo eben noch die Hasenstatue stand, …



35 … tritt nun eine Drachenstatue, die sich, genau wie der Hase, per Zauber zum Leben erwecken lässt. Kaum spricht Hermine die magischen Worte, …



36 … steuern Sie auch schon den Flugdrachen durch die Lüfte. Berti-Botts-Bohnen weisen Ihnen den Weg zu einer Empore, durch die Sie in eine Halle gelangen.



37 Hier befinden sich drei große Drachenstatuen, die Sie, wie in den Schritten 23 und 24, per Feuerstrahl anzünden. Daraufhin schlägt ein Hammer (Kreis) nach …



38 … dem anderen herab und treibt drei Holzquader durch die Wand. Jetzt können Sie mit Hermine die Quader als Treppe benutzen, um zum Schild zu gelangen.



39 Im nächsten Raum zaubern Sie die Schild-Symbole (Kreis) so oft an, bis sie eine Reihe bilden. Daraufhin öffnet sich die rechte Falltür und gibt den Schild frei.



40 Nachdem der siebte Schild eingesammelt ist, wenden Sie sich nach links und öffnen per Alohomora-Zauber das Schloss an der Durchgangstür.



41 Im Garten dahinter treffen Sie auf einen Bundimun. Verscheuchen Sie die Kreatur per Rictusempra, und passieren Sie dann das daraufhin geöffnete Tor.



42 Sie gelangen in eine weitere große Halle. Über dem Brunnen in der Mitte entdecken Sie den achten Schild (Kreis) – doch wie kommen Sie daran?



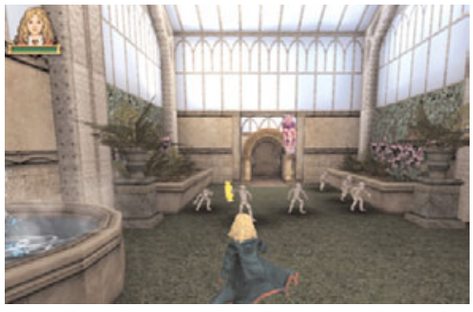
43 Die Lösung: Per Lapifors verzaubern Sie die Hasenskulptur rechts neben dem Brunnen und fressen sich in bekannter Manier durch das Schlupfloch.



44 Hinter der Mauer finden Sie einen der bekannten Erdhügel vor. Wie gewohnt, wird nun kräftig gebuddelt. Eine Steinplatte kommt zum Vorschein.



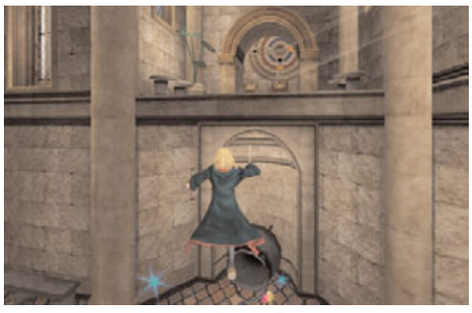
45 Der daraufhin aktivierte Mechanismus schaltet den Springbrunnen aus, wodurch der Aufgabenschild zu Boden fällt und eingesammelt werden kann.



46 Durch die nun geöffnete Tür geht es in einen weiteren Garten, wo sechs Imps Sie erwarten. Weichen Sie deren Knallbonbons aus, und schleudern Sie sie zurück.



47 Nachdem Sie die Imps verscheucht haben, aktivieren Sie im nächsten Raum per Depulso-Zauber den Schalter (Kreis), woraufhin ein Elasto-Feld …



48 … erscheint. Der Elasto-Zauber verwandelt das Feld in ein Trampolin und katapultiert Hermine auf die Empore, wo ein weiteres Rätsel wartet.



49 Die drei Wasserspeier (Pfeile) müssen, wie die Säule in Schritt 39, per Depulso so oft angezaubert werden, bis die Schildsymbole eine Reihe bilden (Kreis).



50 Nachdem Sie den neunten Schild eingesammelt haben, durchlaufen Sie einen kurzen Irrgarten, bis Sie an einen weiteren Schalter gelangen.



51 Der Schalter öffnet die Tür zu einer weiteren Drachenskulptur. Ein letztes Mal erwecken Sie eine Kreatur per Draconifors-Zauber zum Leben.



52 Mithilfe des Drachens entzünden Sie abermals ein Feuer vor der großen Drachenstatue. Vor Hermine erscheint daraufhin ein Elastofeld.



53 Per Elasto-Zauber wird das Feld im Handumdrehen aktiviert, wie gewohnt. Nun noch einmal Anlauf nehmen, und Hermine wird in einem hohen …



54 … Bogen auf den Turm in der Mitte des Irrgartens katapultiert. Dort wartet der zehnte und letzte Schild. Prima: Der Weg zum Bohnen-Bonusraum ist frei.

Geheime Tricks (Cheats)

Crusader Kings (Version 1.02b) für PC

Mit diesen Tricks gewinnen Sie garantiert jeden Kreuzzug

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü auf den Eintrag EINZELSPIELER.

3 Wählen Sie dann unter dem Menüpunkt ein beliebiges



Szenario aus, zum Beispiel.

4 Entscheiden Sie sich danach für das Herrscherhaus Ihrer Wahl aus der Liste,



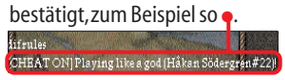
und klicken Sie anschließend auf START.

5 Sollte zu Spielbeginn ein Hinweis auf Spielhilfen zu sehen sein, so können Sie diese Hilfe annehmen oder die Einblendung mit einem Klick auf Schließen beenden. Klicken Sie dann auf SPIEL STARTEN!.

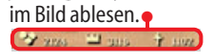
6 Im laufenden Spiel drücken Sie F12. Im daraufhin geöffneten Texteingabefeld tippen Sie eines der rechts aufgeführten Passwörter ein, um den jeweiligen Trick zu aktivieren.



Beenden Sie die Eingabe des Passwortes mit R. Korrekte Eingabe eines der ersten drei Passwörter aus der Tabelle wird bestätigt, zum Beispiel so.



Die Eingabe eines der letzten drei aufgeführten Passwörter wird dagegen nicht bestätigt, das Resultat lässt sich aber am jeweiligen Symbol rechts oben im Bild ablesen.



Eingabetext	Wirkung
nofog	Karte aufdecken
nowar	Friedliche Gegner
norevolts	Keine Aufstände
gold	1000 Punkte Gold zusätzlich
prestige	1000 Punkte mehr Ansehen
piety	1000 Pietäts-Punkte (Religion)



Land in Sicht: Mit dem richtigen Trick decken Sie die gesamte Karte auf.

Alien Shooter (Version 1.0) für PC

Diesen Tricks geht jedes Monster auf den Leim. Garantiert

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf .



3 Wählen Sie anschließend per Mausklick eine Spielfigur aus,

tippen Sie anschließend einen Spielernamen ein,



und entscheiden Sie sich für eine kurzes Spiel oder eine Kampagne.



4 Im Ausrüstungsmenü klicken Sie danach auf die Zeile FORTSETZEN, um das Spiel zu beginnen.



5 Im laufenden Spiel tippen Sie dann einfach (ohne dass ein Eingabefenster zu sehen wäre!) eines der rechts aufgeführten Passwörter ein, um den gewünschten Trick zu aktivieren. Eine Bestätigung der Eingabe erfolgt erst beim Sprung in die nächste Spielstufe, den Sie per Druck auf K auslösen.



Achtung: Das letzte Passwort kann nur im Ausrüstungsmenü benutzt werden, denn der Trick wirkt sich positiv auf Ihr Einkaufskonto aus (Anzeige oben rechts im Bild: GELD: 50000). Nun können Sie alle erhältlichen Gegenstände erwerben.

Eingabetext	Wirkung
cheate	Sprung in die nächste Spielstufe
cheath	1000 Gesundheitspunkte
cheatw	Alle Waffen stehen zur Verfügung.
cheata	1000 Einheiten Munition zusätzlich
cheatm	50 000 Geld



Gegen solche Feuerkraft hat kein Alien auch nur den Hauch einer Chance.

Ground Control 2 (Version 1.0.0.6) für PC

Sie möchten von Beginn an jede Mission anwählen? Kein Problem!

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Hauptmenü zwei Mal . Ins daraufhin geöffnete Texteingabefeld tippen Sie gomassive und bestätigen die Eingabe mit R. War alles richtig, so sehen Sie umgehend eine Bestätigung.



Drücken Sie anschließend erneut , um das Eingabefenster zu schließen.

3 Beginnen Sie nun ein Spiel, indem Sie auf Einzelspieler und anschließend auf Kampagnen klicken. Wählen Sie dann eine der beiden Spielgruppen.

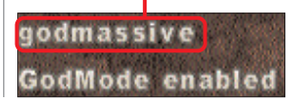


4 Sie haben nun die freie Wahl unter allen Missionen.

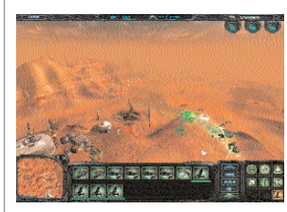
5 Sobald Sie auf eine Mission klicken, beginnt der Ladevorgang. Nach der Einführung drücken Sie erneut zwei Mal , um das Texteingabefeld zu aktivieren. Tippen Sie



nun godmassive ins Textfeld ein, und bestätigen Sie erneut per Druck auf R.



Drücken Sie anschließend wieder , um das Eingabefenster zu schließen. Ihre Einheiten sind daraufhin unverwundbar.



Nur ein Cheat – und schon kann Ihnen kein Gegner mehr gefährlich werden.

Age of Empires (Version 1.0b) für PC

Helfen Sie doch beim Aufbau eines Imperiums ein bisschen nach

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue oder bereits angefangene Partie.

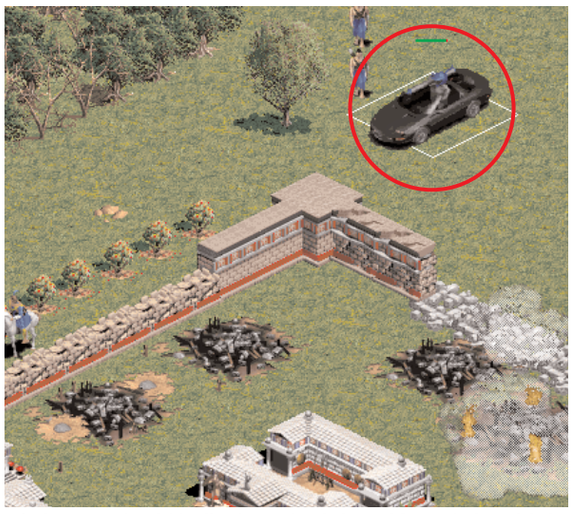
3 Im laufenden Spiel können Sie nun einfach jeden beliebigen Cheat (geheimen Trick) aus der nebenstehenden Tabelle eintippen. Drücken Sie dazu auf die Taste R, um das Eingabefeld einzublenden.

4 Tippen Sie dann den gewünschten Cheat ein, zum Beispiel.



Danach schließen Sie die Eingabe mit einem erneuten Druck auf R ab.

5 Je nach Bedarf können Sie nun nach dem gleichen Schema entweder einen weiteren Cheat eingeben oder das Spiel fortsetzen.



Mit dem Auto (Kreis) in die Eisenzeit – kein Problem mit dem richtigen Cheat. Das Cabrio hat übrigens wirkungsvolle Raketen an Bord.



Niedliche Vögel lassen sich in Drachen (Kreis) verwandeln.



Treffen der Generationen: Roboter, Dreirad-Baby, Scharfschütze.

Eingabetext	Wirkung
QUARRY	1000 zusätzliche Steine
PEPPERONI PIZZA	1000 zusätzliche Nahrungs-Einheiten
COINAGE	1000 zusätzliche Goldstücke
WOODSTOCK	1000 zusätzliche Holz-Einheiten
REVEAL MAP	Komplette Karte aufdecken
DIEDIEDIE	Alle Gegner sterben.
HARI KARI	Selbstmord
HOME RUN	Szenario gewonnen
RESIGN	Szenario aufgeben
BIGDADDY	Auto mit Raketenbewaffnung einfügen
PHOTON MAN	Soldat mit Lasergewehr einfügen
STORMBILLY	Roboter einfügen
POWERJET	Baby mit Schrotflinte auf Dreirad einfügen
KING ARTHUR	Verwandelt Vögel in Drachen

Lord of the Realm 3 (Version 1.0) für PC

Diese Cheats schalten sämtliche Szenarien frei – ganz ohne Arbeit

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue oder gespeicherte Partie.

3 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten U und R, um das Eingabefeld einzublenden.



4 Tippen Sie nun den gewünschten Cheat aus der nebenstehenden Tabelle ein, um die dort beschriebene Wirkung zu erzielen. Danach schließen Sie die Eingabe mit einem weiteren Druck auf R ab. Das Spiel bestätigt die richtige Eingabe mit einer Texteinblendung.



5 Um die freigeschalteten Szenarien auszuwählen, müssen Sie das laufende Spiel zunächst verlassen. Drücken Sie dazu die Taste Esc. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Aktuelles Spiel verlassen und danach auf Ja.

6 Sie sehen daraufhin einen Auswahlbildschirm. Darin können Sie das gewünschte Szenario ganz einfach mit einem Mausklick aktivieren. Klicken Sie zum Schluss noch auf Spiel starten in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, um Ihre Wahl zu bekräftigen.

Eingabetext	Wirkung
unlock_all england	Alle englischen Szenarien freischalten
unlock_all france	Alle französischen Szenarien freischalten
unlock_all germany	Alle deutschen Szenarien freischalten



Transport Gigant (Version 1.05) für PC

Im Transportgeschäft kommt es auf Zeit und Geld an. Das ist für Sie doch kein Problem …

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue oder gespeicherte Partie.

3 Halten Sie die Tasten S und U gedrückt, und drücken Sie zusätzlich beliebig oft die Taste G. Mit jedem Druck gibt's 1000 Geld-Einheiten dazu.

Halten Sie die Tasten S und U gleichzeitig gedrückt, und drücken Sie zusätzlich beliebig oft die Taste J. Mit jedem Druck auf J stellen Sie den Kalender des Spiels um ein Jahr vor.





Zeit ist Geld: Im Bild links die Startwerte für Bares (roter Kreis) und Jahreszahl (gelber Kreis). Mit den richtigen Tasten sind Sie in Sekunden steinreich und um Jahre weiter (rechtes Bild).

True Crime – Streets of L.A. (Version 1.0) für PC

Hier gibt es neue Freiwillige für die Verbrecherjagd

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie jetzt im Hauptmenü den Menüpunkt NEUES SPIEL aus, und drücken Sie R .

3 Dann den Menüpunkt EINZELSPIELER markieren und R drücken.

4 Wählen Sie nun mit den Tasten ← und → ein leeres Nummernschild aus, und drücken Sie R .



5 Geben Sie nun eines der rechts aufgeführten Passwörter ein, um das Spiel mit einer anderen Hauptfigur zu spielen. Beenden Sie die Eingabe des Passwortes mit R .



Wer in einem ansprechenden Outfit zum Dienst erscheint, kann sich der ungeteilten Aufmerksamkeit seiner Kollegen sicher sein.

Eingabetext	Spielfigur
TFAN	Gangster
TATS	Tätowierte Frau
MNKY	Tätowierter Muskelprotz
P1MP	Zuhälter
BRUZ	Boxer
HAWG	Motorradfahrer
PHAM	Asiatischer Fleischer
HARA	Asiatischer Arbeiter
MRFU	Asiatischer Angeber
JASS	Rauchender Esel
J1MM	Leiche
5WAT	Spezialeinheit
M1K3	Maskierter Mann
FATT	Polizei-Offizier
FUZZ	Officer Johnson
B1G1	Nicks Chefin
ROSA	Nicks Partnerin
HURT M3	Nicks Partnerin in Unterwäsche

Driver 3 für Playstation 2 und Xbox

Jetzt kennt Agent Tanner wirklich alle Tricks

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Geben Sie im Hauptmenü eine der rechts abgedruckten Tastenkombinationen ein, um den jeweiligen Schummeltrick zu aktivieren. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ertönt ein Signalton.



3 Wählen Sie nun mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt Optionen, und drücken Sie **X** auf Playstation 2 oder **A** auf Xbox.

4 Dann den Menüpunkt Cheats wählen und wieder **X** (Xbox: **A**) drücken.

5 Wählen Sie nun mit dem Steuerkreuz den aktivierten Schummeltrick an und markieren Sie mit dem Steuerkreuz An.

6 Wählen Sie den Menüpunkt Annehmen, und drücken Sie **X** (Xbox: **A**).



Mit dem Gabelstapler ziehen Sie die Gangster buchstäblich aus dem Verkehr.

Wirkung	Tastenkombination für Playstation 2	Tastenkombination für Xbox
Alle Missionen	L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●	X, X, Y, Y, R, R, L
Alle Waffen	R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2	L, L, X, Y, Y, R, R
Unbesiegbarkeit	■, ■, L1, R1, L2, R2, R2	X, Y, L, R, L, R, R
Alle Fahrzeuge	L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●	X, X, Y, Y, L, R, L
Unbegrenzte Munition	R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■	R, R, L, L, X, Y, Y
Immunität	●, ●, L1, L2, R1, R2, ■	X, Y, R, R, L, L, Y

Serious Sam Advance für Gameboy Advance

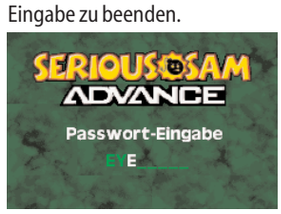
So machen Sie Sam Stone den Weg durch die Vergangenheit frei

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt Einzelspieler an, und drücken Sie **A**.

3 Dann mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt Passwort anwählen und wieder **A** drücken.

4 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um ohne Umschweife in die jeweiligen Spielstufen zu gelangen. Mit ↑ und ↓ werden die gewünschten Zeichen ausgewählt. Mit → wechseln Sie zur Eingabe des nächsten Zeichens. Drücken Sie schließlich **A**, um die Eingabe zu beenden.

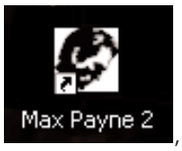


Spielstufe	Eingabetext für Schwierigkeitsgrad „Tourist“	Eingabetext für Schwierigkeitsgrad „Nun mach schon“	Eingabetext für Schwierigkeitsgrad „Serious!“
Amon Thule	HEXMODE	WOLF	OPEE
Diocletian-Bäder	NEED	LIMO	OWL
Cäsars Palast	WAFTY	MOCKNEY	MOOPAY
Gladiatoren-Schule	COINAGE	MADEUP	FRYUP
Prätorianer-Festung	NORTHERN	MIRROR	FILLY
Pyramiden-Eingang	BADDUN	CHIPPER	BETTERER
Sklaven-Lager	BOBBINS	FORREST	PILCH
Sklaven-Quartiere	TOAST	BEAK	BEVIL
Mars-Forum	GAMES	FOZZER	DUCKAROO
Tempel von Herkat	MNIP	TITHES	KIPPAGE
Grab von Ramses	MEGAMUNT	EYE	HORSE

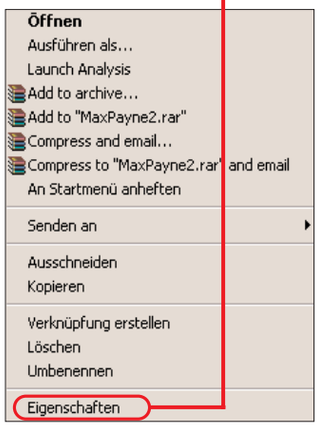
Max Payne 2 (Version 1.0) für PC

Ersparen Sie Mister Payne die Pein, und helfen Sie ihm mit ein paar Tricks auf die Sprünge

1 Suchen Sie auf der Windows-Oberfläche das Symbol

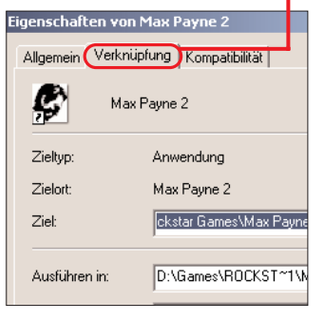


, und klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf. Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag



und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü „Eigenschaften" auf den Karteireiter



3 Tippen Sie ins Eingabefeld zu Ziel: ein Leerzeichen hinter MaxPayne2.exe", dann die Zeichenfolge -developer. Klicken Sie auf OK.

4 Starten Sie anschließend das Spiel, wie gewohnt.

5 Drücken Sie während des laufenden Spiels Ä, um das Eingabefeld für geheime Tricks zu öffnen.

6 Tippen Sie einen Trickbegriff aus der **oberen** Liste ein, und drücken Sie die R -Taste. Drücken Sie anschließend Ä, um das Eingabefeld zu schließen. Der Trick ist aktiviert.

7 Für weitere Tricks gehen Sie vor, wie in den Schritten 1 bis 3 beschrieben. Fügen Sie aber nun in der Zeile Ziel: hinter MaxPayne2.exe" erst ein Leerzeichen und dann -developerkeys ein.

8 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Nun können Sie das Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt einfach per Druck auf eine der Tasten aus der **unteren** Tabelle austricksen. So kommen Sie sehr schnell weiter.



Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Lassen Sie den Bösen für sich kämpfen.

Eingabetext	Wirkung
GOD	Unverwundbarkeit
MORTAL	Wieder verwundbar
GETHEALTH	Volle Energie
GETBERETTA	Beretta als Waffe
GETCOLTCOMMANDO	Colt als Waffe
GETDESERTEAGLE	Desert Eagle als Waffe
GETDRAGUNOV	Dragunov als Waffe
GETMOLOTOV	Molotov als Waffe
GETINGRAM	Ingram als Waffe
GETMP5	MP5 als Waffe
GETPUMPSHOTGUN	Shotgun als Waffe
GETSNIPER	Snipergewehr als Waffe
GETALLWEAPONS	Alle Waffen verfügbar
GETBULLETTIME	Extreme Zeitlupe
HELP	Befehlsliste zeigen
CODER	Alle Cheats aktiv
CLEAR	Eingabefeld löschen

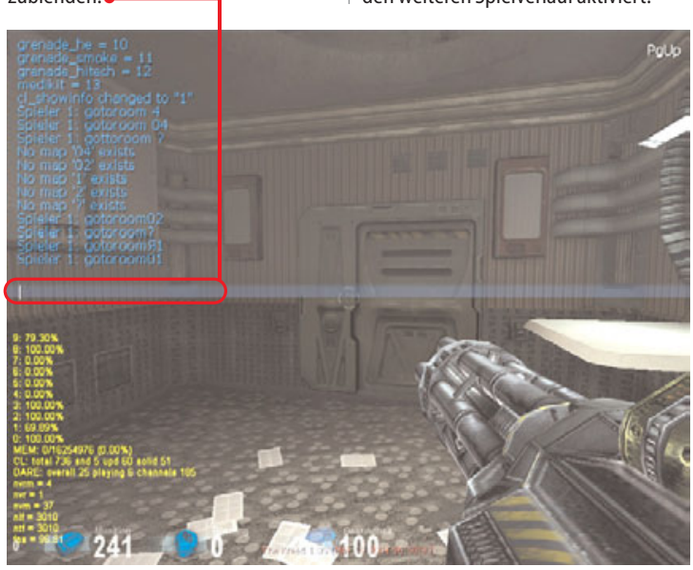
Eingabetaste	Wirkung
Einfg	Nächster Abschnitt
Entf	Voriger Abschnitt
BILD↑	Andere Figur auswählen

Kreed (Version 1.1 a) für PC

Allein im Weltraum haben Sie eine ganze Menge Probleme. Aber die lassen sich notfalls unkonventionell lösen

1 Starten Sie eine Partie „Kreed", wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels die Ä -Taste, um ein Eingabefeld einzublenden.

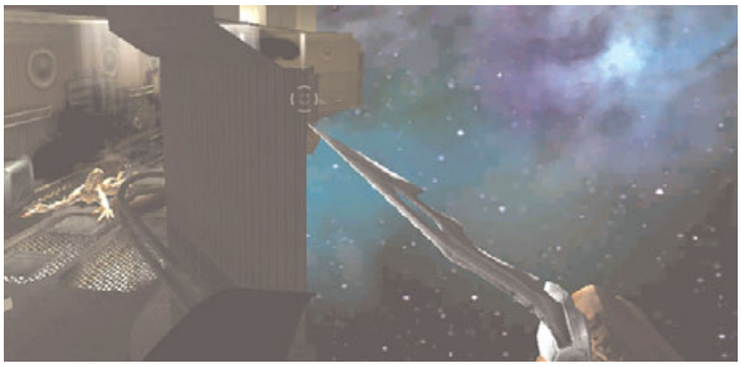


3 Geben Sie dann das Kommando set sv_cheats 1 ein, und drücken Sie die R -Taste.

4 Anschließend können Sie beliebig viele Trickbegriffe aus der nebenstehenden Tabelle eintippen, um sie im Spiel zu nutzen. Bestätigen Sie die Eingabe jedes Tricks mit der R -Taste. Schließen Sie das Eingabefeld mit einem erneuten Druck auf die Ä -Taste. Alle ausgewählten Tricks sind damit für den weiteren Spielverlauf aktiviert.

Eingabetext	Wirkung
game_godmode 100	Unverwundbarkeit
game_godmode 0	Wieder verwundbar
fly	Flugmodus ein/aus
g_noclip 1	Durch Wände fliegen
g_noclip 0	„Durch Wände fliegen" wieder abschalten
addwpn ?	Liste mit Nummern aller Waffen im Eingabefenster zeigen
addwpn xx[1]	Waffe Nr. xx[1] erhalten
cl_showinfo 1	Bildwiederholungsrate zeigen
cl_showinfo 0	Bildwiederholungsrate nicht mehr zeigen
suicide	Spielfigur begeht Selbstmord.

[1] statt **xx** hier die gewünschte Nummer eintippen



Wenn Sie durch Wände fliegen können, wird das Spiel zum simplen Raumspaziergang.



Es ist wieder so weit: COMPUTER BILD und COMPUTER BILD SPIELE verleihen den „Goldenen Computer". Machen Sie mit bei der großen Leserwahl, und gewinnen Sie einen der Preise im Gesamtwert von über 265 000 Euro

Leser

Spannend war die Verleihung des Goldenen Computers ja schon immer. Doch in diesem Jahr wird's noch prickelnder: Zum ersten Mal gibt es auch den Goldenen Audio-, den Goldenen Video- und den Goldenen Foto-Preis! Wer mit einer der insgesamt acht begehrten Trophäen ausgezeichnet wird, entscheiden Sie, liebe Leser. Denn der Goldene Computer ist eine Leserwahl. Bis zum 24. September haben Sie Zeit, sich für Ihre Favoriten zu entscheiden. Um Ihnen die Wahl zu erleichtern, haben die Redaktionen von COMPUTER BILD, COMPUTER BILD SPIELE und AUDIO VIDEO FOTO BILD bereits gemeinsam eine Vorauswahl getroffen. Auf Seite 134 finden Sie zehn Spiele, aus denen Sie Ihren Favoriten wählen können. Die Kandidatenliste für alle acht Kategorien finden Sie in COMPUTER BILD. Doch egal, ob Sie nur Ihren Spielfavoriten wählen oder bei COMPUTER BILD Ihre Stimme für alle Kategorien abgeben – Ihre Gewinnchancen bleiben gleich.

Ihre Mühe wird belohnt: Wer per Brief, Postkarte, SMS, Fax oder Internet mitspielt, hat die Chance, ein Auto, eine Reise, Lautsprecher, Drucker, Software und andere tolle Preise zu gewinnen. Wie Sie teilnehmen, lesen Sie im Kasten „So spielen Sie mit" rechts unten.

1. Preis

AMD Fiat Stilo Trofeo plus Athlon-64-FX-Prozessor

Das „Stilo"-Sondermodell „Trofeo" von Fiat ist ein schicker Dreitürer mit 103 PS unter der Motorhaube. Dank „Easy-Go"-Zugangssystem brauchen Sie nicht mal einen Schlüssel, um das Auto zu öffnen. Eine Chipkarte genügt. Der „Trofeo" wird per Knopfdruck gestartet. Zur Ausstattung zählen ein elektrisches Lamellendach, Lederlenkrad und Autoradio mit CD- und MP3-Spieler sowie sechs Lautsprecher. Zum Auto gibt's einen „Athlon-64-FX"-Prozessor von AMD. Der Chip macht Computerspiele noch realistischer.
Wert: 19 300 Euro



2. Preis

Teufel Lautsprecher-Set

Das Heimkinoton-System „Theater 10 THX Ultra 2 Cinema-Set 5.1" von Teufel macht aus Ihrem Wohnzimmer einen Kino- und Konzertsaal. Das System besteht aus vier Lautsprechern und einer 1200 Watt starken Bassbox. Falls Ihr Wohnzimmer für eine Party mal zu klein sein sollte: Mit dem Lautsprecher-Set können Sie problemlos Räume bis zu einer Größe von 150 Quadratmetern beschallen. **Wert: 9095 Euro**



3. Preis



T-Online Vision

Plasma-TV mit Multimedia-Center

Gewinnen Sie das Plasma-TV-Gerät „Panasonic TH 42 PA 30" mit 106 Zentimetern Bildschirmdiagonale sowie das „Activy Media Center 350" von Fujitsu-Siemens inklusive Infrarot-Tastatur. Zur Verfügung gestellt von T-Online. Kunden des Anbieters mit DSL-Anschluss können damit Filme aus dem Internet herunterladen und auf dem TV-Gerät anschauen („Video on demand"). Oder im Internet stöbern und E-Mails schreiben. Zudem lassen sich Fernsehaufzeichnungen via Internet von unterwegs steuern und auf Band oder Scheibe aufzeichnen. Denn das „Media Center" enthält einen digitalen Videorecorder und einen DVD-Recorder.
Wert: 7250 Euro

wahl

4. Preis

Sigma **Profi-Digitalkamera mit sechs Objektiven**

Mit der„Sigma SD 10" fotografieren Sie wie die Profis. Die digitale Spiegelreflexkamera bietet beeindruckende 10,29 Millionen Pixel in drei Schichten. Das führt zu realistischer Farbaufzeichnung und großer Schärfe. Sechs Objektive gehören mit zum Gewinn: ein Weitwinkel-Zoom „EX 4,5-5,6/12-24mm", ein „2,8/15mm Diagonal Fisheye", ein Zoom „24-70mm F2,8 EX", ein Telezoom „4,0/100-300mm EX", ein „Hyperzoom 28-200mm F3,5-5,6" und ein Makroobjektiv „EX 2,8/105mm". Dazu gibt's noch den Blitz „EF-500 DG Super". Verstaut wird alles in einem schicken Fotokoffer, der auch zum Gewinn gehört.
Wert: 7100 Euro



5. Preis

Yamaha **Kabelloses Musiknetzwerk**





Erleben Sie beste Klangqualität in der ganzen Wohnung – mit dem kabellosen Musiknetzwerk von Yamaha! Zum Preis gehören der Hochleistungs-Receiver„RX-V2400", der Center-Lautsprecher„NS-C515" sowie die Boxen-Paare „NS-515F" und „NS-M515". Das Herzstück ist der„Music-Cast"-Netzwerkcomputer„MCX-1000". Der kann bis zu 1000 CDs auf der Festplatte speichern. Zwei so genannte„Music-Cast"-Clients„MCX-A10" und vier Lautsprecher„MCX-SP10" übertragen Ihre Lieblingsmusik kabellos auch in andere Zimmer. **Wert: 6750 Euro**



6. Preis

S.A.D. **Reise auf die Malediven**

Sie haben die Qual der Wahl: Entweder Sie fliegen zu zweit erster Klasse in den Traumurlaub auf die Malediven. Dort verbringen Sie zwei Wochen auf einer Fünf-Sterne-Insel. Getränke, Essen – alles inklusive! Oder Sie entscheiden sich für einen Reisegutschein von Touristikboerse.de. Damit können Sie reisen, wohin Sie wollen und mit wem Sie wollen. Egal, wie Sie sich entscheiden: Zum Urlaub gibt's in jedem Fall drei Programme von S.A.D.: Mit „Movie Jack Pro" kopieren Sie Filme auf CD oder DVD. „Audio Jack" ermöglicht es, Radiosendungen aus dem Internet aufzuzeichnen und zu brennen. „Video Jack" ist ein digitaler Videorecorder, mit dem Filme aus dem Fernsehen auf Festplatte gespeichert und dann auf DVD gebrannt werden können.
Wert: 6000 Euro



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

So spielen Sie mit

Um einen der tollen Preise beim „Goldenen Computer" gewinnen zu können, lesen Sie zunächst die Seite 134. Dort sind die zehn Favoriten der Redaktion aufgeführt, die in diesem Jahr zur Wahl stehen. Wählen Sie daraus das Spiel, dem Sie den Goldenen Computer verleihen würden. Wenn Sie sich für Ihren Lieblingskandidaten entschieden haben, machen Sie Ihr Kreuz auf dem Fragebogen, den Sie unten auf Seite 134 finden. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen, Ihre Anschrift, Telefonnummer und Ihren Geburtstag anzugeben. Den ausgefüllten Fragebogen schicken Sie an:

COMPUTER BILD SPIELE
Stichwort:
„Goldener Computer"
20627 Hamburg

Sie können auch eine ausreichend frankierte Postkarte schicken. So geht's: Zuerst schreiben Sie die Zahl **5** für die Kategorie Spiele, dann den Kennbuchstaben Ihres Kandidaten. Natürlich können Sie auch in anderen Kategorien abstimmen. Die vollständige Liste aller Kandidaten aus allen Bereichen finden Sie in der aktuellen COMPUTER BILD sowie im Internet unter www.computerbildspiele.de.

In diesem Jahr haben Sie zum ersten Mal auch die Möglichkeit, per Handy-Kurzmitteilung (SMS) abzustimmen. So wird die SMS gesendet: Geben Sie das Stichwort **COBI** ein und danach ein Leerzeichen. Dann tippen Sie wieder die Nummer der Kategorie ein (**5** für Spiele) und den Buchstaben für Ihren Favoriten (beispielsweise A). Falls Sie in mehreren Bereichen abstimmen möchten, beachten Sie bitte: Zwischen der Nummer für die Kategorie und dem Buchstaben für den Favoriten darf kein Leerzeichen stehen! **Aber:** Zwischen zwei Favoriten muss unbedingt ein Leerzeichen eingegeben werden, etwa 1A [Leerzeichen] 2C usw. Wenn Sie den oder die Favoriten auf diese Weise eingegeben haben, senden Sie die Kurzmitteilung an die Rufummer:

72821

(Computel, 0,49 Euro pro SMS/ VFD2-Anteil 0,12 Euro)

Wenn Sie per Fax teilnehmen, müssen Sie den Fragebogen exakt ausschneiden, damit Ihre Adresse nicht abgetrennt wird. Das Fax senden Sie an folgende Nummer:

040-34726206

Oder Sie spielen online mit, falls Sie einen Internet-Anschluss haben. Dazu gehen Sie so vor: Tippen Sie im Internet-Zugangsprogramm www.computerbildspiele.de ein, und drücken Sie ↵. Klicken Sie auf „COMPUTER BILD" und dann auf „Goldener Computer". Dort finden Sie den Fragebogen, den Sie ausfüllen und elektronisch absenden. Einsendeschluss ist Freitag, der 24. September 2004. Dieses Datum ist verbindlich für alle Wege der Teilnahme (Brief, Postkarte, SMS, Fax, Internet). Mitarbeiter der Axel Springer AG und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung der Preise nicht möglich.

Weitere Preise

Lexware 100 Pakete mit Finanz-Software



Das Programm „Quick Books Plus 2005" unterstützt Sie beim Anfertigen von Rechnungen, Auftragsbestätigungen, Gutschriften, Lieferscheinen und vielem mehr. Außerdem können Sie damit Ihren gesamten Zahlungsverkehr online abwickeln.
Gesamtwert: 12900 Euro

Map & Guide
66 Reiseplaner-Sets und zwei Navigationssysteme



Reiseplanung am Computer wird mit dem Dreier-Paket einfach. Es besteht aus dem „Großen Reiseplaner 2004/2005", dem „Motorrad-Tourenplaner 2004/2005" und dem „Großen Falk Reiseplaner 2004". Zusätzlich zu gewinnen: der „Falk Navigator 2", ein Navigationssystem für den Taschencomputer, und das „Falk Navibook 2 professional", ein Navigationssystem fürs Notebook.
Gesamtwert: 7280 Euro



Sitecom 29 Mal Computerzubehör

Neun Gewinner können ihre digitalen Schnappschüsse mit je einem „MD-100 Media Drive" zwischenspeichern – unabhängig vom Computer. Das batteriebetriebene Kartenlesegerät liest alle gängigen Speicherkarten und ist mit einer 20 Gigabyte großen Festplatte ausgestattet. 20-Mal wird das „CN-129 PC-Lock" verlost, ein drahtloses Computer-Sperrsystem.
Gesamtwert: 3004 Euro

Kensington 25 Zubehör-Sets für Notebooks



Das Paket besteht aus drei Teilen: Der Empfänger der kabellosen optischen Maus „Pocket Mouse Pro Wireless" kann in einem Fach im Gerät verstaut werden. Dazu kommen der „Pocket Saver" (einziehund tragbares Sicherheitskabel mit kompaktem Schloss) sowie der „7-fach-USB-2.0-Hub", an den sich sieben weitere Geräte anschließen lassen. **Gesamtwert: 4250 Euro**





S.M.G. Sound Magic
3 Lautsprecher-Sets

Mit dem Lautsprecherpaar „Hans Deutsch HD Light Style 2 Mk II" verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in einen Konzertsaal. Die knapp einen Meter hohen Boxen für Ihre HiFi-Anlage bieten dank des „Horn-Resonators" optimalen Klang und einen verzerrungsarmen Bass. **Gesamtwert: 3870 Euro**

Pearl 25 CD/MP3-Spieler mit Brenner

Mit dem „Mini-CD/MP3-Spieler" von Q-Sonic ist es möglich, Musik unterwegs nicht nur zu hören, sondern auch auf CD zu brennen. Dazu wird das kleine Gerät per USB an den tragbaren Computer angeschlossen. Der Mini verträgt die Formate CD-R und CD-RW.
Gesamtwert: 4247 Euro



Medion
Plasma-Fernseher und Notebook



Das flache Plasma-TV-Gerät „MD 41842" hat eine Bildschirmdiagonale von 107 Zentimetern, steckt in einem hochwertigen Aluminiumgehäuse und ist für die Wandmontage geeignet. Zum Gewinn gehört auch das schnelle Notebook „MD 41300" mit DVD-Brenner, umfangreichem Software-Paket, Funknetzwerk (WLAN) und TV-Empfang inklusive Fernbedienung.
Gesamtwert: 4156 Euro



Cherry 40 Funktastaturen

Die „Cymotion Master Solar" (zwei Meter Reichweite) bezieht ihren Betriebsstrom aus Solarenergie. Normale Raumbeleuchtung reicht für die Solarzellen aus. Dank eines Akkus kann auch bei Lichtausfall weitergearbeitet (oder gespielt) werden.
Gesamtwert: 3600 Euro



Panda
100 Sicherheits-Programme

Mit der „Platinum Internet Security" können Sie Ihren Computer schützen. Das Programm erkennt und vernichtet Viren und hat eine „Firewall" (Schutzwall) an Bord. Zudem verhindert es unerwünschte Werbe-E-Mails („Spam"), schützt vor Spionage-Software („Spyware") und teuren Einwählprogrammen („Dialer").
Gesamtwert: 8000 Euro

Speed Link

45 PC-Headsets



Das„Medusa 5.1 Surround Headset" gibt mit vier Lautsprechern in jeder Hörmuschel Raumklang wieder und ist damit ideal für Computerspiele und DVD-Videos geeignet. Der gepolsterte Kopfbügel und die drehbaren Ohrpolster sorgen für hohen Tragekomfort.
Gesamtwert: 3600 Euro



Magix 77 Mal Videobearbeitungs-Software

Die Videos vom letzten Urlaub liegen noch unbearbeitet herum? Werden Sie Ihr eigener Regisseur! Schneiden und vertonen Sie die Erinnerungsfilme am Computer mit„Magix Video de Luxe 2004/ 2005". Das Programm bietet über 1500 Effekte an, mit denen die Videos nachträglich verschönert werden können. **Gesamtwert: 7700 Euro**

Steganos 140 Pakete mit Verschlüsselungs-Software



Die „Security Suite 7" bietet einen Safe für vier verschlüsselte Festplatten an und kann bis zu 256 Gigabyte sensibler Daten schützen. Zudem verfügt die Software über einen Internet-Spurenvernichter und ein Festplatten-Löschprogramm.
Gesamtwert: 7000 Euro



Microsoft 40 kabellose Tastaturen plus Maus

Ohne Leinenzwang spielen und arbeiten Sie mit „Wireless Optical Desktop Elite", bestehend aus Tastatur und Maus. Beide Geräte haben den „4-Wege-Navigator", mit dem sich der Bildschirminhalt nicht nur nach oben und unten, sondern auch nach links und rechts verschieben lässt. Praktische Funktionstasten machen die Arbeit leichter. **Gesamtwert: 3760 Euro**



Yakumo

Zehn Taschencomputer mit Navigationssystem

Den Taschencomputer „Yakumo delta 300 GPS" können Sie fünf Stunden lang als „Dauer-Wegweiser" nutzen. So lange reicht eine Akkuladung bei aktivierter GPS-Antenne. Der Taschen-PC ist mit der Navigations-Software „Mobile Navigator" von Marco Polo ausgestattet. Die Routen werden Ihnen auf Wunsch auch akustisch mitgeteilt.
Gesamtwert: 3790 Euro

Canton

Zehn Heimkinoton-Systeme plus Lautsprecherständer



Für Heimkinoton im Wohnzimmer sorgt das Boxensystem „Movie 6 CX" von Canton zur Rundumbeschallung beim Fernsehen. Es besteht aus fünf Satellitenboxen und einem Basslautsprecher. **Gesamtwert: 4600 Euro**

Kapersky Labs 71 Pakete mit Virenschutz-Software



„Anti-Virus Personal Pro 4.5" schützt Sie vor Angriffen aus dem weltweiten Datennetz. Das Programm untersucht bei jedem Start des Computers alle Dateien auf Viren.
Gesamtwert: 7030 Euro



Lindy

40 Spezial-Computer

Mit dem„CPU Switch Lite Audio 2 Port" steuern und überwachen Sie zwei Computer mit einem Monitor, einer Tastatur und einer Maus. Mit dem Spezial-Computer schalten Sie zwischen beiden hin und her.
Gesamtwert: 3600 Euro



Metz-Werke

Ein TV-Gerät mit eingebautem Festplattenrecorder



Ein Fernseher mit allem Drum und Dran: Der „Metz Spectral 84" (80 Zentimeter sichtbare Bilddiagonale) ist mit einem Festplattenrecorder für bis zu 200 Stunden Videoaufnahmen ausgestattet. **Wert: 3550 Euro**

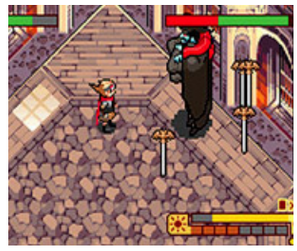
Elta 48 DVD-Spieler

Damit wird das Wohnzimmer zum Kino: Der extrem flache „8894 DVD" verträgt unter anderem die Formate Video-CD, Super-Video-CD und DVD. Das Gerät wird 18 Mal verlost. Weitere 18 Leser können je einen„8904 DVDP" gewinnen. Dieser DVD-Spieler ist mit einem Progressive-Scan-Ausgang ausgestattet. Und 12 weitere Leser gewinnen einen„883 MP4", der auch Filme im MPEG-4-Format abspielt und das Komprimierungsverfahren DivX 5.1.1„versteht".
Gesamtwert: 4400 Euro

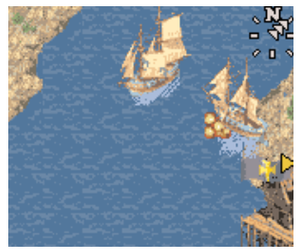


Wählen Sie Ihren Favoriten

Boktai – The Sun is in your Hand | Abenteuerspiel für Gameboy Advance – von Konami
Wer sich mit diesem Spiel als Vampirjäger beweisen will, der muss erst einmal an die frische Luft und echtes Sonnenlicht tanken. Denn nur mithilfe des ins Spielmodul eingebauten Lichtsensors lädt Held Jango seine Waffe für den Kampf gegen Blutsauger auf. Spannendes Abenteuer, originelle Spielidee.



Anno 1503 | Aufbauspiel für Handys – von Sunflowers und Electronic Arts
Als PC-Spiel ist Anno 1503, der erfolgreiche Nachfolger von Anno 1602, längst ein Klassiker. Wer auch dann fremde Inseln entdecken und besiedeln will, wenn er in weniger spannenden Gegenden unterwegs ist, hat mit der verblüffend gut fürs Handy überarbeiteten Version jetzt Gelegenheit dazu.



Spellforce – The Order of Dawn | Rollenspiel für PC – von Jowood
Die Mischung macht's: „Spellforce" ist eine gelungene Kombination aus Rollen- und Strategiespiel. Es gibt reichlich Gegner, jede Menge Zaubersprüche und erlernbare Fähigkeiten – Langzeitspaß garantiert. Der liebevoll gestaltete Titel erfreut sich bei Anfängern und Profis großer Beliebtheit.



XIII | Actionspiel für PC – von Ubisoft
Ein Präsidentenmord und ein Mann auf der Flucht, der sein Gedächtnis verloren hat. Das sind die Zutaten, aus denen hier eine hochspannende Handlung gestrickt wurde, die bereits als Comic sehr erfolgreich war. XIII ist ein Spiel mit fesselndem Ambiente, das vor allem mit seinem innovativen Comic-Stil neue Akzente im Bereich der Actionspiele setzt.



Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow | Actionspiel für Xbox – von Ubisoft
Keiner schleicht wie Sam Fisher. Der Geheimagent mit den Taschen voller Techno-Gimmicks taucht urplötzlich aus dem Dunkel auf und überrumpelt jeden Gegner. Ein perfekt dargestelltes Agenten-Abenteuer. Besonders der Mehr-Spieler-Modus für maximal vier Teilnehmer verspricht rasante Action.



Eye Toy | Geschicklichkeitspiel für Playstation 2 – von Sony
Wenn Menschen wild gestikulierend vor dem TV-Gerät herumspringen, dann ist sicher „Eye Toy" im Spiel. Die Kombination aus Kamera und Minispielen versetzt den Spieler mitten ins Spielgeschehen – ob beim Karate, beim lustigen Fensterputzen oder anderen tempogeladenen Minispielen.



Codename Panzers | Strategiespiel für PC – von CDV
Codename Panzers bereichert das Genre der Strategiespiele mit einer bisher unerreichten Grafik, ausgefeilten Aufgaben und reichlich Action. An den Fronten des 2. Weltkriegs greifen Sie als Panzer-Kommandeur ins Geschehen ein. Eine echte Herausforderung für Strategen und Taktiker.



Yeti Sports | Geschicklichkeitspiel für PC – von Jowood
Der Yeti ist los. Das knuffige Pelzmännchen mit dem sympathischen Grinsen hat den Himalaya verlassen und bringt seinen Freunden, den Pinguinen, das Fliegen bei. Das erfolgreiche Geschicklichkeitsspiel mit dem Kuschelmonster aus dem Hochgebirge ist der ideale Pausenfüller für zwischendurch.



Trackmania | Rennspiel für PC – von Koch Media
Dieses Spiel ist einfach anders. Anders als in „normalen" Rennspielen geht es hier nicht darum, lediglich einen Kurs abzufahren. Auf den Spieler warten vielmehr Loopings, Sprungschanzen und Rätselaufgaben. Wer will, kann auch selbst Strecken erfinden und seinen Mitspielern abgedrehte Fahraufgaben mit kniffligen Fallen präsentieren.



Final Fantasy – Crystal Chronicles | Actionspiel für Gamecube – von Nintendo
In diesem Spiel reisen Sie mit der Kristallkarawane durch eine fantastische Märchenwelt und erleben allein oder mit maximal drei Mitspielern faszinierende Stunden, wenn Sie knifflige Rätsel gemeinsam lösen und spannende Kämpfe gegen liebevoll gestaltete Monster und Fabelwesen bestehen.



Kopieren Sie den Fragebogen, oder schneiden Sie ihn an der gestrichelten Linie aus, falls Sie per Brief oder Fax mitmachen. Wie Sie per Postkarte oder Internet teilnehmen, steht im Kasten auf Seite 131.

Absender

Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Geburtsdatum

- ❑ A Boktai – The Sun is in your Hand (Abenteuerspiel für Gameboy Advance)
- ❑ B Eye Toy (Geschicklichkeitspiel für Playstation 2)
- ❑ C Anno 1503 (Aufbauspiel für Handys)
- ❑ D Codename Panzers (Strategiespiel für PC)
- ❑ E Spellforce – The Order of Dawn (Rollenspiel für PC)
- ❑ F Yeti Sports (Geschicklichkeitsspiel für PC)
- ❑ G XIII (Actionspiel für PC)
- ❑ H Trackmania (Rennspiel für PC)
- ❑ I Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow (Actionspiel für Xbox)
- ❑ J Final Fantasy – Crystal Chronicles (Actionspiel für Gamecube)

9/2004

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PC-SPIEL ALS KINOFILM

Geisterjäger



Nicht ganz „allein im Dunkeln": Carnby und Aline teilen sich die Geisterjagd im PC-Spiel.

Der deutsche Regisseur Uwe Boll verfilmt das bekannte Abenteuerspiel „Alone in the Dark". COMPUTER BILD SPIELE war bei den Dreharbeiten

Über das eisige Wasser von Britannia Beach an der kanadischen Westküste ziehen dichte Nebelschwaden. Die tiefen Wälder ringsum sehen im Abendlicht noch bedrohlicher aus, am Waldrand zeichnen sich die Konturen zerfallener Gebäude ab. Nur eine Stunde auf dem Highway von der Millionenstadt Vancouver entfernt, fühlt man sich hier mitten in einen Horrorfilm versetzt – ideale Bedingungen für die Verfilmung des Grusel-Abenteuers Alone in the Dark (COMPUTER BILD SPIELE 7/2001, Urteil „gut").

Die Film-Crew bereitet sich gerade auf einen Nachtdreh vor – kaum verwunderlich bei einem Film mit diesem Titel. Während hinter den schwarzen Baumwipfeln die Sonne untergeht, erwacht der Parkplatz gegenüber der Bucht zum Leben. „Carnby" steht auf der Tür des großen, weißen Luxuswohnwagens – so heißt die Hauptfigur der Abenteuerspiel-Reihe Alone in the Dark. Natürlich ist es nicht Edward Carnby selbst, der sich hier auf seinen nächsten Einsatz vorbereitet, sondern der Schauspieler Christian Slater, der die Rolle des Geisterjägers übernommen hat. „Ehrlich gesagt, kannte ich das Spiel vorher gar nicht", gibt der 34-jährige zu. Obwohl er sich trotz seines überfüllten Terminkalenders schon ab und an mal zu einem Spielchen hinreißen lasse. Von der Rolle des „paranormalen Privatdetektivs" sei er jedenfalls sofort begeistert gewesen: „Dieser Typ besitzt eine ganze Reihe abgründiger Charaktereigenschaften, mit denen ich mich gut identifizieren kann."

„Abgründig" geht es in dem Film des Deutschen Uwe Boll (38) auf jeden Fall zu: Carnby bekommt es mit einem uralten Indianer-Kult, hinterhältigen Zombies und gefräßigen Parasiten zu tun, die sich in den Körpern ihrer Opfer einnisten. Als Carnby herausfindet, dass der Ursprung der unheimlichen Seuche mit seiner eigenen Vergangenheit verknüpft ist, macht er sich auf die Suche nach dem Quell des Bösen. „Aus dem Spiel selbst haben wir nur die Hauptfiguren, Edward und Aline, und die Indianer übernommen", erklärt Peter Scheerer (37), einer der beiden Drehbuchautoren. „Bei Computerspiel-Umsetzungen ist es wichtiger, die Atmosphäre des Originals rüberzubringen, als eine im Spiel ja sowieso nur ansatzweise vorhandene Handlung nachzuerzählen", ergänzt Co-Autor Michael Rösch (34).

Die nächste Szene wird in einer stillgelegten Eisenmine aus dem 19. Jahrhundert gedreht. Trübes Wasser rinnt von den Wänden, und die Techniker haben Mühe, ihre Ausrüstung in dem engen Stollen unterzukriegen. Ganz „allein im Dunkeln" ist Slater aber nicht: Tara Reid („American Pie" 1 und 2), in Alone in the Dark mal nicht als hübsches High-School-Girl, sondern als resolute Wissenschaftlerin Aline Cedrac zu sehen, wartet vor Kälte bibbernd auf ihren Auftritt. Gemeinsam mit Slater irrt sie durch die Finsternis – auf der Flucht vor den Parasiten, die mittlerweile zu riesigen Wurm-Monstern mutiert sind. Über eine Leiter versuchen die beiden ins Freie zu entkommen. Immer wieder hetzt Regisseur Boll seine Hauptdarsteller hoch. 15 Mal muss die Szene gedreht werden: Mal war Tara Reid nicht schnell genug, mal ein Teil der Szene falsch ausgeleuchtet – Filmheld zu sein ist ein Knochenjob. Dass die Monster erst später als Animationen in den Film eingefügt werden, macht die Arbeit der Darsteller nicht gerade einfacher. So müssen sie sich die Bedrohung eben vorstellen.

„Dieser Typ besitzt eine ganze Reihe abgründiger Charaktereigenschaften"

Christian Slater (34) über die Rolle des „Edward Carnby"

Den glibbrigen Fieslingen wird mit viel Action eingeheizt: 400 Stunts werden im Film zu sehen sein, 150 000 Kugeln verschossen, 80 Granaten gezündet – sogar zwei Helikopter in die Luft gejagt. Doch nicht nur die Würmer machen Edward zu schaffen, sondern auch der zwielichtige Anführer einer paramilitärischen Spezialeinheit, Commander Burke. In dessen Rolle: Hollywood-Dauerfiesling Stephen Dorff („Blade", „Fear.com"). Burke nimmt es Carnby übel, dass der sich an seine Ex-Geliebte Aline ranmacht.

„Wir haben versucht, das Verhältnis von Aline und Edward näher zu beleuchten, das im Spiel ja weitgehend offen bleibt", erklärt Drehbuchautor Rösch. Auch über die Kindheit des Waisenjungen Carnby werden die Fans erstmals etwas erfahren. Boll und seinem Team war besonders daran gelegen, eine spannende Geschichte mit glaubwürdigen Charakteren zu erzählen. Anders als etwa Neo in „The Matrix" oder Lara Croft in „Tomb Raider" ist Carnby kein Superheld. „Ich kann Filme nicht leiden, in denen die Helden glatte Wände hochlaufen", erklärt der Regisseur. „Wo bleibt denn die Spannung, wenn ich von Anfang an weiß, dass der Held eigentlich unbesiegbar ist?" Boll ist überzeugt, dass auch ein Film mit fantastischer Thematik einen gewissen Realismus haben sollte, um überzeugend zu sein. Ob der „paranormale Privatdetektiv" die Fans des Spiels überzeugen kann, wird sich voraussichtlich im Herbst an den deutschen Kinokassen herausstellen.



Feuer und Flamme: Slater und Reid als Helden, …

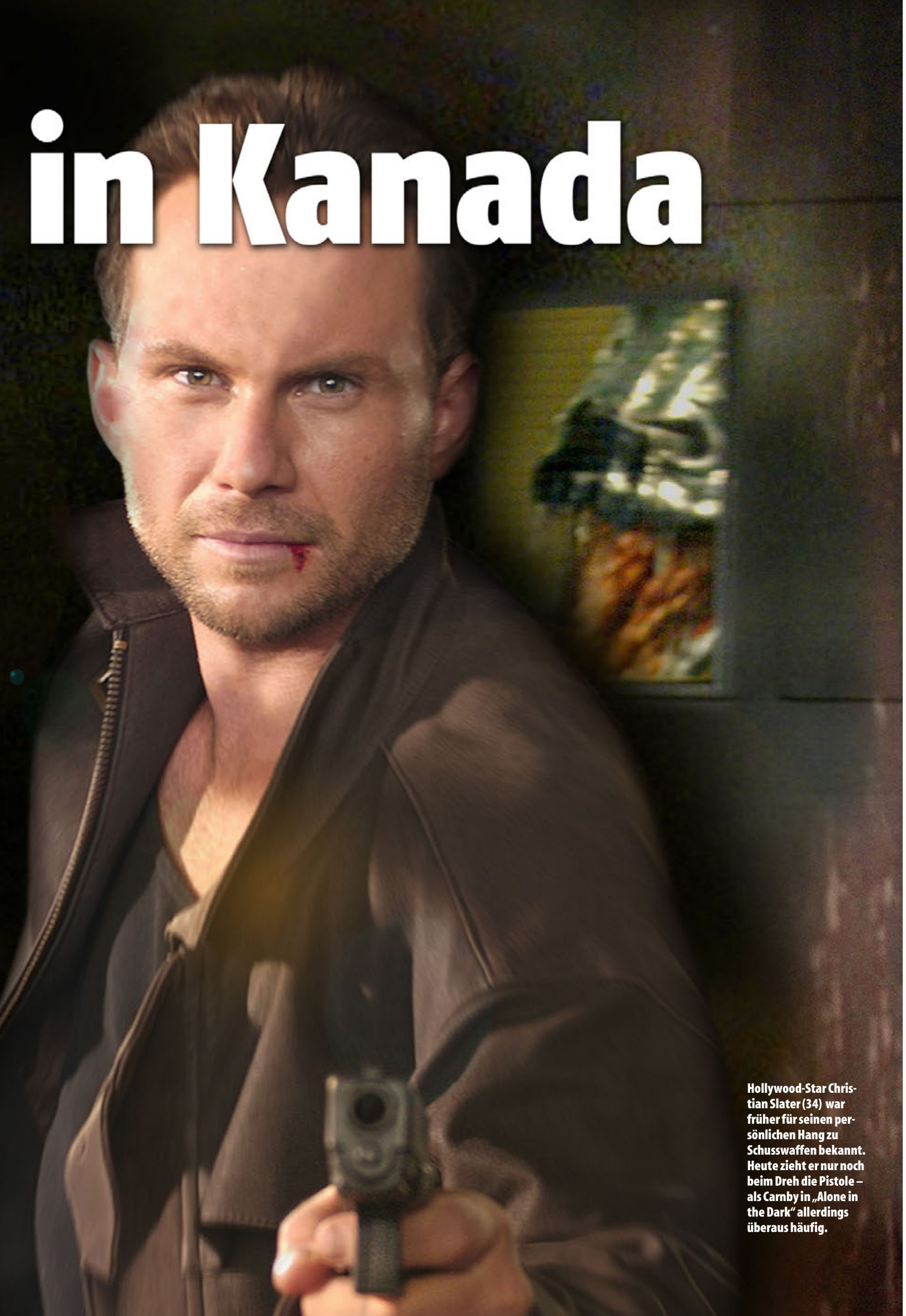


… zwischen denen es, na klar, auch kräftig funkt.



Film läuft: Ein Action-Star muss gut trainiert sein.

in Kanada



Hollywood-Star Christian Slater (34) war früher für seinen persönlichen Hang zu Schusswaffen bekannt. Heute zieht er nur noch beim Dreh die Pistole – als Carnby in „Alone in the Dark" allerdings überaus häufig.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

COMPUTER BILD SPIELE, Speed-Link und Razer verlosen Preise im Gesamtwert von 5950 Euro. Viel Glück!

Preise im Wert von 5950 Euro

35 x ein Multimedia-Set im Wert von 170 Euro

Machen Sie mit, und mit etwas Glück gewinnen Sie eines dieser umfangreichen Pakete aus Headsets, Tastatur und Maus



Das **SL-8792 Medusa 5.1 Twin Set** besteht aus zwei Medusa-5.1-Surround-Headsets und einer Verstärkerbox (mit Lautstärkeregler, Ein-/Ausschalter, zwei Kopfhörerbuchsen und drei 3,5-mm-Buchsen für 5.1-Surround-Systeme). Die gepolsterten, höhenverstellbaren Kopfbügel sorgen für Tragekomfort, das hochwertige Mikrofon für klare Ansagen im Spiel. Die mitgelieferte Kabel-Fernbedienung hat getrennte Lautstärkeregler für vorne, hinten und Mitte sowie einen Schalter für DVD/CD-Betrieb.
Der Einzelwert beträgt je 100 Euro



Etwas Besonderes ist das **SL-6452-SSV Illuminated Keyboard** mit blauer Beleuchtung des Tastenfeldes – da geht Ihnen nicht nur beim Spielen in der Nacht ein Licht auf.
Der Einzelwert beträgt je 20 Euro



Passend zur leuchtenden Tastatur gibt's die ebenfalls „strahlende", durchsichtige Maus **RV-1000 Viper** von Razer – mit einem hoch auflösenden optischen Sensor (1000 dpi), grifffesten, angenehm großen Tasten, besonders breitem Scrollrad und Teflon-Füßen für eine ultraleichte, geräuschlose Bewegung. Das 210-cm-Kabel mit vergoldetem USB-Stecker sorgt für guten Kontakt zum PC. **Der Einzelwert beträgt je 50 Euro**

So machen Sie mit

Welche Spielgeräte besitzen Sie? Schreiben Sie uns:

A) Computer
B) Playstation
C) Playstaion 2
D) Xbox
E) Gamecube
F) Gameboy (Advance)
G) Sonstige
H) Kein Spielgerät

Schreiben Sie bitte **alle** für Sie zutreffenden Buchstaben auf eine Karte – und ab die Post. Oder rufen Sie uns an.
Telefon: 0190-241900
(CompuTel, 0,62 € pro Min. 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 27. August 2004**. Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise das Sendedatum der E-Mail. Mitarbeiter der Axel Springer AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Test: Die 9 schnellsten



Sie bestehen aus bis zu 200 Millionen Transistoren, zaubern in Windeseile brillante Bilder auf den Monitor und sind verdammt teuer. Die Rede ist von superschnellen Grafikkarten. COMPUTER BILD SPIELE hat neun Modelle der Spitzenklasse getestet

Eine Grafikkarte der Oberliga ist Pflicht für jeden, der brandaktuelle PC-Spiele liebt. Alle zwölf Monate schicken ATI und Nvidia, die führenden Hersteller von **Grafikprozessoren** S.164, neue, weiterentwickelte Modelle in den Kampf um die Gunst der Käufer. Gunst allein hilft dem Kunden allerdings nicht weiter, er braucht auch Sachkenntnis. Denn eine neue Grafikkarte stellt auch hohe Anforderungen an den Computer, in den sie eingebaut wird. Sonst verhält sie sich wie ein Porsche-Motor in einem Uralt-Käfer, dessen Fahrwerk nur einen Bruchteil der Leistung auf den Boden bringen kann.

Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihr Rechner mindestens mit einem 300-Watt-Netzteil (besser 350 bis 400 Watt) ausgerüstet ist. Der Stromverbrauch leistungsfähiger Grafikkarten liegt teilweise schon bei über 100 Watt. Nur genügend üppig bemessene Versorgung garantiert, dass der neue „Einbauarbeiter" einen guten Job macht. Ferner sollte die **Hauptplatine** S.164 des Computers mindestens einen **AGP** S.164 -Steckplatz der Version 4x anbieten. Grafikkarten mit einem neuen ATI-Prozessor brauchen den sogar unbedingt, denn der hat mit der traditionellen Betriebsart AGP 2x nichts mehr am Hut.

(Nicht nur) Computer-Experten wissen: Die Zeit rast. Auch der AGP-4x-Anschluss ist schon bald museumsreif. Die nahe Zukunft heißt PCI-Express, ein neuer, schneller Standard zur Datenübertragung zwischen Hauptplatine und Grafikkarte (siehe Kasten: „Die Zukunft: PCI-Express". Noch mehr dazu gibt's in einer der nächsten Ausgaben von COMPUTER BILD SPIELE).

Schließlich sollten Sie darauf achten, dass Ihre Grafikkarte von heute mit den Spielen von morgen harmoniert. Dazu muss sie mit **Direct-X 9** S.164 zusammenarbeiten, der zurzeit aktuellen Programmsammlung für verbesserte Bilddarstellung. Nur, wenn die Grafikkarte Direct-X 9 „versteht", kommen die Stärken entsprechend programmierter Spiele, zum Beispiel feine Strukturen auf Objekten, perfekt rüber. Die von uns getesteten Grafikkarten der Nobelfraktion sind prinzipiell über diesen kleinlichen Testpunkt erhaben – aber: Es gibt Unterschiede im Detail, denn 9 ist keineswegs gleich 9. Aktuell kursiert die Variante Direct-X 9b. Und schon im vierten Quartal 2004 steht Direct-X 9c bereit, mit dem Programm „Shader Model 3.0". Das ermöglicht Programmierern, alle Objekte und Figuren mit besonders feinen Schatten zu versehen und verblüffend realistische Lichteffekte ins Spiel zu bringen. Kurz: Wer b sagt, muss auch c sagen. Bis jetzt ist aber lediglich der Nvidia-Grafikprozessor „Geforce 6800" für Direct-X 9c vorbereitet. Und der wurde nur auf zwei Karten des Testfeldes gelötet: „Leadtek A 400 GT TDH 256 MB" sowie „MSI NX 6800 Ultra".

Auf die Bildwiedergabequalität hat dieses Detail indes keinen Einfluss. Das von COMPUTER BILD SPIELE mit den entsprechenden Messungen beauftragte Testinstitut Innovationstechnik Bremen wies der „Radeon 9800 XT" von Creative Labs die höchste Detailgenauigkeit aller Kandidaten nach: 95,5 Prozent. Gut zehn Prozentpunkte darunter liegt die „Nvidia Geforce FX5950 Ultra" von Gigabyte. Das ist nur noch „befriedigend".

Bildqualität ist die eine Seite der Medaille, Tempo die andere. Alles, was ein Spiel hergibt, muss zügig auf den Bildschirm gezaubert werden. Im Vergleich schlug sich die „Radeon X800 Pro" von Sapphire mit durchschnittlich 56 Bildern pro Sekunde richtig „gut". Gerade noch „gut" lief es für die NX 6800 Ultra von MSI. Durchschnittlich rund 45 Bilder pro Sekunde bei Totalverweigerung eines Spiels sind aber keine Glanzleistung (Einzelheiten siehe „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten).

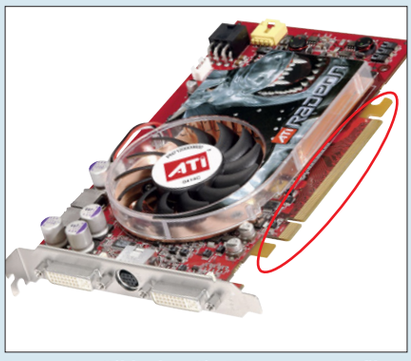
Fazit: Aus diesem Test gingen zwei Sieger hervor: Die Radeon X800 Pro von Sapphire und die AX800 Pro TD 256M von Asus. Beide überzeugen mit hoher Bildschärfe, beachtlichem Spieltempo und guter Ausstattung.

Anmerkung: Für dieses Heft wurden bewusst nur Super-Grafikkarten zu Preisen ab 400 Euro aufwärts getestet. Die Anschaffung einer solchen Karte ist also ein teurer Spaß. Nach den bei COMPUTER BILD SPIELE üblichen Bewertungskriterien ergab sich für jedes getestete Gerät ein „ungenügendes" Preis-/Leistungs-Verhältnis. Deshalb haben wir auf die Ermittlung eines Preis-Leistungs-Siegers verzichtet.

DIE ZUKUNFT: PCI-EXPRESS

Auf **Hauptplatinen** S.164 aktueller Computer befinden sich meist zwei Steckplatz-Varianten für Einbaukarten: PCI und AGP. Während PCI für **Modems** S.164, Sound- und **Netzwerkkarten** S.164 verwendet wird, ist AGP ausschließlich für Grafikkarten reserviert. Beide Bauarten von Steckplätzen sollen künftig durch einen neuen Standard ersetzt werden: PCI-Express. Der erlaubt eine Datenübertragung (beispielsweise vom Grafik- zum **Hauptprozessor** S.164) mit bis vier **Gigabyte** S.164 pro Sekunde – und das gleichzeitig beim Senden *und* Empfangen von Daten. Zum Vergleich: Die letzte und schnellste AGP-Variante 8x brachte es gerade auf zwei Gigabyte pro Sekunde – und zwar auf der Einbahnstraße: Senden *oder* Empfangen.

PCI-Express kann also deutlich mehr Daten innerhalb kürzerer Zeit verarbeiten. Allerdings wird es noch längere Zeit dauern, bis Spiele diesen Vorteil wirklich nutzen. Besitzer von Computern mit AGP-Anschluss brauchen also nicht gleich hektisch umzusteigen. Ein weiterer Vorteil von PCI-Express: Unter „Windows Longhorn", dem für 2006 geplanten Nachfolger des aktuellen **Betriebssystems** S.164 Windows XP, soll es möglich sein, PCI-Express-Komponenten auszutauschen, ohne vorher den PC auszuschalten – wie das bereits heute mit **USB** S.164 -Geräten funktioniert.



Express: Im Bild sehen Sie ATIs neueste Grafikkarte „Radeon X 800 XT PCI Express" mit dem aktuellen PCI-Express-Anschluss (roter Kreis).



Grafikkarten der Welt

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat neun aktuelle Grafikkarten mit **AGP** S.164 -Anschluss ab 400 Euro getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte", dem fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt wurden.

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testinstitut Innovationstechnik Bremen die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Eigens für COMPUTER BILD SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt" diese Motive von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht sie anschließend mit den Darstellungen der getesteten Grafikkarten. Abweichungen vom Original führen zur Abwertung.

Je schneller eine Grafikkarte Bilder auf dem Monitor darstellen kann (Fachbegriff: **Bildwiederholfrequenz** S.164), desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Viele Menschen empfinden eine Darstellung mit 75 **Hertz** S.164 und weniger als flimmernd. Ein Wert von 100 Hertz, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut".

GESCHWINDIGKEIT

In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.164 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Die Grafikkarten wurden in drei Computern mit den Spielen „Comanche 4", „Giants", „Star Wars Jedi Knight 2 – Jedi Outcast" und „X^2 – Die Bedrohung" getestet, und zwar bei einer **Bildauflösung** S.164 von 1024 x 768 Bildpunkten und einer **Farbtiefe** S.164 von 32 **Bit** S.164. Die Messungen erfolgen für jedes Spiel in einem ersten Durchgang mit ausgeschaltetem **FSAA** S.164 und ausgeschalteter **anisotropischer Filterung** S.164 sowie in einem zweiten Durchgang mit maximalem FSAA und maximaler anisotropischer Filterung. Dabei wird jede Grafikkarte in drei unterschiedliche Computer eingebaut. Anschließend wird aus den 24 Teilergebnissen (drei Computer mit jeweils vier Spielen und zwei Einstellungen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Karte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so wird diese Tatsache als „null Bilder pro Sekunde" gewertet. Ein solches Einzelergebnis drückt also den Durchschnitt und bedeutet ein schlechteres Zwischenergebnis.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher festgelegte, typische Aufgabenketten abarbeiten. Die dabei mit den verschiedenen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTER BILD SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

PREIS/LEISTUNG

Zur Ermittlung des Preis-/Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem vom Hersteller empfohlenen Preis der Grafikkarte multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 1,5 kostet 400 Euro. Aus der Rechnung 1,5 mal 400 ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 600. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-/Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend".

bis 250	sehr gut
250,01 bis 400	gut
400,01 bis 550	befriedigend
550,01 bis 700	ausreichend
700,01 bis 850	mangelhaft
größer als 850	ungenügend

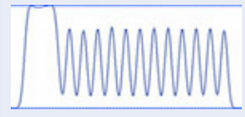
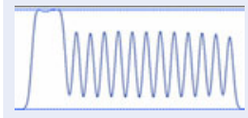
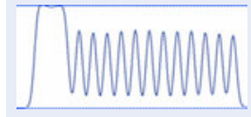


Das stecken wir Ihnen: Jede Grafikkarte wird mit äußerster Sorgfalt in jeweils drei Computer eingebaut.



Jetzt aber schnell: Geschwindigkeitsmessung im Testlabor der Redaktion.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 3	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Radeon X800 Pro Sapphire**[3]		**AX800 Pro TD 256M Asus**		**FX 5950 Ultra-VTD256 MSI Technology**[4]	
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-72774473 (0,12 €/Min.)	1,96	02102-95990 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-215521 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.sapphiretech.de)	1,00	Deutsch (www.asuscom.de)	1,00	Deutsch (www.msi-technology.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	08734-939013 (0,122 €/Min.)	–	02102-95990 (0,122 €/Min.)	–	069-408930 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	–	02102-959911 (0,122 €/Min.)	–	069-40893224 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,14**		**1,85**		**2,14**
INSTALLATION							
Installation Hardware und Steuerungsprogramm (überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (64,9502 **Megabyte** S.164)	1,00	nein (40,2595 Megabyte)	6,00	nein (50,2947 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (33,7853 Megabyte)	5,49	ja (27,1933 Megabyte)	5,49	ja (48,6973 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Englisch	6,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,29**		**3,83**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**
BILDQUALITÄT							
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	hoch (94,4 Prozent)	1,56	hoch (94,6 Prozent)	1,54	hoch (94,1 Prozent)	1,59
 **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.**							
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.164, **Open GL** S.164 überprüft)	2%	beide	1,00	beide	1,00	beide	1,00
Neueste Direct-X-Version wird unterstützt (überprüft)	1,6%	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (200 Hz)	1,00	sehr hoch (160 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (180 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl Bildpunkte, überprüft)	3%	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1800x1440, 1792x1344, 1600x1200, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1152x864, 1024x768, 800x600, 640x480)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1800x1440, 1792x1344, 1600x1200, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1152x864, 1024x768, 800x600)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x 1200, 1920x1080, 1856x1392, 1792x1344, 1600x 1200, 1600x1024, 1600x900, 1360x768, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1280x720, 1152x864, 1088x612, 1024x768, 800x600)	1,00
Bildqualität insgesamt	**23,6%**		**1,36**		**1,34**		**1,38**
GESCHWINDIGKEIT[2]							
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (ohne **FSAA** S.164 und ohne **anisotropische Filterung** S.164, gemessen)	8%	hoch (46,21 Bilder pro Sekunde)	2,24	akzeptabel (37,13 Bilder pro Sekunde)	3,05	akzeptabel (39,82 Bilder pro Sekunde)	2,81
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (77,30 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (57,93 Bilder pro Sekunde)	1,19	sehr hoch (64,87 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (84,94 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (74,07 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (71,81 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	niedrig (29,09 Bilder pro Sekunde)	3,78	niedrig (28,29 Bilder pro Sekunde)	3,85	akzeptabel (32,59 Bilder pro Sekunde)	3,46
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	akzeptabel (42,71 Bilder pro Sekunde)	2,55	akzeptabel (40,96 Bilder pro Sekunde)	2,71	hoch (52,46 Bilder pro Sekunde)	1,68
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (54,61 Bilder pro Sekunde)	1,48	hoch (47,47 Bilder pro Sekunde)	2,13	akzeptabel (38,26 Bilder pro Sekunde)	2,95
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)	5%	sehr hoch (144 Prozent)	1,00	sehr hoch (149 Prozent)	1,00	sehr hoch (145 Prozent)	1,00
3D Mark 03 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	8154 Punkte / 1266 Punkte	–	8159 Punkte / 1195 Punkte	–	6062 Punkte / 1340 Punkte	–
Aquamark 3 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	41418 Punkte / 11396 Punkte	–	41417 Punkte / 34526 Punkte	–	40739 Punkte / 39470 Punkte	–
Geschwindigkeit insgesamt	**53%**		**1,91**		**2,20**		**2,04**
ANSCHLÜSSE							
Composite S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	nein	6,00
S-Video S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00	ja (Ein- und Ausgang)	1,00	ja (Ein- und Ausgang, über Adapter)	1,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	1%	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschlüsse insgesamt	**7%**		**2,14**		**1,57**		**2,43**
SONSTIGES							
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja („Cyberlink Power DVD XP 5.0")	1,00	ja („Cyberlink Asus DVD XP SE")	1,00	ja („Intervideo Win DVD 5.1 Channel")	1,00
Grafikprozessor (Hersteller, Modell und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	„ATI X800 Pro", 475 **Megahertz** S.164	–	„ATI X800 Pro", 475 Megahertz	–	Nvidia Geforce FX 5950 Ultra, 475 Megahertz	–
Grafikspeicher (Größe, Art und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	256 Megabyte **GDDR3** S.164, 450 Megahertz	–	256 Megabyte, GDDR3, 450 Megahertz	–	256 Megabyte DDR, 475 Megahertz	–
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater	–	ATI Rage Theater	–	Nvidia Integrated (MV)	–
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater	–	nicht vorhanden	–	Nvidia Integrated (MV)	–
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.10.6436 (Catalyst 4.4)	–	6.14.10.6436 (Catalyst 4.4)	–	6.14.10.5214 (Detonator 52.14)	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0%	Windows 98, ME, NT 4.0, XP	–	Windows 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, XP	–
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Adapter S-Video auf RGB, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Adapter S-Video auf RGB, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung, Web-Kamera	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video-Ausgang auf S-Video Ein- und -Ausgang, S-Video-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Spiele „Splinter Cell – Pandora Tomorrow", „Tomb Raider – The Angel of Darkness", „Prince of Persia – The Sands of Time", Übertaktungsprogramm „Sapphire Redline"	–	Spiele „Counter Strike – Condition Zero", „Deus Ex Invisible War", Programme „Cyberlink Media Show SE 2.0", „Cyberlink Power Director 3DE", „Ulead Cool 3D SE 3.0", „Ulead Photo Express SE 4.0"	–	Spiele „Morrowind – The Elder Scrolls 3", „Tom Clancy's Ghost Recon", „Duke Nukem – Manhattan Project", „MSI Games Collection" (sieben Spiele), Programme „Virtual Drive", „Restore It", „MSI Multimedia Beyond 3D"	–
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**1,94**		**2,04**		**2,04**
AUFWERTUNG				Web-Kamera mitgeliefert	**-0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,94**	**gut** ←	**1,94**	**gut** ←	**2,04**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		**449,00 €**		**459,00 €**		**475,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**422,00 €** (Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)		**431,50 €** (Nord PC, Stralsund, Tel. 03831-30360)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,94 x 449,00 = 871,06 = ungenügend		1,94 x 459,00 = 890,46 = ungenügend		2,04 x 475,00 = 969,00 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

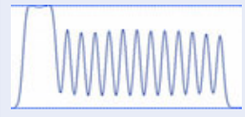
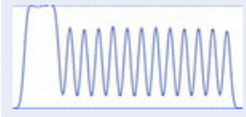
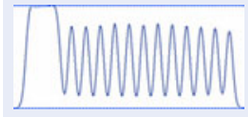
[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

[2] gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.164 und 32 **Bit** S.164 **Farbtiefe** S.164

[3] sprich: „Säffaier", [4] sprich: „Emm Ess Ai Tecknolledschi"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 4		Platz 4		Platz 6	
Hersteller	GEWICHTUNG	**A 400 GT TDH 256 MB Leadtek**[3]		**RX 800 Pro - TD256 MSI Technology**[4]		**Radeon 9800 XT Ultimate**[5] **Sapphire**[6]	
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	02405-424602 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-215521 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-72774473 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.leadtek.de)	1,00	Deutsch (www.msi-technology.de)	1,00	Deutsch (www.sapphiretech.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02405-424602 (0,122 €/Min.)	–	069-408930 (0,122 €/Min.)	–	01805-72774473 (0,12€/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02405-420783 (0,122 €/Min.)	–	069-40893202 (0,122 €/Min.)	–	keins	–
Service insgesamt	**7%**		**2,14**		**2,14**		**2,14**
INSTALLATION							
Installation Hardware und Steuerungsprogramm (überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	schwierig (Lüfter muss montiert werden)	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (53,8829 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (48,7587 Megabyte)	6,00	nein (49,1684 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (46,175 Megabyte)	5,49	ja (36,1963 Megabyte)	5,49	ja (26,7837 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**		**3,83**		**4,20**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**3,50**
BILDQUALITÄT							
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	hoch (93,9 Prozent)	1,61	hoch (94 Prozent)	1,60	sehr hoch (95,3 Prozent)	1,47
 **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.**							
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.164 , **Open GL** S.164 überprüft)	2%	beide	1,00	beide	1,00	beide	1,00
Neueste Direct-X-Version wird unterstützt (überprüft)	1,6%	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (160 Hz)	1,00	sehr hoch (160 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl Bildpunkte, überprüft)	3%	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1792x1344, 1600x1200, 1600x1024, 1600x900, 1360x768, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1280x720, 1152x864, 1088x612, 1024x768, 800x600)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1792x1344, 1600x1200, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1152x864, 1024x768, 800x600)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1800x1440, 1792x1344, 1600x1200, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1152x864, 1024x768, 800x600)	1,00
Bildqualität insgesamt	**23,6%**		**1,39**		**1,38**		**1,30**
GESCHWINDIGKEIT[2]							
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (ohne **FSAA** S.164 und ohne **anisotropische Filterung** S.164 , gemessen)	8%	niedrig (31,88 Bilder pro Sekunde)	3,52	akzeptabel (37,31 Bilder pro Sekunde)	3,04	akzeptabel (34,24 Bilder pro Sekunde)	3,31
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (71,54 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (58,14 Bilder pro Sekunde)	1,17	sehr hoch (58,84 Bilder pro Sekunde)	1,10
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (87,42 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (66,47 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (62,66 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	sehr niedrig (13,84 Bilder pro Sekunde)	5,15	niedrig (28,46 Bilder pro Sekunde)	3,83	niedrig (29,04 Bilder pro Sekunde)	3,78
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	hoch (46,60 Bilder pro Sekunde)	2,20	akzeptabel (41,07 Bilder pro Sekunde)	2,70	akzeptabel (41,09 Bilder pro Sekunde)	2,70
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (56,61 Bilder pro Sekunde)	1,31	hoch (47,60 Bilder pro Sekunde)	2,11	akzeptabel (42,57 Bilder pro Sekunde)	2,57
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)	5%	sehr hoch (146 Prozent)	1,00	sehr hoch (149 Prozent)	1,00	sehr hoch (146 Prozent)	1,00
3D Mark 03 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	10164 Punkte / 1375 Punkte	–	6845 Punkte / 1198 Punkte	–	6153 Punkte / 1036 Punkte	–
Aquamark 3 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	46699 Punkte / 28696 Punkte	–	40237 Punkte / 34572 Punkte	–	37234 Punkte / 27511 Punkte	–
Geschwindigkeit insgesamt	**53%**		**2,23**		**2,18**		**2,28**
ANSCHLÜSSE							
Composite S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00
S-Video S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00	ja (Ausgang)	3,00	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	1%	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschlüsse insgesamt	**7%**		**2,14**		**2,14**		**2,14**
SONSTIGES							
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja („Leadtek Winfast DVD")	1,00	ja („Intervideo Win DVD 5.1 Channel")	1,00	ja („Cyberlink Power DVD 5")	1,00
Grafikprozessor (Hersteller, Modell und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	Nvidia Geforce 6800, 325 **Megahertz** S.164	–	„ATI X800 Pro", 475 Megahertz	–	ATI 9800 XT, 412 Megahertz	–
Grafikspeicher (Größe, Art und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	256 Megabyte **DDR** S.164 , 350 Megahertz	–	256 Megabyte **GDDR3** S.164 , 450 Megahertz	–	256 Megabyte DDR, 365 Megahertz	–
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Integrated (MV)	–	ATI Rage Theater	–	ATI Rage Theater	–
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden	–	nicht vorhanden	–	nicht vorhanden	–
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.0010.6134 (Detonator 61.34)	–	6.14.10.6436 (Catalyst 4.4)	–	6.14.10.6414 (Catalyst 4.1)	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0%	Windows 98, ME, 2000, XP	–	Windows 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, XP	–
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Adapter S-Video auf RGB, S-Video-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Spiele „Prince of Persia – The Sands of Time", „Gun Metal", „Big Mutha Truckers", „Splinter Cell – Pandora Tomorrow"	–	Spiele „Prince of Persia – The Sands of Time", „XIII", „URU – Ages Beyond Myst", „MSI Games Collection" (14 Spiele), Programme „Virtual Drive", „Restore It", „MSI Multimedia Beyond 3D", „MSI Media Center Deluxe 2", „Intervideo Win DVD Creator Plus", „Adobe Photoshop Album SE", „Micro Research 3D-Album"		Spiel „Tomb Raider — The Angel of Darkness", Übertaktungsprogramm „Redline"	–
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,10**		**2,10**		**2,13**
AUFWERTUNG							
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,10**	gut ←	**2,10**	gut ←	**2,13**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend		ungenügend		ungenügend	
Preis (laut Hersteller)		**459,00 €**		**500,00 €**		**499,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juli fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**424,84 €** (Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852153)		**429,00 €** (Lehmann, Wiesbaden, Tel. 0611-374610)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,10 x 459,00 = 963,90 = ungenügend		2,10 x 500,00 = 1.050,00 = ungenügend		2,13 x 499,00 = 1.062,87 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

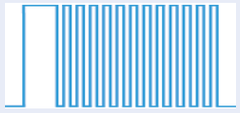
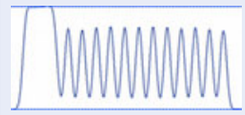
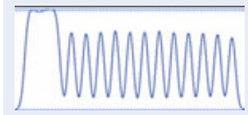
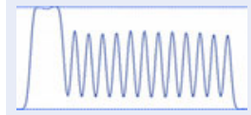
[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

[2] gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.164 und 32 **Bit** S.164 **Farbtiefe** S.164

[3] sprich: „Lihdteck", [4] sprich: „Emm Ess Ai Tecknolledschi", [5] sprich: „Altimait", [6] sprich: „Säffaier"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 7 Radeon 9800 XT		Platz 8 Nvidia Geforce[5] FX5950 Ultra		Platz 9 NX 6800 Ultra	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Creative Labs**[4]		**Gigabyte**[6]		**MSI Technology**[7]	
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Reparatur beim Händler	4,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	00353-1-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	01803-428468 (0,09 €/Min.)	1,72	01805-215521 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.de.europe.creative.com)	1,00	Englisch (www.gigabyte.de)	5,00	Deutsch (www.msi-technology.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	–	040-2533040 (0,122 €/Min.)	–	069-408930 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-99287122 (0,122 €/Min.)	–	040-25492343 (0,122 €/Min.)	–	069-40893202 (0,122 €/Min.)	–
Service insgesamt	**7%**		**2,14**		**3,53**		**2,14**
INSTALLATION							
Installation Hardware und Steuerungsprogramm (überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (38,9038 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (575,6272 Megabyte)	6,00	nein (44,5112 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (26,2553 Megabyte)	5,49	ja (36,3724 Megabyte)	5,49	ja (43,2291 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**		**3,83**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**	unverständlich (Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**4,50**
BILDQUALITÄT							
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	sehr hoch (95,5 Prozent)	1,45	durchschnittlich (85 Prozent)	2,50	hoch (94 Prozent)	1,60
 **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.**							
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.164, **Open GL** S.164 überprüft)	2%	beide	1,00	beide	1,00	beide	1,00
Neueste Direct-X-Version wird unterstützt (überprüft)	1,6%	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (160 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl Bildpunkte, überprüft)	3%	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1800x1440, 1792x1344, 1600x1200, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1152x864, 1024x768, 800x600)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1792x1344, 1600x1200, 1600x1024, 1600x900, 1360x768, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1280x720, 1152x864, 1088x612, 1024x768, 800x600)	1,00	sehr viele (2048x1536, 1920x1440, 1920x1200, 1920x1080, 1856x1392, 1792x1344, 1600x1200, 1600x1024, 1600x900, 1360x768, 1280x1024, 1280x960, 1280x768, 1280x720, 1152x864, 1088x612, 1024x768, 800x600)	1,00
Bildqualität insgesamt	**23,6%**		**1,29**		**1,95**		**1,38**
GESCHWINDIGKEIT[2]							
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (ohne **FSAA** S.164 und ohne **anisotropische Filterung** S.164, gemessen)	8%	akzeptabel (35,11 Bilder pro Sekunde)	3,24	akzeptabel (36,62 Bilder pro Sekunde)	3,10	niedrig (30,57 Bilder pro Sekunde)	3,63
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (58,08 Bilder pro Sekunde)	1,17	sehr hoch (57,62 Bilder pro Sekunde)	1,21	sehr hoch (62,73 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA und ohne anisotropische Filterung, gemessen)	8%	sehr hoch (64,89 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (71,88 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (78,68 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	niedrig (30,02 Bilder pro Sekunde)	3,69	niedrig (24,66 Bilder pro Sekunde)	4,18	sehr niedrig (11,63 Bilder pro Sekunde)[3]	5,34
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	akzeptabel (38,81 Bilder pro Sekunde)	2,90	hoch (48,51 Bilder pro Sekunde)	2,03	akzeptabel (41,65 Bilder pro Sekunde)	2,65
Spielen mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (mit max. FSAA und max. anisotropischer Filterung, gemessen)	8%	akzeptabel (40,43 Bilder pro Sekunde)	2,76	sehr hoch (60,55 Bilder pro Sekunde)	1,00	hoch (47,24 Bilder pro Sekunde)	2,15
Büroprogramme mit AMD Athlon XP 1800+ (gemessen)	5%	sehr hoch (148 Prozent)	1,00	sehr hoch (148 Prozent)	1,00	sehr hoch (146 Prozent)	1,00
3D Mark 03 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	5039 Punkte / 901 Punkte	–	6296 Punkte / 1376 Punkte	–	10936 Punkte / 897 Punkte	–
Aquamark 3 mit Intel Pentium 4 2,66 GHz (ohne FSAA, ohne anisotropische Filterung / mit max. FSAA, mit max. anisotropischer Filterung, gemessen)	0%	34630 Punkte / 27346 Punkte	–	41723 Punkte / 40580 Punkte	–	47336 Punkte / 16550 Punkte	–
Geschwindigkeit insgesamt	**53%**		**2,32**		**1,98**		**2,47**
ANSCHLÜSSE							
Composite S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	nein	6,00	nein	6,00
S-Video S.164 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00	ja (Ein- und Ausgang, über Adapter)	1,00	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	1%	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00	nein	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja (2)	1,00
Anschlüsse insgesamt	**7%**		**2,14**		**2,43**		**3,71**
SONSTIGES							
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	nein (DVD-Abspielprogramm fehlt)	6,00	ja („Cyberlink Power DVD 5")	1,00	ja („Intervideo Win DVD 5.1 Channel")	1,00
Grafikprozessor (Hersteller, Modell und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	ATI 9800 XT, 412 **Megahertz** S.164	–	Nvidia Geforce FX 5950 Ultra, 475 Megahertz	–	Nvidia Geforce 6800 Ultra, 400 Megahertz	–
Grafikspeicher (Größe, Art und Geschwindigkeit, überprüft)	0%	256 Megabyte **DDR** S.164, 365 Megahertz		256 Megabyte DDR, 475 Megahertz	–	256 Megabyte **DDR 3** S.164, 550 Megahertz	–
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater	–	Nvidia Integrated (MV)	–	Nvidia Integrated (MV)	–
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden	–	Nvidia Integrated (MV)	–	nicht vorhanden	–
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.10.6396 (Catalyst 3.9)	–	6.14.10.5303 (Detonator 53.03)	–	6.14.10.5303 (Detonator 53.03)	–
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für folgende Betriebssysteme (überprüft)	0%	Windows ME, 2000, XP	–	Windows 98, ME, 2000, XP	–	Windows 2000, XP	–
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, Adapter S-Video-Ausgang auf S-Video Ein- und -Ausgang, Y-Kabel für Stromversorgung	–	Adapter DVI- auf VGA-Ausgang, S-Video-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	–
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Gutschein für Spiel „Half-Life 2"	–	Spiele „Tomb Raider – The Angel of Darkness", „Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield", „Arx Fatalis", Programme „Cyberlink Power Director 3 ME", „Micro Research 3D-Album"	–	Spiele „Prince of Persia – The Sands of Time", „XIII", „URU – Ages Beyond Myst", „MSI Games Collection" (14 Spiele), Programme „Virtual Drive", „Restore It", „MSI Multimedia Beyond 3D", „MSI Media Center Deluxe 2", „Intervideo Win DVD Creator Plus", „Adobe Photoshop Album SE", „Micro Research 3D-Album"	–
Sonstiges insgesamt	**2%**		**6,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,25**		**2,26**		**2,36**
AUFWERTUNG							
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,25**	gut ←	**2,26**	gut ←	**2,36**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend		ungenügend		ungenügend	
Preis (laut Hersteller)		599,00 €		420,00 €		625,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juli fand*)		469,88 € (Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852153)		395,00 € (Ritter, Isernhagen, Tel. 0511-901880)		504,89 € (Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852153)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,25 x 599,00 = 1.347,75 = ungenügend		2,26 x 420,00 = 949,20 = ungenügend		2,36 x 625,00 = 1.475,00 = ungenügend	

[4]sprich: „Kriätiff Labs", [5]sprich: „Envidia Dschiforß", [6]sprich: „Gigabait", [7]sprich: „Emm Ess Ai Teckniolledschi"

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

[2]gemessen unter Windows XP Home Edition bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.164 und 32 **Bit** S.164 **Farbtiefe** S.164

[3]Spiel „Jedi Knight 2" läuft nicht

→

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTER BILD SPIELE hat neun aktuelle Grafikkarten der oberen Preisklasse einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende verbindliche Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- COMPUTER BILD SPIELE testete ausschließlich Grafikkarten ab 400 Euro.
- Die Redaktion testete ausschließlich Grafikkarten mit **AGP** S.164 -Anschluss. Solche für ältere **PCI** S.164 -Anschlüsse beziehungsweise für den ganz neuen Standard **PCI Express** S.164 wurden für diesen Test bewusst ausgeklammert.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die getesteten Grafikkarten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Grafikkarten-Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Modelle noch mindestens zwei weitere Monate nach Veröffentlichung des Vergleichstests im Handel erhältlich sein werden.



Test der Besten: Grafikkarten im Gesamtwert von 4485 Euro (hier eine Auswahl).

Platz 1 | Sapphire Radeon X800 Pro

Computer Spiele Testsieger





Für den Betrieb der „Sapphire Radeon X800 Pro“ muss im Computer ein Netzteil mit einer Leistung von mindestens 300 Watt eingebaut sein, denn die Grafikkarte benötigt (wie alle im Test) eine zusätzliche Stromversorgung. Dazu wird die abgebildete Buchse mit einem freien Stromanschluss verbunden (ersatzweise per mitgeliefertem Y-Kabel).

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	449,00 €

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo (schnellste Karte im Test)
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Drei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Sapphire Technology GmbH, Sternstr. 12, 94419 Reisbach-Griesbach

Platz 1 | Asus AX800 TD 256M

Computer Spiele Testsieger





Mit der „AX800 TD 256M“ wird eine Webcam geliefert. Die kleine Kamera können Sie einfach mit dem **S-Video** S.164 -Eingang der Asus-Grafikkarte verbinden und dann per Bildschirm-„Konferenz“ Kontakt mit Verwandten, Freunden, Bekannten und Kollegen aufnehmen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	459,00 €

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ein- und Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Web-Kamera mitgeliefert
- Zwei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Asus Computer GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Platz 3 | MSI FX 5950 Ultra-VTD 256





Der **Grafikprozessor** S.164 der „MSI FX 5950 Ultra-VTD 256“ wird nicht nur „aktiv“ von einem Ventilator gekühlt, sondern auch „passiv“ mithilfe speziell geformter Kühlkörper an Ober- und Unterseite der Grafikkarte. Diese Wärmeableitflächen schützen auch den **Grafikspeicher** S.164 vor Überhitzung.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	475,00 €

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ein- und Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Drei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig
- Kein Composite-Ausgang

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

Platz 4 | Leadtek A 400 GT TDH 256 MB





Der Hersteller Leadtek weist per Verpackungsaufdruck deutlich darauf hin, dass die „A 400 GT TDH 256 MB“ ein 300-Watt-Netzteil im Computer benötigt. Die Leistungsangabe finden Sie übrigens nach dem Öffnen des Rechners direkt auf dem Netzteil.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	459,00 €

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Leadtek GmbH, Schönwalder Allee 26, 13587 Berlin

Platz 4 | MSI RX 800 Pro – TD256



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	500,00 €



Die MSI-Karte hat einen **S-Video** S.164 -Ausgang, über den Farb- und Helligkeitsinformationen getrennt übertragen werden (zum Beispiel zu einem Fernseher). Noch bessere Qualität sollen Sie mit diesem Adapter erzielen: Hier werden die TV-Grundfarben (Rot, Grün, Blau) separat übertragen. Voraussetzung sind entsprechende Eingänge am Fernsehgerät.

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Drei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

Platz 6 | Sapphire Radeon 9800XT Ultimate



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	499,00 €



Die Sapphire-Karte wird „passiv" (mithilfe von Kühlkörpern) und „aktiv" vom mitgelieferten Ventilator gekühlt. Der ist leider nicht montiert, sondern muss noch mühsam auf die Grafikkarte geschraubt werden. Laut Sapphire soll er zumindest geräuscharm laufen. Leider traf das im Test nicht zu, der Lüfterlärm war beträchtlich.

- Sehr hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Ein Spiel (Vollversion) im Lieferumfang

- Schwierige Installation
- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Sapphire Technology GmbH, Sternstr. 12, 94419 Reisbach-Griesbach

Platz 7 | Creative Labs Radeon 9800XT



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	599,00 €



Diese Grafikkarte hat den üblichen **VGA** S.164 -Ausgang (1) zum Anschluss eines herkömmlichen Computer-Monitors. Über den **S-Video** S.164 -Ausgang (2) können Sie den PC-Bildschirminhalt aber auch beispielsweise auf einem Fernseher wiedergeben. Der **DVI** S.164 -Ausgang (3) ermöglicht den Anschluss von Flachbildschirmen mit

- Sehr hohe Bildschärfe (bestes Ergebnis im Test)
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- Composite-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 8 | Gigabyte Geforce FX5950 Ultra



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	420,00 €



Im Paket der „Gigabyte Geforce FX5950 Ultra" befindet sich dieser Adapter, der den **S-Video** S.164 -Ausgang der Karte zu einem Ein- und Ausgang macht. Hier können Sie dann zum Beispiel eine Spielekonsole anschließen und deren Bilder auf dem Computermonotor wiedergeben lassen.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ein- und Ausgang
- DVI-Ausgang
- Zweiter VGA-Monitor über Adapter anzuschließen
- Drei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig
- Kein Composite-Ausgang

Infos bei: Gigabyte GmbH, Friedrich-Ebert-Damm 112, 22047 Hamburg

Platz 9 | MSI NX 6800 Ultra



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	625,00 €



Solide Grundausstattung: Mit der „MSI NX 6800 Ultra" werden die drei kompletten Spiele „Prince of Persia" – The Sands of Time", „XIII" (Dreizehn) und „URU – Ages Beyond Myst" geliefert. Außerdem finden Sie die „MSI Games Collection" mit 14 kleineren Spielen im Karton.

- Hohe Bildschärfe
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- S-Video-Ausgang
- DVI-Ausgang
- Drei Spiele (Vollversionen) im Lieferumfang

- Zusätzliche Stromversorgung notwendig
- Kein Composite-Ausgang

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

Nicht getestet, weil ...

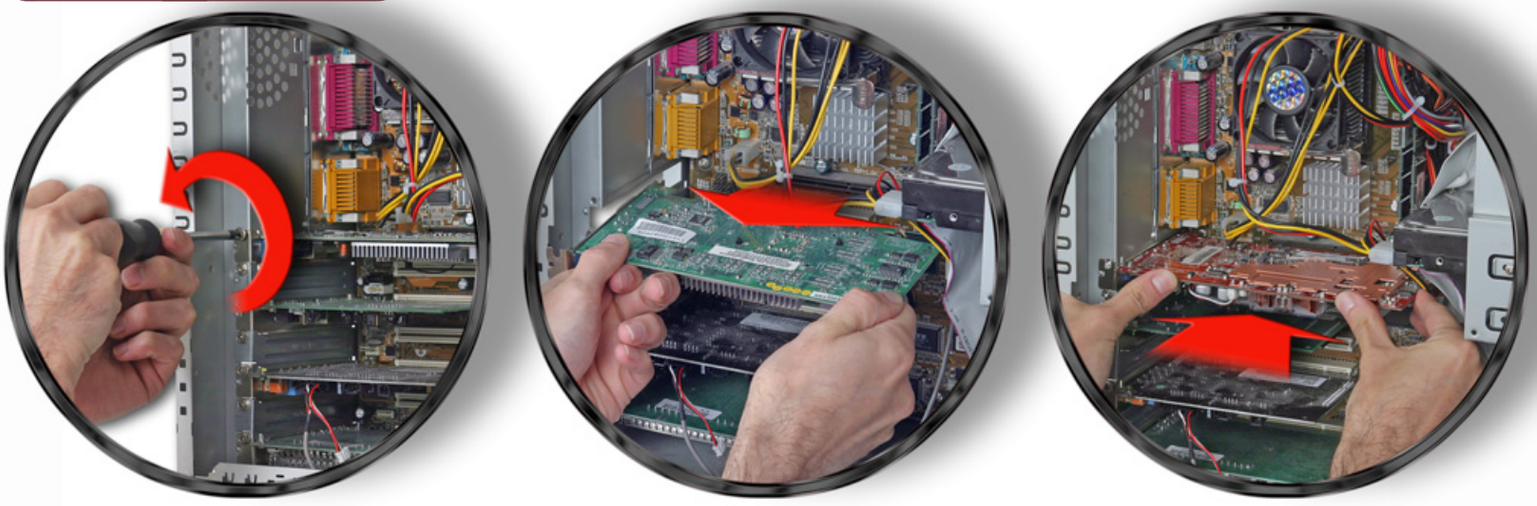
COMPUTER BILD SPIELE hat nur Grafikkarten mit dem derzeit üblichen **AGP** S.164 -Anschluss getestet. Modelle mit dem neuen **PCI-Express** S.164 -Anschluss wurden nicht berücksichtigt. Damit war auch die kürzlich präsentierte „PCX5750-TD128" von MSI aus dem Rennen. Sie arbeitet mit dem **Grafikprozessor** S.164 „Geforce PCX5750" von Nvidia und wird mit 425 **Megahertz** S.164 angetrieben. Der Datenaustausch zwischen Grafikprozessor und dem 128 **Megabyte** S.164 großen Speicher erfolgt laut Hersteller mit 500 Megahertz. Für die Installation im Computer benötigen Sie selbstverständlich eine Hauptplatine mit einem PCI-Express-Steckplatz. Die MSI PCX5750-TD128 ist ab sofort für 185 Euro im Handel. Im Preis sind die kompletten Spiele „Prince of Persia – The Sands of Time", „Dargaud 13" und „URU – Ages Beyond Myst".

Infos bei: MSI Technology GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 069-40890, www.msi-technology.de



Express-Sendung: „MSI PCX5750-TD128" mit neuem PCI-Express-Anschluss.

GRAFIKKARTE EINBAUEN



Schrauben, ziehen, stecken

Wenn Spiele nur noch ruckelnd über den Monitor ächzen, ist die Zeit reif für eine neue Grafikkarte. Angst ist unbegründet – der Einbau ist ganz einfach

Mehrere Jahre alte Grafikkarten oder ein fest auf der **Hauptplatine** S.164 des Computers montierter **Onboard-Grafikchip** S.164 sind den Anforderungen aktueller Spiele häufig nicht mehr gewachsen. Eine typische Auswirkung sind ruckelnde Bilderfolgen. Wenn sich auch mit einer Aktualisierung des Steuerungsprogramms (Treiber) der Grafikkarte kein Fluss mehr ins Spiel bringen lässt, ist eine bessere Grafikkarte fällig. Aber welche?

Besitzen Sie einen Computer mit **AGP** S.164 -Steckplatz, dann sollten Sie eine passende Karte wählen. Modelle für einen der weniger leistungsfähigen **PCI** S.164 -Steckplätze gibt es ohnehin kaum noch. Eine gute AGP-Grafikkarte ist ab etwa 200 Euro zu haben. Achtung: Nicht in jedem Fall löst eine neue Grafikkarte das Ruckelproblem. Gerade in älteren Computern ist oft deren Hauptprozessor der Engpass beim Berechnen aufwendiger Spielgrafiken. Dann ist auch die beste Karte kein Joker. Deshalb sollten Sie sich – im Handbuch oder beim Händler – darüber informieren, welche Grafikkarte für Ihren Computer am besten geeignet ist.

Am Beispiel des Modells „Radeon 9800XT" vom Hersteller Creative lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie eine Grafikkarte austauschen. Ist der Einbau geglückt, dann haben Sie wieder für einige Zeit mit der lästigen Ruckelei aufgeräumt.

Übrigens: Im „Ratgeber" des letzten Heftes (8/2004) zeigte COMPUTER BILD SPIELE, wie eine Grafikkarte funktioniert, und beantwortete die zehn wichtigsten Fragen zum Thema ausführlich.

PC mit Onboard-Chip oder steckbarer Grafikkarte

So erkennen Sie, ob in Ihrem Computer ein Grafikprozessor direkt auf der Hauptplatine arbeitet oder eine zusätzliche, auswechselbare Karte

Ob in Ihrem PC ein fest eingebauter Onboard-Chip oder eine auswechselbare Karte Dienst tut, klärt ein Blick auf die Gehäuserückseite. Ist dort der Monitor mit der **VGA** S.164 -Buchse in einem zumeist senkrecht angeordneten Feld mit verschiedenen Ein- und Ausgängen verbunden, so heißt das, dass die Bilder von einem festeingebauten Grafikchip auf der Hauptplatine erzeugt werden. Wenn Sie in diesem Fall Ihren Computer mit einer steckbaren Grafikkarte aufrüsten wollen, müssen Sie zuvor den Onboard-Chip abschalten. **Achtung:** Das erfordert Eingriffe ins **BIOS** S.164 . Kommt es dabei zu Fehlern, können als mögliche Folge schwer wiegende Probleme und Computerabstürze auftreten. Deshalb sollten nur erfahrene PC-Besitzer den Onboard-Chip selbst abschalten. Im Zweifel überlassen Sie das besser einem Fachhändler.

Ist der Monitor mit einer Grafikkarte verbunden, die in einem der meist waagerecht angebrachten Steckplätze sitzt, so ist der Onboard-Chip – sofern überhaupt vorhanden – bereits abgeschaltet. Veränderungen im BIOS brauchen Sie daher nicht vorzunehmen.





Alte Grafikkarte identifizieren

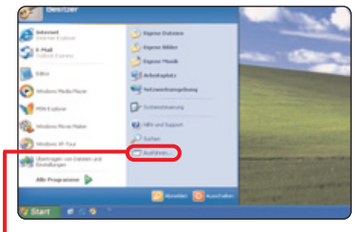
In Ihrem Computer steckt bereits eine Grafikkarte, doch Sie wissen nicht, welche? Nach ein paar Mausklicks sind Sie schlauer

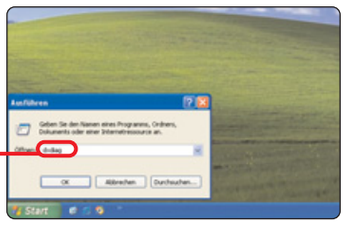
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start .

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Ausführen... .

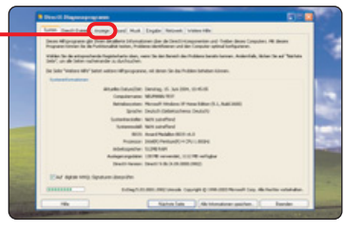
3 Klicken Sie im nächsten Fenster in das Eingabefeld.

4 Tippen Sie dann in das Eingabefeld die Buchstabenfolge dxdiag ein, und klicken Sie auf OK .

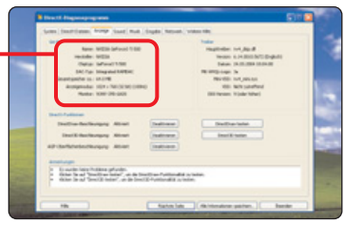




5 Warten Sie ab, bis im nächsten Fenster die Leiste unten links komplett grün ist. Klicken Sie dann auf den Registerreiter Anzeige . Achtung: Sollte zuvor ein zusätzliches, kleines Fenster geöffnet werden, so klicken Sie darin auf Ja .

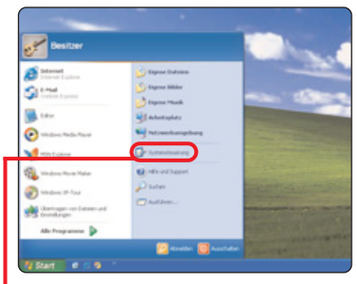


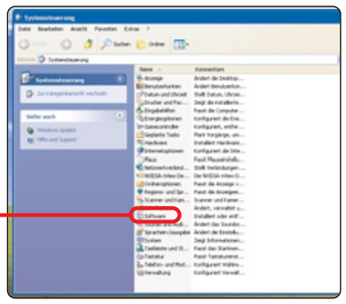
6 In der linken Hälfte des dann geöffneten Fensters stehen Informationen zur Grafikkarte des Computers. Merken oder notieren Sie sich den Namen der Karte – der in diesem Beispiel NVIDIA GeForce3 Ti 500 lautet – oder den Hersteller des Grafikchips, hier: NVIDIA . Schließen Sie dann alle geöffneten Fenster mit Klicks auf .



Steuerungsprogramm der alten Karte löschen

Um mögliche Probleme mit der neuen Grafikkarte zuverlässig zu verhindern, sollten Sie sicherheitshalber das Steuerungsprogramm des Vorgängermodells von der Festplatte löschen



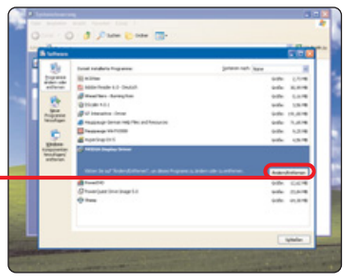


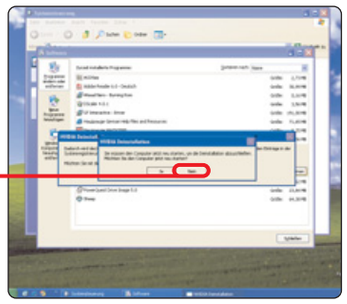
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche links unten auf den Eintrag Start.

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf den Eintrag Systemsteuerung.

3 Klicken Sie im nächsten Fenster doppelt auf Software.

4 Suchen Sie in der folgenden Liste nach dem Steuerungsprogramm der bisher eingebauten Grafikkarte. Sie erkennen es in der Regel am Namen der Karte selbst oder dem des Grafikchip-Herstellers (siehe Schritt 6 im Kasten „Alte Grafikkarte identifizieren"). Haben Sie den Eintrag gefunden – in diesem Beispiel NVIDIA Display Driver –, so klicken Sie ihn an.





5 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen.

6 Beantworten Sie die folgende Frage mit einem Klick auf Ja.

7 Um einen möglichen Systemabsturz zu vermeiden, lehnen Sie den angebotenen automatischen Neustart per Klick auf Nein ab und übernehmen die Angelegenheit selbst.

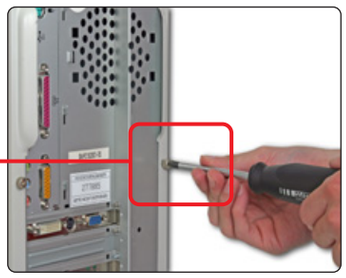
8 Klicken Sie dazu unten links auf Start und im Start-Menü auf Ausschalten.

Alte Grafikkarte ausbauen, neue einbauen

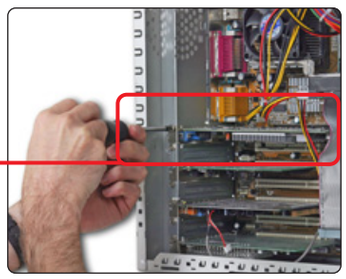
Schrauben, ziehen, stecken – und etwas Fingerspitzengefühl. Mehr handwerkliches Geschick ist für den Tausch Alt gegen Neu nicht nötig



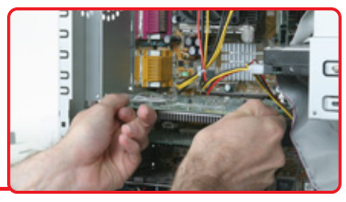
1 Schalten Sie den Computer aus, und ziehen Sie das Netzkabel sowie alle weiteren Verbindungen mit Zusatzgeräten, wie Monitor, Tastatur, Maus oder Drucker, ab.



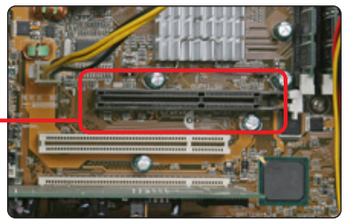
2 Stellen Sie den Computer auf eine standsichere, möglichst erhöhte Arbeitsfläche, und entfernen Sie die Gehäuseverkleidung. Normalerweise benötigen Sie dazu einen Kreuzschlitz-Schraubendreher. Welches Seitenteil Sie für den Tausch der Grafikkarte abnehmen müssen, entnehmen Sie im Zweifel der Bedienungsanleitung zum Computer. Falls bislang noch keine Grafikkarte in Ihrem Computer eingebaut war, lesen Sie erst ab Schritt 6 weiter.



3 Lösen Sie die Schraube, mit der die alte Grafikkarte am Gehäuse befestigt ist.



4 Fassen Sie nun ein geerdetes Metallteil an, zum Beispiel einen Heizkörper. Damit verhindern Sie, dass mögliche statische Aufladungen von Ihrem Körper auf die Grafikkarte oder andere, innere Bauteile des Computers übertragen werden und dort Schaden anrichten.

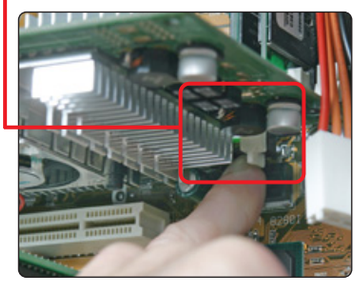


5 Greifen Sie die Karte mit beiden Händen, und ziehen Sie sie aus ihrem Steckplatz. Das verlangt manchmal etwas Kraft. **Achtung:** In einigen Fällen müssen Sie zuvor eine Klammer oder einen Riegel lösen, die/der die Karte zusätzlich auf der Hauptplatine fixiert.

6 Drücken Sie nun die neue Karte – in diesem Beispiel eine Radeon 9800XT von Creative – in den AGP-Steckplatz ein. Benutzen Sie dazu am besten beide Daumen.



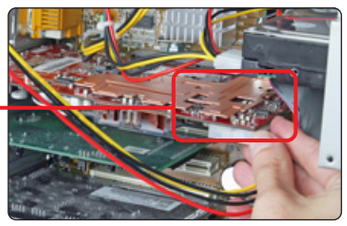
Achtung: Auch das verlangt in der Regel etwas Kraft. Wenden Sie jedoch nicht zuviel Gewalt an. Der Steckplatz oder die Karte könnten sonst beschädigt werden. Wenn das Einsetzen zu schwer geht, ist die Karte oft etwas verkantet. Oder Sie müssen gegebenenfalls nur die Klammer oder den Riegel (Schritt 5) öffnen. Leistungsfähige Grafikkarten sind – wie in diesem Beispiel die Radeon 9800XT – meistens verhältnismäßig dick und schwer. Außerdem werden sie im Betrieb sehr heiß. Um Probleme mit Soundkarten oder anderen Einschüben zu vermeiden, sollte zwischen denen und der Grafikkarte jeweils mindestens ein Steckplatz frei bleiben.



7 Schrauben Sie die Karte am Gehäuse des Computers fest.



8 Üblicherweise bezieht eine Grafikkarte ihren Strom über die AGP-Leiterbahnen von der Hauptplatine des Computers. Doch eine leistungsfähige Grafikkarte wie die Radeon 9800XT braucht so viel Energie, dass Sie das Netzteil des Computers direkt anzapfen muss, um zu funktionieren. Verbinden Sie deshalb den Stromanschluss der Karte mit einem passenden Stecker aus dem Kabelbaum im Innern des Computergehäuses. Sollte dort kein Stecker mehr frei sein, so verwenden Sie das mit der Grafikkarte gelieferte Doppelstecker-Verlängerungskabel.



9 Bringen Sie alle Teile des PC-Gehäuses wieder an, und stellen Sie den Computer an den gewohnten Platz.



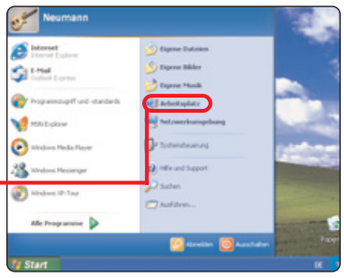
10 Verbinden Sie ihn mit den zuvor bereits angeschlossenen Zusatzgeräten, und stecken Sie das Netzkabel in die Buchse auf der Rückseite.

Neuen Grafikkartentreiber installieren

Optimale Leistung bringt die neue Karte nur mit dem richtigen, auf CD-ROM mitgelieferten Treiber

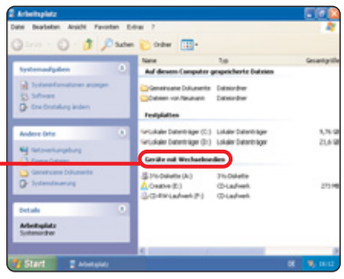


1 Starten Sie den Computer, wie gewohnt. Wundern Sie sich dann nicht über die grobe Auflösung auf dem Bildschirm. Die ist nach dem Einbau einer neuen Karte normal. Anschließend erkennt das Betriebssystem die neue Grafikkarte und installiert einen passenden Standardtreiber. Weil der allerdings nicht für die Darstellung von Spielen optimiert ist, müssen Sie nun das Original-Steuerungsprogramm, das der Karte auf einer CD-ROM beiliegt, installieren.

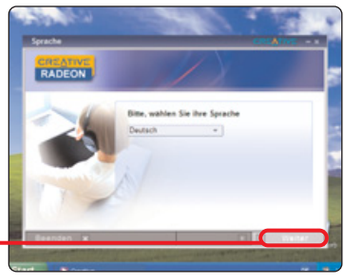


2 Dazu öffnen Sie die Schublade des CD-ROM- oder DVD-Laufwerks Ihres Computers, legen die CD-ROM ein und schließen die Schublade.

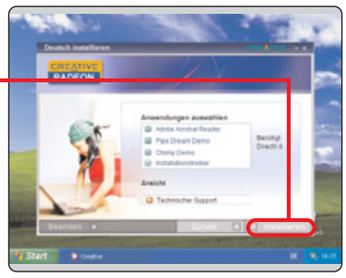
3 Startet die CD-ROM anschließend automatisch, so lesen Sie ab Schritt **5** weiter. Andernfalls klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und dann auf Arbeitsplatz.



4 Klicken Sie unter dem Eintrag Geräte mit Wechselmedien auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem sich die CD-ROM befindet. In diesem Beispiel ist es das Laufwerk Creative (E:).



5 Im nächsten Fenster wählen Sie die Sprache, in der Sie die Installationsanleitung lesen möchten. Klicken Sie auf ▼, auf Deutsch und auf Weiter.



6 Wenn Sie, wie in diesem Beispiel, nur das Steuerungsprogramm für die Grafikkarte überspielen wollen, klicken Sie auf Adobe Acrobat Reader, um den Haken ☑ davor zu entfernen ☐, und dann auf Installieren.

7 Ist die Installation abgeschlossen, so sehen Sie rechts die Meldung. Klicken Sie dann auf Beenden.

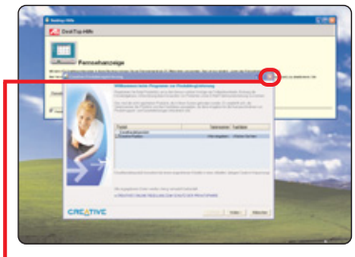


8 Damit der neue Treiber funktioniert, muss der Computer neu gestartet werden. Um dabei einen möglichen Absturz des Computers zu vermeiden, verzichten Sie auf den angebotenen automatischen Neustart. Klicken Sie vielmehr auf Nein, Computer wird später neu gestartet. und auf Fertigstellen.

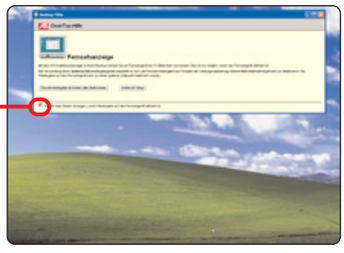
9 Klicken Sie dann auf Start, auf Ausschalten und schließlich auf Neu starten. Nach dem Neustart ist der neue Treiber aktiviert.

Die wichtigsten Bildeinstellungen neu vornehmen

Falls Ihnen die vom neuen Treiber vorgegebenen automatischen Einstellungen für Bildauflösung und Bildwiederholfrequenz nicht gefallen, so ändern Sie die ganz einfach



1 Nach dem ersten Neustart mit dem neuen Treiber werden Sie aufgefordert, sich beim Hersteller der Creative Radeon 9800XT zu registrieren. Wenn Sie das, wie in diesem Beispiel, nicht möchten, so klicken Sie auf ☒.



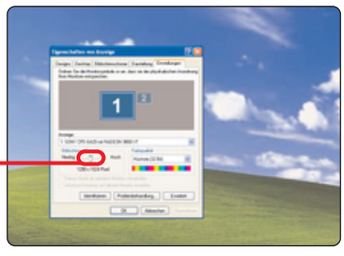
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Nicht mehr an Registrierung erinnern. und dann auf OK.

3 Das Fenster Desktop-Hilfe schließen Sie mit einem Klick auf ☒. Allerdings wird es dann nach jedem Start des Computers erneut gezeigt. Wenn Sie das nicht möchten, so klicken Sie – wie in diesem Beispiel – auf ☑ und dann auf ☒.



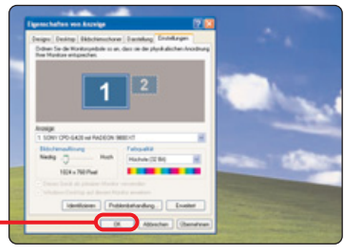
4 Klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des Bildschirms.

5 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Eigenschaften.

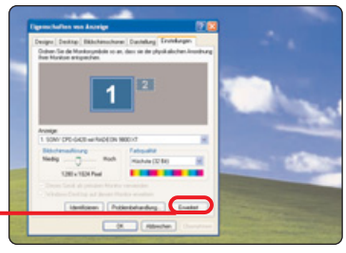


6 Klicken Sie oben auf den Registerreiter Einstellungen.

7 In der linken Hälfte des nächsten Fensters können Sie unter anderem die Bildauflösung ändern. Dazu klicken Sie auf den Pfeil ▼ und halten die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nach rechts, wird die Bildauflösung erhöht, ziehen Sie ihn nach links, wird sie verringert. Haben Sie den gewünschten Wert gefunden, etwa 1024 x 768 Pixel, so klicken Sie auf OK.

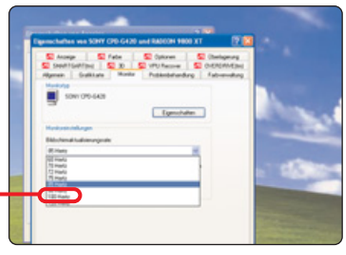


8 Anschließend wird die Bildauflösung umgestellt. Wenn sie Ihnen gefällt, klicken Sie auf Ja, und die neue Einstellung wird übernommen. Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, so klicken Sie auf Nein.



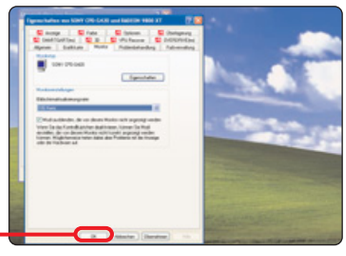
9 Die Einstellung der Bildwiederholfrequenz erfolgt nach einem ähnlichen Schema. Wiederholen Sie zunächst die Schritte **4** bis **6**, und klicken Sie dann auf Erweitert.

10 Klicken Sie oben auf den Registerreiter Monitor.



11 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf ▼ und wählen per Klick eine andere, möglichst hohe Bildwiederholfrequenz, zum Beispiel 100 Hertz.

Achtung: Nicht alle Monitoren können Frequenzen von 100 Hertz und mehr darstellen. Bevor Sie die Frequenz auf so hohe Werte einstellen, lesen Sie die Bedienungsanleitung für den Bildschirm.



12 Haben Sie sich für eine neue Bildwiederholfrequenz entschieden, so klicken Sie auf OK. Anschließend gehen Sie vor, wie in Schritt **8** beschrieben.

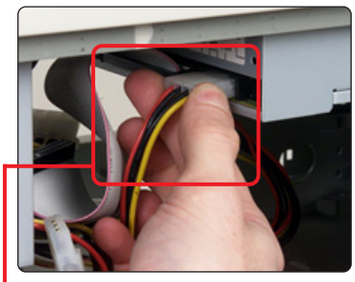
Hier stand im Heft eine Anzeige.

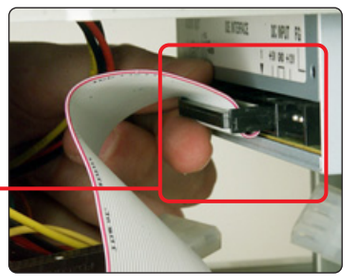
So bauen Sie ein DVD-Laufwerk ein

Wer die Spiele auf der Heft-DVD-ROM von COMPUTER BILD SPIELE erleben will, braucht dafür ein DVD-ROM-Laufwerk. Das gibt es bereits ab rund 25 Euro zu kaufen, und es ist, wie diese Seite zeigt, schnell im Tausch gegen das in älteren Computern vorhandene CD-ROM-Laufwerk eingebaut. Nach einem Neustart des Computers ist das neue Laufwerk sofort betriebsbereit. Es kann ohne weitere Zusatzprogramme sowohl CD-ROMs als auch DVD-ROMs lesen. Nur zum Abspielen von Video-DVDs müssen Sie ein spezielles Programm installieren. Die benötigte Software wird meist mit dem DVD-Laufwerk geliefert.

CD-ROM-Laufwerk ausbauen

Bevor Sie das DVD-ROM-Laufwerk einsetzen, sollten Sie das üblicherweise bereits vorhandene CD-ROM-Laufwerk ausbauen. Sie brauchen es nicht mehr

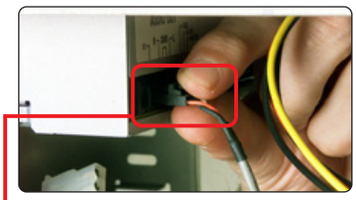




1 Folgen Sie den Schritten 1 bis 4 aus dem Kasten „Karten aus- und einbauen“ im Ratgeber „Grafikkarte einbauen“, der auf den vorhergehenden Seiten steht.

2 Ziehen Sie dann von der Rückseite des CD-ROM-Laufwerks den Stromstecker ab.

3 Ziehen Sie von der daneben liegenden, breiten **IDE** S.164 -Buchse das 40-adrige IDE-Kabel ab.
Ein Tipp: Da sich in der Regel zwei IDE-Kabel im Computer-Gehäuse befinden, sollten Sie das soeben abgezogene Kabel markieren, um es später schnell identifizieren zu können. Sie brauchen die breite Strippe nämlich wieder, um die Verbindung zum DVD-ROM-Laufwerk herzustellen.





4 Dann entfernen Sie das hinten am CD-ROM-Laufwerk angeschlossene analoge oder digitale Audiokabel, über das Tonsignale vom Laufwerk zur Soundkarte oder Hauptplatine gelangen.

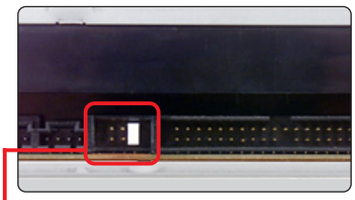
5 Lösen Sie auf beiden Seiten die Schrauben, die das CD-ROM-Laufwerk mit dem Computer-Gehäuse verbinden.

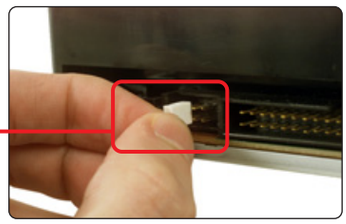


6 Ziehen Sie das Laufwerk zunächst vorsichtig ein paar Zentimeter aus dem PC-Gehäuse, und ziehen Sie es anschließend ganz heraus.

DVD-ROM-Laufwerk einbauen

Ist das CD-ROM-Laufwerk entfernt, dann passt sein moderner Nachfolger in denselben Schacht

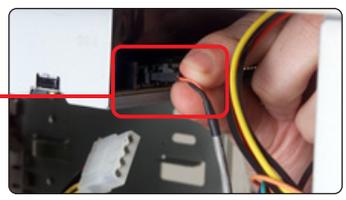




1 Nehmen Sie das DVD-ROM-Laufwerk aus der Verpackung, und sehen Sie sich seine Rückseite an. Zwischen dem Audio-Anschluss und der breiten IDE-Buchse befinden sich drei nebeneinander liegende Steckkontaktpaare. Eines davon verbirgt sich unter einer Steckbrücke – einem „Jumper“ –, deren Position bestimmt, ob das Laufwerk im PC als **Master** S.164 oder **Slave** S.164 arbeitet. Ab Werk ist meistens die Master-Einstellung vorgegeben. In dem Fall sitzt der Jumper – wie in diesem Beispiel – auf den beiden rechten Kontaktstiften. Sollte er auf einem anderen Steckerpaar sitzen, greifen Sie ihn mit zwei Fingern, ziehen ihn ab und drücken ihn auf die beiden rechten Stecker.

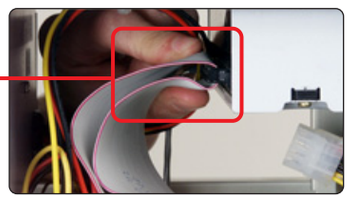


2 Schieben Sie das DVD-ROM-Laufwerk in den Einbauschacht, in dem zuvor das CD-ROM-Laufwerk untergebracht war.

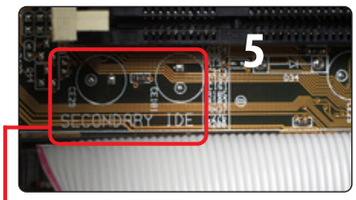


3 Befestigen Sie das Laufwerk mit den beigepackten Schrauben am Computer-Gehäuse.

4 Drücken Sie den Stecker des Audiokabels in die passende Buchse an der Rückseite des Laufwerks.



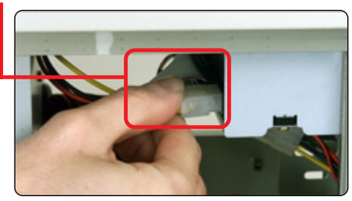
5 Nehmen Sie das markierte IDE-Kabel (siehe Kasten „CD-ROM-Laufwerk ausbauen“, Schritt 3), und schließen Sie es mit dem Durchgangsstecker hinten an das DVD-ROM-Laufwerk an. Achten Sie darauf, dass die farblich gekennzeichnete Seite des IDE-Kabels von hinten gesehen rechts liegt. Falls Sie das Kabel nicht markiert haben, müssen Sie den Weg der IDE-Kabel bis zur **Hauptplatine** S.164 zurückverfolgen. Das Richtige steckt in der Buchse neben dem Aufdruck „Secondary IDE“.



Wichtig: Die farbige Kante des Kabels gehört an die Seite des IDE-Buchsenpaars mit der Bezeichnung „PIN 1“.

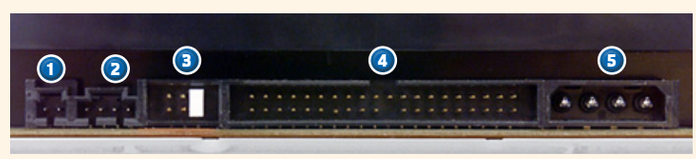


6 Nehmen Sie den Stromstecker mit den roten, schwarzen und gelben Kabeln. Schieben Sie ihn in die Buchse rechts auf der Rückseite des Laufwerks. Keine Angst vor falscher Polung – der Stecker ist so geformt, dass er nur richtig herum in die Buchse passt.



7 Montieren Sie nun die Verkleidung an das Computer-Gehäuse, und schrauben Sie sie fest. Fertig.

Das Anschlussfeld eines DVD-ROM-Laufwerks



Kleine Buchsenkunde: 1 Hier können Sie ein zweipoliges, digitales Audiokabel anschließen, vorausgesetzt, die Platine der Soundkarte hat einen digitalen Eingang. 2 Das ist der richtige Platz für den Stecker eines analogen Audiokabels. 3 An diesen Kontakten weisen Sie dem Laufwerk mit „Jumpern“ die Funktion „Master“ oder „Slave“ zu. 4 Durch die EIDE- oder IDE-Buchse fließen die Daten von und zu der Hauptplatine. 5 Auf diese Stifte gehört der Stromstecker.

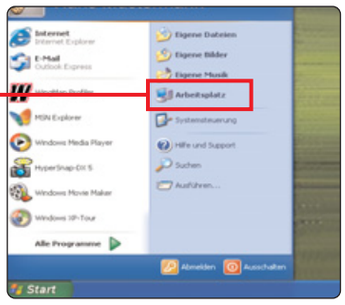
Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation von CD oder DVD. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Bild für Bild, Schritt für Schritt

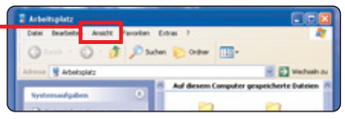
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

Standardmäßig zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole an. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detail-Ansicht um

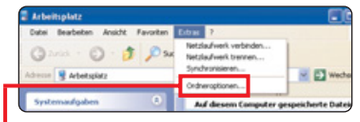


1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

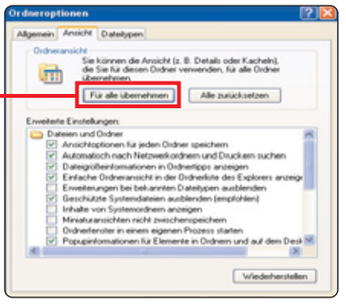
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.



4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus oben zunächst auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.

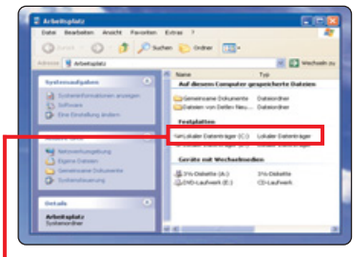


5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.

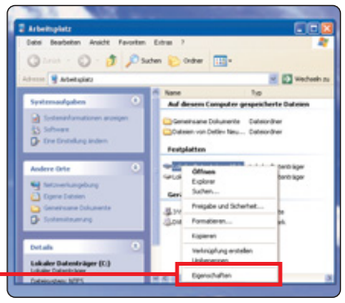
6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

Installation von PC-Spielen

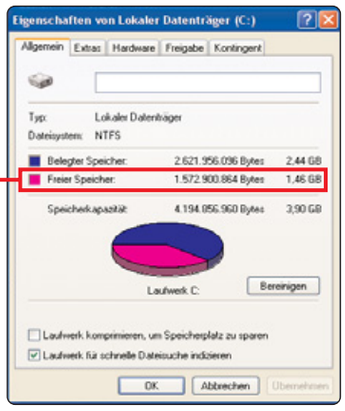
So kommt ein Spiel von der CD oder DVD auf die Festplatte Ihres Computers



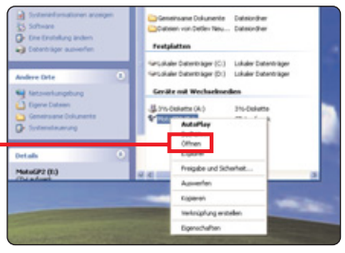
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, und im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, zum Beispiel auf Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.



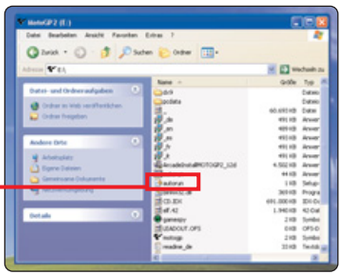
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen. Zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).



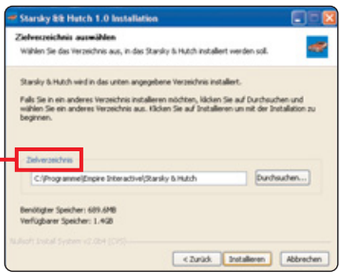
4 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD oder DVD automatisch. Ist das der Fall, lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

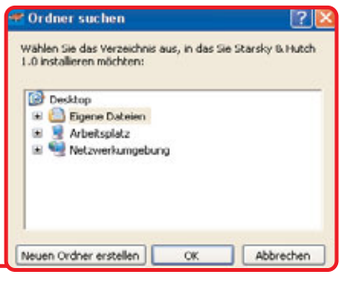
6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD oder -DVD liegt, in diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD bzw. DVD anzeigen zu lassen.



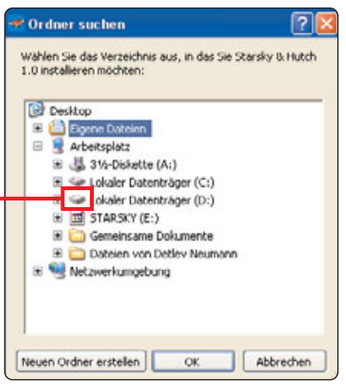
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie sie nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Standardmäßig ist das Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren, und lesen bei Schritt 12 weiter.

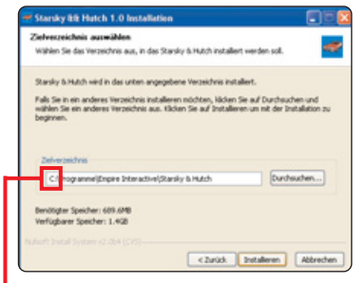


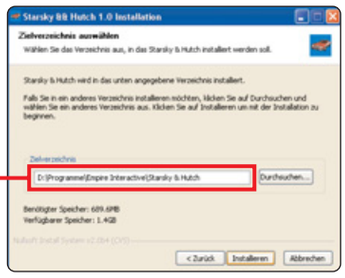
9 Besitzt Ihr Computer hingegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt, können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dafür auf ⊞ vor dem Eintrag Arbeitsplatz.



10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, dass Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis eintippen müssen, da das automatisch vor-

gegebene Zielverzeichnis bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird. COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen daher einen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen können: Löschen Sie im Eingabefeld für das Zielverzeichnis den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Festplatten-Partition ein. Klicken Sie dafür mit der Maus im Eingabefeld vor den bislang eingetragenen Laufwerksbuchstaben C:, drücken Sie auf der Tastatur Entf, und tippen Sie den neuen Buchstaben, etwa D:, ein. Der neue Pfad könnte so aussehen: D:\Programme\Empire Interactive\Starsky&Hutch.





11 Gegebenenfalls müssen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK bestätigen. Werden Sie dann gefragt, ob der gewünschte Programmordner erstellt werden soll, klicken Sie auf Ja.

12 Folgen Sie den Anweisungen des Installations-Programms. Viele Spiele bieten die Installation der Windows-Erweiterung **Direct-X** S.164 an. Sie sollten möglichst immer die neueste Version von Direct-X, mindestens aber die vom Spiel verlangte Version, auf Ihrem PC haben. Sonst kann es zu Problemen kommen. Deshalb werden viele Spiele auch mit einer aktuellen Version von Direct-X ausgeliefert. Um diese zu installieren, müssen Sie in der Regel während der Spiel-Installation ein Häkchen vor DirectX 9.0 installieren setzen. **Achtung:** Installieren Sie niemals eine ältere Version mit niedriger Versionsnummer über eine neuere Direct-X-Version. Die aktuellste Version finden Sie jeden Monat auf der Heft-CD bzw. -DVD von COMPUTER BILD SPIELE. Direct-X 9.0 funktioniert nur mit Windows 98, 2000, ME und XP. Verwenden Sie noch Windows 95, müssen Sie eine ältere Direct-X-Version benutzen, etwa Direct-X 8.0a. Die finden Sie auf den Heft-CDs 11/2001 bis 1/2002 sowie unter www.microsoft.com/directx im Internet.



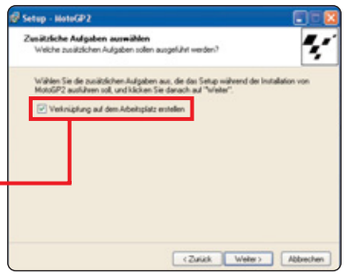


13 Per Klick auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie beispielsweise bei vielen Spielen die so genannte „Readme-Datei" (Liesmich-Datei) lesen, indem Sie ein Häkchen bei ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.

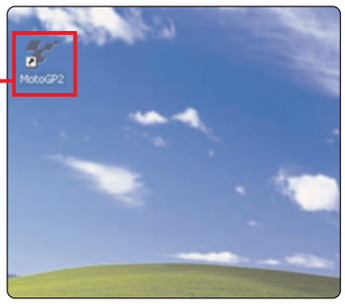


14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten Sie auf eine Registrierung.

Einige Programme bieten Ihnen während oder nach Abschluss der eigentlichen Installation die Erstellung einer Verknüpfung an.



Nach einem Klick auf Weiter legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche an. Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.



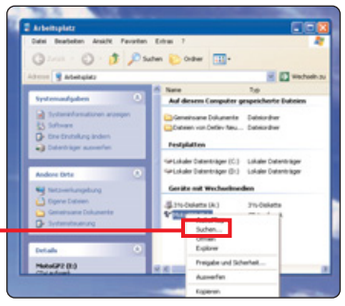
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD oder -DVD befindet

Nicht jedem Spiel liegt ein gedrucktes Handbuch bei. Dann sollten Sie die Anleitung aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der Spiele-CD oder -DVD finden. Um sie zu lesen, benötigen Sie das Programm „Adobe Reader". Die jeweils neueste Version gibt es auf der Heft-CD oder -DVD von COMPUTER BILD SPIELE. Wie Sie den „Adobe Reader" installieren, lesen Sie in der Anleitung zur Heft-CD bzw. -DVD. Für Windows 95 und 98 brauchen Sie die Version 5.1 (Heft-CD-ROMs 4 bis 9/2003).

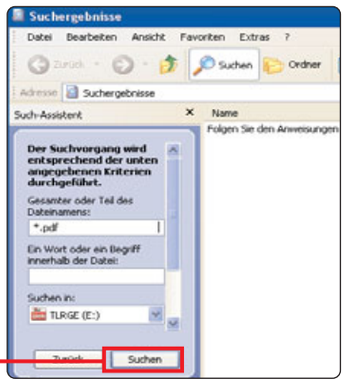


1 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk ein.

2 Um die PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie sie zunächst finden. Klicken Sie dafür auf Start und dann auf Arbeitsplatz.



3 Klicken Sie im folgenden Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die CD bzw. DVD eingelegt ist. In diesem Beispiel ist das (E:). Klicken Sie dann auf Suchen.

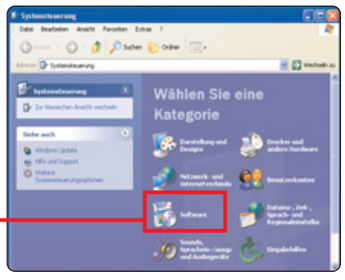


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

5 Wenn der Suchvorgang beendet ist, wird das Ergebnis angezeigt. In diesem Fall lautet es: TR4manual.pdf. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag, startet der „Acrobat Reader" automatisch und öffnet das gewünschte Dokument.

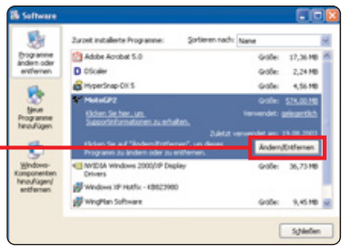
So deinstallieren Sie ein Spiel

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.



2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Software.

3 Im folgenden Fenster klicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie von der Festplatte löschen möchten. In diesem Beispiel ist das MotoGP2. Ist der Name in der Liste nicht zu sehen, klicken Sie so oft auf , bis er sichtbar wird.



4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Ändern/Entfernen.

5 Im folgenden Hinweis-Fenster klicken Sie auf Ja und im nächsten Fenster auf OK. Damit ist das Spiel gelöscht.



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 2. QUARTAL 2004 (IVW-GEPRÜFT)	524 401	341 958	263 244	180 764	95 423	71 555	42 972
COMPUTER (PC)							
Aura – Tor zur Ewigkeit	2,87						
Battle Mages	2,69	71 % Spielspaß	63 %	Note 2-	61 % Spielspaß		
Besieger	5,63						
Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses	2,99		63 %		66 % Spielspaß		
Gorky Zero – Beyond Honor	2,45						
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		
Holiday World	2,50						
Joint Operations – Typhoon Rising	1,96		85 %				
Kicker Manager 2004	2,85	76 % Spielspaß	74 %	Note 2-	74 % Spielspaß		
Kreed	3,32						
Radsport Manager 2004/2005	2,79	74 % Spielspaß	60 %	Note 3	62 % Spielspaß		
Shrek 2	2,48	63 % Spielspaß	57 %	Note 2	68 % Spielspaß		
Soldiers – Heroes of World War 2	2,07	84 % Spielspaß		Note 1-			
Söldner – Secret Wars	2,78	64 % Spielspaß	73 %	Note 3+	73 % Spielspaß		
Sommerspiele	3,04						
Spellforce – Breath of Winter	1,90	86 % Spielspaß	89 %	Note 2+	90 % Spielspaß		
Spider-Man 2 – The Game	3,01						
Tipp-Kick PC-Cup	3,88						
(T)Raumschiff Surprise – Episode 1	2,74			Note 2-			
Warlords Battlecry 3	2,71		70 %		73 % Spielspaß		
PLAYSTATION 2							
Akte X	2,86					72 % Spielspaß	73 %
Athens 2004	2,62			Note 3		83 % Spielspaß	68 %
Driver 3	3,37			Note 2-		76 % Spielspaß	79 %
Formel Eins 2004	2,38			Note 2+			
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	2,69			Note 3		82 % Spielspaß	71 %
Obscure	2,45			Note 2-		80 % Spielspaß	85 %
Onimusha 3 – Demon Siege	2,44			Note 2		90 % Spielspaß	91 %
Project Zero 2 – Crimson Butterfly	2,43			Note 2-		81 % Spielspaß	83 %
Samurai Warriors	3,16			Note 2-		74 % Spielspaß	71 %
Spider-Man 2	2,76			Note 2			
GAMECUBE							
Spider-Man 2	2,82			Note 2			
Tom Clancy's Rainbow Six 3	2,92						
XBOX							
Full Spectrum Warrior	2,74						
Mashed	3,23			Note 2-			
Red Dead Revolver	2,34			Note 2			
Richard Burns Rally	1,87			Note 2			
Shrek 2	2,22			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Donkey Kong Country 2	2,07			Note 1			
Fire Emblem	2,19						
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	2,47			Note 2-			
Kirby and the Amazing Mirror	3,01			Note 1			
Shrek 2	3,03			Note 2+			
Sonic Advance 3	2,40			Note 1-			

*In der Auflagenzahl sind 25 268 (Gamestar) beziehungsweise 20 119 (PC Games) „Sonderverkäufe" enthalten. Das sind Exemplare, die weder im Einzelverkauf (zum Beispiel am 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 1.02.2 vom 11. Juni 2004 (17 MB)
publish.electronic-arts.de/publish/page201221025243388.php3?dlid=991

Black Mirror – Der dunkle 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/

Codename Panzers – Phase One
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Colin McRae Rally 3.0 – Bestseller • Version vom 31. Juli 2003 (11 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=7763

Counter-Strike – Condition Zero (deutsche Version)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

CSI – Dark Motives
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – War of the Ring
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Herr der Ringe – War of the Ring – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Gold • Version 1.10 vom 28. Oktober 2003 (9,4 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Sims Deluxe • 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

Divine Divinity – Special Offer • Version 2.0 vom 7. November 2003 (10 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/dd.php?g=download&l=d&s=dd&gr=Patch

DTM Race Driver – Bestsellers • Version 11_120 vom 9. April 2003 (1,6 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=6662

DTM Race Driver 2 • Version 1.2 vom 24. Mai 2004 (14 MB)
www.codemasters.de/downloads/displayfiles.php?showdetails=13900&PHPSESSID=e05f5a38e67c2cd9e1c7bf00e42fe267

Far Cry (deutsche Version) • Version 1.1 vom 26. März 2004 (27 MB)
ftp.ubi.com/de/farcry/farcry11.exe

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

Ground Control 2 – Operation Exodus • Version 1.007 vom 30. Juni 2004 (13 MB)
www.groundcontrol2.com/modules/mydownloads/singlefile.php?cid=2&lid=10

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

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Hidden & Dangerous 2 • Version 1.06 vom 30. Juni 2004 (16 MB)
ftp.take2.de/patches/HD2_patch106.exe

Hitman 3 – Contracts • Version 174 (2,6 MB)
ftp.eidos.co.uk/pub/uk/hitmancontracts/patches/patch174ge.exe

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

Port Royale 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Railroad Tycoon 3 • Version 1.03 vom 16. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp.take2.de/patches/RT3_103_GER.exe

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

Söldner – Secret Wars • Version 28610 vom 25. Juni 2004 (19 MB)
jowood.inode.at/soldner/patch/SSW_Update_v28610.exe

Spellforce – Breath of Winter
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 1.03 vom März 2004 (25 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_03.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 30. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Syberia 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Thief – Deadly Shadows • Version 1.1 vom 18. Juni 2004 (0,4 MB)
ftp://ftp.eidos.de/pub/de/thief_deadly_shadows/T3Patch_1_1.zip

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2b vom 11. April 2003 (15 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/DownloadFile.htm?dfId=511

Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow • Version 1.3 vom 22. Juni 2004 (21 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=563

Trackmania
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Transport Gigant
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

True Crime – Streets of L.A.
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

UEFA Euro 2004
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2004 • Version 3236 vom 15. Juni 2004 (12 MB)
ftp.infogrames.net/misc/ut2004/patches/ut2004-winpatch3236.exe

Wildlife Park • Version 1.17 vom Juli 2004 (16 MB)
jowood.inode.at/wildlifepark/Wildlife_Park_Update_v117_deutsch.exe

You don't Know Jack 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge
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 56.72 vom 28. Mai 2004 (31 MB)
Win 98/Me www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5672_98seme.zip

Asus Nvidia-Serie • Version 56.72 vom 28. Mai 2004 (20 MB)
Win 2000/XP www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv5672_2kxp.zip

Asus Radeon-Serie • Version 7.97 vom 10. Februar 2004 (26 MB)
Win 98/Me www.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/ativ797_9xme.zip

Asus Radeon-Serie • Version 8.02 vom 8. Juni 2004 (29 MB)
Win 2000/XP www.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/ATI802_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 4.7 vom 7. Juli 2004 (29 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-8-03-040610a-016126c.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 61.34 vom 26. Juni 2004 (13 MB)
Win 95/98/Me ftp://gainward-ftp.de/driver/nvidia/v6134/win9x_6134.exe

Gainward Nvidia-Serie • Version 61.36 vom 25. Juni 2004 (13 MB)
Win 2000/XP ftp://gainward-ftp.de/driver/nvidia/v6136/win2kxp_6136.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Forceware) • Version 61.76 vom 20. Juli 2004 (15,8 MB)
Win 95/98/Me www.nvidia.de/object/win9x_61.76_de

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Forceware) • Version 61.76 vom 20. Juli 2004 (16,5 MB)
Win 2000/XP www.nvidia.de/object/winxp_2k_61.76_de

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 ftp://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 1.07.00.089 vom 17. Juni 2004 (9,6 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_10700089.cfm

Matrox QID • Version 1.07.00.089 SE vom 17. Juni 2004 (7,6 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_10700089_se.cfm

MSI Nvidia-Serie • Version 56.55 vom April 2004 (15 MB)
Win 95/98/Me www.msi-computer.de/download/treiber/nv5655_9xme.zip

MSI Nvidia-Serie • Version 56.63 vom 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 C 013 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://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

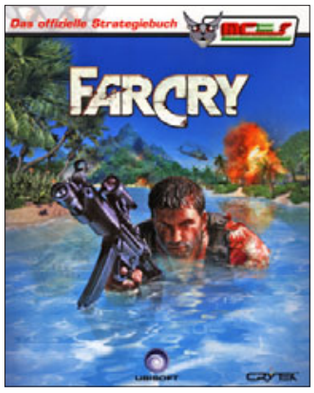
Terratec Phase 88 (Rack) • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=434

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Spiele-Bücher

Far Cry



Mit dem Lösungsbuch zu „Far Cry" gehen Sie nicht baden.

Lösungsbuch | „Ist ja alles so schön bunt hier" – das Motto des Spiels haben die Buch-Macher aus dem Hause Ubisoft/MCES perfekt auf das Druckwerk übertragen. Auf knalligem Hellblau löst das Buch alle Fragen, die sich einem Action-Spieler in der Karibik stellen. Von allen wissenswerten Grundlagen bis zum kompletten Lösungsweg. Freunde und Feinde werden in Steckbriefen mit Foto und Kurzbeschreibung vorgestellt, Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge detailliert beschrieben. Es folgen vier Seiten Überlebens-Tipps: Wann empfiehlt es sich zu schleichen, wann ein Ablenkungsmanöver zu starten? Hier steht's drin.

Im Kapitel „Behind The Scenes" finden Sie Hintergrundinformationen und ein Interview mit dem Chef der Entwicklungsfirma Crytek. Den größten Raum aber, genau 98 Seiten, nimmt der Lösungsweg in Anspruch. Schritt-für-Schritt-Anleitungen helfen Ihnen weiter, übersichtliche Karten und detaillierte Bilder schärfen Ihren Orientierungssinn, spezielle Tipps sorgen für das gewisse Extra: „Statt das Labor durch die Tür zu betreten, können Sie sich auch noch auf anderem Wege Zutritt verschaffen. Begeben Sie sich hierzu vom Aufzug aus nach links zu den beiden Kühltanks, hinter denen Sie durch das Lüftungssystem zu den Ventilationsschächten im Labor krabbeln können. Von dieser Position haben Sie zudem ein gutes Schussfeld auf die Gegner unter sich."

Na, was will man mehr? Mit diesem Buch gehen Sie auch im Paradies nicht baden.

Far Cry, Ubisoft/ MCES, 130 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 2-84792-024-2

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Mogelpower 2004 für Gameboy

Nachschlagewerk | Geheime Tricks zu 888 Spielen für Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance – die Autoren haben ganze Arbeit geleistet. Die Basis bilden in nüchterner Tabellenform aufgeführte Tastenkombinationen. Und: Es gibt Lesestoff – ein „Pokémon"-Special mit Tipps und Tricks zu Spielen der Reihe, Passwörter zum Freischalten von Spielkarten für „Yu-Gi-Oh!" und eine Lösung für „Golden Sun 2 – Die vergessene Epoche". Fazit: trocken gestaltet, aber von hohem Nutzwert.

Mogelpower 2004 für Gameboy, MUT/ X-Games, 226 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8272-9120-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Driver 3

Mit dem Führerschein allein kommen Sie hier nicht weit – dieses Bordbuch kann Ihnen helfen

Lösungsbuch | Sie sind Detective Tanner. Sie arbeiten als Undercover-Agent gegen Autoschieber. Und alle machen Jagd auf Sie – ob böser Verbrecher oder guter Polizist. Wer durch diese Hölle will, muss fahren wie der Teufel. Und sollte sich dieses Lösungsbuch zu Gemüte führen.

Zuerst geht's ab in die Fahrschule, die Ihnen nicht nur Grundlagen vermittelt, sondern auch weiter gehende Fahrtipps für die Konsolenversionen des Spiels. Eine filmreife 180-Grad-Wende dürfte danach kein Problem mehr sein. Bremsen beim Vorderrad-Balanceakt auf dem Motorrad auch nicht.

Anschließend wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Aufgaben im Spiel meistern. In Nizza unterwegs, sollten Sie etwa folgenden Tipp beachten: „Sobald Lomaz im anderen Wagen sitzt, müssen Sie sich aufmachen, selbst den Wagen loszuwerden. Hierzu wird ein neuer Zielort auf Ihrer Karte angezeigt: Fabiennes Truck." Für die freie Fahrt durch Nizza, Miami oder Istanbul mutiert das Lösungsbuch dann zum Stadtführer und liefert auch Tourismus-Informationen. Auch die eingestreuten kleinen Fahrspiele, wie „Trailblazer" oder „Tor-Rennen", sind Thema des Buches. Und es gibt noch haufenweise Zahlenmaterial, zum Beispiel über Leistungsmerkmale der Bonusfahrzeuge und Schadenswerte der Waffen.

Weil das Werk farbig, übersichtlich und edel aufgemacht ist, gibt es sich in keiner Disziplin eine Blöße. Für den kleinen Spaß zwischendurch sorgt die beigelegte DVD mit Kurz- und Werbefilmen.

Driver 3, Atari/ Reflections, 180 Seiten, 14,99 Euro

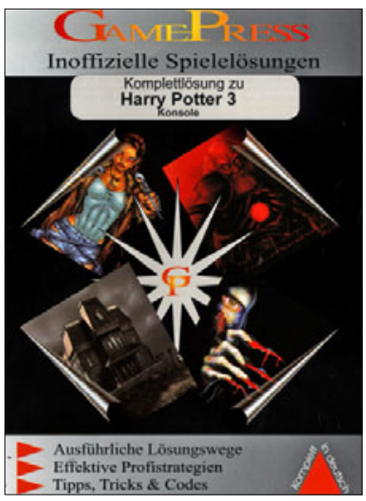
Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Abgefahren: Übersichtliche Karten und buntes Design erfreuen die Augen des Betrachters.

Das Lösungsbuch zu „Driver 3" erscheint mit einer Bonus-DVD, die interessante Filme enthält.

Harry Potter 3
und der Gefangene von Askaban



Kurz und bündig: Hilfe für Harry.

Lösungsheft | Game Press ist anders als die anderen: Der Berliner Verlag beschränkt sich zumeist auf schlanke, aber günstige Heftchen mit einem Lösungsweg sowie Tipps und Tricks – auch die in aller Kürze. Das gilt auch für diese 40 Seiten „starke" Veröffentlichung zu den Konsolenversionen des aktuellen Harry-Potter-Spiels. Eine Kostprobe: „Ist Ihnen dies mit einiger Übung gelungen, muss Sirius Black noch aus dem Turm befreit werden. Ihnen bleiben dazu 120 Sekunden. Verbeugen Sie sich vor Seidenschnabel, und steigen Sie dann auf das Tier. …" Schade, dass die Qualität der schwarzweiß wiedergegebenen Bilder aus dem Spiel sehr zu wünschen übrig lässt. Wer auf reine Information ohne jeglichen Schnickschnack steht, spielt sicherlich gut mit diesem Buch. Allen anderen wird es zu dürftig sein.

Harry Potter 3 – Der Gefangene von Askaban, 42 Seiten, 4,95 Euro, www.game-press.de

Geht so
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Sacred		Empfehlenswert
	Take 2/Halycon	3-9807852-5-4	14,95 Euro
2	Das inoffizielle Myst-Kompendium		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9121-6	14,95 Euro
3	Gothic 2		Geht so
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
4	Die Sims – Hokus Pokus		Geht so
	Prima/Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,99 Eur
5	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
6	Sim City 4		Empfehlenswert
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
7	Tomb Raider – The Angel of Darkness		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
8	Anno 1503		Empfehlenswert
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
9	Microsoft Flight Simulator 2004		Empfehlenswert
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 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.

Aufruf in Heft 8 mit Riesen-Resonanz: Ein Handballspiel muss her!

Auch ich hätte Interesse an einem Handballspiel für PC. Ich spiele mit großer Begeisterung andere Sportspiele (Fußball, Eishockey). Handball wäre doch als schneller, spannender und aktionsreicher Sport mit vielen Toren für ein PC-Spiel geeignet! Gerade in Deutschland ist die Begeisterung ja dieses Jahr durch die gewonnene Europameisterschaft noch größer geworden, die Bundesliga gilt als stärkste Liga der Welt. Ich würde mich jedenfalls sehr über eine Handball-Simulation für den PC freuen, bei der man per Spielersteuerung aktiv ins Spiel eingreift. **Thomas Saager, Lübeck**

Thomas Saager steht mit seinem Wunsch ganz offensichtlich nicht allein. Auf unseren Aufruf im letzten Heft, eventuelles Interesse an Handball-Spielen zu äußern (Auslöser war eine Zuschrift unseres Lesers Philip Sent), meldeten sich neben ungewöhnlich vielen Lesern sogar zahlreiche aktive Handballer und Handballmannschaften, etwa der TSF Ditzingen oder der TSV Korntal. COMPUTER BILD SPIELE wird, wie in Heft 8/2004 versprochen, alles daran setzen, Spielehersteller für das Thema zu begeistern. Vielleicht werden die deutschen Handball-Begeisterten dann ja doch noch „zu ihrem Spiel finden“. Die Redaktion

Schulden in der Spieler-Stadt

Obgleich „Sim City 4“ nicht mehr aktuell ist, gab es doch bestimmt Berichte darüber in Ihrer Zeitschrift. Wo kann ich die nachlesen? Immer wieder baue ich Städte auf, die mich in die Schuldenfalle treiben.
Karsten Kruse, per E-Mail

Mit dem beliebten Aufbauspiel beschäftigten sich zahlreiche Beiträge in COMPUTER BILD SPIELE.
In Ausgabe 10/2002 finden Sie den Vorserientest, in Heft 3/2003 Test und Tricks, in 4/2003 Cheats. Umfassende Hilfe leistet auch das Lösungsbuch aus dem Verlag Prima Games, zu bestellen unter der ISBN-Nummer 3-9347-8399-6, vorgestellt in Heft 7/2003.
Die Redaktion



Ohne Geld keine Hochhäuser: Damit Sie nicht in der „Sim-City-4“-Schuldenfalle landen, schlagen Sie bei COMPUTER BILD SPIELE nach.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft, zur CD oder DVD im Heft
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.

BERICHTIGUNGEN

Fehler in Heft 6/2004: In der Tabelle zum Test des PC-Rennspiels „Moorhuhn Kart 2 XXL“ muss das Ergebnis der Funktionsprüfung richtig lauten: 1,56. Damit verbessert sich das Testurteil auf 3,35 („befriedigend“).

Durch einen technischen Fehler sind in COMPUTER BILD SPIELE 8/2004 auf der Testspiegel-Seite „So bewerten Spielezeitschriften“ einzelne Noten verloren gegangen. „Das Offizielle Playstation 2 Magazin“ testete „Akte X – Resist or Serve“ (Spielspaß: 72 %) und „Project Zero – Crimson Butterfly“ (81 %) in Ausgabe 6/2004 sowie „Sing Star“ (85 %) und „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“ (82 %) in Heft 8/2004.

Wann kommt Teil 3?

Ich habe von meinen Freunden gehört, dass „Gothic 3“ jetzt endlich herauskommen soll. Ist etwas an diesem Gerücht dran oder etwa doch nicht?
Tom Dietrich, Albstadt

Am „Gothic-2“-Nachfolger wird kräftig gearbeitet, ein Veröffentlichungstermin steht aber nicht fest. Vor 2005 dürfte nicht mit dem dritten Teil der Rollenspiel-Saga zu rechnen sein. *Die Redaktion*

ÄRGER DES MONATS

Zwei Jahre keine Antwort

Thorn S.* beschwert sich heftig. Sein Spiel „Die 24 Stunden von Le Mans 2“ ist fehlerhaft, und die Firma speist ihn seiner Meinung nach mit fadenscheinigen Ausreden ab:

„Ich möchte Sie auf einen miesen Fall ‚besonders kundenfreundlichen‘ Verhaltens seitens der Software-Industrie aufmerksam machen. Im Sommer 2002 kaufte ich das PC-Spiel ‚Die 24 Stunden von Le Mans 2‘ von Infogrames (heute Atari). Leider hält das Produkt nicht die Werbeversprechen. Versprochene Funktionen fehlen schlichtweg, dafür sind einige Fehler im Spiel enthalten. Nach regem Schriftverkehr mit dem Hersteller bekam ich schließlich die Antwort, dass kein Patch (Spielverbesserungs-Programm, Anm. d. Red.) geplant sei. Schade, dass Atari seinen Kunden zumutet, ein halbfertiges, fehlerhaftes Produkt zu erwerben. Das wirft kein gutes Licht auf Atari. Ich habe den vollen Kaufpreis bezahlt und erwarte eine vollständige Leistung. Ich fühle mich als Kunde sehr schlecht behandelt und wurde geschlagene zwei Jahre hingehalten.“



Nach Ansicht unseres Lesers Thorn S.* hätte das Spiel „Die 24 Stunden von Le Mans 2“ wegen vieler Fehler einen langen Boxenstopp nötig.

COMPUTER BILD SPIELE hakte nach. PR-Manager Udo Lewalter konnte zwar das Spiel nicht verbessern, kümmerte sich aber sofort um den Fall. Er schickte ein dickes Paket mit zwei PC-Spielen, einem T-Shirt sowie einem „Driver-3“-Soundtrack an Herrn S. und bedauert die Panne: „Wir entschuldigen uns hiermit für die Unannehmlichkeiten und hoffen, Herrn S. mit dem beigelegten Paket etwas für den Ärger zu entschädigen.“

Stellungnahme von Thorn S.: „Schon erstaunlich, wie sich der Tonfall und die Einstellung zum Kunden, nur durch Ihr Eingreifen, plötzlich um 180 Grad gedreht haben. Das ist doch sehr erfreulich. Ich danke Ihnen nochmals für Ihre Hilfe, ohne die sich die Haltung von Atari garantiert nicht geändert hätte.“

Die Redaktion meint: Zwei Jahre sind zu viel, da hätte schon eher etwas passieren dürfen. Immerhin ist erfreulich, dass die Probleme jetzt endlich aus der Welt geschafft sind.

*Name ist der Redaktion bekannt

Einkaufsführer und Marktpreise

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	9,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	URU – Ages Beyond Myst	Ubisoft	2,23	26,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	The Westerner	Crimson Cow	2,44	33,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Syberia 2	Atari	2,45	43,89 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	32,47 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	(T)Raumschiff Surprise – Episode 1	Take 2	2,74	29,90 €[1]	9/2004	Take 2	München	089-278220
7	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	Phenomedia	2,82	14,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
7	Law and Order	Dreamcatcher	2,82	38,49 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Aura – Tor zur Ewigkeit	Dreamcatcher	2,87	27,69 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	CSI – Dark Motives	Ubisoft	2,89	26,69 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	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	44,79 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
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	39,90 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academy	Activision	1,78	20,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Contract Jack	Vivendi	1,78	24,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Prince of Persia – The Sands of Time	Ubisoft	1,84	26,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,89	38,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Tron 2.0	THQ	1,94	16,99 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Thief – Deadly Shadows	Eidos	1,97	43,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	XIII	Ubisoft	2,08	26,39 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Project Freedom	CDV	2,10	28,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2,12	9,90 €	1/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
12	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	43,97 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Chrome	Koch Media	2,14	16,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	43,97 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Conflict Desert Storm 2	Take 2	2,30	14,98 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
16	Halo	Microsoft	2,30	26,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	20,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Gorky Zero – Beyond Honor	Jowood	2,45	25,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
20	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	42,79 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
21	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,53	44,00 €	8/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
22	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
23	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	13,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Armed and Dangerous	Activision	2,57	20,47 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	36,25 €	3/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
25	Gangland	Bigben	2,60	37,19 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
27	Piraten – Herrscher der Karibik	Take 2	2,71	19,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
28	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	13,69 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
29	Battlefield 1942 – Secrets Weapons of WW 2	Electronic Arts	2,76	19,99 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
30	Breed	CDV	2,77	26,99 €	3/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
31	Spider-Man 2 – The Game	Activision	3,01	35,75 €	9/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
32	Kreed	Acclaim	3,32	33,50 €	9/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten	Sunflowers	1,86	17,47 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Port Royale 2	Take 2	1,98	41,90 €	6/2004	Cheap	Murrhardt	07192-7434

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	1,97	43,79 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,01	43,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Pro Evolution Soccer 3	Konami	2,25	14,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dragons Lair 3D – Return to the Lair	Ubisoft	2,42	13,99 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Move 2 Play	Koch Media	2,47	44,89 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Shrek 2	Activision	2,48	31,25 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
4	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	30,89 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Yu-Gi-Oh! The Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Konami	3,47	24,89 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Railroad Tycoon 3	Take 2	1,88	9,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	44,89 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Vegas Tycoon	Empire	2,17	8,89 €	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

QUIZSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	You don't Know Jack 4	Take 2	2,48	9,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Wer wird Millionär? – Sport-Edition	Eidos	3,22	25,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	World Racing	TDK	1,75	22,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	38,00 €	6/2004	Cheap	Murrhardt	07192-7434
3	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	39,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	42,59 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Trackmania	Koch Media	2,32	32,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
6	Crazy Taxi 3	Empire	2,48	21,49 €	4/2004	Cheap	Murrhardt	07192-7434
7	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	18,99 €	6/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
8	Autobahn Raser World Challenge	Koch Media	2,73	16,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	17,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Moorhuhn Kart 2 XXL	Phenomedia	3,35	13,99 €	6/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
11	Alarm für Cobra 11 - Die Autobahnpolizei	THQ	3,70	9,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Activision	1,78	25,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
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	23,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Sacred	Take 2	1,92	43,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	26,49 €	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	Gothic 2 – Die Nacht des Raben	Koch Media	2,18	27,49 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Fluch der Karibik	Ubisoft	2,26	13,99 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	The I of the Dragon	Zuxxez	2,49	36,89 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sim City 4 – Rush Hour	Electronic Arts	1,90	29,90 €	12/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
2	Flight Simulator 2004	Microsoft	2,13	62,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	29,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Die Sims – Hokus Pokus	Electronic Arts	2,49	26,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Holiday World	Take 2	2,50	24,95 €[1]	9/2004	Take 2	München	089-278220
6	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	19,99 €	3/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
7	Wildlife Park Wild – Creatures	Koch Media	3,09	17,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Rollercoaster Tycoon 2 – Time Twister Expansion	Atari	3,43	12,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
9	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	24,39 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Beach King Stunt Raser	Koch Media	2,68	8,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Sommerspiele	DTP	3,04	29,99 €[1]	9/2004	DTP Entertainment	Hamburg	040-6699100
4	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	26,27 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Tipp-Kick PC-Cup	DTP	3,88	9,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
6	Wok WM	BHV	4,31	18,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knightshift	Zuxxez	1,47	25,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Codename Panzers – Phase One	CDV	1,58	44,29 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Rise of Nations – Throne and Patriots	Microsoft	1,64	22,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Age of Mythology – The Titans	Microsoft	1,69	22,47 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Ground Control 2	Vivendi	1,75	42,75 €	8/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
6	Transport Gigant	Jowood	1,84	36,89 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	No Mans Land	CDV	1,88	28,49 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Empires - Die Neuzeit	Activision	1,92	19,99 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Castle Strike	Data Becker	1,92	31,46 €	2/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Command & Conquer – Generäle – Die Stunde Null	Electronic Arts	1,96	17,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Homeworld 2	Vivendi	2,00	24,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Civilization 3 – Conquests	Atari	2,01	12,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Age of Wonders – Shadow Magic	Take 2	2,05	23,47 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Soldiers – Heroes of World War 2	Codemasters	2,07	44,00 €	9/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
15	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	8,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
16	Command & Conquer – Generäle	Electronic Arts	2,28	36,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	26,99 €	6/2004	Cheap	Murrhardt	07192-7434
18	Chicago 1930	MC2	2,32	14,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
19	Etherlords 2	Koch Media	2,38	36,95 €	5/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
20	Silent Storm	Jowood	2,41	24,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
21	Ufo Aftermath	Vidis	2,44	29,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
22	Commandos 3	Eidos	2,48	39,97 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Republic – The Revolution	Eidos	2,56	17,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
24	Augustus	Atari	2,65	34,47 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	47,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
26	Battle Mages	Pointsoft	2,69	31,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
27	Warlords Battlecry 3	Vidis	2,71	44,95 €[1]	8/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
28	Der Herr der Ringe – War of the Ring – Der Ringkrieg	Vivendi	2,72	44,90 €	3/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
29	Lords of the Realm 3	Vivendi	2,83	24,89 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
30	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	42,79 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
31	Against Rome	Bigben	3,10	12,39 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
32	Besieger	Flashpoint	5,63	38,99 €	9/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386

ONLINESPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Joint Operations Typhoon Rising	Electronic Arts	1,96	38,70 €[2]	9/2004	Atelco	Möhnesee	0800-1144444
2	In Memoriam	Ubisoft	2,16	13,69 €[2]	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Ragnarok	Koch Media	2,27	0,00 €[1,2]	7/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
4	Söldner – Secret Wars	Jowood	2,78	38,50 €[2]	8/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848

SPIELE FÜR PLAYSTATION 1

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Metal Slug X	Avalon	2,09	25,69 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Beyblade	Atari	3,76	13,99 €	10/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	1,63	27,99 €	11/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	40,39 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	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	26,49 €	1/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Prince of Persia – The Sands of Time	Ubisoft	1,43	26,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Jak 2 – Renegade	Sony	1,45	29,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,49	48,59 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	The Simpsons – Hit & Run	Vivendi	1,67	47,49 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Ratchet & Clank – Locked and Loaded	Sony	1,69	27,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Ghosthunter	Sony	1,69	29,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
8	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	51,50 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Eye Toy – Groove	Sony	1,76	12,05 €	1/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Chaos Legion	CEG	1,85	25,97 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	1,91	51,39 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,25 €	2/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
13	S.W.A.T. – Global Strike Team	Vivendi	1,97	47,19 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	SOCOM 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	52,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Transformers	Atari	2,24	42,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Castlevania	Konami	2,25	49,97 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

[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
17	Alias	Acclaim	2,41	49,27 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Project Zero 2 – Crimson Butterfly	Ubisoft	2,43	56,49 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
19	Onimusha 3 – Demon Siege	CEG	2,44	52,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
20	Obscure	Atari	2,45	59,90 €[1]	8/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
21	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	48,59 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
22	Maximo vs. Army of Zin	CEG	2,49	25,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	14,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
24	Mission Impossible – Operation Surma	Atari	2,61	26,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	R-Type Final	Bigben	2,69	38,39 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,69	51,99 €	8/2004	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
27	Spider-Man 2	Activision	2,76	48,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
28	Samurai Warriors	Electronic Arts	3,16	50,95 €	9/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
29	Van Helsing	Vivendi	3,24	45,39 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
30	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	49,89 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
31	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	50,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
32	Driver 3	Atari	3,37	49,99 €	8/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
33	Rise to Honour	Sony	3,40	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
34	Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubisoft	3,56	19,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
35	Forbidden Siren	Sony	3,63	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

FUSSBALLSPIELE

1	Pro Evolution Soccer 3	Konami	1,93	24,00 €	12/2003	Cheap	Murrhardt	07192-7434
2	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	48,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	This is Football 2004	Sony	2,61	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	2,62	49,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Football Fusion	Electronic Arts	3,15	74,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1	Malice	Koch Media	3,58	34,69 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	4,00	19,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386

KARTENSPIEL

1	Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Konami	2,60	36,39 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

MUSIKSPIEL

1	Sing Star	Sony	2,38	53,29 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

RENNSPIELE

1	Downhill Domination	Codemasters	2,37	25,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Formel Eins 2004	Sony	2,38	52,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	The Italian Job	Eidos	2,78	17,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Sony	2,89	34,99 €	7/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533

ROLLENSPIELE

1	Final Fantasy X - 2	Electronic Arts	1,97	39,99 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Dark Chronicle	Sony	2,00	52,99 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	51,68 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	43,89 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATION

1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	48,59 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

1	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	1,99	33,49 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Tony Hawk's Underground	Activision	2,05	39,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Splashdown 2 - Rides Gone Wild	THQ	2,10	16,89 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Harry Potter – Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	2,21	48,75 €	1/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
5	SSX 3	Electronic Arts	2,41	29,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Athens 2004	Sony	2,62	55,49 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
7	EA Sports Fight Night 2004	Electronic Arts	2,80	49,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

STRATEGIE

1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	34,89 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR XBOX

ABENTEUER

1	Knights of the Temple	TDK mediactive	3,53	50,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ACTION

1	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	1,41	28,99 €	12/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
1	Crimson Skies – High Road to Revenge	Microsoft	1,41	33,97 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	49,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Magic the Gathering – Battlegrounds	Atari	1,80	29,99 €	1/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	Buffy the Vampire Slayer – Chaos Bleeds	Vivendi	1,88	48,97 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Der Hobbit	Vivendi	1,93	47,97 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Futurama	Take 2	2,02	19,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
8	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	52,99 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Otogi – Myth of Demons	Infogrames	2,07	49,99 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	19,99 €	2/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
10	Counterstrike	Microsoft	2,11	31,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Voodoo Vince	Microsoft	2,18	17,89 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Red Dead Revolver	Take 2	2,34	44,99 €	8/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
14	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	36,97 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Dino Crisis 3	CEG	2,57	24,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	26,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Sonic Heroes	Atari	2,73	51,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Full Spectrum Warrior	THQ	2,74	50,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Rogue Ops	CEG	2,85	48,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1	Ninja Gaiden	Microsoft	1,59	48,79 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Shrek 2	Activision	2,22	49,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

PRÜGELSPIEL

1	Soul Calibur 2	Electronic Arts	1,68	24,89 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

RENNSPIELE

1	Rallisport Challenge 2	Microsoft	1,18	48,79 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Project Gotham Racing 2	Microsoft	1,23	48,79 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,43	28,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
4	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,73	49,89 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Richard Burns Rally	Ubisoft	1,87	59,90 €[1]	9/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
6	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	2,00	48,39 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Sega GT Online	Atari	3,08	28,99 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
8	Mashed	Koch Media	3,23	44,99 €	9/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386

ROLLENSPIELE

1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Electronic Arts	1,48	49,29 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Dungeons and Dragons Heroes	Atari	1,71	52,39 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	43,27 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

1	Top Spin	Microsoft	1,27	45,49 €	12/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	52,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

STRATEGIE

1	Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	2,73	25,97 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Goblin Commander	Bigben	2,98	38,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR GAMECUBE

ABENTEUER

1	Spyro the Dragon – Enter the Dragonfly	Vivendi	2,18	51,95 €	10/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	48,99 €	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	25,99 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	48,59 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Der Hobbit	Vivendi	1,93	47,97 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	24,89 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Die Hard Vendetta	Vivendi	2,05	13,99 €	10/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
7	P.N.03	CEG	2,20	51,39 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	49,89 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Dragon Ball Z – Budokai	Atari	2,59	42,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Spider-Man 2	Activision	2,82	48,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	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	48,49 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	47,79 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Super Bust A Move – All Stars	Ubisoft	2,19	28,60 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Findet Nemo	THQ	2,25	33,69 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

PRÜGELSPIEL

1	Soul Calibur 2	Nintendo	1,30	47,89 €	10/2003	Sidgames	Bochum	0234-9503390

RENNSPIELE

1	Mario Kart Double Dash	Nintendo	1,35	47,59 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	F-Zero GX	Nintendo	2,00	48,37 €	12/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Crash Nitro Kart	Vivendi	2,29	49,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATIONEN

1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	48,89 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft	3,25	44,89 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

1	Black & Bruised	Vivendi	1,78	44,95 €	10/2003	GAM	Eschwege	05651-336904
2	1080° Avalanche	Nintendo	1,96	36,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo	2,45	48,79 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Evolution Snowboarding	Konami	3,67	19,95 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

ABENTEUER

1	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	34,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Boktai – The Sun is in your Hand	Konami	2,47	35,97 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ACTION

1	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,95	34,90 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Wing Commander Prophecy	Take 2	2,36	13,99 €	10/2003	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	Digimon Battle Spirit	Atari	2,47	44,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Max Payne Advance	Take 2	2,49	30,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1	Banjo-Kazooie – Gruntys Rache	THQ	1,82	25,27 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Pokémon Pinball – Rubin & Saphir	Nintendo	1,88	37,98 €	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	34,99 €	12/2003	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
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	34,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Findet Nemo	THQ	2,87	36,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Kirby and the Amazing Mirror	Nintendo	3,01	38,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Shrek 2	Activision	3,03	39,69 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Spirit – Der wilde Mustang	THQ	3,05	17,29 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

KARTENSPIELE

1	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami	2,31	36,79 €	3/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	35,89 €	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	35,73 €	12/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Mario & Luigi Superstar Saga	Nintendo	1,96	34,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Golden Sun – The Lost Age	Nintendo	2,24	35,99 €	10/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,47	44,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	THQ	2,48	33,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Sword of Mana	Nintendo	2,95	35,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Shining Soul 2	THQ	3,00	33,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Baldur's Gate – Dark Alliance	Ubisoft	3,46	39,97 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATIONEN

1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	34,89 €	6/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	39,89 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Sim City 2000	THQ	2,84	32,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIEL

1	Fila Decathlon	THQ	2,15	19,00 €	11/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

STRATEGIE

1	Advance Wars 2 – Black Hole Rising	Nintendo	1,67	34,89 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Fire Emblem	Nintendo	2,19	39,99 €[1]	8/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
3	Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Konami	2,41	36,89 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

Bestenliste Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	37,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	28,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	35,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	36,90 €	5/2003	Adbit	Essen	0201-4555061

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	179,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	224,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	200,36 €	4/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	184,87 €	4/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Radeon X800 Pro	Sapphire	1,94	449,00 €[1]	9/2004	Sapphire	Reisbach-Griesbach	08734-93900
1	AX800 Pro TD 256M	Asus	1,94	422,00 €	9/2004	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
3	FX 5950 Ultra-VTD256	MSI Technology	2,04	431,50 €	9/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	A 400 GT TDH 256 MB	Leadtek	2,10	459,00 €[1]	9/2004	Leadtek	Berlin	040-25170704

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	50,33 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	SBC HG 100	Philips	2,68	74,62 €	5/2004	Inwa	Fulda	0661-86200
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	41,02 €	5/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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

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	57,90 €	8/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Home Arena TXR 665	TerraTec	3,23	68,65 €	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	49,90 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
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
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	57,71 €	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	59,99 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
2	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	53,90 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
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	74,99 €	1/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,74	22,99 €	1/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
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

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	69,99 €	3/2003	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
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

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	25,00 €	5/2002	Lehmann	Wiesbaden	0611-374610
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	38,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	34,77 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	92,65 €	6/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM	2,25	72,90 €	6/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

[1] Preis laut Hersteller

Bestenliste Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	68,94 €	6/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	DC-205 ADSL Modem	Sitecom	3,41	50,95 €	6/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
MODEMS (ISDN)								
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	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
SOUNDKARTEN (EXTERN)								
1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	185,90 €	7/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	114,90 €	7/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	199,90 €	7/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
4	Aureon 5.1 USB	TerraTec	2,56	68,02 €	7/2004	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
SOUNDKARTEN (INTERN)								
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	78,90 €	8/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	74,18 €	8/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	49,90 €	8/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
SPIELEKONSOLEN								
1	Xbox	Microsoft	1,93	194,06 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
2	Playstation 2	Sony	2,21	192,13 €	6/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
5	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	128,99 €	4/2003	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
●	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
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE								
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	26,91 €	11/2003	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181-852190
1	Speed Link SL-3250 RF Cube Pad	Jöllenbeck	1,56	47,30 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
3	Soft Touch Controller	Big Ben	1,68	7,99 €	11/2003	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
4	Gamecube Game Pad	Logic 3	1,82	12,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	39,90 €	11/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	850F Vibraforce Feedback Sightfighter	Trust	2,12	24,95 €[1]	11/2003	Trust	Kleve	02821-58810
3	Speed Link SL-6526 Hornet Force Pad	Jöllenbeck	2,13	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
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2								
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	25,00 €	11/2003	Cyberport.de	Dresden	0351-339560
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	44,51 €	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
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX								
1	Controller S	Microsoft	1,45	32,90 €	11/2003	Yagma	Düsseldorf	01805-050165
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	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
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	29,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	ST 290	Saitek	2,38	13,92 €	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	20,90 €	12/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION								
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								
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	19,99 €	12/2002	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
STROM-NETZWERKE								
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)								
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	77,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	88,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	63,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	305 KS Wireless Optical Deskset	Trust	2,09	27,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

[1]Preis laut Hersteller [2]Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge.

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.

Anisotropisches Filtern

Spezielle Methode, mit der perspektivisch verzerrte **Texturen** (etwa eine Straße, die vom Betrachter weg führt) in Spielen in besserer Qualität und damit realistischer dargestellt werden können. Mit dieser Filtermethode müssen das Spiel und die Grafikkarte arbeiten können. Sie erfordert hohen Rechenaufwand. Anisotropisches (übersetzt: uneinheitliches) Filtern fördert übrigens auch die Lesbarkeit von Texten auf einer Textur.

Anti Aliasing

Auf Deutsch etwa „Kantenglättung". Die verbesserte Darstellung von Kanten verhindert den „Treppeneffekt", der bewirkt, dass auf Bildschirmen und Druckern eigentlich schräg verlaufende Linien stufig dargestellt werden. Eine Möglichkeit, diesen Effekt zu vermeiden, ist die Methode, benachbarte **Bildpunkte** durch Farbverläufe einander anzugleichen: das so genannte Anti-Aliasing. Dadurch werden die „Treppenstufen" ausgeglichen. Dabei kann es allerdings passieren, dass Linien breiter dargestellt werden.

Arbeitsspeicher

Der Computer lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, so 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 dank ihrer grafischen Oberfläche, den Computer bequem fast ausschließlich per Maus zu steuern.

Bildpunkt/Bildauflösung

Das auf einem PC-Bildschirm gezeigte Bild besteht aus einzelnen Bildpunkten (Pixel). Der Wert für die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Die Auflösung 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).

Spieletastatur (Gamepad) im Detail

Ein Analog-Stick ist ein meist mit dem Daumen bewegtes Bedienelement 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".

Bildwiederholfrequenz

Die Bildwiederholfrequenz gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft das 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.

Byte

Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM

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.

Codec

Werden Videodaten unbearbeitet gespeichert, belegen sie sehr viel Speicherplatz. Zum Platz sparenden Speichern von Ton- und Bildinformationen werden daher verschiedene Kompressions-Verfahren eingesetzt. Für jedes dieser Verfahren gibt es so genannte Codecs. Das sind Programme, die die Datenmenge für die Speicherung verringern und bei der Wiedergabe aus den gespeicherten Daten die vollständigen Bildinformationen wieder herstellen.

Composite

Composite ist ein Video-Standard mit einem gemeinsamen Kabel für alle Bildinformationen. Fast alle Fernseher und Spielekonsolen haben Composite-Anschlüsse. Das durch 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 sichtbares Ergebnis liefert.

Crossover-Kabel

Damit kann man zwei PCs mit RJ-45-Anschlüssen (international genormter Anschluss-Typ für **ISDN**- und **LAN**-Kabel) miteinander vernetzen, um zum Beispiel eine **Ethernet**-Verbindung zwischen beiden herzustellen.

DDR/ DDR 2/ GDDR3

DDR bedeutet „doppelte Datenrate" und steht für besonders schnelle **Arbeitsspeicher**. Dabei erfolgt nicht, wie früher üblich, pro Taktsignal nur eine Datenübertragung, sondern gleich zwei. DDR 2 transportiert Datenmengen noch deutlich schneller. Der neue Grafikspeicher-Typ GDDR 3 (Abkürzung für Graphics Double Date Rate 3) soll mit bis zu 800 **Megahertz** arbeiten (statt bisher 400).

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.

DivX

DivX ist ein Verfahren zum **Komprimieren** von Videodateien. Um einen DivX-Film anzusehen, brauchen Sie einen PC mit einem DivX-Abspielprogramm oder einen DivX-fähigen **DVD**-Spieler.

Dolby Digital

Heimkinoton-Standard, der den Ton, auch von 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. Während einer Internet-Verbindung wird 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-tauglicher **Modem**, nicht jedoch über ein normales Modem oder über eine ISDN-Leitung aufbauen.

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc". Eine normale DVD-ROM fasst 4,7 Gigabyte Daten, 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 konkurrierende Fir-

menkonsortien. Um den Inhalt von Video-DVDs am Fernsehbildschirm betrachten zu können, benötigen Sie einen DVD-Spieler. Auch der PC 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 verbreiteten Formaten DVD-R und DVD+R steht. **Dazu siehe auch Seite 6.**

DVI
Abkürzung für „Digital Visual Interface". Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen.

Dynamische IP-Adressen-Vergabe
Jeder PC in **Netzwerken** und im Internet hat eine Kennung, die aus vier Zahlen besteht und über die er eindeutig zu identifizieren und „anzusprechen" ist, zum Beispiel 192.168.0.1. Diese Adresse wird als **IP-Adresse** bezeichnet. Da solche IP-Adressen jedoch nur begrenzt verfügbar sind, müssen sie sparsam eingesetzt werden. Viele Computer, die nicht ständig mit dem Internet verbunden sind, erhalten daher so genannte dynamische IP-Adressen, die ihnen nur für eine Internet-Sitzung zugeteilt und anschließend für andere Computer freigegeben werden. In lokalen Netzwerken werden dynamische IP-Adressen meist verwendet, weil sie leicht zu handhaben sind und durch ihren Einsatz falsche und doppelte Zuordnungen leichter vermieden werden.

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.

Ethernet
Ein weit verbreiteter Standard für Computer-**Netzwerke**.

Farbtiefe
Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

FSAA
Full Screen **Anti Aliasing**.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Siehe **Joystick im Detail**.

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
Ein Gigahertz entspricht 1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen rechenaufwendigen Arbeiten.

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen dem **Arbeitsspeicher** und der Grafikkarte in einem PC sehr lang ist und infolgedessen der Datentransport viel Zeit benötigt, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen Arbeitsspeicher. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Der Vorteil: Computergrafiken werden damit viel schneller berechnet.

GRPS
„General Packet Radio Service" (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst", ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr wie in herkömmlichen Systemen nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem die Daten übertragen werden. Mit GPRS lassen sich Daten rund vier Mal so schnell übertragen wie mit einem herkömmlichen Handy – aber nur, wenn Sie aktuell der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine befinden sich die Anschlüsse und Steckplätze für die meisten elektronischen Bauteile des Computers. Eine erläuterte Abbildung finden Sie auf Seite 166.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)
Hertz ist die Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Hub
Hub bedeutet übersetzt: („Rad-) Nabe", „Mittelpunkt" oder „Angelpunkt". Ein Hub in der Computertechnik ist ein kleines Gerät, das aus einem Anschluss mehrere macht, meist vier. So kann man noch mehr Geräte an den PC oder ein **Netzwerk** anschließen.

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.

Java
Die Programmiersprache Java wurde speziell für das Internet geschaffen. In Java geschriebene Programme können Sie mit jedem Java-fähigen Anzeigeprogramm benutzen. So laufen Java-Programme (auch „Applets" genannt) unabhängig vom Betriebsprogramm. Das heißt: Die Hersteller müssen nicht für jeden Computer-Typ oder jedes **Betriebssystem** ein eigenes Programm schreiben.

JPG
Dateiformat für Bilder, auch JPEG genannt. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

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**.

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 sehr wenig Platz benötigen.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Spielekonsolen, die untereinander Daten austauschen. In jedem Gerät muss eine Netzwerkkarte vorhanden sein, an die dann die Netzwerkkabel angeschlossen werden. In moderne Computer und Spielekonsolen ist eine solche Karte meist fest eingebaut. Eine Besonderheit gibt es bei **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.

Netzwerkverteiler (Switch)
Switches sind „intelligente" **Hubs**, also Computer, die andere Geräte – auch solche mit unterschiedlich schnellen Anschlüssen – im Netzwerk verbinden und dabei geschickt zwischen ihnen „vermitteln", so dass Daten insgesamt schneller übertragen werden als über normale Hubs.

Onboard-Soundchip
Dieser Chip zur Klangerzeugung ist fest im Computer auf der Hauptplatine eingebaut. Normalerweise ist er bei weitem nicht so leistungsfähig wie die Exemplare auf den im Handel erhältlichen Soundkarten.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Sammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

Partition
Die Festplatte eines PC 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 gestartet werden. Sie bekommt den Laufwerksbuchtaben „C". Weitere Laufwerke sind nicht möglich, sondern werden in der erweiterten Partition angelegt. Hier lässt sich der Platz auf der Festplatte in bis zu 23 weitere Laufwerke einteilen, die alle alphabetisch fortlaufend bezeichnet werden. Das erste Laufwerk in der erweiterten Partition bekommt den Buchstaben „D" und so weiter.

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.



PCI

„Peripheral Components Interconnect“, auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte“, ist eine Norm für Computer-Erweiterungssteckkarten. Neuere Computer haben bis zu sechs solcher PCI-Steckplätze, ältere drei.

PCI-Express

Der zukünftige PCI-Standard heißt PCI Express (PCIe). Diese Technik ist schneller und flexibler als PCI und AGP und wird die beiden „altgedienten“ mittelfristig ablösen. Es gibt zwei PCI-Express-Arten, x8 und x16. Der Typ x8 hat acht Datenleitungen, x16 dagegen 16, um Informationen zwischen Anschluss und Hauptplatine zu transportieren. x16 bringt daher einen höheren Datendurchsatz als x8. Alte Steckkarten können nicht in PCIe-Plätzen montiert werden.

Port

Port bedeutet „Anschluss“. In **Netzwerken** werden die einzelnen „Kanäle“ einer Netzwerkverbindung mit Port-Nummern durchnummeriert. Die einzelnen Ports sind meist für bestimmte Dateninhalte reserviert. So werden im Internet beispielsweise Web-Seiten in der Regel über den Port 80 übertragen. Ist der an einem PC gesperrt, so kann der PC keine Internet-Seiten herunterladen.

Proxy-Server

Ein Proxy-Server (kurz: Proxy) ist ein Computer, der Daten aus dem Internet zwischenspeichert und einem mit ihm verbundenen **Netzwerk** zur Verfügung stellt. Dadurch wird das Laden der Daten beschleunigt. Häufig besuchte Seiten müssen Sie so nicht jedes Mal neu vom Computer des Anbieters überspielen, da sie ja bereits auf dem Proxy ihres Netzwerks zur Verfügung stehen.

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“).

Scart

Über so genannte Scart-Anschlüsse lassen sich mit entsprechenden Kabeln Bild und Ton etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Satelliten-Empfänger übertragen. An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel hat an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind oft nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa und Amerika gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten, Satelliten-Empfängern, **DVD**-Spielern und Videorecordern seit Jahren zum Standard.

Server

In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients (auf Deutsch: „Kunden“, zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener“), die den Clients arbeitsintensive Dienste zur Verfügung stellen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken), das Angebot der Online-Spiele-Verwaltung im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer eines **Netzwerks**.

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.

TFT

„Thin Film Transistor“, übersetzt „Dünnfilm-Transistor“. Diese Bildschirmtechnik arbeitet mit Flüssigkeitskristallen und ist eine Weiterentwicklung der LCD-Technik. Sie wird vor allem in Flachbildschirmen (auch denen von tragbaren Computern) eingesetzt. Die Darstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf. „LCD“ ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display“. Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus“) ist eine moderne Möglichkeit, Zusatzgeräte mit dem PC zu verbinden, ohne dass in jedem Falle 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.

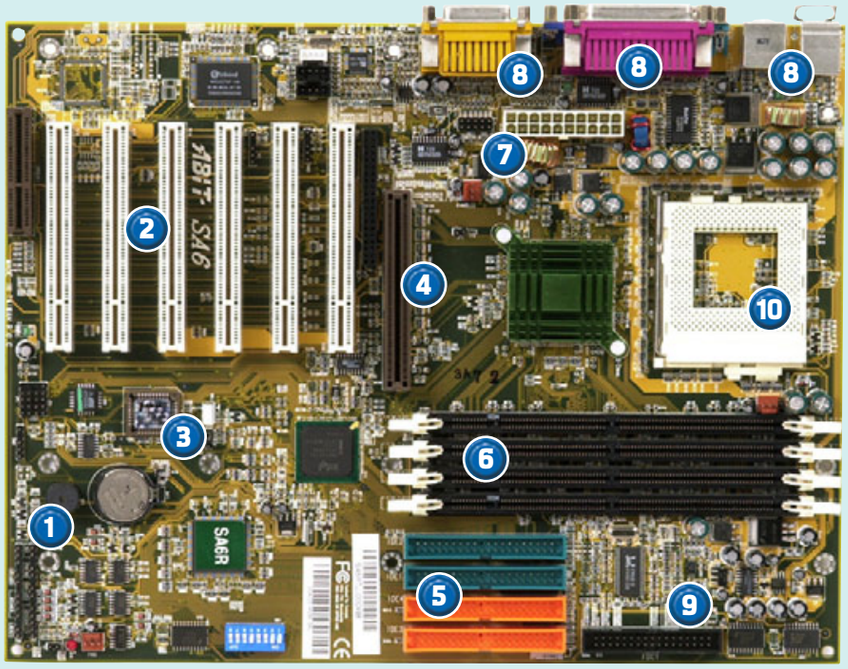
Wireless LAN

„Wireless“ heißt auf Deutsch „drahtlos“. Daten innerhalb eines **LAN**, also eines lokalen **Netzwerks**, werden also 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 CD-Heft kostet 2,90 Euro, jedes DVD-Heft 3,60 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: Creatas

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	■ 01805-2225246	◆ 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[1]	52076	Aachen	02408-959209	02408-959125	■ 02408-959209	■ 02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	02408-959135	www.modern-games.de
Dartmoor Softworks	32657	Lemgo	05261-660731	keins	◆ 01907-06136	◆ 01907-06136	Mo.-Fr. 14-20 Uhr	keins	www.dartmoorsoft.com
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211-9334900	0211-9334999	■ 0211-9331666	■ 0211-9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211-9334999	www.databecker.de
Disney Interactive	81677	München	089-99340258	089-99340249	■ 06102-8168168	■ 06102-8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Dreamcatcher Interactive	21509	Glinde	040-71006-0	040-71006-28152	◆ 01908-46048	◆ 01908-46049	**T**: Mo-Fr 9-19, Sa+So 13-19; **S**: 8-24 Uhr[2]	keins	dreamcatcherinteractive.com
DTP Digital Tainment Pool	22047	Hamburg	040-6699100	040-66991099	■ 01805-216698	■ 01805-216698	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	www.microids.com
Microprose	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	◆ 01907-71882	◆ 01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	■ 01805-672255	■ 01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	■ 02408-959209	■ 02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	■ 01805-005806	■ 01900-00000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026-950308	www.nintendo.de
Novitas	38122	Braunschweig	0700-06684827	0531-2153411	▼ 0900-1100823	▼ 0900-1100823	Mo-Fr 14-16 Uhr	0531-2153411	www.greenpepper.de
Pepper Games	38122	Braunschweig	0700-06684827	0531-2153411	▼ 0900-1100823	▼ 0900-1100823	Mo-Fr 14-16 Uhr	02451-409642	www.peppergames.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327-9970	02327-997411	keine	keine	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Pointsoft GmbH	12167	Berlin	02421-4079511	02421-4079522	■ 01805-554935	◆ 01908-24668	Mo -So 8-24 Uhr (10-18 Uhr Hilfe Technik)	02421-4079522	www.pointsoft.net
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	**T**: Mo-Fr 9-19 Uhr, **S**: Mo.-Fr. 7-24 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 1. September im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Doom 3

Ballerorgien und Monsterhorden – „Doom 3" wird von Fans sehnlichst erwartet und wurde schon im Vorfeld heftig diskutiert. Zu Recht? Der große Test im nächsten Heft klärt, ob die neue Folge des Actionspektakels alle Vorschusslorbeeren verdient hat.



Burnout 3

Takedown

In diesem verrückten Autorennspiel ist Tempo Ehrensache und Schrott ausdrücklich erwünscht. Ob das für einen der vorderen Punkteränge reicht? COMPUTER BILD SPIELE hat die Neuerscheinung zur Fahr-Prüfung gebeten.



Catwoman

Zum Start des Films „Catwoman" am 12. August erscheint auch das passende Spiel. Die Titelheldin weiß mit den Waffen einer Katze und einer Frau zu überzeugen. Ob auch das Spiel überzeugt, erfahren Sie im September-Heft.



Colin McRae Rally 05

Bahn frei für den fünften Teil der erfolgreichen Rallye-Serie! Ob das Rennen mit der Lizenz des Altmeisters mit jeder Folge besser wird, steht in der nächsten Ausgabe.



Medieval Lords

Bauen, Verteidigen, Erobern

Der Zweck heiligt das Mittelalter. In längst vergangenen Zeiten dürfen Sie Städte bauen, die Wirtschaft fördern und schlagkräftige Armeen rekrutieren. Ob Sie sich darauf einlassen sollten, steht in Heft 10/2004.



Chronicles of Riddick

Escape from Butcher Bay

Und noch ein Spiel zum Film. Vin Diesel, der im Kino die Hauptrolle spielt, ist im Spiel zumindest zu hören. Was es zu sehen gibt, klärt der Test.

RATGEBER

Besser ist das

Viel schneller, viel schöner, viel weniger Fehler – Spielverbesserungs-Programme (Patches) machen müde Spiele munter. Wie Sie an Patches kommen und die richtig installieren, vermittelt Ihnen die Ratgeber-Redaktion von COMPUTER BILD SPIELE in Heft 10/2004. Schritt für Schritt, Bild für Bild – kurz: kompetent wie immer.

PROFI-ECKE

Ihr persönlicher PC

Sie sind immer noch auf der Suche nach Ihrem Traum-Computer? Kein Problem: Bauen Sie ihn doch einfach selbst. COMPUTER BILD SPIELE erklärt Ihnen alles. Was Sie brauchen, wie sie ihn zusammenbauen und mit welchen Kosten Sie rechnen müssen. Ganz einfach Schritt für Schritt und Bild für Bild. Komplett-Anleitung in der nächsten Ausgabe.

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/DVD: 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, Telefon 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTER BILD SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663, 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 verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

❑ **Ja, ich möchte COMPUTER BILD SPIELE – jetzt mit toller DVD in jedem Heft zum günstigen Jahresabo-Preis von nur 43,20 € inklusive Zustellung bestellen.**

❑ **Ja, ich möchte COMPUTER BILD SPIELE mit CD zum günstigen Jahresabo-Preis von nur 34,80 € inklusive Zustellung bestellen.**

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!** 3039/4875 DVD

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 3038/4876 DVD

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 mit toller DVD im Jahresabo für nur 43,20 € oder mit CD für 34,80 €.

Gratis zum Abo das „Spirit Athletic Set"

Sportliche Trenduhr
- Digitales Uhrwerk
- Wasserresistent
- Alarm-/Stoppfunktion

Joggerradio
- Inklusive Ohrhörer
- Reset-/Scanfunktion
- LED-Minilampe

