Auch erhältlich als Ausgabe mit DVD für 3,60 Euro

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 11

www.computerbildspiele.de
11/2004
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas größtes Spielemagazin mit CD

5 Spiele auf CD

Alle Spiele laufen unter Windows 98 und XP

Plus: 3 Demos

Largo Winch
Empire Under Threat
Abenteuer

- Adoptivsohn übernimmt 100-Milliarden-Konzern
- Heimlich wird Gen-Raps produziert
- Zwei Forscher werden ermordet
- Schöne Frauen auf heißen Partys
- Immer neue spannende Rätsel





Tödliches Erbe

Außer Gefahr
Action
Gangsterjagd vom Leuchtturm

Moorhuhn Wanted XS
Action-Demo
Vorsicht! Sie schießen zurück

Fette Sau XS
Sportspiel-Demo
Schwein haben beim Seilspringen

12 usk

Weitere Spiele und Demo:
- Space Corps - Armageddon
- Mighty Jack Hammer
- Ping Flipper
- F/A-18 Operation Desert Storm

PLUS 8 Seiten Tips und Tricks: Schritt für Schritt erklärt Seite 94

SPIELETESTS

PC
Spiel des Monats
Die Sims 2
Simulation
Seite 36
Jetzt wie das wahre Leben
PLUS: 5 Seiten Tricks

PS 2
Burnout 3 Takedown
Rennspiel
Seite 76
Rein in den Gegenverkehr

PC
The Moment of Silence
Abenteuer
Seite 50
Verschwörung in der Zukunft
PLUS: 5 Seiten Tricks

BRANDAKTUELL

Eye Toy Chat
Playstation 2 als Bild-Telefon Seite 20

SPIELETRICKS

PC
Knights of Honor
Strategie
Seite 124
So siegen die Ritter

PROFI-ECKE

Service Pack 2
Grobe Fehler bei 30 Spielen
Seite 152
Die komplette Liste

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Stellv. Chefredakteur

Ratgeber, Service, Tricks, Tips, Hilfe – das sind wesentliche Elemente von COMPUTER BILD SPIELE. In diesem Heft berichten wir über die Bemühungen von Microsoft, mit seinem „Windows Service Pack 2" Software-Verbesserungen vorzunehmen und Fehler auszuschalten. Doch leider sehen etliche Spiele die gut gemeinten Korrekturen als bösartige Eingriffe in die Programmierung an. Die Folge: Die Spiele starten erst gar nicht. Die komplette Liste dieser Spiele drucken wir in der Profi-Ecke ab Seite 150. Doch die Redaktion hätte nicht den guten Ruf, wenn sie Ihnen nicht auch in diesem Fall erklärte, wie solche Störungen, vor allem bei Online-Spielen, behoben werden können.

Computer Bild Spiele INTERN



Golfer Berg holt in London zum Abschlag aus – die Spielemessen waren aber ein Schlag ins Leere.

Testredakteur Frederic Berg (34) versprach sich viel von den Spielemessen „European Games Network"(EGN) und „Electronic Consumer Trade Show" (ECTS), die zeitgleich in London und nur eine U-Bahn-Stunde voneinander entfernt stattfanden. „Doch es war ein Trauerspiel", sagt er, „leere Gänge, kaum Aussteller und praktisch nichts Neues, das nicht schon in Leipzig gezeigt worden wäre." Die sächsische „Games Convention" mit COMPUTER BILD SPIELE als Medienpartner hat sich damit eindrucksvoll als Europas Spielemesse Nr. 1 behauptet. Wenigstens konnte Golfer Berg in London mit dem Gametrak, einer Handschuh-Verkabelung, ein paar Bälle schlagen. Die Figur auf dem Bildschirm schlägt dann exakt so, wie der Spieler sich bewegt (Seite 74). Aber auch Gametrak hatte Berg schon in Leipzig ausprobiert.

An der noblen Hamburger Elbchaussee trafen sich „Sims"-Erfinder Will Wright (44) aus San Francisco und Testredakteur Marco Gremmel (27). Der beklagte die langen Ladezeiten für „Die Sims 2" (Test ab Seite 36), was der Star-Entwickler damit abtat, dann müsse man eben auf bessere Computer hoffen. Gremmel lobte aber die Grafik. Den Figuren sehe man deutlich an, ob sie verärgert, verliebt, müde, glücklich oder traurig seien. In dem neuen Spiel können die Spieler ihre Sims auch sterben lassen. Wright: „Wenn die Spieler dann trauern, heißt das: Sie hatten die Figuren liebgewonnen. Und das wollte ich erreichen."



„Sims"-Vater Will Wright (r.) gab gute Figuren ab – und Marco Gremmel ein Interview.

COMPUTER BILD SPIELE mit

Auf DVD



Kämpfen Sie gegen Großbrände, Explosionen und giftige Gase.
Kassieren Sie Auszeichnungen für Ihre gute Arbeitsleistung.
Retten Sie Menschenleben.
Meistern Sie zehn gefährliche Einsätze: Tankstellenbrand, Zugunglück, Unfall in einer Chemiefabrik.
Befehligen Sie Brandspezialisten, Krankenwagen, Löschzüge.
Reagieren Sie schnell auf Wettereinflüsse und Komplikationen.

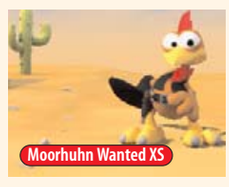
12 Demos



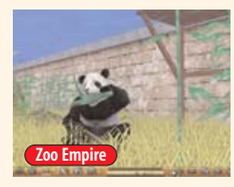


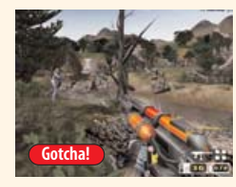




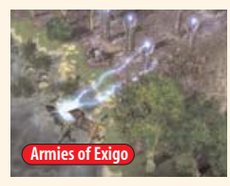














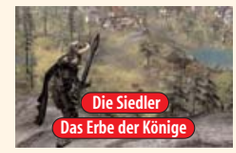


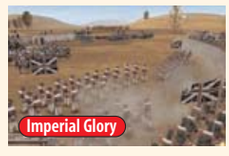
8 Filme zu Spielen

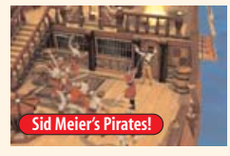




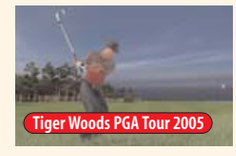










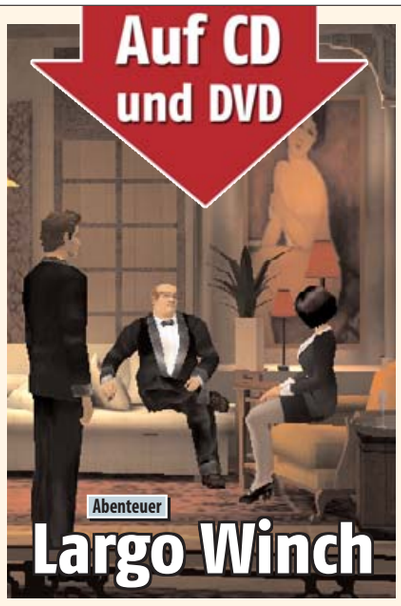


Software

Bildschirmhintergründe: Aura – Tor zur Ewigkeit, Restricted Area, World of Warcraft **Skin für Windows Media Player 9:** Half-Life 2 **Programme:** Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Zone Alarm 4.5, Anti Vir Personal Edition 6.27, Windows Installer 2.0, Windows Media Player 9, Divx 5.2 **Spielverbesserungs-Programme (Patches):** Anstoß 4 – Edition 03/04 v.1.6, Arena Wars v.1.0.6, Empires – Die Neuzeit v.1.2, Gotcha! v.1.1, Port Royale 2 v.1.1, Battlefield Vietnam v.1.1 **Steuerungsprogramme (Treiber):** Nvidia Forceware (2000/XP) v.61.77, Nvidia Forceware (95/98/ME) v.61.76, Ati Catalyst (XP) v.4.8, Ati Catalyst (98/ME) v.4.7

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

2 Ausgaben



Schlüpfen Sie in die Rolle eines gutaussehenden, intelligenten, milliardenschweren Erben.

Reisen Sie um die Welt, und kombinieren Sie messerscharf, um einen Mord aufzuklären.

4 weitere Spiele



Außer Gefahr | Gehen Sie als Leuchtturmwärter auf Verbrecherjagd. Fangen Sie die dreisten Diebe mit dem Lichtkegel ein, und schützen Sie so das kleine Städtchen, in dem Sie zu Hause sind.



Mighty Jack Hammer | Rattatazong: Zermalmen Sie mit dem Preßlufthammer von oben herabfallende Gesteinsbrocken. Weichen Sie denen geschickt aus – Sie haben nur drei Le-



Ping Flipper | Beweisen Sie Geschick beim Flippern, holen Sie Extrabälle und Freispiele. Bringen Sie den Automaten mit dem grünhäutigen Außerirdischen Ping zum Leuchten und Klingeln.



Space Cops – Armageddon | Zeigen Sie Mut und Können in einem pfeilschnellen Abfangjäger. Im Weltall sollen Sie es mit einer ganzen Armee aufnehmen.

Demos

F/A-18 Operation Desert Storm | Kampfpilot gesucht: Fliegen Sie schneller als der Schall.

Moorhuhn Wanted XS | Achtung: Das verrückte Federvieh schießt ab sofort zurück!

Fette Sau XS | Kündigen Sie den Pfunden den Kampf an – mit sportlichen Höchstleistungen.

Software: Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Windows Installer 2.0

Inhalt

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

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Axis & Allies – RTS, Eye Toy Play 2, GTR – FIA GT Racing Game, Medal of Honor – Pacific Assault, NBA Live 2005, Nexus – The Jupiter Incident, Prince of Persia – Warrior Within, Spyro – A Hero's Tale 6
Neue Handy-Spiele 14
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 15
Neue Hardware 16
Klein, schwarz, stark: die neue Playstation 2 17
Neuigkeiten zur tragbaren Minikonsole Nintendo DS 17
Bunt gemischt 18
Eye Toy Chat – Playstation 2 wird zum Bildtelefon 20
Hitliste der meistverkauften Spiele 22
Vorserientests:
PC **FIFA Football 2005** Fußballspiel (ab 14. Oktober 2004) 24
PS 2 **Pro Evolution Soccer 4** Fußballspiel (ab Oktober 2004) 25
PS 2 **This is Football 2005** Fußballspiel (ab Oktober 2004) 25
PC **Total Club Manager 2005** Fußball-Managerspiel (ab 14. Oktober 2004) 24
PS 2 **Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter** Action (ab 4. November 2004) 26
PC **Imperial Glory** Strategie (ab Februar 2005) 28
PC **Kao the Kangaroo – Round 2** Geschicklichkeitsspiel (ab Oktober 2004) 26

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 34
Die Testtabelle verständlich erklärt 35
Cube **Animal Crossing** Aufbauspiel (im Handel) 88
PS 2 **Burnout 3 – Takedown** Rennspiel (im Handel) 80
Xbox **Conflict Vietnam** Action (im Handel) 82
PS 2 **Dark Wind** Prügelspiel (ab 30. September 2004) 74
PS 2 **Demon Stone** Action (im Handel) 78
PC **Die Sims 2** Simulation (im Handel) 36
Cube **Donkey Konga** Musikspiel (ab 15. Oktober 2004) 88
GBA **Dragon Ball Z – Supersonic Warriors** Prügelspiel (i. H.) 84
Xbox **Headhunter – Redemption** Action (im Handel) 82
PC **Knights of Honor** Strategie (im Handel) 64
PC **Moments of Silence** Abenteuer (ab Oktober 2004) 50
PC **Myst 4 – Revelation** Abenteuer (im Handel) 46
GBA **Pokémon – Blattgrüne und Feuerrote Edition** Rollenspiel (im Handel) 86
PC **Restricted Area** Action (im Handel) 56
PS 2 **Silent Hill 4 – The Room** Action (im Handel) 76
PC **Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Joey the Passion** Kartenspiel (im Handel) 70
GBA **Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer** Kartenspiel (im Handel) 84
PC **Zoo Empire** Aufbauspiel (im Handel) 60

GÜNSTIGE SPIELE

PS 2 **Rayman 3 – Hoodlum Havoc** Geschicklichkeitsspiel (i. H.) 92
PC **Terminator 3 – Krieg der Maschinen** Action (im Handel) 92

CD/DVD IM HEFT

Mindestanforderungen und Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Microsoft Installer 2.0 94
Installations-Anleitung und Tricks zu Largo Winch – Empire Under Threat 98
Installations-Anleitung und Tricks zu Fire Department 106
Anleitungen und Tricks zu den Spielen: Außer Gefahr, Mighty Jack Hammer, Ping Flipper, Space Corps – Armageddon 114
Anleitungen und Tricks zu den Demos: Armies of Exigo, Colin McRae Rally 2005, Evil Genius, F/A-18 Operation Desert Storm, Fette Sau XS, Gotcha!, Medieval Lords, Moorhuhn Wanted XS, Obscure, The Moment of Silence, Top Spin, Zoo Empire 115

SPIELETRICKS

PC **Die Sims 2** 122
PC **Knights of Honor** 128
Geheime Tricks (Cheats) 134

HARDWARE



Günstig wie nie zuvor: COMPUTER BILD SPIELE hat zehn DVD-ROM-Laufwerke zwischen 21,55 Euro und 39 Euro getestet.

Vergleichstest: Zehn DVD-ROM-Laufwerke 140
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 141
Testergebnisse im Detail 142
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

RATGEBER

Windows XP Service Pack 2 – einfach installiert 146
So installieren Sie ein Spiel 148

PROFI-ECKE

Windows XP Service Pack 2 – so beheben Sie Probleme 150

SERVICE

Testspiegel 156
Die 10 wichtigsten Fragen zur DVD 158
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 160
Briefe an die Redaktion 162
COMPUTER BILD SPIELE hilft 162
Gewinnspiel 164
Spielebücher-Kritiken 166
Marktübersicht 168
Telefonnummern der Spielehersteller 172
Fachbegriffe einfach erklärt 174

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 178
So abonnieren Sie COMPUTER BILD SPIELE 178
Impressum 178

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



Meldungen

Der Scharfbock

Schäfchen zählen und sanft entschlummern? Von wegen! Schafbock Sven Bømwøllen hat anderes im Sinn, nämlich die Damen in seiner Herde zu beglücken. Ob im Kino, Bauernhaus oder der Villa im Park – Liebe machen



Pure Wollust: Schafbock Sven mit seinem Harem.

ist das einzige, was Sven im Schilde führt. Für alle, die das Spiel mit dem scharfen Schaf ausprobieren wollen, gibt's eine kostenlose XS-Version von „Sven Bømwøllen 004". Eine etwas umfangreichere Version kann für 4,90 heruntergeladen werden, und die XXL-Vollversion steht für 10 Euro im Handel. Adressen zum Herunterladen sowie kostenlose Bildschirmschoner und -hintergründe finden Sie im Internet unter www.sven-kommt.de.
Infos bei: Phenomedia Publishing GmbH, Tel. 02327-9970

Bis zum Siedelpunkt

Film zum Spiel auf DVD

Die sehnsüchtig erwartete neue „Siedler"-Folge „Das Erbe der Könige" erscheint Ende dieses Jahres. Für ungeduldige Fans gibt's aber jetzt schon kostenlose Bildschirmhintergründe mit Motiven zum Wuselspiel für PC aus dem neuen Spiel. Zum Herunterladen auf www.siedler.de.

Ich liebe es

Die erfolgreiche Geschicklichkeitsspiele-Reihe „Crash Bandicoot" stand Pate für die Produktion von Mini-LCD-Spielen. Die gibt's noch bis zum 8. Oktober bei McDonald's als Geschenk zu jedem Happy Meal.



Big Crash: Bandicoot zum „Nachtisch" bei McDonald's.



Forsche Porsche: Renn-911er unter sich.



Black Power: Lamborghini Murcielago R-GT.



Ein Mann sieht rot: Blick aus dem Cockpit.

GTR – FIA GT Racing Game

Das Lied der Straße

Rennspiel für PC | Konzert für 6-, 8-, 10- und 12-Zylinder – die besten Motoren hämmern ihren grandiosen Sound

Dröhnend sausen die prominentesten Sportwagen mit Minimalabstand an Ihnen vorbei: Porsche 911 GT3R, Ferrari 575 GTC, Lamborghini Murcielago R-GT. Das kann nur eines sein: die FIA-GT-Meisterschaft, ein Wettkampf aus der Oberliga des Rennsports. Und Sie sind kein Zuschauer, sondern als Aktiver mitten im Starterfeld. Das Spiel wurde in enger Zusammenarbeit mit der FIA entwickelt, und ein paar echte Rennfahrer standen den Programmierern mit Rat und Tat zur Seite. Es war die Mühe wert, das Ergebnis kann sich sehen lassen – ein ähnlich realistisches Rennspiel gab es bisher nicht.

Das bedeutet: höchste Anforderungen an den PC-Piloten. Doch zum Glück müssen Sie nicht gleich in der Profi-Liga mitfahren, sondern können den Schwierigkeitsgrad fast stufenlos Ihren persönlichen Fortschritten anpassen. Neumodischer Elektronik-Schnickschnack, wie Bremsassistent und Traktionskontrolle, sind zu Beginn Pflicht,





Ganz wie der King: Das Modell des Porsche 911 GT3 RS ist ein perfekt detailliertes Abbild des Originals.

Prince of Persia – Warrior Within

Mehr in der Prinzenrolle

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Gamecube | „Prince of Persia – The Sands of Time" schnitt im Test von COMPUTER BILD SPIELE fürstlich ab, die Playstation-2-Version wurde sogar für „sehr gut" befunden (Heft 1/2004). Und seither hat sich der Prinz prächtig entwickelt. Aus dem eher unerfahrenen Kämpfer ist inzwischen ein gestandener Meisterkrieger geworden. Das ist gut so, denn er wird von einer übernatürlichen Kreatur gejagt, die ihm das Leben nehmen will. Todesmutig und kampfeslustig begibt sich der Prinz von Persien in die Unterwelt einer höllischen Insel, bekämpft Monster im Nahsowie Fernkampf und nutzt wieder die verheerende Magie des Sandes, um die Brutstätte des Bösen zu vernichten.



Angekündigt für: 4. Quartal 2004
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Ubisoft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050



Darunter steckt immer ein kluger Kopf: Des Prinzen neue Kleider sind der Unterwelt angepaßt.

Kreativ gegen die Kreaturen des Bösen: Wo der Prinz hinlangt, ist Sense.



Wagen Sie's: Suchen Sie sich ein Auto aus.


Ist Fliegen schöner? Abgehobene Sicht.


Wenn's eng wird: Blick aus der Boxengasse.


Modena-Zeiten: drei Ferrari 575 im Pulk.

denn so ein zickiges 700-PS-Monster ohne Fahrhilfen zu zähmen, ist harte Dompteursarbeit. Und ein Fest für Schrauber, denn bevor es auf eine von zehn „aus dem Leben gegriffenen" Pisten geht, stellen Sie Ihr Auto auf die Anforderungen der Strecke ein. Mehr als 70 Werte dürfen (und sollten) Sie verändern, um das Äußerste aus der wilden Kiste zu zaubern. Am Start werden Sie Ihren Augen nicht trauen. Aus anderen Rennspielen sind Sie vielleicht ein Feld von fünf bis sieben Fahrern gewohnt. Doch hier sind Sie einer unter vielen. Die Rennaufstellung folgt dem Vorbild und umfaßt bis zu 54 Autos der unterschiedlichsten Klassen und Ausführungen. Soviel Leben auf der Straße hat allerdings seinen Preis: Möchten Sie ein Spiel mit allen grafischen Finessen absolvieren, dann sollten Sie vor einem Rechner jenseits der 2-**Gigahertz** S.XXX-Grenze mit einer äußerst leistungsfähigen Grafikkarte sitzen. Damit steht einem Rennen der Extraklasse nichts mehr im Wege. Überaus detailliert wiedergegebene Fahrzeuge mit ohrenbetäubendem Motorensound auf realistisch gebauten Rennstrecken – besser geht's kaum. Spieler mit Benzin im Blut dürfen sich auf den November freuen. Und auf ein außergewöhnliches PC-Rennen.

- **Angekündigt für:** November
- **Preis laut Hersteller:** 49,99 Euro
- **Infos bei:** 10tacle Studios AG, Goebelstr. 21, 64293 Darmstadt, www.10tacle.com, www.simbin.com



Positionskampf mit Biss: In den FIA-GT-Läufen zeigt Porsche Ferrari die Zähne.

Spyro – A Hero's Tale

Drache ist süß



Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Spyro, der kleine Drache, ist angetreten, um heldenhaft seine Welt zu retten. Seine einst kunterbunte Heimat wurde vom Roten Drachen mit einem Fluch überzogen, der das gesamte Land in Dunkelheit taucht. In gruseligen Verliesen, brütend heißen Lavahöhlen und geheimnisvollen Wäldern muß der kleine Spyro nun Dunkelsteine finden, die das Licht absorbieren. Gegen fleischfressende Pflanzen, Kannibalen und bösartige Nixen wehrt sich Spyro, indem er Feuer speit. Hin und wieder kassieren die Gegner auch einen Schlag mit dem Schwanz oder werden mit Eisscherben und Schwefelbomben beworfen. Mit jedem Erfolg wird der Himmel über Spyros Welt dann wieder etwas blauer, das Licht kehrt eindrucksvoll zurück, und sogar die Musik wechselt von traurigen Molltönen zu optimistischem Dur.


Wie ein geölter Blitz: Mit Gegnern spielt Spyro gern Gewitter.

- **Angekündigt für:** November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 55 Euro
- **Infos bei:** Vivendi Universal Games GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805-0537636, www.vup-interactive.de

NBA Live 2005

Hier geht's um wahre Größe

Sportspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Der große Blonde mit den weißen Schuhen – das kann nur einer sein: NBA-Star Dirk Nowitzki, 26 Jahre alt, 2,12 Meter groß, Schuhgröße 50. Der in Würzburg geborene Basketball-Artist gehört, wie alle anderen NBA-Spieler der aktuellen Saison, zur Sportlerauswahl dieses Spiels. Beste Voraussetzungen also, um mit spektakulären Dunks, Alley-Oops, Tip-Dunks, Tip-Ins und kraftvollen Monsterblocks auf dem Basketballfeld zu punkten.

Die diesjährige NBA-Version soll laut Hersteller Electronic Arts Tausende von Wurfmöglichkeiten zulassen und auch optisch alle Vorgänger weit übertreffen. Drei Spiel-Varianten sorgen für Abwechslung. In „Freestyle-Air" tobt das Spiel fast ohne Bodenkontakt, in „NBA All-Star Weekend" dürfen Sie das Publikum mit eigenen Wurf-Kreationen begeistern, und im „Dynasty-Modus" bestreiten Sie mit Ihrem Team gleich 25 Spielsaisons. Das schafft kein Basketballer jemals im wirklichen Leben …


Rein oder nicht rein – das ist die Frage.



Dibadibadu: NBA-Superstar Dirk Nowitzki (26).

Foto: Bongarts

- **Angekündigt für:** Ende Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,99 Euro (PC), 59,99 Euro (Konsolen)
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.electronicarts.de

Meldungen

Für alle unter 30

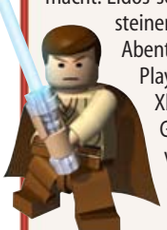
Folgende Xbox-Spiele kosten ab sofort statt 60 nur noch 29,95 Euro: „Top Spin“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2003, Urteil „sehr gut“), „Project Gotham Racing 2“ (1/2004, „sehr gut“) und „Counter Strike“ (1/2004, „gut“). Die drei Spiele werden im Rahmen der „Classics“-Serie vertrieben, die mittlerweile schon über 20 Titel umfaßt.
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760, www.xbox.com/de-DE/games

Spedition ins Neuland

Neue Aufträge für Spediteure: Mitte Oktober wird das PC-Spiel „Transport Gigant“ erweitert. Mit der Zusatz-CD-ROM „Transport Gigant – Down Under“ machen Sie Australien zu Ihrer „Filiale“. Der fünfte Kontinent hält zwölf hoffentlich spannende Aufgaben bereit. Da müssen Sie ein Goldgräberstädtchen mit allen lebensnotwendigen Gütern versorgen oder auch mal fachfremd aktiv werden: Das Rettungsteam der „Royal Flying Doctors“ braucht Ihre Hilfe.
Preis: 29,99 Euro.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795, www.jowood.de

Was klotzt du?

Klötzchengrafik ist von gestern? Denkste. Es kommt drauf an, was man daraus macht. Eidos setzt aus Bausteinen ein Action-Abenteuer für PC, Playstation 2, Xbox und Gameboy Advance zusammen.



Lego-Ritter: Krieg der Steine.

„Lego Star Wars“ basiert inhaltlich auf den drei jüngeren Episoden der Star-Wars-Saga, bedient sich jedoch der kantigen Optik von Lego-Figuren, -Bauten und -Landschaften. Zweifellos eine nicht unwitzige Kombination. Das Spiel soll im April 2005 zu haben sein – einen Monat nach dem Kinostart von „Star Wars Episode 3 – Die Rache der Sith“. Die Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Eidos GmbH, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Snowblind

King Hongkong

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | „Snowblind“ heißt auf deutsch „Schneeblind“, spielt aber keineswegs in den Hochalpen von heute, sondern im Hongkong von übermorgen. Nach einem Putsch hat dort eine brutale Militärclique die Macht an sich gerissen. Die neuen Herrscher kümmern sich nicht um das Volk, sondern um die Entwicklung eines gefährlichen neuen Waffensystems. Das sollten Sie den durchgeknallten Soldaten aber nicht leicht machen. Mit Waffen umgehen können Sie nämlich auch. Als Kämpfer einer Elitetruppe treiben Sie den organisierten Widerstand voran. Mit Köpfchen, aber nicht ohne Gewalt. Warum auch – Ihr Arsenal voller Gerätschaften, die schießen, fahren und explodieren können, ist bestens geeignet, das finstere Regime aus dem Amt zu jagen. Laut Hersteller entwickelt Snowblind erst im Mehr-Spieler-Modus seine wahre Pracht, wenn Sie sich mit 15 weiteren Teilnehmern durch die gekaperte Sonderwirtschaftszone Hongkong den Weg freimachen.



China-Knüller: Im Hongkong der Zukunft herrschen durchgeknallte Militärs.

- **Angekündigt für:** 1. Quartal 2005
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min. aus dem dt. Festnetz)

Die Urbz – Sims in the City

Ich denke, also sim ich

Simulation für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | „Die Sims“ sind Ihnen längst ans Herz gewachsen? Dann werden Sie sich auf jedes neue Spiel mit dem „Leben“ der kleinen Bildschirmstars freuen. Auch auf dieses (das nichts mit dem PC-Spiel „Die Sims 2“ zu tun hat): Die Sims werden großbürgerlich und streben in ihrer Stadt nach Ansehen. Der Weg dorthin ist mit der üblichen Kleinarbeit gepflastert: Wer im Büro alle Anweisungen des Chefs zu dessen vollster Zufriedenheit befolgt, wird nicht nur befördert, sondern lernt auch wichtige Persönlichkeiten kennen. Gewissenhafte Pflege dieser Kontakte und ständige Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten dienen der Karriere. Und natürlich kann es nicht schaden, sich des öfteren in der Stadt blicken zu lassen. Doch da trennt sich die Spreu vom Weizen: Sie haben keineswegs gleich Zutritt zu jeder Einkaufsmeile oder jedem kulturellen Brennpunkt – es sei denn, Ihr guter Ruf eilt Ihnen bereits voraus. Wer möchte, kann mit Hilfe des Kamerasystems „Eye Toy“ für die Playstation 2 sein eigenes Gesicht ins Spiel einbauen.



Und Schnitt: Sims nach dem Friseurbesuch.

- **Angekündigt für:** 11. November 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.electronicarts.de

Shade – Zorn der Engel

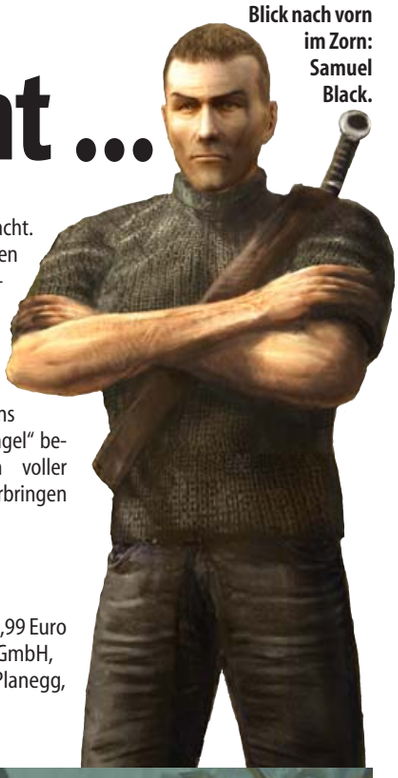
Wer den Schatten hat …

Actionspiel für PC | … braucht für den Schock nicht zu sorgen. Böse Engel können verdammt teuflisch sein

Dunkelheit liegt wie Blei über der verlassenen Stadt. Nur Fackeln und einige brennende Häuser werfen flackerndes Licht auf den verwüsteten Marktplatz – kein Ort, an dem man sich wirklich gerne aufhält. Doch Samuel Black ist auf der Suche nach seinem Bruder und weiß, daß er durch die Hölle gehen muß, um ihn zu finden. Bewaffnet mit einem magischen Schwert und einer Pistole sieht er sich vorsichtig in der Geisterstadt um. Und schon nach wenigen Schritten wird klar: Er ist nicht allein! Aus dem Schatten eines schweren Holztores bewegen sich Untote auf ihn zu. Jetzt heißt es: kämpfen oder sterben.

Lust auf Gänsehaut? Dann ist „Shade – Zorn der Engel“ ein Tip für sie. Das uns vorliegende noch unfertige Spiel vermittelt den Eindruck eines waschechten Horrorabenteuers mit allen Schikanen. Als Samuel Black kämpfen Sie unermüdlich gegen Monster, Untote und Riesenspinnen, um das Böse zu besiegen. Doch das Schlimmste kommt noch: der Kampf gegen sich selbst. Denn auch Samuel hat seine finstere Seite. Bei Bedarf verwandelt sich der Gute in einen Dämon. Dann ist Samuel zwar nicht mehr ganz so gut zu Fuß, kann aber Feuerbälle schleudern und mit seinen übermenschlichen Kräften unglaublich schwere Hindernisse verschieben.

Der Feldzug gegen das Böse ist mit vielen Rätseln gespickt, die die zornigen Engel Ihnen aufgeben. Die Aufgaben haben's in sich. Oft entscheidet nur eine Sekunde darüber, ob Sie das eben mit einem Schalter geöffnete Tor noch erreichen, bevor das schwere Metallgitter wieder herunterkracht. Also: in Bewegung bleiben – rennen, klettern, springen, hangeln und mit vollem Körpereinsatz gegen Monsterhorden kämpfen. Es sieht ganz danach aus, daß Horrorfans mit „Shade – Zorn der Engel“ begeistert viele Stunden voller Schrecksekunden verbringen werden.



Blick nach vorn im Zorn: Samuel Black.

- **Angekündigt für:** 12. November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 39,99 Euro
- **Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.shade-game.com



Onkel Sam gegen Mutanten: Wenn's ganz dicke kommt, kennt Mr. Black keine Verwandten.



Kein Urlaub im Urwald: Bei Nacht und Nebel könnten hinter jedem Baum böse Kreaturen lauern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Schöne neue Welt

Neues in der Welt von „Ragnarok“: Der Hersteller hat dem Online-Rollenspiel zwei weitere kostenlose Add-ons spendiert: „Gonyrun“ (auch „Kunlun“ genannt) und „Amatsu“. Mit den Erweiterungen gibt's je zwei neue Städte und zwei mit Monstern vollgestopfte Höhlen sowie einige weitere Kampf-



In jeder Hinsicht zauberhaft: eine Magierin aus „Ragnarok“.

Spielfelder. Außerdem werden die Monster auf allen Karten neu verteilt. Ebenfalls neu: der **Server** S.174 Loki, der die komplette Welt von Ragnarok quasi verdoppelt. Spieler, die bereits ein Abonnement haben, können den neuen Server nutzen, aber vorhandene Charaktere nicht übertragen. Noch für Oktober geplant: eine weitere Charakterklasse, die Möglichkeit zu heiraten (inklusive neuer Fähigkeiten) und ein Friseur. Weitere Infos zum Spiel und den Erweiterungen finden Sie auf der Internet-Seite www.ragnarok-online.de.

Kleine Matt-Scheibe

Mit „Kasparov Chess-Mate“ können Sie ab sofort Schach auf dem Handy spielen. Wer die Partie gewinnt, liest zur Belohnung die sensationelle Meldung „Schachmatt für Kasparov!“ auf dem Handy-Bildschirm. Für 4,99 Euro kann das Schachspiel bei www.jamba.de heruntergeladen werden. Es eignet sich für die Handy-Modelle: Nokia 40 - 3100, 3300, 5100, 5140, 6110, 6220, 6230, 6800, 7210, 7250i, Nokia 60 - 3650, 3660, 6600 7650, N-Gage, 7610, Sharp GX10, GX 20, GX 30 sowie Motorola V300, V600 und V525.

Axis & Allies – RTS

Stell dir vor, es ist Krieg ...

Strategiespiel für PC | ... und du bleibst im Wohnzimmer, um in Ruhe ein finsteres Kapitel der Geschichte umzuschreiben

Die Welle der Spiele zum Thema Zweiter Weltkrieg ebbt nicht ab. Nach dem äußerst erfolgreichen „Codename Panzers“ soll in diesem Herbst ein weiterer geschichtsträchtiger Strategietitel auf dem Markt kommen: „Axis & Allies – RTS“. Vorbild ist diesmal ein vor allem in den USA populäres Brettspiel, bei dem es darum geht, den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen. Die Achsenmächte, also Japan und Deutschland, spielen gegen die Alliierten USA, Großbritannien und Sowjetunion. Wie das Brettspiel soll es auch die Computerversion jeder Partei möglich machen, die Auseinandersetzung für sich zu entscheiden. Wohnzimmer-Generäle können also die Vergangenheit am PC neu erfinden. „Ändern Sie den Verlauf der Geschichte“, ermuntert denn auch der Hersteller Atari auf seiner Internet-Seite die Fangemeinde. Die Geschichte zu ändern ist natürlich nicht ganz einfach, denn der Spieler muß sich komplizierten taktischen und strategischen Problemen stellen, die Front im Auge behalten, den Nach-



Wüste Sache: Deutsche Panzer greifen El Alamein an.

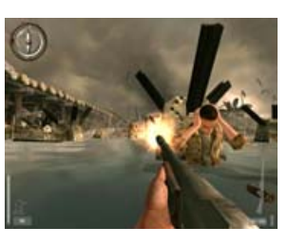


Medal of Honor – Pacific Assault

Eine Frage der Ehre: Toms Revanche

Actionspiel für PC | Sieben Einzelspieler-Missionen über 25 Spielstufen – so ausgedehnt präsentiert sich die lange erwartete Fortsetzung des Kultspiels „Medal of Honor“ (nur für Erwachsene). Zur Handlung: Der US-Marinesoldat Tom Conlin muß schockiert mit ansehen, wie seine Flotte beim japanischen Überfall auf Pearl Harbor zerstört wird. Wild entschlossen zieht Tom in den Kampf um Henderson Field und Tarawa Island. Sie spielen seine Rolle aus der Ich-Perspektive, die Waffe immer feuerbereit im Anschlag. Im Arsenal lagern 21 historische Schießgeräte, vom M1-Karabiner über das japanische Arisaka-Gewehr bis zum Flammenwerfer. Allem Anschein nach legt die Grafik der Fortsetzung einen Quantensprung hin. Wer sich ein Bild davon machen möchte, findet auf Seite www.electronicarts.de ein Video zum kostenlosen Herunterladen.

- **Angekündigt für:** 11. November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,99 Euro
- **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,237 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)



Feuer und Wasser: Im Kampf toben die Elemente.



Luft und Erde: Der Fliegerstützpunkt wird aus sicherer Deckung verteidigt.



Falten-Rock: Wenn Oma Luftgitarre spielt, geht so richtig die Post ab.

Eye Toy Play 2

Spielen Sie einfach sich selbst

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Playstation-2-Spieler bleiben in Bewegung – die Fortsetzung von „Eye Toy Play“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 9/2003, Urteil „sehr gut“) kommt. Und sie fordert wieder vollen Körpereinsatz vor der Kamera. Zwölf witzige Mini-Spiele warten auf Bedienung mit Hand und Fuß. Da dürfen Sie im Tor stehen und gezielte Bälle abwehren, als Kampfkünstler Karate üben, im etwas anderen Restaurant leckere Hamburger belegen oder als Freizeitrocker Luftgitarre spielen. Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig vorm Fernseher austoben. Das sieht nach einem echten Partyknüller aus.

- **Angekündigt für:** November 2004
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-4330, www.playstation.de

schub organisieren, die Land-, Luft- und Seestreitkräfte befehligen. Neu und von anderen Weltkriegsspielen so nicht gewohnt: Der Spieler kann eine Basis bauen und dort für Nachschub an Panzern und Soldaten sorgen. In vielen anderen Weltkriegsspielen muß man dagegen mit einer festgelegten Zahl von Einheiten auskommen.

In Axis & Allies – RTS soll es auch keine festgelegten Reaktionen der Gegner geben, wenn der Spieler bestimmte Orte erreicht oder Gebäude erobert. Die Soldaten werden ausschließlich von künstlicher Intelligenz gesteuert und reagieren deshalb ziemlich realistisch. So ergreifen die attackierten Gegner die Flucht, wenn ihre Verteidigungslinien unter dem Angriff zusammenbrechen. Schlägt aber ein eigener Angriff fehl, so versuchen die vom Spieler kommandierten überlebenden Soldaten irgendwann nur noch ihren Hintern zu retten.

Damit es gar nicht erst soweit kommt, steht dem Spieler das ganze Arsenal eines Strategiespiels zur Verfügung: Er kann



Das Ende: Eine deutsche Stadt geht im Häuserkampf unter.

nicht nur Einheiten, wie Soldaten und Fahrzeuge, „produzieren", sondern auch die volle Palette der Waffentechnik von verbesserten Geschossen über Spionagetechniken bis hin zu diversen Fahrzeugen einsetzen.

Forschung verbraucht ebenso wie das Kämpfen Ressourcen: Öl, Munition und Geld. Der Spieler muß also seine Einnahmen immer im Auge behalten, weil bei einem Minus auf dem Konto automatisch die Kampfkraft seiner Soldaten geschwächt wird.

Ansonsten gibt es viele interessante Details: Soldaten werden in der Nähe der eigenen Basis automatisch geheilt, die Marschgeschwindigkeit hat Einfluß auf die Treffergenauigkeit, Gebäude lassen sich einpacken und transportieren, und Sie können Ihre Männer in verschiedene Formationen gruppieren.



Im Anflug: ein britischer Jäger.

Optisch hinterließ der Prototyp des Spiels einen soliden Eindruck, die Stärke liegt aber vor allem im realistischen Verhalten der kämpfenden Truppen. Ob der Spieler aber „den größten und epischsten Konflikt der Geschichte" wirklich durchleben kann, wie der Hersteller in klingendem Werbedeutsch jubelt, kann erst ein Test zeigen.

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



Auf dem Sprung: US-Fallschirmjäger über Japan.



Sand im Getriebe: Der deutsche Angriff stockt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Nexus – The Jupiter Incident

Neues aus der Raumfabrik



Strategiespiel für PC | Reisen durchs All dauern eben länger. Aber jetzt hat das Warten ein Ende

Die wahrscheinlich längste Computerspiel-Programmierung aller Zeiten soll jetzt ein Ende haben. Mit „Nexus – The Jupiter Incident" wird nach knapp fünf Jahren Entwicklungszeit und diversen Namenswechseln der Nachfolger des Spiels „Imperium Galactica 2" veröffentlicht. Das Warten hat sich gelohnt: Er sieht großartig aus.

Zuerst sollte das Spiel folgerichtig „Imperium Galactica 3" heißen und vom deutschen Hersteller CDV unters Volk gebracht werden. Aber die ungarischen Entwickler führten Krieg nicht nur im Spiel, sondern auch untereinander, und der Zeitverzug wurde immer größer. Aus Lizenzgründen mußte das Spiel in „Galaxy Andromeda" umgetauft werden. Zu allem Überfluß wurde den Leuten von CDV die Sache zu heiß und zu teuer, und 2003 zogen sich die Karlsruher schließlich aus dem Projekt zurück.



Pieks ist Trumpf: Eine stachlige Raumsonde überwacht Ihren Einflußbereich.



Laß krachen: Blitzgewaltige, wuchtige Explosionen erschüttern das Weltall.

Die Geschichte des Spiels ist schnell erzählt: Es startet im Jahr 2040, und Sie spielen die Rolle eines Flottenkommandeurs, der mit außerirdischer Technologie das All unsicher macht. Bei seiner Rückkehr zur Erde findet er den blauen Heimatplaneten in der Hand von Aliens, nur ein einziges Kolonieschiff konnte entkommen. Diese „Arche Noah" ist die letzte Hoffnung der Überlebenden, die fern im Weltraum neue Kolonien gründen und dann die Erde zurückerobern wollen. Also müssen Sie – claro – diverse Weltraumschlachten gewinnen und nebenbei Rohstoffe finden, abbauen und nutzen, um eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Also wieder mal nichts neues im All?

Wie man's nimmt: Nexus – The Jupiter Incident macht weniger durch neue Ideen, als vielmehr durch die überzeugend räumliche Spielwelt und eine grandiose Optik auf sich aufmerksam. Computergeneräle, die es gewohnt sind, ihre Schlachten auf flachen Feldern auszutragen, müssen umdenken. Und zwar dreidimensional. Der Gegner lauert vorne, hinten, links, rechts, oben und unten. Bemerkenswert die optischen Effekte: schnelle Ka-



Kolossal-Gemälde: Dieses riesige Schlachtschiff trägt den passenden Namen „Colossus". Und es steht unter Ihrem Kommando.



mera-Zooms, wuchtige Explosionen, wirbelnde Asteroidenfelder, riesige Raumschiffe. „Atemraubende Film-Qualität“ nennt der Hersteller das in ganz unbescheidenem PR-Deutsch.

In den 26 Aufgaben, die auf Sie zukommen, sind Kampftalente ebenso gefragt wie Geschick beim Spionieren und Forschergeist beim Erfinden neuer Techniken. Das Leben im Weltraum wird Ihnen eben nicht leicht gemacht. Immerhin kreuzen sechs Alien-Rassen in 30 Raumschifftypen durch die Galaxien. Und jedes dieser Völker hat seine ganz speziellen Angriffstaktiken auf Lager.

Der Hersteller verspricht: Die Planetenbewegungen im Spiel wurden auf der Grundlage der Naturgesetze berechnet. Und die technischen Anforderungen auf der Grundlage gesunden Menschenverstands: Bereits mit einem Celeron-1-**Gigahertz-Prozessor** S.174, 128 **Megabyte** S.174 **Arbeitsspeicher** S.174 und einer Grafikkarte des verbreiteten Typs „GeForce2“ dürfte der „Motor“ zum Start ins Weltall gerüstet sein.

Nach einer jahrelangen Irrfahrt durch allzu irdische Wirren scheint Nexus – The Jupiter Incident jetzt tatsächlich neue Weiten zu erschließen.

- **Angekündigt für:** November 2004
- **Preis laut Hersteller:** rund 40 Euro
- **Infos bei:** Vivendi Universal Games GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805-0537636, www.vup-interactive.de



Andere Länder, andere Kisten: Merkwürdige Raumjäger der Aliens nähern sich. Wie stark sind deren Waffen? Kann man mit den Leuten verhandeln? Wie sehen sie aus?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE HANDY-SPIELE

Akte X – The Deserter

Schnüffel-Stoff



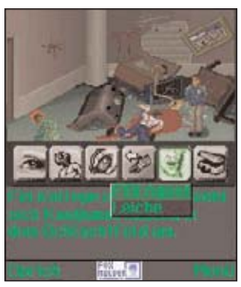
Mal anders herum: das Flugzeug im Handy.



Foto: cinetext

Ständig per Handy in Kontakt: „Akte-X"-Helden Diana Scully und Fox Mulder.

Abenteuerspiel für Java-Handys | Ein neuer Fall für das unschlagbare FBI-Duo Diana Scully und Fox Mulder: In einem Hotelzimmer in Las Vegas wurde die verstümmelte Leiche eines Regierungsbeamten gefunden. Die Brutalität des Verbrechens und die damit einhergehenden Zerstörungen am Tatort machen diesen Mord zu einer X-Akte. Nun müssen Sie in akribischer Detektivarbeit die rätselhaften Hintergründe dieser grauenhaften Tat aufdecken. Das bedeutet: Beweise sicherstellen und analysieren, Spuren suchen und Zusammenhänge kombinieren. Ein umständliches Befehlsmenü gibt Ihnen dabei alle Aktionsmöglichkeiten vor. Leider kann die schlichte Grafik nicht unbedingt zur Steigerung der Spannung beitragen – mühselige, aber „befriedigende" Recherchearbeit für kühle Köpfe.



Das sieht übel aus: Der Tatort ist ein Trümmerfeld.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, Siemens C65, C66, CV65, CX65, M65, SX1, Motorola V300, V400, V500, V525, V600, Samsung E100, E700, E800, Sharp GX10, Sony Ericsson F500i, K500, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600, Sagem myV55, myV65, myV75
- **Infos bei:** Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** befriedigend



Arthus' Destiny

Nieder, Sachsen!

Actionspiel für Java-Handys | Wie schon auf der Kinoleinwand zu sehen war, hat König Arthus bei der Bekämpfung der Sachsen gerne selbst Hand mit angelegt. In diesem Spiel reitet er sogar ganz alleine, nur mit Pfeil und Bogen bewaffnet, gegen die Angreifer an. Nur gelegentlich gibt es Tips vom Zauberer Merlin. Das Ganze ist so einfach gestrickt, daß es schon fast den Charakter eines Ballerspiels hat. Sie manövrieren nur den König samt Pferd durch die Pampa und nehmen die herumstreunenden Sachsen und Barbaren aufs Korn. Kurzzeitig ganz lustig, aber insgesamt viel zu wenig Abwechslung. Auch für lange Bahnfahrten nur „ausreichend".



Voll von Zinnen: Arthus' Burg Camelot.



Keine Montagsdemo: Die Sachsen rücken mit Katapulten auf das Königreich zu.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Siemens SX1
- **Infos bei:** Handy.de , Kehrwieder 8, 20457 Hamburg, www.handy.de
- **Urteil:** ausreichend



John Sinclair

Mit Geduld und Spuk

Actionspiel für Java-Handys | Geisterjäger John Sinclair ist dem Schwarzen Tod auf der Spur. Der Superdämon, der schon den Atlantis vernichtet hat, hält sich in unterirdischen Kerkergewölben versteckt, die es nun zu erforschen gilt. Bewaffnet mit Kruzifix und Revolver, durchstreifen Sie die schier endlosen Labyrinthgänge. Dabei müssen Sie stets auf der Hut vor angriffslustigen Fledermäusen und herumspukenden Geistern sein. Außerdem sollten Sie die Augen nach Schlüsseln offen halten, mit denen sich Geheimgänge öffnen lassen. Die Steuerung über die Tasten ist etwas träge. Besitzen Sie aber ein Handy mit Mini-Steuerknüppel, geht die Geisterhatz problemlos von der Hand und sorgt für „gute" Gruselunterhaltung.



Wenn Vampire aufkreuzen, hilft das Kruzifix.



Gegen herumspukende Untote ist dagegen der finale Revolverschuß angebracht.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3650, 6600, N-Gage
- **Infos bei:** Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** gut

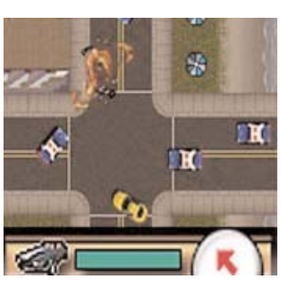


Driver 3

Mobil-Telefon



Eine Kollision zuviel, und die Karosse explodiert in voller Fahrt.



Agent Tanner wird auch von den eigenen Kollegen gejagt.

Actionspiel für Java-Handys | Wenn es darum geht, Autoschieberbanden auszuheben, ist Agent Tanner der beste Mann. Undercover schleust er sich in die kriminellen Organisationen ein und kommt so auch den großen Haien auf die Spur. Dafür ist dann aber voller Einsatz gefragt. Tanner muß sich in der Bande hocharbeiten und fängt als kleiner Fahrer an. Klar, daß diese Aufträge nicht nur gefährlich sind, sondern ihn auch mit dem Gesetz in Konflikt bringen. Tanner stiehlt Autos, verfolgt Verdächtige und drängt unliebsame Zeugen von der Straße ab. Der Handy-Bildschirm ist aber nicht gerade das beste Umfeld für diese rasante Action. Und Handy-Tasten eignen sich nur sehr bedingt dazu, einen Sportwagen gefühlvoll um Häuserecken driften zu lassen – höchstens „ausreichend" für ein paar spektakuläre Crashs.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7610, 7650, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, Samsung E700, E710, P400, Sharp GX10, GX 20
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** ausreichend





Mit grimmigem Blick: das perfekte Fluchtauto.

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ACTION		
100 Bullets	PS2 XBOX	Ende November 2004
Beyblade Revolution	GBA	4. November 2004
Cold War	PC	30. November 2004
Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter	PS2 XBOX CUBE	4. November 2004
Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde	PC	18. November 2004
Die Unglaublichen	PC PS2 XBOX CUBE GBA	Mitte November 2004
Dragon Ball Z – Budokai 3	PS2	11. November 2004
Fight Club	PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Godzilla – Save The Earth	PS2 XBOX	25. November 2004
Golden Eye – Rogue Agent	PS2 XBOX CUBE	25. November 2004
Halo 2	XBOX	9. November 2004
Medal of Honor – Pacific Assault	PC	11. November 2004
Mega Man X – Command Mission	PS2 CUBE	19. November 2004
Metroid Prime 2 – Echoes	CUBE	26. November 2004
Miami Vice	PC PS2 XBOX	26. November 2004
Painkiller – Battle Out of Hell	PC	15. November 2004
Predator	PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Prince of Persia – Warrior Within	PC PS2 CUBE XBOX	4. Quartal 2004
SNK V's Capcom	PS2	30. November 2004
Tom Clancy's Ghost Recon 2	PC PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Tom Clancy's Splinter Cell – Chaos Theory	PC XBOX	4. Quartal 2004
Tribes Vengeance	PC	4. Quartal 2004
ABENTEUER		
Atlantis 2	PC	12. November 2004
CSI – Miami	PC	4. Quartal 2004
Dark Fall 2 – Schatten der Vergangenheit	PC	1. November 2004
Die Zeitmaschine	PC	12. November 2004
Egypt Kids – Zur Zeit der Pharonen und Pyramiden	PC	12. November 2004
Findet Nemo – Das Abenteuer geht weiter	GBA	5. November 2004
Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude	PC PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Jerusalem – Die Heilige Stadt	PC	12. November 2004
Odyssey – Auf der Suche nach Odysseus	PC	12. November 2004
Pompei – Die Legende des Vesuvs	PC	12. November 2004
Sentinel – Verborgene Existenzen	PC	15. November 2004
Shade – Zorn der Engel	PC	12. November 2004
Sherlock Holmes – The Case of the Silver Earring	PC	20. November 2004
Sid Meier's Pirates!	PC	18. November 2004
Tales of Symphonia	CUBE	19. November 2004
The Legend of Zelda – The Minish Cap	GBA	12. November 2004
The Omega Stone	PC	15. November 2004

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
AUFBAUSPIELE		
Evil Genius	PC	4. Quartal 2004
Rollercoaster Tycoon 3	PC	4. November 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Disney Move	PS2	12. November 2004
Inspector Gadget	PC PS2	8. November 2004
Kookabonga	PC PS2	4. Quartal 2004
Mario vs. Donkey Kong	GBA	19. November 2004
Spyro – A Heroe's Tale	PS2 XBOX CUBE	November 2004
Super Mario Pinball	GBA	26. November 2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	PC	4. Quartal 2004
PRÜGELSPIEL		
Mortal Combat – Deception	PS2 XBOX	November 2004
RENNSPIELE		
Flatout	PC PS2 XBOX	Anfang November 2004
Forza Motorsport	XBOX	26. November 2004
Gran Turismo 4	PS2	4. Quartal 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge	PC PS2 GBA	Mitte November 2004
Megarace 3 – Nanotech Desaster	PC	12. November 2004
Need for Speed Underground 2	PC XBOX CUBE GBA	18. November 2004
TT Superbikes	PS2	12. November 2004
ROLLENSPIELE		
.hack – Part 4	PS2	25. November 2004
Knightshift 2	PC	12. November 2004
Paper Mario 2	CUBE	12. November 2004
SIMULATIONEN		
Crazy Designer	PC	19. November 2004
Die Urbz – Sims in the City	PS2 XBOX CUBE GBA	11. November 2004
Playboy The Mansion	PC PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Singles – Extended Version	PC	19. November 2004
SPORTSPIELE		
Football Generations	PS2	5. November 2004
Pool Paradise – Jimmy White World Tour	XBOX	15. November 2004
Ski Worldcup 2005 feat. Hermann Mayer	PC	5. November 2004
World Championship Pool 2004	CUBE	5. November 2004
WWE Smack Down! vs. Raw	PS2	Mitte November 2004
WWE Survivor Series	GBA	Mitte November 2004
STRATEGIESPIELE		
Age of Alexander	PC	November 2004
Axis & Allies	PC	4. November 2004
Die Siedler – Das Erbe der Könige	PC	4. Quartal 2004
Duel Masters – Cobalt	PS2	25. November 2004
Saga – Siegeszug der Wikinger	PC	12. November 2004
Superpower 2	PC	15. November 2004

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

Meldungen

Weniger ist mehr

Bekanntlich entwickelte sich der Verkauf des Spiele-Handys „Nokia N-Gage“ eher schleppend. Das abgespeckte Folgemodell „N-Gage QD“ (229 Euro ohne Telefonvertrag) scheint aber deutlich besser anzukommen. Seit dessen Verkaufsstart am 7. Oktober 2003 wurden laut Nokia weltweit mehr als eine Million Geräte beider Typen verkauft. www.n-gage.com



N bißchen mehr: 1 000 000 „N-Gage“ und „N-Gage QD“ (Bild) verkauft.

Gameboy günstiger

Der japanische Elektronikkonzern Nintendo hat den Preis für den Gameboy Advance SP (GBA SP) deutlich gesenkt: von 129 auf jetzt 99 Euro. www.nintendo.de



Unter hundert: Den GBA SP gibt's jetzt für 99 Euro.

Sag mal Halo

„Game Com Halo 2 Edition Headset“ soll die optimale Mikrofon-/Kopfhörer-Kombi für das Spiel „Halo 2“ sein, das am 11. November erscheint. Dieses Xbox-Spiel erlaubt Abonnenten des Online-Dienstes Xbox-Live Partien mit Teilnehmern in aller Welt – solche globalen Runden funktionieren nicht ohne exakte Absprachen. Hersteller Plantronics sagt dem Mikrofon eine hervorragende Unterdrückung von Zisch- und Ploplauten nach und verspricht eine ausgezeichnete Tonwiedergabe aus dem Kopfhörer. Ab sofort für 69,99 Euro im Handel.



Halo-Partner: neues Plantronics-Headset.

Dell Dimension XPS D1093

So Dell kann's gehen

Computer | Einen PC, der laut Hersteller besonders für Spieler geeignet sein soll, bietet der Direktversender Dell an. Der „Dimension XPS D1093“ arbeitet mit einem Pentium-4-Prozessor von Intel. Die Eckdaten: 3,4 **Gigahertz** S.174, zwei **Megabyte** S.174 Zwischenspeicher (für Profis: L2-Cache) und 800 Megahertz **Frontsidebus** S.174). Auf der **Hauptplatine** S.174 sind ein **Gigabyte** S.174 **Arbeitsspeicher** S.174 (Typ: DDR2, Dual Channel, 533 Megahertz) und ein **Netzwerk** S.174-Anschluß vorgesehen. Für Tempo und Bildqualität soll die Grafikkarte „Radeon X800 XT Platinum Edition“ sorgen. Die wird mit 520 Megahertz angetrieben, hat 256 Megabyte **Grafikspeicher** S.174 und überträgt die Daten über den neuen **PCI-Express** S.174-Steckplatz zur Hauptplatine. Mehr als ausreichend Stauraum dürften die drei installierten Festplatten mit jeweils (!) 250 Gigabyte Fassungsvermögen bieten.

Außerdem sind die Soundkarte „Sound Blaster Audigy 2“ von Creative Labs sowie ein **DVD** S.174-Brenner für das Beschreiben aller gängigen CD-Rohlinge sowie leerer DVDs der Typen DVD+R und DVD+RW an Bord. Zum Lieferumfang gehört ferner ein 5.1-Lautsprechersystem mit fünf Hochtönern und einer Baßbox. Tastatur und Maus sind ebenfalls dabei.

COMPUTER BILD SPIELE hat den Computer bereits einem ersten Geschwindigkeitstest unterzogen. Die Resultate: Der Rechner lieferte mit den Spielen „Commanche 4“, „X2 – Die Bedrohung“, „Giants“ und „Halo“ ohne **FSAA** S.XXX sowie ohne **anistropische Filterung** S.XXX im Durchschnitt knapp 103 Bilder pro Sekunde – ein hervorragender Wert. Schaltet man die Bildverbesserungs-Maßnahmen zu, so zaubert er noch 57 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm. Das ist immer noch „sehr gut“. Hier noch zwei weitere Geschwindigkeitsangaben (in Klammern die Werte mit maximalem FSAA und maximaler anistropischer Filterung): Aquamark 2003: 60 196 (46 640) Punkte, 3D Mark 2003: 10 883 (1668) Punkte).

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 3199,00 Euro
- **Infos bei:** Dell GmbH, Monzastr. 4, 63225 Langen, Tel. 01805-224465, www.dell.de



Hohes Ausstattungsniveau, sehr hohes Spieltempo, überaus hoher Preis: der neue Komplett-PC vom Versender Dell.

Microsoft Optical Desktop Elite for Bluetooth

Blaufortschritt

Tastatur-/Maus-Set für PC | Den Sieger aus dem Vergleichstest kabelloser Tastatur-/Maus-Sets in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, „Microsoft Optical Desktop Elite“, gibt es ab sofort auch in **Bluetooth** S.174-Version. Vorteil: Über den Empfänger am **USB** S.174-Anschluß des Computers lassen sich bis zu sieben weitere Bluetooth-fähige Geräte vernetzen, zum Beispiel Drucker oder Mobiltelefone. Um das „Microsoft Optical Desktop Elite for Bluetooth“ betreiben zu können, benötigen Sie einen Computer mit dem Betriebssystem Win-dows XP nebst Service Pack 2 (siehe „Profi-Ecke“ in diesem Heft).

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 149,00 Euro
- **Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de



Auf Empfang: der Bluetooth-Adapter für die USB-Buchse.



Auf Sendung: Bluetooth-Tastatur und -Maus.

AVM Fritz! Box SL WLAN

Mit Fritz und Verstand

Modem für PC | In Deutschland surfen, spielen und plaudern 35,7 Millionen Menschen im Internet – davon laut neuesten Umfragen 32 Prozent über ein **analoges** S.174 **Modem** S.174, 40 Prozent per **ISDN** S.174 und immerhin schon 27 Prozent mit dem schnellen **DSL** S.174-Anschluß (Quelle: ARD/ZDF, TNS Emnid). DSL-Teilnehmern empfiehlt AVM sein neues Gerät „Fritz! Box SL WLAN“, das DSL-Modem und **DSL-Router** S.174 zusammenfaßt. Damit können mehrere Rechner, sofern sie mit je einer Netzwerkkarte für drahtlose Übertragung ausgestattet sind (für Profis: Wireless LAN nach Standard 802.11 g), per Funk über einen im Haus installierten DSL-Anschluß Kontakt mit dem Internet aufnehmen.

Theoretisch genügt dieses eine Modem für maximal 253 Computer – praktisch natürlich nicht, da die Geschwindigkeit der Datenübertragung durch die Zahl der angeschlossenen Rechner geteilt werden muß und dann unerträglich langsam wäre. Damit sich keine ungebetenen Gäste ins drahtlose Netzwerk einklinken, muß immer ein Kennwort eingegeben werden. Die Daten werden laut AVM beim Senden verschlüsselt.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 149,00 Euro
- **Infos bei:** AVM GmbH, Alt Moabit 95, 10559 Berlin, Tel. 030-399760, www.avm.de



Modem Talking: „Fritz! Box SL WLAN“ fürs drahtlose Netzwerk.



Größenvergleich: Die äußerst erfolgreiche Playstation 2 im „dicken“ Gehäuse (rechts) läuft aus. Das Volumen der neuen (ganz rechts) ist um 75 Prozent geschrumpft, das Gewicht beträgt weniger als die Hälfte.

Originalgröße!

Die neue Playstation ist nur 2,8 Zentimeter dünn und 23 Zentimeter breit bzw. hoch.



Playstation 2

Flachmann

Neue Konsole | Sonys neue Playstation 2 ist genauso leistungsfähig wie die alte, aber viel kleiner und verfügt bereits über einen Netzwerkadapter

Sie ist viel kleiner, flacher und kann auch ein wenig mehr als die alte: Sony hat jetzt die neue Playstation 2 vorgestellt. Die grau-schwarze Konsole für 149 Euro ist nur noch so groß wie zwei Postkarten und 2,8 Zentimeter dünn. Zum Vergleich: Die herkömmliche PS 2 war noch 7,8 Zentimeter dick. Die Neue im Detail: 23 Zentimeter lang, 15,2 Zentimeter breit, 900 Gramm schwer. Der Netzwerkadapter zum Online-Spielen ist bereits drin. Das zierliche Gerät „verschwindet“ problemlos in jedem Fernsehschrank. Die PS 2 im neuen Gehäuse ist ab 1. November in Deutschland im Handel und löst die bisherige Playstation 2 ab, deren Verkauf zeitgleich ausläuft. Vorteil für den Kunden: Er zahlt für eine technisch baugleiche Konsole mit eingebautem Netzwerkadapter nur noch soviel, wie früher die viel größere PS 2 ohne Adapter kostete. Manfred Gerdes (50), Deutschland-Chef von Sony Computer Entertainment: „Das neue Gerät kann man flach hinlegen oder senkrecht mit einem optional erhältlichen Standfuß hinstellen. Voraussichtlich ab März 2005 wird auch eine silberfarbene Version erhältlich sein.“ Die neue Playstation 2 ist auch leiser als die alte – sie kommt ohne mechanischen Lüfter aus. Rund drei Millionen Stück ließ Sony in China produzieren, eine Million davon geht in den europäischen Markt.



Das freut den Fachmann: Manfred Gerdes (50) von Sony mit der neuen PS 2.

Sony verkaufte bislang weltweit rund 72 Millionen PS 2, will mit der Neuauflage die Wartezeit bis zur Playstation 3 überbrücken und neue Kunden gewinnen.

Erstmals nannte Sony auch Fakten zur PSP: Die Sony Playstation Portable, eine mobile Spielekonsole, soll ab Dezember in Japan für 33 000 Yen (umgerechnet 250 Euro) verkauft werden. In Deutschland startet der Verkauf im März 2005, der Preis wird hier zwischen 299 und 349 Euro liegen. Zum Start sollen 15 bis 20 Spiele erhältlich sein, rund 170 weitere Titel sind laut Sony bereits in der Entwicklung.

Nintendo DS

Doppelt sehen

Tragbare Konsole | Nintendo hat Preise und Starttermine der neuen Mobilkonsole „Nintendo DS“ mit zwei Bildschirmen für Japan und Amerika bekanntgegeben. Die US-Version wird am 21. November für 149,95 Dollar (etwa 123 Euro) zu haben sein, die japanische Ausgabe am 2. Dezember für 15 000 Yen (etwa 112 Euro) erscheinen. Demnach wird der Preis in Europa den hiesigen Marktgegebenheiten angepaßt, vermutlich zwischen 150 und 160 Euro liegen. Eine offizielle Bestätigung dieser Summe steht allerdings noch aus. Bekannt ist nur, daß die DS im ersten Quartal 2005 in Deutschland zu haben sein soll.



Das zweite Gesicht: Der untere Bildschirm reagiert sogar auf Berührungen.

Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806, www.nintendo.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Sacred

In Deutschland hat sich das Rollenspiel „Sacred“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 4/2004, Urteil „gut“) 170 000 mal verkauft – und bald erobert es die ganze Welt. Der Hersteller kündigte an, das PC-Spiel in über 30 Ländern zu veröffentlichen. Außer Europa und den USA stehen auch Rußland, Australien, Japan, Südkorea und China auf dem Plan. In China erscheint das Spiel sogar in zwei Sprachen: Mandarin und Kantonesisch. Ab Oktober steht eine überarbeitete und erweiterte Version von Sacred in den deutschen Läden. Wer das Spiel schon hat, bekommt die Erweiterung kostenlos im Internet unter sacred-game.de.

Verlierer

Dragon Empires

Das für dieses Jahr geplante Online-Rollenspiel „Dragon Empires“ wird nicht mehr erscheinen, gab die Firma Codemasters jetzt bekannt. Zur Begründung wurden anhaltende technische Schwierigkeiten genannt. Deshalb habe man die Arbeiten an dem Spiel mit sofortiger Wirkung eingestellt. Das Entwicklungsteam in den englischen Studios von Codemasters übernimmt ab sofort neue Aufgaben.

In

In der Mittagspause mit Kollegen Spielwettbewerbe zu veranstalten – passende Spiele gibt's auf der Heft-CD/DVD von COMPUTER BILD SPIELE Auf Flohmärkten oder bei Internet-Versteigerungen auf Spiele-Schnäppchenjagd gehen – aus Freude am Sparen Wenn's draußen regnet, drinnen spielen – der Spaß entschädigt für das Niesel-Fröstel-Wetter

Out

Mit Freunden nur noch mailen statt zu reden – nichts geht über eine nette Plauderei Verschmutzte Tastaturen, Mäuse und Monitore – putzen Sie Ihren PC öfter mal heraus Pappverpackungen von Gameboy-Spielen – wie wär's mal mit stabilen Schachteln?

Sie singt den Sims-Song

Auf der Premierenfeier von „Die Sims 2“ wurde das offizielle Lied zum potentiellen Spiel-Hit vorgestellt



Dann hat's „Sim“ gemacht: Jeanette Biedermann (23) singt das Lied zum Spiel.



Spaß im Studio: Da freuen sich auch Dr. Jens Uwe Intat (41) von Electronic Arts (links) und Sims-Chefentwickler Will Wright (44, rechts).

Früher spielte Jeanette Biedermann (23) eine Rolle in der Seifenoper „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“. Inzwischen singt sie. Viel Freizeit hat sie nicht. Ihre paar Mußestunden verbringt Jeanette häufig mit den Sims: „Oft bleiben mir nur wenige Stunden Schlaf, weil ich die halbe Nacht vor dem Computer sitze“. Und weil sie ein so großer Fan der kleinen PC-Figuren ist, singt sie jetzt auch das offizielle Lied zum zweiten Teil. Der Song heißt „Run With Me“ („Geh mit mir“) und animiert laut Jeanette dazu, „auf die Tanzfläche zu gehen und alles hinter sich zu lassen“. Mit dem Computerspiel hat das reichlich wenig zu tun. Doch immerhin gibt die Sängerin auf der CD auch eine Version auf Simlish zum Besten. Der Text Ihres Liedes wurde dafür von den Spielentwicklern eigens in das kryptische Kauderwelsch der Sims übertragen. Ab dem 8. November wird die Single-CD in den Läden stehen. Pünktlich zum Start gibt's auch ein Musikvideo. Und natürlich werden die Sims darin „eine wichtige Rolle spielen“.

Attraktive Schnalle



Klare Ansage auf dem Koppelschloß: Gürtel für Actionfans.

Kleider machen Leute. Und Actionspieler, die aufs Image achten, können ihr Hobby jetzt auf der Gürtelschnalle dokumentieren. Die Firma Gamerswear bietet diverse Baumwollgürtel an, deren Schnallen mit Motiven aus Actionspielen verziert sind. Jeder Riemen ist 110 Zentimeter lang, die günstigsten kosten 14,95 Euro. Zu haben im Internet unter www.gamerswear.com.

Mit AVF zum Mars

Die moderne Kombination zum Aufnehmen des TV-Programms: DVD-Recorder mit eingebauter Festplatte ermöglichen flexibles Aufnehmen und die Archivierung der Filme auf DVD. Zehn Geräte hat AUDIO VIDEO FOTO BILD im Testlabor unter die Lupe genommen.

Kult-Regisseur Brian De Palma führte Regie bei „Mission to Mars“, dem Film, der dieser Ausgabe auf DVD beiliegt. In den Hauptrollen des realitätsnahen Science-Fiction-Abenteuers: Tim Robbins und Gary Sinise. Welche neuen Musik-CDs, Video-DVDs und welche Kinofilme lohnen sich? In AUDIO VIDEO FOTO BILD steht's. Jetzt im Handel für nur 3,30 Euro.

Spielend mehr PS



Was tunen? Auto frisieren per Gameboy Advance SP.

Mehr Leistung fürs Auto – mit dem Gameboy Advance SP? Das könnte bald möglich sein.

Die amerikanische Tuning-Firma TurboXS will Ende dieses Jahres eine Software auf den Markt bringen, die es ermöglicht, mit Hilfe des kleinen Taschenspielers in die Motorelektronik eines Autos einzugreifen, also etwa Benzineinspritzung und Zündzeitpunkt optimal einzustellen. Mehr Infos dazu gibt's im Internet auf der Seite www.turboxs.com.

Die Gedanken sind frei

Spiele einfach durch Gedanken steuern – das hat der Hirnforscher Professor Rainer Goebel von der Uni Maastricht möglich gemacht. Er entwickelte eine Methode, mit der sich Bewegungen im Spiel durch reine Willenskraft steuern lassen. Mit „Pong“, der Mutter aller Videospiele, führte der Wissenschaftler und Computerexperte seine Erfindung erstmals in Stockholm beeindruckten Zuschauern vor. Die beiden „Spieler“ liegen in einem sogenannten Magnet-Resonanz-Tomographen (MRT), der ihnen stets Aufschluß über ihre Gehirnaktivitäten gibt und mit der Spielsteuerung verknüpft ist. Anhand der Rückmeldungen erkennen die Teilnehmer, welche gedankliche Anstrengung welchen Spielzug auslöst, und können so die Schläger in dem simplen Ballspiel gezielt auf- und abwärts bewegen. Goebels Mitarbeiter lieferten sich auf diese Weise sogar schon Stunden andauernde Pong-Turniere.



Treffer per Kopfball: „Pong“.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Redakteur Boris Connemann (29) macht mit „Eye Toy Chat“ Playstation 2 und Fernseher zum Bildtelefon. Die Spieletastatur benötigen Sie dabei zur Bedienung der Menüs.

Eye Toy Chat – Wir sehen uns

Bildtelefon-Software für Playstation 2 | Mit der Spielekonsole von Sony können Sie ab jetzt weltweit über Ihren Fernseher telefonieren. Was brachen Sie dafür, was kostet es, wie funktioniert es?

Mit der Kamera „Eye Toy“, die buchstäblich Bewegung ins Playstation-Spiel bringt, landete Sony 2003 einen riesigen Verkaufserfolg. Bis heute wurden in Deutschland etwa 600 000 Exemplare verkauft. Jetzt schiebt der Konzern eine neue Software nach: „Eye Toy Chat“ soll Spielekonsole und Fernseher zum Bildtelefon machen. Und zwar ohne jene komplizierten Einstellungen, mit denen der Traum von der Bildtelefonie per PC mitunter zum Alptraum wird.



Telefon-Konsole: Ferngespräche mit Blickkontakt per PS 2.

Allerdings benötigen Sie neben der Software (19,90 Euro) eine Menge Zubehör, um Ihrer Playstation 2 das Telefonieren beizubringen. Voraussetzung ist ein **DSL** S.174 -Anschluß (rund 20 Euro pro Monat für eine **Standard-Flatrate** S.174). Darüber hinaus brauchen Sie einen **Netzwerk** S.174 -Adapter (für 39,90 Euro), ein Headset (Kopfhörer/-Mikrofon-Kombination 29,90 Euro) und natürlich die Eye-Toy-Kamera (bislang nur im Verbund mit den Spielen „Eye Toy Play“ oder „Singstar“ erhältlich). Zum Verkaufsstart ist allerdings auch ein Komplettangebot mit Eye Toy Chat, Netzwerk-Adapter und Kamera für zusammen 49,90 Euro im Handel. Für die Nutzung von Eye Toy Chat fallen sonst keine weitere Kosten an. Alles da? Dann steht einer Videokonferenz nicht mehr viel im Wege. Headset und Kamera mit den beiden **USB** S.174 -Anschlüssen der Playstation 2 verbinden, Konsole und Fernseher einschalten und per Knopfdruck Kontakt zum Playstation-2-Onlinedienst herstellen. Das war’s dann eigentlich schon.

Im Praxistest erwies sich das Einstellen der Software als erfreulich einfach. Gleich nach der Eingabe Ihres (echten oder erfundenen) Namens geht’s ins treffend „Lobby“ genannte Einstiegsmenü, das Ihnen auch die Möglichkeit bietet, ein Adreßbuch zu verwalten. Hier lassen sich alle potentiellen Chatpartner speichern und leicht wiederfinden. Sogar eine Art Anrufbeantworter-Funktion gibt es: Ist ein gespeicherter Teilnehmer nicht online, so können Sie ihm eine immerhin 30 Sekunden lange Videobotschaft hinterlassen.

Läßt sich dagegen der Kontakt herstellen, so hört der „Angerufene“ aus dem Fernseher ein Klingeln und ist gesprächsbereit. Selbstverständlich muß der Partner mit der gleichen Hard- und Software ausgestattet sein. Nach rund 20 Sekunden Wartezeit sehen Sie das Bild des angewählten Teilnehmers auf dem Fernseher, können per Headset munter mit



Da fällt die Wahl leicht: Zunächst verbinden Sie Ihre Playstation 2 mit dem Netzwerkdienst – ein Tastendruck, und das Gerät wählt sich ein.



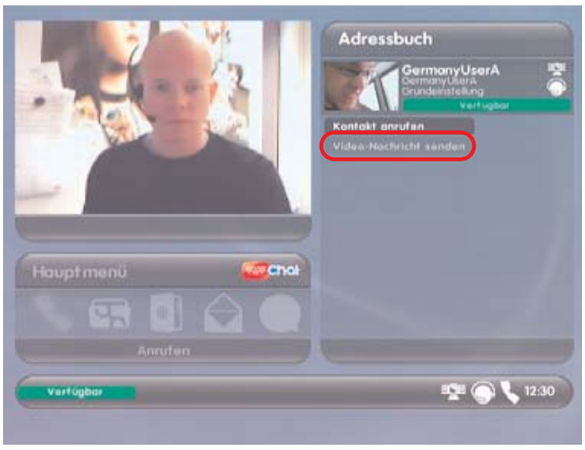
Die ersten Adressen: Im Hauptmenü sind rechts die gespeicherten Teilnehmer aufgeführt. Der Gewählte wird links groß eingeblendet.



Eine Seh-Fahrt ist lustig: Stockt der Redefluß, dann laden Sie Ihren Gesprächspartner zu einer Runde „Schiffe versenken" ein. Es macht Spaß, dabei seine Mimik zu beobachten.



Gruppenbild mit „Dame": Auch der Brettspiel-Klassiker steht bereit, um einem stockenden Dialog wieder die nötige Würze zu geben.

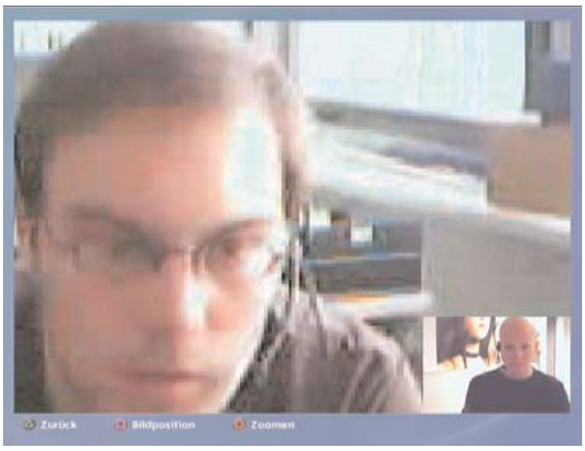


Bei Anruf fort? Wer online („verfügbar") ist, sehen Sie rechts. Anderen Teilnehmern können Sie eine Videobotschaft hinterlegen (Kreis).

ihm plaudern und dabei sogar eines von drei Spielchen mit ihm wagen: Schiffe versenken, Schach oder Dame stehen zur Auswahl. Klarer Fall: Das hat was, wenn Sie deutlich sehen, daß Ihr Gesprächs- und Spielpartner nach einem guten Zug Ihrerseits in der Klemme steckt.

Die Qualität der übertragenen Bilder überzeugt allerdings nicht restlos. Nur wer stillsitzt, ist „am anderen Ende der Leitung" einwandfrei zu identifizieren. Wer sich dagegen heftig bewegt, verursacht Störungen und Wischeffekte im Fernsehbild – krasser ausgedrückt: Sie erkennen den Plauderpartner nicht wieder. Ohne innere und äußere Ruhe stellt sich mithin keine brauchbare Gesprächsatmosphäre ein, obwohl die Sprachübertragung einwandfrei und mit durchweg hoher Qualität funktioniert.

Während die Bildtelefonie stets auf zwei Teilnehmer beschränkt ist, können sich ohne Bild vier Leute miteinander unterhalten. In einem „Nur-Text-Fenster" können sogar bis zu 256 Personen chatten, also geschriebene Nachrichten austauschen (ohne Bild und Ton). Auch an eine Kindersicherung hat Sony gedacht: Damit die lieben Kleinen keinen Unfug treiben können und vor obszönen Botschaften geschützt sind, bleiben die wichtigsten Funktionen von Eye Toy Chat prinzipiell gesperrt und können nur mit Hilfe einer von Ihnen festgelegten Tastenkombination freigeschaltet werden. Unbefugte können also weder neue Adressen speichern noch eigene Videobotschaften versenden. Klug gemacht, wenn man bedenkt, daß eine neue Technik stets neue Probleme mit sich bringt. Die uralte Frage, ob man schon den Sichtkontakt als solchen als aufdringlichen Eingriff in die Privatsphäre empfinden könne, ist nur eines davon. Dazu Jörg Weisflog (34), Geschäftsführer des großen deutschen Videokonferenz-Ausstatters Vidofon: „Die Spieler fühlen sich natürlich verletzlicher, weil man ihnen genau ansehen kann, wie sie sich fühlen. Sich selbst auf dem Bildschirm zu sehen, ist wie das erste Mal die eigene Stimme auf einem Tonband zu hören – eine sonderbare Erfahrung." Tatsächlich legt eine große Mehrheit der Online-Spieler Wert auf Anonymität im Netz. Die Teilnehmer verstecken sich deshalb hinter Zeichnungen und Pseudonymen. Die wichtigste Frage: Ist Eye Toy Chat ein echter Ersatz für teure Telefonate mit weit entfernt wohnenden Freunden, Bekannten und Verwandten? Nun, abgesehen davon, daß jeder im Besitz der benötigten Ausrüstung sein muß, ist das eine Frage der Ansprüche. Wer sich entspannt mit Menschen auf der ganzen Welt unterhalten und parallel spielen möchte, wird mit dem Gebotenen zufrieden sein. Von echter Bildtelefonie ist diese Technik wegen begrenzter Teilnehmerzahl und mit erheblichen Mängeln behafteter Bildqualität aber noch sehr weit entfernt. Aber: Haben Sie bei Ihrem DSL-Zugang eine Flatrate, ist jedes Gespräch kostenlos. Ein Argument, das aufhorchen läßt.



Ein Mann von Format: Mit einem Tastendruck können Sie Ihren Gesprächspartner auch auf volle Bildschirmgröße „heranzoomen".



Entdecke die Möglichkeiten: Die Kamera „Eye Toy" ist für so manche Überraschung gut.

Angekündigt für:
29.September 2004
Preis laut Hersteller: 19,90 Euro (nur Software) bzw. 49,90 Euro (Software, Kamera, Netzwerk-Adapter, jedoch **kein** Headset)
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str.233, Tel.01805-252586
www.playstation.de

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Doom 3	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
2	Codename Panzers – Phase One	Strategie	gut	7/2004	CDV	16 Jahren
3	Counter Strike – Condition Zero (dt. Version)	Action	–		Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
4	Joint Operations – Typhoon Rising	Online-Action	gut	9/2004	Electronic Arts	16 Jahren
5	Die Sims – Super Deluxe XL	Simulation (Add-on)	Hauptspiel getestet		Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
6	Sommerspiele	Sport	befriedigend	9/2004	DTP	6 Jahren
7	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
8	Spellforce – The Order of Dawn	Rollenspiel	gut	1/2004	Jowood	12 Jahren
9	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Spider-Man 2 – The Game	Action	befriedigend	9/2004	Activision	12 Jahren
11	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	befriedigend	8/2004	Electronic Arts	6 Jahren
12	Far Cry (deutsche Version)	Action	–		Ubisoft	⚠ 18 Jahren
13	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	gut	2/2004	Activision	12 Jahren
14	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers Interactive	6 Jahren
15	Ground Control 2 – Operation Exodus	Strategie	gut	8/2004	Vivendi Universal	12 Jahren
16	Radsport Manager 2004/2005	Sportspiel	befriedigend	8/2004	DTP	ohne Altersbeschränkung
17	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
18	Battlefield Vietnam	Action	befriedigend	6/2004	Electronic Arts	16 Jahren
19	Soldiers – Heroes of World War 2	Strategie	gut	9/2004	Codemasters	16 Jahren
20	Gothic 2 – Gold Edition	Rollenspiel	Hauptspiel getestet	1/2003	Jowood	12 Jahren

Playstation 1/One Platinum[2]

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

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

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Athens 2004	Sportspiel	befriedigend	8/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
2	Spider-Man 2 – The Game	Action	PC-Version getestet	9/2004	Activision	12 Jahren
3	Driver 3	Rennspiel	befriedigend	8/2004	Atari	16 Jahren
4	Singstar	Musikspiel	gut	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
5	Formel 1 2004	Rennspiel	gut	9/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
6	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	PC-,Xbox-Version getestet	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
7	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Rennspiel	befriedigend	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
8	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-,Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Shrek 2	Action	PC-,Xbox-, GBA-Version getestet	8/2004	Activision	6 Jahren

Gameboy Color

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

[1] Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Spider-Man 2 – The Game	Action	PC-Version getestet	9/2004	Activision	12 Jahren
2	Pokémon Colosseum	Abenteuer	befriedigend	6/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Star Wars – Rebel Strike – Rogue Squadron 3	Action	sehr gut	12/2003	Nintendo	6 Jahren
5	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Action	gut	4/2004	Nintendo	6 Jahren
6	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
9	Mario Party 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	3/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Harvest Moon – A Wonderful Life	Simulation	befriedigend	6/2004	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung

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	Donkey Kong Country 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
4	Spider-Man 2	Action	PC-,PS-2-, Cube-Version getestet	9/2004	Activision	6 Jahren
5	Super Mario Bros.	Geschicklichkeitsspiel	ausreichend	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
7	Shrek 2	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	9/2004	Activision	ohne Altersbeschränkung
8	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	gut	8/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	The Legend of Zelda	Rollenspiel	befriedigend	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	The Chronicles of Riddick – Escape from Butchers Bay	Action	gut	10/2004	Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
2	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Action	gut	9/2004	Ubisoft	16 Jahren
3	Driver 3	Action	PS-2-Version getestet	8/2004	Atari	16 Jahren
4	Spider-Man 2 – The Game	Action	befriedigend	9/2004	Activision	12 Jahren
5	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
6	Deus Ex – Invisible War	Action	gut	4/2004	Eidos	16 Jahren
7	Full Spectrum Warrior	Action	befriedigend	9/2004	THQ	16 Jahren
8	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
9	Obscure	Action	PS-2-Version getestet	8/2004	Atari	16 Jahren
10	Shadow Ops –– Red Mercury	Action	–		Atari	16 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

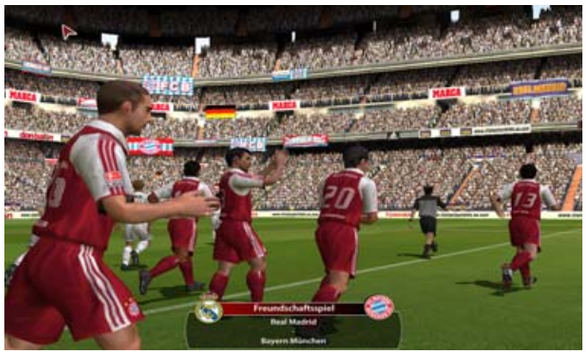
Der Kick für alle Fußballfans

Freunden der „schönsten Nebensache der Welt" steht eine ereignisreiche Wintersaison bevor: Gleich vier neue Fußballspiele kämpfen um einen Spitzenplatz in der Oberliga. COMPUTER BILD SPIELE hat das Quartett schon mal gecheckt. Damit Sie am Ball bleiben

FIFA Football 2005

Fußballspiel für PC | Der amtierende Platzhirsch im PC-Fußball hat Konkurrenz bekommen – und reagiert!

Seit dem letzten Jahr gerät die Monopolstellung, die „FIFA" für PC sich erarbeitet hatte, ins Wanken. Mitbewerber „Pro Evolution Soccer" sägt gehörig am Thron der Referenz, und dieses Duell geht nun in die zweite Runde. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, und so darf der Spieler sich auf rundum verbesserte Produkte freuen. FIFA wartet, wie gewohnt, mit einer umfassenden und starken Lizenz auf. Über 350 Mannschaften und Ligen sowie 12 000 Spieler mit ihren echten Namen bilden einen Rahmen, der kaum Wünsche übrig läßt.



Insbesondere Bayern-Fans kommen voll auf ihre Kosten, denn Ihr Verein hat in Deutschland die größte „Star-Dichte".

Überhaupt glänzt die Serie in ihrem zwölften (!) Jahr einmal mehr mit makelloser Präsentation. Nahezu jeder bekannte Spieler ist auf Anhieb zu erkennen, sämtliche Vereinsfarben und Logos sind korrekt wiedergegeben, Transfers und sogar Sponsoren sind weitgehend auf dem aktuellen Stand. Und die Grafik legt die Meßlatte erneut ein gutes Stück höher. Sehr hohe Bildauflösung, beeindruckende Lichteffekte und realistische Nachbildungen der berühmtesten Stadien erinnern an TV-Übertragungen. Auch die Geräuschkulisse gibt keinen Anlaß zur Kritik: Populären Vereinen wurden eigene Fangesänge spendiert („Ha, ho, he – Herta BSC"), gelbe Karten werden mit dem Ruf „Schieber, Schieber!" quittiert, und auch die Beiträge der Kommentatoren kommen glaubwürdig rüber.

Urteil: Spielerisch scheint FIFA Football den eingeschlagenen Weg in die richtige Richtung konsequent weiterzugehen: hin zum realistischen Spiel mit Tiefgang, weg vom unkomplizierten Spaßspiel ohne Ambitionen. Jedenfalls sah die zum Vorabcheck angetretene frühe Version ganz danach aus.



Zidane und Beckham besprechen einen Freistoß.



Superstar Thierry Henry.

Vorserientest-Ergebnis

FIFA Football[1] 2005

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	14. Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	acht/22
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Playstation 1/2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance, NGage
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut

Prognose: sehr gut

[1] sprich: „Futbohl"

Total Club Manager 2005

Managerspiel für PC | Sie ziehen lieber im Hintergrund die Fäden? Dann sind Sie hier an der richtigen Adresse

Auch das Fußball-Managerspiel aus dem Hause Electronic Arts profitiert von der umfassenden FIFA-Lizenz. Sage und schreibe 29 Länder mit 53 Ligen stehen zur Verfügung. Der deutsche Fußball ist mit der ersten und zweiten Bundesliga sowie den Regionalligen Nord und Süd vertreten. Zu Beginn Ihrer Trainerlaufbahn steht es Ihnen frei, bei einem Verein Ihrer Wahl einzusteigen, im Karrieremodus auf Angebote von Clubs zu reagieren oder einen neugegründeten Verein von der Kreisliga zur deutschen Meisterschaft zu führen. In jedem Fall kommt viel Arbeit auf Sie zu, denn von den Finanzen über die Verträge bis zur Mannschaftsaufstellung und dem Training liegen künftig die Geschicke des Vereins – und so ganz nebenbei auch die der Nationalmannschaft – in Ihren Händen.

Mit 30 Fähigkeiten pro Kicker hat der „Total Club Manager 2005", verglichen mit seinem ein Jahr alten Vorgänger, die Zahl der Talente glatt verdoppelt. Jede Eigenschaft liegt zudem in fein abgestuften Werten von 0 bis 99 vor. Außerdem glänzt das Spiel mit einer exzellenten Präsentation, die dem Action-Zwilling „FIFA Football 2005" durchaus das Wasser reichen kann. Beide Spiele lassen sich übrigens, wie gehabt, mit Hilfe der eingebauten Option „Football Fusion" kombinieren. So können Sie im Manager die Geschicke des Vereins und der Mannschaft lenken und im Actionspiel persönlich auf dem Rasen zur Topform auflaufen.



Ihr Spiel erleben Sie live und, wenn Sie es wünschen, sogar in voller Länge. Per Taktikanweisung nehmen Sie Einfluß auf das Geschehen.

Urteil: Total Club Manager 2005 empfiehlt sich schon jetzt als Pflichtprogramm für alle Statistik-Ästheten unter den Fußballfans. Das Spiel verspricht wirklich „sehr gut" zu werden.



Fast alles, was im Profi-Fußball eine Rolle spielt, finden Sie auch im Spiel wieder.

Vorserientest-Ergebnis

Total Club Manager 2005

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	14. Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	Playstation 2
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut

Prognose: sehr gut

Pro Evolution Soccer 4

Fußballspiel für Playstation 2 | Anpfiff für die vierte Runde. Die Rasensport-Simulation führt eine Reihe interessanter Neuerungen ins Feld

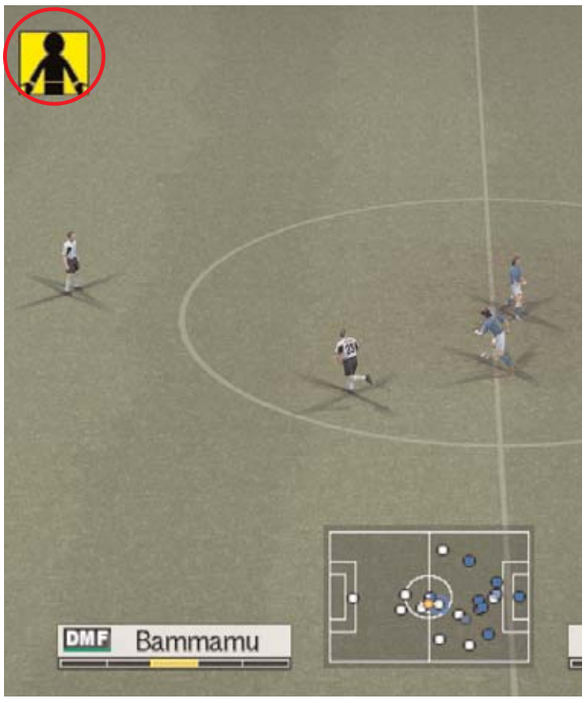
Bereits im letzten Jahr überraschte der Hersteller Konami die Fangemeinde und seine Konkurrenten mit einer kleinen Sensation: Die äußerst realistische Fußballsimulation „Pro Evolution Soccer" (kurz: „PES") erschien erstmals auch für PC. Vom Erfolg ermutigt, wagen die Japaner jetzt folgerichtig den nächsten Direktschuß: Pro Evolution Soccer 4 wird Ende Oktober auch für Xbox zu haben sein, und zwar inklusive Xbox-Live-Onlinefunktion. COMPUTER BILD SPIELE konnte sich bereits von der guten Qualität dieser Version überzeugen, die sich spielerisch nicht von der Playstation-Ausgabe unterscheidet.

Bis Redaktionsschluß stand übrigens noch nicht fest, ob auch die für November geplante PC-Variante Internet-Partien ermöglicht. Unabhängig davon hinterließ auch ihr Prototyp schon einen hervorragenden Eindruck. Zur spielerischen Klasse gesellt sich hier dank höherer Bildauflösung eine 1a Optik.

„Auf dem Platz" ist PES ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Verbissene Zweikämpfe, eine ausgereifte Ballphysik und enorme Spieltiefe durch immer wieder neue Spielsituationen zeichnen die Serie seit der Erstauflage aus. Doch die aktuelle Fassung wirkt, als hätte ein Spitzentrainer seine Hand im Spiel gehabt. Ist die übersichtlicher und ansprechender gestaltete Menüführung für Fans eher Beiwerk, so haut die aktuelle Bestform in den Begegnungen richtig rein: Endlich wird die Vorteilsregel korrekt interpretiert, der Schiedsrichter ist zu sehen, und die Nachspielzeit wird ebenso angezeigt wie Spielerwechsel.

Quasi nebenbei verschmutzen die Trikots der Akteure mit fortschreitender Spieldauer. Und erstmals stehen verschiedene Freistoßvarianten zur Wahl. Einziger Wermutstropfen: In Ermangelung einer umfassenden Lizenz treten die Spieler einiger Nationalmannschaften nach wie vor mit verfremdeten Namen an, und auch die Bezeichnungen der meisten Vereine entsprechen nicht der Realität. Da wird der VfL Wolfsburg schon mal zum Club der „Autostadt" – allerdings stimmen hier die Spielernamen. Mit dem eingebauten Editor lassen sich solche Schönheitsfehler aber bequem korrigieren.

Urteil: Den Spielspaß trüben die kleinen Macken nicht wirklich. Fußballfreunde dürfen sich erneut auf eine große Portion Realismus und Spieltiefe freuen.



Vorteil: Kommt die Mannschaft des gefoulten Spielers sofort wieder in Ballbesitz, erscheint ein Symbol (Kreis) und das Spiel geht weiter.



Zwei ähnliche Situationen im Vergleich: Hier ein Freistoß inklusive neuer Variante (rot umrandet) im Playstation-2-Spiel …



… und hier eine vergleichbare Szene aus der PC-Version. Die wesentlich bessere Bildauflösung und -qualität ist deutlich zu sehen.

Vorserientest-Ergebnis

Pro Evolution Soccer[1] 4

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Konami
Telefon	069-9855730
Im Handel ab	Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	acht/-
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
Weitere Versionen	PC, Xbox
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1] spricht: „Pro Iwelutschen Socker"

This is Football 2005

Fußballspiel für Playstation 2 | Wollten Sie nicht schon immer persönlich gegen Beckham und Co. antreten?

Das Spiel ermöglicht es Ihnen, am Bildschirm gegen die Stars Ihrer Wahl zu kicken. Wie das geht? Ganz einfach: Besitzer einer „Eye-Toy"-Kamera für Playstation 2 können ihr Konterfei aufnehmen und auf Spielerfiguren projizieren. Wenn Sie mögen, können Sie also gleich mit elf „geklonten" Doppelgängern antreten, um es der Werkself von Bayer gleichzutun und die vermeintlichen „Superstars" der Königlichen aus Madrid in Grund und Boden zu kicken.

Ansonsten wartet das Spiel, entwickelt in England, dem Mutterland des Fußballs, im vierten Jahr seiner Karriere mit einem verbesserten Online-Modus auf. Ließ die letzte Folge nur Partien mit maximal acht Teilnehmern zu, so darf nun endlich eine komplette Elf zum Kampf um Tore antreten. Ebenso wie „Pro Evolution Soccer 4" kann auch „This is Football 2005" nur mit der eingeschränkten „Fifpro"- Lizenz dienen, doch auch hier lassen sich die Mannschaftsdaten korrigieren. Dieser Schönheitsfehler wäre zu verzeihen, wären da nicht Mängel, die den Spielspaß betreffen. Zwar kann das Spiel optisch durchaus überzeugen (Stars und Stadien sind wunderbar in Szene gesetzt). Die aus der Reihe gewohnte, extrem schrägwinklige Spielansicht bleibt aber sehr gewöhnungsbedürftig. Größtes Manko: Die Spieler lassen sich nur hölzern bewegen und sind vor allem viel zu schnell.

Urteil: Authentisches Fußballgefühl kommt so nicht rüber. Der neue Vertreter dieser Reihe wendet sich offensichtlich erneut an Einsteiger, die möglichst unkomplizierte, schnelle Action suchen – und unterbewußt wahrscheinlich Eishockey viel interessanter finden …



Kopfball-Treffer: Hier können Sie Spielern Ihr eigenes Konterfei aufsetzen.



Gewöhnungsbedürftig: Die schräg-winklige Ansicht läßt die hinteren Spieler sehr klein wirken.

Vorserientest-Ergebnis

This is Football[2] 2005

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Sony
Telefon	06102-4330
Im Handel ab	Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	acht/elf
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend



Prognose: befriedigend

[2] spricht: „Sis is Futtbohl"

Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter

Helden aus der zweiten Reihe

Rollenspiel für Playstation 2 | Nicht nur Frodo und Co. kämpfen gegen das Böse, auch abseits des Ringkrieges wird gefochten. Und das übernehmen Sie selbst

Das dritte Zeitalter von Mittelerde ist die Zeit des Ringkrieges: Überall tauchen die bösen Diener von Sauron auf und suchen nach dem Einen Ring, in dem die gesammelte Macht des Dunklen Herrschers gefangen ist. Doch die Gemeinschaft des Rings ist nicht die einzige Gruppe, die gegen das Böse antritt. Auch andere, in Buch und Film ungenannte Helden tragen ihren Teil zum Sieg des Guten bei. Einer davon ist Berethor, Hauptmann von Gondor, der zu Zeiten von Frodos Reise ebenfalls unterwegs ist, um seinen Vorgesetzten Boromir zu suchen. Was er findet, sind Ringgeister, die ihm den Weg versperren. Beim unausweichlichen Kampf bekommt er Unterstützung einer Elfenfrau aus Lothlorien, die auch in der Gegend unterwegs war. Die beiden können die Ringgeister besiegen – und Sie haben Ihre ersten beiden Spielfiguren …



Warte, bis es dunkel ist: Berethor von Gondor kämpft mit einem Ork.

Selbst erschaffen dürfen Sie in „Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter" leider keine Figur, aber das ist auch schon das einzige Manko des Spiels. Ansonsten gibt es Tolkien-Feeling satt, schon garantiert durch zahlreiche Filmausschnitte und die Original-Filmmusik, die Ihre Heldengruppe auf Schritt und Tritt begleitet.

Aber auch Fans japanischer Rollenspiele können sich freuen, denn der erste Ausflug in die Welt von Mittelerde spielt sich ziemlich exakt so wie ein Spiel aus der „Final-Fantasy"-Reihe. Kämpfe laufen rundenbasiert, eine Figur nach der anderen führt ihre Aktionen vor. Sobald alle einmal dran waren, geht es von vorn los. Zwischen den Kämpfen leiten Sie nur einen Helden durch die Welt von Mittelerde. Kommt es erneut zum Streit, sind alle Gruppenmitglieder natürlich wieder dabei. Hat einer davon genug Erfahrung gesammelt, um eine Stufe aufzusteigen, können Sie seine Attribute, wie Stärke oder Geschick, steigern, außerdem bestimmte Fähigkeiten im Schwertkampf oder in der Zauberei erlernen lassen.

Urteil: Fans der Filme dürfen sich freuen. So tief in Tolkiens Mittelerde hat sich noch kein anderes Spiel vorgewagt. Grafisch eh schon ein Knaller, geizt das Spiel auch nicht mit Gegenständen und Ausrüstung – und die Rassen von Mittelerde sind ohnehin alle dabei. Schon die frühe Version macht einen „sehr guten" Eindruck. Kein Zweifel, da kommt ein Hit auf Playstation-2- und Xbox-Spieler zu.

Vorserientest-Ergebnis

Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-76633
Im Handel ab	4. November 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
Weitere Versionen	Xbox
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

Kao the Kangaroo – Round 2

Vor Freude hüpfend

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ein kleiner Schritt für die Welt der Spiele, aber ein großer Sprung für ein Känguruh: Kao hoppelt los, um die Biber zu retten

Kao kommt aus Australien und ist ein Känguruh, das Boxhandschuhe anhat. Kao ist im Auftrag der Tiere unterwegs, will versklavte Biber aus den Klauen ihrer Ausbeuter befreien. Dazu hüpft das knuffige Beuteltier über Stock und Stein, vertrimmt gerissene Gegner und fürchtet nur den bösen Riesenbären. Auch um die fleischfressende Pflanze macht Kao lieber einen großen Bogen, stellt sich andererseits aber mutig dem Kampf gegen Schrot verschießende Jäger. 30 Gegnertypen vom winzigen Gnom bis zum fiesen Piraten begegnen dem fröhlichen Springinsfeld auf seinem Weg. Dagegen gibt's sieben Kampftechniken, die Kao erlernen kann.



Zum Abschuß freigegeben: der Wilddieb.

Nebenbei sammelt das sprunggewaltige Tierchen Goldmünzen und Kristalle, wirft Bumerangs oder setzt sich den „fliegenden Helm" auf, um mit dessen Hilfe breite Schluchten zu überqueren. So vielfältig wie Kaos Fähigkeiten sind auch seine Fortbewegungsmittel: Mal fährt er im Floß oder Boot über reißende Flüsse, dann heizt er per Snowboard über vereiste Pisten oder fliegt auf dem Rücken seines Kumpels Carlos, eines Pelikans. Wenn „Kao the Kangaroo" fertig ist, soll es 20 spannende Spielstufen in fünf phantastischen Welten umfassen.

Urteil: Das erste, was ins Auge fällt, ist die äußerst farbenfrohe Gestaltung des Spiels. Funkelnde Kristalle, saftig grüne Wiesen, azurblaue Gewässer – alles so bunt, daß Kinder ihre helle Freude daran haben werden. Auch die niedlichen Tierchen und ebenso possierlichen Gegner machen schon beim Hinschauen Spaß. Das Bewegen des Känguruhs mit der PC-Tastatur ist kein Problem, Hüpfer und Doppelsalti gelingen mit etwas Übung problemlos. Aber damit es nicht zu leicht wird, haben die Entwickler schwierige Hürden (etwa die Wolken im Abschnitt „Riesenbäume") aufgetürmt, die es Kao möglichst schwer machen sollen. Die Redaktion erwartet ein ordentliches „Hüpf-und-Spring"-Spiel. Vorfreude ist berechtigt.



Kleiner Kerl, große Fäuste: Kao boxt sich konsequent durch.



Frost ohne Frust: Eiskalte Typen trachten Kao nach dem Leben. Aber in der Kiste gibt's ein wenig Energie.



Es ist alles im Fluß: Aggressive Monster lauern dem kleinen Känguruh bei seiner Floßfahrt auf.

Vorserientest-Ergebnis

Kao the Kangaroo – Round 2[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	Oktober 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	keiner/keiner
Altersempfehlung	ohne Altersbeschr.
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	29,90 Euro
Weitere Versionen	Xbox, PS 2, Gamecube
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1]spricht: „Kao se Kängäruh – Raund 2"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Imperial Glory

Geschichte wiederholt sich doch

Strategiespiel für PC | Freunde historischer Schlachten stehen vor der Gewissensfrage: für Preußens Gloria oder die Grande Nation?

Lust auf eine Zeitreise ins späte 18. und frühe 19. Jahrhundert? Anfang des nächsten Jahres können sich Hobby-Feldherren mit dem Strategiespiel „Imperial Glory" in dieser Ära austoben.

Zu Spielbeginn wählen Sie eine von fünf Großmächten des alten Europas aus, deren Geschicke Sie zwischen 1789 und 1830 leiten wollen. In guten wie in bösen Zeiten, in Krieg und Frieden – aber möglichst immer zum Nachteil der anderen Nationen. Nicht weniger als 55 Provinzen und 29 Küstenregionen in Europa und Nordafrika warten darauf, durch kluge Bündnispolitik oder Militäreinsatz Ihrem Imperium angegliedert zu werden.



Garde-maß: lange Kerls in Prunkuni-formen.

Zur Wahl stehen die damaligen Großmächte Preußen, Österreich-Ungarn, Frankreich, Rußland und Großbritannien. Jede Nation offenbart im Spiel genau jene speziellen Stärken und Schwächen, wie Sie geschichtlich überliefert sind. So sind die Briten stark als Seemacht, während das Preußische Reich über ein gut gedrilltes und schlagkräftiges Heer verfügt. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Prunkuniformen der unterschiedlichen Einheiten, etwa der berühmten Husaren und Dragoner, ihren prächtigen Originalen nachgebildet.

Wie in „Rise of Nations" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2003, Urteil: „gut") gibt es zwei völlig unterschiedliche Spielvarianten. Entweder Sie verwalten Ihr Reich auf einer Landkarte und ziehen Ihre Truppen im Wechsel mit computergesteuerten oder echten Gegnern rundenbasiert (also Zug um Zug). Oder Sie führen in der Echtzeit-Variante gewaltige Heere und riesige Flotten in die Schlacht zu Lande und zu Wasser. Im rundenbasierten Spiel bestimmen Sie, gegen wen Sie Krieg führen möchten oder ob Sie lieber auf Diplomatie und Politik als auf Kanonen setzen. Daneben müssen Sie sich natürlich um die technische und wirtschaftliche Entwicklung Ihrer Nation kümmern, denn wenn Ihr Staat zurückbleibt, werden die anderen Großmächte schnell ihre Chance wittern und über Sie herfallen. Ihrem Volk stehen über 70 Entwicklungsmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen zur Verfügung, einige davon funktionieren allerdings nur in bestimmten Staatsformen.

Die Echtzeit-Abteilung besticht durch eine detailreich gestaltete 3D-Darstellung. Die Kameraentfernung läßt sich stufenlos variieren und gibt Ihnen das Gefühl, auf Augenhöhe mit Ihrer Kavallerie in die Schlacht zu reiten.

Die mehr als 50 Karten, auf denen die Armeen der Großmächte kämpfen, sind gespickt mit Gebäuden, Wäldern und Geröllfeldern, in denen sich Ihre Soldaten verschanzen können. Die Geländebeschaffenheit wirkt sich unmittelbar auf die Schlagkraft Ihrer Truppen aus. Wer auf einer Anhöhe steht, ist eben im Vorteil. Auch klimatische Bedingungen und Bodenverhältnisse bleiben nicht ohne Einfluß auf Kampfkraft und -moral. Wenn Sie im Freundeskreis ausprobieren möchten, wer der beste in und für Europa ist, dürfen Sie maximal vier Spieler auf zwei Teams verteilen.

Weitere Informationen zum Spiel gibt's im Internet auf der Seite www.imperialglory.com.



Was erkennt der Adlerblick? Preußische Infanteristen nehmen ein gegnerisches Gebäude im Sturm.



Flotte Inszenierung: Endlose Seegefechte entscheiden mit darüber, wer im 18./19. Jahrhundert Europa beherrscht.



So hat das Sinn, Soldaten: In den Massenschlachten bewegen Sie nicht einzelne Kämpfer, sondern stets komplette Truppenverbände.

Vorserientest-Ergebnis

Imperial Glory[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos
Telefon	01908-39582
Im Handel ab	Februar 2005
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: sehr gut

[1] spricht: „Impiri-el Glori"

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. 174, Grafik- und Soundkarten. In regelmäßigen Abständen aktualisiert COMPUTER BILD SPIELE diese Testanordnung. Alle Spiele werden unter Windows 98 (zweite Edition) und Windows XP Home getestet.

Preis-/Leistungs-Note

Billig ist nicht immer schlecht, teuer nicht unbedingt gut. Deshalb ermittelt COMPUTER BILD SPIELE den Preis-/Leistungs-Index. Beispiel: Ein Spiel mit der Gesamtnote 3,00 kostet 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 herabgestuft.

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 zustande gekommen ist, legt die Redaktion diese Kriterien offen und erklärt sie genau, Punkt für Punkt. Jeder Prüfpunkt hat unterschiedlich starken Einfluß auf die Note. Das ist die so genannte Gewichtung, angegeben in Prozent. Zwischennoten, etwa für Spielspaß oder Service, werden je nach Teilergebnis wie folgt eingefärbt: grün für „sehr gut" und „gut", gelb für „befriedigend" und „ausreichend", rot für „mangelhaft" oder „ungenügend". So erkennen Sie mit einem Blick Stärken und Schwächen eines Spiels, ohne lange lesen zu müssen

❶ Spieleinstieg

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

❷ Faszination der Spielwelt

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

❸ Spielvariations-Möglichkeiten

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

❹ Grafik

Sieht ein Haus wie ein ecker Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Eine 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.

❺ Sound

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

❻ Texte

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

❼ Bedienbarkeit

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

❽ Service

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

❾ Gedruckte Bedienungsanleitung

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

❿ Funktionsprüfung mit 25 Computern

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

⓫ Bildpunkteanzahl/ Farbtiefe wählbar

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

⓬ Musik/Geräusche regelbar

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

⓭ Anzahl der Tonstandards

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

⓮ Tastenbelegung wählbar

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

⓯ Schwierigkeitsgrad einstellbar

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

⓰ Speicherfunktion für Spielstände

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

⓱ Sprache

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

⓲ Nutzbare Steuergeräte

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

⓳ Maximale Anzahl der Spieler

Hier steht, wie viele Teilnehmer mit- oder gegeneinander spielen können – ob im **Netzwerk** S. 174, per Internet oder am gleichen Computer.

ⓐⓓ Auf-/Abwertung

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

	SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	
❶	Spieleinstieg	
❷	Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	
❸	Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	
❹	Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	
❺	Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	
❻	Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	
❼	Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	
	Spielspaß insgesamt	
❽	**SERVICE**	
	Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	
	Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	
	Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	
	Service insgesamt	
❾	**GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** (überprüft)	
	INSTALLATION	
	Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	
	Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	
	Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	
	Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	
	Installation insgesamt	
❿	**FUNKTIONSPRÜFUNG** Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten	
	Funktionsprüfung Bild insgesamt	
	EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen	
⓫	Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	
⓬	Musik/Geräusche regelbar	
⓭	Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	
⓮	Tastenbelegung wählbar	
	Schwierigkeit einstellbar	
	Einstellmöglichkeiten insgesamt	
	SONSTIGES	
⓰	Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	
⓱	Sprache (überprüft)	
⓲	Nutzbare Steuergeräte	
⓳	Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	
	Sonstiges insgesamt	
	ZWISCHENNOTE	
ⓐⓓ	**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 zustande 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.174, ein Spiel anbietet, desto besser fällt die Note aus. Ob die Tonqualität des Spiels überzeugt, lesen Sie dagegen in der Zeile „Sound" (oben in der Tabelle unter „Spielspaß").

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.174 -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 zustande 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 sogenannte 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, 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%**



Die Sim

Simulation für PC | Die Fortsetzung des erfolgreichsten Computerspiels der Welt ist fertig. Und? Werden die überaus hohen Erwartungen erfüllt?

Spieletricks siehe Seite 122

INSTALLATION

Geduld ist eine Tugend. Das besagt zumindest ein vermeintlich sehr altes Sprichwort. Ob Sie ein geduldiger Mensch sind, erfahren Sie spätestens bei der Installation dieses Computerspiels. Mehr als drei **Gigabyte** S.174 an Daten werden dabei auf die Festplatte kopiert. Das kann dauern. In der Zwischenzeit sitzen Sie aber keineswegs untätig herum: Dreimal muß eine neue CD ins Laufwerk gelegt werden. Darüber hinaus erscheint plötzlich ganz unvermittelt ein kurzweiliges Quizspiel auf dem Bildschirm.

Weitere Infos zum Thema Installationen hat die Redaktion ab Seite 148 für Sie zusammengefaßt.

INHALT

Als Harro auf die Welt kommt, ist er bereits ein erwachsener Mann. Er trägt schicke Kleidung, kann sprechen und hat einen ausgeprägten Charakter. Mit anderen Worten: Harro ist kein gewöhnlicher Mensch. Er ist ein Sim, eine Computersimulation. Aussehen und Charakter wurden zuvor von einem Spieler festgelegt. Der kann Harros Leben von nun an genauestens beobachten – und sogar beeinflussen. Per Mausklick werden dem Computermenschen Befehle erteilt: Wasch Dich! Koch Spaghetti! Lies ein Buch! Geh auf die Toilette! Die Sims hören, und sie folgen.

Mit seiner ersten Bleibe scheint Harro recht zufrieden zu sein. Eigentlich unverständlich, denn die zwei Räume geizen mit attraktiven Einrichtungsgegenständen: Im Wohnzimmer stehen Bücherregal, Stereoanlage, Sofa und Fernseher. Ins enge Schlafzimmer paßt nur ein Bett.

Harros Streifzug durch das neue Eigenheim wird unterbrochen, als drei Nachbarn an der Haustür klingeln, um den Neuling zu begrüßen. Ungeniert

huschen Babsi und Hugo von gegenüber sofort ins Wohnzimmer, um dort die Stereoanlage zu entdecken. Zu Latino-Rhythmen fegen sie fortan über den billigen Teppichboden. Unterdessen steht Harro mit Nina in der Küche. Die hübsche Brünette erzählt ausschweifend von ihren Lieblingsthemen: Mode, Sport und Essen.

Ganz der Gönner, bestellt Harro für alle eine riesengroße Pizza. Babsi und Hugo läßt das kalt. Die beiden haben es sich inzwischen auf dem Sofa bequem gemacht und meiden die Gesellschaft des Gastgebers um jeden Preis. Und auch Nina läuft unvermittelt in Richtung Badezimmer davon. Kurze Zeit später sind alle Gäste so schnell verschwunden, wie sie gekommen sind. Alleingelassen, ißt Harro auf, dann macht er sich vor Müdigkeit schwankend auf den Weg ins Bett.

„Die Sims 2" ist kein gewöhnliches Computerspiel. Es gibt kein Ziel und keine feste Handlung. Die Geschichten entstehen durch eine Verkettung von Zufällen immer wieder neu. Und der Spieler? Der ist Voyeur, kann sich zurücklehnen und das Geschehen beobachten. Oder aber aktiv mitbestimmen und verhindern, daß das Sim-Leben auf die schiefe Bahn gerät.

Auch Harro könnte eine starke Hand gut gebrauchen. Heute kommt er erst gegen Mittag aus den Federn. Und er stinkt: Grüne Dunstwolken



Wie die Liebe so spielt: Den einen Sim küssen, drei andere im Sinn. Dieses Spiel ist zwar aufregend, gleichzeitig aber auch ganz schön gefährlich.

Alles Liebe?

Die Liebe spielt bei den Sims eine größere Rolle als je zuvor. Es gibt noch mehr Möglichkeiten, seinen Partnern Zuwendung zu zeigen – im Whirlpool, auf dem Sofa oder im Bett. Problematisch kann es werden, wenn sich die Computermenschen gleichzeitig nach mehreren Liebhabern sehnen. Familienorientierte Sims indes sind auf Nachwuchs aus. Dieser Spielverlauf zeigt das Liebesleben der Sims in acht Bildern.



1 Guten Tag. Harro trifft Dina auf dem Bürgersteig. Beide plaudern über ihre Interessen. Vorsichtige Annäherungsversuche folgen.



2 Die beiden verlieben sich, und Dina zieht bei Harro ein. Küsse und Streicheleinheiten auf dem Doppelbett sind an der Tagesordnung.



3 Es kommt, wie es kommen muß: Tage später wird Thomas geboren. Das heißt: Fläschchen geben, Windeln wechseln, Fürsorge zeigen.



4 Ein paar Tage darauf kann Harro sich nicht mehr zurückhalten. Schon lange himmelt er die Gärtnerin an. Jetzt fällt er über sie her.



5 Eine gemeinsame Freundin sieht den Ausrutscher und berichtet Dina davon. Erst ist die Trauer groß, doch dann versöhnt sich das Paar.



6 Thomas, inzwischen zum Jugendlichen herangewachsen, verfällt sofort einer Mitschülerin. Der erste Kuß – etwas ganz besonderes.



7 Dina und Harro haben es geschafft: Auch als Rentner sind sie ein glückliches Paar. Mit Sekt stoßen die zwei auf ihren Hochzeitstag an.



8 Doch alle guten Dinge haben irgendwann ein Ende. Mit Ablauf ihres Lebens werden die Sims vom Sensenmann besucht. Immerhin ist der letzte Gang kein gänzlich unerfreulicher: Zu Hawaiiklängen und mit einem Cocktail in der Hand tritt Dina ab.

Die Sims 2 FORTSETZUNG



Ehefrau, Mutter, Hausfrau? Nicht für jede Sim-Dame ist das eine erfreuliche Perspektive. Viele träumen von Karriere und eigener Limousine mit Chauffeur.

steigen aus seinen Achselhöhlen empor. Ein Jogger, der vor dem Haus pausiert, rümpft angewidert die Nase. Chaos herrscht auch in der Wohnung: Dreckige Teller stehen auf dem Boden. Fliegen kreisen um die übel riechenden Pizzareste.

Ein paar Mausklicks später weiß Harro, wie der Hase läuft: Geschirr abwaschen, Toilette putzen, Müll rausbringen, duschen. Links oben im Bild werden die Tätigkeiten in Symbolform angezeigt, nach und nach muß der Sim sie nun abarbeiten. Natürlich kommt bei derlei Beschäftigung nur wenig Freude auf. Deshalb darf Harro im Anschluß vor dem Fernseher entspannen.

Das ist wichtig. Denn wie im ersten Teil müssen Sie sich um die acht Grundbedürfnisse der Sims sorgen – von Harndrang über Spaß bis zur Hygiene. Die Computerwesen sind inzwischen zwar in der Lage, ihre Triebe selbst zu befriedigen – perfekt klappt das aber noch immer nicht. Rutscht ein Bedürfniswert in den roten Bereich, sind ständige Nörgelei und allgemeines Unwohlsein die Folge.



Aber davon ist Harro weit entfernt: Mit neuem Elan schnappt er sich die Tageszeitung und fahndet nach einem Job. Das Konto ist fast leer, und deshalb wird das erste Angebot auch gleich akzeptiert: eine Stelle als Medizintechniker. Fortan steht fünfmal in der Woche um sieben Uhr morgens hupend die Fahrgemeinschaft vor der Tür.

Jetzt ist entscheidend, daß Harro jeden Morgen glücklich und pünktlich ins Auto hüpft. Denn wer häufig verschläft, der wird gefeuert. Und wer müde, vereinsamt oder dreckig erscheint, der kann seine Beförderung in den Wind schreiben. Was genau in den Stunden der Abwesenheit geschieht, bleibt indes verborgen. Anders als im ersten Teil gehen die Computerwesen jedoch auch am Arbeitsplatz auf die Toilette, essen zu Mittag und lernen Freunde kennen.

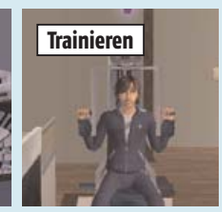
Bevor bei Harro die Beförderung zum Sanitäter ansteht, muß er fleißig büffeln, unter anderem, wie man richtig saubermacht. Mit einem Standardwerk aus dem Bücherregal macht er es sich auf dem Sofa gemütlich. Ein blauer Balken über Harros Kopf zeigt den Lernfortschritt, und wenige Stunden später ist ein Sauberkeitspunkt erreicht. Alternativ läßt sich die Kunst des Putzens natürlich auch in der Praxis erlernen: beim Schrubben von Küche und Bad.

Zwischendurch ist immer wieder ein Blick auf die Wünsche und Ängste der Sims angebracht. In der Bedienleiste werden symbolisch vier Wünsche und drei Ängste dargestellt. Harro sehnt sich zur Zeit nach etwas Geld, frischen Bekanntschaften und einem Kunstwerk für die Wohnzimmerwand. Erfüllen Sie die Sehnsüchte, so steigt die Laufbahnanzeige. Und das sorgt maßgeblich für ein langes und glückliches Leben. Rutscht die Anzeige jedoch in den roten Bereich, wird geheult, um Geld gebettelt oder gleich ganz durchgedreht. Dann hilft nur noch der Besuch eines Psychologen.

Harros Laufbahnanzeige erstrahlt zur Zeit in silbernem Glanz. Gerade steht der Sim in der Spitze der Karriereleiter steht und mit dem Hubschrauber zur Arbeit gebracht wird, kann es eine Weile dauern. Denn zur Vorbereitung müssen je nach Beruf mehrere Freundschaften geschlossen und unterschiedliche Fähigkeitspunkte erreicht werden – durch Bücherlesen, Trainieren, Malen und Schachspielen.

BERUFLICHER AUFSTIEG









An die Arbeit!

Arbeit ist auch bei den Sims das halbe Leben. Ein guter Posten bringt Geld auf das Konto. Damit leisten sich die Computermenschen all die schönen Dinge, die ihnen das Leben angenehmer machen. Bis ein Sim erstmal an der

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims 2 FORTSETZUNG

Küche und bereitet sein Abendessen vor: Pasta mit Tomatensoße. Er holt die Zutaten aus dem Kühlschrank und rührt alles gewissenhaft zusammen. Jeder Bestandteil des Gerichts ist dabei zu erkennen – je nach Rezept ist sogar die Art der Zubereitung eine andere. Auch beim Kochen sammelt Harro Erfahrung. Und irgendwann werden ihm selbst edelste Rezepte gelingen. Um sich diese Kenntnisse schneller anzueignen, schaut er regelmäßig Kochsendungen an. Seit er dabei beobachten mußte, wie die TV-Küche in Flammen aufging, ist ihm beim Hantieren mit dem Gasherd mulmig zumute. Zur Beruhigung hat er sich einen Brandmelder zugelegt. Der sorgt – im Falle eines Unglücks – für das schnelle Eintreffen der Feuerwehr.

Lernen, Kochen, Schlafen, Arbeiten: Durch Fleiß und Disziplin wird Harro bald zum Allgemeinmediziner befördert. Nach Feierabend bringt er nun immer öfter seinen Kollegen Don Lotario mit nach Hause. Die beiden pflegen eine enge Beziehung, unterhalten sich meist angeregt über das Wetter. Doch eines Abends steckt Don unvermittelt seine Zunge in Harros Hals. Gleichgeschlechtliche Liebe ist bei den Sims zwar nichts Ungewöhnliches. Doch Harros Sache ist sie nicht. Und so beschließt der Sim, sich auf die Suche nach einer Frau fürs Leben zu begeben. Auf dem Bürgersteig lernt er Dina kennen: blond, schlank, extrovertiert. Harro ist begeistert, nach stundenlangen Gesprächen und freundschaftlichen Umarmungen sogar ein wenig verliebt.

Zwei Tage später folgen der erste Kuß auf dem Sofa und ein leidenschaftliches Techtelmechtel unter der Bettdecke. Dina und Harro können nicht mehr voneinander lassen. Die beiden verloben sich, und sie zieht bei ihm ein.

Jetzt beginnt der Streß des Familienlebens. Nicht nur für Dina und Harro – auch für den Spieler. Beide Sims sind ab sofort gleichzeitig zu steuern.

Das hat durchaus auch Vorteile: Da die Turteltauben beide berufstätig sind, können sie sich schon bald ein neues Haus leisten. Mit Sack und Pack zieht das Pärchen um: fünf Zimmer, Küche, Bad. Harro steigt als erstes in den Swimmingpool, spielt dort „toter Mann". Dina hängt bereits am Telefon. Für ihre Politikerkarriere muß sie viele Freunde vorweisen. Die rufen jetzt ständig an, klagen über mangelnde Beachtung.

Karrieristen haben also viel zu tun in diesem Spiel. Zwar werden sie – gegen entsprechende Bezahlung – von einer Putzfrau und einem Gärtner entlastet. Trotzdem reicht für sie das kurze Erwachsenendasein (29 Tage) meist nicht aus, um Nachwuchs zu bekommen. Trinkt ein Sim jedoch vom Elixier des Lebens, wird das Altern für drei Tage ausgesetzt. Und das, so oft Sie mögen.

Dank der Verjüngungskur finden die beiden Workaholics dann doch noch Zeit, ein Kind zu zeugen.



Ein eigenes Baby – besonders familienorientierte Sims sehnen sich danach. Ein heftiges Techtelmechtel, und der Wunsch geht in Erfüllung.

Aller Alltag ist schwer

Zwischen Sonnenaufgang und -untergang müssen die Sims viele Dinge erledigen: Zur Arbeit gehen, essen, Spaß haben, Freunde treffen – um nur einige Bedürfnisse aufzuzählen. Nicht immer sind alle Wünsche und Nöte der Sims leicht unter einen Hut zu bekommen.

4 Harro versucht sich schon lange als Maler. Jede freie Minute nutzt er, um Dinas Porträt zu vollenden, das später die Wohnzimmerwand schmücken soll.

8 Zeit fürs Mittagessen: Harro steht gerne in der Küche, hat mit der Zeit schon viele Kochpunkte gesammelt. Heute steht Lachssteak auf dem Speiseplan.

Nach wenigen Tagen Schwangerschaft kommt Thomas zur Welt. Das Baby ist ganz der Vater, denn Aussehen und Charaktereigenschaften werden genetisch vererbt. Jetzt heißt es: Windeln wechseln, Fläschchen geben, baden. Weil Vater und Mutter berufstätig sind, übernimmt ein Kindermädchen den Job.

Es dauert nicht lange, bis Thomas zum Jugendlichen heranwächst. Gerade in diesem Alter lernen die Sims sehr schnell, und so ist der Stolz der Familie schon nach kurzer Zeit ein perfekter Klavier- und Schachspieler. Regelmäßiges Erledigen der Hausaufgaben macht Thomas darüber hinaus zum besten Schüler seiner Klasse.

Während der Sohn also schon früh den Karrierepfad einschlägt, begeben die Eltern sich in den Ruhestand. Gemeinsam bekommen sie genügend Rente für einen Lebensabend mit allem Komfort. Zwar sorgt eine Affäre zwischen Harro und der Gärtnerin für Tränen, doch das ist schnell aus der Welt geschafft. Aufruhr verursacht



erst wieder der Besuch des Sensenmanns. Freundlich, aber bestimmt nimmt er Dina mit in eine andere Welt. Die alte Dame folgt mit gepacktem Koffer.

Ein schmerzhafter Verlust ist das vor allem für den Spieler. Der Witwer liegt jedenfalls schon wenig später wieder vergnügt im Whirlpool. Mit der Gärtnerin. Knutschend.

BEDIENUNG

Im Vergleich zum ersten Teil hat sich an der Bedienung so gut wie nichts geändert. Warum auch? Die Steuerung erschließt sich intuitiv, und mit der Maus haben Sie alles problemlos im Griff. Ein Klick auf ein beliebiges Objekt oder eine Person, und ein Auswahlmenü erscheint. Klicken Sie zum Beispiel auf ein Sofa, dann können Sie sich entscheiden, ob Ihr Sim sich dort hinsetzen, sich hinlegen oder gar ein kleines Nickerchen machen soll.

Sims sind aber auch dann aktiv, wenn Sie ihnen keine Anweisungen erteilen. Diese Eigeninitiative ist den Computermenschen in die Wiege gelegt, kann auf Wunsch aber im Optionsmenü abgeschaltet werden.

Überraschend einfach ist das Ändern der Kameraposition im laufenden Spiel. Durch Drehen des Mausrades vergrößern oder verkleinern Sie den Bildausschnitt. Drücken Sie die dritte Maustaste (meist das Mausrad) und bewegen gleichzeitig die Maus von links nach rechts, so wird der Bildausschnitt gedreht.

Selbst das Erstellen eigener Sims gestaltet sich überraschend einfach. Obgleich die Möglichkeiten schier unendlich sind. Jeder Abschnitt dieses Prozesses ist durch Auswahlfelder und Schieberegler leicht zu bedienen. Kompliziert wird es erst dann, wenn Sie ein eigenes Haus entwerfen wollen oder einen Anbau fürs Fertigheim planen. Die Beherrschung des Baumenüs erfordert einige Übung. Schade: Auch im zweiten Teil ist es nicht möglich, Möbel oder Gemälde an schrägen Wänden unterzubringen.

URTEIL

„Die Sims 2" ragt in vielerlei Hinsicht aus dem Gros der Computerspiele heraus. Die einmalige Idee, das echte Leben am Bildschirm nachzuempfinden, eröffnet unzählige Möglichkeiten. Erschaffen Sie die ideale, vom Erfolg verwöhnte Familie. Oder finden Sie heraus, was passiert, wenn ein Sim vom Unglück verfolgt wird.

Das Leben der Sims ist grafisch bis ins Detail perfekt inszeniert – egal ob sie Schach spielen, kochen oder miteinander streiten. Besondere Ereignisse, wie der erste Kuß oder die Geburt eines Babys, kommen – zu kleinen Filmsequenzen aufbereitet – besonders eindrucksvoll rüber.

Dabei werden die Sims immer menschlicher: In diesem Spiel besitzen sie ein Erinnerungs-

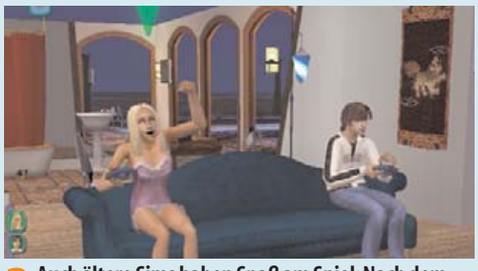
EIN TAG IM LEBEN EINER SIM-FAMILIE



1 Dina, Harro und Thomas sind eine typische Sims-Kleinfamilie. Wann genau die drei morgens aufstehen, ist abhängig vom Verlauf des vorigen Abends.



2 Da die Eltern Dina und Harro heute frei haben, ist Zeit für ein gemeinsames Frühstück mit Thomas. Dabei plaudern die Sims über ihre Erlebnisse.



3 Auch ältere Sims haben Spaß am Spiel: Nach dem Frühstück begibt das Paar sich ins Wohnzimmer und liefert sich einen Videospiel-Wettkampf.



5 Unterdessen wartet auf der Straße der Schulbus auf Thomas. Pünktliches Erscheinen im Unterricht und erledigte Hausaufgaben sorgen für gute Noten.



6 Auch die Putzfrau, die den Haushalt in Schuß hält, ist inzwischen eingetroffen. Von ihrem Gehalt können Dina und Harro sich diesen Luxus leisten.



7 Durch ein Teleskop zu schauen, kann auch tagsüber interessant sein. Wer Nachbarn ausspioniert, riskiert aber, daß die vorbeikommen und sich beschweren.



9 Nachmittags ist Thomas aus der Schule zurück. Seinem Vater führt er vor, wie gut er schon Klavier spielen kann, und sammelt dabei Kreativitätspunkte.



10 Auch Harros Kollege Don stattet der Familie einen Besuch ab. Leider hat er sich eine Virusinfektion eingehandelt und muß sich ständig übergeben.



11 Harros Geburtstagsfeier ist der Höhepunkt des Tages. Bläst er die Kerzen auf dem Kuchen aus, dann altert er um Jahrzehnte. Na dann: schönen Ruhestand!

Die Sims 2 FORTSETZUNG

vermögen. Besonders einprägsame Situationen, wie zum Beispiel der Besuch eines Einbrechers, beschäftigen sie noch nach Tagen. Obwohl die Sprache der Figuren aus unverständlichem Kauderwelsch besteht, sind solche Details erkennbar. Allein die Gesichtsausdrücke sprechen Bände. Gesten und Denkblasen übernehmen den Rest.

Die meisten Unterschiede im Vergleich zum Vorgänger liegen jedoch im Detail. Wenn Sims zu viel essen und keinen Sport treiben, dann werden sie dick. Beim Einkaufsbummel durch die Stadt können sie neue Kleidungsstücke, Zeitschriften und Computerspiele erwerben. Und einige der Spielfiguren sind sich durchaus bewußt, daß sie von einem Spieler gesteuert werden. Manchmal schauen sie zu ihm auf und kommentieren seine Befehle.

Besondere Momente können Sie übrigens mit Fotoapparat oder Videokamera festhalten. Die entstandenen Bilder und Filme lassen sich übers Internet mit anderen Spielern tauschen. Ebenfalls online werden neue Kleidungsstücke und Möbel heruntergeladen. Langeweile kommt da so schnell keine auf.

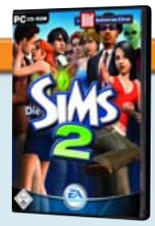
Der Spielspaß dieser umfangreichen und gelungenen Neuerscheinung erhält Höchstnoten von der Redaktion. Doch leider sorgen einige Mängel für Abzüge in der B-Note. Wuseln viele Sims gleichzeitig über den Bildschirm, dann gerät das „Leben" selbst auf schnellen Computern ins Stocken. Sehr lange Ladezeiten trüben das Ergebnis zusätzlich.

Am Ende sind also programmiertechnische Defizite dafür verantwortlich, daß diese großartige Lebenssimulation doch nur „befriedigend" abschneidet.



Junge Sims sind nicht leicht zufriedenzustellen. Sie sind scharf auf alles, was Spaß macht. Hausaufgaben gehören nicht dazu.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims 2

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.0.0.932
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

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

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Sims-Kenner finden sich zurecht, für alle anderen gibt es zu Beginn einen Lehrgang.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der zweite Teil des Spiels macht doppelt soviel Spaß und ist wesentlich realistischer. Leider gibt es keinen Mehr-Spieler-Modus und natürlich kein wirkliches Spielziel.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	10 Karrieren, 5 Altersstufen, 374 Einrichtungsobjekte, 9 Extragegenstände.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik des Spiels ist so detailliert, daß keine Wünsche mehr offen bleiben.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Musik gibt es mit Stereoanlage, im Bau- und Möbelmenü. Die Sprache ist unverständlich.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Zu jedem Objekt und jeder Schaltfläche gibt's informative und witzige Erklärungen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Bedienung per Maus ist eingängig, wird jedoch ab und an durch Ruckeln erschwert.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,80**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sims2.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2804 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,90**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[2]	0,652%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[2]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Celeron 2,6 GHz/256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[2]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[2]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,43**

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%	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%**		**2,43**
Abwertung		Störend lange Ladezeiten	+0,20
Aufwertung		Internet-Tauschbörse für neue Gegenstände	-0,10
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,53**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[4])		41,35 € (Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852190)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,53 x 49,99 = 126,47 = ausreichend	

1 Windows 98, Second Edition 2 Windows XP Home mit Service-Pack 1 3 Windows XP Home mit Service-Pack 2 4 ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Myst Revelation



Auf der bunten Phantasiewelt Tomahna beginnt Ihr mysteriöses Rätselabenteuer.

Abenteuerspiel für PC | Es kommen mystische Zeiten: Die Mutter aller Rätselabenteuer ist zurück – und schöner als je zuvor

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 148.

INHALT

Der Klassiker aller Computer-Rätselspiele ist auch eines der meistverkauften Spiele aller Zeiten. Nur „Die Sims“ waren noch erfolgreicher. Jetzt geht's mit „Myst 4 – Revelation“ weiter. Nach dem für viele Myst-Fans etwas enttäuschenden „URU – Ages beyond Myst“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil: „gut“) fanden die Spielentwickler inzwischen zu den Wurzeln des Rätselklassikers zurück. Die Story spielt rund zehn Jahre nach den Ereignissen aus „Myst 3 – Exile“. Kenntnisse der Vorgeschichte werden zum Spielen aber nicht zwingend benötigt.

Und darum geht es: Der Maschinenbauer Atrus sucht nach seinen Söhnen Achenar und Sirrus, die er vor langer Zeit in zwei Gefängniswelten einsperren mußte und die nun verschollen sind. Gut, daß Sie jetzt zur Stelle sind, um ihn bei seiner Suche zu unterstützen. Doch es kommt an-

IV

ders als geplant, denn Atrus' Tochter Yeesha wird von einem ihrer Brüder entführt. Atrus selbst sitzt auf einem fernen Planeten fest. Und Sie? Spielen keine der beteiligten Figuren, sondern quasi sich selbst, greifen im Alleingang von außen ein, um die Familie wieder zusammenführen. Sie müssen zahlreiche Rätsel knacken und ungewöhnliche Maschinen in Gang setzen, um in ferne Welten zu reisen, die allesamt wunderschön gezeichnet wurden. Die Landschaf-

SPIELVERLAUF



1 Nach einem Vorspann beginnt das Abenteuer: Aus der Schwebebahn bewundern Sie das Panorama des Planeten Tomahna.



2 Nach der atemberaubenden Fahrt treffen Sie Atrus in seinem Labor. Er erzählt Ihnen von seinen verlorenen Söhnen.



3 Atrus' Tochter Yeesha haben Sie schon bei Ihrer Ankunft kurz kennengelernt. Auf Ihrer Erkundungstour durch Tomahna treffen Sie die Kleine noch häufiger und bekommen hilfreiche Tips von ihr. In ihrem Studierzimmer zeigt Sie Ihnen zum Beispiel die Maschine für das Wasserkraftwerk.



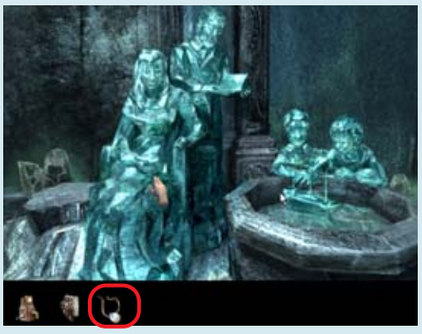
4 Wenn das Kraftwerk wieder läuft und damit Strom fließt, finden Sie in Atrus' Labor ein Buch mit einer Kristallkombination (Kreis).



5 Geben Sie die Kombination richtig in das Kristallkommunikationsgerät ein, so können Sie mit Atrus auf einem fernen Planeten sprechen.



6 Nach dem Gespräch mit Atrus entdecken Sie, daß Yeesha mit dieser Maschine vor ihren Brüdern in eine ferne Welt geflohen ist.



7 Die Suche nach Yeesha führt Sie auf die Welt Spire. Das Blinken von Yeeshas Medaillon (Kreis) an der Skulptur deutet auf eine Spur hin.

Myst IV Revelation

FORTSETZUNG

ten sehen nahezu fotorealistisch aus. Damit ist auch der Nachteil schon erwähnt: Es handelt sich nicht um bewegte 3D-Grafiken, sondern praktisch um Standbilder. Myst-Veteranen sind es schon gewohnt, per Maussteuerung von Raum zu Raum zu wandern und sich in jedem davon – wie in einem 360-Grad-Kino – um die eigene Achse zu drehen und die Szenerie dabei nach hilfreichen Hinweisen abzusuchen. Perfekt gemacht ist der Einbau von echten Schauspielern in die Spielumgebung und Handlung. Alles in allem mehr als 90 Minuten Film kann der Spieler bei seiner Entdeckungsreise betrachten.

Ebenso schön wie die Bilder der Myst-Welt ist der zugehörige Orchester-Soundtrack. Ausnahme-Musiker Peter Gabriel hat exklusiv ein paar Kompositionen beigesteuert.

Obwohl das Spiel moderate Anforderungen an die Computerleistung stellt, wird es auf zwei DVDs erscheinen und mit rund sieben **Gigabyte** S.174 bei der Vollinstallation reichlich Platz auf der Festplatte benötigen. Zum Glück ist auch eine platzsparende Teilinstallation möglich, die nur knapp 3,5 Gigabyte belegt.

Bei der Funktionsprüfung traten mit einigen Grafikkarten Bildfehler auf. Um die zu beheben, müssen Sie von der ersten Spiel-DVD aus dem Ordner „win32/support/drivers" den passenden Treiber für Ihre Grafikkarte suchen und installieren. Dazu müssen Sie die Typenbezeichnung der Grafikkarte kennen.

BEDIENUNG

Selbst Anfänger haben die intuitive Maussteuerung schnell erlernt, mit der sich das komplette Abenteuer spielen läßt. Fürs Weiterkommen ist aber vor allem Köpfchen nötig. Was Sie an einem Ort machen können, erkennen Sie am Mauszeiger. Ziehen Sie ihn zum Beispiel auf eine Schublade, die sich öffnen lässt, so verwandelt er sich in eine Faust, die den Griff umschließt. Ziehen Sie jetzt bei gedrückter linker Maustaste die Maus zu sich heran, so wird die Schublade aufgezogen. Ebenso leicht sind auch die vielen Maschinen mit ihren Hebeln und Knöpfen zu bedienen. Die Schwierigkeit liegt vielmehr darin, erst einmal herauszufinden, was eine Aktion denn nun genau bewirkt und wie die Maschine im einzelnen funktioniert.

URTEIL

Myst-Fans können beruhigt aufatmen und sich auf knackige Knobelaufgaben und eine spannende Geschichte freuen. Denn der vierte Teil des Rätselklassikers knüpft an die hohe Qualität der ersten Teile an und geizt dabei nicht mit Innovationen, die das Spielerlebnis deutlich steigern.

Grafisch ist das Spiel in alter Myst-Tradition eine Augenweide, doch erst dank der ziemlich perfekt inszenierten Interaktion von Schauspielern mit der Spielumgebung entsteht erstmals das Gefühl, in der Myst-Welt gebe es tatsächlich Leben. Schade, daß diese nahezu vollkommene Phantasiewelt durch die Ladezeiten beim Bildwechsel unterbrochen wird. Dennoch gilt: Das wahrscheinlich bisher beste Myst-Spiel ist mit Sicherheit für alle Rätselfreunde ein „guter" Denksport an kalten, langen Herbstabenden.



Die Nachwuchsschauspielerin Juliette Gosselin als Yeesha.

MYST-MASCHINEN-RÄTSEL



Merken Sie sich im Wasserkraftwerk die Symbole (Kreis).



In diese Maschine geben Sie den Code für das Kraftwerk …

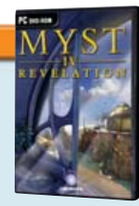


… mit Knöpfen und korrekter Symbolkombination ein.



Ist der Code eingestellt, starten Sie das Wasserkraftwerk.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Myst 4 – Revelation[1]

1sprich: „Rewwelaischen"

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Nach Ihrer Landung auf Tomahna lernen Sie die Steuerung kennen und lösen erste Rätsel.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Das Entwirren der rätselhaften Myst-Geschichte wird Sie mit jeder geknackten Spielaufgabe mehr fesseln. Die vielen Rätsel wurden nahtlos in die Handlung eingebaut.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Das große Abenteuer mit vier Welten und vielen Rätseln wird Sie lange faszinieren.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Beeindruckend echt bewegen sich reale Schauspieler durch die Umgebung aus dem Computer.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Der bombastische Sound von Jack Wall und Peter Gabriel begeistert.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	In vielen Büchern und Briefen finden Sie stimmungsvoll geschriebene Hinweise.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Alles bequem mit der Maus zu machen – Sie können die Tastatur getrost zur Seite legen.	1,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**1,59**
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01908-8241210 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.mystrevelation.com)	1,00
Service insgesamt		**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (7180 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	1,0789 Megabyte	2,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5%**		**2,51**
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler 5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht 6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht 6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler 5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler 5,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[3]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler 5,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt 2,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler 3,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[4]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme	1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**		**1,95**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**2,50**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut	**1,86**
PREIS/LEISTUNG			befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[5])			44,99 € (SMM, Budenheim, Tel. 06139-916916)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,86 x 49,95 = 92,91 = befriedigend	

2Windows 98, Second Edition 3Windows XP Home mit Service-Pack 1 4Windows XP Home mit Service-Pack 2 5ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Moment of Sil

Abenteuerspiel für PC | In aller Stille versuchen Außerirdische die Erde zu kapern. Machen Sie ihnen einen Strich durch die Rechnung

INSTALLATION

Allerdings müssen Sie „The Moment of Silence" zunächst auf Ihrem PC installieren. Falls Sie damit Probleme haben sollten, lesen Sie die Tips auf Seite 148.

INSTALLATION

Schauplatz des Spiels: New York im Jahre 2044. Es hat sich viel getan: Die einstigen Nationalstaaten der Erde sind friedlich unter einer Weltregierung vereint. Aber im Verborgenen brodelt es wie eh und je. Unbemerkt von der ahnungslosen Öffentlichkeit planen Verschwörer, die Macht an sich zu reißen, um einen totalitären Überwachungsstaat zu errichten.

Der Kommunikationsdesigner Peter Wright weiß von all dem genauso wenig wie alle anderen und will nur einen ruhigen Abend in seinem neuen Appartement verbringen. Da schrecken ihn lautes Gepolter und Schreie aus dem Hausflur auf. Durch den Türspion sieht er, wie eine schwer bewaffnete Polizeieinheit die Wohnung einer benachbarten Familie stürmt und den Vater abführt. Mit diesem filmreif inszenierten Vorspann beginnt das Abenteuerspiel The Moment of Silence, (auf deutsch: „Der Augenblick der Stille"). Es liegt nun an Ihnen, hinter die unglaublichen Mysterien zu kommen, die zu dieser Verhaftung geführt haben. Während Ihrer Nachforschungen treffen Sie auf 35 Personen, die Sie in Gespräche verwickeln können, um ihnen Informationen zu entlocken. Die Figuren lassen kaum ein Klischee aus: Vom weltentrückten Guru über einen Gitarre zupfenden Althippie und eine verarmte Prostituierte bis zu durchgeknallten Computerhackern ist alles dabei. Die Gespräche, die Peter während seiner Ermittlungen führt, sind ein zentrales Element, da sie ihm nicht nur wichtige Erkenntnisse vermitteln, sondern auch wesentlich zur Spielatmosphäre beitragen.

Anfangs ist Peter sehr skeptisch gegenüber den häufig geäußerten Verschwörungstheorien, die in dem Gerücht gipfeln, Außerirdische wollten sich die Erde unter den Nagel reißen. Als bodenständiger, vernunftbetonter Typ, der in seiner Agentur an einer Kommunikationskampagne für die Regierung arbeitet, glaubt er eben nichts, was er



New York 2044: Polizeiwillkür und ungerechtfertigte Verhaftungen sind an der Tagesordnung.

ence

nicht sieht. Und Aliens sind weit jenseits seiner Vorstellungskraft. Doch je mehr sich das Puzzle zu einem schlüssigen Bild fügt, desto stärker zweifelt Peter an herkömmlichen Erklärungen.

Um in Peters Rolle schnell durch New York zu kommen, reisen Sie in sogenannten SAT-Cars, den Taxis von übermorgen. Weiter entfernte Ziele steuern Sie mit dem Flieger an – etwa das SETI-Weltraumforschungslabor, dessen Mitarbeiter nach Signalen von außerirdischem Leben fahnden, und das 2044 immer noch berüchtigte Bermuda-Dreieck. Sogar ein Abstecher auf eine Weltraumstation im Orbit steht auf dem Terminkalender. Das sind nur ein paar der 75 Orte im Spiel, an denen Sie 470 Räume erkunden. Die Hintergrundbilder aller Szenerien sind

SPIELVERLAUF



1 Im Vorspann stürmt eine Spezialeinheit der New Yorker Polizei die Wohnung Ihrer Nachbarn und nimmt den Familienvater gefangen.



2 Sobald der geheimnisvolle Einsatz vorbei ist, greifen Sie selbst in die Handlung ein und schauen sich erst einmal im Treppenhaus um.



3 Anschließend sehen Sie sich in Ihrem Appartement in Ruhe nach interessanten Gegenständen um. Auf dem Nachttisch finden Sie einen Messenger, die Weiterentwicklung des heutigen Telefons, mit dem Sie die Nummer Ihrer Nachbarn, der Oswalds, erfragen und dort anrufen.



4 Nach dem Telefonat sollten Sie sich persönlich bei Frau Oswald vorstellen und versuchen, Licht in die düsteren Ereignisse zu bringen.



5 Am nächsten Tag fahren Sie ins Büro und schwatzen Ihrem Chef Urlaub ab, damit Sie in Ruhe nach Vater Oswald suchen können.



6 Ihre Ermittlungen führen Sie in die dunkelsten Ecken New Yorks. Die sympathische Prostituierte Rita hilft Ihnen gerne weiter.



7 Gegenüber von Ritas Stammplatz finden Sie ein Café, in dem Sie Computerhacker treffen, denen Sie wertvolle Informationen entlocken.

The Moment of Silence FORTSETZUNG

detailliert gestaltet und zudem mit zahlreichen bewegten Objekten dekoriert, zum Beispiel Fernsehleinwänden mit laufendem Programm oder dahingleitenden Schwebebahnen. Ihrem Helden Peter Wright sehen Sie während der Nachforschungen stets über die Schulter.

Die Kopfnüsse beschränken sich meist auf das Feld der üblichen Such- und Kombinationsrätsel. Dennoch sind sie nicht von Pappe, denn Sie müssen jedes Szenenbild auf kleinste Details untersuchen und gefundene Gegenstände sinnvoll kombinieren.

BEDIENUNG

Wie es sich für ein Abenteuerspiel gehört, können Sie es fast komplett mit der Maus bedienen. Lediglich wenn Sie mit Ihrem „Messenger" telefonieren oder die Hilfefunktion beziehungsweise das Hauptmenü aufrufen, benötigen Sie die Tastatur.

Auf Linksklick geht Peter zur gewünschten Position, nach einem Doppelklick im Laufschritt. Nimmt der Mauszeiger die Form einer Hand an, dann deutet er auf einen versteckten Hinweis oder Gegenstand hin. Wird er zur Lupe, dann können Sie Details etwas genauer ansehen.

Wenn Sie mit einer Person reden können, sehen Sie eine Sprechblase. Den Ablauf der Gespräche können Sie durch die Wahl Ihrer Fragen beeinflussen.

URTEIL

Nachdem in diesem Jahr einige eigentlich vielversprechende Abenteuerspiele kurz vor Veröffentlichung wieder in den Schubladen der Entwickler verschwanden, dürfen sich Fans dieses Zeitvertreibs endlich wieder auf einen spannenden Rätselspaß freuen.

Mysteriöse Außerirdische, ein Überwachungsstaat auf dem Weg zur totalen Diktatur und jede Menge Verschwörungen geben den idealen Hintergrund für einen Spionagethriller zum Mitdenken und Mitmachen ab. Die Geschichte des Spiels ist spannend, die Rätsel sind logisch und nachvollziehbar.

Verglichen mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten „Myst 4 – Revelation" (siehe Seite 46) sind die Denksportaufgaben nicht gar so anspruchsvoll und auch von Anfängern mit einem schwächeren PC gut zu meistern – Spaß am Knobeln und Überlegen vorausgesetzt.

Die Spielfiguren sind zwar reichlich hölzern, doch hauchen gut geschriebene Dialoge und professionelle Sprecher ihnen dennoch so etwas wie Leben ein. Besonders eindrucksvoll: Manfred Lehmann, bekannt als Synchronsprecher von Bruce Willis und Gérard Dépardieu, leiht Peter Wright seine Stimme. Die übrigen Geräusche klingen einigermaßen realistisch, aber die Musik hätte ruhig etwas dynamischer und abwechslungsreicher sein dürfen. Kurz: Mit The Moment of Silence wurde das Abenteuerspiel nicht neu erfunden, aber doch erfrischend neu interpretiert. Die abgedrehte Geschichte mit ihren durchdachten Rätseln wird Sie bis zum Ende „gut" fesseln.

FORTBEWEGUNG PER SAT-CAR



Im gigantischen New York der nahen Zukunft kommen Sie voran. An jeder Straßenecke warten geräumige Taxis, die sogenannten SAT-Cars.



Im Innern jeder dieser „Schüsseln" finden Sie ein Navigationssystem, das Sie sicher durch die Metropole leitet. Ein gelbes Fähnchen auf dem Monitor markiert Ihren Standort.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Moment of Silence[1]

[1] spricht: „Se Mohment off Sailenz"

Demo auf DVD

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

Hersteller: DTP Entertainment
Version: 1.0
Info: Tel. 040-6699100 (0,122 €/Min.)
Fax 040-66991010 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Nach dem filmreifen Vorspann sind Sie mitten im Geschehen – kein Problem.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Die Geschichte ist interessant und wird spannend erzählt. Die Rätsel sind logisch und mit etwas Denkarbeit meist problemlos zu lösen – auch von Anfängern .	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Die Verschwörungen aufzudecken erfordert rund 40 Stunden Spielzeit.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Die Spielwelt ist sehr detailliert gemacht und mit vielen 3D-Objekten verschönert.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Profisprecher verleihen den Spielfiguren Charakter, die düstere Musik paßt.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Statt Dialoge anzuhören, können Sie die Gespräche von Untertiteln ablesen.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Mit der komfortablen Maussteuerung haben Sie jederzeit alles fest im Griff.	2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**1,93**
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.themomentofsilence.com)	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%	ja (606 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 Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[3]	0,833%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,833%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[4]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,42**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/nein		6,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	ein Mehrkanal-Tonstandard		2,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**2,93**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,96**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			gut		**1,96**
PREIS/LEISTUNG			befriedigend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			44,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[5])			kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,96 x 44,99 = 88,18 = befriedigend		

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service-Pack 1 4 Windows XP Home mit Service-Pack 2 5 ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Restricted Ar

Actionspiel für PC | Vier Randexistenzen gegen den größten Konzern der Welt – kann das gutgehen? Warum nicht – Sie haben es in der Hand!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 148.

INHALT

Das Jahr 2084: Freie Regierungen gibt es nicht mehr, die gehören längst einem der wenigen Weltkonzerne, die nach dem großen Krieg den noch bewohnbaren Rest des Planeten kontrollieren. Den Menschen ist's egal, die haben mit dem Überleben genug zu tun. So auch vier Leute, denen das Leben schon übel mitgespielt hat. Johnson wurde gerade aus einer Spezialeinheit gefeuert, weil er den Machenschaften der Konzerne zu nahegekommen war. Kenji war gezwungen, seinen eigenen Vater zu töten, den Kopf der Yakuza (japanische Mafia). Victoria ist als einziges geglücktes PSI-Experiment auf der Flucht vor ihren Erschaffern, und Jessica steht als beste Hackerin der Welt ohnehin auf allen Fahndungslisten.

Einen dieser vier Charaktere spielen Sie in „Restricted Area". Sie lassen sich von Mittelsmännern anheuern, um Jobs zu erledigen, für die sich die Konzerne zu fein sind oder mit denen sie offiziell nicht in Verbindung gebracht werden möchten. Als „Freelancer" (Freischaffender) betreten Sie Bunker, Fabriken und Forschungskomplexe, um Ergebnisse zu stehlen, Gebäude von Monstern zu säubern oder auch mal einen Wissenschaftler der Gegenseite kaltzustellen. Als Johnson tun Sie das hauptsächlich mit Schußwaffen,

Der Ex-Polizist
Nachdem die Regierung gekauft wurde, hatte der schweigsame Johnson keinen Job mehr – und fing als Freelancer an.

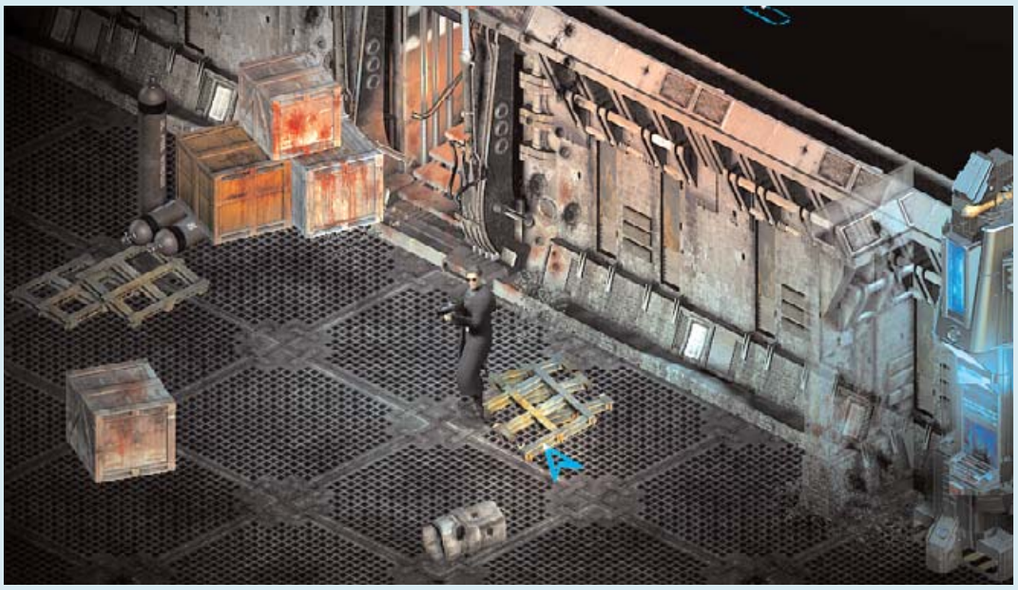
SPIELVERLAUF



1 Allein in einer neuen Stadt: Johnson kam mit dem Zug von Irgendwo und sucht nach einem Job, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen – gern mit Gewalt.



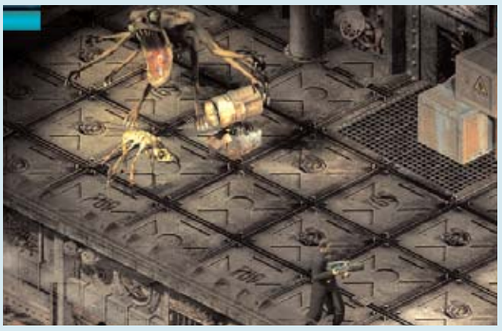
2 Wüste Gegner: Gegen diesen Giganten in den Ödlanden vor der Stadt hat Johnson das richtige Rezept – heißes Blei. Doch der Riese hat viele Freunde hier draußen.



3 Wer suchet, der findet: Johnson hat es geschafft, den alten, verlassenen Bunker zu erreichen, in dem er sich bewähren soll. Irgendwo in diesem Chaos verbirgt sich eine Kiste mit Mikrochips, für die der Waffenexperte 500 Credits bekommt. Doch vorher wird er sicher noch kämpfen müssen, der Bunker ist garantiert nicht unbewohnt.



4 Arbeitsbeschaffungsmaßnahme: Auftraggeber Smith ist zufrieden und hat eine neue Aufgabe für Johnson. Er soll eine alte Fabrik von Mutanten befreien – endgültig!



5 Größe spielt eben doch eine Rolle: Vor dem fetten Biest nimmt Johnson erstmal Reißaus, schafft es dann aber doch, den „Riesencreeper" zu besiegen. Das gibt Geld.



6 Verkehrte Welt: Für den nächsten Job muß Johnson in ein Gefängnis einbrechen. Sein Ziel ist, Jessica zu befreien. Doch die Wachen hier haben etwas gegen Besuch.



7 Doppelt gemoppelt: Als wäre der gigantische Wachroboter nicht schon schlimm genug, hat der Stahlkoloß auch noch einen Bruder. Wird Johnson dennoch siegen?

Restricted Area FORTSETZUNG

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Restricted Area[1]

[1]sprich: „Ris-tricktid Ära"

Hersteller: Vidis
Version: 1.0
Info: Tel. 040-5148400 (0,122 €/Min.)
Fax 040-51484040 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Kampf, Kampf und nochmals Kampf: Das versteht man schnell – und gut.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Düstere Endzeit-Atmosphäre gibt es hier reichlich. Fans von „Blade Runner" oder „Shadowrun" fühlen sich gleich wie zu Hause. Mehr Abwechslung beim Spielen wäre aber schön.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Vier Helden, mehr als 100 verschiedene Ausrüstungsgegenstände. Das ist reichlich.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Die Optik bietet keinen Anlaß zum Meckern, aber auch nicht zum Feiern.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die deutschen Stimmen von Hollywoodstars zu nehmen, bringt viel Atmosphäre: klasse!	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Kurze, aber völlig ausreichende Erklärungen helfen Ihnen weiter.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Manchmal ist die Steuerung hakelig und schwammig – das ginge besser.	4,00
Spielspaß insgesamt		50%		2,37
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	040-51484048 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.vidis.de)	6,00
Service insgesamt		3%		3,32
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		2%	etwas knapp	3,50
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (2057 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	14,1336 Megabyte	4,76
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		5%		2,65
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[3]	0,652%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[3]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[4]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	Probleme mit[5]		1,23
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		20%			2,13
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%	nein		6,00
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/vier		
Sonstiges insgesamt		6%			1,00
ZWISCHENNOTE		100%			2,36
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			gut ←		2,36
PREIS/LEISTUNG			befriedigend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			39,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[6])			kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,36 x 39,99 = 94,38 = befriedigend		

[2]Windows 98, Second Edition [3]Windows XP Home mit Service-Pack 1 [4]Windows XP Home mit Service-Pack 2 [6]ermittelt bei über 120 Händlern

[5]Hercules Gamesurround Fortissimo II: funktioniert nicht

Kenji schwingt sein Schwert. Victoria vertraut auf ihre PSI-Kräfte, und Jessica setzt ihre Kampfdrohne ein, ein kleines, unbemanntes und ferngesteuertes Fluggerät – außerdem natürlich ihre Hackerfähigkeiten. Bei allen unterschiedlichen Mitteln zum Zweck haben die vier aber das Ziel gemeinsam: Sie suchen nach Antworten, für die sie ihr Leben riskieren müssen …

„Restricted Area" ist zwar in einer realistisch anmutenden Zukunftswelt angesiedelt, spielt sich aber wie die Fantasy-Erfolge „Diablo 2" oder „Sacred". Sie sammeln Erfahrung durch Kämpfe und verbessern damit die Werte Ihres Helden. Mit dem erbeuteten Geld besorgen Sie sich bessere Ausrüstung. Wo sonst aber Zauberringe und magische Rüstungen ins Spiel kommen, gibt es hier Cyberaugen, künstliche Arme und Beine oder Adrenalinpumpen, um die Spielfigur besser auf kommende Aufgaben vorzubereiten.

BEDIENUNG

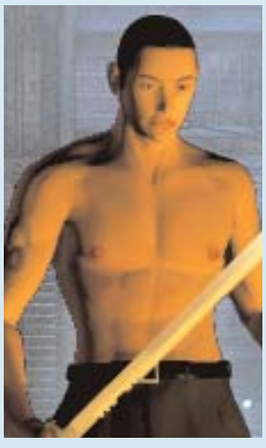
Sie steuern Ihre Figur weitgehend mit der Maus. Eigentlich ist alles auch ganz einfach, da Sie die Tasten der Maus mit den Ihnen wichtigen Befehlen belegen können. Leider hemmen die oft nicht sichtbaren Hindernisse, wie Kisten oder Statuen, das Fortkommen, ohne daß der Spieler eine Chance hat, das zu vermeiden.

URTEIL

„Im Ansatz gut" – das ist ein viel strapazierter Satz, der für „Restricted Area" aber wie geschaffen scheint. Denn tatsächlich haben die Entwickler manche gute, frische Idee gehabt, die auch erfahrenen Spielern Anerkennung abnötigen wird – beispielsweise die Möglichkeit, bereits auf Charakterwerte verteilte Punkte nachträglich zu ändern. Leider ist aber auch einiges im Spiel nicht so gut gelungen. Die Story fesselt beispielsweise nicht sonderlich und ist für so ein Spiel auch einfach zu kurz. Mit Johnson, der einfachsten Figur, ist ein Profi in drei Stunden am Ziel, weitere Durchgänge auf höheren Schwierigkeitsstufen dauern nicht wesentlich länger. Und für tage- oder gar wochenlanges Spielvergnügen fehlt dem Spiel schlicht die Tiefe, da Jäger und Sammler hier nicht sehr lange auf neue Ausrüstung stoßen – nach fünf Stunden hat man im Prinzip alles gesehen.

Wo der erfahrene Spieler enttäuscht wird, ist allerdings der Anfänger genau richtig. Neulinge kommen hier schnell zu Erfolgserlebnissen, auch wenn sie sich mit Rollenspielen nicht so gut auskennen. Und die recht kurze Spielzeit lockt gerade Einsteiger eher zu einer Partie als die Aussicht, wochenlang zu spielen, bevor man das Ende sieht. Insgesamt also noch ein „guter" Ausblick in eine recht düstere und hoffentlich nicht reale Zukunft der Menschheit.

HELDEN WIDER WILLEN



Der Gangstersohn
Kenji mußte feststellen, daß sein Vater Oberhaupt einer Yakuza-Bande war und forderte ihn deshalb zum Todesduell. Nun ist er Halbwaise.



Die Gedankenleserin
Vicky ist der einzige Mensch mit mächtigen PSI-Fähigkeiten. Aber sie ist immer auf der Flucht vor dem Konzern, der sie erschuf.



Das Computer-As

Jessica gilt als beste Hackerin der Welt und ist allein deshalb den Konzernen ein Dorn im Auge. Mit ihrer Kampfdrohne, einem kleinen, schwebenden Roboter, geht sie in den Einsatz und raubt Daten aus schwer erreichbaren Arealen.

KÖRPERTEILE IM ANGEBOT

Im Jahr 2084 kann man fast alles am Körper gegen besseres Material aus den Labors der Konzerne austauschen. Ob Arme, Beine, Herz oder Augen, ob Synapsenbeschleuniger, Reflexbooster oder Adrenalinpumpen – Hauptsache, es macht Sie besser.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein einsamer Bär hat's schwer: Meister Petz sitzt im Gehege und wartet auf Gesellschaft. Sie beschließen, Artgenossen zu kaufen.



2 Auch die Besucher in Ihrem Zoo sind nicht wirklich gut drauf. Das sehen Sie am Stimmungsbarometer in den Denkblasen.



3 Damit wenigstens die Dickhäuter glücklich sind, pflanzen Sie einige ihrer Lieblingsbäume ins Elefantengehege. Ein Tümpel, viel Schlamm auf dem Boden und ein Kratzbaum vervollständigen das Wohlfühl-Ambiente der grauen Riesen.



4 Auch die einheimische Tierwelt hat ihren Platz, wenngleich nicht gerade viel: Hirsche und Rehe teilen sich einen besseren Kleingarten.



5 Damit die Gäste alle Attraktionen bequem im Schnelldurchlauf sehen können, haben Sie eine kleine Hochbahn durch Ihren Zoo gebaut.



6 Leider hinterlassen Ihre Besucher viel Müll auf allen Wegen. Sie müssen Reinigungspersonal einstellen, um den Zoo sauberzuhalten.



7 Das Gehege der Panzernashörner sieht schon fast nach artgerechter Haltung aus. Aus der Parkbahn ist die Anlage schön zu überblicken.

Zoo Empire



Aufbauspiel für PC | **Im Zoo ist tierisch was los. Und damit's nicht zu wild wird, sorgen Sie für Ordnung**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel installieren, lesen Sie auf Seite 148.

INHALT

Zoodirektor? Das verbinden nur Kinder mit niedlichen Äffchen, kuscheligen Löwenbabys und lustiger Robbenfütterung. „Zoo Empire" läuft nicht so. Da wandeln Sie auf Hagenbecks Spuren und schlüpfen in die Rolle eines Tierpark-Managers, der – wie könnte es anders sein – ständig tierischen Streß hat. Vor allem, wenn er der beste seiner Zunft werden will. Und das wollen Sie.

Sie werden feststellen: Nicht nur Kleinvieh macht Mist. Ihr zahlendes Publikum kann das viel besser. Wenn Sie nicht überall Mülltonnen aufstellen, wird Ihr Tierpark bald im Dreck ersticken. Und dann bleiben nicht nur die sauberen Besucher weg. Einnahmeverluste können Sie sich aber nicht leisten, denn Sie müssen unentwegt Gehege bauen, Tiere kaufen, Personal einstellen, Toiletten und Frittenbuden errichten, Eintrittspreise kalkulieren, Ihren Laden anständig verwalten und nach neuen Attraktionen forschen. Sie sehen schon, wirklich kuschelig ist das alles nicht, sondern ein harter Job.

Mit dem Zoo übernehmen Sie natürlich ein gewisses Startkapital. Aber das vermehrt sich, anders als manche Tierart, nicht von selbst, sondern fordert den versierten Ökonomen. Setzen Sie das Geld so ein, daß Ihr Tiergarten immer interessant ist und genügend Besucher anzieht. Dafür brauchen Sie eine ordentliche Artenvielfalt. Panzernashörner, Geparden, Zebras, Pinguine, Eisbären, Giraffen – die Liste hört sich teuer an und ist es auch. Dennoch darf der Tiereinkauf nicht alle Mittel binden, denn Sie müssen ja kräftig in Einrichtungen investieren, die alle Ver- und Entsorgungsprobleme Ihrer Gäste regeln. Getränkestände, Hot-Dog-Buden, Hamburger-Grills und gepflegte stille Örtchen – eine gute Infrastruktur gibt's nicht umsonst.

So ein Zoo ist ständig im Wandel. Sonst läuft er nicht. Machen Sie das beste für Menschen, Tiere und sich selbst daraus. Die Möglichkeiten sind da. Ihre Elefanten mögen zähen Schlammboden lieber als den fast flüssigen Brei, der sich bis jetzt im Gehege ausbreitet? Kein Problem, da läßt sich was machen. Bäume, Büsche und Blumen fürs Wohlbefinden der lieben Viecher, Lampen, Zierrat und Papierkörbe für die Zufriedenheit des verehrten Publikums – alles im Programm. Die Vielfalt ist schier unüberschaubar, allein die Materialflut fordert



beim Ausprobieren schon den ganzen Zoomanager heraus. Wie gesagt – es gibt viel zu tun.

BEDIENUNG

Es gibt auch viele Menüs im Spiel. Bevor Sie wirklich wissen, wo und wie Ihr Zoo zu steuern ist, vergeht einige Zeit. Zwar werden Sie vor den Anfangsaufgaben halbwegs gründlich mit Ihrem Job vertraut gemacht, doch das Spiel hält weiterhin viel Lernstoff bereit. Die Steuerung ist auch nicht immer ganz logisch: Mal wird ein Menü per *Rechts*klick geschlossen, dann wieder per Linksklick auf ein Kreuz. Schade, denn die Gestaltung wirkt gefällig und, gemessen an den Möglichkeiten, übersichtlich.

URTEIL

Manchmal ist weniger eben doch mehr. Umfang und Vielfalt dieses Spiels mögen ja durchaus lobenswert sein, aber der Lernaufwand ist enorm, und die Übersicht schnell dahin. Die Trainingseinheiten sind mitunter arg verwirrend und verfehlen so ihren Zweck. Leute, das soll ein Spiel sein – keine lebensnahe Ausbildung zum Zoodirektor!

Apropos „lebensnah": Optisch kann das Spiel nicht überzeugen. Die Figuren sind maskenhaft und grob gezeichnet, die Tiere bewegen sich staksig. Dazu gibt's wenig erbauliche Dudelmusik, und die Raubtiere schweigen betreten … Technische Fehler treten auch auf: Das Spiel verabschiedet sich kommentarlos, Steine erscheinen nur weiß ohne Maserung, oder Klicken mit der *rechten* Maustaste funktioniert erst nach einem Neustart wieder. Das verblüffendste ist aber: Das Spiel überfordert so manchen Erwachsenen, kommt aber in comicartiger Kinderoptik daher. Das ist weder Fisch noch Fleisch. Note: „befriedigend".

DIE BESUCHER IM ZOO



Da staunen die Tiere: grinsender Herr mit starrem Blick, …



… Blondine mit Hypnose-Augen und Maskengesicht, …



… Oma am Rande eines Nervenzusammenbruchs …



… und Kinder, die wie Plastik-Puppen aussehen.



Ihr ganzer Stolz: ein Panda. Jeder Zoochef, der ein Paar der seltenen Bären hat, ist glücklich.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zoo Empire[1]

[1] spricht: „Suh Empaier"

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

Hersteller: CDV
Version: 1.11
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.)
Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ziemlich schwer, der Spieler muß endlose Menüs lernen, bevor er klarkommt.	5,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Dank der Vielfalt der Möglichkeiten wirkt das Zoomanagement realistisch, ist allerdings auch sehr kompliziert. Die Besucher laufen eher planlos durch die Landschaft.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	21 Szenarien, 40 Tierarten, 200 Gebäude – als Zoochef haben Sie genug zu tun.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die grob gezeichneten Figuren und Landschaften sind kein Augenschmaus.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Der Ton ist etwas dürftig geraten, fast alle Tierarten blöken undefinierbar.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Hier und da gibt es Übersetzungsmängel, manchmal sind Wörter zu lang für Menüs.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Keine konsequente Bedienung, teilweise verwirrend, Klicks klappen nicht immer.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,17**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-266299 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.zoo-empire.net)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (987 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[1]	0,652%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP / SP1[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP / SP1[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP / SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,33**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,57**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	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%**		**2,74**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,74
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[4])	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,74 x 29,99 = 82,17 = befriedigend	

[1] Windows 98, Second Edition [2] Windows XP Home mit Service-Pack 1 [3] Windows XP Home mit Service-Pack 2 [4] ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knights of Ho

Strategiespiel für PC | Heute ein König im Mittelalter: Erobern Sie Europa, solange es noch geht

Spieletricks siehe Seite 128

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 148.

INHALT

„Der Staat bin ich!" Diesen anmaßenden Spruch traute sich einst Ludwig XIV., Monarch von Frankreich und sogenannter Sonnenkönig. Obwohl der Satz heute sicher nicht mehr zeitgemäß ist, eignet er sich doch hervorragend als Stellenbeschreibung für Ihren Job in „Knights of Honor": Da müssen Sie nämlich tatsächlich alle wichtigen Entscheidungen für Ihr ganzes Reich selber treffen.

Als König eines Staates im Mittelalter, wahlweise irgendwann zwischen 1000 und 1350 nach Christus, sind Sie sowohl oberster Kriegsherr als auch Chefdiplomat, Wirtschaftsweiser und Stararchitekt in einer Person und müssen alles meistern – vorausgesetzt, aus Ihrem Reich soll etwas mehr werden als ein unbedeutender Farbklecks auf der Landkarte.

Das beginnt im Kleinen, mit dem Errichten neuer Gebäude in Ihrer Hauptstadt. Soll es zuerst eine Herberge sein? Oder doch lieber ein Truppenübungsplatz? Brauchen Sie vordringlich Stallungen, um berittene Truppen ausbilden zu können? Oder ist der Kornspeicher zur Versorgung Ihrer Bevölkerung mit Lebensmitteln doch wichtiger? Das sind nur zwei von vielen Fragen, mit denen Sie sich als Stadtplaner auseinandersetzen müssen.

Im Größeren geht es weiter: Welche diplomatische Beziehung streben Sie mit Ihrem Nachbarland an? Waffenstillstand? Handelspakt? Bündnis? Oder doch Krieg? Und wenn ja, mit welcher Armee? Insgesamt stehen



Eine Seefahrt ist zuweilen lustig … und oft der einzige Weg, den Feind zu erreichen (links). Der König (rechts) in voller Montur? Dann droht ein Angriff!

nor

Dutzende verschiedener Soldatentypen zur Auswahl – aber nicht alle gleichzeitig in einer Provinz.

Sie merken schon: Mit zwanzig Minuten spielen und ein paar siegreichen Schlachten kommen Sie hier noch lange nicht ans Ziel, das da heißt, König von ganz Europa zu werden. Nein, hier sind ausgebuffte Strategen gefragt, die zahlreiche Nebenkriegsschauplätze im Auge behalten können, ohne ihre eigentlichen Pläne aus den Augen zu verlieren. Wer in Knights of Honor bestehen will, muß sich einen flexiblen Herrschaftsstil aneignen, um auf alle möglichen Eventualitäten vorbereitet zu sein. Beispiel gefällig? Ihr Reich will gerade einen Krieg mit dem Nachbarn beginnen, da der in seiner Provinz besonders gut Viehzucht be-

DIE BILLIGSTEN SOLDATEN



Billige Truppen finden Sie hin und wieder in Söldnerlagern, die in der Karte auftauchen. Ein Marschall kann dort Soldaten anwerben – oft sind starke Einheiten dabei, die Sie nicht selbst ausbilden können.

SPIELVERLAUF 1



1 Der Beginn: Sie besitzen ein kleines Reich (hier die Highlands) und einen Marschall. Damit sollen Sie ganz Europa unter Ihren Willen zwingen – viel Arbeit.



2 König Edgar ist noch jung, hat aber bereits einen erwachsenen Sohn, Prinz Olav, der ihn eines Tages beerben und ihm auf den Thron folgen wird.



3 Olav hat das Talent zum Kaufmann, also setzen Sie ihn als solchen ein. Leider haben Sie keine Handelspartner. Das soll eine Audienz beim südlichen Nachbarn York schnellstens ändern. Sie schlagen Robert of York ein Handelsabkommen zum Wohle beider Länder vor. Robert ist nicht dumm: Er willigt ein, und Sie haben mehr Einkommen.



4 Großbritannien um 1000 nach Christus: Acht Königreiche sind auf den Inseln zuhause. Das Ihre ist nicht beeindruckend. Das muß anders werden.



5 Bevor Sie von mehr Land träumen können, müssen Sie zunächst das eigene unter Kontrolle halten: Ein Rebell überfällt und brandschatzt Ihre Siedlungen .



6 Dieses Dorf ist verloren, doch wenigstens konnten Sie den Rebellen besiegen und wieder Ruhe in Ihr Reich bringen.



7 Warum gibt es Rebellen? Sie überprüfen Ihre Beliebtheit und stellen fest: Momentan droht keine Gefahr, die Bevölkerung liebt ihren Herrscher sehr.

Knights of Honor FORTSETZUNG

treiben kann – ein Vorteil, den Sie dringend gebrauchen können. Doch kurz vor der Kriegserklärung stirbt „Ihr" derzeitiger König. Resultat? Viele Provinzen des Reiches werden wegen des Herrscherwechsels vielleicht rebellisch, und Sie brauchen Ihre Truppen dringend zur Niederschlagung von Aufständen. Wer da nicht reagiert und stur an seinen Kriegsplänen festhält, wird wohl sehr bald nur noch sehr wenig zu regieren haben.

Als wäre es nicht schwer genug, die Übersicht über das eigene Land zu behalten, empfiehlt es sich auch, die diplomatischen Beziehungen der anderen Nationen untereinander im Auge zu behalten. Denn nichts ist peinlicher, als dem kleinen Nachbarn den Krieg zu erklären und dann zu merken, daß er mit den drei mächtigsten Reichen Europas im Bunde ist – und Sie pünktlich eine Minute später drei Kriegserklärungen auf dem königlichen Schreibtisch vorfinden.

Spätestens jetzt ist auch die richtige Personalpolitik gefragt, denn neben Ihrer eigenen Sippe aus König und bis zu drei Prinzen können Sie auch noch jene Ritter anheuern, die dem Spiel seinen Titel gaben (englisch „Knights") und sich in verschiedenen Berufen bewähren können. Der wichtigste davon ist sicher der Marschall – er befiehlt über Ihre Armee und wird von Sieg zu Sieg besser. Aber Ihre Ritter und Adligen können auch Geistlicher, Baumeister, Kaufmann, Spion oder Stadtverwalter werden – je nach Situation alles durchaus brauchbare Posten.

Dem Marschall kommt im Spiel noch eine weitere Sonderrolle zu: Wer will, kann dessen Job übernehmen und die Armee selbst in die Schlachten führen. Das ist für deren Gewinn nicht unbedingt nötig, macht so manchem Strategen aber einfach deutlich mehr Spaß, als nur dazusitzen



Lachende Ritter waren wohl eher eine Seltenheit – kein Wunder bei dem harten Leben im Mittelalter.

SPIELVERLAUF 2



8 Nun können Sie gegen den Nachbarn in den Krieg ziehen, um Ländereien zu erobern. Ihr stolzes Heer marschiert ins Feindesland.



9 Schnell haben Ihre Schwertkämpfer den gegnerischen König eingekreist. Dann hat dessen letztes Stündlein geschlagen.



10 Stolz vermeldet Ihr Marschall den Sieg über den Gegner. Edinburgh und damit die Provinz Strathclyde hört nun auf Ihre Befehle. Dort gibt es außer Dörfern, Klöstern und Farmen auch neue Rohstoffe, die Sie jetzt abbauen können, um Ihren Reichtum zu mehren.



11 Ein weiterer Sieg, diesmal diplomatisch: Robert of York gibt Prinz Olav seine einzige Tochter zur Frau.



12 Die Lage: Während York Sie sehr schätzt, liegen Sie mit Lothian noch im Krieg, auch Ostanglien und Ulster sind keine Fans von Ihnen.



13 Ein Blick auf die wahre Macht zeigt Ihnen klar: Noch nimmt Europa keine Notiz von Ihnen.



14 Robert of York ist tot, Prinz Olav hat Anspruch auf das Königreich und fordert es. Aber wird der Adel von York das hinnehmen?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knights of Honor FORTSETZUNG

und auf Sieg oder Niederlage zu warten.

Grafisch greift das Spiel auf altmodisch platte, zweidimensionale Optik zurück. Das sieht zwar nicht berauschend aus, doch bleibt „Knights of Honor" so stets übersichtlich, ob mitten in der Schlacht oder in den einzelnen Menüs.

BEDIENUNG

Sie steuern das gesamte Spiel mit der Maus. Obwohl Knights of Honor extrem komplex ist – die Steuerung ist es nicht. Wenige Klicks auf die richtigen Knöpfe und Menüs genügen, um Sie dorthin zu bringen, wo Sie als Herrscher sein wollen – oder müssen. Sie werden feststellen, daß Sie Ihr Reich zumindest mit der Maus recht schnell im Griff haben – und das ist ja auch schon etwas.

URTEIL

Eine abschließende Beurteilung fällt nicht leicht. Natürlich ist letztendlich jedes Spiel Geschmackssache – aber das gilt für Knights of Honor erst recht. Daran werden sich die Geister nämlich scheiden: Wer gerne mal ein Stündchen am Computer spielt und sich dabei nach Möglichkeit nicht unbedingt den Kopf zerbrechen will, wird mit Knights of Honor möglicherweise nicht wirklich glücklich. Dazu sind die Einstiegsanforderungen an Zeit und Hirnschmalz einfach zu hoch. Wer aber sehr komplexe Spiele liebt, deren verschiedene, verschachtelte Ebenen einander vielfältig beeinflussen, der bekommt mit den alten Rittersleuten ein Komplettpaket zur sinnvollen Freizeitgestaltung. Hier können Sie wochenlang Länder erobern, Gegner ausspionieren, Prinzen und Prinzessinnen gewinnbringend verheiraten, andere Länder in den Krieg zwingen oder zu Vasallen machen und vieles andere mehr.

Dabei bleibt dieses Spiel stets erstaunlich anfängerfreundlich und bietet dank guter Einstiegsaufgaben auch weniger erprobten Hobbystrategen die Möglichkeit, halbwegs zügig in der faszinierenden Welt des Mittelalters Fuß zu fassen.

Dennoch: Geduld und Lust an anspruchsvollen Spielen sind die Grundvoraussetzung, um mit Knights of Honor Spaß zu haben, und auf topmoderne Grafik wie bei neuen Actionspielen muß der Spieler eben verzichten können. Und Interesse am Mittelalter schadet auch nicht. Kein Problem für Sie? Dann sollten Sie sich dieses wirklich „gute" Spiel nicht entgehen lassen.

KÖNIGLICHE ERRUNGENSCHAFTEN



Königliche Errungenschaften sind zusätzliche Boni, die Sie sich durch den Besitz der verschiedensten Handelswaren aneignen können. Allerdings benötigen die meisten Errungenschaften außer heimischen Waren auch seltene und teure Importe aus dem Morgenland, beispielsweise Elfenbein oder Gewürze. Doch die Vorteile gleichen den Einfuhrpreis meist locker wieder aus. Also sollten Sie hier unbedingt aktiv werden.

Beispiel „Glorreiche Eroberungen": Diese Errungenschaft benötigt zwar insgesamt fünf Handelswaren, darunter die extrem schwer zu beschaffende Seide, doch dafür bekommen sämtliche Heere unter Ihrem Banner drei Punkte mehr Moral in der Schlacht. Ein starker Vorteil!



1sprich: „Naits off Onner"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Knights of Honor[1]

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

Hersteller: Sunflowers Interactive
Version: 1.04
Info: Tel. 06104/948-20 (0,122 €/Min.)
Fax 06104/948-217 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	So einfach wie möglich bei einem derart komplexen Spiel.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Mittelalter gepaart mit beinharter Strategie – wer daran Spaß hat, wird begeistert sein. Vergangene Zeiten werden hier wieder sehr lebendig.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Drei Zeitalter, mehr als 30 Reiche, über 50 Einheiten – ein fettes Paket.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Ein wenig trostlos, weil etwas Abwechslung fehlt. Aber: sehr übersichtlich.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Schlachtenlärm, Herolde, wütende Rebellen – alles da, alles gut.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Erklärungen ohne Ende – aber nur auf Wunsch. So soll es sein.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Einfacher geht's es nicht, Sie können alles komplett mit der Maus erledigen.	1,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**1,65**
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01907-45547 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01907-45547 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.sunflowers.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 (1194 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5%**		**1,90**
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht 6,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[3]	0,833%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler 5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[4]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme	1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**		**1,38**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**3,21**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Maus, Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**1,88**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**gut**	**1,88**
PREIS/LEISTUNG			**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[4])			**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,88 x 49,99 = 93,98 = befriedigend	

2Windows 98, Second Edition 3Windows XP Home mit Service-Pack 1 4Windows XP Home mit Service-Pack 2 5ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Yu-Gi-Oh!

Power of Chaos – Joey the Passion

Kartenspiel für PC | Yugis bester Kumpel fordert Sie zum Hinterhofduell heraus

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 148.

INHALT

Nach Yugi und Kaiba (Testurteile jeweils „befriedigend“ in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004 und 5/2004) tritt Joey als Ihr nächster Gegner auf den Plan. Mit den Regeln des berühmten Kartenspiels sollten Sie inzwischen vertraut sein, wenn Sie diese Herausforderung annehmen wollen. Denn hier macht sich niemand die Mühe, Ihnen erst ein paar Unterrichtsstunden zu erteilen.

Coole Hip-Hop-Musik begleitet das Kartenduell auf dem Hinterhof. Joey hat dabei stets einen lockeren Spruch auf den Lippen, um Sie einzuschüchtern oder aus der Reserve zu locken. Breit grinsend positioniert er seine Monsterkarten auf dem Spielfeld, und gerne droht er zwischendurch mal mit geheimnisvollen Fallenkarten. Da hilft es nur, die Nerven zu bewahren und ein gutes Blatt auf der Hand zu haben.

BEDIENUNG

Die Steuerung mit der Maus ist sehr bequem. Alle Funktionen lassen sich problemlos nutzen.

Leider gibt es aber weiterhin keine Möglichkeit, einen versehentlich gegebenen Befehl zurückzunehmen.

URTEIL

Schritt für Schritt wurde das Kartenspiel für den PC verbessert. In der vorliegenden Version ist es endlich auch möglich, im **Netzwerk** S.174 gegen einen Mitspieler anzutreten. Damit sind Sie nicht mehr ausschließlich auf den Computergegner angewiesen. Zusätzliche Spielvarianten wären trotzdem wünschenswert gewesen. Insgesamt liefert das komplexe Kartenspiel mit seiner ansprechenden Präsentation ein rundum „befriedigendes“ Spielerlebnis.



SPIELDETAIL



Das Spielfeld ist mit Kreide auf den Asphalt gemalt. Die Monsterkarten liegen sich in vorderster Reihe kampfbereit gegenüber.

[1]sprich: „Ju-Gi-Oh! Pauer off Käios – Dscho-i se Päschen“

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yu-Gi-Oh!
Power of Chaos – Joey the Passion[1]
Hersteller: Konami
Version: 1.0
Info: Tel. 069-9855730 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

		Gewichtung			Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)					
Spieleinstieg		5%	Eine Einführung gibt es nicht, so daß Einsteiger nur mit Geduld ins Spiel finden.		4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Das Kartenspiel ist sehr spannend und komplex. Wer nicht nur gegen den Computergegner antreteten möchte, kann auch die Netzwerk-Spielvariante nutzen.		2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	771 verschiedene Spielkarten, ein Computergegner.		2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Bunte Comic-Grafik im Stil der gleichnamigen Zeichentrickserie.		2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die Kommentare wiederholen sich, lockern aber wie die Musik das Geschehen auf.		2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Die Kartentexte nur in einem Extrafenster lesen zu können, ist sehr umständlich.		4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Einfache Maussteuerung, aber gegebene Befehle kann man nicht zurücknehmen.		2,00
Spielspaß insgesamt		**50%**			**2,38**
SERVICE					
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01907-45247 (1,237 €/Min.)		5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01908-24694 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.konami-europe.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 (396 Megabyte)/nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	0,0049 Megabyte		1,07
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt		**5%**			**2,41**
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[4]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**2,88**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/ja		3,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	nein/nein		6,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	ein Mehrkanal-Tonstandard		2,00
Tastenbelegung wählbar		5%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**5,00**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	fehlt		6,00
Sprache (überprüft)		3%	teilweise Englisch		4,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/zwei		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**5,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**3,06**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,06
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand[5])	24,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,06 x 29,95 = 91,65 = befriedigend	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service-Pack 1 4 Windows XP Home mit Service-Pack 2 5 ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Hände hoch: Vor dem ersten Spiel muß Game-Trak auf Ihre Körpergröße eingestellt („kalibriert") werden.



2 Vor Auseinandersetzungen werden Sie über die Fähigkeiten und Kampfvorlieben des Gegners informiert.



3 Lies' ihm Deine Rechte vor! Aber schlagen Sie auch mit der Linken zu, um den Kontrahenten abzuwehren.



4 Hier sind Sie in der Defensive: Wenn die grüne Hand erscheint (Kreis), müssen Sie diesen Bereich blocken.



5 Bewegen Sie die Arme in Pfeilrichtung, und treten Sie auf die Fußtaste, um einen Zauberangriff loszulassen.



Prügelspiel für Playstation 2 | Stellen Sie die Familienehre wieder her – mit schlagenden Argumenten

Auf der Matte tanzen, ins Mikrofon trällern, vor der Kamera gestikulieren – es gibt einen starken Trend zu ungewöhnlichen Spielgeräten. Neuester Vertreter dieser Spezies ist das sogenannte „Game Trak": Sie stecken Ihre Hände in zwei (waschbare) Stoffhandschuhe. An jedem wird ein Seil eingeklinkt. Die Strippen münden in der Game-Trak-Haupteinheit, die mit ihrem hohen Gewicht fest auf dem Boden liegt. Stärke und Richtung jeder Ihrer Handbewegungen werden von den Seilzügen zum Gerät übertragen, dort registriert und ausgewertet. Auf dem Boden liegt auch noch eine kleine Fußmatte mit einer Taste, die Sie mit einem Tritt betätigen, um im Spiel spezielle Manöver auszulösen oder in den Spielmenüs Ihre Wahl zu treffen. Leider können Sie nicht jedes beliebige Spiel mit Game-Trak spielen, es muß schon dafür programmiert sein. Bisher gibt es nur eins: das Prügelspiel „Dark Wind". Weitere Spiele sollen aber schon bald folgen. Zum Beispiel eine Golfsimulation, bei der Sie mit einer Schlägerattrappe in der Hand abschlagen (siehe Seite 4).

Dark Wind wird mit dem Game Trak im Paket verkauft, Sie können sich sofort in die Seile legen. Voraussetzung sind etwa zwei Quadratmeter freie Fläche, außerdem müssen Sie das Gerät auf Ihre Körpergröße einstellen (kalibrieren). Dann schlüpfen Sie in die Handschuhe und in die Rolle des Helden Kaden oder seiner Schwester Syrah, um den/die jeweils andere(n) aus den Klauen des Bösen retten. Zahlreiche Gegner säumen Ihren Weg. Aber Sie berufen sich aufs Faustrecht und hauen Löcher in die Luft. Ihre Hiebe werden im Spiel (hoffentlich) in Treffer umgesetzt. Werden Sie angegriffen, so leuchtet kurz zuvor die Trefferzone auf. Blocken Sie dann, indem Sie diesen Bereich mit erhobenen Händen abdecken. Bei guter Offensiv- und Defensivarbeit lassen sich auch Spezialschläge und Kombinationen anbringen.

Sie können auch am geteilten Bildschirm zu zweit gegeneinander antreten. Sie benötigen dann allerdings einen weiteren Game-Trak, der aber erst ab dem 2. Quartal 2005 separat angeboten wird. Zu welchem Preis konnte Hersteller Atari noch nicht sagen. Vorerst können Sie also nur dann zu zweit spielen, wenn Sie ein weiteres Dark Wind/Game-Trak-Paket gekauft haben oder ein Freund eines mitbringt.

Urteil: Game-Trak ist prinzipiell eine tolle Erfindung, mit der ganz neue Spielkonzepte denkbar werden. Aber das Gerät ist immer nur so gut wie das dafür programmierte Spiel. Und Dark Wind ist leider kein gutes Spiel. Trotz mehrfacher Vermessung von Körpergröße und Reichweite war eine ordentliche Steuerung nicht möglich. Mitunter geraten die Schläge zu kurz, so daß sie ins Leere gehen. Und das Blocken erfordert millimetergenaue Handarbeit, die in den später hektisch ablaufenden Kämpfen nahezu unmöglich wird. Noch bleibt also die Umsetzung der netten Idee deutlich hinter den technischen Möglichkeiten zurück. Bedenkt man, was in Zukunft vielleicht mit dem Game-Trak machbar sein wird, ist „befriedigend" keine so schlechte Ausgangsbasis.



Seile an den Handschuhen übertragen Ihre Bewegungen zum Game-Trak.

DIE GEGNER



Clawe: eine junge, gefährliche Kriegerin aus dem Hyena-Clan.



Napalm: Ein äußerst hinterlistiger Kämpfer des Firechild-Clans.



Whitewitch: Mitglied der Eliteleibwache der Eiskönigin.



Storm: Der Vater der beiden Helden lief zur bösen Seite über.

TESTERGEBNIS

Dark Wind



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,28
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,43
AUFWERTUNG		-0,50
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,93**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	

Preis: 99,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,93 x 99,99 = 292,97 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Henry ist aus einem Alptraum erwacht. Doch das wahre Leben ist nicht besser. Jemand hat die Wohnungstür mit Ketten verriegelt.



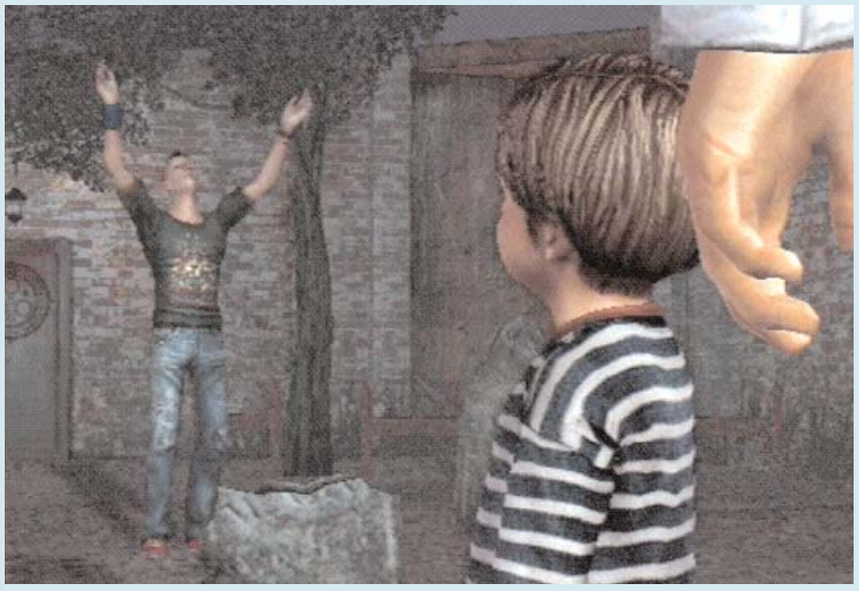
2 Der einzige Weg aus Henrys Appartement ist dieses Loch in der Badezimmerwand. Es führt ihn direkt in eine fremde Geisterwelt.



3 In der absonderlichen Nebenwelt durchstreift Henry einen verlassenen U-Bahnhof, der mit angriffslustigen Dämonen bevölkert ist.



4 Henry findet eine Frau, die offenbar den dunklen Kreaturen zum Opfer gefallen ist und blutüberströmt auf dem Bahnhofsboden liegt.



5 Ein weiterer Ausflug in die Horrorwelt führt Henry in einen düsteren Wald, in dem ein altes Waisenhaus steht. Dort trifft er einen kleinen Jungen sowie Jasper Gein, der ohne Zweifel mehr über die Ursprünge des mysteriösen Teufelskultes weiß. Doch der Verwirrte gibt nur spärliche Hinweise.



6 Zombie-Hyänen machen Spaziergänge durch den Wald zum gefährlichen Abenteuer. Der Held wider Willen wehrt sich mit einem Stahlrohr.



7 Henry muß mitansehen, wie Jasper durch spontane Selbstverbrennung ein weiteres Opfer des Kultes wird. Wieder eine Spur verloren.

Silent

Actionspiel für Playstation 2 | Schauriger wohnen: Ein Loch in der Badezimmerwand ist das Tor zu einer Horrorwelt

INHALT

Seit zwei Jahren wohnt Henry Townshend in einer gemütlichen Zweizimmerwohnung: großes Wohnzimmer mit offener Küche, Schlafzimmer, Vollbad und Abstellraum. Doch seit fünf Tagen hat er immer wiederkehrende Albträume. Als er erwacht, hat sich sein Appartement auf erschreckende Weise verändert. Alles ist verdreckt, an Wänden und Mobiliar kleben eklige Blut- und Rostspuren. Außerdem ist die Wohnungstür von innen mit schweren Ketten verriegelt. Henry kann zwar durch den Türspion seine Nachbarn und den Hausmeister sehen, sich aber nicht bemerkbar machen. Der einzige Ausweg aus diesem Gefängnis ist ein Loch in der Badezimmerwand. Henry hat keine andere Wahl, als diesen Weg ins Ungewisse anzutreten.

Auf der anderen Seite des Loches erwartet Henry eine geisterhafte Welt, die scheinbar nichts mit dem Diesseits zu tun hat. Er durchstreift eine ausgestorbene U-Bahn-Station, einen düsteren Wald und ein verlassenes Gefängnis. Auch andere Menschen haben sich in diese Welt verirrt und geben ihm Hinweise auf einen religiösen Kult, der wohl hinter der ganzen Sache steckt. Doch viel Zeit darüber nachzudenken hat Henry nicht. Denn die Geisterwelt ist auch von dämonischen Wesen bevölkert, die ihm an den Kragen wollen. Leichname geopferter Menschen erheben sich aus der Erde, Zombie-Hyänen gehen auf die Jagd, und Mutanten kriechen aus dunklen Löchern hervor. Auf seiner Suche nach einem Ausweg aus dieser furchtbaren Welt findet Henry die verschiedensten Waffen, mit denen er sich gegen diese Kreaturen wehren kann. Dabei kommen Stahlrohre, zerbrochene Flaschen, Golfschläger, aber auch Messer und Pistolen zum Einsatz. Alle Waffen haben ihre Vor- und Nachteile im Einsatz gegen die verschiedenen Monsterarten.

Immer wieder stößt Henry auch auf Löcher in der Horrorwelt, die ihm die Rückkehr in seine Wohnung ermöglichen. Dort kann er frische Kräfte sammeln und Ausrüstungsgegenstände, die er gerade nicht braucht, in einer Kiste deponieren. Und Sie können hier den Spielstand speichern. Um sich aus seiner prekären Lage zu befreien, muß Henry allerdings immer wieder durch das Loch im Bad in die Horrorwelt reisen. Denn nur dort findet er die nötigen Hinweise, um den geisterhaften Vorkommnissen auf die Spur zu kommen.

BEDIENUNG

Nicht nur Henry, auch der Spieler zweifelt angesichts dieser Steuerung bisweilen an seinem Verstand. Zu häufig ist man damit beschäftigt, den Blickwinkel zu korrigieren, um den Ursprung eines gefährlich klingenden



Silent Hill 4 The Room



Geräusches auszumachen. Zu träge ist die Kampfsteuerung, die Henry bisweilen wie einen Holzhacker im Monsterwald erscheinen läßt. Für die viele Action ist die Steuerung zu unausgegoren.

URTEIL

Kein Horrorspiel wie jedes andere. Alleine der Ausgangspunkt, eine stinknormale Wohnung, in deren Bad das Tor zu einer Geisterwelt liegt, bindet den Spieler von Anfang an in die furchteinflößende Geschichte um den Teufelskult ein. Die „schmutzige" Grafik und die verstörenden Geräusche sind sicherlich nicht jedermanns Geschmack, sorgen aber für eine beklemmende Atmosphäre. Probleme bei der Kampfsteuerung, die nur dünn gesäten Rätsel sowie die komplett englischen Dialoge lassen aber nur ein „befriedigendes" Testurteil zu.

Harry ist in seinem Appartement gefangen. Der einzige Ausweg führt direkt in die Hölle.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Hill 4 – The Room[1]

Freigegeben **ab 18 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC**
Xbox

Hersteller: Konami

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

[1] sprich „Ssailent Hill 4 – Se Rulm"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Verwirrung gehört zum Spielprinzip. Sie müssen sich schon einarbeiten.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Knackige Rätsel gibt es leider kaum, obwohl sie dem Spiel sehr gut getan hätten, da es vor allem von der angstein-flößenden Atmosphäre lebt.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sie spielen in 13 Spielabschnitten, haben 25 Waffen und 12 Gegnerarten.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Furchterregende Kreaturen vor düsteren Kulissen – fast schon Horror mit Stil.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Kaum zu glauben, wie ein überraschendes Geräusch oder Musik Angst machen kann.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Passende Untertitel zu den Dialogen und gut aufgeräumte Menütexte.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Oft stört der ungünstige Blickwinkel, und die Kampfsteuerung hat so ihre Macken.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,37**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-45247 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%**	Stereo	**4,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	teilweise	4,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**2,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	30	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	30	1,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**2,75**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	teilweise englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**4,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,95**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,95**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,95 x 59,95 = 176,85 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

DIE AUSSENWELT



Vor Henrys Fenstern geht scheinbar das normale Leben weiter.

Durch den Spion sieht Henry seine Nachbarn.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Angreifen
: Objekt benutzen
: Rennen
: Notizen/Karte aufrufen

SPIELVERLAUF



1 Ein Dorf wird von Orks und einem Drachen überfallen – da hat Ranneks Schwert gleich richtig gut zu tun.



2 Nach dem Sieg über die Orks hat der Drache das frischgebackene Heldentrio auf dem Speiseplan.



3 Illius, Rannek und Zhai müssen sich schnell entscheiden, wohin sie fliehen. Ab in die Funkelstein-Mine.



4 Auch dort warten finstere Gegner auf die Helden. Ein Grottenschrat will die Weiterreise vereiteln.



5 Die beiden Dämonen befreien sich aus ihrem Gefängnis, dem Dämonenstein – und rufen sofort ihre Truppen.



Der Schwertkämpfer Rannek und der Hexenmeister Illius stolpern eher zufällig ins große Abenteuer.

Demon Stone

Actionspiel für Playstation 2 | Drei Helden, ein Kampf – um das Land der vergessenen Reiche zu retten, müssen Sie die Armeen zweier Dämonenherrscher besiegen

In den „vergessenen Reichen" tummeln sich viele Wesen – auch solche aus anderen Dimensionen. Zwei davon, Ygorl und Cireka, haßten sich einst wie die Pest und stürzten mit ihrem Krieg das ganze Land ins Chaos – bis ein mächtiger Magier die Seelen der beiden in den Dämonenstein (englisch „Demon Stone") sperrte und den Konflikt beendete. Leider nur befristet, wie sich jetzt herausstellt …

Als Rannek, der Schwertkämpfer, plötzlich am Himmel einen roten Drachen sieht, ahnt er Schlimmes und nimmt die Verfolgung des bedrohlichen Wesens auf. Und richtig: Massen von Orks und anderen Unholden folgen der Panzerechse und überfallen ein Dorf in der Nähe. Im Kampf lernt Rannek die Schurkin Zhai kennen, außerdem den Hexenmeister Illius. Zu dritt retten sie das Dorf, müssen aber vor dem Drachen in die Funkelstein-Minen fliehen und werden dort in den Kampf zwischen Ygorl und Cireka hineingezogen. Kann das Trio die Welt vor dem Krieg der Dämonen-Wesen bewahren? Wenn, dann nur mit Ihrer Hilfe!

Demon Stone gibt zwar vor, ein Rollenspiel zu sein, tatsächlich steht aber die Action deutlich im Vordergrund. Das Spiel wurde von demselben Entwickler programmiert, der schon die beiden „Herr-der-Ringe"-Spiele für Playstation 2 produziert hat. Und das merkt man an jeder Ecke. Gleiche Kampfführung, gleiche Fähigkeiten der Figuren, gleiche Hektik beim Kämpfen. Eigentlich wähnt man sich wieder in die Herr-der-Ringe-Szenerie versetzt, nur mit anderen Helden und anderer Geschichte. Einzige wirklich große Neuheit: Sie agieren in jeder Spielstufe immer mit allen drei Figuren und können eine davon direkt leiten – welche, entscheiden Sie. Und Sie können jederzeit wechseln.

Die Steuerung ist denkbar einfach. Sie haben mehrere Angriffsknöpfe zur Verfügung, und können die kombinieren, um stärkere oder schnellere Attacken anzuwenden.

Urteil: Wer ein Rollenspiel mit Tiefgang sucht, liegt hier falsch, Actionfans kommen dagegen voll auf ihre Kosten. Es darf tüchtig gehauen werden. Auch die Story ist in Ordnung und hält bei Laune – für Fantasy-Fans dürfte der Besuch der vergessenen Reiche eine „gute" Idee sein.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Erster Angriff
: Blocken
: Zweiter Angriff
: Super-Attacke

DIE HAUPTFIGUREN IM SPIEL



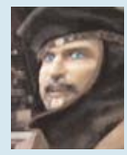
Kräftig: Rannek, der Krieger.



Ruhig: Hexenmeister Illius.



Gerissen: Zhai, die Schurkin.



Mächtig: Erz-Magier Khelben.

TESTERGEBNIS

Demon Stone[1]



[1] spricht: „Dihmen Sstohn"

Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,71
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,34
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,34
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 55,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,34 x 59,99 = 140,38 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Burno Takedown

Rennspiel für Playstation 2 | Schnallen Sie sich gut an, es darf wieder richtig gekracht werden

INHALT

Vom Start aus zischen Sie und Ihre fünf Konkurrenten Richtung Sonnenuntergang. Im vierten Gang, bei 250 km/h, erhalten Sie einen heftigen Stoß von Ihrem Hintermann. Kurz darauf schiebt sich die glänzende Karosserie seines Rennfahrzeugs an Ihnen vorbei. Geschickt kurven Sie durch den Gegenverkehr und sind nun gleichauf mit dem Störenfried. Vor der Einfahrt in den nächsten Tunnel bietet sich eine gute Gelegenheit zur Revanche. Sie drängen den Widersacher geschickt in die Mauer: Takedown! Dafür bekommen Sie eine volle Turboleiste. Ein Druck auf die -Taste genügt zum Aktivieren des Turbos, und Ihr Sichtfeld verschwimmt zum Tunnelblick – mit atemberaubender Geschwindigkeit pfeifen Sie jetzt durch den Verkehr und lassen Ihre Gegner hinter sich – bis auch Sie den nächsten Bus übersehen und krachend einen Unfall bauen. Willkommen in der Welt von „Burnout 3“. Hier zählen zwar auch Siege, doch ein richtiger Gewinner werden Sie erst, wenn es Ihnen während des pfeilschnellen Rennens gelingt, Ihre Konkurrenten durch fiese Manöver an Wände oder andere Fahrzeuge zu drängen. Nur keine falsche Zurückhaltung, denn die Gegner versuchen das auch mit Ihnen, oft mit Erfolg. Doch nach einer Schrecksekunde geht es mit einem vollständig reparierten Fahrzeug wieder auf die Strecke. Und selbst Ihr eigener Crash bietet Ihnen noch die Möglichkeit, Gegner auszuschalten. Das funktioniert so: Haben Sie einen kapitalen Unfall gebaut, so können Sie diesen per -Taste in Zeitlupe sehen und Ihr Wrack mit dem Ministick bewegen. Sehen Sie nun einen Konkurrenten in Ihre Richtung heranrasen, lenken Sie Ihr Wrack einfach in sein Fahrzeug, und Sie erhalten abermals einen Takedown.

Neben den pfeilschnellen Rennen warten weitere adrenalinfördernde Spielmodi auf Sie: Im Road-Rage-Modus müssen Sie eine vorgegebene Zahl von Takedowns erreichen. Der Crash-Modus stellt Sie vor die einfache Aufgabe, auf viel befahrenen Kreuzungen für Wirbel zu sorgen. So starten Sie hier mit einem Schwergewicht Ihrer Wahl (im späteren Spielverlauf können Sie sich sogar einen Bus oder ein Feuerwehrauto für diesen Modus erspielen) und

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn zeigt Ihnen eine Karte die nächste Rennstrecke.



2 Nun wählen Sie noch das passende Fahrzeug für das Rennen aus.



3 Und los geht´s. Schon mit wenig Turbo (Kreis) kommt der rote Renner ganz schön auf Touren. Volle Konzentration wird gefordert.



4 Autsch! Bei der Ausfahrt aus dem Tunnel haben Sie die Wand geküßt. Doch indem Sie Ihr Wrack nach dem Unfall steuern, reißen Sie einen Gegner mit ins Verderben.



5 Der „Takedown“ von eben läßt Ihren Turbo gewaltig wachsen.



6 Kurz vor dem Ziel sind Sie schon eine Sekunde vorne. Das ist der Sieg!



7 Zur Belohnung bekommen Sie neben einer schicken Postkarte...



8 ...auch noch diesen pfeilschnellen Renner. Viel Spaß damit!



rasen mit Volldampf in die Kreuzung hinein. Damit entfachen Sie ein gigantisches Inferno: Riesige Busse fliegen über die Fahrbahn, ein Holzlaster verliert seine Ladung, und Ihr Wrack sorgt beim Zusammenprall mit einem Tankwagen für eine gewaltige Explosion. Jetzt wird abgerechnet – je höher der Schaden, desto besser Ihre Einstufung für den Crash.

Der gesamte Spielverlauf führt Sie so durch 173 verschiedene Ereignisse auf drei Kontinenten, bei denen sich die Spielmodi abwechseln. Vor jedem Ereignis suchen Sie sich das passende Fahrzeug aus, und wenn Sie gewinnen, erhalten Sie meist eine weitere Höllenmaschine für Ihren Fahrzeugpark. So können Sie im Spielverlauf mehr als 70 Fahrzeuge aus unterschiedlichen Geschwindigkeitsklassen sammeln, um mit diesen neue Rekorde aufzustellen.

BEDIENUNG

Einfacher geht's kaum, was bei dem gebotenen Höllentempo auch bitter nötig ist. Per **X**-Taste geben Sie Gas, per -Taste wird gebremst, und mit der -Taste zünden Sie den Turbo.

URTEIL

Ein schnelleres und effektreicheres Rennspiel werden Sie derzeit kaum finden – hier wird jeder Ihrer Sinne bis aufs Äußerste gefordert. Rasen Sie mit 300 km/h über die deutsche Autobahn, weichen Sie dabei Pkw, schweren Lastern Omnibussen oder dem Gegenverkehr aus. Die Gegner lassen Sie dabei Blech und Glas schlucken. Je aggressiver Sie fahren, desto besser für Sie und Ihr Punktekonto. Daß die ganze Raserei online in jedem Punkt überzeugen kann, grenzt an ein Wunder. Einzig die Spielkamera findet nicht immer den optimalen Blickwinkel, sonst ist alles richtig „gut" geworden.

Augen zu und durch: Nur mit viel Mut und noch mehr Geschick entkommen Sie dem Crash.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Burnout 3 – Takedown

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

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Der Trainingsmodus bietet Anfängern einen angenehmen Einstieg in die wilde Raserei.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Abdrängen, Gas geben, Turbo zünden - und die Umgebung um Sie herum verschwimmt. Die aggressiven Gegner und der Online-Modus bieten Ihnen wochenlangen Spaß.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier Modi für Einzelspieler, 3 für den geteilten Bildschirm und 7 Online-Spielmodi.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die detaillierte Umgebung zischt vorbei. Das Schadensmodell sucht seinesgleichen.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Glas splittert, Laster explodieren. Sie rasen mit brüllendem Motor und fetziger Musik.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Jeder Crash und jedes Manöver wird auf dem Bildschirm bissig kommentiert.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Selten ließen sich Fahrzeuge so problemlos und einfach in die Kurven schmeißen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,00**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	ja	1,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**1,00**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Ton-Standard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**2,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	20	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	15	3,00
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%	zwei/acht/acht	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,66**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,66**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,66 x 59,90 = 99,43 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

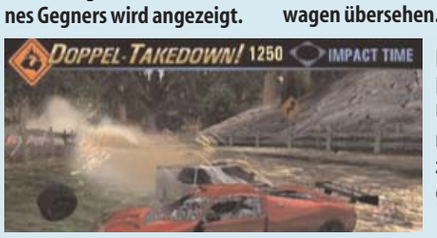
SPIELDETAILS



Eine heftige Rammattacke eines Gegners wird angezeigt.



Da haben Sie wohl einen Lastwagen übersehen.



Erwischt: Nach Ihrem Unfall reißen Sie zwei Kollegen mit.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben
: Bremsen
: Turbo zünden
: Nach hinten sehen

SPIELVERLAUF



1 In der Einsatzzentrale hören Leeza und Jack von einem neuen Notfall.



2 Leeza macht sich sofort auf den Weg zum Informationsterminal.



3 Am Computer erfährt Leeza alles über den nächsten Einsatz. Es wurde in ein nahes Waffenlager eingebrochen!



4 Jack fährt Leeza auf seinem Motorrad zum Ort des Geschehens.



5 Hier warten erste Angreifer – kann Leeza sie unschädlich machen?

Headhunter – Redemption

Actionspiel für Xbox | Wir da oben, ihr da unten – für diese Gegner gibt's keine gemeinsame Ebene

Nach dem „großen Erdbeben" ist die Gesellschaft geteilt. Es gibt jene Privilegierten, die oben leben, und das „Gesindel", das sich buchstäblich in den Untergrund der Stadt zurückgezogen hat. Das riecht schon heftig nach Arbeit für den altgedienten Kopfgeldjäger Jack Wade. Und tatsächlich: Ein neuer Auftrag führt Jack unter die Oberfläche und lautet, den Kopf der Terroristengruppe „Die Opposition" zu finden und unschädlich zu machen.

Seite an Seite mit seiner gelehrigen Schülerin Leeza X räumt Jack in der Unterwelt auf. Wie es sich für Anfänger gehört, spielen Sie zunächst Leezas Rolle, erst mit zunehmender Erfahrung treten Sie in Jacks Fußstapfen. Sie werden sich wundern, wie viele Terroristen in den Katakomben hausen. Aber auch die erleben ihr blaues Wunder, denn Leeza ist nicht von Pappe, sondern eine Meisterin im Umgang mit Fäusten und Schußwaffen. Und intelligent dazu. Das ist auch gut so, denn jeder neue Raum in den Tiefen der Stadt wartet mit knackigen Rätseln auf. Um der Lösung näherzukommen, sollten Sie immer zuerst die gesamte Umgebung mit Ihrem Augenimplantat abscannen. Nur so erkennen Sie beispielsweise die Schwachstellen von Wänden und können dort gezielt Sprengladungen anbringen.

Urteil: Ein Objekt erst scannen zu müssen, um es dann benutzen zu können, wird Ihnen schon nach ein paar Stunden gewaltig auf den Zeiger gehen. Auch sonst läuft in diesem Spiel vieles falsch. Eine hakelige Steuerung und die oft ungünstig positionierte Spielkamera rauben Ihnen in den hektischen Feuergefechten den letzten Nerv. Auch die Geschichte und deren langweilige Hauptfiguren können Action-Fans keinesfalls überzeugen – ungezählte andere Spiele dieser Art sind wesentlich packender inszeniert.

Einzig eine hübsche Grafik und abwechslungsreiche Szenarien bringen ein bißchen Licht ins Dunkel der Unterwelt und lupfen die Note auf „drei minus" – knapp „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Headhunter – Redemption[1]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)

[1] sprich: „Heddhanter – Ridempschen"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,76
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,36
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,36
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 52,99 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,36 x 59,90 = 201,26 = ungenügend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Taste: Aktion auslösen
Y-Taste: Waffe nachladen
B-Taste: Kamera zentrieren
X-Taste: Vorwärtsrolle
START-Taste: Spielpause

SPIELVERLAUF



1 Bevor es in den Dschungel geht, besorgen Sie sich erst mal eine Waffe, …



2 … denn in „ihrem" Wald lauern Vietcong hinter jedem Baum.



3 Ist einer Ihrer Teamkameraden schwer verletzt, bleibt Ihnen nur wenig Zeit, um seine Verwundungen zu versorgen.



4 Vorsicht: Beim Waten durch Flüsse könnten die Geräusche Sie verraten.



5 Die Verteidigung Ihres Lagers ist ein harter Job – wie alles in dieser Hölle.

Conflict Vietnam

Actionspiel für Xbox | Die durch die (grüne) Hölle gehen: vier Mann in Vietnam. Ein Himmelfahrtskommando

Vietnam 1968. Rockmusik von den Rolling Stones dröhnt aus den Lautsprechern im Lager der GIs. Davon unbeeindruckt, beginnt der Vietcong seine Tet-Offensive. „Conflict Vietnam" versetzt Sie um dreieinhalb Jahrzehnte zurück in jenen Krieg, der Amerika bis heute traumatisiert. Ihre Aufgabe ist überschaubar, aber anspruchsvoll: Sie müssen die vier Soldaten Hoss, Ragman, Cherry und Junior heil durch das südostasiatische Dickicht bringen. Alle. Wenn nur einer auf der Strecke bleibt, ist das Spiel schon verloren.

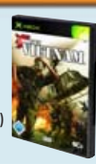
Das kleine Spezialistenteam in der grünen Hölle hat 14 fordernde, abwechslungsreiche Einsätze mit vielen kleinen Etappenzielen vor sich. Die Vietcong-Truppen sorgen mit trickreicher Tarnung, Sprengfallen und Granaten dafür, daß es kein Spaziergang wird. Zum Glück hat jeder Kämpfer Ihres Quartetts ausgeprägte individuelle Talente, die Sie für Ihren „Kleinkrieg" nutzen können und müssen. Außerdem stehen Ihnen 28 Waffen zur Verfügung – vom Messer über diverse Handfeuerwaffen bis zum Raketenwerfer. Für eine packende Geräuschkulisse sorgen natürlich nicht nur die Stones aus dem Soldatenradio – schön wär's. Aber hier herrscht eben Krieg, und das Kampfgetümmel verursacht einen Höllenlärm, der stimmig eingefangen wurde.

Urteil: Die bedrückende Dschungelatmosphäre wurde gut eingefangen und als Szenerie für ein spannendes Kriegsspiel genutzt. Die Xbox-Version entspricht weitgehend der Playstation-2-Variante (Test im letzten Heft), erlaubt allerdings vier (statt nur zwei) Spielern, sich Einsatzteam und Bildschirm zu teilen.

Noch ein Wort zum Schwierigkeitsgrad: Schon aller Anfang ist schwer. Und wer alle Einsätze einmal durchgespielt hat, darf es sich im zweiten Anlauf sogar noch eine Nummer härter geben. Dann dürften selbst erfahrene Spieler gelegentlich die Flinte ins Korn werfen. So soll es sein – niemand hat gesagt, Krieg sei eine leichte Übung. Auch unter diesem Aspekt ist Conflict Vietnam ein wirklich „gutes" Actionspiel.

TESTERGEBNIS

Conflict Vietnam



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,07
SERVICE	3%	4,15
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,29
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,29
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 53,49 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,29 x 59,95 = 137,29 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

R1: Waffe abfeuern
Y: Waffe auswählen
X: Zielkreuz anzeigen
A: Waffe nachladen
B: Hinlegen oder aufstehen
: Granate werfen

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dragon Ball Z – Supersonic Warriors

Prügelspiel für Gameboy Advance | Ein Job mit Hand und Fuß: Verteidigen Sie den Weltfrieden

Ob als Manga (Comic-Heft) oder Anime (Zeichentrickfilm) – „Dragon Ball" und „Dragon Ball Z" erfreuen sich seit Jahren ungebrochener Beliebtheit. Auch einige Videospiele zum Thema sind bereits erschienen, waren jedoch von eher mäßiger Qualität. Das soll sich mit dem Prügelspiel „Dragon Ball Z Supersonic Warriors" für Gameboy Advance ändern. Fans der Serie wird es freuen zu hören, daß der aktuelle Titel in der Tat schlagkräftige Argumente auffährt.

15 spielbare Figuren aus dem Dragon-Ball-Z-Universum treten für Sie an, die meisten davon müssen jedoch erst durch gute Leistungen freigespielt werden. Darum kümmern Sie sich im Story-Modus, der jede Figur mit einer eigenen Geschichte ausstattet. Im übrigen unterscheiden sich die Kampftechniken der kleinen Haudraufs: Schläge und Tritte zählen ohnehin zum Repertoire, dazu kommt noch der Abschuß von Energie- oder Feuerbällen.

Wer Mannschaftsdisziplin schätzt, stellt dreiköpfige Teams zusammen, die gegen andere Trios antreten. Dann können Sie mitten in der Klopperei per Knopfdruck den Kämpfer wechseln. Möchten Sie sich in Ruhe mit den Kampftechniken vertraut machen, so absolvieren Sie einen Einweisungskurs. Zwei per Link-Kabel verbundene Gameboys erlauben Prügel-Duelle mit einem Kumpel.

Urteil: Endlich bekommen Fans von Dragon Ball Z ein Spiel, das nicht hingeschludert wirkt. Die Figuren sehen den gezeichneten Vorbildern ähnlich und bewegen sich so, wie man sich einen Kämpfer im Einsatz vorstellt. Die Hintergrundmusik und die Geräuschkulisse bieten genügend Abwechslung. Die Steuerung läßt etwas zu wünschen übrig, denn viele Kämpfe erfordern hektische Knopfarbeit. Dennoch: Ring frei – hier tobt eine insgesamt „gute" Vorstellung.

SPIELVERLAUF



1 Schöner Hintergrund: Jede Figur im Spiel hat ihre eigene Geschichte.



2 Prügeln mit Stil: Alle Akteure glänzen mit individuellen Kampftechniken.



3 Gesellschaft mit beschränkter Bodenhaftung: Ein gut plazierter Aufwärtshaken, und der Gegner hebt kurz ab.



4 Duell auf Distanz: Sicheren Abstand gibt es nicht. Es werden auch Fernwaffen eingesetzt.



5 Knall auf Fall: Die Kämpfe sind nicht selten explosiv.

TESTERGEBNIS

Dragon Ball Z – Supersonic Warriors[1]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,16
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	2,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,42
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,42
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot im September gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,42 x 49,99 = 120,98 = ausreichend

[1] sprich: „Dragon Boall Sett – Superßonik Woriears"

ES HAT ZOOM GEMACHT



Gehen die Kämpfer (Kreise) auf Abstand, so fährt die Kamera zurück.

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer

Kartenspiel für Gameboy Advance | Die Macht der Zauberkarten in falschen Händen – eine Bedrohung für die Welt

Mit der Auferstehung von Reschef dem Dunklen kehrt eine Gefahr aus der Zeit der Pharaonen zurück. Der Bösewicht mit göttlichen Kräften will die Welt in Dunkelheit hüllen. Nur der meisterhafte Kartenspieler Yami Yugi kann ihn aufhalten – der ist aber leider verschwunden.

Mit Yugi Muto und Joey Wheeler machen Sie sich auf die Suche. Die Spielwelt entspricht der des Vorgängerspiels „Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, Urteil: „gut") mit Domino City im Zentrum. Von dort reisen Sie um die ganze Welt, nach Italien, China, Kanada, sogar auf die Galapagosinseln. Unterwegs kommt es immer wieder zu Duellen mit anderen Kartenspielern, woraus Sie mehr Erfahrung und neue Karten gewinnen. Aus dem Kartenkatalog wurden für dieses Spiel 148 Karten entfernt, 52 neue kamen hinzu. Zudem wurde die Bedeutung und Gestaltung einzelner Spielkarten verändert.

Das Regelwerk ist einfach. Starke Monster werden durch Opferung (Tribut) schwächerer Karten auf dem Spielfeld beschworen. Wer sich mit den elf Aktivierungsarten auskennt, kann ohne Probleme einen mächtigen Cybertech-Alligator mit einer kleinen mechanischen Spinne erledigen. Denn Windmonster sind selbst den schwächsten Waldmonstern unterlegen. Solche Feinheiten des Regelwerkes im Hinterkopf, können Sie es auch mit dem fiesen Reschef aufnehmen.

Urteil: Eine spannende Geschichte für eingefleischte Yu-Gi-Oh!-Fans. Das Kartenspiel selbst, das ja das Herzstück des ganzen Zaubers ist, wurde allerdings in puncto Kartenzahl und Regelwerk ein wenig zusammengestutzt. Das Resultat ist daher eine nur „befriedigende" Neuauflage.

SPIELVERLAUF



1 Erster Zug: Am Bahnhof von Domino City startet die Suche nach Yami.



2 Fahr-Kartenspiel: Im Zug fordert Finsterling Panik das Trio zum Duell.



3 Paniks Masche: Gegen die Dämonen- und Dunkelkarten des Herausforderers helfen nur Licht- und Traumkarten.



4 Das Blatt wendet sich: Ein paar starke Monster zwingen Panik in die Knie.



5 Der Rest ist Geschichte: Am Zielort sucht das Trio in der Ägypten-Ausstellung.

TESTERGEBNIS

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,96
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,96
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 44,95 €
Preisempfehlung: 40,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-86483773)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,96 x 44,95 = 133,05 = ausreichend

AUF WELTREISE



Die Spielwelt mit der japanischen „Domino City" im Mittelpunkt.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Von Professor Eich bekommen Sie das erste Pokémon geschenkt.



2 Dann geht es auf Entdeckungsreise durch die Wälder und Ortschaften.



3 In Marmoria City kommt es zur ersten ernsthaften Prüfung Ihrer Trainerfähigkeiten. Sie müssen gegen den dort ansässigen Arena-Leiter Rocko antreten.



4 Rocko hat sich auf Gesteins-Pokémon spezialisiert. Da das Pflanzen-Pokémon Bisasam zu Ihrer Gefolgschaft gehört, können Sie ohne Probleme den Felsorden erobern.



5 Als Ordensträger werden Sie von vielen Trainern herausgefordert.



6 Durch die Kämpfe sammelt Bisasam Erfahrung und entwickelt sich weiter.



7 Nun geht es zum Mondberg, wo sich finstere Gestalten herumtreiben.



8 Hier treffen Sie das erste Mal auf die Gauner vom Team Rocket.



Pokémon

Blattgrüne Edition & Feuerrote Edition

Rollenspiele für Gameboy Advance | **Die Monster sind immer noch auf Draht, aber jetzt funkt's auch zwischen ihnen**

Die Pokémon-Welt wird noch ein wenig bunter. Nach Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber, Rubin und Saphir erstrahlen die jüngsten Editionen in Blattgrün und Feuerrot. Doch ganz so frisch wie die Farben sind diese Spiele nicht. Es handelt sich vielmehr um aufgemotzte Neuauflagen der ältesten Pokémon-Spiele Rot und Blau (Testurteil „sehr gut" in COMPUTER BILD SPIELE 12/1999). Die bekannte Spielwelt – von Alabastia bis zum Indigo Plateau – wurde um eine neue Inselkette erweitert. Sie ist nun Heimat aller bekannten Taschenmonster, insgesamt über 350 verschiedene Arten. Ihre Aufgabe als Spieler ist es natürlich wieder, diese kleinen Wesen zu fangen, zu trainieren und in den Kampf zu schicken, um der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden. Das erfordert ein sehr feines Händchen, weil die Monster mittlerweile fast die Eigenarten echter Lebewesen besitzen. Es gibt Weibchen und Männchen mit verschiedenen Gemütszuständen.

Neben diversen kleinen Verbesserungen, etwa am Pokédex, dem Nachschlagewerk für Pokémon-Trainer, gibt es auch eine große Neuerung: Wer Pokémon tauschen oder sich mit einem Freund duellieren möchte, braucht dafür nicht mehr das Link-Kabel zu benutzen. Den Spielen sind Funk-Adapter beigelegt, die den kabellosen Datenaustausch über eine Distanz von bis zu drei Metern ermöglichen – unter idealen Bedingungen sind auch zehn Meter möglich. So können bis zu vier Spieler gleichzeitig ohne Kabelsalat gegeneinander Pokémon-Kämpfe starten und bis zu fünf an den Mini-Spielen teilnehmen. Wer allerdings einen Monstertausch mit den Editionen Rubin und Saphir vorhat, ist weiterhin auf Verbindungskabel angewiesen.

Urteil: Fünf Jahre ist es nun her, daß die ersten Pokémon-Spiele Deutschland eroberten. Wer damals nicht dabei war oder einfach noch einmal in alten Erinnerungen schwelgen möchte, ist mit der blattgrünen und der feuerroten Edition bestens bedient. Sie bekommen hier quasi den Klassiker im modernen Gewand präsentiert. Der Funk-Adapter ist eine praktische Idee, die Mehr-Spieler-Duelle noch reizvoller macht. Und das ist „gut" so.



Mit dem Pokéball in der Hand geht es auf Monsterjagd.

FUNKADAPTER



Der mitgelieferte Funkadapter wird auf den Gameboy aufgesteckt.

TESTERGEBNIS



Pokémon – Blattgrüne und Feuerrote Edition

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,50
SERVICE	3%	2,32
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	5,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,32
AUFWERTUNGEN		-0,50
TESTERGEBNIS	gut	1,82
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 44,99 €
Preisempfehlung: 39,49 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,82 x 44,99 = 81,88 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Animal Crossing

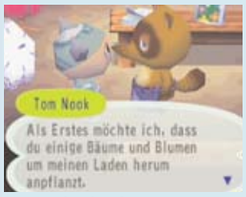
Aufbauspiel für Gamecube | Geschafft vom grauen Alltag des echten Lebens? Dann ab in die Paradies-Welt!

In diesem Spiel fangen Sie als Mensch in einer Welt tierähnlicher Wesen noch einmal bei Null an. Anfangs haben Sie keine Bleibe und lediglich 1000 Sternis (so heißt die Währung in der Welt von „Animal Crossing"). Zum Glück verschafft Ihnen der Ladenbesitzer Tom Nook sofort ein kleines Häuschen. Ihr Pech: Er will dafür 19800 Sternis sehen, die Sie nun in seinem Laden abarbeiten müssen. Schon nach kurzer Zeit ist es mit der Tätigkeit wieder vorbei, und Sie müssen sich nach anderen Einnahmequellen umsehen. Da wäre etwa der Handel mit diversen Früchten und Rüben. Auch Botengänge für andere Stadtbewohner bieten sich an. Sie können ebensogut Bäume pflanzen, Mode entwerfen, an einem Wohnungseinrichtungs-Wettbewerb teilnehmen, Ausstellungstücke für ein Museum sammeln – oder die Stadt eines befreundeten Spielers besuchen. Dazu brauchen Sie lediglich dessen Speicherkarte einzulegen, und schon können Sie mit dem Zug dorthin fahren. Alle Dinge, die Sie dort bekommen, dürfen Sie in Ihre eigene Stadt mitnehmen. Aber pflegen Sie auch unbedingt Freundschaften mit den elektronischen Bewohnern Ihrer Stadt. Schreiben Sie Briefe, machen Sie Geschenke, nehmen Sie am sozialen Leben teil.

Das gesamte Spiel läuft in Echtzeit ab und orientiert sich dabei an der inneren Uhr des Gamecubes. So erleben Sie die Jahreszeiten mit ihren Eigenheiten und Feiertage. Haben Sie sich einige Zeit nicht blicken lassen, so machen sich die Bewohner Sorgen oder sind beleidigt. Bis zu vier Figuren können Sie in eine Stadt einziehen lassen.

Urteil: Animal Crossing ist bunt. So bunt, daß es den Augen weh tut. Aber auch spielerisch wurde ein bunter Strauß gebunden. Der sorgt für Abwechslung und intensiven, lange anhaltenden Spielspaß. Die schwache Präsentation zieht den eigentlich guten Titel jedoch auf die Gesamtnote „befriedigend".

SPIELVERLAUF



1 Ladenbesitzer Tom Nook verschafft Ihnen zu Beginn Haus und Job.



2 Schütteln Sie Bäume, um Obst, manchmal sogar Geldsäcke zu ernten.



3 Sie können bei Tom Nook auch brauchbare Dinge einkaufen. Eine Schaufel hilft Schätze finden und Samen sähen.



4 Vernachlässigen Sie die Freundschaftspflege, so werden die Bewohner sauer.



5 Schauen Sie täglich nach der Post (Kreis) – nicht nur am Heiligen Abend!

TESTERGEBNIS

Animal Crossing[1]



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

[1] sprich: „Änimal Krossing"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,88
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	6,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,06
AUFWERTUNG		-0,25
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,81
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,81 x 59,99 = 168,57 = mangelhaft

SCHIFF AHOI!



Schließen Sie einen Gameboy Advance an, so können Sie mit dem Boot (Kreis) eine Insel bereisen.

Donkey Konga

Musikspiel für Gamecube | Beweisen Sie, daß Sie Rhythmus im Blut haben – und in den Händen

Ziehen Sie Ihren Freunden mit der Trommel das Fell über die Ohren. Wie das geht? Mit „Donkey Konga" und Trommel-Tastatur. Das Musikspiel wird im Paket mit einer speziellen Bongo-Trommel verkauft, die sich an den Gamecube anschließen läßt. Die Trommel dient dann als Eingabegerät, denn Donkey Konga verlangt Rhythmusgefühl. Während Sie einen von über 30 Songs hören, huschen verschiedene Symbole über den Bildschirm. Die stehen für das Schlagen der linken Trommel, der rechten Trommel, beider zugleich oder für Händeklatschen. Immer wenn eines der Symbole eine feste Marke passiert, ist die entsprechende Aktion fällig. Das Händeklatschen wird präzise über ein eingebautes Mikrofon registriert, auch wenn mehrere mitmachen. Es können nämlich bis zu vier Personen vorm Bildschirm ihre rhythmischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Dazu benutzen Sie entweder weitere Trommeln, die separat für 29,95 Euro pro Paar erhältlich sind, oder einfach ein gewöhnliches Gamepad. Aber: Im Takt in die Tasten zu hauen, macht nicht halb soviel Spaß wie das Gehämmer auf einer Trommel. Es funktioniert allerdings ebenso zuverlässig.

Für gute Leistungen gibt es Punkte, die Sie gegen weitere Lieder, Trommel-Geräusche oder Mini-Spiele einlösen können.

Urteil: Drei Dinge sind für ein gutes Musikspiel von entscheidender Bedeutung. Die Songauswahl, das Eingabegerät und dessen präzise Zusammenarbeit mit der Spielekonsole. Bei Donkey Konga stimmt alles, bis auf einen kleinen Schönheitsfehler: Die Songs liegen nicht im Original vor, werden aber immerhin von qualifizierten Künstlern ordentlich nachgespielt. Dem Partyspaß tut das ohnehin keinen Abbruch. Donkey Konga ist eine „gute" Gelegenheit, seine Freunde zum Hausmusikabend zusammenzutrommeln und in lustiger Gesellschaft ordentlich auf die Pauke zu hauen.

SPIELVERLAUF



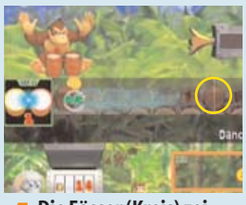
1 Passiert ein Symbol die Marke (Kreis), so wird Action von Ihnen verlangt.



2 Von mehreren Mitspielern bekommt jeder seine eigene Spielvorgabe.



3 Schaffen Sie im Marathon-Modus so viele Songs in Folge wie möglich. Mit jedem Lied wird es schwieriger.



4 Die Fässer (Kreis) zeigen, wann Sie spielen müssen – aber nicht, was!



5 Wenn Sie zu viert trommeln, ist beste Partystimmung garantiert.

TESTERGEBNIS

Donkey[2] Konga



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

[2] sprich: „Donki"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,64
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,37
AUFWERTUNG		-0,50
TESTERGEBNIS	gut	1,87
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,87 x 59,95 = 112,11 = befriedigend

DIE TROMMELN SIND BEIM SPIELKAUF DABEI



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn wählen Sie eine Söldnerklasse, der Sie sich anschließen wollen.



2 Um schneller an die Front zu gelangen, kapern Sie ein Fahrzeug.

3 Einer der Terminatoren feuert sich seinen Weg frei. Doch ein optimaler Treffer verwandelt ihn in einen Haufen Alteisen.





4 Stützpunkte erobern Sie, indem Sie dort lange genug die Stellung halten.



5 Am Ende der Partie wird abgerechnet: Wer hat die meisten Teffer gelandet?

Terminator 3 – Krieg der Maschinen

Actionspiel für PC | Was braucht man, um die Welt zu retten? Eigentlich nur einen Roboter aus der Steiermark

Der Stoff darf als bekannt vorausgesetzt werden: Im Jahre 2029 beherrscht das Computersystem Skynet die Erde. Mordende Maschinen haben die „Dreckarbeit" übernommen und jagen die letzten überlebenden Befreiungskämpfer. John Connor, Anführer der Widerstandbewegung, steht ganz oben auf der Todesliste des unbarmherzigen Roboter-Imperiums. Mit Hilfe einer Zeitmaschine schickt der Superroboter T-X sogenannte „Terminatoren" in die Vergangenheit. Die einzig und allein aufs Töten programmierten Maschinen sollen verhindern, daß Connor überhaupt geboren wird.

Unterdessen tobt der Kampf auf der Erde des Jahres 2029 weiter – und genau hier setzt das Spiel an, das erst vor etwa 10 Monaten zum Vollpreis erschien und nun bereits für ein Fünftel zu haben ist. Sein Inhalt: In zwölf verschiedenen Umgebungen toben Sie sich entweder auf der Seite von Connors Rebellen oder in Diensten der aggressiven Apparate jeweils 20 Minuten lang aus und ballern, was das Zeug hält. Dazu stehen jeder Kriegspartei 20 verschiedene Waffen zur Verfügung. Einziges Spielziel ist, möglichst viele Stützpunkte des Gegners einzunehmen und möglichst viele von seinen Kämpfern zu besiegen.

Urteil: Der Film, der diesem dürftigen Spiel zugrunde liegt, ist nicht wiederzuerkennen. Für Einzelspieler, und seien sie harte „Terminator"-Fans, steigert auch der reduzierte Preis die Attraktivität des Titels kaum. Die Maschine im Schwarzenegger-Outfit läßt sich zwar spielen, spricht aber nur zwei Sätze. Die computergesteuerten Gegner sind dumm wie Brot, die Optik ist von gestern. Lediglich Online-Spieler kommen auf ihre Kosten, denn menschliche Gegner werden sich nicht annähernd so dämlich anstellen wie die elektronisch gesteuerten.

SPIELDETAIL



Aus der Sicht des Terminators ist die Spielwelt feuerrot.

TESTERGEBNIS

Terminator 3 – Krieg der Maschinen



Hersteller: AK-Tronik- Die Pyramide
Info: Tel. 02574-9270 (0,122 €/Min.)
Fax 02574-927490 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,06
SERVICE	3%	5,83
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
INSTALLATION	11,8%	1,42
FUNKTIONSPRÜFUNG	20%	1,54
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	14%	2,50
SONSTIGES	6%	5,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,85
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,85
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	

Preis: 10,00 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung: 49,99 €
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,85 x 10,00 = 28,50 = sehr gut

SPIELVERLAUF



1 André (r.) dreht durch. Rayman muß handeln, das Traumland ist bedroht.



2 Natürlich hängt sich Rayman tüchtig rein, um seine Heimat zu retten.



3 Die Distanz zwischen einzelnen Spielabschnitten wird mit einem kunterbunten Raketenritt überbrückt.



4 Rote Dosen verleihen Rayman Superkräfte. Das hält keine Tür aus.



5 Viele Bonusspiele, wie diese Tennis-Einlage, sorgen für Spaß ohne Ende.

Rayman 3 – Hoodlum Havoc

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Wenn das Traumland in Gefahr ist, muß Rayman hellwach sein

Eigentlich ist das Traumland genau so, wie man es sich vorstellt: traumhaft. Doch plötzlich dreht das freundliche, rote Lums André durch. Es verwandelt sich in ein bösartiges, schwarzes Lums und beginnt, auch andere rote Lums in schwarze zu verwandeln. Derartige Hoodlums (Bösewichter) wachsen in Windeseile zu einer Armee heran, die den Tieren des Traumlandes ihr Fell klaut. Held Rayman ist sofort bereit zu helfen. Leider verschluckt jedoch sein trotteliger Kumpel Globox versehentlich André, den Anführer der Hoodlums! Nun muß Rayman Globox schnell zu einem Medizinmann bringen, damit der ihm helfen kann. Natürlich versucht die Hoodlum-Armee genau das zu verhindern.

Rayman springt über Abgründe, hangelt sich an Klippen entlang und läßt sich von Trampolinen an schwer zu erreichende Stellen katapultieren. Da seine Hände nicht fest mit dem Körper verbunden sind, eignen sie sich bestens als Wurfgeschosse, mit denen man Schalter bedienen und Gegner abfertigen kann. Seine Haare kann Rayman als Propeller einsetzen und dann Abgründe überqueren, sofern sie nicht zu breit klaffen. An manchen Stellen stehen Dosen herum, die dem Superhelden für einen kurzen Zeitraum mit besonderen Fähigkeiten ausstatten. Rote Dosen beispielsweise verleihen ihm vorübergehend mehr Kraft. Zahlreiche Minispiele, etwa der Ritt auf einer Rakete, sorgen für zusätzliche Abwechslung.

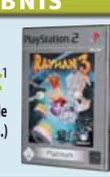
Urteil: Rayman bietet alles – Spielspaß, Anspruch, Umfang. Die Aufgaben sind zugleich sehr witzig, und auch die gekonnte, humorvolle Synchronisation sorgt mit vielen Gags für beste Unterhaltung. Viele Extras zum Freispielen und die kleinen Nebenepisoden runden den „guten" Gesamteindruck dieses gelungenen Spiels ab.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕ : Springen/Schweben
: Fäuste werfen/aufladen
: Energieanzeige aufrufen
: Sichtmodus
L1 : Rolle ausführen
R1 : Ziel erfassen

TESTERGEBNIS

Rayman 3 – Hoodlum Havoc[1]



Hersteller: AK-Tronik - Die Pyramide
Info: Tel. 02574-9270 (0,122 €/Min.)
Fax 02574-927490 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,61
SERVICE	3%	6,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,29
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,29
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 20,00 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung: 59,95 €
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,29 x 20,00 = 45,80 = gut

[1] spricht: „Raimän 3 – Hühdlam Häiwock"

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

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. Ist dann das COMPUTER BILD SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre Wahl mit einem Mausklick.

2 Startet die Installation nicht, klicken Sie auf Start und Arbeitsplatz.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTER BILD SPIELE-CD/DVD, die dann startet.

CD





DVD

Das Menü der DVD sieht etwas anders aus:



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



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

1 Auf einigen Computern muß erst die neueste Version des Programms „Windows Installer" eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Kopieren. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

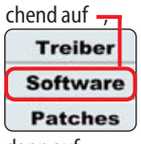
3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.

CD

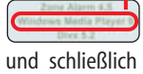


DVD

Klicken Sie bei der DVD abweichend auf



dann auf



und schließlich auf Kopieren.

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

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0c" installieren möchten, klicken Sie auf Direct-X 9.0c. 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 9.0c nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) für Ihre Grafikkarte.

2 Klicken Sie auf Kopieren, auf Ich stimme den Bedingungen des Vertrags zu, dann zweimal auf Weiter > und anschließend noch auf Fertigstellen. Damit wird Direct-X installiert.

CD





DVD

Haben Sie die DVD, so klicken Sie auf



Klicken Sie danach auf



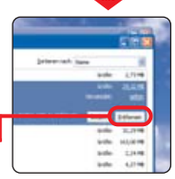
und dann auf Kopieren, um Direct-X zu installieren.

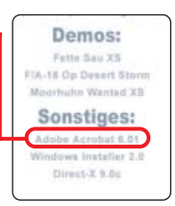
Adobe Reader 6.0.1 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

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

2 Klicken Sie auf Adobe Acrobat 6.01 und Kopieren, zweimal 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.

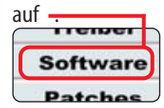
CD



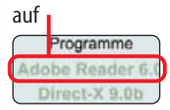


DVD

Als Besitzer der DVD klicken Sie auf .



Dann klicken Sie auf



und danach auf Kopieren.

PC-Mindestanforderungen

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

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

3 Nach einer kurzen Überprüfung des Systems 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.

CD





DVD

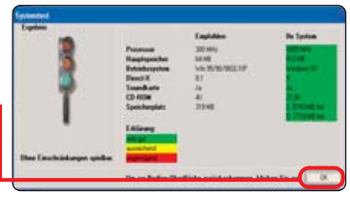
Wenn die DVD im Laufwerk ist, klicken Sie auf Spiele.



Wählen Sie dann per Mausklick das gewünschte Spiel aus, zum Beispiel Largo Winch, und klicken Sie auf Systemtest, um den PC zu prüfen.

CD DVD





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Divx 5.2 — Nur auf DVD

Mit diesem Abspielprogramm können Sie Videofilme ansehen, die in komprimierten Formaten vorliegen



1 Klicken Sie auf **Software**, Divx 5.2 und **Kopieren**.

2 Um deutsche Sprache zu wählen, klicken Sie auf OK und auf Weiter.



3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Nein Danke, ich möchte nur DivX und danach auf Weiter.

4 Klicken Sie dann auf den Eintrag Ich akzeptiere das Lizenzabkommen, und dreimal hintereinander auf Weiter.

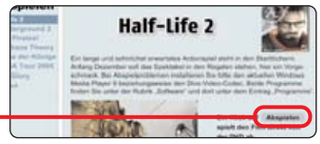


5 Klicken Sie auf Installieren. Sehen Sie das Fenster Google Toolbar, klicken Sie auf Google Toolbar nicht einschließen, danach erneut auf Installieren.

6 Ist die Installation abgeschlossen, so klicken Sie auf Weiter > und auf Beenden.

Abspielen der Videofilme

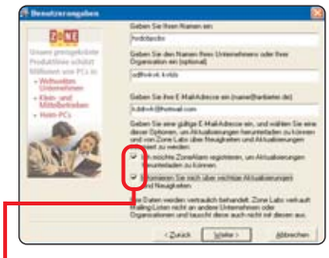
Nach dem Klick auf **Abspielen** dauert es manchmal einige Sekunden, bis ein Film beginnt. Warten Sie ab, ohne erneut zu klicken. Andernfalls könnte der Film ruckelnd ablaufen.



Zone Alarm 4.5 — Nur auf DVD

Dieses Schutzprogramm blockt unerwünschte und gefährliche Angriffe aus dem Internet ab

Programm installieren

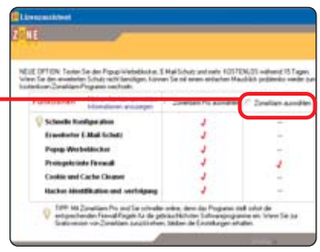


1 Klicken Sie auf der Oberfläche der COMPUTER BILD SPIELE-DVD auf die Einträge **Software**, Zone Alarm 4.5 und **Kopieren**.



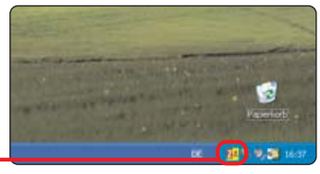
2 Klicken Sie auf Weiter. Füllen Sie die folgenden Eingabefelder aus (Phantasieangaben genügen), löschen Sie per Klicks die Haken in diesen Kästchen, und klicken Sie auf Weiter.

3 Setzen Sie hier einen Haken, und klicken Sie auf Weiter.



4 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster erneut auf Weiter >.

5 Klicken Sie auf Ja, auf ZoneAlarm auswählen, Weiter >> und auf Fertig >>. Anschließend können Sie das Schutzprogramm Ihren Wünschen anpassen. Sie können aber auch die vorgegebenen Einstellungen per Klicks auf Weiter >> beziehungsweise Fertig >> annehmen.



Programmeinstellungen verändern

Um das Einstellungsmenü aufzurufen, klicken Sie doppelt auf ZA.

Anti Vir – Personal Edition 6.27 — Nur auf DVD

Dieses Programm schützt Ihren PC vor schädlichen Viren

Programm installieren



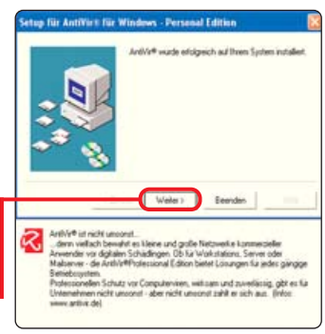
1 Klicken Sie auf **Software**, Anti Vir Personal Edition 6.27 und dann auf **Kopieren**.

2 Klicken Sie auf Setup und anschließend zweimal auf die Schaltfläche Weiter.



3 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag, indem Sie per Klick einen Haken ☑ in das Kästchen setzen.

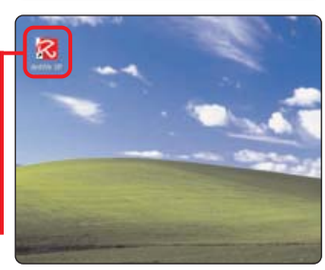
4 Klicken Sie im aktuellen Fenster und den beiden folgenden Fenstern jeweils auf Weiter.



5 Falls Sie noch keine Anti-Vir-Version installiert haben, sollten Sie im nächsten Fenster auf jeden Fall per Klick den Haken im oberen Kästchen entfernen.

6 Klicken Sie dann auf Weiter und anschließend auf Ja.

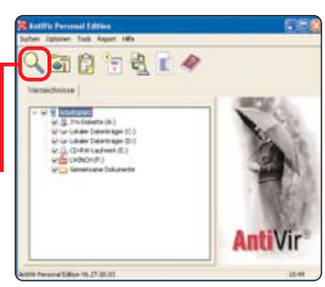
7 Nehmen Sie die folgende Warnung per Klick auf OK zur Kenntnis, und klicken Sie auf Weiter.



8 Klicken Sie auf Nein, Weiter und Fertig stellen. Anschließend startet automatisch eine erste Virenprüfung.

Programm benutzen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Programmnamen AntiVir XP.



2 Setzen Sie vor jeder Festplattte und vor jedem Laufwerk, das Sie auf Viren untersuchen wollen, per Klick einen Haken in das zugehörige Kästchen.

3 Klicken Sie dann auf die Lupe oben links, und das Programm beginnt.

4 Gefundene Viren werden nach der Suche gezeigt und können dann gelöscht werden.

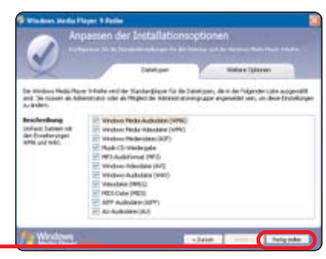
Windows Media Player 9 — Nur auf DVD

Das Programm gibt verschiedene Audio- und Video-Formate wieder



1 Klicken Sie auf **Software**, auf Windows Media Player und auf **Kopieren**.

2 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag mit einem Klick auf Ich stimme zu.

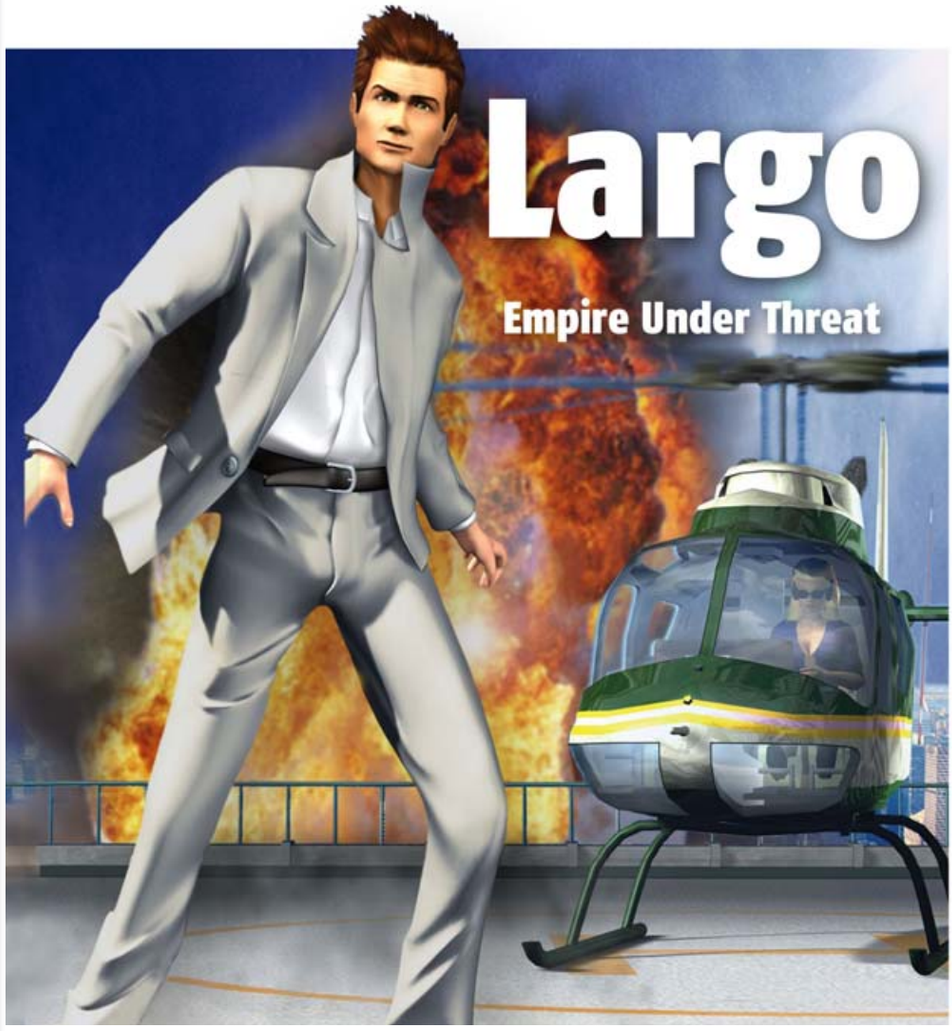


3 Nach der Installation klicken Sie auf Weiter.

4 Übernehmen Sie die vorhandenen Einstellungen per Klick auf Weiter.

5 Klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Largo Winch

Als milliardenschwerer Firmenerbe könnte Largo Winch eigentlich ein vollkommen unbeschwertes Leben im Luxus genießen. Doch auf einem Cocktailempfang erfährt er von einem mysteriösen Mordfall in seiner Firma, der Winch-Corporation. Da Herr Winch kein gewöhnlicher Firmenlenker ist, beschließt er kurzerhand, selbst auf die Suche nach dem Mörder zu gehen und das Komplott in seiner Firma aufzudecken. In dem Abenteuerspiel „Largo Winch – Empire Under Threat“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 10/2002, Urteil: „gut“) übernehmen Sie die Rolle des gutaussehenden, intelligenten und überaus schlagfertigen Mister Winch. Es steht Ihnen eine verworrene Kriminalgeschichte bevor, in deren Verlauf Sie die ganze Welt bereisen – von New York über Mexiko bis nach Rußland, inklusive Abstecher nach Sardinien. Während Ihrer Suche werden Sie sehen: Largo hat nicht nur viele Mitarbeiter, sondern auch zahlreiche Freunde – und überaus hübsche Freundinnen.

Die Ermittlungsarbeit erfordert detektivischen Spürsinn. Klassische Kombinationsrätsel und kleine Denkspiele stehen auf dem Plan. So ist es etwa keineswegs einfach, in fremde Computer einzudringen, ohne dabei erwischt zu werden. Die meisten Informationen ziehen Sie jedoch aus Gesprächen mit Bekannten oder Unbekannten. Im Dialog nehmen Sie durch geschicktes Fragen direkten Einfluß auf die Unterhaltung und den Fortgang der Geschichte. Aber es wird nicht nur geredet – Sie müssen auch handfeste Straßenkämpfe überstehen.

Die Steuerung ist für die PC-Tastatur ausgelegt, der Einsatz einer Spieletastatur oder eines Steuerknüppels ist aber genauso möglich.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium-2 300 MHz
64 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.174
Windows 98/98SE/XP
Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
319 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
Direct-X 8.1

Installation CD und DVD

1 Legen Sie die Heft-CD ein, und klicken Sie in der geöffneten CD-Oberfläche auf die Zeile Largo Winch. Oder legen Sie die Heft-DVD ein, klicken Sie in der DVD-Oberfläche auf den Eintrag Spiele, dann auf Largo Winch.



2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren PC. Um herauszufinden, ob Largo Winch auf Ihrem PC läuft, klicken Sie auf Systemtest.



3 Nach der Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel. Neben der Ampel finden Sie die technischen Einzelheiten zum Ergebnis. Auf der linken Seite stehen die Mindestanforderungen, auf der rechten Informationen über die Komponenten Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die Mindestanforderungen erreicht oder überschritten. Gelbe Felder zeigen mögliche Probleme auf, rote Felder bedeuten, 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.

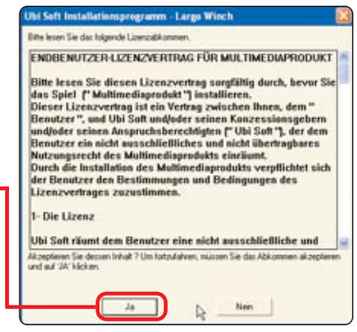


4 Fiel der Systemtest positiv aus, dann klicken Sie einmal auf Kopieren, um die Installation in Gang zu setzen.



5 Daraufhin startet das Installationsprogramm von Largo Winch. Klicken Sie einfach auf OK.

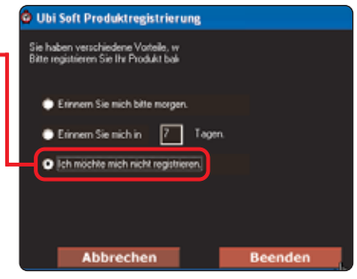
6 Anschließend wählen Sie den Eintrag Installieren aus.



7 Klicken Sie dann auf Ja, anschließend auf Installieren.

8 Akzeptieren Sie das für die Installation vorgeschlagene Verzeichnis mit einem Klick auf OK.

9 Klicken Sie dann auf Abbrechen, Ich möchte mich nicht registrieren, und auf Beenden. Die Registrierung beim Hersteller ist zum Spielen nicht notwendig.



10 Sie werden jetzt noch gefragt, ob Sie die Informationsdatei zum Spiel lesen möchten. Lehnen Sie mit einem Klick auf Nein ab.

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

11 Falls Direct X 8.1 oder eine höhere Version bereits auf Ihrem Computer vorhanden ist, können Sie die Frage nach der Installation von Direct X 8.1 ebenfalls mit Nein beantworten. Quittieren Sie danach noch den Sicherheitshinweis für die richtige Direct-X-Version mit OK.



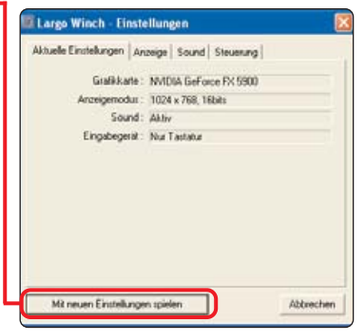
Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und dann auf Largo Winch.



2 Beim ersten Spielstart können Sie zuerst die Spieleinstellungen anpassen. Mit einem Klick auf den Eintrag Neues Spiel starten Sie dann das Spiel.

3 Ist das Spiel geladen, so können Sie zunächst die Sprache auswählen. Mit K entscheiden Sie sich für die bereits eingestellte deutsche Sprache und schalten mit einem erneuten Druck auf K ins Hauptmenü.



4 Durch sämtliche Spielmenüs „blättern" Sie mit ↑ und ↓. Ihre Eingaben bestätigen Sie stets mit der Taste K, und zurück geht's immer mit der Taste L.

5 Wählen Sie auf die beschriebene Weise im Hauptmenü den Eintrag Neues Spiel aus, und starten Sie mit einem Druck auf die K-Taste das Spiel.



Spiel beenden

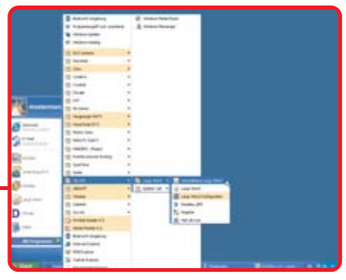
1 Im Spiel öffnen Sie mit der Esc-Taste den PDA, wählen mit ↓ den Eintrag VERLASSEN aus und bestätigen Ihre Wahl erst mit K sowie anschließend mit ← auf Ja und dann wieder K.



2 Im Hauptmenü wählen Sie dann mit den Tasten ↓ und K den Eintrag Verlassen aus.

Spiel deinstallieren

1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, Alle Programme, Ubi Soft, Largo Winch und Deinstallation Largo Winch.



2 Mit einem Klick auf Ja setzen Sie dann den Löschprozeß in Gang.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielfigur bewegen



Sie steuern die Spielfigur Largo Winch mit Hilfe der Pfeiltasten auf der PC-Tastatur (wahlweise per Steuerkreuz einer Spieletastatur) durch das Abenteuerspiel. Die eingestellte Standardform der Bewegungen nennt sich „relativer Modus", das heißt: Ihre Spielfigur bewegt sich in Abhängigkeit von der Kameraperspektive. Einfacher gesagt: Jede der vier Pfeiltasten ↑, ↓, ← und → steht für eine Richtung, in die Largo laufen soll. Ferner können Sie im Optionsmenü den gewöhnungsbedürftigen „absoluten Bewegungsmodus" auswählen. Soll Largo rennen, so drücken Sie zur jeweiligen Pfeiltaste zusätzlich die U-Taste.

Objekt oder Person betrachten



Kann Largo mit einer Person sprechen oder einen Gegenstand untersuchen beziehungsweise mitnehmen, so wird das durch ein deutliches helles Blinken der Person oder des Gegenstandes signalisiert. Um weitere Informationen über einen Gegenstand oder eine Person zu erhalten, drücken Sie einfach die R-Taste.

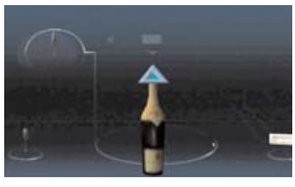
Objekt nehmen oder mit Person sprechen

Aus den diversen Gesprächen mit anderen Personen zieht Largo wertvolle Informationen für die Suche nach dem Mörder. Können Sie mit einer Person sprechen, so wird das durch deren helles Blinken deutlich gemacht. Wenden Sie sich der Person zu, und drücken Sie die K-Taste, um das Dialog-Menü zu öffnen. Mit ↑ und ↓ können Sie nun verschiedene Äußerungen auswählen, die den Gesprächsverlauf bestimmen. Um ein hell blinkendes Objekt in Ihr Inventar aufzunehmen, genügt ein Druck auf die K-Taste – schon gehört es Ihnen.



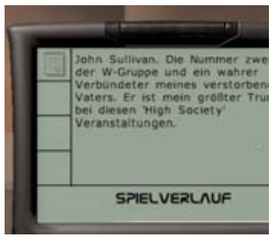
Inventar

Per S-Taste wird das Inventar geöffnet. Darin verstauen Sie alle Gegenstände, die Sie während des Abenteuers finden. Möchten Sie einen Gegenstand genauer betrachten, so wählen Sie ihn mit ← oder → aus und drücken dann die R-Taste. Wollen Sie einen Gegenstand benutzen, drücken Sie K und verlassen mit S das Inventar wieder. Wollen Sie einen Gegenstand mit einem anderen kombinieren, so wählen Sie zunächst den ersten und dann den zweiten jeweils mit einem Druck auf die Taste K aus.



PDA

Largos „Persönlichen Digitalen Assistenten", kurz „PDA", öffnen Sie mit der Esc-Taste. Dann können Sie Ihren Spielstand darin speichern. Außerdem können Sie auf dort abgelegte Notizen zugreifen, von hier das Optionsmenü für die Spieleinstellungen öffnen oder das Spiel verlassen. Mit ↑ und ↓ wählen Sie den gewünschten Menüeintrag aus. Mit K öffnen Sie das Menü, und mit L verlassen Sie es wieder. Um den PDA wieder zu schließen, drücken Sie erneut die Esc-Taste.



Kämpfen

Keine Angst, es erwarten Sie weder langwierige Prügelorgien, noch sind in den Kämpfen schnelle Reaktionen gefragt. Vielmehr erfordert die Wahl der Angriffstechnik strategisches Überlegen. Grundsätzlich können Sie mit ← und → zwischen einem Angriff mit Händen oder Füßen wählen. Haben Sie die Angriffsart gewählt, so drücken Sie K, und die Aktion läuft wie gewünscht. Stehen Ihnen mehrere Gegner gegenüber, so entscheiden Sie zuerst mit ← und →, welchen davon Sie angreifen wollen, und bestätigen Ihre Wahl mit K. Mit allen gleichzeitig können Sie es nicht aufnehmen.



Largo Winch – Empire Under Threat FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Die ersten Aufträge

New York – Hotel

Nachdem Hauptdarsteller und Milliardenerbe Largo Winch im Filmvorspann eine Rede gehalten hat, beginnt für Sie das Spiel. Sie starten im Treppenhaus vor der Tür des Konferenzraumes 1

Sie können im Flur lediglich ein Fenster öffnen, aber es gibt dort zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts wichtiges zu entdecken. Gehen Sie deshalb zunächst in den ersten Stock, öffnen Sie dort die Tür, und betreten Sie die dahinter liegenden Räumlichkeiten.

Gehen Sie nach links, so treffen Sie in der ersten Sitznische auf John Sullivan und Candy, mit denen Sie sich ruhig unterhalten sollten, um an weitere Informationen zu gelangen. 2

In der zweiten Sitznische unterhalten Sie sich mit Simon Ovronnnaz und seiner neuen Freundin 3. Gehen Sie dann weiter nach links, bis Sie an die Bar kommen, wo Sie ein leeres Champagnerglas mitnehmen. 4

Links neben der Bar kommen Sie zu einer leeren Sitznische, wo Sie eine Champagnerflasche und einen Umschlag finden und beide an sich nehmen. 5

Öffnen Sie nun das Inventar, und untersuchen Sie den Umschlag, um darin einen Presseausweis zu finden.

Anschließend öffnen Sie links am Ende des Ganges die Tür und betreten die Terrasse. Dort treffen Sie auf die hübsche Jenny Lucas, mit der Sie sich zunächst unterhalten. 6

Noch während Sie mit Jenny sprechen, kommt John Sullivan mit wichtigen Neuigkeiten dazu.

Verlassen Sie daraufhin wieder die Terrasse, und gehen Sie nun ganz nach rechts zur Tür, durch die Sie den Barbereich betreten haben.

Noch vor der Tür treffen Sie auf Sharon Greene, von der Sie wichtige Informationen über Ihr Labor in Mexiko erhalten.

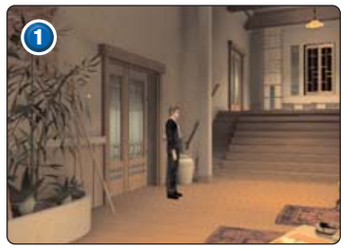
Plötzlich erscheint John ganz aufgelöst neben Ihnen und teilt Ihnen mit, daß es eine ernstzunehmende Bombendrohung gegen das Hotel gibt. Leider ist die Tür zum Treppenhaus verschlossen, und selbst Ihr Freund Simon vermag die Tür nicht zu öffnen.

Unterhalten Sie sich noch kurz mit Simon, und laufen Sie dann zurück auf die Terrasse.

Auf der Terrasse nehmen Sie die kleine Kelle an sich, die Sie links auf dem Blumenkübel finden.

Am rechten Rand der Terrasse können Sie dann über das Geländer auf den Sims klettern. 7

Anschließend öffnen Sie das Fenster mit dem gefundenen Presseausweis aus dem Inventar.















Klettern Sie ins Treppenhaus, und laufen Sie bis ins Erdgeschoß 8. Sie hören dabei, wie das Ticken der Bombe immer lauter wird.

Am Ende des Flures neben einigen Pflanzen scheint das Ticken aus der Wand zu kommen. Mit Hilfe der Kelle aus Ihrem Inventar können Sie dort die Wandvertäfelung lösen, finden aber statt einer Bombe nur einen einfachen Wecker. 9

Die Bombendrohung war offenbar ein Ablenkungsmanöver. Sie gehen zurück in den ersten Stock. Hier hat Simon inzwischen das Türschloß zum Treppenhaus geknackt.

Sprechen Sie mit Largos Bekannten, bevor Sie weiter zu Jenny auf die Terrasse laufen. Sprechen Sie mit Jenny, und gehen Sie danach zu Sharon zurück, die vollkommen verstört in der letzten Nische sitzt.

Um die erschöpfte Sharon wieder auf die Beine zu bringen, kombinieren Sie im Inventar das leere Glas mit der Champagnerflasche. 10

Reichen Sie dann Sharon das volle Glas. Sie erfahren von Ihr, dass Sie eine Sicherungskopie der gestohlenen Daten in Ihrer Wohnung aufbewahrt. Also auf zu Sharon.

New York – Central Park

Um in Sharons Wohnung zu gelangen, müssen Sie mit ihr durch den Central Park laufen 11. Nach einem kurzen Gespräch, in dem Sie Sharon weiter ausfragen sollten, werden Sie im Park von einem Räuber überfallen

Ihr erster Gegner ist recht leicht zu besiegen – es reicht, wenn Sie im Kampfmodus abwechselnd mit Faust- und Fußangriffen attackieren. 12

New York – Sharons Wohnung

Sind Sie nach der Aufregung im Park in Sharons Wohnung angelangt, geht die junge Dame erst mal duschen, und Sie können sich in Ruhe in ihrem Appartement umsehen 13

Gehen Sie durch die große Schiebetür ins Wohnzimmer, wenden Sie sich dort nach links, und gehen Sie zum Konzertflügel. Neben dem Flügel sehen Sie einen kleinen Hocker, von dem Sie die gesuchte CD herunternehmen. 14

Anschließend müssen Sie die CD auf Sharons Laptop untersuchen. Gehen Sie dazu einfach am Flügel vorbei, so kommen Sie direkt zum Computer. Nun wählen Sie die CD in Ihrem Inventar und klicken den Computer an.

Untersuchen Sie jetzt alle Dateien auf der CD. Wenn Sie alle Informationen gesichtet haben, verlassen Sie den Computer. Ein durchaus erotischer Abspann schließt die Szene ab.



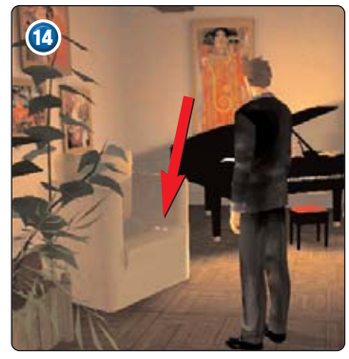












Hier stand im Heft eine Anzeige.

Largo Winch – Empire Under Threat FORTSETZUNG

Die ersten Aufträge | Fortsetzung

Mexiko – Labor

Nach dem kurzen Zwischenfilm landen Sie in Mexiko 15. Vor dem Eingangsbereich des Labors Ihrer Firma übernehmen Sie wieder die Kontrolle über die Spielfigur. Sprechen Sie mit dem Wachmann, betreten Sie das Gebäude, und sehen Sie sich in der Empfangshalle um

Dort finden Sie bei der Sitzgruppe auf dem Tisch neben ein paar uninteressanten Zeitschriften einen Prospekt, den Sie einstecken. Untersuchen Sie dann den Prospekt in Ihrem Inventar. Sie finden darin einen Zeitungsausschnitt mit Ihrem Foto. 16

Jetzt gehen Sie zu der Empfangsdame und beginnen ein Gespräch mit ihr. Da sie Ihnen nicht glaubt, daß Sie der echte Largo Winch sind, zeigen Sie ihr den Zeitungsausschnitt mit Ihrem Foto, um sie zu überzeugen. 17

Sie informiert daraufhin den Direktor des Labors, Herrn Maroto, mit dem Sie sich erst einmal unterhalten sollten. Nach dem Gespräch erscheint Jenny im Labor, mit der Sie sich ebenfalls unterhalten. Daraufhin führt Jenny Sie durch das Gebäude.

Sie fahren mit dem rechten Fahrstuhl nach oben und gehen in einen Raum, in dem Schlangen gezüchtet werden. Hier ertönt plötzlich die Alarmanlage, da zwei Schlangen aus dem Terrarium entkommen sind. Gehen Sie zunächst den linken Gang zwischen den Glaskästen entlang, bis Sie zu einem Regal kommen, aus dem Sie einen Hammer mitnehmen. 18

Laufen Sie zurück zur Ihrer Ausgangsposition. Dort finden Sie einen an der Wand befestigten Glaskasten, in dem sich ein Feuerlöscher befindet. Schlagen Sie mit dem Hammer das Glas ein, und nehmen Sie den Feuerlöscher.

Mit dem Feuerlöscher können Sie nun die Schlangen im rechten Gang betäuben. Nach diesem Schrecken verläßt Jenny Mexiko wieder, und Sie können noch einmal die Empfangsdame und den Direktor befragen. 19

Mit dem linken Fahrstuhl fahren Sie danach ins Labor 1 und befragen dort die zwei Forscher. Vom Forscher im hinteren Teil des Raumes erfahren Sie, daß er dringend einen Mixer benötigt.

Verlassen Sie nach dem Gespräch den Raum wieder per Fahrstuhl, und fahren Sie zu den Silos. 20

Hier laufen Sie einfach geradeaus zum nächsten Fahrstuhl, der Sie zum Labor 2 bringt. Gehen Sie zuerst durch den Vorraum, und betreten Sie dann das Labor 2.

Wenden Sie sich nach links, so sehen Sie in dem Gang einen Aktenschrank. Untersuchen Sie den Schrank genauer, dann finden Sie einen Lageplan der Sicherheitskameras im Labor. 21

Sprechen Sie anschließend im Labor mit der Angestellten Selma Paz, die den Verdächtigen Jack Place in Schutz nimmt. Nehmen Sie noch den gesuchten Mixer vom ihrem Schreibtisch, und verlassen Sie das Labor so, wie Sie gekommen sind.

In den Silos treffen Sie auf einen Wachmann, den Sie selbstverständlich auch befragen. 22

Dann geht es weiter – zurück ins Labor 1. Geben Sie hier dem Forscher seinen gesuchten Mixer zurück, woraufhin Sie erfahren, dass Selma Paz wohl mehr über Jack Place weiß, als sie anfangs zugeben wollte.

Also wieder zurück zu Selma Paz ins Labor 2 zur zweiten Fragerunde, wo Sie jetzt die Anschrift des gesuchten Herrn Place erhalten. 23

Mexiko – Appartement Jack Place

Nach einem weiteren Kurzfilm befinden Sie sich mit Joy in der Wüste vor dem Haus 24 von Jack Place. Vor der Hauswand stehen neben dem Eingang einige Tontöpfe. In einem davon finden Sie den Schlüssel für die Eingangstür zum Haus

Wählen Sie den Schlüssel im Inventar, und öffnen Sie nun damit die Eingangstür. Während Joy sich draußen umschaut, betreten Sie das Haus, um weitere Hinweise zu sammeln.

Im Haus finden Sie gleich links neben der Haustür auf einer Kommode einen Anrufbeantworter, den Sie aber erst benutzen können, wenn Sie die zugehörige Cassette gefunden haben. Ebenfalls auf der linken Seite des Raumes finden Sie ein Buch, das Sie an sich nehmen. 25

Betrachten Sie das Buch im Inventar genauer, so finden Sie dabei ein leeres Blatt, das Sie demnächst noch brauchen werden.

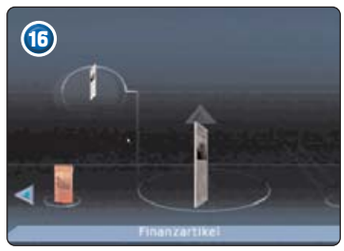
Gehen Sie nun nach links in den Nebenraum, und untersuchen Sie dort den Papierkorb neben dem Schreibtisch. Hier finden Sie die Cassette für den Anrufbeantworter. 26

Werfen Sie jetzt noch einen Blick in den Kühlschrank, der sich ebenfalls in diesem Raum befindet. 27

Nehmen Sie aus dem Kühlschrank das Reagenzglas, und schalten Sie dann in Ihr Inventar. Kombinieren Sie jetzt das Reagenzglas mit dem Blatt Papier aus dem Buch. Durch die Behandlung mit der Flüssigkeit aus dem Reagenzglas wird auf dem Papier das Computer-Paßwort „AGYLAP“ sichtbar. Das ist der Zugangscode für den ebenfalls in diesem Raum auf dem Tisch befindlichen Laptop. Geben Sie also das Paßwort in den Laptop auf dem Schreibtisch ein, und durchsuchen Sie alle Dateien. 28

Nun gehen Sie wieder Richtung Haustür und stecken die Cassette aus Ihrem Inventar in den Anrufbeantworter. Beim Abspielen der Cassette erhalten Sie einige wichtige Hinweise und können



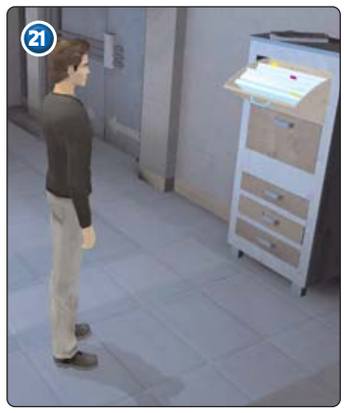








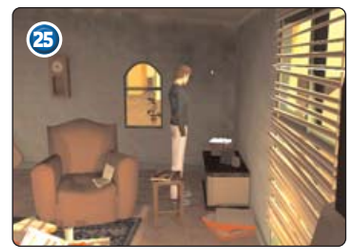




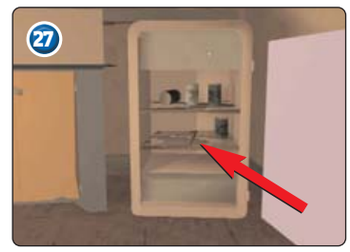














Hier stand im Heft eine Anzeige.

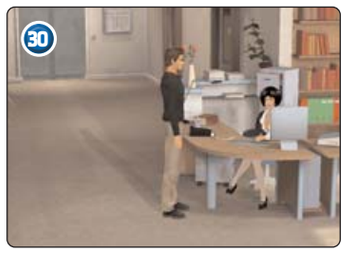
Largo Winch – Empire Under Threat FORTSETZUNG

Die ersten Aufträge | Fortsetzung

anschließend das Haus von Jack Place wieder verlassen.

Allerdings sollten Sie vor dem Verlassen des Hauses noch einmal abspeichern, da Sie vor der Tür sofort in einen weiteren Kampf verwickelt werden. Es gibt leider keine Standardlösung dafür, wie Sie mit Ihren beiden Gegnern fertig werden. Bewährt hat sich die Methode, sich bei Ihren Angriffen zunächst auf einen Kämpfer zu konzentrieren, bevor Sie sich den zweiten vorknöpfen. 29

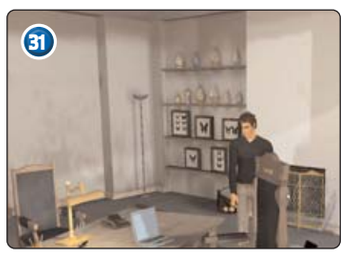




New York – Zentrale der Winch-Gruppe

In Ihrer Firmenzentrale sollen Sie John Sullivan finden. Reden Sie zuerst mit der Empfangssekretärin 30

Gehen Sie dann in Ihr Büro auf der rechten Seite des Ganges. Auf dem Schreibtisch checken Sie in Ihrem Computer alle Dateien. 31



John befindet sich im Sitzungssaal, den Sie über den Fahrstuhl bei der Sitzgruppe erreichen. Im Sitzungssaal treffen Sie auch Sharon, mit der Sie zuerst reden, bevor Sie mit John sprechen.

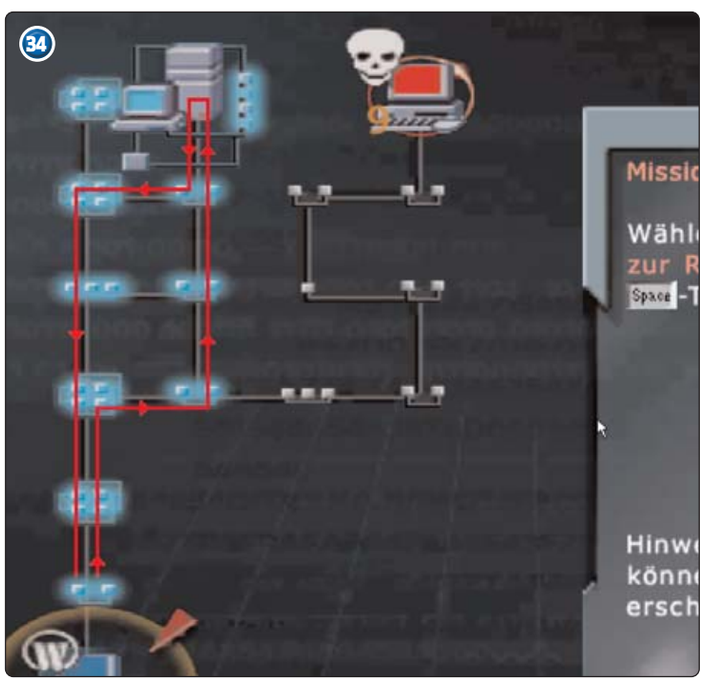
Reden Sie mit John solange, bis er Informationen über Kerensky ausplaudert, und lehnen Sie das Angebot, Ihre Aktien zu verkaufen, ab. 32



Fahren Sie anschließend mit dem Fahrstuhl ins Rechenzentrum, und gehen Sie dort den Gang nach links.

Es folgt eine Filmsequenz. Ihnen wird erklärt, wie Sie sich in dem folgenden Minispiel illegal Zugang zu einem fremden Computer verschaffen 33. Den optimalen Weg, um nicht beim Hacken vom Computergegner erwischt zu werden, sehen Sie im Bild 34. Folgen Sie der roten Linie in der Info-Grafik, um problemlos ins System einzudringen und unbeschadet wieder herauszukommen. Ist Ihr Einbruch ins Computersystem erfolgreich verlaufen, so erscheint Simon, und Sie fliegen zum Hacker Vladimir Kostenko nach Rußland.





Rußland – Wohnung von Kostenko

Gehen Sie zum Empfangsbereich des Hausmeisters, und klingeln Sie ihn mit der Tischglocke aus seinem Hinterzimmer heraus 35



Um den schweigsamen Hausmeister zum Reden über Vladimir Kostenko zu bringen, müssen Sie im Gespräch mit ihm folgende Sätze auswählen:

- **Ich habe früher für den KGB gearbeitet.**
- **Wo ist Vladimir Kostenko?**
- **Ich arbeite für den russischen Staat.**
- **Wo wohnt Vladimir?**
- **Wie sieht Vladimir aus?**

Sie wissen nun, wie Vladimir aussieht und daß er in Appartement 3A wohnt. Gehen Sie also in den ersten Stock und dort nach rechts zur Tür am Ende des Flures. Sie können die Tür jedoch nicht öffnen 36, da sie mit einer Sprengfalle versehen ist. Gehen Sie deshalb in die zweite Etage und dort in die Wohnung, die direkt über 3A liegt.





Nachdem Simon die Tür geknackt hat, suchen Sie in der Wohnung auf dem Bett und im Schrank nach zwei Bettlaken 37. Haben Sie beide gefunden, so kombinieren Sie die Laken in Ihrem Inventar zu einem Seil.

Das Bettlaken-Seil befestigen Sie dann am Balkon und lassen Simon 38 hinunterklettern. Da auch das Fenster gesichert ist, sollen Sie nun für Simon den Strom abschalten.



Laufen Sie dazu zurück zum Eingang im Erdgeschoß. Unter der Treppe finden Sie den gesuchten Stromkasten, aus dem Sie die Sicherung 39 entfernen. Jetzt können Sie im ersten Stock das Appartement 3A betreten.



Hören Sie in Vladimirs Wohnung dessen Anrufbeantworter ab. Gleich in der Nähe auf dem Boden finden Sie einen kleinen goldenen Schlüssel, mit dem Sie Vladimirs Briefkasten im Erdgeschoß öffnen und überprüfen können. 40



Zum Schluß nehmen Sie noch aus der Jacke, die über dem Stuhl hängt, ein Streichholzbriefchen mit einer Telefonnummer heraus 41. Verlassen Sie jetzt wieder die Wohnung, und holen Sie aus Vladimirs Briefkasten einen Brief der Firma Omega heraus. Schalten Sie anschließend in Ihr Inventar, untersuchen Sie dort den Brief, und betrachten Sie das gefundene Anschreiben an Vladimir Kostenko.



Damit haben Sie den Einstieg erfolgreich gemeistert. Nach einem weiteren kurzen Film stattet Largo Winch als nächstes der Firma Omega einen unangemeldeten Besuch ab.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | Ein heißer Job wartet auf Sie – als Einsatzleiter der Feuerwehr treten Sie gegen mächtige Feinde an: Feuer, Explosionen und giftige Gase. Ihre einzige Waffe im Kampf gegen diese Urgewalten: Spezialisten der Berufsfeuerwehr und ein technisch hochentwickelter Fuhrpark

Für dieses Strategiespiel müssen Sie einen besonders kühlen Kopf bewahren, auch wenn's heiß hergeht. Denn Ihr Gegner ist mächtiger als Zauberer, Dämonen oder Söldner – hier kämpfen Sie gegen das Feuer! Auf zehn verschiedenen Schauplätzen müssen Sie Ihre Fähigkeiten als Einsatzleiter der Feuerwache 615 unter Beweis stellen. Sechs hochspezialisierte Mitarbeiter und fünf Einsatzfahrzeuge unterstehen Ihrem Kommando, wenn beispielsweise Banditen in einer Bank ein flammendes Inferno ausgelöst haben oder gleich ein ganzer Wald brennt. Dann ist überlegtes und umsichtiges Vorgehen gefragt. So müssen Sie potentielle Gefahrenquellen, wie defekte Stromkästen, Benzintanks oder dergleichen, rechtzeitig ausschalten, bevor das Feuer größere Schäden anrichtet. Aber keine Sorge, COMPUTER BILD SPIELE verrät auf den folgenden Seiten, wie Sie im Kampf gegen die Flammen bestehen und möglichst viele Menschen retten.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium-2 500 MHz	Windows 98/XP	1500 Megabyte freier
128 **Megabyte** S.174	DVD-Laufwerk	Platz auf der Festplatte
Arbeitsspeicher S.174	Direct-X 8.1	Soundkarte

Installation DVD

1 Klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche zuerst auf **Spiele** und dann im nächsten Menüfenster auf **Fire Department**, um mit der Installation zu beginnen.



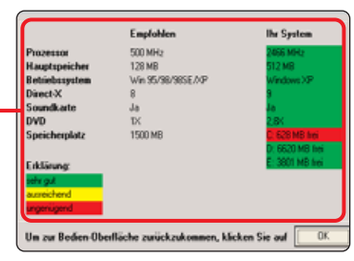
2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren Computer. Um herauszufinden, ob das Spiel auf Ihrem PC problemlos läuft, klicken Sie auf **Systemtest**.



3 Nach der so gestarteten Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie die technischen Einzelheiten zum Ergebnis des Hardware-Tests. Auf der linken Seite stehen die erforderlichen Mindestanforderungen, auf der rechten Seite die Komponenten Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die Mindestanforderungen erreicht oder überschritten, und Sie sollten „Fire Departement" ohne Probleme installieren und auch spielen können.



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 korrekt zu funktionieren. Dennoch kann ein Versuch, das Spiel zu installieren und zu spielen, durchaus erfolgreich verlaufen.



4 Fiel der Systemtest positiv aus, so können Sie Fire Departement installieren. Klicken Sie auf **Kopieren**, um die Installation zu starten.



5 Jetzt sehen Sie zunächst noch das spieleigene Installationsmenü auf dem Bildschirm. Klicken Sie darin auf den Eintrag **Weiter**, um mit der Installation des Spiels Fire Department zu beginnen. (Hinweis: Die Installationszeit beträgt je nach Computer zwischen fünf und zehn Minuten.)

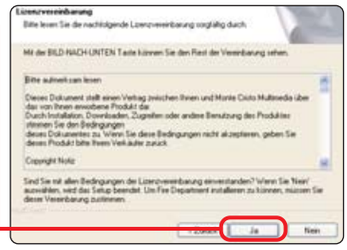


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fire Department

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

6 Klicken Sie zunächst auf Ja, um den Lizenzvertrag des Spiels zu akzeptieren.



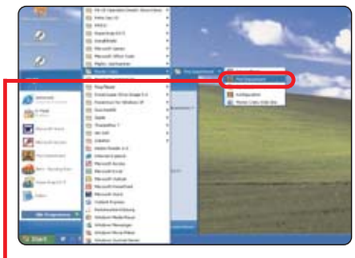
7 Im nächsten Bildschirm wird Ihnen ein Verzeichnis zum Installieren des Spiels vorgeschlagen. Klicken Sie auf Weiter > und dann nochmals auf Weiter >, damit der Kopiervorgang gestartet wird.

8 Nach der Installation werden Sie aufgefordert, die Systemeinstellung für Fire Departement zu wählen. Sollte beim Systemtest unter Punkt 3 jedes Testfeld grün hinterlegt worden sein, so können Sie die Einstellung „hoch" verwenden. Andernfalls sollten Sie besser die Einstellung Mittel verwenden. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK. Das Spiel ist damit komplett auf Ihrem Computer installiert.



Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.



2 Markieren Sie mit dem Mauszeiger Alle Programme, Monte Cristo, Fire Department, und klicken Sie dann auf Fire Department.



3 Sie sehen kurzzeitig einen Ladebildschirm. Anschließend startet das Spiel sofort.

Spieleinstellungen

Die Feuerwache

1 Um sich einen Überblick über die verschiedenen Feuerwehren zu verschaffen und gleichzeitig deren Nationalität zu bestimmen, klicken Sie auf FEUERWACHE.



2 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie sich mit einem Klick auf die entsprechende Landesfahne Fahrzeuge und Personal der verschiedenen Feuerwehren zeigen lassen. Klicken Sie auf das Sammelsymbol, um einen kompletten Feuerwehrzug anzuwählen. Um anschließend die Nationalität der Feuerwehr zu bestimmen, klicken Sie auf eines der Fahnensymbole.



3 Klicken Sie auf, um wieder das Hauptmenü aufzurufen.

Grafik- und Soundeinstellungen ändern

1 Um die Einstellungen von Grafik und Ton zu ändern, klicken Sie auf OPTIONEN.



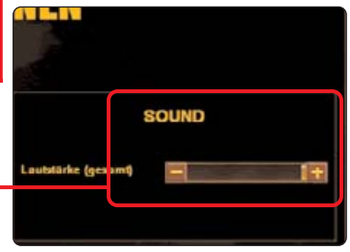
2 Im daraufhin geöffneten Optionsmenü klicken Sie auf den Menüpunkt Bildschirmauflösung, und öffnen so ein Auswahlfenster.



3 Wählen Sie nun per Mausklick die gewünschte Bildauflösung aus, etwa 1024 x 768 x 32. Diese Einstellung dürfte mit den meisten Computern gute Ergebnisse liefern. Sollte das Spiel ruckeln, wählen Sie eine kleinere Auflösung, beispielsweise 800 x 600 x 16.



4 Hatten Sie zuvor eine mittlere oder niedrige Einstellung gewählt und stellen fest, daß das Spiel auf Ihrem System einwandfrei läuft, so können Sie diese Einstellung unter Detail Texturen ändern, um das Spiel in bestmöglicher Darstellung zu sehen. Ebenso können Sie die Einstellung hier auch problemlos wieder heruntersetzen.



5 Zum Verringern der Lautstärke klicken Sie im Optionsmenü auf, zum Erhöhen auf.

6 Klicken Sie auf, um wieder das Hauptmenü aufzurufen.

Spiel beginnen

1 Um einen Einsatz zu beginnen, klicken Sie im Hauptmenü einfach auf SPIELEN.



2 Es steht Ihnen frei, erst das Training zu absolvieren, oder gleich den ersten Einsatz Brandstiftung zu starten. In jedem Fall können Sie hier vor Beginn jedes Einsatzes per Mausklick auf Einfach, Mittel oder Schwer einen Schwierigkeitsgrad wählen.



3 Klicken Sie auf, um wieder das Hauptmenü aufzurufen.

Spiel beenden

1 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie während des laufenden Spiels einfach Esc.

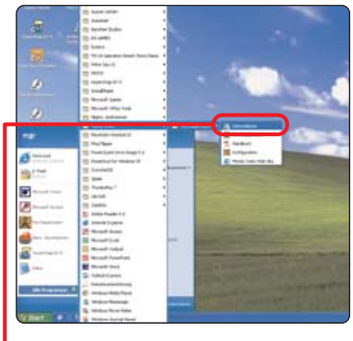


2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf den Menüpunkt Mission abbrechen, um das Spiel zu verlassen. Klicken Sie dann auf.

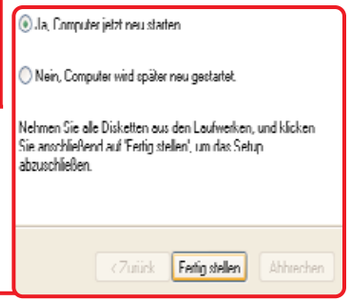
3 Dann sehen Sie wieder das Hauptmenü. Klicken Sie darin auf den Menüpunkt BEENDEN und dann auf. Das Spiel wird daraufhin beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.



2 Ziehen Sie den Mauszeiger nun in dieser Reihenfolge auf die Einträge Alle Programme, Monte Cristo, Fire Department sowie Fire Department, und klicken Sie schließlich auf Deinstallieren, um das Verfahren zum Löschen des Spiels zu starten.



3 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf die Schaltfläche OK. Nun wird das Spiel von der Festplatte Ihres Computers entfernt. Bestätigen Sie die folgende Eingabeaufforderung, und klicken Sie auf Fertig stellen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fire Department

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Auswählen



Ein Feuerwehrmann wird per Klick ausgewählt und ist dann mit einem farbigen Kreis markiert. Sie können den Mann auch per Klick auf sein Symbol am unteren Bildrand auswählen.





Um mehrere Feuerwehrleute auszuwählen, klicken Sie mit der Maus daneben, halten die Maustaste gedrückt und ziehen per Mausbewegung ein Auswahlviereck um die gesamte Gruppe.

Einsatzkräfte bewegen



1 Um einen der Feuerwehrmänner zu bewegen, klicken Sie ihn zunächst mit der linken Maustaste an. Ein farbiger Kreis bestätigt, daß Sie diese Figur ausgewählt haben.



2 Klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste auf den gewünschten Zielort. Daraufhin macht sich Ihr Feuerwehrmann umgehend auf den Weg.

Fahrzeuge bewegen



1 Um ein Fahrzeug zu steuern, klicken Sie es mit der *rechten* Maustaste an und halten die Taste gedrückt. Sie sehen einen grünen Pfeil, an dem Sie das Auto quasi „ziehen" können.



2 Ist die von Ihnen angeforderte Bewegung wegen eines Hindernisses nicht möglich, so wird der Pfeil rot, und das Fahrzeug bleibt stehen. Sie müssen dann rangieren.

Die Menüleiste

In der linken unteren Ecke des Spielbildschirms befindet sich die Menüleiste. Ihr entnehmen Sie unter anderem die Einsatzzeit 1. Ein Klick aufs Computer-Symbol 2 öffnet ein Auswahlfenster 5. Hier können Sie beispielsweise Ihren Fortschritt abspeichern, einen alten Spielstand laden oder den Einsatz abbrechen beziehungsweise neu starten. Ein Klick auf 3 listet die aktuellen Einsatzziele auf, falls die Ihnen in der Hektik entgangen sein sollten. Wenn Sie ihre Vorgehensweise wäh-rend eines Einsatzes nochmals überdenken wollen, klicken Sie auf das Pausen-Symbol 4. Sie können dann in Ruhe Ihre weitere Strategie planen.





Kamerasteuerung





Das Spielfeld läßt sich in vier Stufen vergrößern oder verkleinern. Klicken Sie auf die entsprechenden Symbole (Kreis) in der Bildschirmecke links unten.





Die Kamera läßt sich auch schwenken. Klicken Sie dazu auf die entsprechenden Symbole (Kreis) in der linken unteren Bildschirmecke.

Kamerasteuerung per Maus





Haben Sie eine Maus mit Scrollrad, so können Sie durch dessen Drehen das Szenenbild bequem vergrößern oder verkleinern.





Wenn Sie das Mausrad gedrückt halten und dann die Maus seitlich bewegen, können Sie die Kameraperspektive beliebig drehen.

Die Aktionen



Um ein Feuer zu löschen, begeben Sie sich in die Nähe des Brandherdes. Der Mauszeiger wird zum Zielscheiben-Symbol, sobald Sie ihn über das Feuer ziehen. Per *Rechts*klick beginnen Sie mit dem Löschen.



Oft müssen Türen oder andere Hindernisse zerstört werden. Sofern das möglich ist, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Axt-Symbol, sobald Sie ihn auf das Hindernis ziehen. Ein *Rechts*klick leitet die Aktion ein.



Bewußtlose müssen aus der Gefahrenzone herausgetragen werden. Sobald Sie mit den Mauszeiger auf eine ohnmächtige Person ziehen, verwandelt er sich in einen Aufwärtspfeil. Per *Rechts*klick wird das Opfer geborgen.



Personen, die unter Schock stehen, müssen beruhigt werden. Der Mauszeiger zeigt ein Gesicht. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste genügt, und die Person folgt dem Feuerwehrmann zum Rettungswagen.



Vor technischen Anlagen (Ventile, Transformatoren, Schränke) wird der Mauszeiger zu einem Getriebe-Symbol. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste, um die so markierte Anlage bedienen zu lassen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

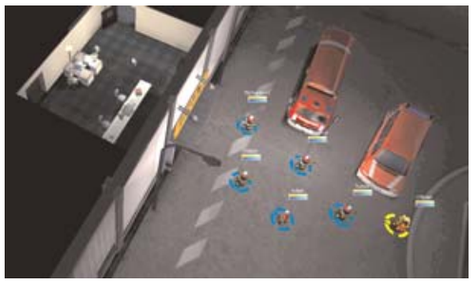
Fire Department

Erster Einsatz: Brandstiftung

Auf den vorhergehenden Seiten hat COMPUTER BILD SPIELE Sie eingehend mit der Steuerung und Bedienung des Spiels vertraut gemacht. In der Trainingsaufgabe üben Sie lediglich genau diese Funktionen. Die Redaktion möchte Ihnen daher bei der ersten echten Herausforderung helfen



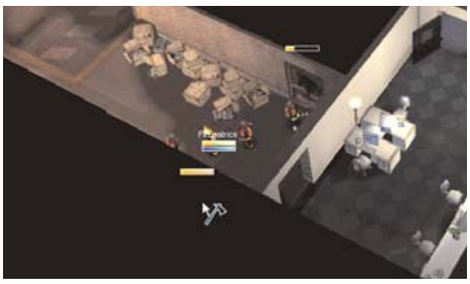
1 Ein skrupelloser Geschäftsmann hat das Lager einer Firma mit zeitgezündeten Brandsätzen präpariert, von denen einige noch nicht gezündet haben.



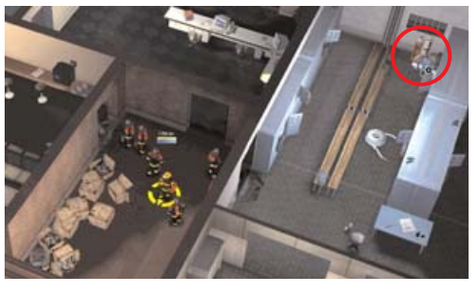
2 Es ist also Eile geboten. Markieren Sie bei gedrückter linker Maustaste alle sechs Einsatzkräfte, und senden Sie die Gruppe per *Rechts*klick in das Gebäude.



3 Schicken Sie nun einen Feuerwehrmann in den rechten Raum, um Beweismaterial zu sichern (Kreis), während der Rest der Gruppe nach links vorstößt.



4 Hier weisen Sie jeweils einen Feuerwehrmann an, die linke und die rechte Tür mit der Axt einzuschlagen – am besten gleichzeitig, denn die Zeit rennt.



5 Im linken Raum (Umkleide) ist eine Bombe (Kreis), die nur vom technischen Leiter (gelbe Markierung) entschärft werden kann. Schicken Sie ihn dorthin, …



6 …während Sie die übrigen Einsatzkräfte in die Lagerhalle beordern. Dort brennt es bereits lichterloh, und ein bewußtloser Wachmann (Kreis) benötigt Hilfe.



7 Teilen Sie einen Feuerwehrmann dazu ein, den Wachmann zum Krankenwagen zu tragen, während die übrigen mit der Brandbekämpfung beginnen.



8 In einer Ecke der Lagerhalle liegt noch eine Bombe. Wählen Sie erneut Ihren technischen Einsatzleiter an, es folgt ein *Rechts*klick auf den Sprengsatz (Kreis).



9 Der Leiter wird sich dann selbständig an die Entschärfung machen (Pfeil), während Sie seine Kameraden anweisen, das Feuer vom Sprengsatz fernzuhal-



10 Nach und nach sollte es Ihnen gelingen, mit vereinten Kräften den Brand unter Kontrolle zu bekommen und das Feuer in der Lagerhalle einzudämmen.



11 In der Zwischenzeit müssen Sie einige Ihrer Leute zum Nachfüllen der Sauerstofftanks in den Einflußbereich (blau) des Versorgungsfahrzeuges schicken.



12 Sobald das Feuer gelöscht ist, kümmern Sie sich um das Büro in der hinteren Ecke der Lagerhalle. Schicken Sie Ihren Trupp zur Eingangstür (Pfeil).



13 Nachdem Sie die Tür eingeschlagen haben, kommandieren Sie einen Feuerwehrmann zum Abtransport des zweiten Wachmannes ab (Kreis).



14 Den letzten verbliebenen Sprengsatz lassen Sie von Ihrem technischen Leiter entschärfen. Damit ist der erste Teil des Einsatzes abgeschlossen.



15 Der zweite Teil des Einsatzes führt Sie in die Nebenhalle. Die erreichen Sie, indem Ihr technischer Leiter per Gabelstapler das Rolltor aufbricht (Pfeil).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele richtig installieren

Wie Sie ein Spiel von der Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Largo Winch“ oder „Fire Department“ auf den vorherigen Seiten. Sollten bei der Installation der folgenden Spiele Besonderheiten zu beachten sein, so werden die selbstverständlich ausführlich erklärt.

Anleitung und Spieletricks

Außer Gefahr

Actionspiel | Als Leuchtturmwärter begeben Sie sich neben Ihrer eigentlichen Arbeit auf Verbrecherjagd und leuchten den Ganoven heim

Spiel starten

Klicken Sie doppelt auf das Symbol Ausser Gefahr auf der Windows-Oberfläche. Klicken Sie dann zweimal auf LOS GEHTS!.

Spiel steuern

Es geht darum, daß Sie den Lichtkegel des Leuchtturms auf Gefahrenstellen im kleinen Ort richten. Dort gibt es beispielsweise Diebe



oder Dreck auf der Straße.



Immer wenn der Strahl des Leuchtturm-Scheinwerfers darauf fällt, ist die Gefahr beseitigt, und Sie bekommen Punkte. Sie steuern das Licht mit den Pfeiltasten ←, →, ↑, ↓. Wenn Sie eine Gefahrenquelle beleuchten, müssen Sie schnell K drücken. Eine Partie dauert 90 Sekunden, die abgelaufene Zeit können Sie am oberen Bildschirmrand ablesen Time: 80. Im Hauptmenü können Sie unten noch per Mausklick zwischen drei Musiktiteln wählen Sound: oder aber den Ton ganz abschalten Sound aus.

Spiel beenden

Klicken Sie während des Spielens auf Exit und dann oben rechts auf ☒, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf die Einträge Alle Programme sowie Ausser Gefahr. Klicken Sie danach auf Deinstallation, dann auf Weiter > und auf Ende. Das Spiel wird daraufhin vom PC entfernt.

Anleitung und Spieletricks

Ping Flipper

Simulation | Ping ist wieder da. Der grünhäutige Außerirdische ist Herr über einen Flipperautomaten

Spiel starten

Klicken Sie zuerst doppelt auf das Symbol Ping Flipper auf der Windows-Oberfläche. Klicken Sie dann auf START, um das Spiel zu beginnen.

Spiel steuern

Mit einem Druck auf K schießen Sie die Kugel ins Spiel. Pro Partie stehen Ihnen drei Kugeln zur Verfügung. Die Flipper lösen Sie mit den Tasten Y (links) und B (rechts) aus. Versuchen Sie, die Kugel lange im Spiel zu halten.



Etwas tückisch ist der zusätzliche kleine Flipper auf der linken Seite.



Hier geht die Kugel schnell verloren. Ist die dritte Kugel futsch, dann ist das Spiel vorbei.

Spiel beenden

Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf . Danach müssen Sie noch einen kleinen Moment warten, bis Sie den gewohnten Windows-Bildschirm wieder sehen.

Spiel entfernen

Wenn Sie das Spiel wieder von Ihrem Computer entfernen wollen, klicken Sie dazu auf Start und ziehen dann den Mauszeiger auf die Einträge Alle Programme und Ping Flipper. Klicken Sie anschließend auf Ping Flipper entfernen und zum Schluß auf Ja. Daraufhin wird das Spiel wunschgemäß wieder von Ihrem Computer gelöscht.

Anleitung und Spieletricks

Mighty Jack Hammer

Geschicklichkeitsspiel | Spielen Sie mal Maulwurf, und beseitigen Sie per emsiger Wühlarbeit Trümmer

Spiel starten

Klicken Sie doppelt auf das Symbol Mighty Jackhammer auf der Windows-Oberfläche. Klicken Sie dann auf , um das Spiel zu beginnen.

Spiel steuern

Es geht in diesem Spiel darum, daß Sie von oben auf das Spielfeld fallende Felsbrocken mit Jacks Preßlufthammer zerstören. Wenn Jack von einem der fallenden Riesensteine getroffen wird, verliert er ein Leben, insgesamt verfügt er über drei. Sie steuern Jack mit den Pfeiltasten ←, →, ↑, ↓. Wenn Sie an ein Feld kommen, auf das ein Stein gefallen ist, drücken Sie K, um den Stein zu zertrümmern. Für die Entfernung jedes Steins gibt es Punkte. Sie müssen darauf achten, nicht zu schnell getroffen zu werden. Wenn ein Stein fällt, wirft er vorher einen Schatten,



so daß Sie dieses Feld meiden können. Hat Jack zu viele Treffer kassiert, ist das Spiel beendet.

Spiel beenden

Klicken Sie zweimal oben rechts auf , um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

Um das Spiel wieder von Ihrem Computer zu löschen, klicken Sie zuerst auf Start und ziehen dann den Mauszeiger auf Alle Programme und auf Mighty Jackhammer. Klicken Sie dann auf Mighty Jackhammer entfernen. Klicken Sie zum Schluß noch auf Ja. Das Spiel wird dann gelöscht.

Anleitung und Spieletricks

Space Corps – Armageddon

Actionspiel | Sie sind Kampfpilot und jagen mit Ihrem Abfangjäger durchs Weltall. Ihr Job: Nehmen Sie es mit einer ganzen feindlichen Armee auf

Spiel installieren

Bei der Installation des Spiels kann eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheinen, falls Ihr Computer nicht über ein Laufwerk D: verfügt, auf dem das Spiel installiert werden kann. Sollte dies bei Ihnen auftreten, so klicken Sie zweimal auf Weiter, dann auf Next >. Hat Ihr Computer kein Laufwerk D:, so tragen Sie jetzt in der Zeile D:\Games\SC Armageddon statt des **D** ein **C** ein (oder einen anderen Buchstaben, der in Ihrem PC eine Festplatte bezeichnet), sonst gibt's eine weitere Fehlermeldung. Die Zeile sollte so aussehen: C:\Games\SC Armageddon. Klicken Sie dann zweimal auf Next > und auf Install. Das Spiel wird dann auf Ihrem Computer installiert. Mit einem Klick auf Finish beenden Sie die Installation. Das Spiel wird daraufhin automatisch gestartet.

Spiel starten

Klicken Sie auf Start und ziehen den Mauszeiger auf Alle Programme, Banshee Studios, Space Corps 2 und Armageddon. Klicken Sie dann auf Space Corps Armageddon. Das Spiel startet.

Spiel steuern

Im Spiel sind Sie Kommandant eines kleinen Raumschiffes und müssen sich in wilde Weltraumschlachten stürzen. Sie steuern das Schiff mit den Pfeiltasten ←, →, ↑, ↓. Sie haben zwei Waffensysteme zur Verfügung: Mit einem Druck auf K feuern Sie die Strahlenwaffe ab,



für die Sie unendlich viel Munition haben. Wenn Sie auf die linke S -Taste drücken, so können Sie Raketen abfeuern,



von denen nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht. Sie können Ihr Raumschiff verbessern, indem Sie über Sterne fliegen,



die im Weltraum verteilt sind. Wenn Sie jedoch Munition brauchen, müssen Sie über das Symbol fliegen. Dann wird nachgeladen.



Spiel beenden

Sie beenden das Spiel, indem Sie einfach Esc drücken. Daraufhin sehen Sie sofort den Windows-Bildschirm.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Alle Programme, Banshee Studios, Space Corps 2 und Armageddon. Klicken Sie anschließend auf Uninstall Space Corps Armageddon. Es folgen Mausklicks auf Ja und auf OK. Damit ist das Spiel von Ihrem Computer gelöscht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Medieval Lords

Nur auf DVD

Aufbauspiel-Demo | Bauen Sie mittelalterliche Städte, und verwalten Sie Finanzen, Bevölkerung und Vorräte

Die wichtigsten Befehle

Sie steuern das Spiel in erster Linie mit der Maus. Es geht darum, eine Siedlung mit einem funktionierenden Wirtschaftssystem zu errichten. Die Kamera steuern Sie, indem Sie den Mauszeiger an die Ränder des Bildschirms bewegen. Sie können das Bild drehen, indem Sie das Scrollrädchen festhalten und dabei die Maus bewegen. Am linken Bildschirmrand finden Sie eine Symbolleiste mit Gebäuden, die Sie errichten können. Zunächst aber müssen Sie Ihren Bergfried an eine geeignete Stelle setzen – also möglichst dort, wo er durch Berge oder Wasser geschützt ist. Dann bauen Sie per Mausklicks einige normale Häuser ringsum und legen jedem Haus entweder ein Gemüsefeld oder einen Hühnerstall an. Ob Ihre Bewohner zufrieden sind, Hunger oder Durst haben, sehen Sie an kleinen Symbolen, die gelegentlich über den Häusern schweben.

Damit sich Ihre Siedlung entwickelt, müssen Sie unbedingt Handwerker ansiedeln, ewta den Zimmermann. Erst dann können Sie viele Gebäude bauen.

Ihre Dorfbewohner legen großen Wert auf Sicherheit. Errichten Sie eine Palisade rings um die Ansiedlung – die Menschen fühlen sich sofort viel wohler, und die Bevölkerung wächst.



Wo einmal Ihre Stadt blühen soll, macht sich zu Beginn dörfliche Idylle breit.

Anleitung und Spieletricks

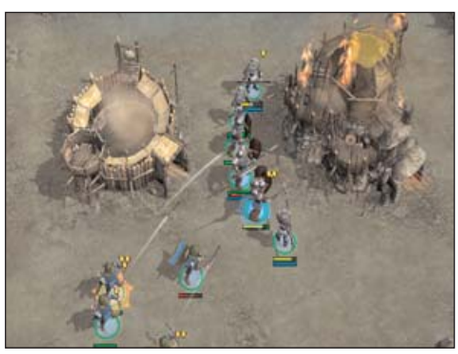
Armies of Exigo

Nur auf DVD

Strategiespiel-Demo | In der Welt von Exigo erwacht eine unheimliche Macht – schicken Sie die schlafen

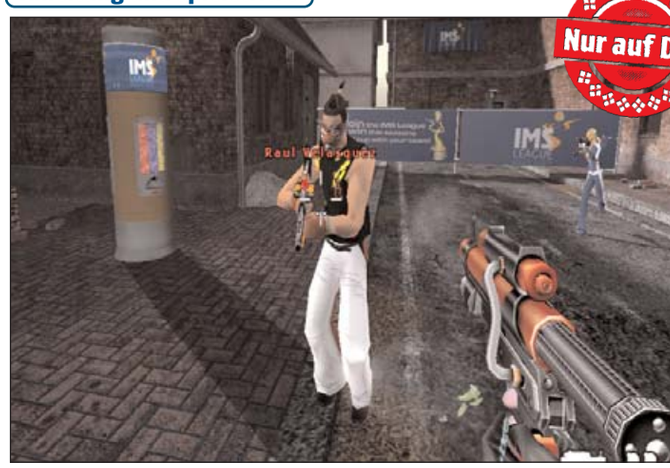
Die wichtigsten Befehle

Sie steuern das Strategiespiel vor allem per Maus. Wenn Sie eine Einheit zu einem bestimmten Ort schicken wollen, so markieren Sie sie und klicken dann mit der *rechten* Maustaste auf den gewünschten Zielpunkt. Die für die Einheit verfügbaren Befehle werden von Symbolen am unteren Bildschirmrand dargestellt. Ein Klick auf ein Symbol löst den Befehl aus. Zunächst geht es darum, daß Sie ein Dorf errichten müssen. Suchen Sie freie Goldfelsen und eine Edelsteinmine. Wählen Sie dann einen Bauern aus, der eine Burg baut. In der fertigen Burg können Sie zusätzliche Bauern „herstellen", die dann Gold und Edelsteine abbauen und weitere wichtige Gebäude errichten, etwa Kasernen oder Tempel. Dort werden wieder per Mausklick Spezialeinheiten ausgebildet, zum Beispiel Kämpfer oder Priester. Sichern Sie Ihre Siedlung durch Kampfeinheiten, denn Angriffe der Gegner kommen bald. Vergessen Sie nicht, Ihre Leute mit Nahrung zu versorgen, indem Sie Bauernhäuser errichten. Um das Spiel zu beenden, drücken Sie F10 und klicken auf Quit, Yes, Quit und Yes.



Manche mögen's heiß – aber Sie nicht. Also vergessen Sie nicht, Ihre Siedlung gegen Angriffe zu verteidigen.

Anleitung und Spieletricks



Nur keine Ruhe aufkommen lassen! Je mehr und schneller Sie sich bewegen, desto schwerer fällt es Ihren Kontrahenten, Ihnen Farbe auf den Pelz zu ballern.

Gotcha!

Actionspiel-Demo | Ballern mal ungefährlich, aber bunt. Beschießen Sie Ihre Gegner mit Farbklecksen

Die wichtigsten Befehle

Sie steuern Ihren Kämpfer aus der Ich-Perspektive und müssen versuchen, computergesteuerte Gegner zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden. Sie bewegen die Figur per Druck auf W vorwärts und mit S rückwärts. Mit A bewegt sich die Figur nach links, mit D nach rechts. Die Blickrichtung steuern Sie per Mausbewegung, und Ihre Waffe feuern Sie per Mausklick ab. Die Wahl der Waffe erledigen Sie mit dem Mausrad. Es kommt darauf an, möglichst immer in Bewegung zu bleiben und kein festes Ziel zu bilden.

Anleitung und Spieletricks

F/A-18 Operation Desert Storm

Simulations-Demo | Fliegen mit fast doppelter Schallgeschwindigkeit: Mach dein Ding, hartgesottener Kampfpilot!

Die wichtigsten Befehle

Sie müssen Kampfjäger im Einsatz über der irakischen Wüste steuern. Das geht am einfachsten, wenn Sie einen Steuerknüppel (Joystick) verwenden.

Dennoch brauchen Sie die Tastatur: Per Druck auf A schalten Sie den Autopiloten aus und übernehmen die Steuerung des Fliegers selbst. Mit + wählen Sie Luft-Boden-Waffen und mit - Luft-Luft-Waffen aus. Mit R fixieren Sie das Ziel oder feuern die Waffe ab. Entscheidend für den Erfolg ist, daß Sie sich das mitinstallierte Merkblatt mit den zur Verfügung stehenden Befehlen möglichst gut einprägen. Sie können es betrachten, indem Sie auf Start klicken und den Mauszeiger auf Alle Programme, dann auf FA-18 Operation Desert Storm Demo ziehen und schließlich auf den Eintrag Steuerung F18 ODS.pdf klicken.



So sieht das Cockpit Ihrer Maschine aus. Da ist volle Konzentration gefragt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Eis und Schnee, jubelnde Fans am Straßenrand und mittendrin Sie – im legendären Oldie Lancia Stratos. Was braucht der Rallyefan mehr?

Colin McRae Rally 2005

Rennspiel-Demo | In der neuen Folge der Rallye-Reihe geht's wieder um das Alte, nämlich ums Ganze – beim Vollgas-Ritt über Stock und Stein

Die wichtigsten Befehle

Sie müssen einen Rallye-Wagen möglichst schnell und möglichst ohne Schäden durch Wald und Flur prügeln. Am besten schaffen Sie das mit einem Lenkrad oder einer Spieletastatur (Gamepad), aber es geht auch per PC-Tastatur. Mit ↑ geben Sie Gas, mit ↓ bremsen Sie das Auto ab. Mit ← und → wird gelenkt, und per Druck auf K ziehen Sie die Handbremse. Ein wichtiger Griff, denn nur so geht's im gekonnten Drift durch Kurven.

Anleitung und Spieletricks

Obscure

Actionspiel-Demo | Angst und Schrecken an einer High School in der amerikanischen Kleinstadt Leafmore. Schreie gellen durch die leeren Korridore, Personen verschwinden

Die wichtigsten Befehle

Ihre Spielfigur läuft von Ihnen weg, wenn Sie W drücken, und läuft auf Sie zu, wenn Sie S drücken. Nach einem Druck auf A läuft die Figur nach links und mit D nach rechts. Im Spiel haben Sie teilweise zwei Figuren, Sie können mit F zwischen beiden umschalten und die Führung der einen oder anderen übernehmen. Mit K können Sie Ihren Mann rennen lassen. Gezielt wird mit der linken U -Taste, und feuern können Sie dann bei gedrückter U -Taste mit R . Manchmal brauchen Sie einen besonders hellen Lichtstrahl, den Sie einschalten, wenn Sie die linke U -Taste festhalten und dann gleichzeitig die rechte S -Taste drücken.



Nur auf DVD

An der High School ist die Hölle los. Doch zu zweit kämpft es sich recht erfolgreich gegen die fiesen Monster aus der Gruselklasse.

Anleitung und Spieletricks

Top Spin

Sportspiel-Demo | Spiel, Satz und Sieg! Das beste, was man aus Filz machen kann, ist ein kleiner Ball …

Die wichtigsten Befehle

Beim Spielstart müssen Sie zunächst 0 drücken. Sie steuern Ihren Tennis-Star mit den Pfeiltasten ←, →, ↑ und ↓ über den Court. Für die verschiedenen Grundschläge steht Ihnen jeweils eine bestimmte Taste zur Verfügung. Mit 0 landet der Spieler einen „normalen" und sicheren Topspin-Schlag im gegnerischen Feld. Mit F lösen Sie einen flachen Schlag aus, den Slice, und mit A einen Lob, einen Heber über den Gegner. Wenn Sie S drücken, folgt umgehend ein riskanter Schlag, der nicht immer gelingt und im Netz oder gar im Aus landen kann. Per Druck auf D können Sie einen ebenfalls riskanten Stopball schlagen. Beim Spielen kommt es darauf an, daß Sie den Spieler nahe zum Ball laufen lassen, um dann den gewünschten Schlag auszulösen. Die Pausensequenzen können Sie mit 0 abbrechen.



Nur auf DVD

Der richtige Schlag zur richtigen Zeit – dann klappt's auch mit der Weltrangliste.

Anleitung und Spieletricks



Nur auf DVD

Sicherer als Glück: Klick. Per Maus bewegen Sie den Helden durchs Abenteuer.

The Moment of Silence

Abenteuer-Demo | Peter Wright beobachtet die Entführung eines Journalisten. Was ist die Folge? Klar: Er gerät in einen Strudel aus Intrigen

Die wichtigsten Befehle

Sie steuern die Spielfigur, indem Sie mit der Maus auf einen Zielort klicken. Peter Wright läuft dann dort hin. Per Doppelklick beschleunigen Sie Peters Schritte. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über Schalter, Hebel und andere bewegliche Dinge fahren, nimmt er die Gestalt einer Hand an. Das bedeutet, daß Sie eine Aktion auslösen können, beispielsweise eine Tür öffnen oder einen Fahrstuhl anfordern. Klicken Sie links, lösen Sie die gewünschte Aktion aus. Wenn statt der Hand eine Lupe zu sehen ist, dann enthält der berührte Gegenstand weitere Informationen, etwa einen Namen auf einem Klingelschild, den Peter lesen kann.

Wenn Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand bewegen, wird Ihr Inventar geöffnet. Darin können Sie Gegenstände aufbewahren, die Sie finden. Klicken Sie auf einen Gegenstand im Inventar, dann nehmen Sie den in die Hand. Klicken Sie dagegen mit der *rechten* Maustaste, so können Sie ihn sofort benutzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

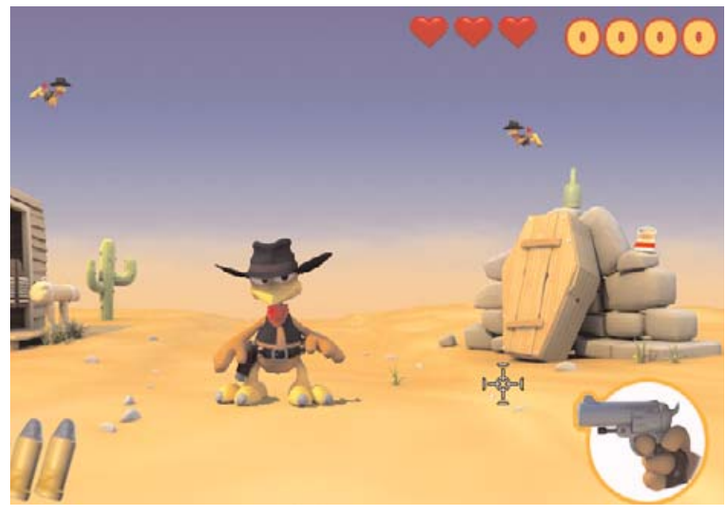
Anleitung und Spieletricks

Moorhuhn Wanted XS

Actionspiel-Demo | Kentucky befreit Chicken: Im Westen werden die Moorhühner so richtig wild

Die wichtigsten Befehle

Es geht darum, das Moorhuhn im Duell zu besiegen. Sie dürfen die Waffe weder zu früh noch zu spät ziehen, weil das Huhn Sie sonst gnadenlos abschießt. Nach dem Spielstart kommt das Huhn langsam auf Sie zu. Ein Glockenschlag läutet dann das Duell ein. Jetzt wandert Ihr Fadenkreuz auf einen Kreis mit Pistole in der rechten unteren Bildschirmecke. Aus diesem Kreis dürfen Sie das Fadenkreuz erst dann per Mausbewegung herausbewegen, wenn auch das Huhn zieht. Das läßt sich an einer Bewegung des Arms erkennen. Aber Vorsicht, manchmal täuscht das fiese Moorhuhn auch an. Zielen Sie dann auf das Huhn, und drücken Sie per Mausklick ab. Wenn Sie auf den Pistolengürtel zielen, können Sie den abschießen. Der schräge Vogel bückt sich dann, um die Pistole wieder aufzuheben, und Sie haben Zeit, sich um die restlichen Ziele zu kümmern: die fliegenden Federviecher, die Flasche oder den Kaktus. Für jedes getroffene Ziel gibt es Punkte. Haben Sie das Huhn dann mit einem gezielten Schuß erledigt, beginnt die nächste Runde. Sie haben drei Leben – aber von Runde zu Runde werden die Gegner schneller und geschickter.



Neue Heimat: Das im Westen ausgewilderte Moorhuhn zieht schnell und trifft gut.

Anleitung und Spieletricks



Ein Herz für Tiere und der Verstand fürs Geld: So wächst und gedeiht Ihr Zoo.

Zoo Empire

Aufbauspiel-Demo | Gehen Sie mal wieder in den Zoo. In den eigenen

Die wichtigsten Befehle

In „Zoo Empire" sollen Sie einen funktionierenden, einträglichen Tierpark aufbauen. Dazu stehen Ihnen am unteren Bildrand Symbole zur Verfügung, mit denen Sie Gebäude errichten, Personal einstellen und Tiere kaufen können. Nach einem Klick auf eines der Symbole klappt jeweils ein Menü auf, mit dessen Hilfe Sie die jeweils gewünschten Einstellungen vornehmen können.

Anleitung und Spieletricks

Evil Genius

Strategiespiel-Demo | Eine irre Sache: Schlagen Sie sich auf die Seite eines durchgeknallten Genies und bauen Sie eine Insel zur Festung um

Die wichtigsten Befehle

In diesem Spiel geht es darum, eine idyllische Tropeninsel zu einer Festung auszubauen. Sie bewegen die Spielfiguren, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken und dann mit der *rechten* Maustaste auf den Ort klicken, zu dem sie gehen soll. Am unteren Bildschirmrand finden Sie ein Menü, mit dem Sie Männer anheuern können und den Ausbau der Basis steuern. Je mehr Arbeiter Sie haben, desto schneller können Sie die Basis ausbauen und ein mächtiger Herrscher werden.



Reich mit der Insel: Wer seine Basis gut ausbaut, kann die Welt beherrschen.

Anleitung und Spieletricks

Fette Sau XS

Sportspiel-Demo | Die fette Sau muß dringend abspecken. Trainieren Sie mit ihr das Seilhüpfen

Die wichtigsten Befehle

Das Spielprinzip des Seilhüpfens ist schnell erklärt: Sie müssen in so schneller Folge wie möglich ↑ drücken, dann fängt die fette Sau mit dem Training an. Drücken Sie die Taste so schnell Sie können, damit das übergewichtige Schwein in Fahrt kommt. Ihre Erfolge können Sie an einem Balken am unteren Bildschirmrand ablesen.

Sie müssen so schnell drücken, daß mindestens der erste grüne Punkt leuchtet. Sie dürfen mit dem Drück-Tempo während des Springens so lange wie möglich nicht nachlassen, denn wenn kein grüner Punkt mehr leuchtet, fällt die fette Sau auf den Rüssel, und das Spiel ist aus. Je länger Sie das Tempo im grünen Bereich halten, desto mehr Punkte kassieren Sie.



Immer im grünen Bereich: Nur wenn Sie schnell genug drücken, fällt die fette Sau nicht auf die Nase.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Simulation für PC | Der zweite Teil des weltbekannten Computerspiels kommt mit völlig neuen Herausforderungen daher. Lesen Sie hier, wie Sie zum Helden des Alltags werden

Die Sims 2

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bedienleiste



Wichtige Funktionen auf einen Blick: Normalen Spielmodus aufrufen (1), Einrichtung kaufen (2), Baumenü aufrufen (3). Wände ein- oder ausblenden (4), Stockwerk der Wohnung wählen (5). Unter (6) ist Ihr Guthaben zu sehen. Ein Klick auf (7) ruft das Optionsmenü auf. Darin können Sie das Spiel auch beenden und speichern. Der momentane Lebensabschnitt wird unter (8) gezeigt. Im Bereich (9) ist der aktuelle Wochentag nebst Uhrzeit zu sehen. Im Bereich (10) legen Sie die Spielgeschwindigkeit fest.

Bedienfeld bei Aktionen



Wenn Sie etwas mit einer Person oder einem Gegenstand machen möchten, so klicken Sie die Figur oder das Objekt an. Im daraufhin geöffneten Menü entscheiden Sie sich für eine Tätigkeit. Sind weitere Aktionen verfügbar, so wird die Schaltfläche (1) gezeigt.

Wünsche und Ängste



Eine Neuerung des zweiten Teils ist die Einführung von Wünschen (1) und Ängsten (2), die bei jeder einzelnen Spielfigur unterschiedlich sein können. Die Befriedigung der Wünsche hebt den Zufriedenheitsgrad (3). Um zu erfahren, welcher Wunsch oder welche Angst sich hinter einem Symbol befindet, fahren Sie mit dem Mauszeiger darüber und sehen dann eine kurze Erklärung. Wird ein Wunsch erfüllt, so gibt's dafür Bonuspunkte.

Bedürfnisse



Achten Sie stets auf die Bedürfnisse der Sims. Nimmt ein Bedürfnis zu, sind rote Pfeile (1) zu sehen. Wird es befriedigt, erscheinen grüne Pfeile (2). Damit alle Bedürfnisse im grünen Bereich bleiben, müssen Sie stets die richtigen Aktionen einleiten. Verspürt Ihr Sim beispielsweise Harndrang, dann schicken Sie ihn auf die Toilette. Sinkt der Umgebungswert, muß Mobiliar geputzt oder teureres neues angeschafft werden.

Sims erstellen

Beim Erstellen neuer Sims haben Sie sehr viele Möglichkeiten, das Aussehen der Spielfigur an Ihre Vorstellungen anzupassen. Geben Sie im ersten Schritt 1 an, wie der Sim heißt und ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt. Anschließend bestimmen Sie, in welchem Lebensabschnitt er sich befindet, welche Hautfarbe und Statur er haben soll. Im zweiten Schritt entscheiden Sie sich für eine Kopfform 2, die später noch genauer an Ihre Vorstellungen angepaßt werden kann. Rufen Sie durch Klicks auf die Schaltflächen 5 und 4 weitere Optionen zur Kopfform auf, falls Sie die noch mehr verändern möchten. Die Menüs sind selbsterklärend. Im nächsten Schritt 3 legen Sie die Kleidung Ihres Computermenschen fest. Wählen Sie aus mehreren Vorgaben eine Kombination aus Oberteilen und Hosen. Hier gilt, sowohl Alltagskleidung, Unterwäsche als auch Badebekleidung und Pyjamas für den Sim auszusuchen. Im Abschnitt 4 wird schließlich die Persönlichkeit der Figur festgelegt: Soll sie eher schlampig oder ordentlich sein, eher faul oder aktiv? Verteilen Sie 25 Punkte auf die fünf Kategorien. Zuletzt wählen Sie die Ziele des Sims. Soll er familienorientiert sein, wißbegierig oder scharf auf Karriere? Sie haben die Wahl!









Wohnung beziehen und einrichten

Wer mag, kann eine neue Wohnung von Grund auf neu errichten. Da das aber sehr aufwendig und zeitraubend sein kann, empfiehlt sich besonders Anfängern der Kauf eines fertigen Hauses. Klicken Sie dazu auf ein grün umrahmtes, also unbewohntes Gebäude 1. Da den Sims zu Beginn nicht sehr viel Geld zur Verfügung steht, sollten Sie nicht mehr als 15000 für ein Haus berappen. Anschließend müssen nämlich Möbel und Lampen für die größtenteils leere Wohnung 2 gekauft werden. In der Küche fehlt ein Kühlschrank, außerdem ein Eßtisch mit Stühlen. Für das Schlafzimmer muß ein bequemes Bett (nicht das billigste) angeschafft werden. Das Badezimmer ist bereits komplett eingerichtet. Sofa, Fernseher und Bücherregal komplettieren das neue Wohnzimmer 3.







Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims 2 FORTSETZUNG

Erste Schritte für Anfänger



Befriedigen Sie immer alle Grundbedürfnisse. Suchen Sie dem Sim so schnell wie möglich einen Arbeitsplatz, und lassen Sie ihn seine Position durch Training ausbauen. Finden Sie die große Liebe, und verloben Sie sich.

Das gesamte Spiel steht und fällt mit der Befriedigung der Grundbedürfnisse Ihres Sims. Machen Sie sich also gleich zu Beginn mit diesem Aspekt vertraut. Gehen Sims ihren einfachsten Neigungen nicht von alleine nach, dann sorgen Sie durch kurze Befehle dafür, daß die Spielfigur auf die Toilette geht 1, etwas ißt oder Spaß hat. Beobachten Sie, welche Tätigkeiten dem Sim besonders viel Freude bereiten, und setzen Sie die vermehrt ein.





Nachdem die Wohnung neu eingerichtet ist, muß ein Beruf her. Zum Finden eines geeigneten Stellenangebots eignet sich die Tageszeitung 2, die Sie vor der Haustür finden. Gleich mehrere Berufe werden darin angeboten. Je nach Stärken und Schwächen kommt mitunter eine bestimmte Laufbahn in Frage (extrovertierte Computermenschen machen sich gut als Politiker).



Bald werden sich die ersten Nachbarn bei Ihnen vorstellen 3. Sorgen Sie für das leibliche Wohl Ihrer Gäste (bestellen Sie eine Pizza). Durch Plauderei schließen Sie erste Bekanntschaften. Später befreunden Sie sich vielleicht mit einigen Ihrer Nachbarn. Kumpels sind wichtig, die fördern Ihre Karriere.



Das Erarbeiten von Fähigkeitspunkten sorgt ebenfalls für beruflichen Aufstieg. Schmökern Sie in Büchern 4, um sich fortzubilden. So erlernen Sie auch Fertigkeiten, die Sie im Haushalt anwenden können, etwa Kochen oder Putzen. Letzteres ist wichtig, um die Wohnung sauberzuhalten: Reinigen Sie Geschirr, Toilette und Dusche, bringen Sie stets den Müll vor die Tür.

Bevor die Fahrgemeinschaft am Arbeitsplatz ankommt, sollte jeder Sim rundum zufrieden sein (alle Bedürfnisse sind im grünen Bereich). Nur ausgeschlafene 5 und satte 6 Mitarbeiter werden in diesem Spiel befördert.





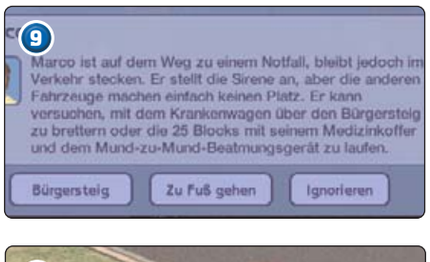
Auch die ganz persönlichen Wünsche und Ängste des Computermenschen sind wichtig: Wenn er Geld verdienen möchte, dann besorgen Sie einen Baum, an dem Banknoten wachsen 7. Andere Wünsche können sein: pünktlich zur Arbeit kommen, einen Erfahrungspunkt in einer bestimmten Fertigkeit erlangen, einen Freund finden oder einen Einrichtungsgegenstand kaufen. Oft fördert die Erfüllung der Wünsche den beruflichen Aufstieg. Gleichzeitig erhalten Sie Bonuspunkte, mit denen spezielle Gegenstände und Geräte eingekauft werden können.



Gesellige Sims bringen Kollegen 8 von der Arbeit mit nach Hause. Da alle den ganzen Tag automatisch miteinander verbringen, bleiben Sie selbst dann Freunde, wenn Sie privat nichts miteinander unternehmen. Oft verlieben sich Kollegen ineinander, was auch nachteilig sein kann – zum Beispiel dann, wenn Ihr Sim bereits eine feste Beziehung hat. Übrigens können auch gleichgeschlechtliche Figuren eine Liebesbeziehung eingehen.



Im Berufsleben sind Sims kniffligen Entscheidungen ausgesetzt 9. Immer dann entscheiden Sie, wie Ihr Sim in einer bestimmten Situation handeln soll. Abhängig von Ihrer Wahl kann das Vorteile (Beförderung) oder auch Nachteile (Verlust von Fähigkeitspunkten) haben. Um auf Nummer sicher zu gehen, klicken Sie auf Ignorieren.



Vergessen Sie bei all der Arbeit nicht, regelmäßig in den Briefkasten zu sehen. Darin befinden sich Rechnungen 10. Sind die rot eingefärbt,



dann ist es bereits höchste Zeit, eine Zahlung vorzunehmen. Auch das geschieht durch Anklicken der Kuverts mit der linken Maustaste.

Langsam sollten Sie sich jetzt auch um eine Beziehung kümmern. Je nach Charakter wird sich Ihr Sim früher oder später nach einem festen Partner sehnen. Auf dem Bürgersteig vor dem Haus laufen häufig Sims herum, die Sie ansprechen können. Zum Kennenlernen eignet sich besonders das gemeinsame Schachspiel 11. Dabei wird nicht nur logisches Denken gefördert (mitunter wichtig im Berufsleben), sondern auch Konversation betrieben. Kennt man sich erstmal besser, halten die Sims zuerst Händchen 12. Kurze Zeit später folgt der erste Kuß 13. Beachten Sie, daß eine Beziehung nicht an einem Tag entstehen kann – es sind viele Stunden des Beisammenseins nötig. Erst wenn man sehr vertraut miteinander ist, sitzt man Arm in Arm auf dem Sofa 14 und kuschelt auf dem Bett 15.

Ein wichtiger Indikator für den beruflichen Erfolg ist das Fahrzeug, mit dem die Sims zur Arbeit gebracht werden. Anfangs ist das eine Schrottkiste. Das Gefährt dieser Spielfigur kann sich schon sehen lassen 16. Um einen hohen beruflichen Status zu erreichen, müssen Sie stets alle geforderten Fähigkeitspunkte ausbauen. Wichtig ist auch eine große Anzahl von Freunden im Bekanntenkreis. Dabei ist es keineswegs nötig, die Freunde immer wieder nach Hause einzuladen. Einmal die Woche zu telefonieren reicht voll und ganz aus, um Freundschaften auf Dauer aufrechtzuerhalten.

Sind Sie die Karriereleiter weit genug nach oben geklettert, um einen anständigen Verdienst nach Hause zu bringen, können Sie sich erneut der Liebe widmen. Machen Sie dem Partner in einem glücklichen Augenblick den Heiratsantrag 17. Wird der akzeptiert, sind die beiden von nun an verlobt. Zusammenlebende Partner vergnügen sich im Bett, können jetzt auch das Kindermachen 18 probieren.





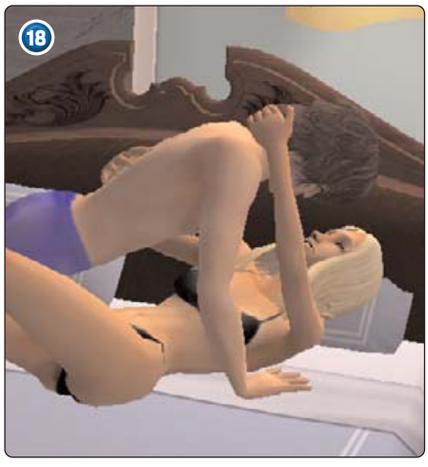












Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims 2 FORTSETZUNG

Fortgeschrittene Tips für ein gelungenes Sim-Leben



Fähige Arbeiter bringen eine Menge Geld ins Haus. Davon lassen sich Luxusgüter kaufen, die den Spaß- und Wohnwert erhöhen. Die Haus- und Gartenarbeit übernehmen Angestellte. Eigenes Kind, neues Haus: Werden Sie in der perfekten Familie alt.

Sind Sims erst einmal mit ihrem Partner verlobt 1 und leben mit diesem unter einem Dach, muß der Spieler sich gleichzeitig um beide kümmern. Es fällt also die doppelte Arbeit an: Auch die Frau sollte einen Beruf ergreifen, ihre Wünsche befriedigen und diverse Fertigkeiten erlernen. Immerhin kommt auf diese Weise doppelt soviel Geld in die Kasse.



Dadurch kann man sich nützliche Dinge leisten, für die zuvor noch nicht genügend Geld vorhanden war: eine Alarmanlage sorgt dafür, daß Einbrecher 2 von der Polizei dingfest gemacht werden. Ebenfalls Luxus: die Haushälterin 3. Sie macht jeden Tag die Betten, bringt den Müll vor die Tür, erledigt den Abwasch und reinigt das Badezimmer. Dienstmädchen werden nach einem festen Stundenlohn bezahlt. Durch Anschaffung einer Spülmaschine und eines Müllschluckers minimieren Sie das Arbeitspensum der Haushälterin. Haben die Sims einen Garten, sorgt ein Gärtner 4 für Ordnung im Beet.







Meistens wünschen sich die Computermenschen gehobene Einrichtungsgegenstände. Wenn Sie diese Wünsche erfüllen, schlagen Sie drei Fliegen mit einer Klappe: Die Zufriedenheit und der Umgebungswert steigen, gleichzeitig sorgt moderne Unterhaltungselektronik für viel Spaß. Flipperspielen 5 ist eine beliebte Gruppenbeschäftigung, bei der die Sims sich miteinander unterhalten. Durch konsequente Fortbildung wird ein Sim bald Karriere machen. Für jeden Beruf gibt es ein spezielles Trainingsgerät. Medizinern steht eine Puppe 6 zur Verfügung, aus der sie allerlei Organe zaubern.



Das einzige Problem, wenn man Familie und berufliche Karriere unter einen Hut bekommen möchte, ist der Alterungsprozeß. Meist ist man schon Rentner, bevor man seine Ziele erreichen kann. Mit dem „Elixier des Lebens“ 7 verlängern Sims ihre Zeit auf Erden um einige Tage. Sobald der Behälter leer ist, müssen Sie ein neues Elixier kaufen.

Durch fleißiges Sparen können Sie irgendwann ein größeres Haus beziehen 8. Allerdings muß nach dem Umzug jedes Möbelstück erneut angeschafft werden. Doch wer ein Kind möchte, der braucht mehr Platz. Nach erfolgreichem „Kindermachen“ gilt es, sich ganz besonders um die Schwangere zu kümmern. Die braucht jetzt viel Nahrung 9, Zuspruch vom werdenden Vater 10 und muß häufig auf die Toilette 11. Nach wenigen Tagen kommt das Baby auf die Welt und bedarf intensiver Pflege 12: Windeln wechseln, Flasche geben, miteinander spielen. Sind Vater und Mutter berufstätig, kann ein Kindermädchen 13 eingestellt werden, das sich um das Baby kümmert und gleichzeitig noch die wichtigsten Aufgaben im Haushalt übernimmt. Es ist also nur bei sehr großen Wohnungen nötig, zusätzlich noch ein Hausmädchen zu bezahlen.

Alle Vorkehrungen für den Lebensabend sind damit getroffen. Jetzt kann das Rentnerleben beginnen. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Sims das beste daraus machen.



















Wie aus dem ersten Teil gewohnt, sollten Sie besonders auf die Grundbedürfnisse achten. Im Beispiel steigert das Flipperspielen den Spaßwert erheblich. Je mehr grüne Pfeile rechts neben der Anzeige auftauchen, desto mehr Freude bereitet dem Sim die Aktivität.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Um ein weiser, mächtiger und vor allem langjähriger Herrscher in Europas Mittelalter zu werden, müssen Sie schon ein paar ausgefallene Tricks und Kniffe kennen. Welche das sind, lesen Sie ausführlich auf den nächsten Seiten** Spielverlauf siehe Test Seite 64

SPIELTIPS

Die Startphase

Allgemeines:
Spielen Sie auf jeden Fall das Tutorial, wenn Sie das Spiel noch nicht kennen, Sie sparen dadurch letztlich viel Zeit.

Wenn Sie sich über die Bedeutung eines Knopfes oder eines Symbols nicht im klaren sind, lassen Sie einfach den Mauszeiger einen Moment darauf stehen, schon öffnet sich ein Fenster mit den gewünschten Informationen.

Königreich auswählen:
Achten Sie bei der Wahl Ihres Startreiches unbedingt auf mehrere Faktoren:

Wie viele besondere Rohstoffe hat die Provinz? Sie sollte zwei bis drei Besonderheiten, zum Beispiel Fischgründe oder Jagdrevier, aufweisen, damit sich ein Start dort lohnt.

Sehen Sie nach, wie die diplomatischen Beziehungen zum Start mit Ihren Nachbarn aussehen. Eine Partie, bei der Sie sofort mit drei Königreichen im Krieg liegen, könnte schwierig werden. Dann entweder schnell Frieden schließen oder neu beginnen.

Welche Soldatentypen können Sie in Ihrer Startprovinz ausbilden? Wenn es dort nur wenige Truppen gibt und darunter keine akzeptablen, sondern nur Standardeinheiten, wie Speerkämpfer und Bauernmiliz, sollten Sie einen Neustart erwägen.

Zur Lage Ihres Startreiches müssen Sie eine Entscheidung treffen: Wollen Sie sofort ein großes Reich spielen oder sich lieber mit einem kleinen Reich in Ruhe entwickeln? Ein großes Reich wäre beispielsweise Deutschland (1000 n. Chr.), ein kleines Reich mit relativer Ruhe Highlands oder Lothian.

Die ersten Schritte im Spiel:
Sehen Sie sich die bereits bestehenden Gebäude an. Wahrscheinlich wird eines dieser Gebäude fehlen: Fischereimarkt, Taverne, Werkzeugmacher. Bauen Sie zuerst das fehlende Gebäude auf, da Sie zu Beginn zusehen sollten, viele Arbeiter in Ihre Stadt zu ziehen, Nahrung zu haben und die Stimmung zu verbessern, um Rebellen vorzubeugen.

Stellen Sie dann die Steuern auf „hoch", Sie brauchen das Geld dringend.

Nun sollten Sie sich ein möglichst großes Reich suchen und einen Handelsvertrag abschließen. Setzen Sie dann ein Mitglied der königlichen Familie als Kaufmann ein, und lassen Sie ihn mit dem Reich handeln, das bringt Ihnen zusätzlich Gold ein.

Ein weiteres Mitglied der Königsfamilie könnte jetzt als Baumeister mit der Verwaltung der Stadt betraut werden, dann werden Gebäude schneller fertig.

Nachdem Sie den Stadtaufbau mit den nötigen Gebäuden abgeschlossen haben, sollten Sie langsam eine Armee aufbauen. Halten Sie deshalb besonders nach Söldnerlagern Ausschau, meist bekommen Sie gute Soldaten dort sogar billiger, als wenn Sie die selber ausbilden. Ohne Söldnerlager sollten Sie sich auf eine Einheit spezialisieren, in Fall der Highlands zum Beispiel auf Highlander-Schwertkämpfer, weil Sie dann nur ein Militärgebäude errichten müssen: den Schwertschmied. Sehr starke Einheiten, wie Lehensritter, brauchen einfach zu viele Gebäude, bis sie ausgebildet werden können – Sie würden zuviel Zeit verlieren.

Suchen Sie sich bereits jetzt einen Gegner aus, den Sie angreifen wollen, idealerweise einen Nachbarn mit Landverbindung. Eventuell führen Sie bereits vom Start weg Krieg mit einem Land, dann sollte das auch Ihr erster Gegner sein, da diplomatische Verwicklungen dann nicht mehr zu erwarten sind. Bevor Sie einen Krieg erklären, sehen Sie unbedingt nach, mit wem das Reich Verträge welcher Art hat. Es kann Ihnen sonst passieren, daß Sie schnell Kriegserklärungen von anderen Ländern bekommen, die mit Ihrem Angriffsziel Bündnisverträge haben. Und gegen vier oder mehr Angreifer, die es ernst meinen, haben Sie keine Chance.

Geben Sie, sobald Sie es übrig haben, Geld und Frommheitspunkte aus, um die Machtposition zu erhöhen. Sie sollte sobald wie möglich auf 5 stehen, dem Maximum. Die Machtposition ist vor allem dafür gedacht, Verträ-



Das sieht doch gut aus: Als Highland-König haben Sie beste Beziehungen (grün) zu Ulster und Wales – und gar keinen Krieg (rot).



Lieber nicht: Nur eine Ressource in der Provinz, und auch die bereits stehenden Gebäude sind zum Start nicht so wichtig. Neustart!



Richtig gut: Drei Ressourcen und viele wichtige Gebäude, wie der Werkzeugmacher, bereits in der Stadt – hier können Sie starten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knights of Honor FORTSETZUNG

Die Startphase | Fortsetzung

ge kündigen zu können, ohne gleich zuviel an Macht zu verlieren. Bei gebrochenen Verträgen und damit drei Punkten Abzug würden Sie von 5 auf 2 fallen, aber von 0 gleich auf -3. Machtposition hat auch Einfluß auf die Goldmenge, die Sie einnehmen.

Wenn Sie eine Armee mit neun Einheiten (Maximum) bestückt haben, marschieren Sie los. Greifen Sie direkt die Stadt der Provinz an, halten Sie sich nicht mit Plünderungen von Dörfern oder Klöstern auf.

Zu Beginn ist es am besten, ein Land anzugreifen, das nur aus einer Provinz besteht. Bei einem Sieg ist das Königreich komplett vernichtet. und Sie müssen keine Angst mehr vor Gegenangriffen haben.

Wenn Sie eine Stadt eingenommen haben, lassen Sie Ihre Armee dort stehen, bis die Stadt wirklich Ihnen gehört – das kann einige Minuten dauern.



Wenn Sie einen Krieg beginnen, wären hier zum Beispiel Leinster oder Ulster gute Ziele. Sie bestehen nur aus einer Provinz.

Genug Gold und Frommheit, um die Stadt sofort auf Ihre Seite zu bringen, werden Sie zu Beginn des Spiels kaum übrighaben.

Sie sollten in jeder Stadt, die Ihnen gehört, immer etwas bauen. Nach den wichtigsten Gebäuden für die Grundversorgung sollten Sie die Besonderheiten der Provinz nutzen und Spezialgebäude errichten, die die Ressourcen abbauen oder anderweitig für Sie brauchbar machen. Beispielsweise eine Jagdhütte bei Wildvorkommen oder eine Imkerei an saftigen Wiesen. Bauen Sie zuerst die Gebäude, die nicht nur neue Handelswaren hervorbringen, sondern auch noch zusätzliche Gewinne abwerfen, zum Beispiel ein Weingut, das außer Wein zu produzieren auch noch Nahrung steigert. In Provinzen, in denen wenig zu holen ist, bauen Sie Märkte, Kirchen und Befestigungsanlagen.

Achten Sie auf besondere Besiedlung in den Provinzen. So kann es sich beispielsweise lohnen, einen Kleriker als Verwalter einer Stadt einzusetzen, wenn in der Provinz drei Klöster stehen, deren Produktion an Frommheitspunkten der Kleriker verdoppelt.

Wenn Sie eine oder zwei Provinzen erobert haben, sollten Sie sich nach einer Braut für Ihren Prinzen umsehen. Suchen Sie ein kleines Königreich mit zwei bis drei Provinzen aus – größere würden Ihr Heiratsangebot ohnehin ausschlagen –, und schlagen Sie die Hochzeit zwischen Prinz und Prinzessin vor. Ideal ist ein Königreich, dessen König schon alt oder sogar ehrwürdig ist. Dann kann es nicht mehr lange dauern, bis er stirbt und Ihr Prinz als Schwiegersohn Anspruch auf Provinzen des Königreiches erheben kann. Allerdings muß das nicht klappen, das andere Reich kann sich weigern, Ihnen den rechtmäßigen Teil zu überlassen. Kriege wären fast unausweichlich. Trotzdem: Die Chance, ein paar Provinzen ohne Krieg zu bekommen, ist in jedem Fall lohnend – und schließlich braucht der Prinz auch eine Braut, um die Erbfolge zu garantieren.



Drei Klöster in Cornwall (Kreise), da würde sich ein Verwalter, der von Beruf Kleriker ist, schon lohnen – er verdoppelt die Leistung.



Ein Marschall mit vier verschiedenen Fähigkeiten, ein Heer aus erfahrenen Schwertkämpfern – mit so einer Armee siegen Sie.

Der Marschall bekommt Erfahrungspunkte, wenn er Schlachten gewinnt. Damit kann er sich Vorteile im Kampf erkaufen. Vergessen Sie nicht, die Punkte auch zu verteilen, bevor Sie wieder in die Schlacht ziehen. Es lohnt sich, Spezialisten auszubilden, wenn Sie mehrere Heerführer haben. So kann ein Marschall mit drei Punkten auf „Eiserne Faust" garantiert jedes Rebellenheer besiegen. Sonst bieten sich moralsteigernde Kategorien dafür an, angehoben zu werden.

Füllen Sie die Soldaten-Einheiten auf, wenn Sie eine Stadt erobert haben. Das kostet Gold, macht das Überleben in der nächsten Schlacht aber sicherer. Soldaten können Erfahrungspunkte sammeln und bis zu zwei Erfahrungsstufen aufsteigen.

Die mittlere Spielphase

Nun sollte die größte Expansionsphase folgen. Sie sollten bis zu vier Marschälle haben und etwa drei bis vier Kaufleute einsetzen. Damit haben Sie Gold und genug Schlagkraft, um schnell Land zu erobern.

Wenn Sie in Großbritannien begonnen haben, sollten Sie jetzt beispielsweise versuchen, ganz Großbritannien einzunehmen, eventuell die Bretagne und die Normandie gleich dazu.

Auf dem Festland sollten Sie für möglichst wenig Nachbarn sorgen – lieber drei große Reiche an den Grenzen als zwölf kleine, da Sie mit viel weniger Diplomatie spielen können.

Wählen Sie sorgfältig aus, mit wem Sie Bündnisse eingehen: Haben Sie zum Beispiel Verträge mit Frankreich und Spanien, und die beginnen einen Krieg, und bitten Sie beide um Unterstützung, dann müssen Sie ein Abkommen brechen – und Ihre Machtposition geht in den Keller. Also planen Sie voraus: Mit wem müssen Sie unbedingt ein Bündnis haben, um sicher zu sein? Und mit welchen Reichen hat dieses Land ein schlechtes Verhältnis? Diese Königreiche kommen für ein Bündnis dann eben nicht in Frage.



Die britischen Inseln hören komplett auf Ihr Kommando. Mit dieser Ausgangsbasis können Sie gut Eroberungskriege führen.

Greifen Sie Städte mit zwei Armeen an: Selbst wenn eine Stadt gut verteidigt ist – mit Stadtwachen und zusätzlicher Armee hinter den Mauern –, werden Sie ziemlich sicher gewinnen. Füllen Sie nach dem Sieg schnell beide Armeen wieder mit Nahrung und Soldaten auf, und attackieren Sie weiter. So können Sie auch Königreiche von fünf bis acht Provinzen schnell erobern.

Bauen Sie in Städten mit sehr guten Einheiten die Gebäude auf, um diese Einheiten auch ausbilden zu können. Allerdings reichen zwei bis drei Städte mit guten Truppen aus, nicht jede Stadt muß militärisch komplett ausgebaut werden. Fordern Sie Hilfe von Bündnispartnern an. Die müssen den Krieg erklären, oder sie riskieren einen Bruch mit Ihrem Reich. Die meisten Könige werden daher Ihrem Wunsch nachkommen und ebenfalls angreifen.

Sorgen Sie für ausreichend Geld und Frommheit während des Krieges. So können Sie eventuell eine eroberte Stadt sofort auf Ihre Seite ziehen und beschleunigen dadurch den gesamten Feldzug in ganz erheblichem Maße.

Bevor Sie einen großen Krieg beginnen, achten Sie auf das Alter Ihres Königs. Ist der bereits in Ehren ergraut, warten Sie lieber, bis er gestorben ist und sein ältester Sohn den Thron erbt. Der Tod eines Monarchen zieht fast immer große Rebellenaktivität nach sich – und dann brauchen Sie Ihre Truppen zu Hause.



Solange Edgar von Schottland noch am Leben ist, sollten Sie lieber keinen großen Krieg planen. Stirbt Edgar dann, drohen Aufstände.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Knights of Honor FORTSETZUNG

Die mittlere Spielphase | Fortsetzung

Hin und wieder ruft der Papst einen Kreuzzug aus, und es kann sein, daß er einen Ihrer Marschälle als General haben will. Ablehnung kann Exkommunikation (Rauswurf aus der katholischen Kirche) nach sich ziehen, die jedoch nach einer Weile aufgehoben wird. Zustimmung kann für Ihren Marschall den Tod bedeuten, in jedem Fall steht er Ihnen für längere Zeit nicht zur Verfügung. Sie können ihn zwar zurück an den Hof rufen, geschieht das jedoch zu früh, ist der Papst wieder unzufrieden. Die arabische Welt reagiert auf einen Kreuzritter aus Ihren Reihen übrigens komplett mit Verschlechterung Ihres Ansehens, bei Ablehnung das päpstlichen Wunsches tut die katholische Welt das gleiche.

Verteilen Sie die Gebäude zur Herstellung von Handelswaren auf mehrere Städte, wenn möglich. Es nutzt Ihnen nichts, in drei Städten Wolle zu produzieren, die Sie nur einmal brauchen. Produzieren Sie lieber in einer Stadt Wolle, in einer anderen Pferde, in einer dritten Fleisch. So haben Sie in allen Städten noch Platz für Befestigungsanlagen und gute Mauern.

Bauen Sie in einigen Küstenstädten Admiralitäten, um Waren einführen zu können. Sie brauchen für jede Ware eine eigene Admiralität.



Mit einer Admiralität kann eine Stadt Waren aus dem Morgenland importieren – wichtig für manche königlichen Errungenschaften.

Versuchen Sie, möglichst viele der königlichen Errungenschaften zu bekommen. Einzeln sind die ganz nett, in der Summe aber sehr stark. Da lohnt sich auch der teure Import seltener Güter über Ihre Küstenstädte. Besonders Errungenschaften, die sich positiv auf Ihren Goldvorrat und Ihre Bevölkerung auswirken, sind extrem wichtig.

Macht eine Provinz immer wieder Ärger durch Rebellen, so schicken Sie einen guten Kleriker als Verwalter dorthin, und lassen Sie ihn etwas gegen die nostalgischen Gefühle der Einwohner tun. Auch eine andere Religion kann der Kleriker beseitigen – allerdings immer mit dem Risiko, dabei zu Tode zu kommen. Ein Familienmitglied, gar der Kronprinz, kommt für diesen Job also nicht in Frage.

Sie sollten versuchen, etwa 20 bis 25 Provinzen zu kontrollieren. Das genügt meist, um das Spiel zu gewinnen. Wenn Sie gegen ein Königreich von sechs bis zehn Provinzen Krieg führen und selbst bereits größer sind, dann versuchen Sie, dem Land einen Friedensvertrag mit „Kleingedrucktem" unterzujubeln, in dem sich der Gegner bereiterklärt, Ihr Vasall zu werden. Das ist für einen späteren Spielsieg sehr wichtig.



Perfekt: Neben Großbritannien gehört Ihnen fast ganz Skandinavien, dazu Teile von Deutschland – und die Nachbarn mögen Sie.



Schraffierte Länder sind Vasallen von anderen Königreichen. Falls Sie also Lothringen angreifen, wird Lehnsherr Frankreich sauer.

Die Endphase

Angriffskriege werden jetzt schwierig, da die diplomatischen Beziehungen der meisten Länder so ineinander verzahnt sind, daß eine Kriegserklärung von Ihnen zehn Kriegserklärungen gegen Sie zur Folge hätte. Achten Sie trotzdem genau auf die diplomatische Übersichtskarte: Steht ein Königreich extrem unbeliebt bei den meisten anderen Ländern da, dann greifen Sie es an – bevor es jemand anders tut. Sie haben dann meist keine großen Probleme zu befürchten, da viele Länder froh über Ihr Engagement sind und Ihnen zum Kriegseintritt auch noch gratulieren.

Sie werden jetzt völlig neue Geldsorgen haben. Sie besitzen nämlich soviel davon, daß bei Ihnen im Land die Inflation für geringes Einkommen sorgt. Geben Sie daher Geld aus – am besten diplomatisch. Stellen Sie sich mit großen Königreichen gut, indem Sie große Geldgeschenke machen.

Geben Sie Ihren Vasallen größere Geldsummen, vielleicht gehören sie dann zu den größten sechs Reichen, die bei der Wahl zum König von Europa mitmachen dürfen. Vasallen stimmen immer automatisch für Sie, die haben keine freie Entscheidungsmöglichkeit.

Stellen Sie in Ihren Städten außer den Stadtwachen noch zusätzlich Truppen auf. Die Größe Ihrer Militärmacht spielt bei der Beurteilung der größten Reiche in Europa auch eine gewichtige Rolle – und Gold sollten Sie ja genug haben.

Speichern Sie jetzt regelmäßig ab, damit Sie bei einer bevorstehenden Wahl, die immer unangekündigt kommt, sehen können, wie Ihre Chancen stehen. Rufen Sie dann den Spielstand davor auf, und verteilen Sie großzügig Geld an die Länder, mit denen Sie schon ein gutes Verhältnis haben. Wird Ihr Verhältnis harmonisch, so haben Sie gute Chancen, daß dieses Land für Sie stimmt.

Wenn Sie zwei Drittel der Stimmen auf sich vereinigen können oder ganz Europa erobert haben, sind Sie der neue König von Europa.



Kriegsprobleme: Kasan wäre ein lohnendes Ziel, doch Polen und Susdal haben ein Bündnis und würden eingreifen – gegen Sie.



Zweiter Platz und damit Kandidat zur Königswahl, Bretagne als Vasall und Frankreich und Leon als Freunde. Das kann reichen.



Geschafft! Alle Königreiche Europas haben sich unter Ihre Führung begeben – das ist der Sieg. Probieren Sie's jetzt mal auf „Schwer".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Aquanox 2 – Revelation (Version 2.159) für PC

Werden Sie beim Unterwasser-Abenteuer zu oft naß gemacht? Dann tricksen Sie die Gegner aus!

Cheats auf Tastendruck

1 Falls Sie eine Verknüpfung zum Spiel auf der Windows-Oberfläche angelegt haben, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf AquaNox 2 Revelation. (Besteht keine Verknüpfung, so lesen Sie weiter ab Schritt 3).

2 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag Eigenschaften. Lesen Sie nun weiter ab Schritt 5.

3 Ist keine Verknüpfung zum Spiel eingerichtet, dann klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

4 Ziehen Sie den Mauszeiger dann in dieser Folge auf Alle Programme, JoWooD, AquaNox 2 Revelation. Klicken Sie danach mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag Eigenschaften.

5 Im nächsten Fenster klicken Sie neben Ziel: mit der linken Maustaste in das blau markierte Feld. Drücken Sie Ende.

6 Drücken Sie nun hinter dem Anführungszeichen die Leertaste, und tippen Sie -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice ein. Achten Sie darauf, daß **vor** jedem Bindestrich ein Leerzeichen steht. Haben Sie alles richtig gemacht, sieht das Ende des ergänzten Eintrags so aus: n.exe" -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice.

7 Übernehmen Sie die Änderung mit einem Klick auf OK.

8 Wenn Sie nun ein neues oder gespeichertes Spiel starten, drücken Sie einfach eine der im Kasten oben rechts genannten Tasten. Der jeweilige Effekt stellt sich lediglich in einem laufenden Spiel ein – also nur, wenn Sie Ihr Schiff unter Wasser steuern, nicht jedoch während der Video-Sequenzen, auf der Kommandobrücke oder in den Menüs.

Alle Einzelaufgaben spielbar

1 Damit der folgende Trick funktioniert, müssen Sie das Spiel zuvor wenigstens einmal gestartet und beendet haben. Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie doppelt auf Eigene Dateien.

3 Klicken Sie doppelt auf das Verzeichnis AquaNox2.

4 Anschließend müssen Sie einen Eintrag in der Textdatei Config verändern. Lesen Sie dazu weiter ab Schritt 8. Es empfiehlt sich allerdings, zuvor sicherheitshalber eine Kopie der Datei anzulegen. So können Sie das Spiel später jederzeit in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen (wie das geht, lesen Sie ab Schritt 13). Klicken Sie zum Kopieren mit der *rechten* Maustaste auf Config.

5 In der so geöffneten Liste klicken Sie auf Kopieren.

6 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des Fensters.

7 In der Liste klicken Sie auf den Befehl Einfügen. Anschließend sehen Sie in dem Fenster den Ordner Kopie von Config.

8 Klicken Sie doppelt auf die Textdatei Config.

9 Im folgenden Fenster klicken Sie so oft auf, bis Sie die Zeile [CVar122] sehen. Darunter löschen Sie den Eintrag hinter value = und tippen stattdessen die Zahlenkolonne im unten stehenden Kasten ein. **Wichtig:** Die Zahlen müssen in einer Reihe hintereinander eingetippt werden – mit Kommas dazwischen sowie Anführungszeichen **oben** vor und hinter der Reihe. Haben Sie die Eingabe korrekt abgeschlossen, klicken Sie auf.

10 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja.

11 Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster per Klicks auf.

12 Wenn Sie anschließend das Spiel starten und im Hauptmenü auf



klicken, können Sie über das folgende Fenster sämtliche Einzelaufgaben separat aufrufen und spielen.

13 Um das Spiel wieder in den ursprünglichen Zustand zu versetzen, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3.

14 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Config.

15 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf Löschen.

16 Klicken Sie dann zweimal auf das Verzeichnis Kopie von Config.

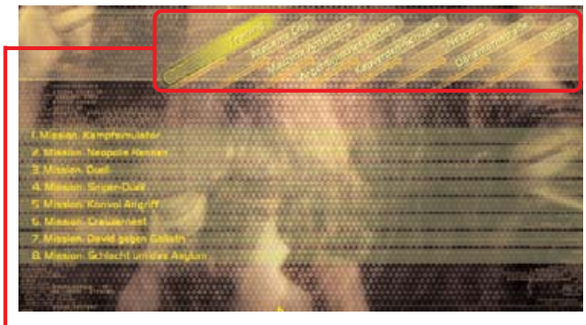
Achtung: Zwischen beiden Klicks sollte ein zeitlicher Abstand von mindestens einer Sekunde liegen. Ist er kürzer, dann wird das Verzeichnis geöffnet.

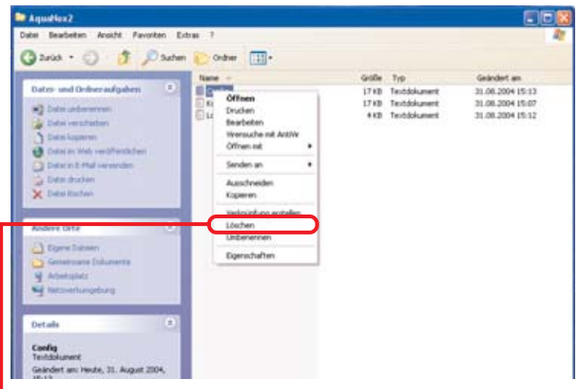
17 Klicken Sie direkt vor den Buchstaben C, und löschen Sie den links davon stehenden Teil des Namens, also Kopie von, mit L. Drücken Sie R. Fertig.

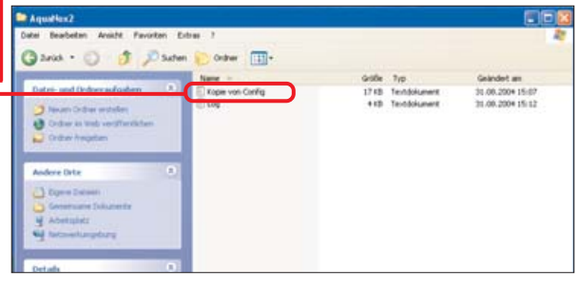
18 Schließen Sie geöffnete Fenster per Klicks auf.

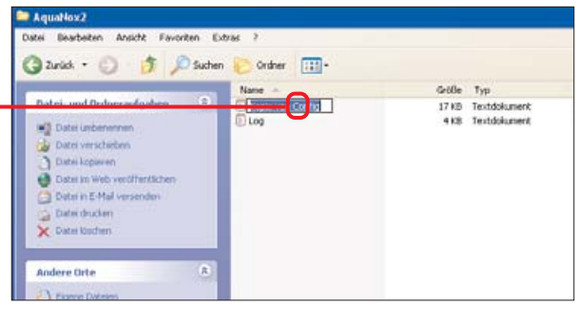
Cheats auf Tastendruck

Taste	Wirkung
F7	Unverwundbarkeit wird an- beziehungsweise ausgeschaltet.
F8	Unsichtbarkeit wird an- beziehungsweise ausgeschaltet.
F10	Die laufende Aufgabe wird erfolgreich abgeschlossen.
F12	Die laufende Aufgabe wird verloren.









Alle Einzelaufgaben spielbar

Eingabe	Wirkung
"2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,19,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,35,40,41,42,43,44,45,46,48,60,61,62,63,64,65,66,67"	Alle Aufgaben sind spielbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Spiel auf DVD

Fire Department (V. 1.0) für PC

Hier müssen Sie mit Feuereifer bei der Sache sein – aber es gibt auch coole Tricks für kühle Köpfe

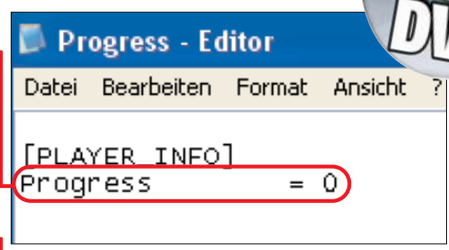
1 Nachdem Sie das Spiel installiert und zunächst beendet haben, klicken Sie auf Start, auf Arbeitsplatz, auf die Festplatte, auf der es installiert ist (meist C), dann auf Programme, auf Monte Cristo, Fire Department und save. Darin finden Sie die Datei „Progress". Mit einem Doppelklick darauf stimmen Sie dem Vorschlag zu, ein Programm auszuwählen. Klicken Sie auf OK, anschließend doppelt auf Editor.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie den Text. Ersetzen Sie die 0 durch eine 9.

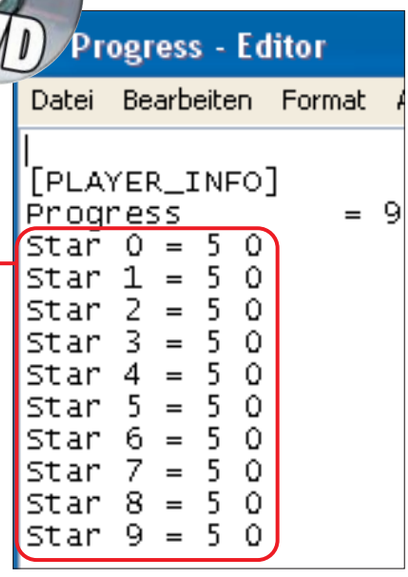
```
[PLAYER_INFO]
Progress          = 9
Star 0 = 5 0
```

3 Anschließend schreiben Sie diesen Text darunter, schließen die Datei mit einem Klick auf ☒ und klicken dann auf OK.

4 Starten Sie nun das Spiel, und wählen Sie SPIELEN. Wie Sie im nächsten Fenster sehen, können Sie nun ab sofort alle neuen Aufträge direkt anwählen oder sie einzeln aufrufen, um sie sich anzusehen, wenn Sie es möchten.







Akte X – Resist or Serve für Playstation 2

Das Leben von FBI-Agenten ist hart. Mit diesen Tricks wird es allerdings bedeutend leichter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Rufen Sie das Menü „Options" auf, dann das Menü „Game Settings", dann das Menü „Cheats".

3 Hier geben Sie jetzt die Cheats ein. Bei Akte X ist das sogar recht komfortabel, da Sie alles sehen, was Sie eingeben und hinterher sogar noch eine Bestätigung dafür bekommen, daß die erwünschte Wirkung aktiviert wurde.

4 Nun können Sie ganz normal ein Spiel beginnen – mit allen geheimen Tricks, die Sie einsetzen wollen.



Soviel Komfort ist selten: Zur Cheat-Eingabe gibt's ein eigenes Menü mit Tastenanzeige.



Kerngesund kann Mulder im gesamten Spiel sein, wenn Sie es wollen.



Mulder wird von einem Zombie attackiert – mit den richtigen Cheats kein Grund zur Sorge.

Eingabetasten	Wirkung
↑, , , ✕, ↓	Unverwundbar
L1, L2, ✕, R2, R1	Unbegrenzt Munition
✕, , , L2, R2	Granaten-Kugeln
, L2, ↓, R1, ✕	Jeder Treffer ist tödlich.
R2, →, L2, ↑,	Alle Abschnitte freigeschaltet
←, R1, L1, ↓,	Alle Extras freigeschaltet

Baldur's Gate – Dark Alliance 2 für Playstation 2

Auch im Fantasyreich gibt es für Helden Probleme – die Sie mit geheimen Tricks besser lösen können

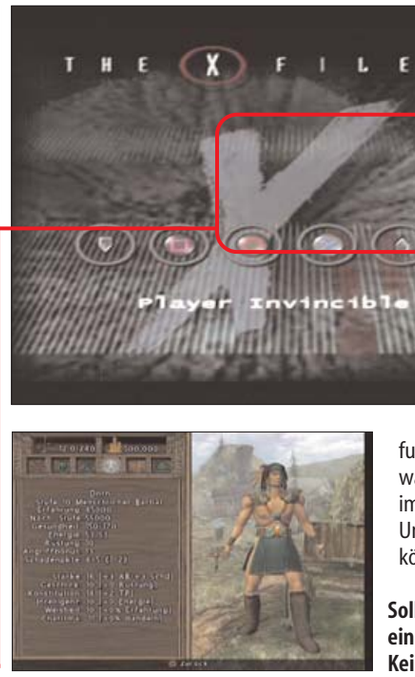
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Suchen Sie sich einen Helden aus, und beginnen Sie eine Partie.

3 Wenn das Spiel anfängt, können Sie die Cheatcodes jederzeit eingeben. Den Sprung auf Erfahrungsstufe zehn macht ein Charakter immer, auch, wenn Ihr Held bereits mehr Stufen hat. Also nutzen Sie diesen Cheat nicht zu spät.

4 Das Öffnen des Cheats-Menüs funktioniert auch während des Spiels immer. Außer zur Unverwundbarkeit können Sie hier auch per „Levelsprung" zu einem weiteren spielbaren Charakter kommen: Wählen Sie in der Level-Übersicht Dgatoah aus, beantworten Sie die Fragen, sehen Sie sich den Abspann an, und wählen Sie dann ein neues Spiel. Nun können Sie rechts von der Klerikerin (nicht im Bild sichtbar) den legendären Dunkelelfen Drizzt auswählen und dann mit ihm das Abenteuer durchspielen.

Eine weitere versteckte Heldin, die Schützen Artemis, wird erst spielbar, wenn Sie das Spiel auf der schwierigsten Stufe durchgespielt haben.



Per Cheats-Menü können Sie Ihren Helden in jedes andere Kapitel des Spiels katapultieren.

Eingabetasten	Wirkung
L1, R1, , , , ✕ halten und L2 drücken	Zehn Stufen aufsteigen und 500 000 Gold
L1, R1, , , , ✕ halten und Start drücken	Unverwundbarkeit/ Spielstufe ändern

Soll's gleich zu Beginn ein starker Held sein? Kein Problem!



Man kann ihn nicht sehen, aber lesen: Drizzt ist anwählbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spider-Man 2 für Playstation 2

So bilden Sie mit dem Spinnenmann eine kräftige Seilschaft



1 Benutzen Sie für diesen Cheat keine Speicherkarte – oder allenfalls eine ohne „Spider-Man-2"-Spielstand, damit alles reibungslos funktioniert.

2 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und beginnen Sie eine neue Partie.

3 Geben Sie als Namen HCRAYERT ein, indem Sie jedes Zeichen einzeln markieren und mit einem Druck auf ✕ wählen.

4 Markieren Sie danach noch den Schriftzug EINGABE, und drücken Sie erneut auf ✕, um die Eingabe des Passwortes zu vervollständigen.

5 Es passiert zunächst nichts, außer, daß das Eingabefeld wieder gelöscht wird. Geben Sie nach demselben Prinzip einen Spielstandsnamen Ihrer Wahl ein.

6 Entscheiden Sie sich im folgenden Bildschirm zwischen den Optionen NORMALES SCHWINGEN und LEICHTES SCHWINGEN.

7 Sie beginnen daraufhin ein neues Spiel mit einem stolzen Startkapital von 201 000 Heldenpunkten sowie einem beachtlichen Vorschuß auf den Spielfortschritt: 44,38 Prozent.



Serious Sam für Gameboy Advance

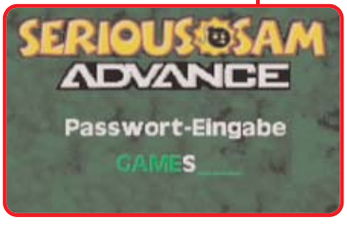
Kleine Tricks, große Wirkung: Eintritt zu sämtlichen Szenarien

1 Starten Sie eine Partie „Serious Sam", wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü die Zeile Einzelspieler, und drücken Sie A.

3 Markieren Sie anschließend die Zeile Passwort.

4 Geben Sie nun eines der Paßwörter aus der nebenstehenden Tabelle ein, um direkt in den gewünschten Abschnitt einzusteigen. Bestätigen Sie die Eingabe jeweils mit einem Druck auf A.



Leicht	Normal	Schwer	Spielstufe
HEXMODE	WOLF	OPEE	Amon Thule
NEED	LIMO	OWL	Badehaus
WAFTY	MOCKNEY	MOOPAY	Cäsars Palast
COINAGE	MADEUP	FRYUP	Gladiatorenschule
NORTHERN	MIRROR	FILLY	Prätorianisches Fort
BADDUN	CHIPPER	BETTERER	Pyramiden-Eingang
BOBBINS	FORREST	PILCH	Sklaven-Lager
TOAST	BEAK	BEVIL	Sklaven-Quartiere
GAMES	FOZZER	DUCKAROO	Mars-Forum
MNIP	TITHES	KIPPAGE	Unterer Tempel von Herkat
MEGAMUNT	EYE	HORSE	Grab des Ramses



Geröstet? Macht nichts, mit Cheats sind Sie hartgesotten.



Mittendrin statt nur davor: Mit dem richtigen Paßwort geht's direkt in jede Spielstufe.

CT Special Forces 3 Bioterror für Gameboy Advance

Jeder Spielabschnitt steht Ihnen offen. Sofort

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü Password, und bestätigen Sie mit A.

3 Geben Sie nun eines der Paßwörter aus der nebenstehenden Tabelle ein, um in den gewünschten Abschnitt einzusteigen. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz links oder rechts, um zwischen den Ziffern zu wechseln, und nach unten oder oben, um sie zu verändern. Bestätigen Sie mit A.



Mit diesen Cheats sind Sie der unangefochtene Superstar der „CT Special Forces". Kein Terrorkommando wird Sie jetzt noch aufhalten können.



Eingabe	Wirkung
5073	Spielabschnitt 1-2
1427	Spielabschnitt 2-1
2438	Spielabschnitt 2-2
7961	Spielabschnitt 2-3
8721	Spielabschnitt 2-4
5986	Spielabschnitt 3-1
2157	Spielabschnitt 3-2
4796	Spielabschnitt 3-3
3496	Spielabschnitt 3-4
1592	Spielabschnitt 3-5

Eingabe	Wirkung
4168	Spielabschnitt 3-6
1364	Spielabschnitt 3-7
7596	Spielabschnitt 4-1
9108	Spielabschnitt 4-2
6124	Spielabschnitt 4-3
7234	Spielabschnitt 4-4
6820	Spielabschnitt 4-5
2394	Spielabschnitt 5-1
4256	Spielabschnitt 5-2
0842	Spielabschnitt 5-3

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Nachrüsten ganz einfach

Sie „verstehen" fast alle gängigen Silberscheiben und sind günstig wie nie zuvor – DVD-ROM-Laufwerke. Die Redaktion hat zehn aktuelle Modelle aufwendig getestet

COMPUTER BILD SPIELE gibt es in zwei verschiedenen Ausgaben, wahlweise mit CD oder mit DVD. Auf beiden sind Spiele und Demos. Aber die DVD faßt 4,7 **Gigabyte** S.174 – bis zu sechsmal soviel Daten wie eine CD, also auch entsprechend mehr Spiele, Probierversionen oder andere Programme. Das sollte für Sie, liebe Leser, ein Grund sein, lieber einen PC mit DVD-Laufwerk zu haben. Zumal auch immer mehr Spieleherstellter von CD auf DVD umsteigen. So gibt es das ganz neue Abenteuerspiel „Myst 4" nur als DVD-Version.

Auch in punkto Ton hat die DVD-ROM Vorteile. Die höhere Kapazität des Datenträgers erlaubt es, Sprache, Spielgeräusche und Hintergrundmusik im Raumklangtonformat 5.1-**Dolby-Digital** S.174 aufzunehmen. Der Silberling bringt noch weitere Vorzüge mit sich: Ganze Spielfilme lassen sich auf einer DVD-ROM speichern. So können Sie Spielfilme auf Video-DVD am PC-Monitor oder – insofern Sie einen **S-Video**- S.174 oder **Composite**- S.174 Ausgang an der Grafikkarte haben – auch direkt am Fernsehgerät (S-Video- oder Composite-Eingang vorausgesetzt) anschauen – in deutlich besserer Qualität, als Sie es vom Videorekorder gewohnt sind. Notwendig hierfür ist ein DVD-Abspielprogramm, das sich im Lieferumfang eines jeden Geräts befinden sollte. Unser Tip: Prüfen Sie beim Kauf, welche Software dem Gerät beiliegt. Von den zehn von uns getesteten Laufwerken wurden lediglich sechs mit DVD-Abspielprogramm ausgeliefert (siehe „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten).

Die Installation eines DVD-Laufwerks ist denkbar einfach (siehe „Ratgeber", COMPUTER BILD SPIELE, Heft 9/2004, Seite 150). Voraussetzung für den problemlosen Einbau: Alle benötigten Bauteile sollten dem Gerät beiliegen. Dazu gehören neben Schrauben auch das **EIDE**- S.174 Anschlußkabel sowie das für die Tonwiedergabe notwendige Verbindungskabel zwischen Soundkarte und DVD-ROM-Laufwerk. Keiner der zehn Testkandidaten hat dieses Zubehör vollständig im Paket. Das EIDE-Anschlußkabel fehlte bei allen Geräten, bei vier auch noch Schrauben und Tonwiedergabekabel. Das ist viermal schlichtweg „ungenügend" in dieser Testdisziplin.

Das DVD-ROM-Laufwerk sollte Daten auf den Datenträgern schnell finden, lesen und anschließend zur **Hauptplatine** S.174 oder zur Festplatte des Computers übertragen. Den Prüfpunkt „Geschwindigkeit" absolvierte das „1650 S-OG2" von Benq am besten und erhielt dafür ein „gut". Mit nur „ausreichendem" Tempo arbeitet dagegen das „DHM-G48R" von Artec.

Weiterhin sollte ein DVD-ROM-Laufwerk alle gängigen Silberscheiben lesen können. Das dem nicht so ist, zeigt der COMPUTER BILD SPIELE-Test: Nur zwei der zehn Testkandidaten können die üblichen DVD- und CD-Arten lesen. Das sind die Laufwerke „DV-5800C" von NEC und „GDR-8163B" von LG Electronics.

Fazit: Wirklich geglänzt hat in diesem Vergleichstest kein Gerät. Entweder ist der Lieferumfang unvollständig, das Gerät zu langsam, oder es kann bestimmte CD- und DVD-Arten nicht lesen.

Am Ende schlug sich das „Starspeed D16" von MSI Technology am besten und erhielt von COMPUTER BILD SPIELE – trotz kleinerer Mängel – die Note „gut".

WAS IST EIN DVD-ROM-LAUFWERK?

Ein DVD-ROM-Laufwerk ist ein Gerät, das sowohl DVD-ROMs als auch CD-ROMs auf Ihrem Computer abspielen kann. Von DVD-ROMs können wie von CD-ROMs nur Daten gelesen werden. Sie können nichts darauf speichern.

Eine DVD-ROM sieht aus wie eine CD-ROM, bietet aber rund sechsmal mehr Speicherplatz. Auf einer DVD-ROM können Spiele, Videofilme, Bilder und Daten gespeichert werden. An der Vorderseite des DVD-ROM-Laufwerks finden Sie die Schublade 1, die die DVD- oder CD-ROM ins Innere des Laufwerk befördert. Bei einigen Geräten gibt es statt der Schublade auch nur einen Schlitzeinzug, wie er bei CD-Spielern in Autoradios üblich ist. Oft sind an der Vorderseite noch eine Notöffnungsbohrung 2 sowie ein Kopfhöreranschluß 3 nebst Lautstärkeregler 4 zu finden. An der Geräterückseite sind Stromversorgungs- 5 und EIDE- Anschluß 6 angebracht. Weiterhin finden Sie hier die Steckbrücken (Jumper) 7 sowie Tonausgänge in **analoger** S.174 8 und oft auch in **digitaler** S.174 9 Form.



Anschluß unter dieser Nummer: Gerätefront und Rückseite eines DVD-ROM-Laufwerks einfach erklärt.

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat zehn DVD-ROM-Laufwerke im redaktionseigenen Labor getestet. Eine Auswahl der wichtigsten Prüfkriterien:

SERVICE

COMPUTER BILD SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer DVD-ROM-Laufwerke umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken als es beim Händler austauschen zu lassen.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Bedienungsanleitung muß verständlich und ausführlich sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau des DVD-ROM-Laufwerks und die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) sowie der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

GESCHWINDIGKEIT

In der Werbung geben die Hersteller der DVD-ROM-Laufwerke häufig nur die maximale Geschwindigkeit an, mit der sich DVDs im Gerät drehen. Sie wird als Vielfaches der Geschwindigkeit eines normalen DVD-Spielers angegeben.

Allein aus diesem Wert läßt sich aber nicht ablesen, wie schnell das Gerät die Daten tatsächlich in den Computer überträgt. COMPUTER BILD SPIELE mißt deshalb, wie viel Zeit die DVD-Laufwerke tatsächlich benötigen, um den Inhalt zweier CD-ROMs mit je 650 **Megabyte** S.174 Daten, einer Musik-CD und zweier DVDs mit je 4,7 **Gigabyte** S.174 Daten auf die Festplatte zu überspielen. Dabei verwendet das Testlabor je eine CD- beziehungsweise DVD-ROM mit sehr vielen kleinen und eine mit wenigen großen Dateien. In der Tabelle finden Sie jeweils den Mittelwert aus beiden Messungen. Dieser Test ist sehr viel anschaulicher und praxisnaher als die Herstellerangaben. Gute Noten gibt es nur für Laufwerke, die sowohl kleine, als auch große Dateien schnell übertragen.

Auf Musik-CDs sind Daten anders gespeichert als auf CD-ROMs. Wenn Sie Musik auf den Computer überspielen, muß das DVD-ROM-Laufwerk also ein anderes Leseverfahren anwenden. Fachleute nennen dieses Verfahren „Grabben". COMPUTER BILD SPIELE mißt deshalb auch, wie schnell die Laufwerke den Inhalt von Musik-CDs zum Computer übertragen. Außerdem messen die Testingenieure die durchschnittliche Suchzeit – also jene Zeitspanne, die das Laufwerk benötigt, um Daten auf einer CD-ROM oder DVD-ROM zu finden. Eine kurze Suchzeit wirkt sich besonders bei Programmen vorteilhaft aus, die häufig auf verschiedene Stellen einer CD oder DVD zugreifen müssen, etwa bei einem digitalen Lexikon oder einer Telefonbuch-CD. Ebenfalls wichtig: Wie schnell stehen Ihnen Daten von einer CD-ROM oder DVD zur Verfügung, nachdem Sie die Scheibe ins Laufwerk eingelegt haben?



Inbetriebnahme: Tester Thoralf Müller (35) prüft sorgfältig, ob sich die Geräte problemlos installieren lassen, das Zubehör vollständig ist, und ob das Handbuch – soweit vorhanden – hilfreiche Tips gibt.



Von 0 auf 100: Alle Laufwerke werden aufwendigen Geschwindigkeitsmessungen unterzogen.



Korrekte Fehler: Eine CD mit aufgeklebtem „Kratzer" dient zur Überprüfung der Fehlerkorrektur.



Ab in die Box: Zur Lautheitsmessung werden die Geräte in einem schalldichten Schrank installiert.



Ruhe bitte! Die Messung und Auswertung der Geräuschentwicklung erfolgt an einem Meßgerät im Wert von 25 000 Euro.

GERÄUSCHENTWICKLUNG

Ein laut surrendes und ratterndes DVD-ROM-Laufwerk nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Laufwerke einer „Lautheits"-Messung. COMPUTER BILD SPIELE benutzt dafür ein Lautheitsmeßgerät im Wert von 25 000 Euro. Dieses Gerät mißt die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem besonderen Verfahren, das Aufschluß über die vom Menschen „gefühlte" Belastung am PC-Arbeitsplatz gibt.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungsnote in Tests von COMPUTER BILD SPIELE ergibt sich wie folgt: Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-/Leistungsnoten zugeordnet. Beispiel: ein DVD-ROM-Laufwerk mit dem Testergebnis 2,00 kostet 30 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 60. Aus der folgenden Tabelle können Sie die Preis-/Leistungsnote ablesen. In diesem Beispiel wäre sie „gut".

bis 50	sehr gut
50,01 bis 100	gut
100,01 bis 150	befriedigend
150,01 bis 200	ausreichend
200,01 bis 250	mangelhaft
über 250	ungenügend

Ausnahme: Mit „mangelhaftem" Ergebnis getestete Geräte wertet COMPUTER BILD SPIELE um zwei, „ungenügende" um drei Noten ab. So wird vermieden, daß billige, aber unbrauchbare Geräte eine ordentliche Preis-/Leistungsnote erhalten können.

Testergebnisse im Detail

Modell		Platz 1 Computer Spiele Testsieger		Platz 2		Platz 3		Platz 4	
		Starspeed[2] D16		1650 S-OG2		DV-516D		DV-5800C	
Hersteller	GEWICHTUNG	**MSI Technology**	NOTE	**Benq**	NOTE	**Teac**	NOTE	**NEC**	NOTE
SERVICE									
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3 %	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1 %	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten ,überprüft)	2 %	01805-215521 (0,12 €/Min.)	1,96	01907-45743 (1,24 €/Min.)	5,49	01805-999588 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-969699 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1 %	keine (www.msi-computer.de)	6,00	Deutsch (www.benq.de)	1,00	Deutsch (www.teac.de)	1,00	Deutsch (www.necd.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	069-408930 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	0611-7158300 (0,122 €/Min.)	-	01805-242521 (0,12 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	069-40893202 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	0611-7158392 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
Service insgesamt	**7 %**		**2,99**		**3,28**		**2,27**		**2,27**
INSTALLATION									
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	3,4 %	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Alle zum Anschluß benötigten Teile im Lieferumfang enthalten (überprüft)	2 %	nein (**EIDE**- S.174 Kabel fehlt)	3,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	nein (Schrauben, EIDE- und Audio-Kabel fehlen)	6,00	nein (EIDE-Kabel und Schrauben fehlen)	4,00
Installation insgesamt	**5,4 %**		**3,00**		**3,00**		**4,11**		**3,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2 %**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**3,50**	nicht vorhanden	**6,00**	etwas knapp	**3,50**
GESCHWINDIGKEIT									
Daten von CD-ROM auf Festplatte überspielen (700 **Megabyte** S.174 ,gemessen)	13,6 %	niedrig (4 Min. 19 Sek.)	3,61	etwas niedrig (3 Min. 38 Sek.)[3]	2,80	etwas niedrig (3 Min. 47 Sek.)	2,99	etwas niedrig (3 Min. 38 Sek.)[3]	2,81
Daten von DVD-ROM auf Festplatte überspielen (4,38 **Gigabyte** S.174 ,gemessen)	9 %	etwas niedrig (41 Min. 27 Sek.)	2,82	hoch (37 Min. 4 Sek.)	2,31	etwas niedrig (38 Min. 48 Sek.)	2,51	etwas niedrig (43 Min. 13 Sek.)	3,03
Musik-CD auf Festplatte überspielen (780 Minuten, gemessen)	9 %	sehr hoch (2 Min. 36 Sek.)	1,00	sehr hoch (2 Min. 30 Sek.)	1,00	sehr hoch (2 Min. 29 Sek.)	1,00	sehr hoch (2 Min. 35 Sek.)	1,00
Datei auf CD finden (durchschnittliche Suchzeit, gemessen)	2 %	sehr hoch (76,0 Millisek.)	1,00	sehr hoch (87,0 Millisek.)	1,00	sehr hoch (91,0 Millisek.)	1,13	sehr hoch (79,0 Millisek.)	1,00
Zeit vom Einlegen bis zur Bereitschaft (CD-/DVD-ROM/CD-R, gemessen)	2 %	sehr lang (12,44 Sek.) / lang (9,66 Sek.) / sehr lang (12,78 Sek.)	4,85	sehr lang (17,90 Sek.) / sehr lang (16,25 Sek.)/sehr lang (18,09 Sek.)	5,49	sehr lang (15,09 Sek.) / sehr lang (13,94 Sek.) / sehr lang (15,35 Sek.)	5,49	lang (10,41 Sek.) / sehr lang (11,03 Sek.) / sehr lang (12,28 Sek.)	4,69
Titel und Interpreten von Musik-CDs lesen (CD-Text, überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**37,6 %**		**2,58**		**2,20**		**2,33**		**2,34**
QUALITÄT									
Nicht lesbare CD- und DVD-Arten (überprüft)	6 %	eine (DVD-RW)	1,71	eine (DVD-RW)	1,71	eine (DVD-RW)	1,71	keine (alle lesbar)	1,00
Kopierschutz „Securam 5.03.04" lesbar (überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopierschutz „Starface" lesbar (überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopierschutz „VOB Protect CD V5" lesbar (überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopierschutz „Securam 5.03.04.0002 X Protect" lesbar (überprüft)	2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Abspielen von Musik-CDs mit Kopierschutz (überprüft)	4 %	bei 40% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	3,00	bei 40% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	3,00	bei 50% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	3,50	bei 70% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,50
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten CD-ROMs (Fehlerkorrektur)	10 %	etwas unzuverlässig (82%)	2,80	unzuverlässig (70%)	4,00	unzuverlässig (72%)	3,80	sehr unzuverlässig (25%)	5,49
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten Musik-CDs (Fehlerkorrektur)	5 %	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten DVD-ROMs (Fehlerkorrektur)	5 %	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Qualität insgesamt	**38 %**		**1,80**		**2,11**		**2,11**		**2,55**
UMWELT/GESUNDHEIT (BETRIEBSGERÄUSCH GEMESSEN)	**4 %**	störend (4,0 **Sone** S.174)	**3,67**	nervend (6,6 Sone)	**5,49**	nervend (6,1 Sone)	**5,49**	nervend (7,4 Sone)	**5,49**
SONSTIGES									
Abspielbare Ländercodes (überprüft)	1 %	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00
Wechsel des Ländercodes möglich (maximale Anzahl, überprüft)	1 %	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00
Notauswurf möglich (überprüft)	1 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Digitaler Tonausgang vorhanden (überprüft)	1 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Analoger Tonausgang vorhanden (überprüft)	1 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tonnormen des mitgelieferten DVD-Abspielprogramms am digitalen Ausgang der Soundkarte: **Dolby Digital** S.174 / **DTS** S.174 (überprüft)	0,5 %	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00
Tonnormen des mitgelieferten DVD-Abspielprogramms am sechskanaligen Kinoton-Ausgang der Soundkarte: Dolby Digital/DTS (überprüft)	0,5 %	ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00
Lesegeschwindigkeit DVD-/CD-ROM (Herstellerangabe)	0 %	16-fach/40-fach	-	16-fach/50-fach	-	16-fach/50-fach	-	16-fach/48-fach	-
Bauart/Anschlußart (überprüft)	0 %	intern / EIDE (**UDMA-33** S.174)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-
Betrieb hochkant möglich (überprüft)	0 %	ja	-	ja	-	ja	-	ja	-
Einzugmechanismus (überprüft)	0 %	Schublade	-	Schublade	-	Schublade	-	Schublade	-
Zwischenspeicher (Datenpuffer, überprüft)	0 %	512 **Kilobyte** S.174	-	512 Kilobyte	-	256 Kilobyte	-	512 Kilobyte	-
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0 %	Cyberlink Power DVD 5.0	-	Intervideo Win DVD 4.0	-	keine	-	keine	-
Sonstiges insgesamt	**6 %**		**1,50**		**1,75**		**2,17**		**2,17**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,35**		**2,42**		**2,53**		**2,61**
AUFWERTUNG									
ABWERTUNG									
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,35**	**gut**	**2,42**	**befriedigend**	**2,53**	**befriedigend**	**2,61**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**33,00 €**		**26,90 €**		**34,00 €**		**26,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat September fand*)		**22,60 € (Bug Computer, Alfeld, Tel.05181-852190)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,35 X 33,00 = 77,55 = gut		2,42 X 26,90 = 65,10 = gut		2,53 X 34,00 = 86,02 = gut		2,61 X 26,00 = 67,86 = gut	

[2] sprich: „M-Ss-Ei Technolodidschie Ssstarspiehd"

*ermittelt bei über 120 Händlern
[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[3] Benq 1650 S-OG2 und NEC 5800C: unterschiedliche Teilnoten, bedingt durch Geschwindigkeitsunterschiede im Millisekundenbereich

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9		Platz 10	
SOHD-167T		**GDR-8163B**		**DVD-120SZ**		**DVD-1648/AAP**		**SD-M1802**		**DHM-G48R**	
Lite On[4]	NOTE	**LG Electronics**[5]	NOTE	**Pioneer**[6]	NOTE	**Aopen**	NOTE	**Toshiba**[7]	NOTE	**Artec**[8]	NOTE
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
0031-402957523 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-473784 (0,12 €/Min.)	1,96	06039/8009999 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-559191 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-1829471 (kostenlos)	1,00	06105-289021 (0,122 €/Min.)	1,98
Englisch (www.liteonit.com)	5,00	keine (http://service.lge.de)	6,00	Deutsch (www.pioneer.de)	1,00	Deutsch (www.aopencom.de)	1,00	Deutsch (www.toshiba.de/speichermedien)	1,00	Englisch (www.arteceuro.com)	5,00
keins	-	02154-4920 (0,122 €/Min.)	-	06039/8009999 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	01805-834373 (0,12 €/Min.)	-	keins	-
keins	-	02154-492111 (0,122 €/Min.)	-	06039/8009998 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	02131-158583 (0,122 €/Min.)	-	keins	-
	2,85		**3,13**		**2,42**		**2,27**		**2,00**		**2,85**
normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	nein (Schrauben, EIDE- und Audio-Kabel fehlen)	6,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	nein (Schrauben, EIDE- und Audio-Kabel fehlen)	6,00	nein (Schrauben, EIDE- und Audio-Kabel fehlen)	6,00
	3,00		**3,00**		**4,11**		**3,00**		**4,11**		**4,11**
sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**	verständlich (Englisch)	**5,00**	nicht vorhanden	**6,00**
etwas niedrig (3 Min. 33 Sek.)	2,71	etwas niedrig (3 Min. 59 Sek.)	3,22	niedrig (4 Minuten 15 Sek.)	3,53	sehr niedrig (5 Min. 37 Sek.)	5,14	etwas niedrig (4 Min. 10 Sek.)	3,42	sehr niedrig (5 Min. 22 Sek.)	4,84
etwas niedrig (42 Min. 29 Sek.)	2,94	sehr niedrig (55 Min. 42 Sek.)	4,50	etwas niedrig (40 Min. 35 Sek.)	2,72	niedrig (49 Min. 14 Sek.)	3,74	sehr niedrig (57 Min. 43 Sek.)	4,73	sehr niedrig (62 Min. 8 Sek.)	5,25
sehr hoch (2 Min. 35 Sek.)	1,00	sehr hoch (2 Min. 7 Sek.)	1,00	sehr hoch (3 Min. 11 Sek.)	1,04	sehr hoch (2 Min. 48 Sek.)	1,00	etwas niedrig (10 Min. 40 Sek.)	2,80	sehr hoch (4 Min. 5 Sek.)	1,25
sehr hoch (78,0 Millisek.)	1,00	sehr hoch (95,0 Millisek.)	1,29	sehr hoch (82,0 Millisek.)	1,00	hoch (103,0 Millisek.)	1,61	sehr hoch (89,0 Millisek.)	1,05	sehr hoch (85,0 Millisek.)	1,00
lang (10,35 Sek.) / sehr lang (12,25 Sek.) / sehr lang (11,12 Sek.)	4,70	sehr lang (10,97 Sek.) / sehr lang (12,91 Sek.) / lang (9,94 Sek.)	4,71	sehr lang (15,75 Sek.)/sehr lang (13,90 Sek.) / sehr lang (12,41 Sek.)	5,38	lang (9,40 Sekunden) / etwas lang (7,94 Sek.) / lang (9,65 Sek.)	3,80	sehr lang (11,88 Sek.) / lang (8,87 Sek.) / lang (13,03 Sek.)	4,70	sehr lang (12,22 Sek.)/ lang (10,41 Sek.) / sehr lang (14,06 Sek.)	4,98
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	2,28		**2,85**		**2,57**		**3,33**		**3,40**		**3,68**
eine (DVD-RW)	1,71	keine (alle lesbar)	1,00	eine (DVD-RW)	1,71	eine (DVD-RW)	1,71	eine (DVD-RW)	1,71	eine (DVD-RW)	1,71
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
bei 60% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,00	bei 20% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	2,00	bei 30% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	2,50	bei 80% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	5,00	bei 60% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,00	bei 60% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,00
sehr unzuverlässig (26%)	5,49	sehr unzuverlässig (51%)	5,49	sehr unzuverlässig (58%)	5,20	unzuverlässig (71%)	3,90	etwas unzuverlässig (76%)	3,40	unzuverlässig (72%)	3,80
sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
	2,61		**2,29**		**2,38**		**2,30**		**2,06**		**2,16**
nervend (6,0 Sone)	**5,44**	nervend (7,3 Sone)	**5,49**	nervend (6,3 Sone)	**5,49**	nervend (5,1 Sone)	**4,64**	nervend (5,1 Sone)	**4,64**	nervend (5,2 Sone)	**4,73**
alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00
bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	ja/ja	1,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	ja/ja	1,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	nein/nein	6,00	kein Abspielprogramm mitgeliefert	6,00	nein/nein	6,00
16-fach/48-fach	-	16-fach/52-fach	-	16-fach/40-fach	-	16-fach/48-fach	-	16-fach/48-fach	-	16-fach/48-fach	-
intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-	intern / EIDE (UDMA-33)	-
ja	-	ja	-	ja	-	ja	-	ja	-	ja	-
Schublade	-	Schublade	-	Schlitzeinzug (Slot-in)	-	Schublade	-	Schublade	-	Schublade	-
512 Kilobyte	-	256 Kilobyte	-	512 Kilobyte	-	512 Kilobyte	-	256 Kilobyte	-	512 Kilobyte	-
Cyberlink Power DVD 5.0	-	Cyberlink Power DVD 5.0	-	keine	-	Cyberlink Power DVD XP 4.0	-	keine	-	Cyberlink Power DVD 5.0	-
	1,75		**1,75**		**3,00**		**1,75**		**2,17**		**1,75**
	2,62		**2,72**		**2,75**		**2,83**		**2,84**		**3,04**
						zwei farbige Frontblenden mitgeliefert	**-0,02**				
befriedigend	**2,62**	**befriedigend**	**2,72**	**befriedigend**	**2,75**	**befriedigend**	**2,81**	**befriedigend**	**2,84**	**befriedigend**	**3,04**
gut		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**		**gut**		**gut**	
29,00 €		**39,00 €**		**39,00 €**		**26,00 €**		**21,55 €**		**24,00 €**	
kein günstigeres Angebot gefunden		**21,07 € (Profiseller-Bindlach, Bindlach, Tel.09208-586482)**		**32,50 € (Nord-PC, Stralsund, Tel.03831-30360)**		**21,66 € (Profiseller-Bindlach, Bindlach, Tel.09208-586482)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
2,62 X 29,00 = 75,98 = gut		2,72 X 39,00 = 106,08 = befriedigend		2,75 X 39,00 = 107,25 = befriedigend		2,81 X 26,00 = 73,06 = gut		2,84 X 21,55 = 61,20 = gut		3,04 X 24,00 = 72,96 = gut	

4sprich: „Leiht Onn" 5sprich: „L-DjschieElektroniks" 6sprich: „Peioniar" 7sprich: „Toschieba" 8sprich: „Arteck"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat zehn aktuelle DVD-ROM-Laufwerke zum Einbau in den Computer einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

Alle DVD-ROM-Laufwerke sollten möglichst neu auf dem Markt sein.

Keines der zum Test zugelassenen Modelle durfte mehr als 50 Euro kosten.

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich DVD-ROM-Laufwerke zum Einbau in den Computer. Externe Geräte wurden nicht getestet.

Sogenannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder gar nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).

Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.

Alle Hersteller sicherten zu, daß die getesteten Modelle nach der Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Rotierende Angelegenheit: Die Redaktion hat zehn DVD-ROM-Laufwerke getestet.

Platz 1 | MSI Starspeed D16

Computer Spiele Testsieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	33,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

⊖ Etwas unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
EIDE-Anschlußkabel fehlt
Störendes Betriebsgeräusch



Zum Lieferumfang jedes DVD-ROM-Laufwerks sollten die zur Befestigung benötigten Schrauben und das für die Tonübertragung notwendige Audio-Anschlußkabel gehören. Dies ist hier der Fall. Ebenso ist ein **EIDE-** S.174 Kabel für die Datenübertragung zwingend notwendig. Das hingegen fehlt leider im Paket des MSI-Laufwerks.

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

Platz 2 | Benq 1650 S-0G2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	26,90 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
Hohes Lesetempo
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

⊖ Unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
EIDE-Anschlußkabel fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Rechts an der Gerätefront befinden sich diese zwei Tasten mit vier Funktionen: Betätigen Sie die linke Seite der linken Taste, so können Sie beispielsweise die Wiedergabe von Musik-CDs starten. Mit der rechten Seite der linken Taste springen Sie zum nächsten Titel. Mit der rechten Taste können Sie entweder die Wiedergabe stoppen oder die Schublade öffnen.

Infos bei: Benq GmbH, Große Elbstr. 39, 22767 Hamburg

Platz 3 | Teac DV-516D



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	34,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
Hohes Lesetempo

⊖ Unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
Schrauben, EIDE- und Audioanschlußkabel fehlen
DVD-Abspielprogramm fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Wer ungestört und ohne andere zu stören, Spiele, Videofilme oder Musik abspielen möchte, braucht einen Kopfhörer. Hersteller Teac hat den dafür benötigten Anschluß nebst Lautstärkeregler am „DV-516D" dort angebracht, wo er ohne Verrenkungen zu erreichen ist – nämlich an der Gerätefront.

Infos bei: Teac GmbH, Bahnstr. 12, 65205 Wiesbaden

Platz 4 | NEC DV-5800C



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	26,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
Hohes Lesetempo
Liest alle CD- und DVD-Typen

⊖ Sehr unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
EIDE-Anschlußkabel und Schrauben fehlen
DVD-Abspielprogramm fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Auch für ältere Computer geeignet: Zusammen mit dem NEC-Laufwerk erhalten Sie diese Diskette. Darauf befinden sich Steuerungsprogramme (Treiber) für die **Betriebssysteme** S.174 DOS und Windows 3.x. Für die Installation unter Windows 95, 98, ME, 2000 und XP benötigen Sie in der Regel keine Treiber.

Infos bei: NEC GmbH, Reichenbachstr. 1, 85737 Ismaning

Platz 5 | Lite On SOHD-167T



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
Hohes Lesetempo
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

⊖ Sehr unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
EIDE-Anschlußkabel fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Um Videos auf DVD am Computer abspielen zu können, benötigen Sie ein entsprechendes DVD-Abspielprogramm, welches sich im Lieferumfang eines jeden DVD-ROM-Laufwerks befinden sollte. Zusammen mit dem Lite On-Gerät erhalten Sie das Programm „Power DVD 5.0" von Hersteller Cyberlink.

Infos bei: Lite On, Meerenakkerplein 16, 5652NJ Eindhoven, Niederlande

Platz 6 | LG Electronics GDR-8163B



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	39,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
Liest alle CD- und DVD-Typen
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

⊖ Sehr unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
EIDE-Anschlußkabel fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Ist die Steckbrücke (Jumper) an der Rückseite in der hier gezeigten Position, so wird das Gerät als „erstes" Laufwerk (Master) erkannt. Achten Sie darauf, daß an diesem **EIDE-** S.174 Kabel kein weiteres Gerät angeschlossen ist. Falls doch, muß entweder das DVD-ROM-Laufwerk als „zweites Gerät" (Slave) betrieben werden oder das zusätzlich installierte Gerät.

Infos bei: LG Electronics GmbH, Jakob-Kaiser-Str. 12, 47877 Willich

Platz 7 | Pioneer DVD-120SZ



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	39,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs

⊖ Sehr unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
Schrauben, EIDE- und Audioanschlußkabel fehlen
DVD-Abspielprogramm fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Das kennen Sie vom Autoradio: Die CD verschwindet beim „DVD-120SZ" per automatischem Einzugsmechanismus ins Innere des DVD-ROM-Laufwerks. Das sieht schick aus, hat aber auch Nachteile: Denn an dem Schlitz bleiben Staub und Schmutz hängen, die wiederum die CD-Oberfläche zerkratzen können.

Infos bei: Pioneer GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich

Platz 8 | Aopen DVD-1648/AAP



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	26,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
Zwei farbige Frontblenden zusätzlich mitgeliefert

⊖ Unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
EIDE-Anschlußkabel fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Computer werden nicht nur in eintönigem Grau ausgeliefert, sondern auch in anderen Farben. Hersteller Aopen liefert zusammen mit dem „DVD-1648/AAP" zwei zusätzliche Frontblenden in Schwarz und Silber, so daß Sie das Laufwerk farblich an Ihren Rechner anpassen können.

Infos bei: Aopen Computer GmbH, Hammfelddamm 10, 41460 Neuss

Platz 9 | Toshiba SD-M1802

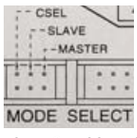
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	21,55 €

⊕ Sehr preisgünstig
Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs

⊖ Sehr unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
Schrauben, EIDE- und Audioanschlußkabel fehlen
DVD-Abspielprogramm fehlt
Nervendes Betriebsgeräusch



Auf der Oberseite des „SD-M1802" hat Hersteller Toshiba die verschiedenen Einstellmöglichkeiten der Steckbrücken (Jumper) aufgedruckt. Dort sehen Sie, wie Sie die Jumper setzen müssen, wenn Sie das Laufwerk als „Master" oder „Slave" („erstes" oder „zweites" Laufwerk) betreiben wollen.

Infos bei: Toshiba GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss

Platz 10 | Artec DHM-G48R



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	24,00 €

⊕ Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs und DVD-ROMs
DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

⊖ Unzuverlässige Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs
DVD-RW nicht lesbar
Schrauben, EIDE- und Audioanschlußkabel fehlen
Nervendes Betriebsgeräusch



Diese Anschlüsse finden Sie an der Geräte-Rückseite eines jeden DVD-ROM-Laufwerks. Die linke Buchse müssen Sie per **EIDE-** S.174 Kabel mit dem auf der **Hauptplatine** S.174 befindlichen Anschluß des Rechners verbinden. Über die rechte Buchse wird das Gerät mit Strom versorgt. Ein entsprechender Stecker befindet sich meist im Innern des PCs.

Infos bei: Artec, Nieuweweg 271, 6603 BN Wijchen, Niederlande

SERVICE PACK 2 INSTALLIEREN

Pack das Pack



Weniger Probleme, mehr Sicherheit: Wer Windows-XP nutzt, sollte das neue Verbesserungsprogramm schleunigst installieren

Nichts ist perfekt. Auch Windows XP nicht. Deshalb reicht Microsoft das „Service Pack 2" nach. Die Programmverbesserung soll Fehler ausbügeln, vor allem aber Sicherheitslücken schließen und mehr Schutz gegen Gefahren aus dem Internet bieten – etwa **Viren** S.174, **Würmer** S.174 und **Trojaner** S.174. Die Installation sei jedem XP-Nutzer ans Herz gelegt, zumal es künftig gewiß Spiele geben wird, die ohne Service Pack 2 nicht oder nur eingeschränkt laufen.

Und wo ist das Service Pack 2 zu haben? Entweder auf CD-ROM oder per **Windows-Update** S.174 aus dem Internet. Die zweite Variante ist zwar sehr bequem, hat aber auch ihre Tücken. So funktioniert sie nur, wenn zuvor bestimmte Programmbestandteile von Windows XP aktualisiert wurden. Das kostet Zeit und Geld, wobei die Summe von Ihrem Internet-Verbindungstarif abhängt. Und bis das maximal 265 **Megabyte** S.174 große Service Pack 2 übertragen ist, vergehen beim Internet-Zugangsanbieter T-Online per **DSL** S.174 48 Minuten, via **ISDN** S.174 sogar rund zehn Stunden und mit dem guten, alten **56k-Modem** S.XXX mindestens elf Stunden. Weiterer Nachteil: Die Version aus dem Internet funktioniert grundsätzlich nur auf dem Computer, auf den sie aus dem Netz heruntergeladen wurde.

Die Variante von CD-ROM kann dagegen auf beliebig viele Windows-XP-Computer übertragen werden. Allerdings muß sie zunächst per Internet bei Microsoft bestellt werden. Wie das geht, steht im Kasten „Service Pack 2 von CD-ROM". Wer nicht so lange warten möchte, findet das Programm auch auf der Heft-CD in COMPUTER BILD 18/2004.

Wichtig: Um das Verbesserungsprogramm überspielen zu können, muß Ihr Computer mindestens 900 Megabyte freien Speicherplatz auf der Festplatte haben. Ferner sollten Sie vor der Installation wichtige Daten sichern und den PC von einem Virenschutz-Programm, etwa „Anti Vir" (auf unserer aktuellen Heft-DVD), checken lassen. Schließen Sie dann alle Programme, und beenden Sie – natürlich nur für den Fall der Installation von CD-ROM – die Verbindung zum Internet. Leider laufen manche Spiele unter dem aktualisierten Windows XP nicht reibungslos. Erste Hilfe leistet die Profi-Ecke – bitte umblättern auf Seite 150.

Service Pack 2 per Windows-Update-Funktion

Bequem ist sie schon, die Installation über einen DSL-Internet-Zugang. Doch damit sie zügig läuft, muß Windows XP auf dem neuesten Stand sein

Windows XP für das Herunterladen aktualisieren

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis Ihre übliche Internet-Startseite vollständig aufgebaut ist, und klicken Sie oben auf Extras.

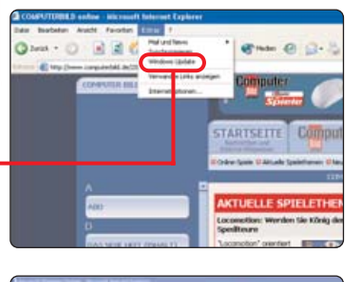
In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie nun auf den Eintrag Windows Update.

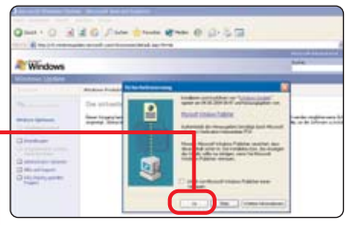


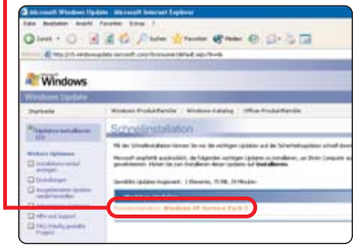
3 Daraufhin wird geprüft, ob Sie auf Ihrem Computer die aktuelle Version der Update-Funktion beziehungsweise weitere wichtige Zusatz- oder Verbesserungsprogramme für Windows XP installiert haben. Sollte währenddessen das Fenster Sicherheitswarnung geöffnet werden, klicken Sie darin auf Ja.

Ist alles in Ordnung, wird Ihnen angeboten, das Windows XP Service Pack 2 herunterzuladen. Lesen dann weiter ab Schritt 4 im folgenden Kapitel.

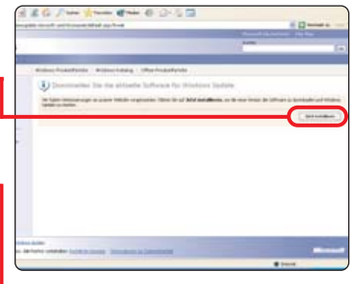
Haben Sie dagegen das Betriebssystem noch nicht auf den neuesten Stand gebracht, so müssen Sie das nun nachholen. Ob und wenn ja, welche Funktionen und/oder Programme fehlen oder veraltet sind, hängt vom Einzelfall ab. Betrachten Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Erklärung deshalb als Musterfall, der bei Ihnen anders aussehen kann.





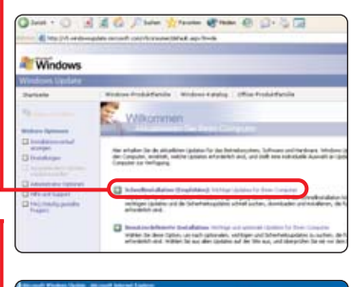


Wenn Sie das Fenster mit dem Eintrag Downloaden Sie die aktuelle Software für Windows Update sehen, klicken Sie auf Jetzt installieren.

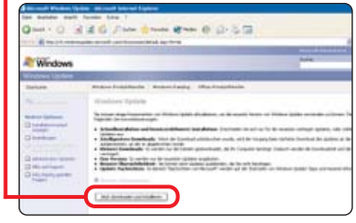


4 Ist die Installation der neuesten Update-Version beendet, klicken Sie auf Schnellinstallation.

Anschließend wird geprüft, ob noch weitere wichtige Zusatz- oder Verbesserungsprogramme für Windows XP auf Ihrem Computer fehlen. Klicken Sie dazu auf Schnellinstallation. Wird unterdessen das Fenster Internet Explorer geöffnet, klicken Sie darin auf Ja.



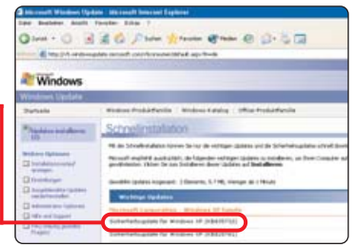
5 Sind die betreffenden Programmaktualisierungen gefunden und zum Herunterladen bereit, klicken Sie auf Jetzt downloaden und installieren.



6 Hat der Computer die Dateien heruntergeladen und automatisch installiert, so müssen Sie ihn neu starten. Klicken Sie dazu auf Jetzt neu starten.

7 Nach dem Neustart folgen die Schritte 1 bis 3.

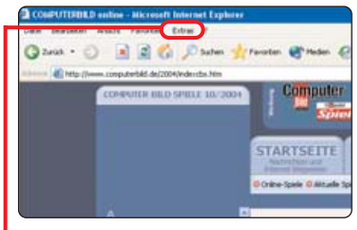
8 Klicken Sie auf den Eintrag Schnellinstallation. Daraufhin wird Ihr PC erneut geprüft. Ist er dann noch immer nicht auf dem neuesten Stand – zum Beispiel, weil immer noch ein Sicherheitsupdate für Windows XP fehlt –, so müssen Sie ihn ein weiteres Mal nach dem gezeigten Schema aktualisieren. Diesen Vorgang müssen Sie gegebenenfalls so oft wiederholen, bis Ihnen das Herunterladen und Installieren



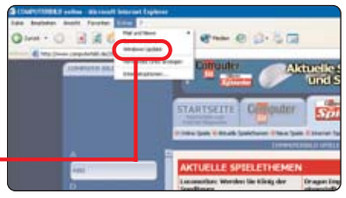
Service Pack 2 per Windows-Update-Funktion | Fortsetzung

des Service Pack 2 angeboten wird. Lesen Sie dann weiter ab Schritt 4 im folgenden Kapitel:

Service Pack 2 mit aktualisiertem Windows XP herunterladen

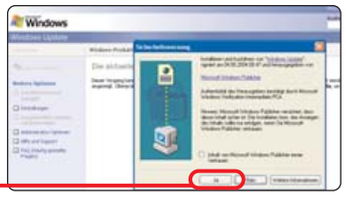


1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.



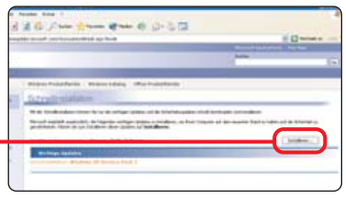
2 Ist die Verbindung aufgebaut, so klicken Sie oben auf Extras.

3 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf Windows Update.

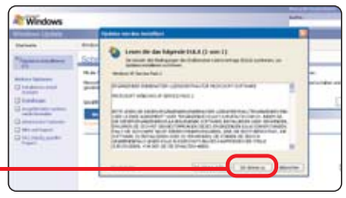


4 Daraufhin wird geprüft, ob Sie auf Ihrem Computer die aktuelle Version der Update-Funktion beziehungsweise weitere wichtige Zusatz- oder Verbesserungsprogramme für Windows XP installiert haben. Sollte währenddessen das Fenster Sicherheitswarnung geöffnet werden, klicken Sie darin auf Ja.

Ist alles in Ordnung, wird Ihnen angeboten, das Windows XP Service Pack 2 herunterzuladen. Klicken Sie auf den Eintrag Installieren...

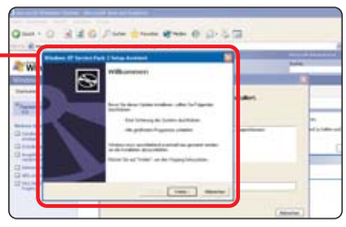


Wird Ihnen das Herunterladen nicht angeboten, so ist Ihr Windows XP nicht auf dem neuesten Stand. Was Sie dann machen müssen, lesen Sie im vorhergehenden Abschnitt „Windows XP für das Herunterladen aktualisieren".



5 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag per Klick auf Ich stimme zu.

6 Daraufhin wird das Service Pack 2 heruntergeladen. Vor der anschließenden Installation des Programms wird ein Hinweisfenster geöffnet. Klicken Sie darin auf Weiter >.



7 Ist die Installation beendet, klicken Sie auf Jetzt neu starten. Lesen Sie nun unten weiter im Kasten „Nach der Installation des Service Pack 2".

Service Pack 2 von CD-ROM

Die im Zweifel einfachste und sicherste Methode, an das Service Pack 2 zu kommen, ist die Bestellung der Original-CD-ROM von Microsoft



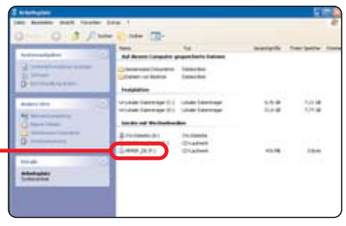
1 Besorgen Sie sich eine kostenlose Microsoft-Installations-CD-ROM mit den Daten des Service Pack 2. Sie können ein Exemplar über die unten genannte Internet-Adresse[1] ordern. Eine andere Möglichkeit: Bestellen Sie die COMPUTER BILD-Ausgabe 18/2004 mit der beigepackten Installations-CD-ROM nach (Telefon: 01805-489984, Fax: 01805-636633).



2 Legen Sie die Installations-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein, und schließen Sie die Laufwerksschublade.

3 Falls die Programm-Oberfläche der CD-ROM anschließend zu sehen ist, lesen Sie weiter ab Schritt 5. Startet die CD-ROM nicht automatisch, so klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start und dann auf Arbeitsplatz.

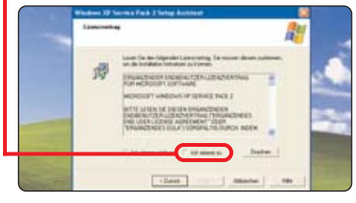
[1] www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/sp2/cdorder/de



4 Im nächsten Fenster klicken Sie unter Geräte mit Wechselmedien doppelt auf den Eintrag VRMSP_DE.



5 Klicken Sie nun unten rechts auf Weiter und im nächsten Fenster auf Jetzt installieren.



6 Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >. Dann setzen Sie per Klick auf Ich stimme zu einen Punkt in den Kreis Ich stimme zu und klicken in diesem sowie im nächsten Fenster jeweils auf Weiter >. Die Installation beginnt.

7 Ist sie beendet, klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen. Lesen Sie nun den Kasten „Nach der Installation des Service Pack 2" unten.

Nach der Installation des Service Pack 2

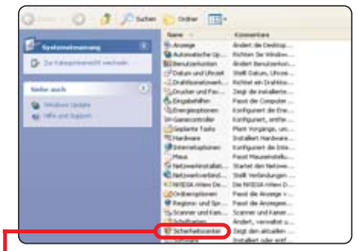
Im Anschluß an die Installation wird der Computer automatisch neu gestartet und das Sicherheitscenter geöffnet



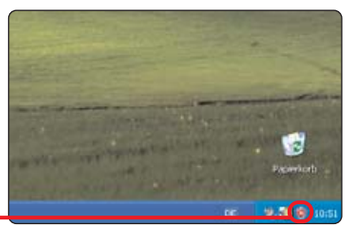
1 Nach dem automatischen Neustart warten Sie ab, bis das Fenster mit dem Eintrag Schützen Sie den Computer geöffnet wird. Klicken Sie darauf und dann auf Weiter.



2 Anschließend wird das Fenster des Sicherheitscenters geöffnet, das vom Service Pack 2 eingerichtet worden ist. Steht darin die Meldung NICHT GEFUNDEN oder NICHT AKTUELL, so sollten Sie ein Anti-Viren-Programm, zum Beispiel Anti Vir von der Heft-DVD dieser Ausgabe, installieren beziehungsweise aktualisieren. Lesen Sie dazu auch die Profi-Ecke ab Seite 150 in dieser Ausgabe. Um das Fenster des Sicherheitscenters zu schließen, klicken Sie auf [X]. Achtung: Sollten nach der Installation des Service Pack 2 plötzlich Schwierigkeiten beim Spielen im Internet auftreten, dann könnte das an Einstellungen der **Firewall** S.174 liegen. Wie Sie diese Probleme beheben, lesen Sie ebenfalls in der Profi-Ecke in diesem Heft.



3 Um das Sicherheitscenter später jederzeit zu öffnen, klicken Sie auf Start, Systemsteuerung und doppelt auf Sicherheitscenter oder doppelt auf das eventuell unten rechts angelegte Symbol.

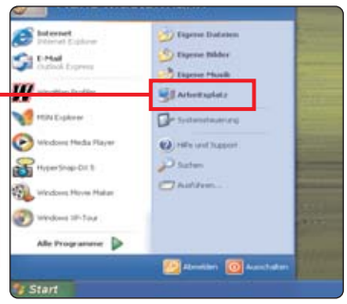


So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation von CD oder DVD. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Schritt für Schritt, Bild für Bild

Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

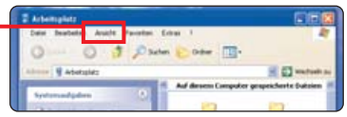
Normalerweise zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detailansicht um



1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

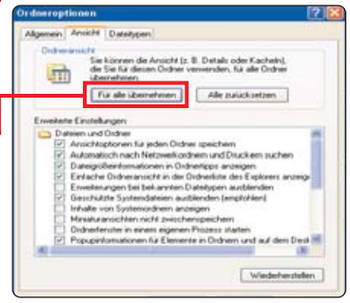
3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.



4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus zunächst oben auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen.



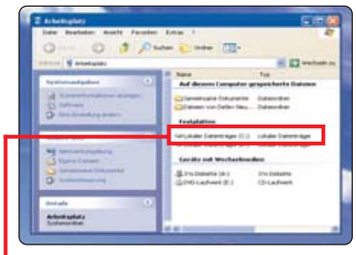
5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.



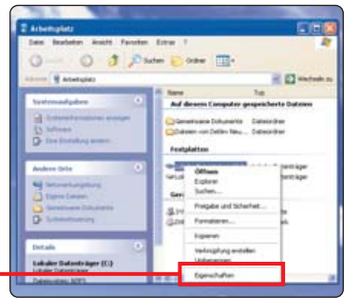
6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

Installation von PC-Spielen

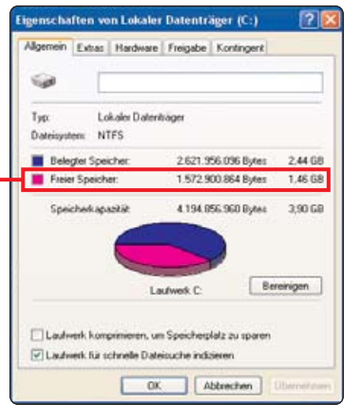
So kommt ein Spiel von der CD oder DVD auf die Festplatte Ihres Computers



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. Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



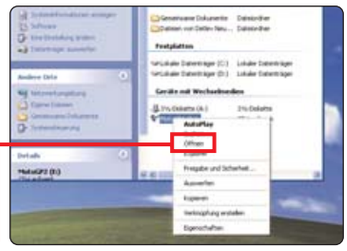
2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel speichern möchten, also zum Beispiel auf den Eintrag Lokaler Datenträger (C:). Klicken Sie im folgenden Menü auf Eigenschaften.



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).

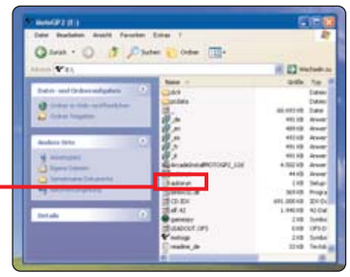
4 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD oder DVD automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

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.

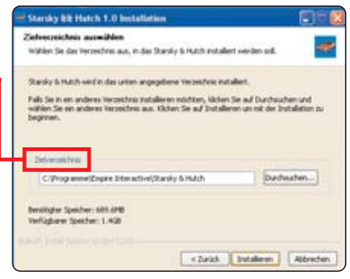


6 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die Spiele-CD oder -DVD liegt. In diesem Beispiel ist es (E:). Klicken Sie dann auf Öffnen,

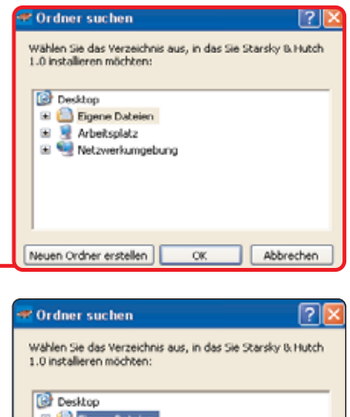
um sämtliche Dateien der CD bzw. DVD anzeigen zu lassen.



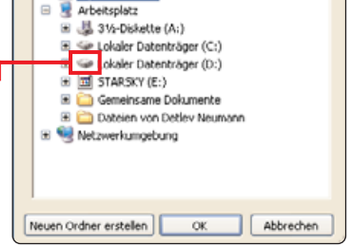
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie die Datei nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



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. Üblicherweise ist 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 dann ab Schritt 12 weiter.

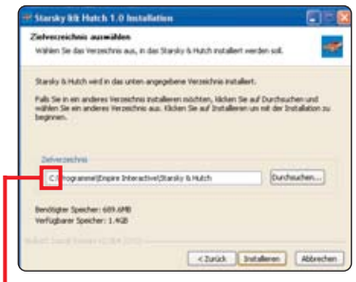


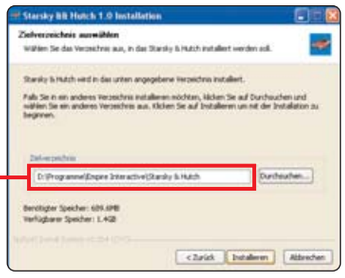
9 Hat Ihr Computer dagegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.174 aufgeteilt, so können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dazu auf das ⊞ 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 tippen Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Festplatten-Partition ein. Klicken Sie dazu mit der Maus im Eingabefeld vor den bislang eingetragenen Laufwerksbuchstaben C:, drücken Sie dann die Taste 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, so klicken Sie auf Ja.

12 Folgen Sie den Anleitungen des Installations-Programms. Viele Spiele bieten die Installation der Windows-Erweiterung **Direct-X** S.174 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 die zu installieren, müssen Sie in der Regel während der Spiel-Installation ein Häkchen vor den Eintrag DirectX 9.0 installieren setzen. **Achtung:** Installieren Sie niemals eine ältere Version mit niedrigerer Versionsnummer über eine jüngere Direct-X-Version. Die aktuelle 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, so müssen Sie eine ältere Direct-X-Version benutzen, etwa Direct-X 8.0a, zu finden auf den Heft-CDs 11/2001 bis 1/2002 sowie unter www.microsoft.com/directx im Internet.



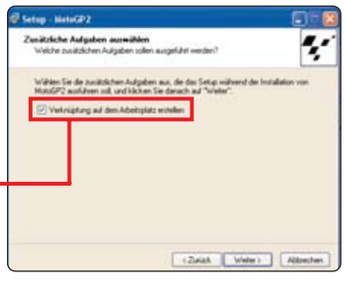
13 Per Klicks auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie etwa bei vielen Spielen die sogenannte „Readme-Datei" („Lies mich") lesen, indem Sie ein Häkchen vor ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit einem Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.



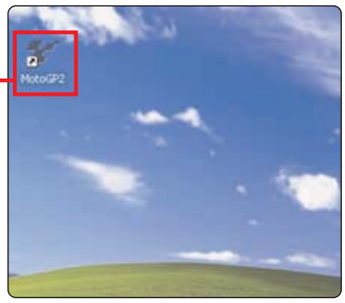
14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.

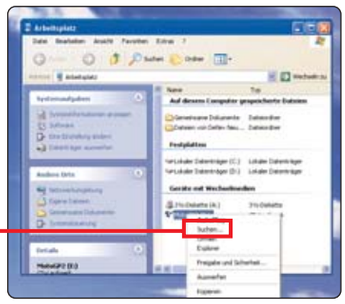


So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD oder -DVD befindet

Nicht jedem Spiel liegt ein gedrucktes Handbuch bei. Dann sollten Sie die Anleitung aber immerhin als sogenannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der Spiele-CD oder -DVD finden. Um die 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).

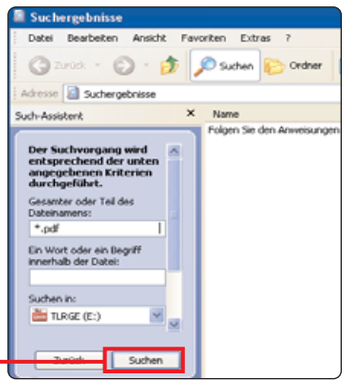


1 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk ein.



2 Um die PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie sie zunächst finden. Klicken Sie dazu auf Start und dann auf Arbeitsplatz.

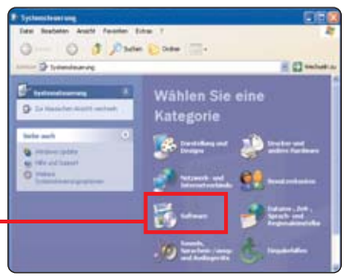
3 Klicken Sie im folgenden Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Buchstaben des Laufwerks, in dem die CD bzw. DVD eingelegt ist. In diesem Beispiel ist es (E:). Klicken Sie dann auf Suchen.



4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

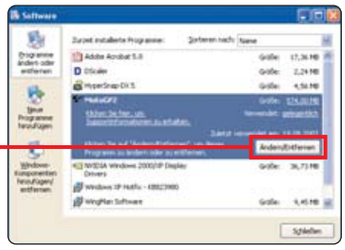
5 Wenn der Suchvorgang beendet ist, wird das Ergebnis gezeigt. In diesem Fall lautet es: TR4manual.pdf. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag, so startet der „Adobe Reader" automatisch und öffnet das gewünschte Dokument.

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 es MotoGP2. Ist der Name nicht in der Liste zu sehen, dann 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.



Pannenhilfe

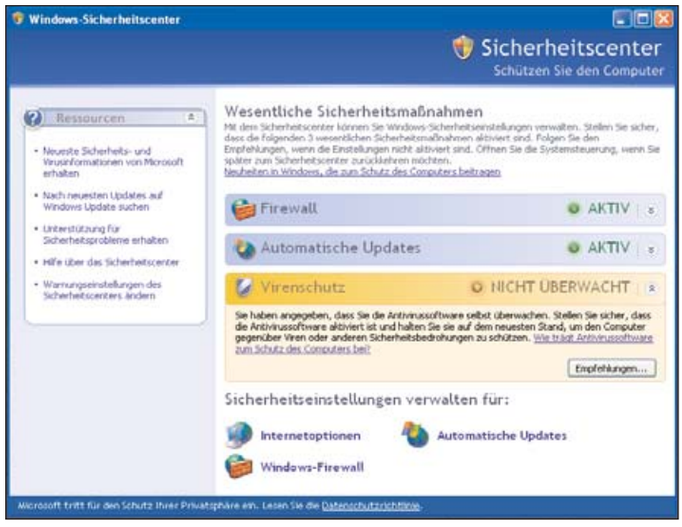
Die mit dem Service Pack 2 für Windows XP gelieferte Firewall bringt so manches Spiel ins Straucheln. COMPUTER BILD SPIELE hilft's wieder richten

Mit dem neuen Service Pack 2 für Windows XP hat Microsoft auf besonders heftige Angriffe durch **Viren** S.174, **Trojaner** S.174 und **Würmer** S.174 in den vergangenen Monaten reagiert. Der Software-Riese schnürte ein umfangreiches Sicherheitspaket, das wesentliche Sicherheitslücken im Betriebssystem schließt und einige Neuerungen einführt, etwa einen Popup-Blocker, der lästige Werbeeinblendungen im Internet Explorer unterdrückt, oder eine verbesserte Unterstützung von drahtlosen **Netzwerken WLAN** S.174, speziell für den Einsatz auf Reisen.

Auch neu: Wichtige Windows-Updates werden nunmehr in der Standardeinstellung automatisch aus dem Internet übertragen. Im neuen sogenannten „Sicherheitscenter" können Sie Einstellungen an der überarbeiteten Windows-**Firewall** S.174 vornehmen. Die bietet einen weitaus besseren Schutz als die alte Version, wehrt aber weiterhin nur Angriffe aus dem Internet ab, nicht Schädlinge, die sich bereits auf dem Computer befinden. Für einen umfassenden Schutz ist daher eine zusätzliche Firewall, etwa „Zone Alarm", nach wie vor die optimale Lösung. Sie finden eine für den Privatanwender kostenlose Version auf der Heft-DVD dieser Ausgabe und im Internet unter der Adresse **www.zonelabs.de**.

Hinzu kommt, daß sich an der Windows-Firewall auch einige Spiele die Zähne ausbeißen können (siehe Liste rechts). Je nach Systemkonfiguration starten die Spiele erst gar nicht oder stürzen ab, sobald man die Mehr-Spieler-Funktion aktiviert oder ein Onlinespiel startet. Gut, wenn es bereits ein passendes Spielverbesserungs-Programm (Patch) gibt, etwa für „Halo". Sie finden es im Internet unter der Adresse **www.microsoft.com/games/halo/support.asp**. Für alle anderen Fälle zeigt Ihnen die Redaktion Möglichkeiten, bei Fehlern Änderungen an der Firewall vornehmen, um den Weg wieder freizumachen.

Auch die neue Schutzfunktion, die sogenannte Datenausführungs-Verhinderung (auch „No Execute" oder kurz „NX" genannt), kann unter Umständen zu Problemen führen. Diese Funktion wird momentan nur von Athlon-64-**Hauptprozessoren** S.174 unterstützt und soll verhindern, daß in geschützten Systembereichen schädliche Programme ausgeführt werden können. Nun kann es allerdings vorkommen, daß ein Spiel einen Befehl absetzt, der von Windows als verdächtig angesehen wird – dann sperrt das Betriebssystem vorsorglich den Zugriff auf den Bereich. Wie Sie auch das verhindern, steht ebenfalls auf den folgenden Seiten.



Sicherheit wird groß geschrieben: Im neuen sogenannten Sicherheitscenter sehen Sie auf einen Blick, ob Windows gegen Angriffe geschützt ist.

Diese Spiele laufen nicht

Folgende Spiele laufen laut Micosoft nach Installation des Service Packs 2 in bestimmten Konstellationen momentan gar nicht oder nur mit Problemen. In fast allen Fällen die Ursache: die neue Windows-Firewall

Age of Empires 2 – Age of Kings
Combat Flight Simulator 3
Command & Conquer – Generäle
Command & Conquer – Generäle – Zero Hour
Command & Conquer – Red Alert 2
Conflict – Desert Storm
Dead Mans Hand
Earth & Beyond
Elite Forces Vietnam – Special Assignment 2
Freedom Force
Halo – Combat Evolved
Max Payne 2 – The Fall of Max Payne
Medieval Total War
Midnight Outlaw – Illegal Street Drag
Moto Racer 3
NASCAR Racing 2003 Season
NBA Live 2000
Need for Speed – Hot Pursuit 2
Roller Coaster Factory
Serious Sam – The Second Encounter
Sim City 4
Star Trek – Star Fleet Command 3
Star Wars – Knights of the Old Republic
Starcraft
Starcraft – Brood War
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield
Tribes 2
Unreal 2
Unreal Tournament 2003
Unreal Tournament – Game of the Year Edition
Warcraft 3 – Reign of Chaos Collector's Edition

Programme freigeben

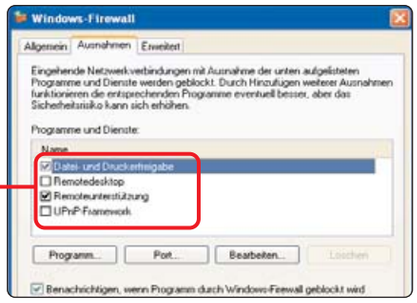
Wenn ein Spiel nach Installation des Service Packs 2 nicht startet oder nicht ordnungsgemäß arbeitet, ist oft die eingebaute Firewall schuld. Lesen Sie hier, wie Sie ein Spiel für den Internetzugriff freigeben

1 Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche Start und anschließend auf Ausführen...

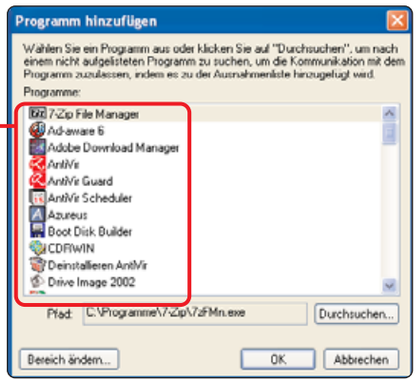
2 Tippen Sie ins Eingabefeld firewall.cpl ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Dann wird ein neues Fenster geöffnet.



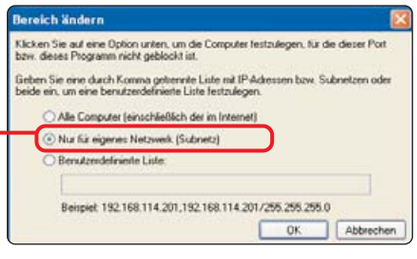
3 Weiter geht es mit einem Klick auf den Karteireiter Ausnahmen. Kontrollieren Sie hier zunächst, ob vor die Einträge ☑ Datei- und Druckerfreigabe und ☑ Remoteunterstützung jeweils ein Haken gesetzt ist. Falls ja, entfernen Sie die Haken per Mausklicks darauf. Sie minimieren auf diese Weise ein Sicherheitsrisiko.



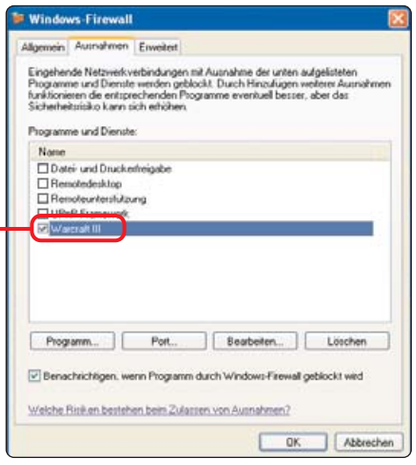
4 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Programm... Daraufhin wird eine Liste der ausführbaren Programme gezeigt. In diesem Beispiel soll das Spiel „Warcraft 3 – Reign of Chaos" von den Beschränkungen der Firewall befreit werden. Klicken Sie daher so oft auf ▼, bis Sie den Eintrag Warcraft III sehen können. Klicken Sie ihn an.



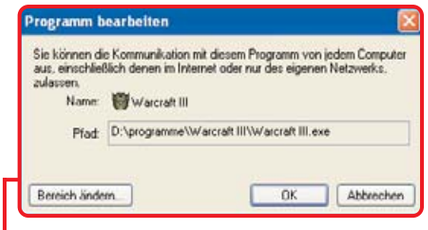
5 Sie können im Anschluß daran auf Bereich ändern... klicken, um eine weitere Einschränkung vorzusehen. Wenn Sie das Spiel etwa nur im **lokalen Netzwerk (LAN)** S.174 spielen, versuchen Sie es zunächst mit der Einstellung ◉ Nur für eigenes Netzwerk (Subnetz). Alternativ können Sie aber ebensogut die Einstellung ◉ Benutzerdefinierte Liste: wählen, wenn Sie die **IP-Adressen** S.174 der einzelnen Computer im Netzwerk kennen. In diesem Fall tragen Sie die dort ein und bestätigen anschließend mit einem Klick auf OK. Es folgt ein weiterer Klick auf OK.



6 Dann sehen Sie, daß „Warcraft 3" in die Ausnahmeliste aufgenommen wurde. Bestätigen Sie auch hier mit einem Klick auf OK.

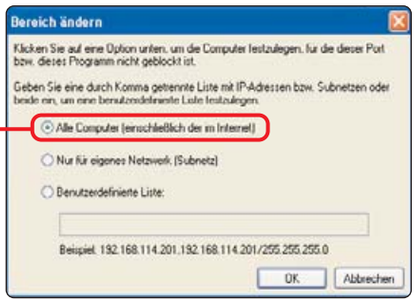


7 Starten Sie anschließend das Spiel, und überprüfen Sie, ob es mit den neuen Einstellungen funktioniert, wie gewohnt. Sollten wider Erwarten immer noch Probleme auftreten oder möchten Sie Warcraft 3 im Internet spielen, dann wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3. Klicken Sie hier auf den Eintrag ☑ Warcraft III und anschließend auf Bearbeiten...

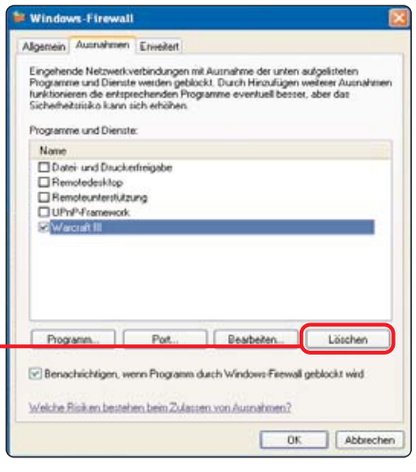


8 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Bereich ändern.

9 Wählen Sie nun die Option ◉ Alle Computer aus, und bestätigen Sie anschließend dreimal hintereinander mit Klicks auf OK.



10 Starten Sie danach das Spiel, und überprüfen Sie dessen Funktionsfähigkeit. Hinweis: Wenn es sich um ein Online-Spiel handelt, können Sie die Ausnahmeregelung natürlich von vornherein für Computer im Internet treffen. Gehen Sie in diesem Fall anhand der Schritte 1 bis 4 vor, und wählen Sie dann ◉ Alle Computer aus. Bestätigen Sie jede Änderung mit einem Klick auf OK. Wichtig: Bereits angelegte Einträge müssen vorher per Klicks auf Löschen und Ja entfernt werden, sonst erfolgt unweigerlich eine Fehlermeldung.



Ports freigeben

Als Alternative können Sie einzelne sogenannte Ports S.174 **zusätzlich zu Programmen freigeben, um Problemspiele wieder zum Laufen zu bewegen**

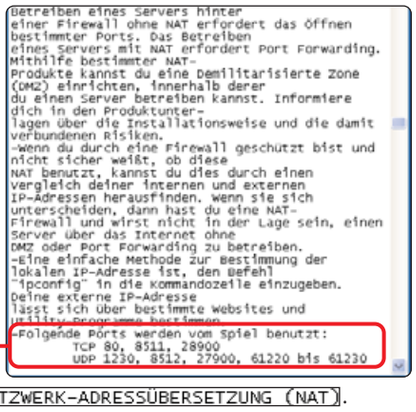
1 Schauen Sie zunächst in der Dokumentation des Spiels nach, welche Ports für die Firewall freigegeben sein müssen, damit das Spiel im Netzwerkmodus beziehungsweise online funktioniert. Klicken Sie zum Beispiel auf Start und auf Alle Programme,



um für das Spiel „Need for Speed – Hot Pursuit 2" diese Information aus der sogenannten „Liesmich-Datei" auszulesen.

2 Weiter geht es mit Klicks auf die Einträge EA Games, Need For Speed Hot Pursuit 2 und Lies mich.

3 Im Dokument sehen Sie, welche Ports vom Spiel benutzt werden. Suchen Sie dazu den folgenden Abschnitt FIREWALLS UND NETZWERK-ADRESSÜBERSETZUNG (NAT).



Ports freigeben | Fortsetzung

Schreiben Sie sich die dort angegebenen Ports auf, und schließen Sie danach das Dokument mit einem Klick auf ☒ rechts oben.

4 Klicken Sie danach auf Start und anschließend auf Ausführen...

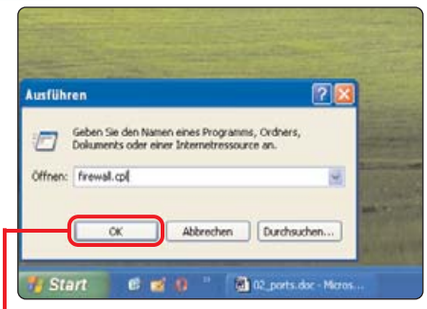
5 Tippen Sie in das Feld firewall.cpl ein, und klicken Sie dann auf OK.

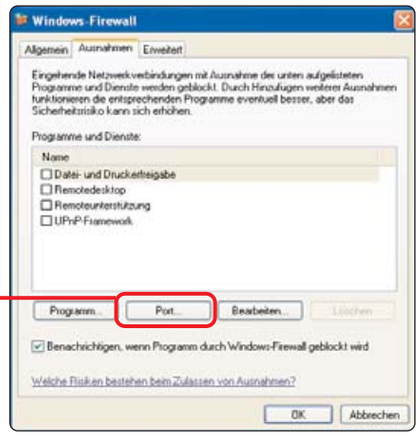
6 Klicken Sie auf den Karteireiter Ausnahmen. Es folgt ein Klick auf die Schaltfläche Port...

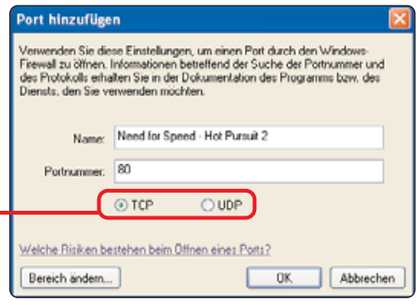
7 Tippen Sie in das Feld neben Name: nun eine eindeutige Bezeichnung ein, damit Sie den Port später besser zuordnen können – am besten den Namen des Spiels. Tippen Sie also beispielsweise Need for Speed ein. Bitte beachten Sie aber, daß damit der Port für alle Programme freigeschaltet wird, nicht nur für das Spiel!

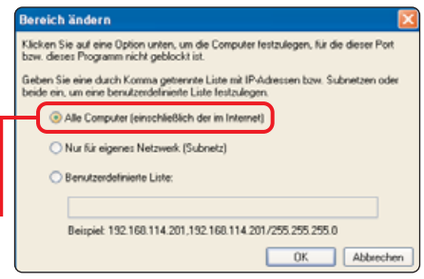
8 Neben Portnummer: tippen Sie nun den Port ein, den Sie sich zuvor notiert haben, in diesem Fall 80. Vergessen Sie nicht, die Art des Ports auszuwählen, also TCP oder UDP.

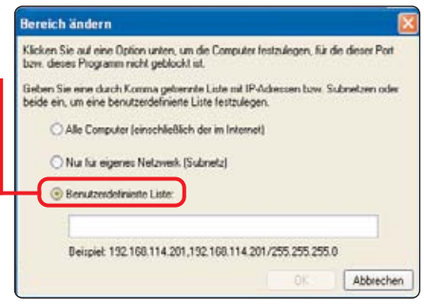
9 Klicken Sie anschließend auf Bereich ändern... Dann wird ein Fenster geöffnet, das Sie bereits aus den Erläuterungen im Kasten „Programme freigeben" kennen. Wählen Sie hier aus, ob Sie den Port auch für Internet-Verbindungen freigeben möchten. In diesem Fall wählen Sie Alle Computer aus. Soll der Port nur im eigenen Netzwerk offen sein, dann wählen Sie stattdessen Nur für eigenes Netzwerk (Subnetz) aus. In diesem Fall können Sie auch Benutzerdefinierte Liste: auswählen. Der Port ist dann nur für diejenigen Computer freigegeben, die Sie dort definieren.





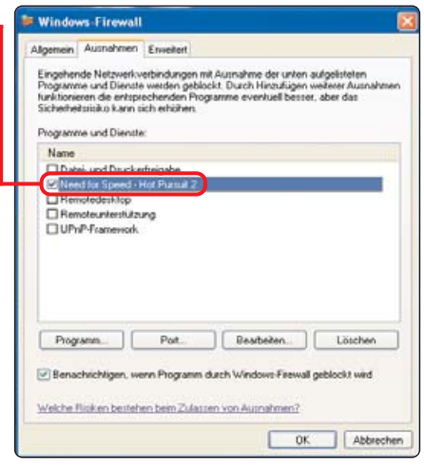






10 Bestätigen Sie die Freigabe mit zwei Klicks auf OK. Danach sehen Sie, daß ein neuer Eintrag in der Liste auftaucht und mit einem Haken versehen ist.

11 Oft kommt es vor, daß Spiele nicht nur einen Port nutzen, sondern mehrere. Das ist auch bei „Need for Speed – Hot Pursuit 2" der Fall. Schalten Sie dann noch die übrigen Ports frei, wie in den Schritten 4 bis 10 beschrieben. Natürlich können Sie jederzeit per Klick auf die Schaltfläche Bearbeiten. Änderungen vornehmen oder die Freigabe wieder aufheben, indem Sie Löschen und Ja auswählen. Zum Abschluß klicken Sie auf OK.



Datenausführungsverhinderung beschränken

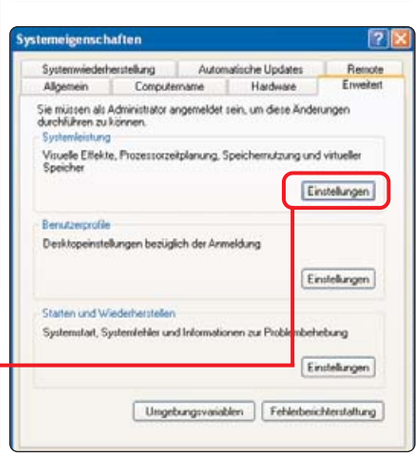
Die mit dem Service Pack 2 ins Betriebssystem eingebaute „Datenausführungsverhinderung" kann unter Umständen dazu führen, daß der Start eines Spiels mit einer Fehlermeldung abbricht. Lesen Sie, wie Sie bei Problemen die Beschränkung aufheben. Wichtig: Die Datenausführungsverhinderung funktioniert momentan nur auf Rechnern mit einem Athlon-64-Hauptprozessor S.174.

Einzelne Anwendungen deaktivieren

Lesen Sie zunächst, wie Sie gezielt einzelne Programme und Spiele von der Datenausführungsverhinderung ausnehmen.

1 Klicken Sie auf Start und anschließend auf den Eintrag Systemsteuerung. Weiter geht es mit einem Doppelklick auf System. Im nun geöffneten Fenster klicken Sie auf Erweitert. Klicken Sie dann unter Systemleistung auf Einstellungen.

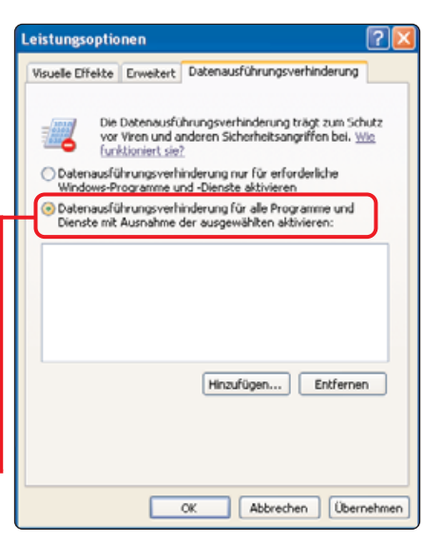


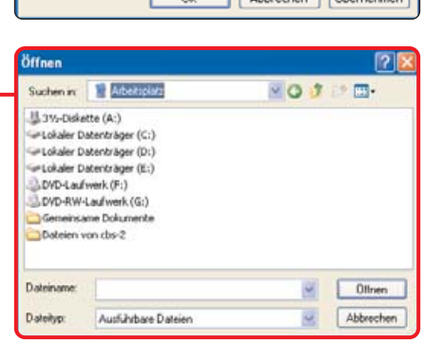


2 Dann wird das Fenster Leistungsoptionen geöffnet. Sie fahren hier mit einem Klick auf den Karteireiter Datenausführungsverhinderung fort.

3 Grundsätzlich werden in der Standardeinstellung alle Windows-Programme und -Dienste geschützt. Es kann aber laut Microsoft zu Konflikten mit Programmen und Spielen kommen, die auf geschützte Systembereiche zugreifen. In diesem Fall wählen Sie zunächst die untere Option aus.

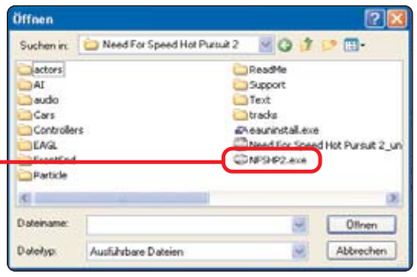
4 Klicken Sie nun auf die Schaltfläche Hinzufügen... Dann wird ein neues Fenster geöffnet. Hier wählen Sie das Spiel aus, das den Fehler verursacht hat. Im Test konnte bislang kein Spiel ausfindig gemacht werden, das diese Problematik aufweist. Dennoch können laut Microsoft Probleme nicht ausgeschlossen werden. Nachfolgend die Vorgehensweise anhand eines beliebigen Titels.



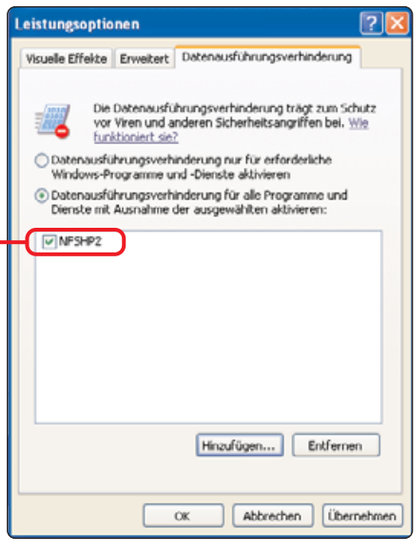


Datenausführungsverhinderung beschränken | Fortsetzung

5 Wählen Sie etwa das Datenverzeichnis des Spiels „Need for Speed – Hot Pursuit 2" aus. In diesem Fall lautet es Need For Speed Hot Pursuit 2. Nun wählen Sie per Klick das Startprogramm des Spiels aus. In diesem Fall lautet die Bezeichnung NFSHP2.exe. Es folgt ein Klick auf Öffnen.



6 Daraufhin sehen Sie in dem ursprünglichen Fenster den neuen Eintrag NFSHP2. Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK. Klicken Sie dann erneut zweimal auf OK. Dann starten Sie den Computer neu und beginnen das Spiel, wie gewohnt.

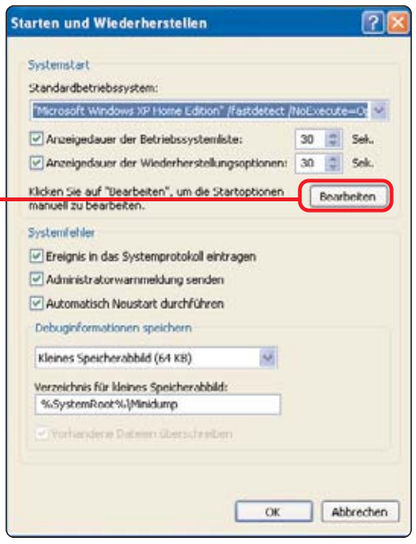


Datenausführungsverhinderung komplett abschalten

Treten die Probleme weiterhin auf, so können Sie die Datenausführungsverhinderung auch komplett deaktivieren. Allerdings müssen Sie sich darüber im klaren sein, daß Windows eventuell schädliche Software nicht mehr abfängt.

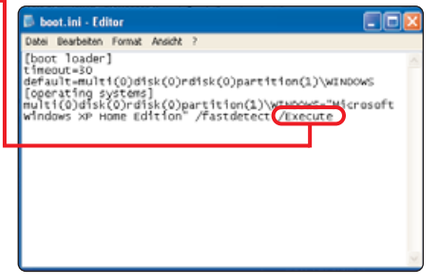
1 Gehen Sie zunächst anhand der Schritte 1 und 2 im Abschnitt „Einzelne Anwendungen deaktivieren" vor.

2 Klicken Sie danach unter der angegebenen Rubrik Starten und Wiederherstellen auf die Schaltfläche Einstellungen. Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Bearbeiten. Dann wird die Datei **boot.ini** geöffnet. In dieser Datei wird der Bootvorgang von Windows geregelt.



3 Suchen Sie in der Datei den Eintrag /NoExecute=OptIn, und ersetzen Sie den Text durch /Execute.

4 Klicken Sie anschließend auf Datei und danach auf Speichern. Dann schließen Sie die Datei mit einem Klick auf rechts oben. Klicken Sie danach zweimal auf OK. Starten Sie schließlich den Computer neu, um die Änderungen wirksam werden zu lassen.



Firewall-Diagnose

Erfahrene PC-Nutzer können auch aus der sogenannten Kommandozeile wichtige Informationen über Konfiguration und Status der Firewall beziehen. So funktioniert's:

1 Klicken Sie erst auf Start und anschließend auf die Schaltfläche Ausführen... Tippen Sie hier die Buchstabenkombination cmd ein, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK. Daraufhin wird das Kommandozeilen-Fenster geöffnet.

2 Tippen Sie nun `netsh firewall` ein, gefolgt von einem Text aus der nebenstehenden Liste, um die gewünschte Information zu erhalten, zum Beispiel: `netsh firewall show config`.

Text	Beschreibung	Text	Beschreibung
show allowedprogram	Zeigt die erlaubten Programme an	set icmpsetting	Bestimmt Einstellungen für erlaubten ICMP-Verkehr
show config	Zeigt die aktuelle Konfiguration an	set logging	Bestimmt die Log-Einstellungen für die Firewall
show currentprofile	Zeigt das aktuelle Profil an	set opmode	Bestimmt den Betrieb für die Firewall
show icmpsetting	Zeigt die ICMP-Einstellungen an	add portopening	Fügt einen freigegebenen Port hinzu
show logging	Zeigt die Log-Einstellungen an	set portopening	Ändert die Einstellungen eines bereits freigegebenen Ports
show opmode	Zeigt Einstellungen des Betriebs an	delete portopening	Löscht einen freigegebenen Port
show portopening	Zeigt die geöffneten Ports an	set service	Aktivert oder deaktiviert Dienste wie Datei- und Druckerfreigabe
show service	Zeigt die Dienste an	set notifications	Bestimmt die Einstellungen der Benachrichtigungsfunktion
show state	Zeigt den momentanen Status an	reset	Stellt Standard-Einstellungen wieder her
show notifications	Zeigt den Benachrichtigungsstatus an		
add allowedprogram	Fügt eine Programmfreigabe hinzu		
set allowedprogram	Ändert Einstellungen eines bereits freigegebenen Programms		
delete allowedprogram	Löscht eine Programmfreigabe		

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTER BILD SPIELE getesteten Spiele mit ausgewählten Bewertungen anderer Fachzeitschriften

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTER BILD SPIELE	GAME STAR*	PC GAMES*	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2004 (IVW-GEPRÜFT)	524 401	341 958	263 244	180 764	95 423	71 555	42 972
COMPUTER (PC)							
Arena Wars	2,01	80 % Spielspaß	78 %		80 % Spielspaß		
Catwoman	2,59	64 % Spielspaß	67 %		67 % Spielspaß		
Colin McRae Rally 05	2,48						
Die Sims 2	2,53	89 % Spielspaß	90 %		89 % Spielspaß		
Knights of Honor	1,88						
Law and Order 2	3,04	29 % Spielspaß			63 % Spielspaß		
Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern	2,35	65 % Spielspaß	79 %		78 % Spielspaß		
Myst 4 – Revelation	1,86						
Perimeter	2,66	75 % Spielspaß	70 %		70 % Spielspaß		
Psychotoxic	2,78	50 % Spielspaß					
Restricted Area	2,36						
The Moment of Silence	1,96						
Yu.Gi-Oh! Power of Chaos – Joey the Passion	3,06						
Zoo Empire	2,74						
PLAYSTATION 2							
Burnout 3 – Takedown	1,66			Note 1		94 % Spielspaß	93 %
Catwoman	3,06			Note 2		71 % Spielspaß	74 %
Colin McRae Rally 2005	2,48					87 % Spielspaß	89 %
Conflict – Vietnam	2,37					76 % Spielspaß	80 %
Dark Wind	2,93						
Demon Stone	2,34						84 %
Silent Hill 4 – The Room	2,95						
GAMECUBE							
Animal Crossing	2,81						
Donkey Konga	1,87						
XBOX							
The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay	2,46			Note 1-			
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	2,37						
Conflict Vietnam	2,29						
Headhunter – Redemption	3,36						
Sudeki	2,43						
GAMEBOY ADVANCE							
Dragon Ball Z – Supersonic Warriors	2,42						
Pokémon – Blattgrüne und Feuerrote Edition	1,82						
Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	2,96						
Wario Ware, Inc. Mega Party Games	3,24			Note 2			

*In der Auflagenzahl sind 25 268 (Game Star) beziehungsweise 20 119 (PC Games) „Sonderverkäufe" enthalten. Das sind Exemplare, die weder im Einzelverkauf (zum Beispiel am Kiosk) noch im Abo abgesetzt wurden.

Alle Ausgaben des Jahres 2003 auf CD



Nur 14,95 €
plus 2,05 Euro Porto/ Verpackung

Mindest-System-voraussetzungen: Pentium 100 MHz, 32 MB Hauptspeicher, Windows 95, CD-ROM-Laufwerk, 25 MB verfügbarer Festplattenspeicher

Die Jahres-CD-ROM 2003 mit allen 12 Ausgaben auf CD! Plus: Extra-CD mit 26 tollen Spielen!

Computer Bild Spiele

Diese CD erhalten Sie im Handel

Oder im Internet: www.computerbildspiele.de/jahres-cd.htm
Oder per Post: COMPUTER BILD SPIELE
Kennwort: Jahres-CD, Brieffach 76 63, 20350 Hamburg
Oder per Telefon: 0 18 05 - 99 99 43*
und Fax 0 18 05 - 48 98 48* (*0,12€/Min.)

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER BILD SPIELE mit DVD

Die 10 wichtigsten Fragen

COMPUTER BILD SPIELE gibt es seit August zweimal 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 soviele Daten wie auf einer CD: mehr Spiele, mehr Demos, mehr Software

Was ist eine DVD?
Eine DVD (oder auch DVD-ROM) ist eine silberne Scheibe, auf der Daten (Spiele, Software, Filme) gespeichert sind. Sie sieht aus wie eine CD (oder CD-ROM), hat aber viel mehr Platz: Während auf einer CD rund 650 **Megabyte** S.158 Platz finden, weist eine DVD mehr als das Sechsfache auf – bis zu 4,7 **Gigabyte** S.158 .

Wie spielt man die DVD ab?
Um eine DVD im Computer verwenden zu können, benötigt man ein eingebautes DVD-Laufwerk, das außen genauso 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 DVD-ROMs gibt es noch einen weiteren DVD-Typ: die Video-DVD. Darauf sind Spielfilme gespeichert. Die werden von Video-DVD-Playern abgespielt, auf dem Fernsehbildschirm gezeigt und enthalten keine Spiele, sondern Filme.

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 aufgedruckt. Sie haben kein DVD-Laufwerk, möchten Ihren PC aber damit ausrüsten? In Ausgabe 9/2004 erklärten wir Ihnen auf Seite 150, wie einfach es ist, das alte CD-Laufwerk auszubauen und ein neues DVD-Laufwerk einzubauen. DVD-Laufwerke zum Nachrüsten gibt es bereits ab 25 Euro. Haben Sie Ihren PC 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.

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 kaputtgehen.

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.158 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 5.2" oder „Windows Media Player 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. Nicht mehr benötigte Programme sollten Sie dennoch regelmäßig entfernen (deinstallieren). So verhindern Sie, daß Ihre Festplatte zu voll wird.

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



Die aktuelle Heft-DVD mit „Fire Department" und „Largo Winch – Empire Under Thread". Klein daneben: die Heft-CD.





Leicht zu erkennen: oben das DVD-Heft mit „Umhefter", rechts das CD-Heft in gewohnter Optik.

Was genau ist der Unterschied zwischen den verschiedenen Heften von COMPUTER BILD SPIELE?
Das DVD-Heft erkennen Sie daran, daß es mit einem „Umhefter" 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 nichts. 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?
Wenn Sie Ihr Abonnement vom CD- auf das DVD-Heft umstellen möchten, können Sie unter folgenden Möglichkeiten wählen:
Internet: www.computerbildspiele.de/dvdaktion
Email: **abo@computerbildspiele.de**
Fax: **01805-636633** (0,12 €/Minute)
Telefon: **01805-636663** (0,12 €/Minute).

Das DVD-Jahres-Abo kostet nur 43,20 Euro, das CD-Jahres-Abo 34,80 Euro. Wenn Sie sich ganz schnell bei uns melden, erhalten Sie bereits das nächste Heft in DVD-Version!

Wo bekomme ich das neue DVD-Heft?
Vom DVD-Heft sind bei allen großen Zeitschriftenhändlern genug Exemplare vorrätig. Sollte es ausverkauft oder wider Erwarten gar nicht erhältlich sein, so können Sie die DVD-Ausgabe beim Händler bestellen – oder direkt bei uns:
Tel. 01805-636663 (0,12 €/Minute in Deutschland, Kosten: Heftpreis plus Versandkosten).

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

Battlefield Vietnam • Version 1.1 vom 29. Juli 2004 (130 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/battlefield_vietnam_patch_v1.1.14.exe

Blitzkrieg – Best Price • Version 1.2 vom 27. Mai 2003 (19 MB)
www.blitzkrieg.de/index.php?page=download.de.blitz&dl=info&id=1054032161

Call of Duty • Version 1.4 vom 21. April 2004 (29 MB)
www.callofduty.com/patch/

Codename Panzers • Version 1.09 vom 12. September 2004 (6 MB)
www.panzers.de/index.php?page=download.de.panzers

Cossacks – Back to War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Counter-Strike – Condition Zero (deutsche Version) • Version 1.6
www.counter-strike.net/download.html

Der Herr der Ringe – War of the Ring • Version vom 22. Dezember 2003 (2,1 MB)
ftp://downloads.vu-games.com/pub/LOTR_War_of_The_Ring/Patches/DE/warofthering_update_de_10_11.exe

Diablo 2 – Gold • Version 1.10 vom 28. Oktober 2003 (9,4 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_110.exe

Die Siedler 4 Gold – Die Pyramide • Version 2.50.1516 (12 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/Info.htm?dlId=517

Die Sims Deluxe • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

Die Sims Super Deluxe XL
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Doom 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

DTM Race Driver 2 • Version 1.2 vom 24. Mai 2004 (14 MB)
www.codemasters.de/downloads/?downloadid=13900

Far Cry (deutsche Version) • Version 1.1 vom 26. März 2004 (27 MB)
ftp.ubi.com/de/farcry/farcry11.exe

Gotcha! • Version 1.2 vom 10. August 2004 (4,8 MB)
ftp.take2.de/patches/GotchaUpdate1_2r_de.zip

Gothic 2 – Gold Edition • Version 1.30 (8 MB)
jowood.inode.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Grand Theft Auto – Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 18. Mai 2003 (1,8 MB)
ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

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 (deutsche Version) • 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

Joint Operations • Version 1.3.1.15 vom 26. August 2004 (30 MB)
files.novalogic.com/JOTR/jo_update_082504_xx.exe

Knight Shift • Version 1.2 vom 22. März 2003 (7 MB)
www.knightshift.com/ger/patch.htm

Mafia • Version 1.2 vom 12. November 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-2_ger.exe

Moorhuhn X Wanted
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind – Game of the Year Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Porsche – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Underground • Version 4.0 vom 4. Februar 2004 (4,2 MB)
ftp.ea.com/pub/ea/patches/nfs-underground/pc/en-uk/NFSU_EUROPE_PATCH_4.exe

No Man's Land – Bestseller • Version vom 16. Juni 2004 (1,7 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/nml.php?g=download&l=d&s=nml&gr=Patch

Port Royale 2 • Version 1.1.0 vom 23. August 2004 (8,6 MB)
ftp.take2.de/patches/PR2_Patch_V1-1.exe

Radsport Manager 2004/2005 • Version 1.2 vom 18. August 2004 (11 MB)
gameswelt.de/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=44050

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 1.7 vom 31. August 2004 (11 MB)
www.ascaron.org/sacred/sacred_ger_1.7.exe

Sim City 3000
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Soldiers – Heroes of World War 2 • Version 1.12.2 vom 5. Juli 2004 (38 MB)
www.codemasters.de/downloads/?downloadid=14143

Söldner – Secret Wars • Version v29354 vom 2. August 2004 (41 MB)
http://soldner.jowood.com/?RubrikIdentifier=726&lang=de

Sommerspiele • Version 1 vom 4. August 2004 (4,9 MB)
www.4players.de/rendersite.php?LAYOUT=download_info&DOWNLOADID=7095

Spellforce – Breath of Winter • Version 1.38 vom 11. September 2004 (39 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Spellforce – The Order of Dawn • Version 1.38 vom 11. September 2004 (39 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Spider-Man – The Game
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 1.03 vom März 2004 (25 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_03.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 30. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Sudden Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 1.31 vom 28. Juli 2004 (17 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/DownloadFile.htm?dfId=739

Transport Gigant • Version 1.20 vom 21. Juli 2004 (10 MB)
jowood.inode.at/transportgiant/TG_Patch12_deutsch.EXE

(T)Raumschiff Surprise – Periode 1
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Wildlife Park • Version 1.17 vom Juli 2004 (16 MB)
jowood.inode.at/wildlifepark/Wildlife_Park_Update_v117_deutsch.exe

Zoo Tycoon – Complete Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

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 61.21 vom 20. Juli 2004 (21 MB)
Win 2000/XP www.asuscom.de/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv6121_wxp2k.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 8.03 vom 9. August 2004 (28 MB)
Win 2000/XP www.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/ati803_Win2KXP.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.7 vom 27. Juli 2004 (19 MB)
Win 98/Me www2.ati.com/drivers/wme-7-99-98-1-040712a-016504e.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.9 vom 9. September 2004 (42 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-ccc-8-051-040825a-017633c.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 61.72 vom 12. August 2004 (13 MB)
Win 95/98/Me ftp://gainward-ftp.de/driver/nvidia/v6172/win9x_6172.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 (16 MB)
Win 95/98/Me download.nvidia.com/Windows/61.76/61.76_win9x_international.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Forceware) • Version 61.77 vom 27. Juli 2004 (20 MB)
Win 2000/XP download.nvidia.com/Windows/61.77/61.77_win2kxp_international.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 18. September 2002 (8,4 MB)
Win 95/98/Me ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 40.41 vom 28. Februar 2003 (9 MB)
Win 2000/XP ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_2KXP_4041.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.97 vom 13. Februar 2004 (8,8 MB)
Win 98/Me ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_797.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.97 vom 13. Februar 2004 (8,2 MB)
Win 2000/XP ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_2KXP_797.exe

Leadtek Nvidia-Serie • Version 61.21 vom 28. Juli 2004 (21 MB)
Win 95/98/Me ftp://ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/040601/W9X_ALL_40520.exe

Leadtek Nvidia-Serie • Version 61.36 vom 28. Juli 2004 (22 MB)
Win 2000/XP ftp://ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/040728/NV3x/W2K_ALL_40722.exe

Matrox Parhelia Millennium P650 / P750 • Version 1.07.01.060 vom 10. September 2004 (11 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_107_01_whql.cfm

Matrox QID • Version 1.07.00.089 SE vom 29. Juni 2004 (7,6 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_10700089_se.cfm

MSI Nvidia-Serie • Version 61.72 vom September 2004 (16 MB)
Win 95/98/Me www.msi-computer.de/download/treiber/nv6172_98me.zip

MSI Nvidia-Serie • Version 61.77 vom September 2004 (22 MB)
Win 2000/XP www.msi-computer.de/download/treiber/nv6177_xp2k.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 Mava 7.1 • Version 5.50 vom 19. August 2004 (1.2 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/maya72-v550.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 Audiav 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. Juli 2004 (16 MB)
Win 98/Me/2000/XP de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=8060

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse Pocket • Version vom 12. Dezember 2003 (2,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC013.exe

Midiman Revolution 5.1 • Version 1.0.0.0 vom 27. Juli 2004 (5.1 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.midiman.de/files/revo51_win_1.0.0.0.exe

Terratec Aureon Sky / Space • Version 5.18d vom 18. Mai 2004 (4,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1Space/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_5.18d_Beta.exe

Terratec Aureon 7.1 Universe • Version 5.18d vom 18. Mai 2004 (4.3 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1Universe/Update/Aureon7.1Universe_App_Drv_5.18d_Beta.exe

Terratec EWS88 • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2,6 MB)
Win 2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=87

Terratec Phase 88 (Rack) • Version 5.43 vom 4. März 2004 (2.6 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=434

Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.



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 Phantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Neuer PC im alten Gewand

Sie haben in COMPUTER BILD SPIELE 10/2004 ab Seite 134 gezeigt, wie man einen PC selber baut. Kann ich alle vorgestellten Teile in den sogenannten Aldi-PC „Titanium MD 3000“ einbauen (Grafikkarte, Hauptprozessor usw.)? Wenn ich absolut alles austausche bis auf das Gehäuse, dann müßte das doch gehen, oder? Würde das auch funktionieren, wenn ich manche alten Komponenten drin lassen würde? Und: Muß man unbedingt, wenn man alles herausnimmt und die Komponenten aus Ihrem Beitrag einfügt, ein 400-Watt-Netzteil nachrüsten, oder kann man das 350-Watt-Netzteil weiterverwenden?

Andrej Burghardt, Berlin

Wenn nur das Gehäuse „übrig“ bleibt, kann mit den Komponenten durchaus ein komplett neues System gebaut werden. Wenn Sie nur einzelne Teile erneuern wollen, ist es nicht ganz so einfach. „Anpassungsfähige“ Komponenten, wie Festplatte, CD-ROM/DVD-Laufwerke, Grafik-/Soundkarte können in der Regel übernommen werden. Anders sieht es mit Hauptprozessor und Arbeitsspeicher aus, die zur jeweiligen Hauptplatine passen müssen. Umgekehrt können Sie auch keinesfalls die vorhandene Hauptplatine mit einem Athlon-Prozessor bestücken. Ein 350-Watt-Netzteil sollte heutzutage gerade noch ausreichend sein. Zukünftig werden Sie aber um stärkere Netzteile nicht herumkommen, da der Leistungshunger der PC-Komponenten mit jeder Geräte-Generation zügig ansteigt.

Die Redaktion

Einfach zum Knutschen



Julia präsentiert zwei äußerst attraktive Beispiele für originelle Leserpost.

Die Leser von COMPUTER BILD SPIELE sind wirklich einfallsreich. So findet Fabian Schmitz aus Mönchengladbach die Redaktion „einfach nur zum Knutschen“ und schickte uns eine Gewinnspiel-Teilnahmekarte in Form eines Kußmundes. Und Maria Alperstedt aus Solingen bastelte eine Postkarte im handlichen CD-Format.

Zwar steigert soviel Engagement keineswegs die Gewinnchance, wohl aber die Freude der Redakteure beim Postsortieren. Vielen Dank!

DVD-Frage

Ich weiß, meine Frage ist vielleicht etwas dumm. Aber na ja, ich bin kein PC-Freak. Ich möchte COMPUTER BILD SPIELE mit DVD kaufen, weil ich Spiele wie „Robin Hood“ gerne mag. Braucht mein PC denn ein DVD-Laufwerk, damit ich spielen kann? Oder reicht das normale CD-Laufwerk und man kann mit dem DVD-Laufwerk nur noch ein paar Extra-Sachen ansehen, etwa die Videosequenzen?

Franzi Rank, per E-Mail

Es gibt keine dummen Fragen – aber hilfreiche Antworten. Sie benötigen zum Abspielen der DVD ein DVD-Laufwerk. Ein herkömmliches CD-Laufwerk kann mit der fassungsstarken Superscheibe nichts anfangen. Noch Fragen zur DVD? Auf Seite 158 finden Sie alle Antworten. *Die Redaktion*

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD/DVD
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Exklusives PS-Spiel: GT 4

Wird es von „Gran Turismo 4“ eine Computer-Version geben? Bis jetzt habe ich nämlich immer nur von einer Playstation-2-Variante gehört. Und wann kommt das Spiel heraus?

Philipp George, Umkirch

„Gran Turismo 4“ (kurz „GT 4“ genannt) wird nicht für PC erscheinen. Auch die Vorgängerspiele gab es lediglich für Playstation beziehungsweise Playstation 2. Hintergrund: GT 4 wurde von einem Sony-Team entwickelt und zählt zu den Vorzeigespielen für die hauseigene Playstation. Da es exklusiv der Playstation vorbehalten bleibt, steigt damit natürlich der Anreiz zum Kauf einer solchen Konsole. Gran Turismo 4 ist übrigens für den November dieses Jahres angekündigt.

Die Redaktion



Nur für Playstation: Der „GT-4“-Benz ist eben ein PS-, kein PC-Bolzen.

ÄRGER DES MONATS

Johannes S.* aus Gerstetten wartet …

… auf Hilfe. Schon länger. Es kommt aber keine. Deshalb ist unser Leser verständlicherweise unzufrieden:

„Ich habe mir kürzlich das PC-Spiel ‚Operation Flashpoint‘ (‚Game-of-the-Year‘-Edition) gekauft. Nach der Installation wollte ich das Spiel starten, doch anstelle eines Start-Menüs sah ich nur ein stundenlanges Intro, in dem einige Gewehre durch die Luft schwebten. Nach der Installation diverser Spielverbesserungs-Programme (Patches) sah ich dann zwar eine Spielwelt, konnte mich darin sogar bewegen, doch das Start-Menü, meine Spielfigur und die Gegner fehlten nach wie vor. Ich wußte mir nicht anders zu helfen, als bei der technischen Hotline von Codemasters anzurufen. Dort wurde mir zugesichert, daß ich per E-Mail einen Patch bekommen sollte, mit dem ich das Spiel zum Laufen bekäme. Auf diesen Patch warte ich jetzt seit knapp vier Wochen vergeblich. Können Sie nicht beim Hersteller nachfragen, wo die Hilfe geblieben ist?“

Gefragt, getan: COMPUTER BILD SPIELE hakte beim Hersteller Codemasters nach. PR-Manager Fabian Döhla nahm sich des Falles an. Er sorgte persönlich dafür, daß der unzufriedene Kunde bedient wurde, schickte ihm den Patch nebst schriftlicher Hilfe – und dazu ein dickes Überraschungs-Paket als Entschädigung für die Wartezeit.



Hubschrauber-Einsatz in „Operation Flashpoint“ – doch unser Leser Johannes S. erhielt keine Startfreigabe.

*Name ist der Redaktion bekannt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

COMPUTER BILD SPIELE, T-Online und Games on Demand verlosen Preise im Gesamtwert von 6086 Euro. Viel Glück!

Preise im Wert von 6086 Euro



7 mal ein 19-Zoll-TFT-Monitor

Es lohnt sich mitzuspielen: Der TFT-Flachbildschirm L1920B von LG Electronics ist ein 19-Zoll-Design-Monitor mit Super IPS Panel und analogem Anschluß. Das Gerät ist sehr gut geeignet für alle Arten von Multimedia-Anwendungen – und natürlich besonders für PC-Spiele. Mit einem exzellenten Kontrastverhältnis von 500:1 und einer Ansprechzeit von nur 25 Millisekunden eignet sich der Monitor auch für Spiele mit vielen Nacht- und Weltraumszenen – den gefürchteten „Schmiereffekt" gibt es nicht.

Wert: je 800 Euro

12 mal das Computerspiel „Beyond Good & Evil"

Zwölf Leser dürfen sich auf das PC-Spiel „Beyond Good & Evil" von Ubisoft freuen, das jetzt bei Games on Demand (GoD) im Internet zur Verfügung steht. Dieses Spiel und viele andere können Sie mit dem neuen Probe-Abo von GoD 10 Tage lang ohne Zeitlimit oder sonstige Begrenzungen spielen. Das heißt: Für die ersten zehn Nutzungstage fallen keine Abo-Gebühren an. Danach kostet GoD im Abonnement 9,95 Euro pro Monat und ist jederzeit kündbar. Eine Liste der aktuell verfügbaren Spiele (derzeit 50 Top-Vollversionen) gibt es unter www.t-online.de/god.

Wert: je 39 Euro

So machen Sie mit

Wie spielen Sie am liebsten?
Allein, im Freudeskreis oder per Internet?
A) Ich spiele am liebsten allein.
B) Ich spiele am liebsten mit Freunden am selben PC oder an derselben Konsole.
C) Ich spiele am liebsten per Internet mit Teilnehmern auf der ganzen Welt.

Schreiben Sie den auf Ihre Spielgewohnheiten zutreffenden Buchstaben auf eine Postkarte, oder rufen Sie uns an.
Telefon: 0190-241900
(CompuTel, 0,62 € pro Min. aus dem deutschen Festnetz)
Per SMS: 72821 (CompuTel, 0,49 €, alle Netze, VFD2-Anteil 0,12 €) – Als Inhalt der SMS geben Sie cbs, dann ein Leerzeichen, dann den passenden Buchstaben ein, also zum Beispiel cbs A.
E-Mail: preisfrage@computerbildspiele.de

Postkarte: COMPUTER BILD SPIELE, Stichwort „Gewinnspiel", 20623 Hamburg
Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluß ist **Freitag, der 29. Oktober 2004**. Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise das Sendedatum der E-Mail oder SMS. 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.

Spiele-Bücher

Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses

Lösungsheft | Im Auftrag des Pharaos Ramses sind Sie im alten Ägypten als Detektivin unterwegs und müssen viele harte Rätselnüsse knacken. Daß man da angesichts schier unendlicher Kombinations-Möglichkeiten schon mal mit seinem Latein – besser: Altägyptisch – am Ende ist, liegt in der Natur der Sache.

Hilfestellung verspricht das Lösungsheft(chen) von Magic Line. Allerdings versprüht seine Aufmachung keineswegs Magie. 26 geklammerte Seitchen in DIN-A5-Größe kommen schon arg mickrig daher. Und die schlappen Schwarzweißbilder machen auch keine Lust auf mehr. Aber: Auf den Abbildungen ist das Wichtigste durchaus zu erkennen, und so manches Rätsel hilft das Heft tatsächlich lösen. Wer etwa am Kapitel 7, dem „Buch des Todes", schier verzweifelt, findet auf Seite 20 die Lösung: Sie müssen die gekennzeichneten Felder in der Reihenfolge 8,4,3,7,8,12,16,15 überqueren, sonst geht's nicht weiter. Fazit: knapp, aber sinnvoll und durchaus nützlich.



Schnelle Lösung: „Magic Line".

Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses, Magic Line, 26 Seiten, 4,95 Euro, www.magic-line.de

Geht so
Auch für Anfänger

Silent Hill 4

The Room

Ein Appartement – ein Leben. Oder: Wie Sie die aussichtslose Situation in Raum 302 überleben

Lösungsbuch | Sie spielen Henry Townsend, der nach fünf schönen Jahren in South Ashfield Heights Merkwürdiges erlebt. Er wird von einem Alptraum geplagt, der ihm vorgaukelt, daß er seine Wohnung nicht mehr verlassen kann. Damit Henry nicht ewig in diesem Trugbild gefangen bleibt, sollten Sie einen oder mehrere Blicke in dieses fabelhafte Lösungsbuch aus dem Hause Piggyback werfen. Der nahezu perfekte Ratgeber erklärt Ihnen alles – von der Tastenbelegung bis zur richtigen Strategie im Kampf gegen feindliche Geister.

Nach Lektüre der ersten 25 Seiten haben Sie den Inhalt des Spiels begriffen, wissen, wie Sie sich fortbewegen müssen und was sonst noch alles zu beachten ist, damit Sie in diesem gruseligen Abenteuer nicht (den Kopf) verlieren. Weitere 87 Seiten später haben Sie einen kompletten Lösungsweg verinnerlicht. Dessen Beschreibung ist, wie übrigens das ganze Buch, mit ausgezeichnet wiedergegebenen Bildschirmfotos und kunstvollen Illustrationen garniert. Eine tabellarische Übersicht informiert darüber, wo Sie welche Gegenstände finden. Ein Blick genügt. Das Finale schließlich lüftet alle Geheimnisse, die das Spiel selbst gekonnt verbirgt. Was nicht jeder weiß: Wenn Sie „Silent Hill 4 – The Room" durchgespielt haben, ist es noch lange nicht zu Ende. Sollte etwa Eileen den Endkampf überleben, nachdem sie über 80 Prozent der Geistererscheinungen vertrieben hat, dann wird Ihr Einsatz mit einer Zusatzszene belohnt: „Happy End: Henry verläßt South Ashfield Heights …" Mehr sei hier nicht verraten. Lesen, lösen und spielen Sie am besten selbst. Das Buch läßt keine Wünsche offen.

Silent Hill 4, Piggyback/Konami, 156 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 1-903511-62-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger





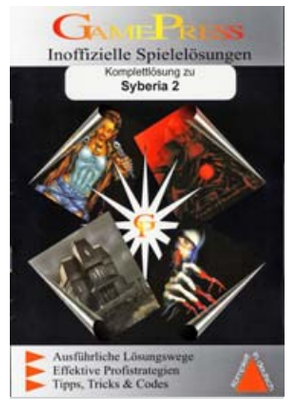
Fast so spannend wie das Spiel selbst: Die Gestaltung des „Silent-Hill-4"-Buches macht an. Und sein Inhalt hilft weiter. Garantiert.

3D-Spiele-Programmierung

Sachbuch | Ein ambitioniertes Werk bringt der Verlag „Markt und Technik" auf den Markt. Beinahe 1000 Seiten stark ist dieses Kompendium zum Thema Spiele-Programmierung. Von einer grundlegenden Einführung in die Thematik reicht die Palette über den Aufbau von 3D-Modellen und Hilfs-Programmen bis hin zu netzwerkfähigen Actionspielen. Das Ganze im Schnelldurchlauf und trotzdem komplex. Fortgeschrittene und Profis kommen also auf ihre Kosten. Anfänger sollten ergänzend auch andere Bücher zum Thema lesen. Im recht hohen Preis enthalten ist übrigens auch eine CD-ROM mit nützlicher Software.

3D-Spiele-Programmierung, Markt und Technik, 948 Seiten, 59,95 Euro, ISBN 3-8272-6400-6

Empfehlenswert
Für Fortgeschrittene



Nicht schön, aber nützlich: das „Syberia-2"-Lösungsheft.

Syberia 2

Lösungsheft | Das Erfolgsrezept eines Abenteuerspiels scheint einfach: alles anschauen, mit jedem reden. Allerdings führt dieses schematische Vorgehen eben doch nicht immer zum Erfolg. Also gibt's Bedarf für das Game-Press-Heft mit einem kompletten Lösungsweg für „Syberia 2". Es läßt den Spieler auch dann nicht allein, wenn er im Syberia-Schlußkapitel ratlos vor 15 kleinen Löchern mit ebenso vielen Symbolen sitzt. In welche Öffnung gehört denn nun der Elfenbeinschlüssel? Die Lösung steht auf Seite 23: ins zweite Loch unterhalb des roten Zeichens unter dem Youkol-Medaillon (untere Reihe, zweites Loch von links). Solche und ähnliche Fragen klärt das Heft schnell und schnörkellos. Auf den schwarzweißen Bildern ist das Wichtigste problemlos zu erkennen, auch wenn die schlichten Illustrationen nicht wirklich toll aussehen. Und die vielen Tips und Tricks helfen zwar, beschränken sich aber im Prinzip wieder auf die alte Litanei: alle Gegenstände aufnehmen, immer mal wieder abspeichern, bei Bedarf alles noch mal genau ansehen … In die Tiefe geht das alles nicht.

Syberia 2, Game Press, 26 Seiten, 4,95 Euro, www.game-press.de

Geht so
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Sacred	Empfehlenswert	
	Take 2/ Halycon	3-9807-8525-4	14,95 Euro
2	Gothic 2	Geht so	
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
3	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
4	Das inoffizielle Myst-Kompendium	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9121-6	14,95 Euro
5	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 Euro
6	Die Sims – Hokus Pokus	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,95 Euro
7	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
8	Die Sims Megastar	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	3-7615-4358-9	14,95 Euro
9	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/ Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euroo
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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	Myst 4 – Revelation	Ubisoft	1,86	44,99 €	11/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
2	The Moment of Silence	DTP	1,96	44,99 €[1]	11/2004	DTP Entertainment	Hamburg	040-6699100
4	The Westerner	Crimson Cow	2,44	39,90 €	5/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	Syberia 2	Atari	2,45	28,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	33,29 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	(T)Raumschiff Surprise – Periode 1	Take 2	2,74	20,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Moorhuhn – Der Schatz des Pharao	phenomedia	2,82	14,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
9	Aura – Tor zur Ewigkeit	Flashpoint	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	36,69 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Law and Order 2	Flashpoint	3,04	39,99 €[1]	10/2004	Flashpoint	Glinde	040-710060

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	29,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Dungeon Siege – Legends of Aranna	Microsoft	1,50	12,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	1,74	14,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Contract Jack	Vivendi Universal	1,78	24,00 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Prince of Persia – Sands of Time	Ubisoft	1,84	29,99 €	2/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Thief – Deadly Shadows	Eidos	1,97	43,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Project Freedom	CDV	2,10	28,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	19,99 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	43,97 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Restricted Area	Vidis	2,36	37,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
11	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	39,99 €	3/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Gorky Zero – Beyond Honor	Jowood	2,45	25,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	27,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,53	41,99 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
16	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	13,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Armed and Dangerous	Activision	2,57	19,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Catwoman	Electronic Arts	2,59	43,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
19	X2 – Die Bedrohung	Koch Media	2,60	39,60 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
19	Gangland	Bigben Interactive	2,60	39,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
21	Terminator 3 – Krieg der Maschinen	Atari	2,73	16,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
22	Breed	CDV	2,77	15,00 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
23	Psychotoxic	Vidis	2,78	41,49 €	10/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
24	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	43,69 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	Spider-Man 2 – The Game	Activision	3,01	39,90 €	9/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
26	Kreed	Acclaim	3,32	33,69 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Port Royale 2	Take 2	1,98	39,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Zoo Empire	CDV	2,74	28,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300

FUßBALLSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	1,97	45,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Move 2 Play	Koch Media	2,47	44,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Shrek 2	Activision	2,48	34,90 €	8/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
3	Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	Bigben Interactive	3,37	11,89 €	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! Power of Chaos – Joey the Passion	Konami	3,06	24,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
1	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Yugi the Destiny	Konami	3,06	29,95 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Yu-Gi-Oh! 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	Fußball Manager 2004	Electronic Arts	1,96	14,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Radsport Manager 2004/2005	DTP	2,79	33,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	Kicker Manager 2004	Koch Media	2,85	34,99 €	8/2004	Alphamusic	Osnabrück	0541-4066625

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	44,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	39,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Need for Speed – Underground	Electronic Arts	1,96	42,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Trackmania	Koch Media	2,32	32,50 €	7/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
5	Crazy Taxi 3	Empire Interactive	2,48	8,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Colin McRae Rally 05		2,48	40,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	19,90 €	6/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	17,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Moorhuhn Kart 2 XXL	phenomedia	3,35	13,99 €	6/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
10	Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei	THQ	3,70	12,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Star Wars – Knights of the Old Republic	Activision	1,78	29,90 €	2/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
2	Spellforce – Breath of Winter	Jowood	1,90	29,00 €	8/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Sacred	Take 2	1,92	44,90 €	4/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
4	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	29,90 €	5/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	Der Tempel des elementaren Bösen	Atari	2,12	13,49 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	The I of the Dragon	Zuxxez	2,49	39,90 €	4/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	29,90 €	4/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
2	Holiday World	Take 2	2,50	22,49 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Die Sims 2	Electronic Arts	2,53	41,35 €	11/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
4	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	19,99 €	3/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
5	Wildlife Park Wild – Creatures	Koch Media	3,09	8,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sommerspiele	DTP	3,04	26,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Biathlon 2004	Ubisoft	3,50	26,29 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Tipp-Kick PC-Cup	DTP	3,88	9,99 €	8/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
4	Wok WM	BHV	4,31	18,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Codename Panzers – Phase One	CDV	1,58	44,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Rise of Nations – Throne and Patriots	Microsoft	1,64	22,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Ground Control 2	Vivendi Universal	1,75	24,99 €	8/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	Transport Gigant	Jowood	1,84	36,89 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Knights of Honor	Sunflowers	1,88	48,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
6	Castle Strike	Data Becker	1,92	38,10 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Arena Wars	Ascaron	2,01	19,90 €	10/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Soldiers – Heroes of World War 2	Codemasters	2,07	44,90 €	9/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
9	Carcassonne – Die Erweiterungen	Koch Media	2,14	8,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
10	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	27,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern	Pointsoft	2,35	39,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Etherlords 2	Koch Media	2,38	17,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Augustus	Atari	2,65	34,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Perimeter	Codemasters	2,66	42,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	19,90 €	4/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
16	Battle Mages	Pointsoft	2,69	43,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Warlords Battlecry 3	Vidis	2,71	39,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Der Herr der Ringe – Der Ringkrieg	Vivendi Universal	2,72	9,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Lords of the Realm 3	Vivendi Universal	2,83	24,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
20	Besieger	Flashpoint	5,63	37,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ONLINESPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Joint Operations – Typhoon Rising	Electronic Arts	1,96	41,49 €[2]	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Ragnarok	Koch Media	2,27	0,00 €[1,2]	7/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
3	Söldner – Secret Wars	Jowood	2,78	39,90 €[2]	8/2004	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582

SPIELE FÜR PLAYSTATION 2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	41,10 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Akte X	Vivendi Universal	2,86	24,99 €	8/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	1,75	53,90 €	3/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	1,94	44,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	SWAT – Global Strike Team	Vivendi Universal	1,97	47,19 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Socom 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	39,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
5	Transformers	Atari	2,24	29,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Castlevania	Konami	2,25	49,00 €	3/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
7	Demon Stone	Atari	2,34	55,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
8	Conflict – Vietnam	Ubisoft	2,37	46,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Alias	Acclaim	2,41	49,50 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Project Zero 2 – Crimson Butterfly	Ubisoft	2,43	52,99 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	Onimusha 3 – Demon Siege	CEG Interactive	2,44	49,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Obscure	Atari	2,45	44,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	40,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Maximo vs. Army of Zin	CEG Interactive	2,49	25,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	Atari	2,54	14,99 €	2/2004	Games 24/7	Erfurt	0361-49290
16	R-Type Final	Bigben	2,69	39,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
16	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,69	50,89 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Spider-Man 2	Activision	2,76	48,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
19	Silent Hill 4 – The Room	Konami	2,95	59,95 €[1]	11/2004	Konami	Frankfurt/Main	069-9855730
20	Catwoman	Electronic Arts	3,06	52,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
21	Samurai Warriors	Electronic Arts	3,16	50,95 €	9/2004	Get the Games	Heilbronn	07066-9007848
22	Van Helsing	Vivendi Universal	3,24	49,95 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
23	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	49,89 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
24	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	50,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
25	Driver 3	Atari	3,37	48,99 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
26	Rise to Honour	Sony	3,40	52,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
27	Forbidden Siren	Sony	3,63	49,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	2,30	25,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	This is Football 2004	Sony	2,61	29,99 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	2,62	49,95 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Football Fusion	Electronic Arts	3,15	74,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Malice	Koch Media	3,58	38,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

MUSIKSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sing Star	Sony	2,38	58,99 €	7/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533

PRÜGELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dark Wind	Atari	2,93	99,99 €[1]	11/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Burnout 3 – Takedown	Electronic Arts	1,66	52,99 €	11/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Downhill Domination	Codemasters	2,37	25,69 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Formel Eins 2004	Sony	2,38	49,99 €	9/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	2,48	54,99 €	10/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
5	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Sony	2,89	29,99 €	7/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Final Fantasy X – 2	Electronic Arts	1,97	44,99 €	3/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	25,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	43,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,17	25,69 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Athens 2004	Sony	2,62	51,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	EA Sports Fight Night 2004	Electronic Arts	2,80	50,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	34,89 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR XBOX

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Knights of the Temple	TDK mediactive	3,53	49,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	29,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Der Hobbit	Vivendi Universal	1,93	17,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	26,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Gladiator – Schwert der Rache	Acclaim	2,11	18,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Conflict Vietnam	Ubisoft	2,29	53,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Red Dead Revolver	Take 2	2,34	34,99 €	8/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
7	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Ubisoft	2,37	29,95 €[1]	10/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
8	The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Ba	Vivendi Universal	2,46	49,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Battlestar Galactica	Vivendi Universal	2,55	36,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	26,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Sonic Heroes	Atari	2,73	52,20 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
12	Full Spectrum Warrior	THQ	2,74	50,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Rogue Ops	CEG Interactive	2,85	48,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Headhunter – Redemption	Atari	3,36	52,99 €	11/2004	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
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Ninja Gaiden	Microsoft	1,59	48,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Shrek 2	Activision	2,22	35,99 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
RENNSPIELE								
1	Rallisport Challenge 2	Microsoft	1,18	50,99 €	6/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,73	49,99 €	5/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Richard Burns Rally	Ubisoft	1,87	50,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Sega GT Online	Atari	3,08	39,99 €	4/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Mashed	Koch Media	3,23	44,99 €	9/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
ROLLENSPIELE								
1	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon	1,75	34,99 €	3/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Sudeki	Microsoft	2,43	47,99 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
SPORTSPIEL								
1	NHL 2004	Electronic Arts	1,54	27,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
STRATEGIE								
1	Goblin Commander	Bigben	2,98	38,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	57,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
ACTION								
1	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	49,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Der Hobbit	Vivendi Universal	1,93	47,97 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Freedom Fighters	Electronic Arts	1,98	19,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
4	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	49,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Spider-Man 2	Activision	2,82	50,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	2,92	56,99 €	8/2004	SMM	Budenheim	06139-916916
AUFBAUSPIEL								
1	Animal Crossing	Nintendo	2,81	59,99 €[1]	11/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	49,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Wario Ware, Inc. Mega Party Games	Nintendo	3,24	28,00 €	10/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
MUSIKSPIEL								
1	Donkey Konga	Nintendo	1,87	59,95 €[1]	11/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
RENNSPIEL								
1	Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	2,29	49,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	25,69 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft	3,25	44,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORTSPIEL								
1	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo	2,45	48,99 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	34,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Boktai – The Sun is in Your Hand	Konami	2,47	35,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Max Payne Advance	Take 2	2,49	30,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Donkey Kong Country 2	Nintendo	2,07	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Sonic Advance 3	THQ	2,40	32,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	34,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Kirby and the Amazing Mirror	Nintendo	3,01	35,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
5	Shrek 2	Activision	3,03	39,99 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
KARTENSPIELE								
1	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami	2,31	36,79 €	3/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami	2,96	40,00 €	11/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	42,99 €	5/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
PRÜGELSPIEL								
1	Dragon Ball Z –Supersonic Warriors	Atari	2,42	49,99 €[1]	11/2004	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
RENNSPIEL								
1	F-Zero – GP Legends	Nintendo	2,35	35,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ROLLENSPIELE								
1	Pokémon – Blattgrüne und Feuerrote Edition	Nintendo	1,82	39,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,47	43,89 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	THQ	2,48	34,99 €	7/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	Sword of Mana	Nintendo	2,95	35,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Shining Soul 2	THQ	3,00	39,99 €	6/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	39,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	34,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	40,69 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Sim City 2000	THQ	2,84	32,99 €	2/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
STRATEGIE								
1	Fire Emblem	Nintendo	2,19	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

[1] Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Einkaufsführer Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Starspeed D16	MSI Technology	2,35	21,45 €	11/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	1650S-OG2	Benq	2,42	12,90 €	11/2004	Cyberport.de	Dresden	01803-880388
3	DV-516D	Teac Deutschland	2,53	22,92 €	11/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	DV-5800C	NEC	2,61	26,00 €[1]	11/2004	NEC	Ismaning	01805-242521
5	SOHD-167T	Lite-On Technology	2,62	20,97 €	11/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
6	GDR-8163B	LG Electronics	2,72	20,50 €	11/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
7	DVD-120SZ	Pioneer	2,75	33,00 €	11/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
8	DVD-1648/AAP	Aopen	2,81	22,72 €	11/2004	Profiseller Bindlach	Bindlach	09208-586482
9	SD-M1802	Toshiba	2,84	21,55 €[1]	11/2004	Toshiba	Neuss	01805-834373
10	DHM-G48R	Artec Electronics	3,04	24,00 €[1]	11/2004	Artec Electronics	Wijchen	06105-289011

FESTPLATTEN

1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	177,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	219,00 €	4/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	157,79 €	4/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	172,00 €	4/2004	Mills Elektronik	Borgholzhausen	05425-933097
5	WD 2500 JB	Western Digital	1,92	161,91 €	4/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

1	AX800 XT/TVD	Asus	1,83	505,29 €	10/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Radeon X800 Pro	Sapphire	1,94	379,99 €	9/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	AX800 Pro TD 256M	Asus	1,94	415,14 €	9/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
4	FX 5950 Ultra-VTD256	MSI Technology	2,04	479,90 €	9/2004	Neon Computer	Salzgitter	05341-848940
5	A 400 GT TDH 256 MB	Leadtek	2,10	409,00 €	9/2004	Fort Knox Computer	Aachen	0800-3678566
5	RX 800 Pro - TD256	MSI Technology	2,10	435,00 €	9/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

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	44,24 €	5/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	SBC HG 100	Philips	2,68	63,80 €	5/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	39,00 €	5/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
5	AHS 30	Altec Lansing	2,80	29,99 €[1]	5/2004	Altec Lansing	Maintal	06181-943630

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

1	Home Arena TXR 335	TerraTec	3,08	39,00 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
2	Inspire T 2900	Creative Labs	3,38	39,30 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
3	VS-4121	Altec Lansing	3,47	75,33 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
4	SL-8212 Apollo 2 Platinum Edition	Jöllenbeck	3,58	41,00 €	8/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
5	XS-441 Platinum 2.1	X-Tensions	3,62	55,65 €	8/2004	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG“)

1	Inspire GD 580	Creative Labs	2,25	144,90 €	8/2004	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	251	Altec Lansing	3,15	117,02 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
3	Z-640	Logitech	3,23	54,90 €	8/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
3	Home Arena TXR 665	TerraTec	3,23	78,02 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
5	Arena 675	Labtec	3,38	36,39 €	8/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

1	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	49,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
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	37,39 €	1/2004	Profiseller Bindlach	Bindlach	09208-586482
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	51,94 €	1/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
2	NF340 Race Master	Trust	2,68	28,28 €	1/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,91	49,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	3,15	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
5	Thrustmaster 360 Modena Pro	Guillemot	3,42	29,04 €	1/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

1	Fanatec Speedster 3	Endor	2,66	51,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	49,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,90	23,90 €	1/2004	Promarkt.de	Düsseldorf	01805-999655
4	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
5	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR XBOX

1	Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel	Guillemot	2,03	74,90 €	1/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Brooklyn Booster 2800	Vidis	2,74	23,90 €	1/2004	Promarkt.de	Düsseldorf	01805-999655
3	SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
4	SL-6685 4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

MÄUSE FÜR PC

1	Intelli Mouse Optical	Microsoft	1,74	17,00 €	10/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
1	MX 510	Logitech	1,74	33,06 €	10/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	450L Mouse Optical	Trust	1,87	14,57 €[1]	10/2004	Trust	Kleve	02821-58810
4	Intelli Mouse Explorer 4.0	Microsoft	1,97	27,30 €	10/2004	Jakob Elektronik	Karlsruhe	0721-941760
5	MX 310	Logitech	2,03	22,20 €	10/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	45,14 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	31,62 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	XM-174 RF Optical Mouse	X-Tensions	1,70	34,75 €	3/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
4	Typhoon Unplugged RF Optical Mouse 2	Anubis	1,71	14,36 €	3/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	29,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

MODEMS (ANALOG)

1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	36,55 €	5/2002	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	24,89 €	5/2002	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	29,09 €	5/2002	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	31,57 €	5/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	34,00 €	5/2002	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

MODEMS (DSL)

1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	76,89 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM	2,25	59,00 €	6/2004	Fort Knox Computer	Aachen	0800-3678566
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	58,09 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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	AVM	1,87	58,99 €	6/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	35,49 €	6/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
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	44,00 €	6/2003	Jakob Elektronik	Karlsruhe	0721-941760
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	49,95 €	6/2003	Conrad.com	Hirschau	09622-302332

SOUNDKARTEN (EXTERN)

1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	152,13 €	7/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	81,59 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	189,00 €	7/2004	Thomann	Burgebrach	09546-92230
4	Aureon 5.1 USB	TerraTec	2,56	49,95 €	7/2004	Conrad.com	Hirschau	09622-302332
5	Hollywood @ Home Media Xtender	Gainward	2,80	66,87 €	7/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870

SOUNDKARTEN (INTERN)

1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	69,99 €	8/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	57,00 €	8/2003	Mix Computer	Gießen	01805-702870
3	Aureon 5.1 Fun Games	TerraTec	2,49	39,99 €	8/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	49,90 €	8/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	34,00 €	8/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

	Zboard Starterkit	Big Ben	2,28	59,99 €[1]	10/2004	Big Ben	Bergheim	02271-498590

SPIELEKONSOLEN

1	Xbox	Microsoft	1,93	149,99 €[1]	6/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Playstation 2	Sony	2,21	149,99 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
3	Gamecube	Nintendo	2,89	97,21 €	6/2002	EL-Computer	Meppen	05931-970885
	N-Gage[2]	Nokia	2,41	349,00 €[1]	10/2003	Nokia	Düsseldorf	0234-9840
	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	116,95 €	4/2003	Musikland	Fellbach	0711-575808

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	14,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
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	11,27 €	11/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885
4	Gamecube Game Pad	Logic 3	1,82	12,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350
5	Brooklyn Junior Pad	Vidis	1,85	17,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

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	9,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
5	Typhoon Cyber Voyager	Anubis	2,46	29,00 €[1]	11/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

1	Dual Shock 2	Sony	1,56	25,90 €	11/2003	Promarkt.de	Düsseldorf	01805-999655
2	Cordless Controller for Playstation	Logitech	1,61	43,99 €	11/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
3	Micro Con	Mad Catz	1,94	13,15 €	11/2003	EL-Computer	Meppen	05931-970885
4	Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	2,21	29,99 €	11/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518
5	Soft Touch Controller (PS2)	Big Ben	2,27	12,70 €	11/2003	Log-In Computer	Pulheim	02238-461864

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

1	Controller S	Microsoft	1,45	32,50 €	11/2003	Yagma.com	Berlin	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	32,90 €	11/2003	Yagma.com	Berlin	01805-050165
4	XS Pad	Big Ben	1,66	14,99 €	11/2003	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	XS Gamepad	Saitek	1,83	16,40 €	11/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	24,44 €	12/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	ST 290	Saitek	2,38	12,04 €	12/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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	17,87 €	12/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Speed Link SL-6605 Dragonfly	Jöllenbeck	2,64	9,99 €[1]	12/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	23,00 €	12/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
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	19,49 €	12/2002	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

STROM-NETZWERKE

1	Microlink Starterkit Ethernet / Ethernet	Devolo	2,95	100,00 €	6/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
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	74,90 €	3/2004	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	62,75 €	3/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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	24,90 €	3/2004	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	Wireless Optical Desktop	Microsoft	2,14	38,50 €	3/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher statt Rangfolge.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: Zefa

Internet-Adressen aus dem Heft

Hier finden Sie die Hilfetelefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spiele-Hersteller. Weitere Online-Adressen stehen direkt in den zugehörigen Beiträgen. Unser Service im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen aber auch gerne ans COMPUTER BILD SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die dazu benötigten Informationen.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft, 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 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	01907-71884	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	089/499910	089-49991500	01908-7326861	01908-24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	01908-7326861	www.codemasters.de
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
Dreamcatcher Interactive	21509	Glinde	040-710060	040-7100628152	01908-46048	01908-46049	**T:** Mo-Fr 9-19, Sa+So 13-19; **S:** 8-24 Uhr[2]	keins	dreamcatcherinteractive.com
DTP Entertainment	22047	Hamburg	040-6699100	040-66991010	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	01908-24667[4]	täglich 8 - 24 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	01905-05511	01905-05512	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 Games	63225	Langen	01805-0537636	06103-9940155	01901-51200	01901-51200	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103-9940155	www.vup-interactive.de
Wanadoo[5]	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] In Österreich: 0900-844484 (1,80 Euro/ Minute), In der Schweiz: 0900-700880 (3 Franken/ Minute) [5] siehe auch Flashpoint

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluß)
Viele jüngere Grafikkarten werden mit dem AGP-Anschluß („Accelerated Graphics Port“) verbunden, 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 in Spielen 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 sogenannte 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).

Bildwiederholfrequenz
Die Bildwiederholfrequenz gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft das Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Auf Röhrenmonitoren werden Werte ab 85 Hertz als angenehm empfunden.

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 also „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Ein Bit ist mit einem Schalter vergleichbar. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht es, auf einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbarer Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, etwa bewegter Bilder auf dem Monitor.

Bluetooth
Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte (wie Tastaturen und Mäuse) oder Handys kabellos zu verbinden. Gegenwärtige Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll Datenübertragung auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Byte
Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 700 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM“ steht für „Read Only Memory“. Das bedeutet übersetzt, daß die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“), auch „Rohling“ oder Leer-CD genannt, kann nur einmal 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, so belegen sie sehr viel Speicherplatz. Zum platzsparenden Speichern von Ton- und Bildinformationen werden daher verschiedene Kompressionsverfahren eingesetzt. Für jedes dieser Verfahren gibt es sogenannte 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 Videostandard 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.

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 c finden Sie auf der Heft-CD/DVD und im Internet. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

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 zwölfmal 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 Mar-kenname für das DSL-Angebot der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur über den DSL-Anschluß oder auch ein DSL-taugliches **Modem**, nicht jedoch über ein normales Modem oder über eine ISDN-Leitung aufbauen.

DSL-Router
Ein Router ist ein Spezial-Computer mit mehreren Netzwerkanschlüssen, der im **Netzwerk** den Datenverkehr regelt.

DTS
Das „Digital Theatre System“ ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu acht Kanäle wiedergegeben kann. Auf Video-**DVDs** findet man DTS meist mit 5.1- (sechs Kanäle) und 6.1-Ton (sieben Kanäle). DTS 6.1 heißt auch „DTS ES“ oder „DTS ES 6.1 discrete“. DTS wird auf DVDs nicht so häufig verwendet wie **Dolby Digital**.

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.



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 sogenannten DVD-„Rohlinge“, die Sie mit einem DVD-Brenner selbst beschreiben

können. Eine DVD-R oder DVD+R läßt sich nur einmal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und jederzeit wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmenkonsortien. Um den Inhalt von Video-DVDs am Fernsehbildschirm betrachten zu können, benötigen Sie einen DVD-Spieler. Auch der 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 158.**

DVI

Abkürzung für „Digital Visual Interface“. Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm an-schließen.

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, 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

Weit verbreiteter Standard für Computer-**Netzwerke**.

Farbtiefe

Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

Firewall

Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten.

Flatrate

Der Begriff „Flatrate“ bezeichnet feste monatliche Kosten für einen Internet-Zugang – unabhängig von der tatsächlichen Nutzungsdauer.

Frontsidebus

Der Frontsidebus(takt) gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FACHBEGRIFFE EINFACH ERKLÄRT FORTSETZUNG

Hauptprozessor Daten liefert. Je größer der FSB, desto schneller können die Daten transportiert werden.

FSAA
Abkürzung für „Full Screen **Anti Aliasing**".

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen rechenaufwendigen Arbeiten.

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen dem **Arbeitsspeicher** und der Grafikkarte in einem PC sehr lang ist und infolgedessen der Datentransport viel Zeit benötigt, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen Arbeitsspeicher. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Der Vorteil: Computergrafiken werden damit viel schneller berechnet.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine befinden sich die Anschlüsse und Steckplätze für die meisten elektronischen Bauteile des Computers.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)
Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

IDE
Siehe **EIDE**.

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 zur Zeit 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 entwickelt. In Java geschriebene Programme können Sie mit jedem Java-fähigen Anzeigeprogramm benutzen. So laufen Java-Programme (auch „Applets" genannt) unabhängig vom Betriebssystem. 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 platzsparend 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 sogenannte **JPG**-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter gerät damit auch die Bildqualität.

LAN
„LAN" ist die Abkürzung für „Local Area Network" und 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 Computer 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 weitverbreiteter 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 das Netzwerkkabel angeschlossen wird. 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 sogenannten Funknetzwerkadapter. Damit werden die Daten per Funksignal übertragen.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Sammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

Optisch-digital
Über optisch-digitale Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

Partition
Die Festplatte eines PC läßt sich in mehrere Bereiche, sogenannte Partitionen, aufteilen. Es gibt zwei Arten von Partitionen: die primäre und die erweiterte Partition. Damit eine Festplatte im PC betrieben werden kann, muss zumindest eine Partition angelegt, aktiviert und formatiert werden. Nur von dieser primären Partition kann ein Betriebssystem gestartet werden. Sie bekommt den Laufwerksbuchstaben „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.

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".

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.

Prozessor
Kleines Bauteil im Computer, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigt. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor oder kurz CPU („Central Processing Unit").

PS/2
Anschlußbuchse am PC für Maus und Tastatur.

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
Brieffach 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, 1-3,10/2003 sowie 2 und 5/2004 sind 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

S-ATA

Abkürzung für Serial-ATA. Neuer Standard für die Übertragung von Daten zwischen **Hauptplatine** und Festplatte(n) mit bis zu 150 **Megabyte** pro Sekunde. Weiterer Vorteil: Das S-ATA-Kabel ist rund und sehr dünn. Es behindert daher die Kühlung im PC bei weitem nicht so stark wie die bisher verwendeten Flachbandkabel.

Scart

Über sogenannte 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 sogenannten 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** .

Sone

Sone ist die Maßeinheit für den Lärmpegel, wie ihn der Mensch empfindet (Lautheit). Dabei werden Lautstärke, Art und Intensität des Geräuschs berücksichtigt. Ein Sone entspricht ungefähr dem leisen Ticken eines Weckers. Doppelter Sone-Wert heißt: doppelt so laut.

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.

Textur

Texturen sind kleine Bilder, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um eine möglichst realitätsnahe Oberflächendarstellung zu ermöglichen. So besteht beispielsweise eine Felswand aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-Texturen.

Trojaner

Ein Trojaner oder „Trojanisches Pferd" ist ein Virus, das sich als nützliches Programm tarnt und nach dem Start Schaden im Computer anrichtet.

USB

Der USB-Anschluß („Universal Serial Bus") ist eine moderne Möglichkeit, Zusatzgeräte mit dem PC zu verbinden, ohne daß in jedem Falle eine zeitraubende 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 auf Röhrenmonitoren durch starkes Flimmern 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 wesentlich 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.

Virus

Computer-Viren sind Sabotage-Programme, die sich zum Beispiel vom Internet aus auf dem Computer einnisten. Sie richten häufig großen Schaden an, indem sie Daten auf dem Computer verändern oder gar löschen.

Windows-Update

„Update" ist die englische Bezeichnung für „Aktualisierung/neuere Version" eines Programmes oder einer Software. Windows bietet eine automatische Update-Funktion an, mit der neue Programmbestandteile des Betriebssystems aus dem Internet geladen werden können. Das Update ist nicht zu verwechseln mit dem „Upgrade", dem meist kostenpflichtigen Umstieg auf eine neue Programmversion – etwa von Windows 98 zu Windows XP.

Wireless LAN

„Wireless" heißt auf Deutsch „drahtlos". Daten innerhalb eines **LAN** , eines lokalen **Netzwerks** , werden also per Funk statt mit Hilfe von Kabeln übertragen.

Würmer

Ein Wurm ist ein **Virus** , der sich selbständig weiterverbreitet. Er nutzt zum Beispiel bestimmte Funktionen per elektronischer Post, um sich an beliebige Adressen selbst zu verschicken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 3. November im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Der Herr der Ringe
Schlacht um Mittelerde

Orks gegen Menschen und Elfen, Olifanten gegen die Reiter von Rohan – und Sie mittendrin. Den kompletten Schlachtplan gibt's im nächsten Heft.



Half-Life 2

Kommt es? Kommt es nicht? Bei keinem anderen Spiel gab es so viel Hin und Her zum Veröffentlichungstermin. COMPUTER BILD SPIELE hofft das Beste und präsentiert Ihnen im nächsten Heft den großen Test – wenn das Spiel bis dahin fertig ist.



Rome Total War

Rom gegen Karthago – eine der längsten, härtesten Auseinandersetzungen der Antike. Die Redaktion ergreift Partei und kämpft mit. Ob der Spielspaß siegt, steht im nächsten Heft.



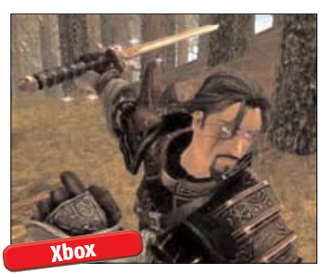
Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude

Bei keiner Spielfigur ist der Fortpflanzungstrieb so stark wie bei Larry. Die Redaktion begleitet den Charmeur auf neuen Beutezügen – in Heft 12.



Pro Evolution Soccer 4

Es darf wieder gekickt werden. Teil vier der Serie hat zwar den Ball nicht neu erfunden, aber einige Änderungen gibt es schon. Welche das sind, lesen Sie ausführlich in Heft 12/2004.



Fable

Absolute Freiheit verspricht dieses neue Rollenspiel: Ob Sie einen guten oder bösen Charakter spielen, ob Sie Zauberer oder Krieger werden, ob Sie heiraten oder Single bleiben – alles Ihre Wahl. Ob das Spiel gut oder schlecht ist, steht im nächsten Heft.

RATGEBER

XP mit Turbo

Das Windows-Betriebssystem XP ist gut – aber nicht immer optimal für Spiele eingestellt. Aus vielen Spielen ließe sich mit den richtigen Änderungen noch mehr herausholen. An welchen „Schräubchen" Sie drehen müssen, damit Actionspiele einen Zahn zulegen und Rennspiele richtig Gas geben, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

HARDWARE

Test: Spiele-Handys

Telefonieren kann man mit allen, aber mit welchen kann man am besten spielen? Zehn Handys stellten sich zum Test: Bildschirmgröße, Ausstattung, Bedienbarkeit beim Spielen – nur ein paar der Kriterien, die überprüft wurden. Welches Spiele-Champion wurde und mit welchem Sie höchstens die Hotline erreichen, steht im nächsten Heft.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 – Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD/DVD-ROM: Tel. 040/34729352.

Herausgeber: Harald Kuppek


Frank Surholt
Chefredakteur


Holger Diezemann
Stellvertretender Chefredakteur


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Manfred Freye
Foto

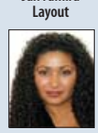

Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Verantwortlich für den Inhalt: Frank Surholt, Holger Diezemann. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749, Telefon 040/34729136. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTER BILD SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, E-Mail: abo@computerbildspiele.de, Fax 01805/636633, Tel. 01805/636663 (jeweils € 0,12/Minute innerhalb Deutschlands). Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. Januar 2004. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **Verlag und Druck:** Axel Springer AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich 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

