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 12

www.computerbildspiele.de

12/2004

Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Handy

Europas größtes Spielemagazin mit CD

6 Spiele auf CD

Alle kompletten Spiele laufen unter Windows 98 und XP

Plus: 3 Demos



Simulation

Spiel 1

Liebe und Macht im Büro

- Spannende Geschichten wie im Vorabend-TV
- Schauplatz: Drei Anwaltskanzleien
- 21 Juristen
- Mehr als 100 witzige Fälle
- 250 Ausstattungs-Objekte
- Ständig Überraschungen
- 9 Schlüsselbedürfnisse wie Erfolg, Verführung, Freundschaft, Haß, Aussehen
- über 100 Interaktionen, z.B. flirten, Händchen halten, ohrfeigen
- Zahlreiche Nebenfiguren wie Milliardär, Krankenschwester

Tricks Seite 116

Vollversionen

6 — usk

PLUS: 19 Seiten Tips und Tricks Seite 108









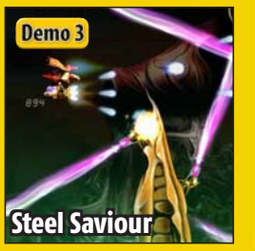


Demos

PLUS: Die wichtigsten Befehle Seite 138







SPIELETESTS







BRANDAKTUELL



Die Siedler – Das Erbe der Könige

Stronghold 2

HARDWARE



SPIELETRICKS



RATGEBER

Besser spielen Seite 180

XP richtig einstellen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Chefredakteur

Mit diesem Heft wird COMPUTER BILD SPIELE fünf Jahre jung. Als Dankeschön für Ihre Treue als Leser gibt es im DVD-Heft nicht nur brandaktuelle Infos und Tests, sondern gleich 8 Vollversionen, 12 Demos und als Geburtstags-Überraschung ein kompletter Spielfilm: „Ricochet – der Aufprall" mit Oscar-Preisträger Denzel Washington. Abspielbar auf jedem Video-DVD-Player oder auch mit Ihrem PC (wenn ein Abspielprogramm installiert ist). Mit diesem Heft kehrt COMPUTER BILD SPIELE wieder zur klassischen Rechtschreibung zurück – wie alle anderen Zeitungen und Zeitschriften der Axel Springer AG auch. Ziel dieser Maßnahme ist die Wiederherstellung einer einheitlichen deutschen Rechtschreibung.

Computer Bild Spiele INTERN



Marco Gremmel (links) mit Pappkamerad CJ aus „GTA – San Andreas" und Rockstar-Produktmanager Karl Unterholzner (27).

Den ganzen Tag spielen und dafür auch noch Geld kriegen – so stellen sich viele den „Traumberuf" Redakteur bei COMPUTER BILD SPIELE vor. Der Alltag sieht anders aus. Beispiel Marco Gremmel (27): Früh um 7 Uhr Flug nach London, bei Rockstar den ganzen Tag „GTA – San Andreas" begutachten (Seite 14). Rückflug um 20 Uhr verzögert sich, Maschine kaputt. Ersatzflieger geht wegen Hamburger Nachtlandeverbots in Hannover runter. Ab in den Bus. Um vier todmüde zu Hause, um neun wieder in der Redaktion. Beispiel Kai Lewendoski (40): Um fünf Uhr aufstehen, Flieger nach München, bei Take 2 „Stronghold 2" angucken (Seite 8), Abend-Maschine nach Düsseldorf, todmüde ins Hotel, am Morgen zu Ubisoft, „Die Siedler – Das Erbe der Könige" anspielen (Seite 30), fünf Stunden Bahnfahrt, später Gute-Nacht-Kuß für Tochter Jana (7). Beispiel Frederic Berg (34): Fast 10 000 Kilometer, zweimal Umsteigen und 20 Stunden unterwegs nach Seattle an der US-Westküste. Dort spielt er zwei Tage alle schon verfügbaren Spiele für den neuen Nintendo DS (Seite 32). Mit neun Stunden ermüdendem Zeitunterschied in den Knochen wieder am Airport. Redaktion, ich komme! Die Frisur hält.



Lewendoski (l.) läßt sich von Ubisoft-Projektleiter Benedikt Grindel (35) das neue „Siedler"-Spiel erklären.

COMPUTER BILD SPIELE mit

Auf DVD

Microsoft Flight Simulator 98

Simulation

Bei Flight Simulator 98 müssen Sie keine trockenen Handbücher wälzen: Wenn Sie Ihre DVD beim Spielen im DVD-Laufwerk lassen, hören Sie die gesprochenen Anweisungen Ihres Fluglehrers.



Heben Sie ab, und nehmen Sie mit dem realistischen Flugsimulator Kurs auf einen von über 3000 Zielflughäfen.

Sieben Fluggeräte vom Hubschrauber über Propellermaschinen bis hin zur modernen Boeing sind verfügbar.

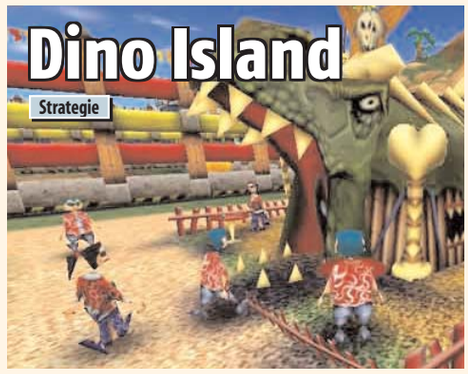
Wetterbedingungen und Tageszeit sind frei wählbar.

Anfänger können 24 Flugstunden absolvieren. Ein Fluglehrer gibt gesprochene Anweisungen und Tips.

Landen Sie in 45 Metropolen überall auf der Welt.

Dino Island

Strategie



Eröffnen Sie auf einer von acht Inseln einen Erlebnispark. Züchten Sie in Ihrem Labor Dinosaurier. Bauen Sie Geisterbahnen, Imbißbuden und Shops.

12 Demos

Arena Wars, Crazy Machines – Neue Herausforderungen FIFA Football 2005 Kult – Heretic Kingdoms (Exklusivdemo) Ragnarok RC Cars Saatan Söldner – Secret Wars Tribes Vengeance Wings of War Steel Saviour Xpand Rally

Exklusives Add-on



Erweiterung des Rollenspiels mit zwei neuen Spielregionen, fünf gefährlichen Gegnern und 15 Waffen.

Spielfilm

Ricochet – Der Aufprall



„Ricochet – Der Aufprall" handelt vom Polizisten Nick Styles (Denzel Washington), der den gefährlichen Killer Blake Talbot (John Lithgow) festnimmt. Haßerfüllt und dem Wahnsinn nahe, plant Talbot einen tödlichen Rachefeldzug. Der Film läuft auf DVD-Spielern, Computern, Playstation 2 und Xbox mit Fernbedienung (Sonderzubehör).

8 Filme zu Spielen

Children of the Nile, Club Football 2005, Crashday, Earth 2160, Knights of Honor, Midnight Club 3, Outlaw Golf 2, Pacific Fighters, Prince of Persia – Warrior Within

Software

Bildschirmhintergründe: Die Siedler – Das Erbe der Könige, Earth 2160, Grand Theft Auto – San Andreas,
Bildschirmschoner: Grand Theft Auto – San Andreas, Moorhuhn Wanted,
Programme: Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Anti Vir Personal Edition 6.27, Zone Alarm 5.1, Windows Media Player 9, Divx 5.2, Windows Installer 2.0
Spielverbesserungs-Programme (Patches): Airline Tycoon Deluxe v.1.02, Arena Wars v.1.0.7, Codename Panzers – Phase One v.1.09, Halo – Kampf um die Zukunft v.1.05, Joint Operations – Typhoon Rising v.1.4.2.7, Psychotoxic v.1.02, Unreal Tournament 2004 v.3323
Steuerungsprogramme (Treiber): Nvidia Forceware (2000/XP) v.61.77, Nvidia Forceware (95/98/ME) v.61.76, Ati Catalyst (XP) v.4.9, Ati Catalyst (98/ME) v.4.7

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

2 Ausgaben



Leiten Sie die Angestellten dreier Anwaltskanzleien. 21 Juristen unterstehen Ihnen.

Lösen Sie 100 witzige Fälle, und pflegen Sie die (Liebes-)Beziehungen im Büro.

Sammeln Sie Punkte mit über 100 Aktionen in „Disziplinen" wie Erfolg, Verführung und Haß.

5 weitere Spiele



Pings Basketball | Die Bewohner des Planeten Ping treten im Basketball gegeneinander an. Zweimal drei Spieler stehen auf dem Platz. Besiegen Sie den Computer!



Scorched 3D | Schauplatz dieses grafisch aufwenigen Spiels ist eine einsame Insel, auf der Sie Gegner treffen – und zwar möglichst präzise, bevor die Sie treffen.



Speed Bowling | Hier wird nach klassischen Bowlingregeln gespielt. Es gilt, so viele Pins wie möglich abzuräumen. In Bonusrunden sammeln Sie Extrapunkte.



Surf Attack | Als Geheimagent Rio fliehen Sie per Surfbrett vor feindlichen Agenten – und schießen zurück.



Zoo Empire Tier-Memory | 24 Spielkarten liegen verdeckt auf dem Feld. Maximal zwei davon können gleichzeitig umgedreht werden. Finden Sie gleiche Paare.

Demos

Crazy Maschines | Witzige Experimente für Tüftler – auf der Erde und auf dem Mond.

FIFA Football 2005 | Spielen Sie eine Halbzeit Arsenal gegen AC Milan im Highbury-Stadion.

Steel Savior | Mit einem Raumschiff weichen Sie Hindernissen aus und beschießen Feinde.

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 44 und 45

BRANDAKTUELL

Neue Spiele, darunter: Call of Duty – Finest Hour, Emergency 3, GTA – San Andreas, Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde, Prince of Persia – Warrior Within, Sacred – Neue Auflage, Stronghold 2, Tom Clancy's Ghost Recon 2, 6
Neue Handy-Spiele 16
Hitliste 18
Goldener Computer 2004 – Bericht von der Verleihung 19
Bunt gemischt 20
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 21
Neue Hardware 22
Test: Neuer „3D"-Flachbildschirm „X3D-19 Display AD" 24
Konsolen von morgen: Nintendo DS und Sony PSP 32
Vorserientests:
PC **Die Siedler – Das Erbe der Könige** Aufbauspiel (ab Anfang Dezember 2004) 30
PC **Fire Department 2** Strategie (ab 25. November 2004) 26
PC **Medal of Honor – Pacific Assault** Action (ab 11. November 2004) 26
PC **RTL Skispringen 2005** Sportspiel (ab November 2004) 28
PC **Ski Alpin 2005** Sportspiel (ab November 2004) 28
PS2 **Urbz – Sims in the City** Simulation (ab 7. November 2004) 31

SPIELETESTS

PC **Call of Duty – United Offensive Expansion Pack** Action (im Handel) 80
PC **Camgoo** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 52
PC **Club Football 2005** Fußballspiel (im Handel) 78
Xbox **Colin McRae Rally 2005** Rennspiel (im Handel) 98
Xbox **Crash Twinsanity** Fußballspiel (im Handel) 98
PC **Evil Genius** Strategie (im Handel) 42
Xbox **Fable** Rollenspiel (im Handel) 96
PC **Final Fantasy 11 – Online** Online-Rollenspiel (im Handel) 66
PC **Full Spectrum Warrior** Action (im Handel) 74
PS2 **Grosse Haie – Kleine Fische** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 90
GBA **Grosse Haie – Kleine Fische** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 100
PC **Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron** Action (im Handel) 44
GBA **Mario Golf Advance** Sportspiel (im Handel) 100
PC **NHL 2005** Sportspiel (im Handel) 60
Xbox **Outrun 2** Rennspiel (im Handel) 98
Cube **Pikmin 2** Strategie (im Handel) 102
PS2 **Pro Evolution Soccer 4** Fußballspiel (im Handel) 94
PS2 **Resident Evil – Outbreak** Action (im Handel) 88
PS2 **Rocky Legends** Sportspiel (im Handel) 90
PC **Rome – Total War** Strategie (im Handel) 34
PC **Silent Hill 4 – The Room** Action (im Handel) 82
PC **Silent Storm Sentinels** Strategie (im Handel) 62
PC **Star Wars – Battlefront** Action (im Handel) 54
PS2 **Star Wars – Battlefront** Action (im Handel) 92
PC **Taxi Raser** Rennspiel (im Handel) 58
PS2 **This is Football 2005** Fußballspiel (im Handel) 94
Cube **Tony Hawk's Underground 2** Sport (im Handel) 102
PC **Top Spin** Sport (im Handel) 48
PC **Transport Gigant – Down Under** Aufbauspiel (im Handel) 86
PC **Vermeer 2** Simulation (im Handel) 40
PC **Warhammer 40.000 – Dawn of War** Strategie (im Handel) 68

GÜNSTIGE SPIELE

PC **XIII** Action (im Handel) 104

CD/DVD IM HEFT

Mindestanforderungen und Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Microsoft Installer 2.0 108
Ricochet – Der Aufprall: So spielen Sie den DVD-Film ab 112
Installations-Anleitung und Tricks zu Partners 116
Installations-Anleitung und Tricks zu Dino Island 122
Installations-Anleitung und Tricks zu Microsoft Flight Simulator 98 132
Anleitungen und Tricks zu den Spielen: Pings Basketball, Scorched 3D, Speed Bowling, Surf Attack, Zoo Empire Tier-Memory 138
Anleitungen und Tricks zu den Demos: Arena Wars, Crazy Maschines – Neue Herausforderungen, FIFA Football , Kult – Heretic Kingdoms (Exklusiv-Demo), Ragnarok, RC Cars, Sataan, Söldner – Secret Wars, Tribes Vengeance, Wings of War, Steel Savior, Xpand Rally 139

SPIELETRICKS

PC **Rome – Total War** 144
PC **Star Wars Battlefront** 152
PC **This is Football 2005** 158
Geheime Tricks (Cheats) 162

HARDWARE

Vergleichstest: zehn Mobiltelefone 172
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 173
Testergebnisse im Detail 174
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 178

RATGEBER

So machen Sie Windows XP schneller 180
So installieren Sie ein Spiel 182

PROFI-ECKE

Benchmark-Programme und Spiele-Benchmarks 184

SERVICE

Testspiegel 188
Gewinnspiel 190
COMPUTER BILD SPIELE hilft 192
Briefe an die Redaktion 192
Neue Steuerungsprogramme (Treiber und Patches) 194
Spielebücher-Kritiken 196
Marktübersicht 198
Fachbegriffe einfach erklärt 204
Telefonnummern der Spielehersteller 208

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 210
So abonnieren Sie COMPUTER BILD SPIELE 210
Impressum 210

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





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



Meldungen

Neues für Nintendo

Voraussichtlich im 1. Quartal 2005 zu haben: die neue tragbare Konsole Nintendo DS (siehe Seite 32 in diesem Heft). Die Firma THQ kündigt bereits erste Spiele für das Gerät mit den zwei Bildschirmen an. Darunter sind „Cars", das Spiel zum gleichnamigen Film, die Serie „Spongebob – Schwammkopf", die



„Ping Pals" für Nintendo DS: Textnachrichten inklusive.

Geschicklichkeitsspiele „Tak" und „Die Unglaublichen" sowie die Managersimulation „Zoo Tycoon". Alle genannten Titel sollen im Laufe des nächsten Jahres veröffentlicht werden. Besonderen Wert legt THQ laut eigener Aussage auf „Ping Pals". Dahinter verbirgt sich eine Sammlung von Minispielen, die es bis zu 16 Spielern ermöglicht, gemeinsam zu spielen und Textnachrichten auszutauschen („chatten"). „Ping Pals" soll pünktlich zum Verkaufsstart des Nintendo DS in den Läden stehen. Preise sind bisher nicht bekannt.

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01905-05511 (0,62 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Haste Töne?

Klingeltöne, Warntöne, bewegte Bilder und Hintergrundfotos – das alles gibt's jetzt kostenlos für Besitzer des Nokia-Spielehandys „N-Gage", abgestimmt aufs jeweilige Lieblingsspiel. Einzige Bedingung: Sie müssen auf der Internet-Seite des Herstellers registriert sein. Zur Zeit werden auf der Seite arena.n-gage.com „N-Gage Mobile Fan Packs" zu folgenden Spielen angeboten: „Pathway to Glory", „Ashen", „Crash Nitro Kart" und „Die Sims brechen aus".



Knüppelhart: ein Höhlentroll.

Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde

Großer Ring-Kampf

Strategiespiel für PC | Seite an Seite mit Aragorn und Gandalf – oder doch lieber als Scherge Saurons unterwegs? Sie haben die Wahl!

Gut gegen Böse – in kaum einer anderen Geschichte ist das so spannend und dramatisch erzählt wie im Fantasy-Roman „Der Herr der Ringe" von J.R.R. Tolkien. Jetzt können Sie die spannendsten Momente der nach den Büchern gedrehten Kino-Trilogie selber erleben: Das Spiel zu den Filmen macht Sie zum Befehlshaber über die guten oder bösen Truppen – ganz wie Sie wollen. Auf der Seite des Lichts lenken Sie die Geschicke der Gemeinschaft des Rings, also Aragorn, Gandalf und die anderen sieben Mitglieder. Außerdem übernehmen Sie das Kommando der Reiter von Rohan, die Stück für Stück ihr Land von Sarumans Uruk-Hai befreien wollen. Natürlich dürfen Schlachten, wie die bei Helms Klamm oder Minas Tirith, nicht fehlen – und das tun sie auch nicht.

Die dunkle Seite macht Sie zum Befehlshaber über die Truppen Sarumans und später über das ganze Heer von Mordor, Saurons Armee selbst, samt seiner Ringgeister.

Neben den Helden, die auf beiden Seiten noch besondere Fähigkeiten besitzen und auch Erfahrungspunkte sammeln können, dürfen Sie an vielen Stellen im Spiel die nächste Aufgabe selbst aussuchen – und somit auch die Belohnung im Fall eines Sieges. Denn außer Kraftpunkten, mit denen Sie neue Fähigkeiten für Ihr Heer kaufen können, gibt es auch Kommandeurspunkte, die Ihnen eine größere Armee erlauben, oder Ressourcen, die Ihre Farmen ergiebiger machen. Alles nützlich – aber nicht alles auf einmal zu haben.

Ein an sich schon überzeugendes Spiel. Für Filmfans aber viel mehr als das. Denn zu den zahlreichen Filmausschnitten hören Sie fast die gesamte Zeit beim Spielen die wundervolle Originalmusik aus dem Kino. Mehr Atmosphäre geht nicht. Anfang Dezember kann Ihr Abenteuerurlaub in Mittelerde beginnen.



Die Guten vor der Schlacht: Im Spiel leiten Sie Aragorn, Gandalf und die anderen tapferen Helden.



Die gesamte Armee des Bösen marschiert aus dem schwarzen Tor des dunklen Landes von Mordor.



So sehen heute Geister aus: Ein Soldat der Eliteeinheit „Ghosts" in voller Kampfmontur.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Die Geister, die ich rief

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Ein gerissener nordkoreanischer General hat heimlich einen Pakt mit Russland geschlossen und nutzt eine Hungersnot in seinem Land als Vorwand, um Gebiete in China, Nordkoreas nördlichem Nachbarn, zu überfallen.

Da China diesem Treiben nicht tatenlos zusehen will, aber auch keinen Atomkrieg provozieren möchte, erlaubt das Land den Einsatz westlicher Spezialeinheiten, wie der Ghosts (Geister), um den General zu stürzen.

In der Fortsetzung des Taktik-Actionspiels „Tom Clancy's Ghost Recon" übernehmen Sie erneut den Befehl über diese Spezialeinheit der US-Armee. Wie aus der Serie bekannt, steuern Sie ein Vier-Mann-Team, bei dessen Einsätzen taktisches Vorgehen oberstes Gebot ist. Einzelkämpfer haben gegen die klug agierenden Gegner keine Chance. Nur wenn Sie Ihr Team nach gründlicher Planung optimal einsetzen, werden Sie heile nach Hause kommen. Damit auch Einzelspieler, die keine Lust haben, mit einem Team loszuziehen, auf ihre Kosten kommen, gibt es den so genannten Lonewolf-Modus (Einsamer Wolf). Dann gehen Sie ganz allein ins Feindesland – allerdings mit einem Waffenarsenal, das sich sehen lassen kann. Eine Besonderheit des Spiels sind inhaltliche Unterschiede zwischen Playstation-2- und Xbox-Version. So spielen die Ereignisse der PS-Variante zeitlich vor jenen des Xbox-Spiels (auf dessen Basis auch die für später geplante PC-Version entsteht).



Neu: Der Blick über die Schulter sorgt für Übersicht.

Angekündigt für: November 2004
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Ubisoft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050
www.ghostrecon-2.com



Erst in der Schlacht von Minas Tirith kann die dunkle Seite die gigantisch großen Olifanten einsetzen – ein Glücksfall für die Völker des Lichts.

- **Angekündigt für:** Dezember 2004
- **Preis laut Hersteller:** rund 50 Euro
- **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

Ford Racing 3

Besser ankommen

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | „Ford – Besser ankommen" – mit diesem Motto wirbt das 1903 gegründete Automobilunternehmen zur Zeit in Deutschland. Ob Sie im Ford tatsächlich besser fortkommen, können Sie jetzt selbst ausprobieren. 16 Spielmodi fährt der dritte Teil der Rennspielreihe auf – darunter die gewohnten Kopf-an-Kopf-Rennen, die Variante „Overtake", in der Sie möglichst viele Autos überholen müssen, oder „Hill-Climb": über Serpentinen in rasendem Tempo auf die Berge. 55 Fahrzeuge aus der Firmengeschichte, vom legendären Model T bis zu den nicht minder prominenten Modellen F-150 und Mustang GT stehen dem Hobby-Rennfahrer offen – auf 26 Strecken in allen möglichen Landschaften – von idyllischen, grünen Tälern bis zum ewigen Eis des hohen Nordens.

- **Angekündigt für:** 29. Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** 19 Euro (PC), 29 Euro (Konsolen)
- **Infos bei:** Empire Interactive, Emmy-Noether-Str. 9, 76131 Karlsruhe, Tel. 01801-185795 (0,046 Euro pro Min.)





Fundgrube für Ford-Fans: 55 Autos aus der Firmengeschichte gehen an den Start. Links setzt ein Mustang der dritten Generation zum Überholen eines Thunderbird an, rechts stehen aktuelle Typen im Focus.



In diesem Spiel schreiben Sie Geschichte, mit Blick von oben – damit Sie als Feldherr alles genau im Auge haben.

Alexander

Der Königsweg

Aufbauspiel für PC | 300 Jahre vor Christus zog der mazedonische König Alexander mit seinen Mannen in den Kampf gegen das Persische Reich. Acht Jahre dauerte sein Feldzug, mit dem die Weichen für die Ausbreitung der griechischen Kultur und den späteren Siegeszug des Römischen Reiches gestellt wurden.

Dieses grandiose Stück Weltgeschichte kommt zu Weihnachten nicht nur als Film in die Kinos, sondern auch als PC-Spiel zu Ihnen nach Hause. Als großer Feldherr sollen Sie es zu Ruhm, Ehre und Reichtum bringen. Dazu bauen Sie Griechenland, Persien, Indien und Ägypten auf und können in den Rollen der dazugehörigen Helden (Alexander, Darius, Poros und Nectanebo 2) die Geschicke Ihres Volkes leiten und der Wirtschaft durch die Verarbeitung von Ressourcen, wie Nahrung, Gold, Eisen und Holz auf die Sprünge helfen.

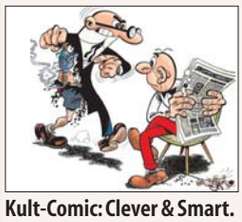
Und wenn Ihre Nation gut aufgestellt ist, dürfen Sie in mehr als 30 Missionen kolossale Schlachten zu Lande und zu Wasser schlagen.

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

Meldungen

Komik im Comic

Frisch im Handel: das Abenteuerspiel „Clever & Smart – A Movie Adventure“ für PC. Inhalt: Dr. Bakterius droht die Welt ins Chaos zu stürzen. Ein Experiment ging schief, und eine Kinofilm-Mumie gelangt in die reale Welt. In den Rollen der Comic-Helden Clever und Smart müssen Sie sich durch 100 Jahre Kinogeschichte ackern. Dabei treffen Sie etwa auf Dracula, Charlie Chaplin und John Wayne. Das Spiel glänzt vor unter anderem mit seinen Dialogen. Für die Synchronisation wurden unter anderem jene Sprecher engagiert, die sonst Anthony Perkins und Tom Cruise ihre Stimmen leihen.



Kult-Comic: Clever & Smart.

Kostenpunkt: 39,95 Euro.
Infos bei: Crimson Cow, Tel. 040-59355237

Affenliebe rostet nicht

Ein neues Kinoabenteuer mit „King Kong“ soll im Dezember 2005 in die Kinos kommen. Spielehersteller Ubisoft hat sich die Lizenz gesichert und mit der Produktion eines gleichnamigen Spiels für PC und alle gängigen Konsolen begonnen. Ubisoft arbeitet dazu eng mit dem Produzenten des Films, Peter Jackson, zusammen (Trilogie „Der Herr der Ringe“ drei Oscars). Das Spiel soll bereits zur Premiere des Films am 14. Dezember 2005 in den Handel kommen.
Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050

Neustart fürs Rennen

Viele Rennspielfans warten schon lange auf „Juiced“. Doch leider mußte der Hersteller Acclaim Insolvenz anmelden, die Zukunft des Titels war ungewiß. Jetzt hat die Firma THQ „Juiced“ gekauft und wird das Spiel im Sommer 2005 für PC, Playstation 2 und Xbox veröffentlichen. Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01905-05511 (0,62 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Stronghold 2

Burgen bauen, Schlachten schlagen

Aufbauspiel für den PC | Burgherren im Mittelalter hatten nichts zu lachen. Zugige Räume, feuchte Wände, dazu rings um die Burg meistens ein übelriechendes Entsorgungsproblem – und die Ausbreitung diverser juckender und ekliger Krankheiten war ebenfalls an der Tagesordnung



Ein ansonsten gütiger Burgherr muß auch mal wütend werden dürfen, wenn er sein Hab und Gut verteidigt.

Wir wollen das finstere Mittelalter noch mehr im Spiel erlebbar machen“, erklärt Simon Bradbury (37), Chefdesigner beim Stronghold-Macher Firefly. Die Engländer konnten mit dem ersten Teil der Burgenbau-Simulation einen Überraschungserfolg landen und programmieren nun den zweiten Part, der im nächsten Frühjahr erscheinen soll.

Rings um die Burg liegen nun überall Müllhaufen, die der Spieler beseitigen soll. Es laufen Ratten herum, die die Menschen beißen – und manchmal sinkt eines der Opfer der fiesen Nager denn auch tödlich verletzt mit dramatischer Geste zu Boden. Überall wabern grünlich-giftige Wolken der übelsten Pestilenz, die von den Ratten im gesamten Burgareal verbreitet werden.

Aber als kluger Burgherr haben Sie natürlich die passenden Gegenmittel. Der Müll kommt in die Grube, und gegen die Ratten setzen Sie erfolgreich einen Falkner und seinen Greifvogel ein. Ihre Be-



Liegen Sie mit Ihrem Nachbarn im Streit, setzt der schon mal zur Belagerung Ihrer schönen Burg an. Dann muß die Verteidigung stimmen.



Wenn der Burgherr darauf achtet, daß genug Lebensmittel eingelagert werden, muß die Bevölkerung keinen Hunger leiden.

völkerung dankt es Ihnen, Ihr Ansehen bei den Untertanen wächst. Stichwort „Ansehen": Diese „Währung" ist einer der wichtigsten „Rohstoffe" im Spiel. Sie können Ihr Ansehen erhöhen, indem Sie rauschende Feste feiern und die Rittergesellschaft möglichst reichlich versorgen. Sie können Ihr Ansehen aber auch durch einen Kirchenbesuch steigern, womit Sie sich als gottesfürchtiger Herrscher erweisen. Und wenn Sie ein Kloster erbauen lassen, in dem Mönche heilige Schriften kopieren, dann bringt das Ihren guten Ruf gewaltig nach vorne. Natürlich gibt es auch Bauern, die Nahrung herstellen, es gibt eine Schänke, in der die Dorfbewohner einen heben können, und Diebe, die alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Wenn Sie einen dieser Halunken fangen, können Sie als Fürst dessen Strafe bestimmen. Da der Dieb aber meistens ein Bewohner des Dorfes ist, etwa der Bäcker, dessen Fähigkeiten anderweitig benötigt werden, ist es nicht ratsam, ihn gleich köpfen zu lassen. Eine Weile am Pranger oder aufs Rad geflochten - das reicht als Strafe aus. Und danach kann der Übeltäter wieder resozialisiert seiner Arbeit nachgehen.

Der größte Unterschied zum Vorgängerspiel ist die Optik. Waren die Burgen und die Landschaft vorher platt gemalt, so können Sie jetzt alles aus allen Blickwinkeln betrachten. Burgen und Gebäude, alle Figuren und Pflanzen werden räumlich dargestellt. Das macht das Spiel interessanter, aber auch die Steuerung komplizierter. „Wir haben deshalb auf allzu viele Blickwinkel verzichtet und bieten eine möglichst simple Steuerung der Kamera an", erklärt Bradbury.

Natürlich wird es passieren, daß Ihre Burg angegriffen wird. Schon bei der Planung ist es daher wichtig, sich auf den Verteidigungsfall einzustellen. Wenn die Angreifer dann kommen, rücken sie mit schwerem Gerät vor, etwa Katapulten, und heizen Ihren Gegnern tüchtig ein. Wenn ein tonnenschwerer Stein gegen eine Burgmauer kracht, dann fliegen die Trümmer spektakulär in alle Richtungen. In den Türmen und auf den Mauern wird wild gekämpft, wobei es sogar wichtig ist, wer oben und wer unten ficht. Ist die Schlacht um die Burg siegreich beendet, kann der Fürst erstmal wieder ein Fest geben. Und danach wälzt er sich mit der Lady im roten Himmelbett. Vorhang zu.

Angekündigt für:
April 2005
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München
Tel. 089-278220, www.take2.de



Fangen Sie ausgebrochene Tiere ein, um nicht selbst unter die Wölfe zu geraten.

Emergency 3

Löschen, retten, schützen

Simulation für PC | Katastrophenalarm: Auch in der Fortsetzung der beliebten Rettungssimulation zeigen Sie Polizei und Feuerwehr, wo's langgeht

Ein illegales Straßenrennen. Motoren heulen in der Dunkelheit. Reifen quietschen, die Wagen rasen über den Asphalt. Und dann geschieht das, was geschehen muß: Fußgänger laufen über die Fahrbahn, ein Auto weicht aus und kollidiert mit der Wand eines Kaufhauses. Wenige Sekunden später steht alles in Flammen, Passanten liegen bewußtlos auf der Straße.

Auch in „Emergency 3" haben Sie allein das Kommando über alle Einsatzkräfte. Und so beordern Sie zuerst einmal Löschfahrzeuge und Notarztwagen an die Unglücksstelle. Das Feuer könnte auf andere Gebäude übergreifen, und schwerverletzte Passanten brauchen dringend medizinische Versorgung.

Doch nicht nur Verkehrsunfälle und Brände gehören zu Ihren Einsatzfeldern. Im Laufe der Handlung kümmern Sie sich um gewalttätige Demonstranten, bergen ein abgestürztes Testflugzeug und suchen Verletzte unter einem riesigen, zerstörten Glasdach.

Der Unfallhergang wird vor jedem Auftrag durch einen aufwendigen Film geschildert. Doch auch im laufenden Einsatz kann sich die Spielgrafik sehen lassen: 30 Einheiten, vom Abschleppwagen bis zum Löschflugzeug, gleichen den großen Vorbildern bis ins Detail. Dabei können Sie das Geschehen stufenlos näher heranholen, neigen oder drehen.



Wenn Erlebnisbäder eins aufs Dach bekommen, sind Lebensretter wie Sie gefragt.

Neben den 25 stets schwieriger werdenden Aufträgen steht auch ein freies Spiel zur Verfügung. Dabei müssen Sie Tag und Nacht gleich eine ganze Stadt im Auge behalten. Bei zufällig auftretenden Ereignissen, wie Karambolagen und Hausbränden, müssen Sie schnellstens ausrücken. Auch ein Programm zum Erstellen eigener Katastrophen ist mit von der Partie.

Der erste Eindruck von Emergency 3 ist durchweg positiv. Grafisch wurde die Rettungs-Simulation erheblich verbessert. Und auch inhaltlich gibt es in der vorliegenden Fassung nichts zu beanstanden.

Angekündigt für:
3. Dezember 2004
Preis laut Hersteller:
39,95 Euro
Infos bei: Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München
Tel. 089-278220, www.take2.de



Das Spiel mit dem Feuer: Sorgen Sie dafür, daß die Flammen nicht auf umliegende Häuser übergreifen.

Meldungen

Die Seite der Sims

Unter www.diesims.de finden Sims-Fans jede Menge Infos und Nützliches zum kürzlich erschienenen Spiel des Lebens „Die Sims 2". Dort können Sie sich mit anderen Spielern austauschen, an Wettbewerben teilnehmen oder kostenlos Spielzusätze herunterladen – zum Beispiel neue Möbel für eine Studentenbude oder Zutaten, mit deren Hilfe Sie eine eigene Fanseite ins Internet stellen können.



Träumen wird man ja dürfen.

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

Das dritte Zeitalter

Der polnische Spiele-Entwickler „CD Projekt" hat im Internet seine Zusammenarbeit mit dem Software-Riesen Microsoft bekanntgegeben. Nach eigenen Angaben arbeitet das Unternehmen an drei PC-Titeln für das Unternehmen. Die Fortsetzung von „Zoo Tycoon" sei eines der drei Projekte, ein weiteres das bisher von Microsoft noch nicht offiziell angekündigte „Age of Empires 3". Wann der dritte Teil der schon legendären Strategiespiel-Reihe auf den Markt kommen soll, ist allerdings bislang noch nicht bekannt.

Der Meisterdetektiv

Mit dem Rollenspiel „Dungeon Lords" und dem Abenteuer „Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings" will der bisher auf Pferdespiele für Kinder spezialisierte Hersteller DTP ins Weihnachtsgeschäft einsteigen. Beide PC-Titel sollen am 19. November in den Geschäften stehen. Dungeon Lords wird zum Preis von 44,95 Euro, Sherlock Holmes für 39,95 Euro zu haben sein.

Infos bei: DTP Entertainment AG, Tel. 040-6699100, www.dungeonlords-game.de

EXKLUSIV

Sacred – Neue Auflage

Die Axt im Walde



Rollenspiel für den PC | Zoff im Land der Elfen: Die Story von Sacred geht weiter (und das Add-on gibt's exklusiv auf der DVD in dieser COMPUTER BILD SPIELE)

auf Heft-DVD



Blitz, komm raus, du bist umzingelt: Gewitter gegen untote Goblins.



Auf die Bäume, ihr Waffen: Kampf gegen den Waldgott und sein Kind.

Die Macher des Rollenspiels „Sacred" geben einen aus: Der junge Klassiker erscheint in einer erweiterten Auflage. Wer das Hauptspiel schon hat, kann sich das 140 **Megabyte** S.204 große Add-on ganz bequem von der Heft-DVD von COMPUTER BILD SPIELE (DVD-Ausgabe) überspielen.

Die Welt von Sacred wird um zwei neue Regionen erweitert. „Wir haben – dem Spiel entsprechend – eine actionlastige Region geschaffen und eine weitere, in der das Rollenspiel im Vordergrund steht", so Hans-Arno Wegner vom Hersteller Ascaron. Die Action tobt im Westen von Ancaria. In der Wald- und Wiesenlandschaft halten Eiselfen ehemalige Höhlen der Seraphim besetzt und haben sich deren mächtige Kampftechniken angeeignet. Mit schlagkräftigen Lichtsäulen, -schwertern und -peitschen malträtieren die kaltblütigen Wesen ihre Feinde. Zum Beispiel die Waldelfen, die eine Festung in der Nachbarschaft bewohnen. Als Spieler mit Herz für die Schwachen ergreifen Sie natürlich deren Partei. Bei Bedarf holen Sie sich aus dem nahegelegenen Dorf ein paar muskelbepackte Orcs zur Verstärkung und schlagen so schnell wie möglich zu. Denn die Uhr läuft: Wenn Sie es nicht schaffen, innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine riesige Invasion von Eiselfen unschädlich zu machen, dann gelangen die in den Besitz eines Zaubers, der sie endgültig unbesiegbar macht.

Einen Platz für Rollenspieler gibt's im Südosten von Ancaria in der Nähe des Dörfchens Finsterwinkel. Dort steht eine Arena, in der Sie sich als Kämpfer bewähren müssen. Wenn alles gutgeht, wecken Sie das Interesse des ortsansässigen Talentsuchers. Gegen einen Unkostenbeitrag von 100 000 Goldstücken verrät der Mann Ihnen den Weg zu einer Truppe im Wald, die auf Schatzsuche gehen will. Mit einer Handvoll Männer schlagen Sie sich durch das Sumpfgebiet, ständig bedroht von den Kindern des Waldgottes, kleinen Schlangenzauberern, die Ihnen mit Blitzen mächtig Feuer machen. Wer es schafft, sich gegen die Zwergenarmee des Waldgottes zu behaupten, wird sicher überrascht sein, was ihn in den Tiefen der morastigen Gegend erwartet …



Ancaria, 12 Uhr: Die Frisur sitzt, der BH auch.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 39,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 GmbH, Agnesstraße 14, 80798 München, Tel. 089-278220, www.sacred-game.de

Neuerungen im Überblick

- Zwei neue Regionen, Spielwelt um rund zehn Prozent erweitert
- Zwei große Aufgabenblöcke
- Fünf neue Gegnertypen
- Ein neuer Bossgegner
- Sechs neue Rüstungssets
- 15 neue Waffenarten

Neue Waffen und Rüstungen



Was der Kleiderschrank so hergibt: schlagkräftige Waffen und gepanzerte Garderobe.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Mythos Gold

Die „Age of Mythology Gold Edition“ steht für 49,99 Euro



Sag, wo der Hammer hängt.

im Handel. Inhalt: „Age of Mythology“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2002, Urteil: „gut“) und die Erweiterung „Age of Mythology – The Titans“ (12/2003, „gut“). In dem schon fast legendären Strategie-Epos für PC tummeln sich zwölf Völker aus dem Zeitalter der großen Mythologien.
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760,
www.ensemblestudios.com

Stars von morgen

Wer durchs Sternentor will, darf sich auf ein Spiel freuen, das die Inhalte der beliebten Science-Fiction-Fernsehserie „Stargate SG-1“ aufgreift. Die TV-Reihe erfreut sich bei rund 17 Millionen Zuschauern in 64 Ländern großer Beliebtheit. Das Spiel soll Ende 2005 für PC und die gängigen Konsolen erscheinen. Nähere Informationen dazu will Hersteller Jowood noch im Oktober auf der Seite www.stargate-alliance.com veröffentlichen.
Infos bei: Jowood AG, Tel. 01801-185795
(0,046 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Auf jeden Fall

Das unter Rollenspielern schon im Vorfeld als Geheimtip gehandelte „The Fall – Last Days of Gaia“ für PC soll noch pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. Der Spieleheersteller Elkware (siehe auch „Bunt gemischt“ in diesem Heft) reagierte prompt und sicherte sich die Lizenz für die Handy-Ausgabe, die schon in diesem Herbst für 4,99 Euro zu haben sein soll. Für welche Handy-Modelle sich das Spiel eignet, steht auf der Seite www.elkware.de.
Infos bei: Elkware GmbH, Tel. 04103-902090

Need for Speed – Underground 2

Tempo ohne Limit

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Die Renn-Reihe hält das Tempo: Während „Need für Speed – Underground“ für PS 2 („Platinum“) und Xbox („Classic“) mittlerweile schon als „Youngtimer“ zu je 29,95 Euro gehandelt wird, fährt sich Teil 2 bereits warm. Wie gehabt, geht es darum, mit aufgemotzten Autos durch eine riesige Stadt zu rasen. Die heimgesuchte Gemeinde besteht aus fünf Bezirken – vom hügeligen Stadtrand mit Serpentinenstraßen und Kieswegen bis zu den belebten Hauptverkehrsadern im Zentrum. Überall und bei jedem Wetter sind Wettfahrten in getunten Autos angesagt. Da trifft es sich gut, daß viele Gleichgesinnte in ihren heißen Kisten die schnelle City bevölkern – Konkurrenz belebt eben das Geschäft und die Straßen sowieso. Wer bremst, verliert. Wer gewinnt, streicht Preisgeld ein und steckt es umgehend wieder in Tuning-Teile für seinen Nissan, Toyota oder Mitsubishi – um nur drei Marken aus gut 30 Fahrzeugtypen herauszugreifen. Und das Sortiment von Komponenten zum Aufrüsten der Autos ist nahezu unerschöpflich.



Geflügelte Sorte: City-Renner im Einsatz.

- **Angekündigt für:** 18. 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



In der Schwebe: Mut und Anmut.

Roncalli Zirkus Tycoon

Hereinspaziert!

Aufbauspiel für PC | Als Kind wollten Sie immer Zirkusdirektor werden? Nur zu, mit „Roncalli Zirkus Tycoon“ läßt sich dieser Traum in die Tat umsetzen. Suchen Sie sich eins von sechs Zirkuszelten – vom bescheidenen einmastigen bis zum prunkvollen „Dreimaster“ – aus, und bieten Sie dem staunenden Publikum ein Schauprogramm der Superlative. Von der atemberaubenden Trapeznummer bis zur menschlichen Kanonenkugel sind alle Klassiker der Manege dabei – insgesamt über 100. Da Sie der Organisator des Spektakels sind, fallen Training der Auftritte, Reinigung der Anlagen und Betreuung der Artisten natürlich auch in Ihren Zuständigkeitsbereich. Rund ums Zirkuszelt sorgen Sie mit Imbiß- und Spielbuden für Ihre Gäste.



Menschen, Tiere, Sensationen: der Zirkus.

- **Angekündigt für:** Anfang November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 29,95 Euro
- **Infos bei:** NBG Handels- und Verlags GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-80920

Call of Duty – Finest Hour

Krieg an allen Fronten

Actionspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Alliierte Soldaten im Kampf gegen das Deutsche Reich: Die Wendepunkte des Zweiten Weltkriegs

September 1942: Die 6. Armee rückt auf Stalingrad vor, während deutsche Bomber ihre tödliche Fracht über der Stadt abwerfen. Das sollte der Anfang vom Ende des Hitlerschen Größenwahns sein. Denn die Rote Armee hat Stalingrad längst in eine uneinnehmbare Festung verwandelt. Barrikaden blockieren alle wichtigen Straßen, und an der Wolga gibt es kein Weiterkommen. Als russischer Soldat nehmen Sie an dieser Schlacht teil. Im Ruderboot geht es über die Wolga. Deserteure, die sich ins Wasser retten wollen, werden augenblicklich von den kommandierenden Offizieren erschossen. Am Westufer ist ein Notlazarett errichtet, um Verwundete notdürftig zu versorgen. Hier bekommen Sie auch ein Gewehr in die Hand gedrückt, und dann geht es den Hügel hinauf, wo die Deutschen schon Stellung bezogen haben. Geduckt folgen Sie Ihrem Feldwebel durch die Schützengräben, durch das feindliche Feuer, durch Explosionen. Und dann geht der Häuserkampf erst richtig los. Die extrem realistische Atmosphäre dieses Spiels könnte Ihnen Schauer über den Rücken jagen – und Ihren Mit- oder Gegenspielern auch, denn die Versionen für PS 2 und Xbox erlauben auch Netzwerk- oder Online-Partien. Egal, ob Sie als Brite in Nordafrika, als Amerikaner in Belgien oder eben als Rotarmist in (und um) Russland kämpfen. Alle Schauplätze, die über 30 Waffen und zahllosen Fahrzeuge wurden den Originalen weitgehend nachempfunden. So können Sie etwa als Amerikaner im M12-Panzer durch das Aachener Zentrum donnern und mit Kanonengewalt die erste deutsche Stadt befreien. Das war zwei Jahre nach der Schlacht um Stalingrad – ein kaum weniger verbissener Straßenkampf um jedes Haus. Hier kommt viel Action auf Sie zu – aber eben auch das beklemmende Gefühl, eines der finstersten Kapitel der jüngeren Geschichte hautnah zu erleben.



Lieber ein Ende mit Schrecken: Amerikanische M12-Panzer rollen durch Aachen.

- **Angekündigt für:** 25. November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,99 Euro
- **Infos bei:** Activision, Brunnfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690
www.activision.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Sammeln & spielen

Am 5. November kommt das PC-Strategiespiel „X2 – Die Bedrohung“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 3/2004, Urteil „befriedigend“) als Sammlerausgabe für 49,99 Euro in den Handel. Darin enthalten sind außer dem Spiel eine DVD mit Tips (sechs Stunden Filmmaterial) und Tricks sowie der Roman „Nopileos“ von Helge T. Kautz, der im X2-Universum spielt. Und für das 1. Quartal 2005 ist das X2-Add-on (Erweiterungsprogramm) „Die Rückkehr“ geplant. Dessen Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795 (0,046 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)

Partys & Püppchen

Die Veröffentlichung des Spiels mit den „süßen Hasen“, „Playboy the Mansion“, wurde auf das 1. Quartal 2005 verschoben. In der Rolle des „Playboy“-Gründers Hugh Hefner sollen Sie das berühmte Herrenmagazin



Schöne Aussichten für 2005.

managen und Gewinn damit machen. Ganz nebenbei dürfen Sie natürlich üppige Partys feiern und sich mit den schönsten Frauen der Welt umgeben. Das Spiel soll für PC, Playstation 2 und Xbox erscheinen, die Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubisoft GmbH, Tel. 0211-3380050

Musik & mehr

Zum Strategiespiel „Warhammer 40.000 – Dawn of War“ (Test auf Seite 68 in diesem Heft) spendiert THQ 30 Minuten Musik. Kostenlos. Auf der Internet-Seite www.dawnofwar-game.de finden Sie außerdem zum Herunterladen: Bildschirmhintergründe, Kurzfilme und Material zum Erstellen einer Homepage (Bilder, Logos).
Infos bei: THQ Entertainment, Tel. 01905-05511 (0,62 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)



Trotz einer hohen Kriminalitätsrate hat der (erfundene) kalifornische Bundesstaat San Andreas durchaus auch seine Reize.

Actionspiel für PC | Größer, schöner, besser: Dieses Verbrecher-Epos soll neue Maßstäbe setzen

Sie sind Carl Johnson – ein Kleinkrimineller, der sich auf Drogenhandel und Schießereien spezialisiert hat. Schauplatz des Geschehens ist der erfundene Staat „San Andreas“. Er umfaßt drei Städte und ein riesiges Hinterland voller Berge, Schluchten und Flüsse. Das Spiel führt Sie zurück in die 90er Jahre, wo Sie Knall auf Fall eine eigene Straßenbande gründen sollen. Los geht's in Los Santos, das dem real existierenden Los Angeles nachempfunden wurde. Hier lernen Sie durch hartes Training die Kunst des Nahkampfs. In ersten Einsätzen jagen Sie mit gestohlenen Autos durch die Straßen, schalten Widersacher aus und sammeln Schutzgeld. Ziel der Gewaltakte ist, einen Teil der Stadt unter Ihre Kontrolle bringen.

Ihre nächste Station trägt den Namen San Fierro, eine Variante der kalifornischen Metropole San Francisco. Auf den hügeligen Straßen liefern Sie sich Verfolgungsjagden mit getunten Wagen. Nicht immer geht es rabiat zu: Manchmal müssen Sie sich an Ihre Feinde heranpirschen. Zum Beispiel, indem Sie unter der berühmten Golden Gate Bridge



Get On Da Mic

Ruppig rappen

Musikspiel für Playstation 2 und Xbox | Karaoke ist immer noch schwer im Kommen. Und nachdem Sony für Playstation 2 „Sing Star“ auf den Markt gebracht hat, einen kunterbunten Musikmix (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2004, Urteil „gut“), setzt Eidos auf Hip-Hop. 40 bekannte Songs aus der Szene sollen ins mitgelieferte Mikrofon singen. Darunter finden sich Klassiker, wie „Push It“, „The Humpty Dance“ oder „Rapper's Delight“, aber laut Hersteller auch aktuelle Songs (die vollständige Titelliste ist noch nicht bekannt).

Entweder Sie stellen im Karrieremodus allein Ihre Sangeskünste unter Beweis oder lassen im Mehr-Spieler-Modus das Mikro kreisen. Hauptsache, Sie schlagen den richtigen Ton an.



Rapper ans Mikrofon: mit „Get On Da Mic“ abstammeln, bis die Zunge klemmt.

- **Angekündigt für:** Anfang November (PS 2), Februar 2005 (Xbox)
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39582 (1,86 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz)
  www.eidos.de



Im Häuserkampf ist Teamarbeit alles: Ihre Leute sorgen professionell für die nötige Rückendeckung.

Close Combat – First to Fight

Unruhe im Libanon

Actionspiel für PC und Xbox | 40 Mitglieder einer Marines-Spezialeinheit wirkten laut Hersteller an der Entwicklung von „Close Combat – First to Fight“ mit und brachten ihre aktuellen Erfahrungen aus dem Einsatz im Nahen Osten ein. Dort, genauer: in Beirut sollen Sie als Leiter eines vierköpfigen Einsatzteams Ihre Kriegskunst unter Beweis stellen. Straßen- und Häuserkämpfe stehen auf dem Programm. Ihr Team hält sich immer dicht hinter Ihnen, gibt Ihnen Rückendeckung und verhält sich exakt so, wie es auch echte US-Marines tun würden. Außerdem steht es Ihnen frei, Panzer, Hubschrauber, Mörser oder Scharfschützen zur Verstärkung anzufordern. Und wie im echten Krieg können Sie Ihre Feinde mit geschickter Taktik und überraschenden Flankenmanövern in die Zange nehmen und zum Aufgeben zwingen.

- **Angekündigt für:** 1. Quartal 2005
- **Preis laut Hersteller:** 49,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 GmbH, Agnesstraße 14, 80798 München, Tel. 089-278220
  www.firsttofight.de

Grand Theft Auto – San Andreas

Das ist die Härte

hindurchschwimmen. Die benötigte Ausdauer und Muskelkraft wird zuvor im Fitneßstudio oder beim Radfahren trainiert.

Zirka 150 Einsätze soll das fertige Spiel umfassen. Wie beim Vorgänger gibt es dabei keinen geradlinigen Handlungsstrang. Stattdessen haben Sie die Möglichkeit, zwischendurch nach versteckten Extras Ausschau zu halten oder per Motorrad oder Flugzeug einen Ausflug nach Las Venturas zu unternehmen. Ganz so wie im realen Las Vegas können Sie hier Kasinos aufsuchen und Ihr Geld beim Black Jack oder beim Roulette riskieren.

Überhaupt hat der aufsteigende Kleinkriminelle Carl Johnson enorm viele Freiheiten. So kann er seinen fahrbaren Untersatz mit neuen Rädern und Spoilern versehen oder einen Turbolader einbauen. Mit einem Jeep kann er durch die riesigen Bergwälder sausen, die zwischen den drei großen Städten liegen. Dabei stoßen Sie immer wieder auf Berghütten und kleine Wohnwagensiedlungen, wo neue Aufgaben auf Sie warten.

Ende Oktober kommt das Actionspektakel für Playstation 2 auf den Markt. Im Vergleich zum Vorgänger bietet es eine fünfmal größere Spielfläche, verbesserte Optik und erheblich kürzere Nachladezeiten.

Für Deutschland wurde das Spiel in einigen Bereichen ein wenig entschärft. So können Sie im Gegensatz zur englischen Fassung nicht auf am Boden liegende Menschen eintreten. Auch Belohnungen für das Schießen auf Zivilisten gibt es in der deutschen Version nicht.



Las Venturas ist vor allem bei Nacht eine Augenweide: Bunt beleuchtete Kasinos laden Sie ein, dort Ihr Geld aufs Spiel zu setzen.



San Fierros schöne Seiten: Teure Autos, schöne Frauen und exklusive Läden. Hier können Sie wunderbar einkaufen – und stehlen.



Attacke im abendlichen Los Santos: Ihre Bande überfällt einen Rivalen, um sich Geld und Respekt zu verschaffen.

- **Angekündigt für:** 29. Oktober 2004
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220
  www.take2.de

Prince of Persia – Warrior Within

Die Zeit bleibt doch nicht stehen

Film zum Spiel auf DVD

Actionspiel für den PC | Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ist er wieder da. Die Rede ist nicht vom Weihnachtsmann, sondern vom Prinzen aus Persien. Der ewige Thronfolger meldet sich mit der Fortsetzung „Prince of Persia – Warrior Within" zurück.

Seit er in „Prince of Persia – Sands of Time" (Test der PC-Version in COMPUTER BILD SPIELE 2/2004, Note „gut") am Rad der Zeit gedreht und damit das Königreich seines Vaters vor den Machenschaften des durchtriebenen Großwesirs gerettet hat, ist der Prinz ein anderer geworden. Mit der jetzt erwachsenen und männlichen Statur einher gehen dramatisch verbesserte Kampffertigkeiten, die der Adlige für sein neues Abenteuer auch dringend benötigt. Denn keine Geringere als die unsterbliche Inkarnation der Schicksalsgöttin Dahaka wünscht des Prinzen Tod, um die von ihm außer Kraft gesetzte Zeitlinie wieder herzustellen. Also schickt sie zahlreiche Schergen aus, die das Attentat verüben sollen.

Doch der herangereifte Prinz, schlagfertiger denn je, führt akrobatische Kampfsporteinlagen und spektakuläre Hiebe gegen die finsteren Mächte ins Feld. Alle Aggressoren finden dorthin zurück, wo sie herkamen: ins Jenseits. Und weil der Prinz noch immer im Bestitz des wertvollen Zeitsandes ist, kann er stets zwischen Vergangenheit und Zukunft hin und her reisen. Daraus resultiert ein alles andere als geradliniger Spielverlauf, dessen überraschende Wendungen für bleibende Spannung sorgen – und für ein dickes Plus an Umfang: Rund 20 bis 30 Prozent verspricht der Hersteller.



Wieder an Bord: Wo der „Prince of Persia" prügelt, gibt's Kleinholz.

- **Angekündigt für:** November 2004
- **Preis laut Hersteller:** 49,95 Euro
- **Infos bei:** Ubisoft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050
  www.princeofpersiagame.com/de



Gewitzter Blick, gewetzte Klingen: Achtung, Prügel-Prinz im Anzug.

Might & Magic

Magisches Feuerwerk

Abenteuerspiel für Java-Handys | Monsterhorden haben das Land überfallen und den König gefangengenommen. Sie sind der Kämpfer Ewan, der geschworen hat, für die Freiheit seines Herrschers zu sterben. Bewaffnet mit einem Schwert stellt er sich den Blutsaugern und Untoten zum Kampf. Eine noch größere Herausforderung ist es, den richtigen Weg zum verschleppten König zu finden. Da müssen Sie sich schon einiges einfallen lassen. So wird etwa ein Eisberg mit einem Feuerball zum Schmelzen gebracht, damit Ewan an das dahinter versteckte Seil kommt. Damit kann er dann eine steile Felswand erklettern. Im späteren Spielverlauf wird der Kämpfer von der Bogenschützin Lorean unterstützt. Sie können auch die Steuerung dieser Spielfigur übernehmen und ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen. Ein so prächtiges Abenteuerspiel hat man bisher nur auf Spielekonsolen gesehen. Leider geht die aufwendige Grafik auf Kosten des Spielflusses, der oft nur zäh vorankommt. Die interessanten Rätsel und spannenden Kämpfe lassen sich mit etwas Übung trotzdem problemlos meistern. „Sehr gut", daß es noch solche Helden gibt.



Spiel mit dem Feuer: Ewan muss einen Lava-See überwinden.



Gegen bissige Fledermäuse helfen nur kräftige Schwerthiebe.



Mit dem Telefon gegen die eiskalten Launen der Natur.

- **Preis laut Hersteller:** 2,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, Siemens C60, C65, CT65, CV65, M55, MC60, S55, SL55, Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, V505, V525, V550, V600, Samsung E 310, E810, Sharp GX10, GX15, GX20, GX30, Sony Ericsson K500, K700, T610, Z1010, Z500, Z600, Sagem myC5-2, myV55, myV65, myV75, myX5-2, myX7,
- **Infos bei:** Gameloft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-33800600, www.gameloft.de
- **Urteil:** sehr gut



Trivial Pursuit

Spiel des Wissens

Quizspiel für Java-Handys | Der Brettspiel-Klassiker ist jetzt auch fürs Handy zu haben, mit 360 Fragen aus den Wissensgebieten Freizeit, Geographie, Geschichte, Literatur, Unterhaltung und Wissenschaft. Bis zu sechs Kandidaten können nach den bekannten Regeln des Brettspiels spielen – oder die neue Variante „Time Attack" wählen. Dann dürfen Sie sich nur fünf falsche Antworten leisten, schnelle Lösungen werden mit Bonuspunkten belohnt. Diese Spielart ist besonders dann interessant, wenn Sie mal keine Mitspieler zu Hand haben. Trotz des knapp geratenen Fragekataloges ein „guter" Wissenstest.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3510i, 3650, 6230, 6600, 6610, 7210, 7650, N-Gage, Siemens M55, MC60, S55, SX1, Motorola V300, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, X100, X600, SonyEricsson P900, T610, Z600
- **Infos bei:** Handy.de, Kehrwieder 8, 20457 Hamburg, www.handy.de
- **Urteil:** gut





Hobbywissenschaftler kommen auf den grünen Feldern zum Zug.

RTL Racing 2005

Faust-Formel

Rennspiel für Java-Handys | Bei RTL laufen zwar die Rennen der Formel 1, in diesem Spiel werden Sie aber vergebens nach Schumi und Konsorten suchen. Fahrer oder Rennwagen der Königsklasse des Motorsports stehen hier leider nicht am Start. Dafür haben Sie sechs verschiedene Strecken „auf der Faust", die durch Wälder, Wüsten, Städte und Hügellandschaften führen. Zudem stehen ein Nachtrennen und eines bei Eis und Schnee auf dem Programm. Erwarten Sie bitte kein realistisches Fahrverhalten der schnittigen Boliden, die aber immerhin mit ordentlichem Tempo über den Asphalt jagen. Dennoch ist das Ganze nur ein sehr simples Fahrvergnügen mit allenfalls „ausreichendem" Unterhaltungswert.



Mit Vollgas aus der Kurve und auf zum nächsten Überholmanöver.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3510i, 3650, 6230, 6600, 6610, 7210, 7650, Siemens CX65, Motorola V300, V525, V600, Sharp GX10, GX20, GX30, SonyEricsson K700, Sagem myV65
- **Infos bei:** Handy.de, Kehrwieder 8, 20457 Hamburg, www.handy.de
- **Urteil:** ausreichend



Vor- und fürsorglich hat der Räumdienst für eine schneefreie Rennstrecke gesorgt.

Port Royale 2

Herrscher der Meere



Die Karibik, einer der angesagtesten Wachstumsmärkte des Spätmittelalters.

Aufbauspiel für Java-Handys | Im sechzehnten Jahrhundert war die Karibik für Händler ein gleichermaßen gefährliches wie lukratives Pflaster. Beweisen Sie kaufmännisches Geschick, indem Sie in 60 verschiedenen Städten mit Waren wie Holz, Mais und Rum handeln. Erfolgreiche Unternehmer gründen ihre eigenen Plantagen und Farmen, um noch mehr Gewinn zu machen. Der wird in bessere Schiffe mit mehr Ladevolumen und stärkerer Bewaffnung investiert. Denn auch Piraten sind auf Ihre wertvollen Güter aus. Treffen Sie Freibeuter auf hoher See, kommt es zum Kampf, in dem Sie geschickt segeln müssen, um nicht in die feindliche Schußlinie zu geraten, sondern selbst ein paar Treffer setzen zu können. Es ist tatsächlich „sehr gut" gelungen, die wichtigsten Aspekte des gleichnamigen komplexen PC-Spiels ohne allzu gravierende Abstriche aufs Handy zu übertragen.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, Siemens C65, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, Motorola C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, Samsung E100, E700, E710, E715, E800, Sharp GX10, GX20, GX22, GX25, GX30, SonyEricsson F500i, K500, K700i, T610, Z1010, Z500, Z600, Sagem myV55, myV65, myV75, LG u8110
- **Infos bei:** Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** sehr gut



Gieriger als das Finanzamt: der gemeine Pirat.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Die Sims 2	Simulation	befriedigend	11/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
2	Star Wars Battlefront	Action	gut	12/2004	Activision	16 Jahren
3	Rome – Total War	Strategie	gut	12/2004	Activision	12 Jahren
4	Doom 3	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
5	Warhammer 40.000 – Dawn of War	Strategie	gut	12/2004	THQ	⚠ 18 Jahren
6	Vermeer 2	Simulation	befriedigend	12/2004	Take 2	ohne Altersbeschränkung
7	Codename Panzers – Phase One	Strategie	gut	7/2004	CDV	16 Jahren
8	Battlefield 1942 – The WW 2 Anthology	Strategie	–		Electronic Arts	16 Jahren
9	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Medieval Lords– Bauen, Verteidigen, Erobern	Strategie	gut	10/2004	Pointsoft	16 Jahren
11	Die Sims – Super Deluxe XL	Simulation (Erweiterung)	Hauptspiel getestet	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
12	Joint Operations – Typhoon Rising	Online-Action	gut	9/2004	Electronic Arts	16 Jahren
13	Star Wars – Knights of the Old Republic	Rollenspiel	gut	2/2004	Activision	12 Jahren
14	Myst 4 – Revelation	Abenteuer	gut	11/2002	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
15	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Joey the Passion	Kartenspiel	befriedigend	11/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
16	DTM Race Driver 2	Rennspiel	gut	5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
17	Knights of Honor	Strategie	gut	11/2004	Electronic Arts	12 Jahren
18	NHL 2005	Sportspiel	gut	12/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
19	Soldiers – Heroes of World War 2	Strategie	gut	9/2004	Codemasters	16 Jahren
20	Unreal Tournament 2004	Action	gut	5/2004	Atari	16 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	Gran Turismo 2 (Platinum)	Rennspiel	sehr gut	3/2000	Sony	ohne Altersbeschränkung
3	Tekken 3 (Platinum)	Prügelspiel	–		Sony	16 Jahren
4	Crash Bandicoot (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 Jahren
5	Colin McRae Rally 2.0 (Platinum)	Rennspiel	sehr gut	8/2000	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
6	Spyro the Dragon 3 (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2001	Sony	ohne Altersbeschränkung
7	Spyro the Dragon 2 (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2000	Sony	ohne Altersbeschränkung
8	Crash Bash (Platinum)	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 Jahren
9	Driver 2 (Platinum)	Action	gut	1/2001	Atari	6 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 2 (Platinum)	Sportspiel	gut	12/2000	Activision	6 Jahren

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

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Burnout 3 – Takedown	Action	gut	11/2004	Electronic Arts	12 Jahren
2	Resident Evil – Outbreak	Action	befriedigend	12/2004	Activision	⚠ 18 Jahren
3	Star Wars Battlefront	Action	gut	12/2004	Activision	16 Jahren
4	Athens 2004	Sportspiel	befriedigend	8/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
5	Driver 3	Rennspiel	befriedigend	8/2004	Atari	16 Jahren
6	Singstar	Musikspiel	gut	7/2004	Sony	ohne Altersbeschränkung
7	Spider-Man 2 – The Game	Action	PC-Version getestet	9/2004	Activision	12 Jahren
8	Silent Hill – The Room	Action	befriedigend	11/2004	Konami	⚠ 18 Jahren
9	Conflict – Vietnam	Action	gut	10/2004	Ubisoft	16 Jahren

Gameboy Color

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

[1]Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	WWE – Day of Reckoning	Sportspiel	–		THQ	16 Jahren
2	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	PC-,PS-2-, GBA-Version getestet	2, 1,/2004	Electronic Arts	16 Jahren
3	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Pokémon Colosseum	Abenteuer	befriedigend	6/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Wario Ware, Inc.	Spiele-Sammlung	GBA-Version getestet	7/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-,Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Spider-Man 2 – The Game	Action	PC-Version getestet	9/2004	Activision	12 Jahren
8	Die Sims brechen aus	Simulation	gut	3/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
9	Animal Crossing	Aufbauspiel	befriedigend	11/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
10	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	sehr gut	12/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

Gameboy Advance

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Feuerrote Edition	Rollenspiel	gut	11/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Pokémon – Blattgrüne Edition	Rollenspiel	gut	11/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Kartenspiel	befriedigend	11/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
4	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Pokémon – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Super Mario Bros.	Geschicklichkeitsspiel	ausreichend	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
8	Donkey Kong Country 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros.3	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Burnout 3 – Takedown	Action	PS-2-Version getestet	11/2004	Electronic Arts	12 Jahren
2	Star Wars Battlefront	Action	PS-2-Version getestet	12/2004	Activision	16 Jahren
3	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Action	gut	9/2004	Ubisoft	16 Jahren
4	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
5	The Chronicles of Riddick – Escape from Butchers Bay	Action	gut	10/2004	Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
6	Fluch der Karibik	Rollenspiel	PC-Version getestet	10/2003	Ubisoft	6 Jahren
7	Def Jam Fight for NY	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
8	Driver 3	Action	PS-2-Version getestet	8/2004	Atari	16 Jahren
9	Need for Speed – Underground	Rennspiel	gut	11/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Rallisport Challenge 2	Rennspiel	sehr gut	6/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

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

Handy-Anno gewinnt Gold

Im letzten Jahr räumte das PC-Spiel „Anno 1503“ einen Goldenen Computer ab. Und was wählten die Leser von COMPUTER BILD SPIELE jetzt? Mehrheitlich wieder „Anno 1503“ – diesmal die Variante fürs Handy

Als COMPUTER BILD SPIELE-Herausgeber Harald Kuppek ihm den Preis überreichte, strahlte Adi Boiko (45), Chef der Firma Sunflowers, die Anno erfunden hat: „Die Überraschung war in diesem Jahr ganz klar viel größer, obwohl beide Preise für mich den gleichen Wert haben.“ Anno fürs Handy wurde bislang gut 500 000 Mal heruntergeladen. Boiko: „Wir haben mit Anno jetzt Deutschlands wichtigste Marke im Spielebereich.“ Sunflowers will auch künftig Spiele fürs Handy programmieren. „Aber der wichtigste Bereich sind natürlich für uns die PC-Spiele.“



Ein schlagfertiges Duo: Oliver Kalkofe (39) und Barbara Schöneberger (30) unterhielten bei der Verleihung der Goldenen Computer.

Die Verleihung der Preise fand am 14. Oktober im Rahmen einer großen Galaveranstaltung im Berliner Verlagshaus der Axel Springer AG statt. Mehr als 300 geladene Gäste aus der Medien-, Computer- und Spielebranche feierten die Gewinner der Goldenen Computer. Die Leser von COMPUTER BILD SPIELE, COMPUTER BILD und AUDIO VIDEO FOTO BILD hatten in acht Kategorien ihre Favoriten gewählt. An der Wahl beteiligten sich über 150 000 Leser per Brief, E-Mail, Fax oder SMS. Die Gewinner wurden aus 80 „preisverdächtigen“ Produkten gekürt.

Durch den Abend führten TV-Talkerin Barbara Schöneberger („Blondes Gift“) und der Satiriker Oliver Kalkofe („Kalkofes Mattscheibe“). Frau Schöneberger hatte viel Lob für „Yeti Sports“, das zweitplazierte Spiel, übrig: „Das Spiel, wo man den Pinguin mit einem Schläger weit schießen muß, finde ich total witzig und spiele es selber.“ Oliver Kalkofe ergänzte trocken: „Aber, liebe Kinder: bitte nicht zu Hause mit Goldhamster und Tennisschläger nachmachen.“

Auf Platz drei unter den Spielen landete das Strategie-Epos „Codename Panzers“ von der Karlsruher Firma CDV.



„Große Überraschung“: Adi Boiko (Sunflowers) ist stolz auf den Goldenen Computer.

Aber nicht nur die Hersteller innovativer Produkte, auch die Leser konnten beim Goldenen Computer gewinnen. Preise im Gesamtwert von über 265 000 Euro wurden unter allen Teilnehmern verlost. Der erste Preis war ein Fiat Stilo Trofeom dazu ein Athlon-64-FX-Prozessor aus dem Hause AMD. Die Gewinner der Preise werden schriftlich benachrichtigt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Die Sims 2

Erfolge über Erfolge können die Macher des Spiels „Die Sims 2" feiern. Der zweite Teil der weltweit erfolgreichsten Spielereihe verkaufte sich in Deutschland schon in den ersten drei Tagen 170 000 Mal. Bereits der erste Teil fand nebst den vielen Erweiterungen weltweit 35 Millionen Käufer. COMPUTER BILD SPIELE kürte „Die Sims 2" in Heft 11/2004 zum „Spiel des Monats" und gab ihm die Spielspaß-Note 1,8. Im Gesamturteil schnitt das Spiel allerdings nur „befriedigend" ab, da es im späteren Verlauf selbst auf schnellen Computern ins Stocken gerät.

Verlierer

VUD

Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) wird aufgelöst. Das hat die Mitgliederversammlung im Oktober in Frankfurt einstimmig beschlossen. Grund: Die Mitglieder waren mit der Verbandsarbeit unzufrieden. Im Gespräch ist nun die Gründung einer neuen Interessengemeinschaft. Der VUD existierte seit 1993 und vertrat zuletzt die Mehrheit der Spielehersteller in Deutschland und hat die Messe Games Convention in Leipzig mit ins Leben gerufen.

In

Sich mal einen gemütlichen Videoabend gönnen – unser Geschenk an die Leser, der Film zum fünfjährigen Geburtstag von COMPUTER BILD SPIELE auf der Heft-DVD (nur DVD-Ausgabe) macht's möglich. Internet-Radios, die Online-Spiele kommentieren – so, wie www.united-radio.de samstags „Ragnarok" Screenshots von Spielen auf Tassen oder T-Shirts drucken lassen – tolle Geschenkidee

Out

Geliehene Spiele beschädigt oder gar nicht zurückgeben – das kann Freundschaften kosten. Chips essen am PC – wer braucht schon fettige Krümel in der Tastatur? Spiele deshalb kaufen, weil die Verpackung hübsch ist – besser vorher unsere Tests lesen und/oder Demos spielen

Gute Zeiten am PC



Von Taktik-Spielen fasziniert: GZSZ-Mimi Felix von Jascheroff (22).

Foto: Thomas Brill

John heißt eigentlich Felix. und wenn die Kamera aus ist, wird der PC eingeschaltet

Gute Zeiten, schlechte Zeiten – fast jeden Abend zur gleichen Zeit ist er in Deutschlands Wohnzimmern zu Gast: Felix von Jascheroff spielt John Bachmann. In der Serie ist Paula seine große Liebe. Und im wahren Leben liebt der 22jährige seit drei Jahren die ehemalige GZSZ-Darstellerin Franziska Dilger (27), die nun ein Baby von ihm erwartet, wie gerade bekannt wurde.

Zwischen Vater- und GZSZ-Rolle nimmt sich von Jascheroff gern mal Zeit für Playstation und PC: „Am liebsten spiele ich ‚Commandos 3 – Destination Berlin' und ‚007 Nightfire'. Es macht mir einfach Spaß, taktisch zu agieren. Am liebsten wäre ich mitten im Spiel – als Teil davon. So wie auf dem Holodeck bei Startrek." Übrigens kann Felix auch singen und hat einen heißen Tip für die Leser von COMPUTER BILD SPIELE: „Wenn Ihr beim Computerspielen nebenbei Musik hört, empfehle ich Euch mein neues Album ‚Über…leben'."

World Cyber Games: Gold für Deutschland

Rund 340 000 Euro standen auf dem Spiel, als Mitte Oktober die „World Cyber Games 2004", die Weltmeisterschaft im PC-Spielen, ausgetragen wurde. Im Bill Graham Auditorium in San Francisco kämpften 70 Nationen um Weltmeistertitel und Preisgeld. Vergangenes Jahr konnte das deutsche Team den Titel mit nach Hause nehmen. Allerdings gelang es in diesem Jahr nicht, ihn zu verteidigen. Lediglich eine Goldmedaille ging an Niklas Timmermann aus Bramsche. Der 16jährige Schüler war der Beste in „Need for Speed – Underground". Außer der Medaille gingen rund 16 000 Euro Preisgeld an den Sieger. Glückwunsch, Niklas!



Foto: Reuters

Eine Million Menschen kamen dieses Jahr zur PC-Spiel-WM.

Da spielt der Film

Computerspiele sind vielseitig. Es lassen sich sogar Filme daraus basteln. Die besten werden auf dem Bitfilm-Festival prämiert.

In Actionspielen geht's ja meistens darum, mit der Kanone in der Hand durch futuristische Gänge zu jagen. Dem Diplomdesigner Rodrigo Olmos (30) war das auf Dauer zu langweilig. Er machte die Spielfiguren aus „Unreal Tournament 2004" zu Hauptdarstellern. In einem Kurzfilm hopsen die Muskelpakete zu stimmungsvoller Musik durch die Arena. Das ist zuerst etwas befremdend. Vor allem aber auch sehr witzig. Witzig genug, um im Rahmen des Bitfilm-Festivals vor Publikum uraufgeführt zu werden. Ausgezeichnet werden Filme aus sieben Kategorien. Grundvoraussetzung: Die Streifen müssen komplett am Computer entstanden sein. Auch Kurzfilme, die nur auf dem Handy laufen, sind mit von der Partie.

Los geht's am dritten November im Hamburger Mandarin Club. Anschließend wird das Festival durch weitere deutsche Städte touren. Genaue Termine werden demnächst veröffentlicht – unter www.bitfilmfestival.de.



Schlechte Mine zum guten Spiel: Filmspaß aus dem Computer.



Foto: AP

Frankreichs Präsident Jaques Chirac (71) läßt sich „Splinter Cell" erklären.

Chirac spielt in China

Im Zuge einer China-Reise stattete Frankreichs Präsident Jacques Chirac im Oktober dem chinesischen Entwicklungsstudio des französischen Spieleherstellers Ubisoft einen Besuch ab. Dabei ließ sich Chirac das Thema Videospiele (mit Schwerpunkt Piraterie) näherbringen und informierte sich über den chinesischen Spielemarkt. Chirac legte sogar selbst Hand an und probierte das in China entwickelte Actionspiel „Splinter Cell – Pandora Tomorrow" aus.

Das Ubisoft Studio in Shanghai beschäftigt 270 Mitarbeiter. Dort wurde neben „Splinter Cell" auch „Ghost Recon" für Playstation 2 entwickelt.

Runder Geburtstag

Zehnjähriges Jubiläum feiert der Handyspiele-Hersteller elkware. Was 1994 klein begann, ist heute ganz groß: Das in Wedel bei Hamburg ansässige Unternehmen programmiert mittlerweile Spiele für namhafte Hersteller, wie Nokia, Sony Ericsson, Siemens Mobile und hält Lizenzen für die Handy-Umsetzung von Spielen wie „Akte X" und „Anno 1503". Alles Gute für die Zukunft!

Volles Programm



Fünf Vergleichtstests gibt's wieder in der neuen AUDIO VIDEO FOTO BILD: Diesmal stellen sich sieben 5.1-Lautsprecher-Sets, zehn DVD-Spieler, zehn AV-Receiver, zehn Videoprojektoren und acht digitale Fotoapparate dem Test. Auf Heft-DVD gibt's das aufregende Drogendrama „Traffic" mit Michael Douglas und Catherine Zeta-Jones.

AUDIO VIDEO FOTO BILD – jetzt im Handel für nur 2,80 Euro.

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
Atlantis	PC	Ende Januar 2005
CSI – Miami	PC	4. Quartal 2004
ACTION		
Brothers in Arms	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Cold War	PC XBOX	4. Quartal 2004/1. Quartal 2005
Farcry – Instincts	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Gotcha!	XBOX	13. Januar 2005
Jak 3	PS2	1. Dezember 2004
King Arthur	PS2 XBOX CUBE	4. Quartal 2004
Metal Gear Solid – Snake Eater	PS2	1. Quartal 2005
Nanobreaker	PS2	1. Quartal 2005
Neo Contra	PS2	1. Quartal 2005
Painkiller – Heaven's got a Hitman	XBOX	1. Quartal 2005
Prince of Persia – Warrior Within	PC PS2 XBOX GBA	4. Quartal 2004
Scrapland	PC XBOX	31. Januar 2005
Silent Hunter 3	PC	1. Quartal 2005
Starship Troopers	PC	1. Quartal 2005
Starsky & Hutch 2	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay	PC	Dezember 2004
Tom Clancy's Ghost Recon 2	PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Tom Clancy's Splinter Cell – Chaos Theory	PC XBOX	4. Quartal 2004
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Banjo Pilot	GBA	28. Januar 2005
The Spongebob Squarepants Movie	PC PS2 XBOX CUBE GBA	3. Dezember 2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	PC	4. Quartal 2004
PRÜGELSPIEL		
Fight Club	PS2 XBOX	Dezember 2004
RENNSPIELE		
Big Mother Truckers	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Gran Turismo 4	PS2	Dezember 2004
Midnight Club 3 – DUB Edition	PS2 XBOX	Januar 2005
ROLLENSPIELE		
Spellforce – Shadow of the Phoenix (Add-On)	PC	Dezember 2004
Suikoden 4	PS2	1. Quartal 2005
SIMULATIONEN		
Emergency 3	PC	3. Dezember 2004
Playboy the Mansion	PC PS2 XBOX	4. Quartal 2004
SPORTSPIELE		
ESPN NBA 2K5	PS2 XBOX	Winter 2004
ESPN NFL 2K5	PS2 XBOX	Winter 2004
ESPN NHL 2K5	PS2 XBOX	Winter 2004
Pro Evolution Soccer 4	PC PS2 XBOX	4. Quartal 2004
Rumble Roses	PS2	1. Quartal 2005
Ski Worldcup 2005 feat. Hermann Mayer	PS2 XBOX	Dezember 2004
Tischtennis Pro	PS2	1. Quartal 2005
STRATEGIESPIELE		
Close Combat – First to Fight	PC XBOX	Winter 2004
Die Siedler – Das Erbe der Könige	PC	4. Quartal 2004

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Flotte Matte

Die Mausunterlage (Mousepad) „Exact Mat“ empfiehlt sich laut Hersteller Razer speziell für Computerspieler. Die körnig strukturierte Hartgummioberfläche soll der Maus extrem wenig Gleitwiderstand entgegensetzen und so besonders schnelle und exakte Bewegungen ermöglichen. Das 26,5 mal 33 Zentimeter große, in einem Aluminiumrahmen eingefaßte Mousepad soll äußerst robust und sehr lange haltbar sein. Hübsch ist es auf jeden Fall, aber das darf man für 39,99 Euro sicher erwarten. Die Exact Mat ist ab sofort im Handel.

www.razerzone.com



Für Rennmäuse: Nobel-Pad „Exact Mat“ von Razer.

Offenes Fenster

Die nächste Windows-Version (Codename: „Longhorn“) soll dem Vernehmen nach die Online-Funktionen von „Xbox Live!“ enthalten. Laut Dean Lester, General Manager Gaming bei Microsoft, soll das Betriebssystem auch sicherstellen, daß Eingabegeräte für die nächste Xbox-Generation (Projektname „Xbox 2“), etwa Spieletastaturen und Lenkräder, auch am PC betrieben werden können. www.xbox.de

Gute Eingebung

Mit „Smart Joy Frag for PS 2“ beziehungsweise „Smart Joy Frag for Xbox“ soll es einfach möglich sein, Computer-Tastaturen und -Mäuse an den Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox zu betreiben. Das kleine Gerät kann ab sofort unter www.lik-sang.com bestellt werden. Es kostet rund 25 Euro.



Klick im Spiel: Maus-/Tastatur-Adapter für PS 2 oder Xbox.

Club-3D Delta Chrome S8

Der Dritte im Bunde

Grafikkarte für PC | Der Hersteller S3 Graphics ist bis dato nur für seine fest eingebauten **Grafikprozessoren** S.204 – beispielsweise in Notebooks – bekannt. Nun will die Firma aber auch den beiden Platzhirschen auf dem Markt für PC-Grafikkarten, ATI und Nvidia, Konkurrenz machen – mit dem „Delta Chrome S8“. Der Prozessor arbeitet mit einer **Taktfrequenz** S.204 von 300 **Megahertz** S.204. Die Datenübertragungsrate zwischen Grafikspeicher S.204 und Prozessor beträgt 250 Megahertz. Der Delta Chrome S8 „versteht“ **Direct-X 9** S.204. Erste fertige Grafikkarten bietet der Hersteller Club-3D unter dem gleichen Namen an, alle mit **S-Video** S.204-, **VGA** S.204- und **DVI** S.204-Ausgang und wahlweise mit 128 oder 256 **Megabyte** S.204 Grafikspeicher.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 85 Euro (128 Megabyte Grafikspeicher), 109 Euro (256 Megabyte Grafikspeicher)
- **Infos bei:** Club 3D GmbH, Jockuschstr. 2 - 4, 58511 Lüdenscheid, Tel. 02351-1806345, www.club-3d.com



David gegen Goliath: S3 Graphics tritt mit Grafikprozessoren gegen ATi und Nvidia an. Hier eine der neuen Grafikkarten von Club 3D.

Guillemot Hercules Karaoke Console

Mit offenen Karten



Schöner hören: Die schick verpackte externe Soundkarte „Hercules Karaoke Console“ ziert jeden Computer-Arbeitsplatz.

Externe Soundkarte für PC | Das französische Unternehmen Guillemot präsentierte kürzlich die Soundkarte „Hercules Karaoke Console“. Die wird nicht im Innern des Computers installiert, sondern separat aufgestellt und mit einer freien **USB** S.204-Buchse verbunden. Zur Ausstattung gehören zwei Mikrofonanschlüsse und eine Kopfhörer-Buchse. Außerdem lassen sich beispielsweise die sechs einzelnen Boxen eines 5.1-Lautsprechersystems getrennt aus den sechs **analogen** S.204 Ausgängen versorgen. Auch ein **optisch-digitaler** S.204 Ausgang ist vorhanden.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 99,90 Euro
- **Infos bei:** Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-63180, www.guillemot.de

Razer Diamondback

Saus, die Maus!

Maus für PC | Den „entscheidenden taktischen Vorteil“ verschafft Actionspielern die Computermaus „Diamondback“. Das behauptet zumindest deren Hersteller Razer. Das Geheimnis des Mäuschens: Es tastet die Tischoberfläche mit bis zu 1600 **dpi** S.204 (etwa 1600 Punkte auf rund drei Zentimetern Wegstrecke) ab. Das ist zweifellos ein hoher und für Spieler interessanter Wert, wenn man bedenkt, daß nur 400 dpi üblich sind. Ihre gute Abtastrate soll die Diamondback in die Lage versetzen, kleinste Bewegungen ohne jede Verzögerung zum PC zu übertragen. Damit der optische Vorteil nicht durch Tücken der Mechanik wieder zunichte gemacht wird, gleitet das Mäuschen auf speziellen Teflonfüßen mit minimaler Reibung, so Razer. Auch die Oberseite kann sich sehen lassen: Sieben Bedientasten plus Scroll-Rädchen sind eine ordentliche Ansage.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 49,99 Euro
- **Infos bei:** Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com



So läuft das Spiel: Die Maus „Diamondback“ von Razer soll jede Bewegung verzögerungsfrei zum PC übertragen.

Logitech Z-5500

Sechs macht an



Sechs mal sechs: Das neue 5.1-Boxenset „Z5500“ läßt sich an sechs Tonquellen anschließen. Und zwar gleichzeitig.

Lautsprecher für PC, PS 2 und Xbox | Besonders kräftige Tieftonwiedergabe sagt die Schweizer Firma Logitech ihrem neuen Boxenset „Z-5500“ nach. Der Subwoofer mit 25 Zentimetern Durchmesser soll „solide, verzerrungsfreie“ Bässe mit maximal 188 Watt abliefern. In seinem Gehäuse steckt ein **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.204, der auch die zum System gehörenden fünf kleinen Boxen versorgt, die für die Hoch- und Mitteltonwiedergabe zuständig sind. Der Clou: Das Boxenset läßt sich gleichzeitig an sechs Geräte anschließen, zum Beispiel an eine Spielekonsole (Xbox oder Playstation 2), einen **DVD** S.204-Spieler und den PC. Über ein separates Modul mit Bildschirm können Sie die gewünschte Zuspielquelle auswählen oder den Tief- und Hochtonanteil regeln. Und eine drahtlose Fernbedienung gibt's auch noch dazu.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 399,95 Euro
- **Infos bei:** Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069-92032166, www.logitech.de

Benq FP71E+

Monitor – Berichte zur Zeit

Flachbildschirm für PC | Einen Flachbildschirm mit einer Reaktionszeit von nur acht Millisekunden (Werksangabe) bietet Benq an – laut eigener Aussage als weltweit erster Hersteller. Kurze Reaktionszeit ist beim Spielen sehr wichtig, weil schnelle Bildwechsel zügig und ohne Wischeffekt wiedergegeben werden müssen. Der „FP71E+" hat eine Bilddiagonale von 17 Zoll (43,18 Zentimeter) und stellt bis zu 16,7 Millionen Farben dar. Benq verspricht hohe Helligkeits- und Kontrastwerte sowie brillante Farbdarstellung. Der FP71E+ kann laut Benq per **VGA** S.204 - oder **DVI** S.204 -Anschluß mit der Grafikkarte des Computers verbunden werden.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 499,00 Euro
- **Infos bei:** Benq, Große Elbstr. 39, 22767 Hamburg, Tel. 040-8222640 www.benq.de



Wer wird denn da schwarzsehen? Nur acht Millisekunden Reaktionszeit qualifizieren den Flachmonitor „Benq FP71E+" für buntes Treiben.

i2 Studios Nyko Speaker Com für Xbox Live

Das befreit den Kopf

Zubehör für Xbox | Wer per Xbox und Internet mit Teilnehmern aus aller Welt spielt, braucht für die Verständigung einen Kopfhörer nebst Mikrofon, also ein Headset – oder das „Nyko Speaker Com für Xbox Live" von i2 Studios. Es vereint Mikrofon und Lautsprecher und wird per Headset-Adapter (nicht im Lieferumfang) mit der Xbox verbunden, braucht also keine Kabel. Wer Kopfhörer nicht mag, weil etwa die Bewegungsfreiheit beim Spielen zu stark eingeschränkt ist, findet hier eine vielleicht interessante Alternative.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 24,95 Euro
- **Infos bei:** i2 Studios GmbH, Vinckestr. 10, 58636 Iserlohn, Tel. 02371-78830, www.i2-studios.com/de



Frei gesprochen: Lautsprecher-/Mikro-Kombi für Xbox Live.

Microsoft Fingerprint Reader

Erkennungsdienstliche Behandlung



Ein sicherer Tip: Microsoft verschafft Ihnen PC-Zugang per Fingerabdruck.

Zubehör für PC | Zugangsdaten, wie Paßwörter für E-Mail-Programme oder gar die Anmeldung am Computer, geraten schon mal in Vergessenheit. Vergessen Sie's! Mit dem „Fingerprint Reader" von Microsoft identifizieren Sie sich mit Ihrem Fingerabdruck am PC. Ein mitgeliefertes Programm erlaubt es, Paßwörter und andere Zugangsdaten zu hinterlegen, so daß Sie die nicht jedesmal neu eingeben müssen. Microsoft weist allerdings darauf hin, daß Sie dieses Gerät nicht mit den Zugangsdaten für Ihre Bankgeschäfte im Internet „füttern" sollten.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 59,99 Euro
- **Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de

a.c.t.g. Nautilus1529-2b

Auf die sanfte Tour

Zubehör für PC | Beim Spielen und Arbeiten nerven oft die Lüftergeräusche des Rechners. Dagegen hat a.c.t.g. etwas: Das Unternehmen bietet eine Geräuschdrosselung für Ihren Computer an. Die gesamte Technik wird in ein neues Gehäuse verpflanzt und mit einem aufgesetzten Kühlkörper nebst zehn Leitungen versehen, die Abwärme nach außen leiten (Fachbegriff: „Heatpipes") Außerdem wird der Lüfter des **Hauptprozessors** S.204 entfernt und durch einen neuen, größeren (120 mm Durchmesser), dabei fast lautlosen ersetzt. Außerdem übernimmt eine spezielle Steuerung automatisch das Ein- und Ausschalten der gesamten „Kühlanlage" je nach Bedarf. Das heißt: Arbeitet der Rechner auf Hochtouren, dann läuft auch die Kühlung mit voller Last. Stöbern Sie dagegen nur im Internet oder schreiben Briefe, dann arbeitet der Wärmetauscher mit minimaler Leistung. Die Festplatte des Rechners bekommt ein separates Gehäuse, damit auch die Laufwerksgeräusche nicht mehr nach außen dringen. Wenn Sie diesen Umbau in Auftrag geben, dann holt die Firma a.c.t.g. den Computer bei Ihnen zu Hause ab und liefert ihn nach der Kur auch wieder an.

COMPUTER BILD SPIELE hatte die Gelegenheit zu einem ersten Hörtest. Resultat: Es gelangen tatsächlich kaum Geräusche ans Ohr, selbst wenn der Rechner an seiner Leistungsgrenze arbeitet. Achtung: Nur Computer mit einem Prozessor von Intel (etwa „Pentium" oder „Celeron") kommen für den Umbau in Frage.



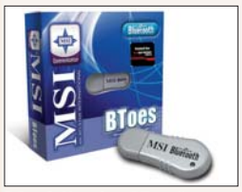
Kleinlauter Computer: Die Firma a.c.t.g. baut Ihren PC so um, daß er fast geräuschlos wird.

- **Ab sofort erhältlich**
- **Preis laut Hersteller:** 350 Euro
- **Infos bei:** a.c.t.g. GmbH, Schlachte 31, 28195 Bremen, Tel. 0421-1690777, www.actg.de

Meldungen

Mobiler Kontakt

Der Elektronikkonzern MSI präsentierte kürzlich den neuen **Bluetooth** S.204 -Adapter „BToes", der einen drahtlosen Datenaustausch zwischen Handys und Computern auf maximal zehn Meter Entfernung erlaubt. Laut MSI soll sich das Gerät besonders für den Einsatz mit dem Spiele-Handy „N-Gage QD" eignen. Dessen Hersteller Nokia hat laut eigenen Angaben das Gerät auf die Eignung zur Zusammenarbeit geprüft. Der Adapter ist ab sofort für 18 Euro im Handel. www.msi-technology.de



PC ruft Handy: „BToes" von MSI stellt den Kontakt her.

Schneller Prozeß

Schon im ersten Quartal 2005 will der kanadische Hersteller ATI einen neuen **Grafikprozessor** S.204 auf den Markt bringen. Er trägt den Codenamen „R 500". Genaue Leistungsdaten sind noch nicht bekannt, auch ist unklar, wann genau erste Grafikkarten mit diesem Chip erhältlich sein werden. Interessant ist aber, daß der Prozessor eine abgewandelte Version desjenigen aus der künftigen „Xbox 2" sein soll (Codename: „R 520"). www.ati.de.

Doppelter Einsatz

Die Firma Sharkoon bietet ein Paket mit zwei Netzwerkkarten zum Einbau in Computer und einem Verbindungskabel zum Vernetzen der beiden Rechner an.



Zwei Karten, ein Spiel: günstiges Netzwerk-Set für PC.

Das „Gigabit Gamer Kit" soll Übertragungsraten bis zu 1000 **Megabit** S.204 erlauben und damit voll spieltauglich sein. Es kostet 29,90 und ist ab sofort im Handel. www.sharkoon.com



Revolution: Der erste 3D-Monitor

Ein Spielertraum soll wahr werden: Ohne Zusatzgeräte, etwa 3D-Brillen, soll eine wirklich räumliche Darstellung der Szenerie möglich werden – mit dem Flachbildschirm „X3D-19 Display AD" von X3D Technologies. COMPUTER BILD SPIELE hat getestet, ob esfunktioniert

Der Monitor basiert auf dem Modell „VX 900" von View Sonic und wurde technisch modifiziert: Über dem eigentlichen Bildschirm ist eine Art Gitter montiert. X3D Technologies hat außerdem ein Steuerungsprogramm (Treiber) entwickelt, das als zusätzliche Schnittstelle zwischen **Direct-X** S.204 und dem jeweiligen Spielprogramm arbeitet. Diese Software ist auf einem nur daumengroßen **USB** S.204 -Stick enthalten, der das Kopieren des Treibers verhindern soll.

Die Einschränkung vorweg: Der Monitor arbeitet nur mit Computern zusammen, in denen ein **Grafikprozessor** S.204 von Nvidia (ab „Geforce 2") steckt. Mit ATI-Grafikkarten funktioniert er nicht. Der Hersteller aus Thüringen (Jena) empfiehlt überdies einen Betrachtungsabstand von mindestens 70 Zentimetern und höchstens zwei Metern (optimaler Kompromiß: ein Meter).

COMPUTER BILD SPIELE hat den X3D-19 Display AD beim Testinstitut Innovationstechnik Bremen prüfen lassen. Die Ingenieure attestierten dem Gerät eine akzeptable 3D-Darstellung von Standbildern und Filmen. In Spielen bemängelten sie dagegen vor allem den Helligkeitsverlust und die teilweise schlechte Lesbarkeit von Menüs, Anweisungen und Kommandos. Weiterer Kritikpunkt: Der Flachbildschirm ist nur unzureichend entspiegelt. Das stört besonders beim Spiel in hellen Räumen mit stark einfallendem Licht. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist dagegen, dass der 3D-Effekt ohne jegliche Zusatzgeräte, wie die oben genannten Spezial-Brillen, funktioniert, zumal solche Hilfen auf Dauer die Augen schädigen können.

Schade, daß der Flachbildschirm nicht für „flächige" Programme unter Windows, etwa „Word" oder „Excel", geeignet ist. Hier ist in der optimalen **Bildauflösung** S.204 gar keine Schrift lesbar. Erst wenn Sie die Schriftgröße erhöhen und die Auflösung auf etwa 800 mal 600 **Bildpunkte** S.204 herunterschalten, wird der Bildschirminhalt sicht- und lesbar.

Fazit: Mit dem X3D-19 Display AD wird der Spielertraum von räumlichen Spielwelten durchaus wahr. COMPUTER BILD SPIELE bewertet den Monitor als „befriedigend". Bleibt abzuwarten, ob und wann die bestehenden Schwächen des Gerätes beseitigt werden. Welche Spiele problemlos mit diesem Monitor funktionieren, überprüft der Hersteller derzeit. Zum Testzeitpunkt sind es laut X3D Technologies über 40 Titel. Grundsätzlich soll aber jedes **Direct-3D** S.204 -Spiel auf diesem Bildschirm laufen.

In ganz andere Dimensionen als nur die dritte führt ein Blick auf den Verkaufspreis: 2782,42 Euro sind eine Menge Geld. X3D Technologies entwickelt jedoch bereits ein zusätzliches, preisgünstigeres Modell, den Monitor „X3D Gamer Display" mit 17 Zoll Bilddiagonale für 998 Euro.



Ein Traum wird wahr: räumliches Spiel mit dem 3D-Monitor.

Testergebnisse im Detail

MODELL			X3D-19 Display AD	
HERSTELLER		GEWICHTUNG	X3D Technologies	Note
SERVICE				
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)		3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)		1%	Reparatur beim Hersteller	5,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	03641-488200 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)		2%	Deutsch (www.x3dworld.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	03641-488200 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	03641-488211 (0,122 €/Min.)	-
Service	**insgesamt**	**7%**		**2,57**
INSTALLATION				
Installation Hardware und Steuerungsprogramm (überprüft)		2%	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	nein (60,5471 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	ja (22,7745 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)		1%	Englisch	5,00
Installation	**insgesamt**	**5,4%**		**4,57**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)		**2%**	nicht vorhanden	**6,00**
BEDIENUNG				
Einstellmöglichkeiten/Bedienlogik (überprüft)		1,6%	komfortabel	1,50
Anschluß von zwei Computern gleichzeitig möglich (überprüft)		1%	ja	1,00
Lautsprecher/Mikrofon eingebaut (überprüft)		2%	ja/ja	1,00
Zusätzliche Anschlüsse (überprüft)		2%	Buchse für externes Mikrofon, DVI-Anschluß	3,00
Bildsignal-Eingänge (überprüft)		0%	1 x analog (VGA) und 1 x digital (DVI)	-
Bedienung	**insgesamt**	**6,6%**		**1,73**
BILDQUALITÄT ALLGEMEIN				
Sichtbares Bild (Bildschirmdiagonale, gemessen)		9%	sehr groß (48,23 cm)	1,09
Abstand zwischen zwei Bildpunkten (gemessen)		5%	zu groß (0,2944 mm)	4,51
Detailgenauigkeit (Bildschärfe, gemessen)		8%	sehr gering (60 %)	5,00
Bildverzerrungen (Wiedergabe gerader Linien, gemessen)		8%	keine (0 %)	1,00
Bildkontrast (gemessen)		5%	gering (24,4 cd/m²)	4,42
Entspiegelung (gemessen)		5%	sehr gering (20,4 %)	5,49
Stabilität der Bildgröße bei schnellem Helligkeitswechsel (Abweichung vom Ideal bei Vollbild/Teilbild, gemessen)		2%	sehr hoch (0 mm/0 mm)	1,00
Farbtreue (gemessen)		2%	akzeptabel (79,1 %)	3,09
Helligkeitsverteilung (maximale Abweichung, gemessen)		2%	akzeptabel (26,4 %)	2,64
Unerwünschte Trägheit der Darstellung (Reaktionszeit, gemessen)		2%	sehr gering (11,3 Millisekunden)	1,27
Helligkeitsverlust bei vom Ideal (90 Grad) abweichenendem Blickwinkel: Hell-/Grau-/Dunkelfeld (gemessen)		2%	etwas groß (33,8 %, 31,8 %, 68,6 %)	3,24
Unerwünschte Wölbung des Bildschirms (gemessen)		1%	sehr gering (0,2 %)	1,02
Sonstige Bildstörungen (überprüft)		1%	keine Pixelfehler vorhanden	1,00
Bildqualität	**insgesamt**	**52%**		**2,97**
BILDQUALITÄT IM 3D-BETRIEB				
Bildwiedergabe (Standbild, überprüft)		5%	akzeptabel (etwas zu dunkel)	2,50
Bildwiedergabe („Burg" – 3D-Filmsequenz, überprüft)		5%	akzeptabel (etwas zu dunkel)	2,50
Bildwiedergabe mit dem Spiel „World Racing" (überprüft)		5%	verfälscht (flüssige Darstellung, Bild zu dunkel, starke Blickwinkelabhängigkeit)	4,00
Bildwiedergabe mit dem Spiel „X2 – Die Bedrohung" (überprüft)		5%	stark verfälscht (ruckelnde Darstellung, Bild viel zu dunkel, Schrift im Spiel nicht lesbar)	4,50
Bildwiedergabe mit dem „Max Payne 2" (überprüft)		5%	verfälscht (flüssige Darstellung, akzeptable Helligkeit, starke Blickwinkelabhängigkeit)	3,50
Bildqualität im 3D-Betrieb	**insgesamt**	**25%**		**3,40**
SONSTIGES				
Stromverbrauch (An, Bereitschaft, Aus)		2%	zu hoch (34,8/1,7/2,0 Watt)[2]	6,00
Maximal darstellbare Bildpunkte (Anzahl, überprüft)		0%	1280 x 1024	-
Maximale Zeilenfrequenz (laut Hersteller)		0%	82 Kilohertz	-
Abmessungen (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)		0%	44,2 x 47,8 x 21,3 cm	-
Gewicht (gemessen)		0%	7,7 Kilogramm	-
Erhältliche Gehäusefarben (laut Hersteller)		0%	grau	-
Sonstiges	**insgesamt**	**2%**		**6,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**3,17**
Abwertung			läuft nur mit Nvidia-Grafikkarten (ab „Geforce 2")	+0,20
TESTERGEBNIS			**befriedigend**	**3,37**
PREIS/LEISTUNG			**ungenügend**	
Preis			**2782,84 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand[3])			**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note x Preis)				

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [2] Abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam [3] ermittelt bei über 120 Händlern

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".

Fire Department 2

Der Winter wird heiß

Strategiespiel für PC | In der kalten Jahreszeit ist etwas Wärme recht angenehm – es sei denn, das Wohnzimmer brennt

Der Winter kann ruhig kommen, denn mit dem Strategiespiel „Fire Department 2" wird es heiß auf Ihrem Monitor. Verdammt heiß.

In diesem Spiel übernehmen Sie nämlich in einer Stadt an der amerikanischen Westküste den Oberbefehl über die Feuerwehr und müssen rund ein Dutzend Großbrände alle Art löschen. Vom normalen Feuer über Chemie- und Metallbrände bis hin zu giftigen Dämpfen und dem plötzlichen Verpuffen von Verbrennungsgasen stehen Ihnen alle Arten von Brandkatastrophen bevor – das volle Programm einer professionellen Feuerbekämpfungstruppe eben.



Heiße Ware: Es brennt im Einkaufszentrum – bringen Sie das Feuer unter Kontrolle. Weitere Bilder zum Spiel unter www.fd2-game.com.

Im Spiel dürfen Sie wählen, ob Sie lieber mit der amerikanischen, der deutschen, französischen oder englischen Feuerwehr zum Löschen ausziehen wollen. Die Feuerwehren unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen voneinander und verfügen jeweils über neun unterschiedlich ausgebildete Feuerwehrleute und 13 verschiedene Löschfahrzeuge. Insgesamt gibt es vier Kampagnen mit je drei Spielaufgaben. Haben Sie eine Aufgabe gelöst, dann dürfen Sie diesen Löscheinsatz auch im Mehr-Spieler-Modus wiederholen. Außerdem sieht diese Variante drei spezielle Großbrände für jeweils bis zu vier Spieler vor. Wie Sie mit den Kollegen vorgehen, steht Ihnen frei: Im Kooperationsmodus kann jeder Spieler sein eigenes Katastrophen-Hilfsteam wählen. Dann geht's mit vereinten Kräften zum Brandherd. In der zweiten Variante arbeiten dagegen alle Teilnehmer in nur einem Löschzug zusammen.

Urteil: Manche mögen's heiß – ein Großbrand zum Gernhaben. Im neuen „Fire Department" sorgen feurige Rätsel für einen rauchenden Kopf bei der Suche nach der richtigen Löschstrategie. Endlich mal ein Brand, der „gut" ist.

Vorserientest-Ergebnis

Fire Department[1] 2

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Pointsoft
Telefon	02421-4079511
Im Handel ab	25. November 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	44,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1]sprich: „Faier Dipartement"

Medal of Honor – Pacific Assault

Kein stiller Ozean

Actionspiel für PC | Im neuen Teil der „alten" Serie geht's in den Pazifik – aber nicht zum Entspannen an den Strand

Als Marinesoldat Tom Conlin durchleben Sie den gesamten Pazifikkrieg zwischen Amerika und Japan von 1941 bis 1945. In sieben Einzelspielerkampagnen kämpfen Sie sich durch 25 Missionen, Insel für Insel. Dabei ist mehr denn je Teamwork angesagt, denn häufig gehen Sie gemeinsam mit Ihrer Einheit vor und erteilen Ihren computergesteuerten Kameraden Befehle wie „Stellung halten", „Angriff", „Rückzug" oder „Feuerschutz". Zudem können Sie in einigen Situationen Artillerie- und Luftunterstützung anfordern. Auf taktisches Vorgehen wird also in diesem Teil der Serie mehr Wert gelegt als vorher. Im Kriegsverlauf sammeln Ihre Kameraden Erfahrungen und kämpfen effizienter. Erstmals werden Sie die Möglichkeit haben, Fahr- und sogar Flugzeuge direkt zu steuern. Darüber hinaus dürfen Sie häufig im Spiel Flugabwehrgeschütze bedienen, um japanische Jagdflugzeuge und Bomber vom Himmel zu holen.



Beängstigend realistisch: Mit aufgepflanztem Bajonett stürmt Ihnen in „bester" Samurai-Tradition ein japanischer Soldat entgegen.

Im Spielverlauf stehen Ihnen mehr als 21 historische Waffen zur Verfügung. Vom japanischen Arisaka-Gewehr, dem M1-Karabiner über die Typ-100-Maschinenpistole bis hin zum M1-Flammenwerfer gibt das Arsenal alles her. Und die umfangreichen Karten für Netzwerkspiele, jeweils im Verbund mit bestimmten Einsatzzielen, versprechen mehreren Teilnehmern überaus spannende Runden.

Urteil: Auf volljährige Spieler kommt im November ein knallhartes und offensichtlich „gutes" Actionspiel vor der beängstigend realistischen Kulisse des Pazifikkrieges zu.



Gegner im Fadenkreuz: Mit einem fest montierten MG holen Sie in dieser Szene japanische Jagdflieger vom Himmel.

Vorserientest-Ergebnis

Medal of Honor – Pacific Assault[2]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	11. November 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/64
Altersempfehlung	ab 18 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger/Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut



Prognose: gut

[2]sprich: „Meddel off Onner – Pässiffik Ässoht"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ski Alpin 2005

Darauf fahren Sie ab

Sportspiel für PC | Rasant talwärts auf den schmalen Brettern, die für manchen die Welt bedeuten

Bislang haben die Hamburger Programmierer von 49 Games (früher: VCC) sich vor allem mit Skispringen beschäftigt (siehe Vorserientest unten auf dieser Seite). Aber die Flachlandtiroler aus dem Norden wagen sich jetzt noch weiter in die Welt der Berge. „Ski Alpin 2005" heißt der neue Titel, der in diesem Winter fast gleichzeitig mit dem neuen Skispringspiel erscheinen wird.

Job des Spielers ist, die Karriere eines Skisportlers zu managen und ihn von den Anfängen bis in die Spitzenklasse seiner Zunft zu begleiten. Sie können zu Beginn des Spiels entscheiden, welche besonderen Fähigkeiten Ihr Athlet mitbringen soll. Unabhängig davon kann er in allen vier alpinen Disziplinen antreten: Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom. Vorher muß er natürlich trainieren, sich die richtige Ausrüstung kaufen und die Skier professionell wachsen. Damit all diese verantwortungsvollen Tätigkeiten in die richtigen Hände gelangen, engagieren Sie natürlich einen Trainer und einen Wachsmeister.



Im Starthäuschen herrschen immer viel Hektik und Nervosität.

Die Pisten sind echten Rennstrecken wie jenen in Garmisch oder Kitzbühel nachempfunden, mit Fangnetzen, Toren und Publikum. Insgesamt sind 48 Strecken vorgesehen. Ob Ihr Fahrer sich auf allen austobt oder einzelne ausläßt, ist Ihre Entscheidung. Nach jedem Rennen gibt's ein bißchen Statistik in Form von Ergebnistabellen und eine Wiederholung der rasanten Fahrt. Es steht ein umfangreicher Vorrat an Skiern und sonstiger Ausrüstung zur Verfügung, mit der Sie Ihr Ski-As ausstaffieren können. Zwei Kommentatoren, davon ein Österreicher, sorgen mit teils launischen, aber immer fachkundigen Bemerkungen für authentische Atmosphäre.

Urteil: Die Optik stimmt. Glitzernder Schnee und leuchtende Farben – so sieht Wintersport in Bestform aus. Das Spiel hat Tempo, und je besser der Fahrer drauf und sein Material ausgesucht ist, desto schneller wird er. Die alpinen Disziplinen wurden gut eingefangen.

Nur beim Slalom ist den Programmierern ein wenig die Puste ausgegangen, vielleicht waren auch nötige Kompromisse in Sachen Bedienbarkeit die Ursache dafür, daß die eigentlich enge Kurverei eher aussieht wie ein kurzer Riesenslalom. Dennoch könnte Ski Alpin 2005 mehr als nur ein solides und „gutes" Spiel für Wintersportfans werden.



Mit vollem Kanteneinsatz um die Kurven: In „Ski Alpin 2005" brettern Sie mit Höchstgeschwindigkeit von den steilsten Bergen.

Vorserientest-Ergebnis

Ski Alpin 2005

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	RTL
Telefon	09471-80920
Im Handel ab	November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	bis zu 12/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	29,95 Euro
Weitere Versionen	PS 2
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

RTL Skispringen 2005

Darauf springen Sie an

Sportspiel für PC | Bald fliegen Sie wieder, die Ski-Asse. Auch auf dem PC-Bildschirm. Die Schanzen stehen gut

Wie seit einigen Jahren gewohnt, wird der TV-Sender RTL auch in diesem Jahr pünktlich zum Start der Wintersaison eine neue Ausgabe seiner Skisprung-Reihe veröffentlichen. Anders als früher, wird dieses Mal der Sprungvorgang zum Mitmachen am Bildschirm Schritt für Schritt haarklein erklärt. So sollen besonders Anfängern die ersten Sprünge erleichtert werden. Ansonsten ist die Bedienung ganz die alte. Wer also schon im letzten Jahr große Sprünge gemacht hat, dürfte auch dieses Mal problemlos abheben können.



Eine Telemark-Landung: Dafür gibt es die höchste Punktzahl.

Wer ein erfolgreicher PC-Skispringer sein will, muß natürlich etwas dafür tun. Dazu können Sie diverse Trainer engagieren, die je nach Können unterschiedliche Gehaltsvorstellungen haben. Ganz wichtig beim Sprung von der Schanze ist das Wachs auf den Skiern. Nur wer schnelle Bretter unter den Füßen hat, kommt auf gute Weiten. Wer die richtige Mischung nicht selber hinbekommt, der kann mehr oder weniger erfahrene Wachsmeister beschäftigen. Und auch die kosten mehr oder weniger Geld. Natürlich ist auch die Ausrüstung wichtig für weite Flüge, also können Sie mit Ihrem Springer im Skiladen einkaufen. Um das Geld dafür zu verdienen, müssen Sie bei den Wettbewerben möglichst auf den vorderen Plätzen landen und Preisgelder kassieren. Aber Sie können auch mit Werbung und von Sponsoren den einen oder anderen Euro einnehmen.

Die Wettbwerbe laufen so ab, wie Sie es aus dem Fernsehen kennen – alle Regeln sollen laut Hersteller präzise umgesetzt worden sein.

Die Schanzen sehen aus wie die Vorbilder in den wirklichen Wettkampfstätten, Skier und Anzüge sind realistischer gestaltet als früher. Keine Probleme gibt es in Sachen Bedienung: Wer den Klickrythmus mit der Maus erstmal drauf hat, schafft schnell auch weite Sätze.

Urteil: Daß sich eine alle Jahre wieder aktualisierte Spielreihe genauso regelmäßig verbessern läßt, haben die Macher von „RTL Skispringen 2005" wieder einmal unter Beweis gestellt. Leuchtende Farben, Bäume, die sich sanft im Wind wiegen, glitzernder Schnee – das macht eine Menge her. Und die Sprünge kommen dynamisch rüber. Neu im Programm sind Sommerschanzen und frische Kommentatoren, deren Sprüche exakt zum sportlichen Geschehen passen. Keine Frage, das Spiel hat einen schnellen Anlauf, kommt prima von der Schanze weg und erzielt voraussichtlich eine „gute" Weite.

Vorserientest-Ergebnis

RTL Skispringen 2005

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	RTL
Telefon	09471-80920
Im Handel ab	November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	16/noch nicht bekannt
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	29,95 Euro
Weitere Versionen	PS 2
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler – Das Erbe der Könige

Wir siedeln wieder

Aufbauspiel für den PC | Das jahrelange Warten hat ein Ende: Die Siedler sind ab Ende November wieder da

Fast vier Jahre ist es her, daß mit „Die Siedler 4" das letzte Spiel der erfolgreichen Serie in Deutschland auf den Markt kam. Ende November will Hersteller Ubisoft das neue Siedler-Spiel veröffentlichen: „Die Siedler – Das Erbe der Könige".

Eines vorweg: Um die Siedler auch für einen internationalen Markt fit zu machen, haben die Macher sich von vielem getrennt, was für die „alten" Siedler entscheidend war. Das Zusammenwirken der vielen Gebäude im Spiel (zum Beispiel Minen, Eisenschmelzereien, Mühlen) wurde vereinfacht und die verwickelten Material-Transportwege gestrichen. Es gibt weniger Rohstoffe zu verwalten und im Feldzug nur noch ein spielbares Volk – nicht mehr deren drei.

Um die Geschichte voranzutreiben, sind nun Helden wie der junge Ritter Dario mit von der Partie. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines solchen Helden, muß dessen Aufgaben erfüllen und erlebt dessen Schicksal. Gleich zu Beginn geht es darum, daß der Held in ein brennendes Dorf kommt, das von fremden Kämpfern angegriffen wird. Er muß die Halunken verjagen und das Dorf aufbauen. Dazu rekrutiert er aus der Burg gegen Bares Leibeigene, die ohne zu Murren jede „Drecksarbeit" erledigen. Zwar nicht sehr effizient, aber immerhin. Holz hacken und Gebäude bauen sind die einzigen Stärken dieser Leute.

Um einen Wirtschaftskreislauf auf die Beine zu stellen, müssen Sie Bodenschätze entdecken und ausbeuten. Die Leibeigenen bauen Minen, um beispielsweise Lehm, Steine oder Eisen zu fördern. Ist eine Mine fertiggestellt, melden sich aus dem Dorfzentrum schnell Minenarbeiter, die den Abbau besorgen. Ihre Aufgabe ist es nun, für diese Arbeiter ein möglichst günstiges Umfeld zu schaffen. Dazu lassen Sie Ihre Leibeigenen Wohnhäuser zum Schlafen und Bauernhöfe zum Essen errichten. Alles in der Nähe der Arbeitsstätte, damit die Wege nicht zu lang werden.

Für die Weiterverarbeitung der Rohstoffe können dann beispielsweise Steinmetzwerkstatt oder Sägewerk gebaut werden, um die Ausbeute zu steigern. Für jedes Gebäude gibt es mehrere Ausbaustufen – mit jeder steigt die Effektivität weiter an. In einer Universität werden alle möglichen Technologien erforscht, die Ihre Siedlung voranbringen.

Funktioniert die Wirtschaft, können Soldaten ausgebildet werden. In einer Kaserne lassen sich Schwert- und Lanzenkämpfer rekrutieren, später kommen noch Bogenschützen und Reiter dazu. Mit der Truppe rücken Sie gegen die Schergen des Schwarzen Ritters Kerberos zu Felde, die Ihre Hauptgegner sind.

Urteil: Mit den „alten" Siedlern hat das Spiel nur noch wenig zu tun. Fans und Kenner der Reihe werden sich überrascht die Augen reiben. Die einschneidenden Veränderungen sind aber gewollt, da den Machern der Transport und die Rohstoffverwaltung zu komplex geworden waren. Bei den „neuen" Siedlern wird zwar die Weiterverarbeitung bis ins letzte Detail gezeigt, nicht aber der Transport. Das macht die Sache einfach, wirkt manchmal aber so, als fehle ein Spielelement. Nicht optimal gelöst ist auch der „Heldentod". Helden können nicht sterben, sondern liegen nach einer Niederlage nur bewußtlos herum, bis sie von eigenen Leuten aufgeweckt werden.

Spannend und vielfältig sind die im Spiel zu erforschenden Technologien mit zahlreichen Erfindungen und Ausbaumöglichkeiten.



Ein friedliches Dorf, in dem die Siedler Ihrer Arbeit nachgehen. Die Ruhe wird bestimmt bald durch Angreifer gestört.



Eine Steinmine. Hier bauen die Bergleute Steine ab, aus denen Häuser aller Art errichtet werden können.

Optisch macht das Ganze einen guten Eindruck, ohne aber Außergewöhnliches zu bieten. Die Spiellandschaften sind im Gegensatz zu früher räumlich dargestellt, allerdings ist aus Gründen der leichteren Bedienbarkeit die Möglichkeit der Kamerapositionierung stark eingeschränkt. Es gibt zwar einen Zoom, aber nur einen Blickwinkel, und nach jeder Drehung fährt die Kamera wieder in die Ausgangsposition zurück.

Die der Redaktion vorliegende Version war sehr unfertig, es gab viele kleinere Fehler, so daß ein Urteil über die Stärke der Kämpfer und die Intelligenz der Gegner schwer fällt. Bis zur Veröffentlichung ist noch viel zu tun, damit der erste „gute" Eindruck bestätigt werden kann.



Auf Krawall gebürstet: Barbar im Wolfspelz.

Vorserientest-Ergebnis

Die Siedler – Das Erbe der Könige

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	Anfang Dezember
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut

Prognose: gut



Freunde sammeln ist Priorität. Aussehen spielt dabei übrigens keine Rolle.

The Urbz – Sims in the City

Planlos auf Achse

Simulation für Playstation 2 | Begleiten Sie Straßenkinder und Tagelöhner auf ihren Streifzügen durch die Stadt

Nach dem Riesenerfolg von „Die Sims 2“ für PC kommt jetzt was neues für Konsolen auf den Markt. Wie immer geht es generell darum, die Grundbedürfnisse der Spielfiguren zu befriedigen: auf die Toilette gehen, essen, duschen, Spaß haben. In „Urbz“ sind die Sims fast ununterbrochen in einer erfundenen Großstadt unterwegs.

Neun Nachbarschaften sind mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen. Erwähnenswert: ein Hochhausdach, auf dem die Computerleute sich von der Sonne verwöhnen lassen. Oder der Hauptbahnhof, in dem sich „Bürgerliche“ anläßlich angeregter Unterhaltungen mit Punks anfreunden. Hat eine Spielfigur viele Freunde, dann steigt ihr Ansehen. Sims mit hohem Bekanntheitsgrad werden sogar auf Plakaten verewigt. Wer mag, kann dazu per Eye-Toy-Kamera sein eigenes Porträt ins Spiel bringen.

Kumpels versorgen die Sims mit verschiedenen, teils merkwürdigen Aufträgen. Mal sollen sie sich Zutritt zu einem bestimmten Club verschaffen, mal Stinkbomben werfen.



Sprunghaft sein bringt Punkte.

Das Geld zum Leben verdienen sich die Sims durch Nebenjobs. So stellen sie Metallringe für Piercings her oder zähmen Frettchen. Jeder Nebenjob wird vom Spieler durch schnelles Drücken vorgegebener Tasten erledigt. Wer dabei nicht zu viele Fehler macht, kann bald mit einer Beförderung rechnen.

Urteil: Fans der Sims-Spiele für PC werden enttäuscht sein von der Neuerscheinung. Die knifflige Steuerung und die schwer kontrollierbare Kamera ersticken jeden Spielspaß im Keim. Auch die Handlung der Großstadt-Variante kann nicht immer überzeugen. Bleibt zu hoffen, daß solche Mängel aus der endgültigen Version verschwunden sind. Sonst wird's nicht mehr als „ausreichend“.



Dunkel und blaß sieht aus, wer am Bahnhof herumlungert.

Vorserientest-Ergebnis

The Urbz – Sims in the City[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	11. November 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keine
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PS2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	Xbox, Gamecube, Gameboy Advance
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	ausreichend
Spielspaß	ausreichend



Prognose: ausreichend

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Nintendo DS

Gemischtes Doppel

Tragbare Spielekonsole | Die Neue von Nintendo ist da. „DS" steht für „Double Screen". Was bringen die zwei Bildschirme?

Aufklappen und staunen: Nintendos neues tragbares Spielgerät hat zwei Monitore. So etwas gab es bisher nicht, und mancher Zeitgenosse mag sich fragen, worin der Vorteil liegt, wenn er „doppelt sieht". Ganz einfach: Bei dem unteren Bildschirm handelt es sich um einen sogenannten Touchscreen, auf deutsch „Berührungs-Bildschirm". Spielbefehle lassen sich hier direkt durch sanften Druck auf Symbole auslösen. Dazu nehmen Sie entweder einen Finger oder, präziser und auf die Dauer sauberer, ein kleines, mitgeliefertes Plastikstäbchen. Dieser „Stylus" kann nicht verlorengehen, sondern wird bei Nichtgebrauch in einem Schlitz auf der Rückseite des Nintendo DS verstaut.

Trotz der zwei Bildflächen ist das Gerät leicht und handlich. Dabei steckt eine Menge hochkarätiger Technik drin. Solide 3D-Optiken und eine beeindruckende Tonqualität sind für Nintednos DS ebensowenig ein Problem wie Mehr-Spieler-Partien. Über Funk können bis zu 16 DS-Geräte gleichzeitig kabellos Kontakt halten, auch zum Übermitteln von Text- und Bildnachrichten. Die Reichweite beträgt etwa zehn Meter. Zu den Innovationen zählt auch das eingebaute Mikrofon, das nicht nur die Kommunikation mehrerer Spieler zuläßt, sondern auch an der Spielsteuerung beteiligt werden kann – eine originelle Idee. Beispiel: In Segas „Feel the Magic XY/XX" müssen Sie Kerzen ausblasen, indem Sie in das Mikrofon pusten.

Sämtliche DS-Bedienelemente sind einfach zu erreichen und vermitteln ein gutes Spielgefühl. Der Touchscreen sorgt aber dafür, daß man die Knöpfe gar nicht unbedingt braucht. Daraus folgen völlig neue Möglichkeiten für Spieler und Spielentwickler. So läßt sich zum Beispiel die Bedienung komplexer Menüstrukturen auf simples Antippen des Bildschirms reduzieren. Electronic Arts' „The Urbz – Sims in the City" nutzt diesen Vorteil bereits. Aber der Touchscreen erlaubt auch ganz neue Spiel- und Steuerungskonzepte. In „Yoshi's Touch & Go" (so der Arbeitstitel) von Nintendo zum Beispiel verändern Sie den Spielablauf, indem Sie nach eigenem Gusto Wolken in die Umgebung zeichnen, denen Ihr Held folgen muß. Dessen Freud und Leid hängt also unmittelbar von der Führung Ihrer „Zeichenfeder" ab. Und „Metroid Prime Hunters – First Hunt" (ebenfalls von Nintendo) beweist, daß rasante Action aus der Ich-Perspektive auch mit einer tragbaren Konsole kein Problem sein muß. Während Sie per Tastendruck laufen und schießen, verändern Sie mit dem Touchscreen in Sekundenbruchteilen Ihre Blickrichtung – komfortabel, präzise, effektiv.



DS-Spiele befinden sich auf Mini-Modulen, die nur gut doppelt so groß sind wie eine Handy-Karte.

Der erste Eindruck ist also fast uneingeschränkt positiv. Fast, denn ausgerechnet Nintendos legendärer Vorzeigeheld Mario bleibt hinter den Erwartungen zurück. „Super Mario 64 DS" ist eine inhaltlich aufgewertete Version des 3D-Klassikers „Super Mario 64" für N 64. Neue Welten, Aufgaben, zusätzliche Charaktere und Fähigkeiten, drahtlose Teilnahme von maximal vier Spielern unter Verwendung eines einzigen Spiel-Exemplars sowie eine Vielzahl innovativer Minispiele summieren sich zwar zu einem dicken Plus. Doch die Navigation durch die komplexen 3D-Welten des Hauptspiels erwies sich als schwierig. Während Sie die Umgebung im Original mit sensibler Analogsteuerung millimetergenau erkunden konnten, ist es mit dem digitalen Steuerkreuz nicht so einfach. Der Touchscreen kann zwar zur analogen Bedienung herangezogen werden, doch schnelle Manöver, et-wa abrupte Richtungswechsel, machten beim Testspiel Probleme. Ebenfalls ernüchternd: die Lenkung in Namcos Rennspiel „Ridge Racer DS". Der Versuch, das Fahrzeug per Touchscreen zu kontrollieren, endete in wilden Schlangenlinien mit Leitplankenkontakt. Das Steuerkreuz hat noch lange nicht ausgedient.



COMPUTER BILD SPIELE-Redakteur Frederic Berg (34) durfte Nintendos DS in Seattle ausprobieren.



Steuerung per Touchscreen: mit „Metroid Prime Hunters – First Prime" eine gelungene Sache.

Da noch keines der knapp 15 Spiele fertiggestellt war, könnten die Schwächen in der letzten Entwicklungsphase ausgebügelt werden. Aber: Die Richtung stimmt, Vorfreude ist berechtigt.

Ein Preis steht für Europa noch nicht fest. Gemessen am US-Preis ist mit 150 bis 160 Euro für das Nintendo DS und 35 bis 40 Euro pro Spiel zu rechnen.

Angekündigt für: 1. Quartal 2005
Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806, www.nintendo.de

Sony PSP

Noch eine Neue: Playstation für unterwegs

Tragbare Konsole | Ende September fand Japans größte Spielemesse, die Tokyo Game Show statt – und die war fest in der Hand von Sony. Nicht nur, weil neue Spiele für Playstation 2 in erdrückender Überzahl vertreten waren, sondern auch, weil Fachbesucher erstmals das neue tragbare Spielgerät „Playstation Portable (PSP)" ausgiebig testen durften. Dutzende freundlich lächelnder Messe-Hostessen hielten Probeexemplare der eleganten Mini-Konsole bereit.

Der erste Eindruck: Bei der Playstation Portable handelt es sich um ein edles Stück tragbarer Supertechnik. Der Flüssigkristall-Bildschirm (**LCD** S. 204) liefert ein scharfes und sattes Bild in bemerkenswerter Qualität. Selbst wer aus einem flachen Winkel auf die 480 mal 272 **Bildpunkte** S. 204 blickt, kann problemlos jedes Detail erkennen. Die in drei Stufen regelbare Hintergrundbeleuchtung macht mit ihrer Strahlkraft jegliches Zusatzlicht überflüssig.

Obwohl die PSP doppelt so breit und schwer wie ein Gameboy SP ist, liegt das flache, seitlich sanft gerundete Gerät gut in den Händen. Die je vier Steuer- und Aktionsknöpfe sind mit den Daumen problemlos erreichbar, ohne Krampf lassen sich die beiden leichtgängigen Schultertasten mit den Zeigefingern bedienen. Für gefühlvolles Lenken von Rennspielen wie „Need for Speed Underground – Rivals" hat die PSP sogar einen sogenannten Analogstick, der links unter den Steuertasten aus dem schwarz glänzenden Gehäuse ragt. Rund 20 PSP-Spiele konnten ausprobiert werden, darunter das schnelle Actionspiel (für Kenner: „Ego-Shooter"), „Coded Arms" und das blendend aussehende Strategiespiel „Metal Gear Acid".

Fazit: Die PSP leitet Anfang 2005 eine neue Ära des Unterwegs-Spiels ein – vorausgesetzt, der erwartete Preis von gut 300 Euro ist keine allzu hohe Hürde.



Keine Frage des Formats: Trotz beachtlicher Größe liegt Sonys tragbares Spielgerät hervorragend in der Hand.

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



Stephan Freundorfer (36), für COMPUTER BILD SPIELE in Tokio, mit der neuen Playstation Portable.



Alles auf einen Blick: Die neue „Playstation Portable" mit den kleinen Spiel-Discs aus ihren großen Verpackungen.

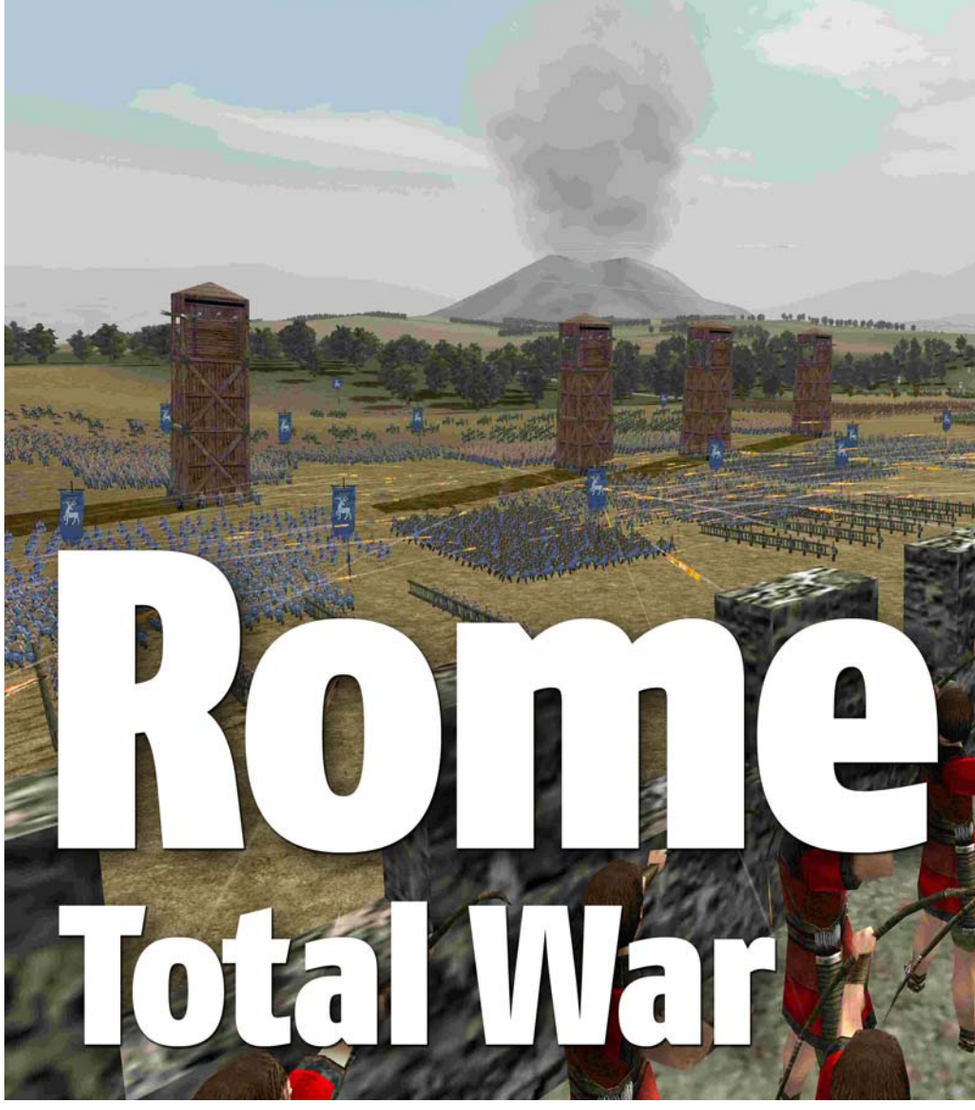
Hier stand im Heft eine Anzeige.



Vorsicht! Kriegselefanten in vollem Lauf brechen durch wie Panzer.



Belagerungstürme sind manchmal der einzige Schlüssel zur Eroberung einer Stadt.



Rome Total War



Italien vor 2300 Jahren: Hier lag die Wiege des Weltreiches Rom.

Strategiespiel für PC | Vom Stadtstaat zum Weltreich – wie haben die alten Römer das geschafft? Finden Sie's raus! Spieletricks siehe Seite 144

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

„Veni, vidi, vici – ich kam, sah und siegte!" Dieses Zitat aus dem Mund des bekannten römischen Imperators Julius Cäsar kennt wohl jeder, der schon einmal „Asterix" gelesen hat. Entstanden ist es, weil Cäsar für das Römische Reich weite Teile Europas eroberte und seinem Imperium einverleibte, unter anderem Gallien.

Auf den Spuren des großen Feldherrn können Sie jetzt auch wandeln – mit „Rome – Total War". Sie leiten die Geschicke einer römischen Familie, der Bruti, der Scipionen, oder eben der Julier, aus deren Clan Cäsar stammte, und versuchen aus einem kleinen Reich in der Nähe Roms ein großes Imperium zu formen und dann sogar als Alleinherrscher auf den Thron zu steigen. Doch um das zu schaffen, haben Sie viel Verwaltungsarbeit zu erledigen, viele Töchter zu verheiraten und natürlich – viele siegreiche Schlachten zu schlagen.

Historisch hält sich das Spiel dabei weitgehend an Tatsachen. So wird um 270 vor Christus – dem Spielbeginn der Kampagne – Rom noch vom Senat regiert, der es gar nicht gern sieht, wenn Adelsfamilien zu mächtig werden. Karthago ist noch ein gro-



Zwei römische Heere im Bürgerkrieg – keine Seltenheit, schließlich will jede Familie den Thron.



Gepanzerte Reiter richten verheerende Schäden beim Gegner an.



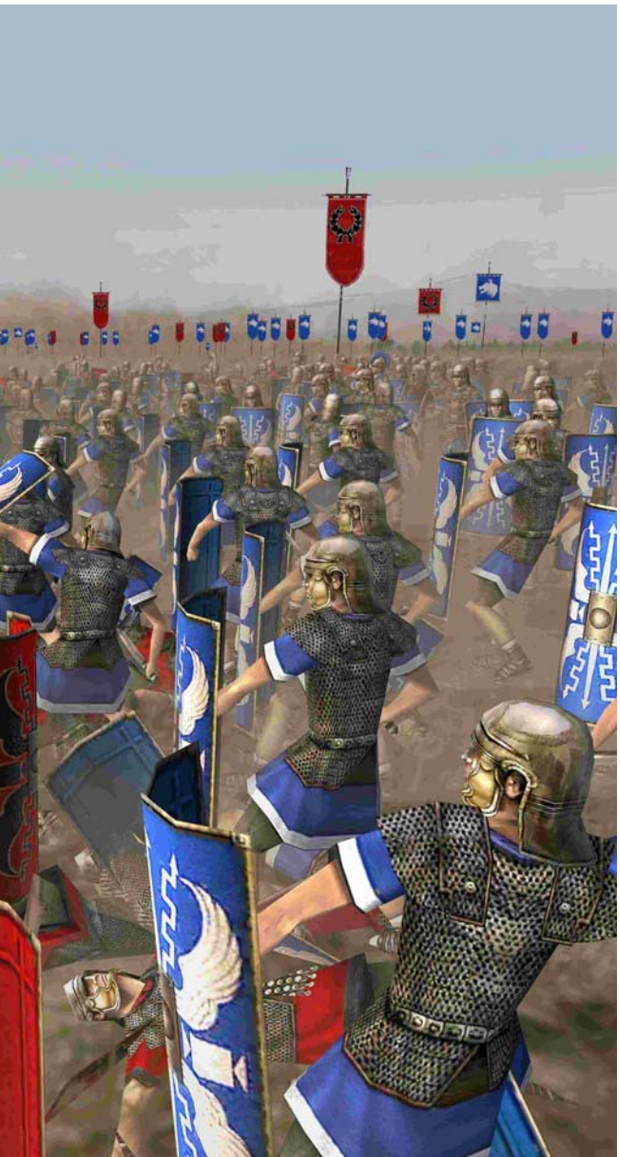
Mit genügend Katapulten kriegen Sie jede Mauer kaputt – es ist nur eine Frage der Zeit.



Da kann einem schon mal mulmig werden, wenn ein 2000-Mann-Heer vor der Tür steht.



Römische Soldaten greifen Gallier in ihrem Dorf an.





Mit strenger Formation konnten römische Legionen sogar die kampfstarken Mongolen besiegen.



Die Steppen Asiens gehörten den Reiter-Armeen. Hier waren Fußtruppen zu langsam.

Rome Total War

FORTSETZUNG



Gegen die wilden Attacken der Barbaren stellten die Römer ihre eiserne Disziplin – und gewannen damit meist die Schlacht.

DIE SOLDATEN IHRER LEGIONEN

Den klassischen Legionär mit Schwert und Speer gibt es zu Beginn des Spiels noch nicht. Er entstand erst um das Jahr 100 vor Christus. Im Spiel taucht das Ereignis „Reform des Heeres" irgendwann zufällig auf.



Vorher kämpfen Sie mit den „Principes" als beste Infanterie-Truppe, erfahrenen Soldaten, die dem Gegner den Todesstoß versetzen, nachdem andere Einheiten ihn ermüdet haben.





Kavallerie läßt sich für schnelle, wuchtige Angriffe einsetzen. Wenn die Pferde stehen, sind die Reiter keine gefährlichen Gegner mehr. Halten Sie die Kavallerie daher immer in Bewegung.

Die „Arkaner" sind leise, schnelle und tödliche Truppen der Römer. Viele Gegner fliehen bereits, wenn sie die maskierten Kämpfer nur aus der Ferne sehen. Die Elitekämpfer kennen auch kein Pardon.



ßes Reich im Nordwesten Afrikas, und Gallien herrscht über ganz Westeuropa. Alles Dinge, die Sie nach Möglichkeit ändern sollten. Da Sie wenigstens den Rücken frei haben – mit den anderen römischen Adelshäusern besteht zu Beginn ein Bündnis –, können Sie sich sofort auf mögliche Feinde konzentrieren, erste Soldaten in Ihren Städten rekrutieren und einen fähigen General an die Spitze der Armee setzen. Wen Sie allerdings angreifen, entscheidet meist ein anderer für Sie: der römische Senat. Er fordert bestimmte Erfolge von Ihnen, beispielsweise die Hafenblockade von Sparta, die Einnahme einer Rebellenstadt oder ein Handelsabkommen mit Spanien. Schaffen Sie das Gewünschte, hat das in der Regel positive Folgen: Ihr Ansehen in Rom steigt, Sie bekommen ein Geldgeschenk oder neue Einheiten. Später im Spiel müssen Sie aber auch mit Erpressungsversuchen des Senats rechnen. Je mächtiger Ihr Reich wird, desto mehr sind die Mitglieder des Senats Ihnen gegenüber mißtrauisch und schicken Sie unter Drohungen in neue Kämpfe. Gewinnen Sie nicht, dann verliert Ihre Familie mühsam erworbene Ämter – oder alles.

Dennoch können Sie auch selbst entscheiden, welchen Nachbarn Sie gern in Ihr Reich einbauen möchten, indem Sie ihn einfach angreifen. Nur zu viele Gegner auf einmal sollten Sie sich nicht zumuten, sonst könnte es mit Ihren Imperator-Ambitionen bald vorbei sein.

In Städten können Sie männliche Familienmitglieder als Verwalter einsetzen, Sie können aber auch grob vorgeben, wie die Stadt sich entwickeln soll und den Rest dem Computer überlassen. Besser ist es aber, wenn Sie zumindest in den wichtigen Städten selbst entscheiden, welche Gebäude gebaut und welche Truppen rekrutiert werden sollen.

Ein wichtiger Faktor im Spiel sind natürlich die Schlachten, von denen Sie allerdings nicht



War ein römisches Heer zu schwach, wurden auch Söldner eingekauft.



1 270 vor Christus gehören der Familie der Julier nur zwei kleine Provinzen nördlich von Rom. Sie wollen diesen Zustand ändern und ein großes Reich gründen.



5 Die Gegner haben sich bereits alle auf den Dorfplatz zurückgezogen. Also bringen Sie zuerst aus sicherer Entfernung Ihre Bogenschützen zum Einsatz.



9 Trotz ständigen Kriegs verlieren Sie nie Ihre Wirtschaft aus den Augen und lassen fähige Familienangehörige Ihre Städte verwalten und ausbauen.



13 Im Zentrum der Stadt fallen die letzten Gegner unter den Schwerthieben der Römer. Sie haben den Sieg davongetragen und eine weitere Stadt erobert.



14 Und damit auch einen Erzfeind endlich endgültig besiegt. Die Gallier werden nie wieder angreifen – doch die Welt kennt noch genug Feinde Ihres Reiches.



2 Ihre erste Bewährungsprobe kommt schnell: Der Senat wünscht von Ihnen einen Sieg gegen die Rebellenstadt Segesta. Als Belohnung winken Denare (Geld).



3 Sie sehen sich Ihre Familie an und stellen fest, daß Sippenchef Flavius die besten Fähigkeiten als Feldherr aufweist (vier Sterne). Er führt die Armee an.



4 Ihre Männer greifen Segesta an. Es sind zwar Feinde in der Stadt, doch die Fahnen zeigen: Sie haben mehr Truppen (roter Farbbalken höher als der graue).



6 Kurze Zeit später haben Ihre Truppen das gegnerische Heer aufgerieben. Mitten auf dem Schlachtfeld bejubelt das Heer der Julier den ersten Sieg.



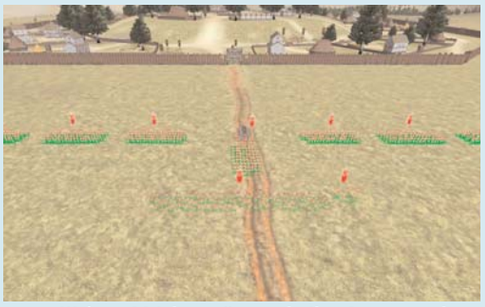
7 Mit diesem Sieg punkten Sie auch beim Senat und bekommen die versprochene Belohnung. Das reicht für ein paar weitere Soldaten und Gebäude zu Hause.



8 Zehn Jahre später haben Sie Ihr Reich bereits ein wenig vergrößern können (Städte mit rotem Balken gehören Ihnen), doch noch dankt Rom Ihnen nicht.



10 Endlich: Der Senat erkennt Ihre Leistungen für Rom endlich an und macht gleich zwei der Julier-Sippe zu Mitgliedern der politischen Führung Roms.

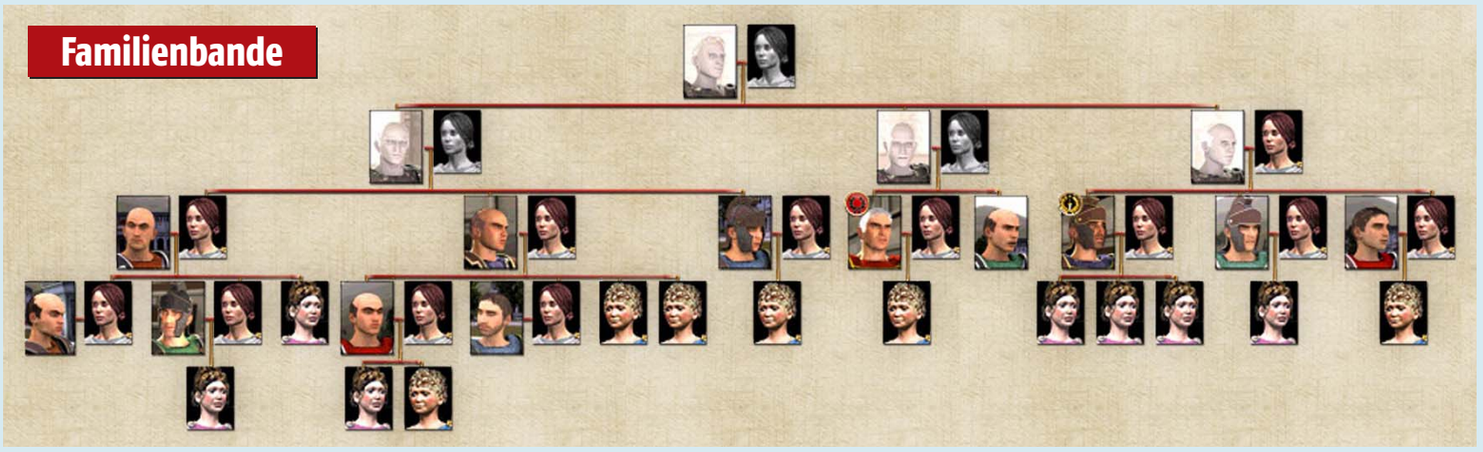


11 Weitere 20 Jahre später steht Ihre Armee vor der letzten Stadt in gallischem Besitz. Die Barbaren aus dem Norden sollen endgültig Geschichte werden.



12 Die Gegenwehr ist hart, hier hat der Feind seine besten Kämpfer zusammengezogen. Doch langsam schieben sich Ihre Legionen ins Innere der Stadt.

Familienbande



Der Stammbaum der Julier

Da eine Kampagne sich über viele Jahrzehnte Spielzeit erstreckt, werden Ihre frühen Helden nach und nach sterben – aber sie hinterlassen Nachkommen, die die Fahne der Julier weiter hochhalten. Hier sehen Sie einen Familienstammbaum der Julier nach etwa 40 Jahren Spielzeit. Die vierte Generation hat bereits wichtige Posten im Reich inne, die fünfte Generation wächst gerade auf.

Daß Altern im Spiel dazugehört, sehen Sie rechts an den beiden Porträts. Amulius Julius ist auf dem linken Bild als junger Mann zu sehen, das rechte zeigt ihn im damals reifen Alter von 52 Jahren. Zwischen 60 und 70 werden Ihre Familienmitglieder das Zeitliche segnen.



Rome Total War FORTSETZUNG



Marschieren war das tägliche Brot der Legionen Roms. Es wurde nur selten gekämpft, da viele bereits aus Furcht aufgaben.

eine einzige wirklich spielen müssen, wenn Sie nicht wollen. Ob Sie selber kämpfen oder einfach den Computer ausrechnen lassen, wer gewinnt – das liegt ganz bei Ihnen. Es genügt, wenn Sie die Schlacht in einer Zehntelsekunde berechnen lassen, Sie können aber auch jede Truppe selbst in den Kampf schicken und 15 bis 30 Minuten lang Befehle erteilen, um zu gewinnen. Wem es Spaß macht, der sollte das tun. Wichtig für den Gesamtsieg ist es aber nicht, denn eine große Armee mit einem fähigen General wird die Schlacht für Sie ähnlich gut gewinnen wie Sie selbst. Und da selbst ein Spielsieg ohne eigene Schlachten Tage dauert, werden wohl viele darauf verzichten, selber zu kämpfen. Was zumindest unter grafischen Gesichtspunkten sehr schade ist, denn wenn sich 4000 Mann auf dem Schlachtfeld begegnen und Sie mitten ins Getümmel blicken können, dann sieht das schon sehr beeindruckend aus. Römische Legionen, gallische Barbaren, karthagische Elefanten: Alles das können Sie während der Schlacht genau ansehen und steuern – und jede Einheit hat noch besondere Eigenschaften, die Sie möglichst sinnvoll für den Sieg einsetzen sollten. Da ist es fast ein bißchen schade, daß Sie es nicht müssen – und wahrscheinlich irgendwann auch nicht mehr tun werden.

Ansonsten erwartet Sie mit Rome – Total War ein Strategie-Brocken erster Güte, der in seiner Komplexität mit Spielen wie „Civilization 3" oder dem kürzlich erschienenen „Knights of Honor" vergleichbar ist. Denn Krieg zu führen ist nicht alles. Daneben müssen Sie Städte aufbauen und verwalten, Diplomaten, Spione und Attentäter sinnvoll einsetzen, Neueroberungen verwalten oder versklaven, Senatsmissionen erfüllen, auf Todesfälle in der Familie reagieren und Ihr Reich stetig vergrößern, bis Sie 50 Provinzen der bekannten Welt kontrollieren und nach dem Thron des römischen Kaisers greifen können …

BEDIENUNG

Die Steuerung ist für ein so komplexes Spiel sehr einfach und gut geraten. Wer bereits Strategie-Erfahrung mitbringt, wird nach wenigen Sekunden bereits seine Armeen und Städte im Griff haben und Befehle erteilen – und auch alle anderen kommen nach ein paar Minuten sicher gut zurecht: Es geht alles mit der Maus.

URTEIL

Was im vergangenen Monat für Knights of Honor galt, stimmt hier erst recht: Geschmackssache. Rome – Total War ist überhaupt nichts für Gelegenheitsspieler, die mal ein halbes Stündchen Entspannung vor dem Computer suchen. Sie werden in Wochen und Monaten nicht viel bewegen können und irgendwann sicher frustriert aufgeben. Nein, hier sind erfahrene Strategen oder zumindest „Wadenbeißer" gefragt, die sich in ein Spiel „einfuchsen" wollen und nach Tagen des Kampfes und der Diplomatie dann auch verdient den Titel des Kaisers für sich beanspruchen können. Natürlich können Sie auch nur mal eine Schlacht schlagen – gegen den Computer oder einen Gegner im Internet – aber das wirkliche Spiel ist die Kampagne und damit der Kampf um die Macht im römischen Reich. Und dazu brauchen Sie Zeit, Geduld und vor allem Spaß am Vorausplanen und Taktieren. Wenn Sie etwas davon mitbringen, dürften Sie mit diesem „guten" Spiel ausgezeichnet über den Winter kommen. Ave Cäsar!

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rome – Total War[1]

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

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

[1]sprich: „Rom – tohtel wohr"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank einer Lernaufgabe nicht extrem schwer – aber leicht ist es auch nicht.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Schnell gewinnt man das Gefühl, in einer kompletten Welt zu spielen und zu kämpfen. Die Gegner könnten aber gerne ein wenig schlauer sein.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei Start-Reiche, mehr als 20 Gebäude – Langeweile kommt da nicht auf.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Wenn zwei große Heere aufeinanderprallen, sieht das wirklich beeindruckend aus.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Der Schlachtenlärm ist überzeugend – schon allein der Ton zieht Sie ins Geschehen.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Umfangreiche Erklärungen auf Wunsch, kurze Texte für notwendige Infos – gut.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus haben Sie Ihr Imperium fest im Griff. Was will man mehr?	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,86**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-10055 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2334 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/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,26**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,14**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,71**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,71**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		36,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,71 x 45,99 = 78,64 = gut	

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Vermeer 2

Aufbauspiel für PC | Echtes Erbe, falsche Gemälde: Um ans große Geld zu kommen, müssen Sie Onkels geklaute Bildersammlung zurückholen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

Die 20er Jahre: Onkel Walther hat nicht mehr lange zu leben – nur wenige Jahre bleiben dem steinreichen Kunstliebhaber noch. Damit sein Vermächtnis in die richtigen Hände gerät – denen eines Kenners nämlich –, ruft er einen Wettbewerb unter den potentiellen Erben aus: Wer ihm die meisten Bilder seiner gestohlenen Gemäldesammlung zurückbringt, kriegt die ganze Knete.

Das schaffen Sie als Spieler, indem Sie zuerst einmal in der Welt herumdüsen und von Ihrem Ersparten Plantagen kaufen. Mit der Ernte können Sie dann in New York oder London Geschäfte machen und hoffentlich Geld verdienen, das Sie dann tunlichst in den Erwerb von Kunstverstand oder Gemälden investieren sollten. Außer den regelmäßigen Auktionen in aller Welt finden auch ab und zu Kunstkurse statt, die Sie besuchen sollten. Nach einem solchen Kurs sind Sie nämlich in der Lage, ein echtes Gemälde von einer Fälschung zu unterscheiden und kaufen garantiert keine wertlos bemalte Leinwand. Natürlich gibt es einen Haken: Sie werden pro Kurs nur in einer Stilrichtung zum Experten – Onkelchen sammelte aber sechs verschiedene Richtungen, vom Barock bis zu zeitgenössischer Malerei. Also noch viel Arbeit für Sie, zumal die geldgierige Verwandtschaft ja auch regelmäßig mitbietet.

BEDIENUNG

„Vermeer 2" lässt sich kinderleicht steuern: Nach wenigen Minuten sind Sie ohne Probleme Weltreisender und Kunstsammler.

URTEIL

Eine schöne Idee vorweg: Dem Spiel liegt eine Plastikbrille mit roten Gläsern bei. Damit können Sie auf dem Bildschirm Bilder bei Auktionen begutachten und Fälschungen erkennen, wenn Sie in der Stilrichtung des Gemäldes Experte sind. Hübscher Einfall. Damit hört es aber auch fast schon auf, da der Rest des Spiels für erfahrene Spieler sehr langweilig ausfällt. Lediglich blutige Anfänger könnten bei der Hatz auf Wissen und Gemälde noch ins Schwitzen geraten, der Rest dürfte den Versuch, Alleinerbe zu werden, eher als Zeitverschwendung ansehen. Anfänger im Aufbausektor bekommen mit Vermeer 2 immerhin einen „befriedigenden" Einstieg in die Materie.

SPIELDETAIL



Original oder Kopie? Die rote Brille wird's entlarven.



Hier müssen Sie sich als Kunstsammler und guter Kaufmann erweisen, um zu siegen.

[1]Das Spiel wurde benannt nach Jan Vermeer, niederländischer Maler, 1632 - 1675.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Vermeer[1] 2

Hersteller: Take 2
Version: 1.0.0.2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungsprogramm (Patch) verfügbar

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Es gibt zwar keine Hilfe, aber mit dem einfachen Prinzip kommt man gut zurecht.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Das Spiel erinnert mehr an ein Brettspiel als an ein Computerspiel: Viele Zufälle bestimmen die Partie. Ob reich oder arm, hängt nicht nur von Ihnen ab. Schade.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Ein Spieler, 42 Bilder, sechs Galerien: Mehr ist hier leider nicht los – langweilig.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Optisch wird man weder verwöhnt noch verärgert: alles in Ordnung, aber mehr nicht.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Eine ruhige Welt ohne viele Geräusche oder gesprochene Texte – aber mit Dudelmusik.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Texte reichen für das einfache Spiel aus, längere gibt es zu Kunstwerken.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist denkbar einfach – hier kommt jeder klar.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,23**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ascaron.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (506 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0727 Megabyte	1,27
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,45**

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%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP1[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	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%**			**1,49**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/nein		6,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo		4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**3,93**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	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%	fünf/keiner		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**2,80**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			**befriedigend**		**2,80**
PREIS/LEISTUNG			**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			29,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])			25,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,80 x 29,95 = 83,86 = befriedigend		

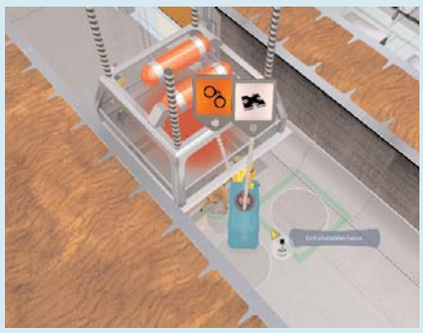
2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service-Pack 2 4 ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Kurz nach dem Start Ihrer geheimen Kommandosache richten Sie Ihren Unterschlupf ein. Für Ihre Arbeiter wird eine Kaserne gebaut.



2 Später werden die Eingänge mit gemeinen Fallen gesichert. Leider treten in diesem Käfig hin und wieder auch eigene Mitarbeiter ab.



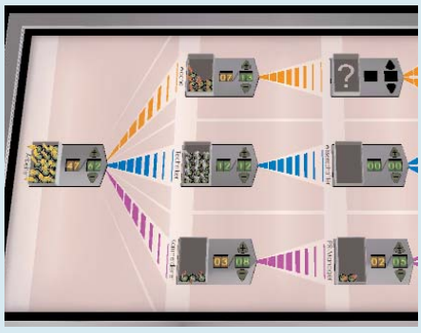
3 Ist die Basis aufgebaut, entsenden Sie Agenten zu allen Kontinenten. Mehrere Organisationen teilen sich die Herrschaft auf dem Planeten, die Farben kennzeichnen die Zugehörigkeit. Per Mausklick geben Sie Ihren Mitarbeitern Befehle: Geld stehlen, Spionage treiben oder Personen entführen.



4 Verschleppte Widersacher werden anschließend gefügig macht. Zum Beispiel, indem sie ein paar Runden im Teigrührer drehen.



5 Zeitgleich sind einige Ihrer Untertanen damit beschäftigt, die Geschehnisse auf der Welt zu beobachten und für Sie zu analysieren.



6 Um an qualifiziertere Kräfte zu gelangen, ordnen Sie Schulungen an. So werden aus Technikern beispielsweise Wissenschaftler.



7 Ihre erste große Aufgabe: die Entführung von Unterweltlern für eine Konferenz. Einer der Bosse fehlt noch, dann ist das Ziel erreicht.



Strategiespiel für PC | Sie sind böse, hinterhältig und genial. Genug Gründe, die Weltherrschaft anzustreben

INSTALLATION

Auch Genies können noch etwas lernen. Zum Beispiel, wie man ein Computerspiel installiert. Die entsprechenden Dokumente befinden sich unverschlüsselt auf Seite 182.

INHALT

Wer andere Nationen erpreßt, bestiehlt und ausspioniert, der benötigt zuallererst einen gut versteckten Unterschlupf. Perfekt dafür geeignet: eine abgelegene Insel. Zu Beginn einer neuen Spielrunde sprengen Sie dort mit Dynamit Löcher in ein Gebirge. In unterirdischer Sicherheit wird dort Ihre fiese Organisation entstehen: Kasernen für die Arbeiter, Zellen für Gefangene und Kühlkammern für verstorbene Widersacher.

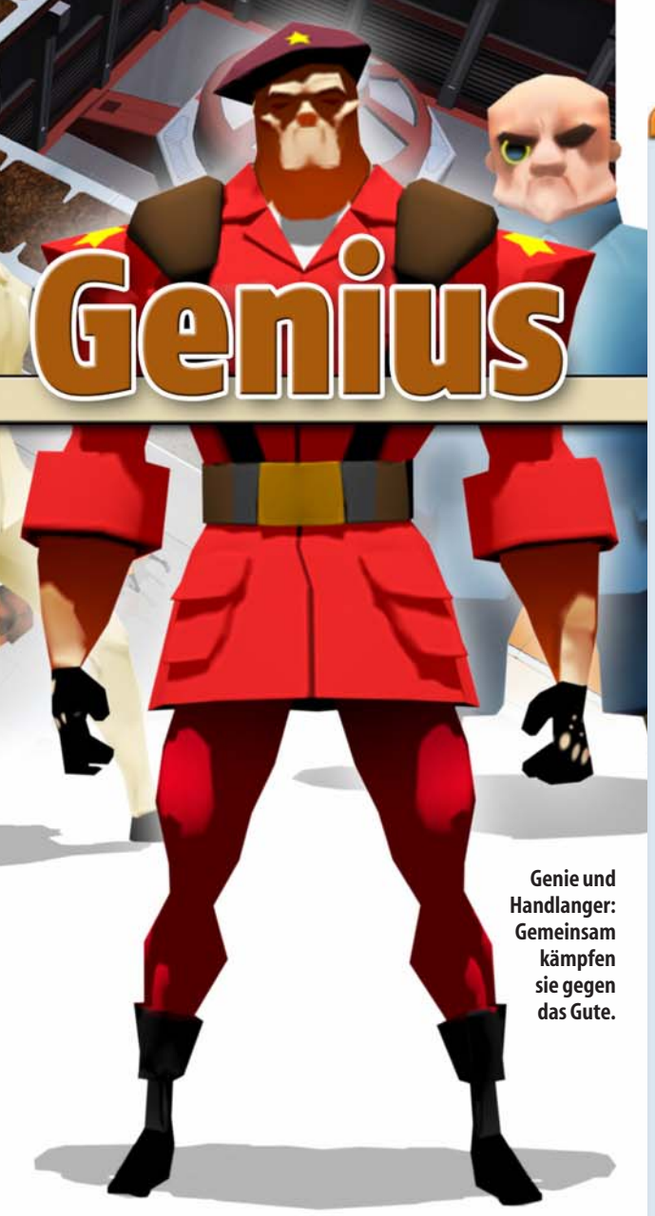
Ist die Basis errichtet, entsenden Sie einen Teil Ihrer Männer in alle Ecken der Welt, um dort Geld zu stehlen. Geld, das für die Verwirklichung Ihrer finsteren Pläne bitter nötig ist. Doch Vorsicht: Schon die Beschaffung des finanziellen Nachschubs ist mit gewissen Risiken verbunden. So müssen Ihre Leute sich schnell verstecken, wenn ihnen feindliche Geheimdienste auf der Spur sind. Und steigt die Wut im bestohlenen Land, dann tauchen schon bald bewaffnete Agenten in Ihrer Basis auf. Gott sei Dank gibt es hinterhältige Fallen, mit deren Hilfe Sie die Angreifer ins Jenseits befördern.

Während Sie also versuchen, die richtige Balance aus Angriff und Verteidigung zu finden, füllt sich die Auftragsliste mit immer neuen Einsätzen. Mal sollen Sie Großkriminelle entführen, um Informationen zu gewinnen. Mal gilt es, einen wertvollen Gegenstand zu stehlen. Erreichte Ziele werden abgehakt, neue Herausforderungen kommen hinzu. Und der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zeit gewaltig an. Wird die Wut der Nationen zu groß, ist deren Widerstand kaum noch zu bändigen. Notfalls sollten Sie dann eine kleine Auszeit

SO ENTSTEHT EIN UNTERSCHLUPF



Der Grundriß des Raumes 1 wird als erstes geplant, wenn Sie einen geheimen Unterschlupf errichten. Ein Arbeiter sprengt dann mit Dynamit die Fläche aus dem Felsen frei 2. Der Innenausbau 3 bleibt indes verborgen. Wenige Minuten später kann die Einsatzzentrale fertig eingerichtet werden 4.



Genie und Handlanger: Gemeinsam kämpfen sie gegen das Gute.

nehmen und den Ausbau der geheimen Basis vorantreiben: Ihre Arbeiter werden in Freizeiträumen und Speisesälen bei Laune gehalten. Im Labor sorgen Wissenschaftler für neue, bösartige Errungenschaften. Und ein Schulungsraum dient zur Fortbildung Ihres Personals.

Besonders mächtige Verbündete sind Ihre Handlanger. Zu Beginn steht nur einer davon zur Verfügung, weitere können später angeworben werden. Im Kampf sind Ihre Handlanger fast unschlagbar. Feindliche Agenten können kaum etwas dagegen ausrichten. Und Ihre Helfer erlernen im Verlauf des Spiels sogar besonders üble Fertigkeiten.

BEDIENUNG

Vor dem ersten Spiel sollten Sie auf jeden Fall das Training absolvieren. Nur so finden Sie heraus, wie das eigenartige Gangsterleben unter Kontrolle zu bekommen ist. Auch im laufenden Spiel ist Fortbildung nötig: Erklärende Filme und ein großes Glossar stehen immer dann zur Verfügung, wenn Sie Zugriff auf neue Funktionen haben. Gewöhnungsbedürftig: Im Unterschied zu den meisten anderen Spielen dieses Typs können die Arbeiter in „Evil Genius" nicht direkt gesteuert werden. Stattdessen erteilen Sie nur den Auftrag zum Bau eines Raumes oder zum Ausschalten eines Feindes. Einer Ihrer Mitarbeiter wird sich dann schon darum kümmern. Nur der Hauptfigur – Ihrem gemeinen Genie – und Ihren Handlangern können Sie direkte Befehle erteilen.

URTEIL

In den alten James-Bond-Filmen waren die Bösewichte schon immer die interessantesten Charaktere. Nun können Sie einen solchen Fiesling selbst verkörpern. Spielziel: Weltherrscher werden. Diese Idee ist witzig umgesetzt und hat auch durchaus Suchtpotential. Leider dauert der Einstieg ins komplexe Geschehen viele Stunden, und die Spielfiguren haben ihre künstliche Intelligenz nicht gerade mit Löffeln gefressen. Grafisch wird Ihnen eher Durchschnittsware geboten. Aber mit einer wichtigen Ausnahme: Die Bewegungsabläufe kommen liebevoll detailliert und überaus witzig rüber. Alles in allem ist Evil Genius also gar nicht so richtig böse, sondern eigentlich doch ganz „gut".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Evil Genius[1]

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

Hersteller: Vivendi Universal Games
Version: 1.0.0.0
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-9940155 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

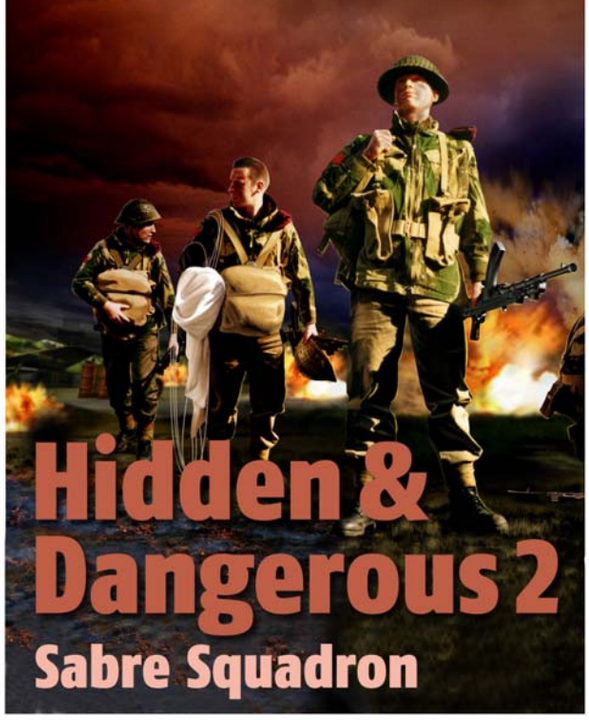
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Trotz Trainingsauftrag, Filmbeispielen und Textglossar überaus schwierig.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Idee ist innovativ und fesselnd. Die komplexe Spielstruktur beschäftigt Sie lange. Trotzdem leidet der Spaß etwas unter den dümmlichen Computergegnern.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei gemeine Genies, zwölf Handlanger, 158 Objekte, 31 Fallen, 18 Raumkategorien.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik ist mittelmäßig. Dafür glänzen Bewegungsabläufe mit Detail und Witz.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Besonders in den Menüs beste Musik. Auch ansonsten überdurchschnittlicher Sound.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Sehr detaillierte und gute Texte erklären die teils sehr komplizierten Abläufe.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Aufgrund der eigenwilligen Steuerung läßt die Bedienung oft zu wünschen übrig.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,34**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01901-51200 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01901-51200 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vugames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1355 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
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/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	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%**			**1,78**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	mehrere Mehrkanal-Tonstandards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,00**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,06**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,06**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,06 x 45,00 = 92,70 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 2 [4] ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

[1] sprich: „Juwel Dschihni-es"



Ergänzungs-CD-ROM zum Actionspiel für PC | Neue Aufgaben für „Weltkriegsveteranen“ am PC

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel installieren, lesen Sie auf Seite 182. Das Hauptspiel muß installiert sein.

INHALT

Neue taktische Herausforderungen und aufreibende Feuergefechte erleben erfahrene „Hidden-&-Dangerous“-Haudegen mit der Spielerweiterung „Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron“ (Test des Hauptspiels in COMPUTER BILD SPIELE 1/2004, Urteil: „gut“).

Wieder geht es darum, im 2. Weltkrieg mit einer Eliteeinheit der britischen Armee hinter den feindlichen Linien im Verborgenen zu operieren. Solospielern bietet sich ein Feldzug mit neun Spielaufgaben an, die in Frankreich, auf Sizilien und in Afrika spielen. Der bewährte Mix aus taktischen Überlegungen und nervenzerfetzenden Schußwechseln wurde selbstverständlich übernommen. Neu sind diverse Waffen und Fahrzeuge.

Wer Mehr-Spieler-Partien im Internet bevorzugt, hat die Wahl zwischen „Freund und Feind“: Sie können den Feldzug mit Verbündeten kooperativ angehen oder auf den acht neuen Karten gegeneinander antreten.

BEDIENUNG

Haben Sie bereits die komplexe und unnötig komplizierte Steuerung des Hauptspiels im Griff, dann können Sie sofort losspielen. Anfänger sollten dagegen viel Zeit und noch mehr Frustphasen einkalkulieren, bis sie die Bedienung halbwegs fehlerfrei beherrschen.

URTEIL

Der Umfang des Feldzuges für Einzelspieler hätte gerne größer sein dürfen, da geübte Spieler nach nur ein bis zwei Tagen das Ziel vor Augen sehen. Im Vergleich mit dem Hauptspiel ist aber positiv aufgefallen, daß sowohl die Intelligenz der vom Computer gesteuerten Teamkameraden als auch die der Gegner deutlich verbessert wurde. Online-Spieler werden die neue Möglichkeit schätzen, den Feldzug mit Verbündeten im Internet zu spielen. Alles in allem eine „gute“ Erweiterung, die Fans mit neuen Aufgaben, Mehr-Spieler-Karten und dem lange erwarteten Koop-Modus versorgt.

SPIELDETAILS



Zu Spielbeginn wählen Sie die Ausrüstung für Ihren Einsatz.



Um sich zu verarzten, nehmen Sie Erste-Hilfe-Koffer mit.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron[1]

[1] spricht: „Hidden änd Dänscheres 2 – Ssäibr Skwoddren“

Hersteller: Take 2
Version: V. 1.11.0
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Anfänger können mit den Übungsaufgaben des Haupspiels trainieren.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Der Schwierigkeitsgrad ist wie beim Hauptspiel recht happig, für erfahrene Spieler aber gerade richtig. Die Spielerweiterung hätte gerne etwas umfangreicher ausfallen können.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Neun Aufgaben für Einzelspieler, acht neue Karten und Koop-Modus für mehrere Spieler.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	An der guten Grafik des Hauptspiels hat sich nichts verändert.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die Musik passt sich den Spielsituationen an, die Geräusche klingen recht realistisch.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Die umfangreichen Menüs sind übersichtlich gestaltet, die Infotexte hilfreich.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Die Steuerung ist unnötig kompliziert und erfordert eine gewisse Einspielzeit.	4,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**2,30**
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.hidden.de)	1,00
Service insgesamt		**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	nein (860 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	124,7888 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5%**		**3,30**
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/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt 3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,833%	unzumutbar	unzumutbar 5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[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[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme	1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**		**1,58**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	nein/nein	6,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**2,14**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/32	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,14**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,14**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	24,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])	23,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,14 x 24,95 = 53,39 = befriedigend	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service-Pack 2 4 ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn Ihrer Karriere basteln Sie sich aus einer Vielzahl unterschiedlicher Komponenten Ihr künftiges Tennis-As zusammen.



2 Dann ordnen Sie Ihrem Schützling diverse Fähigkeiten zu. Wo sollen die Stärken liegen, in welchem Bereich die besonderen Talente?



3 Zeit für die ersten Herausforderungen. Auf einer Weltkarte werden alle anstehenden Turniere übersichtlich dargestellt. Spontan entscheiden Sie sich für ein Turnier der Halbprofi-Klasse in Lissabon. Immerhin ist der Turniersieg mit einem Preisgeld von 15 000 Euro dotiert.



4 Einzug der Gladiatoren: In dieser Disziplin macht Ihr angehender Tennis-Star schon mal eine sehr gute Figur.



5 Das Match beginnt. Der Kontrahent verfügt über eine starke Rückhand und versucht daher viele Bälle damit zu retournieren.



6 Doch Sie müssen sich nicht verstecken, denn Ihre Vorhand ist auch nicht schlecht, und so pfeffern Sie dem Gegner die Bälle um die Ohren.



7 Nach spektakulären Ballwechseln werden aufwendige Zeitlupenbilder eingeblendet, teilweise aus drei Perspektiven gleichzeitig.

Top

Sportspiel für PC |
Spiel, Satz und Sieg – hier spielen Sie ganz großes Tennis

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

Endlich! Ein ganzes Jahr mußten sich PC-Spieler gedulden, um in den Genuß dieses erstklassigen Tennisspiels zu kommen (Test der Xbox-Version in COMPUTER BILD SPIELE 12/ 2003, Urteil: „sehr gut“). 32 Tennisspieler, je 16 männliche und weibliche, stehen bereit, um die gelbe Filzkugel übers Netz zu dreschen. Bei den Herren zählen Pete Sampras und Lleyton Hewitt zu den bekannten Größen, die Damen laufen mit Martina Hingis und Anna Kournikova auf.

Die übrigen Spieler zählen eher zur B-Prominenz des internationalen Tennis. Das ist aber nicht weiter tragisch, denn der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem Karriere-Modus, in dem Sie Ihren „eigenen“ Athleten nach ganz oben bringen. Aus unzähligen Attributen können Sie sich das zukünftige Tennis-As ihrer Wahl zusammenbauen. Vom Ohrring über die Sonnenbrille bis zu den Socken – hier wird nichts dem Zufall überlassen. Schließlich legen Sie noch fest, wo die besonderen spielerischen Stärken Ihres Schützlings liegen, und dann geht’s ohne Warteschleife in den Kampf um Weltranglistenpunkte. Zunächst stehen kleinere Turniere auf dem Plan – man muß sich ja erstmal einen Namen machen und etwas Preisgeld kassieren. Das investieren Sie dann fleißig in verbesserte Trainingsmethoden, und schon bald melden sich auch die ersten Sponsoren mit lukrativen Werbeverträgen. Damit kann es eigentlich nur noch aufwärts gehen.

BEDIENUNG

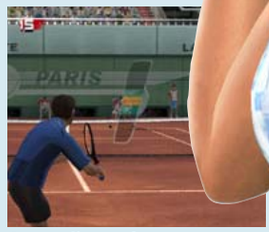
Mit der PC-Tastatur lassen sich die Filzkugel-Artisten schon ganz passabel über Rasen, Hartplatz oder Asche scheuchen. Richtig Spaß macht das Spiel aber erst mit einer Spieletastatur (Gamepad). Die vier Schlagtypen (Top-Spin, Slice, Grundschlag, Spezialschlag) und die Bewegung der Spieler gehen damit einfach viel besser und flüssiger von der Hand.



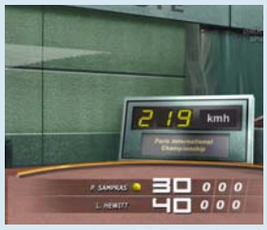
EINDRÜCKE VOM PLATZ



Je mehr Sterne, desto besser gerät der Schlag.



Asse gelingen fast nur per „Superaufschlag“.



Zur Kontrolle wird dann die Ballgeschwindigkeit gezeigt.



Die hübsche Anna Kournikova macht immer eine gute Figur.

Spin

URTEIL

Endlich mal wieder ein richtig gutes Tennisspiel für PC. Butterweiche Animationen, grandiose Optik, leicht zugängliche Spielsteuerung und ein motivierender Karrieremodus, das sind die Zutaten für ein erstklassiges Sportspiel. Der besondere Clou: Gleich zu Beginn lassen sich schnelle Erfolge erzielen, richtig gut werden Sie aber erst mit viel Übung und Routine, eben wie im richtigen Leben, und genau das macht den Reiz aus. Abwechslungsreiche Spielfelder, deren Bodenbeläge auch tatsächlich Einfluß auf die Ballwechsel haben, und sinnvolle Details wie der „Risikoschlag", die dem ganzen dann noch die nötige strategische Komponente verleihen. In der richtigen Situation können Sie mit diesem Schlag den entscheidenden Punkt setzen und einen Ballwechsel zu Ihren Gunsten entscheiden. Einziger Haken: Wenn Sie den Schlag nicht absolut präzise setzen, geht die Sache nach hinten los, und der Ball landet hinter der Tribüne oder im Netz. Die Möglichkeit, im Doppel mit bis zu vier Freunden gleichzeitig zu spielen, oder im Internet gegen Spieler aus aller Welt anzutreten, rundet das positive Gesamtbild ab. Großes Tennis. Ein absolut „gutes" Spiel.



Die Russin Anna Kournikova glänzte in Ihrer aktiven Zeit im Profi-Tennis in erster Linie durch Ihre makellose Erscheinung. Sie gewann kein einziges Grand-Slam Turnier.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Top Spin

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

Hersteller: Atari
Version:
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ein echter Trainingsmodus fehlt, dennoch leichter Spieleinstieg	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Motivierender Karrieremodus. Sie leben und leiden mit Ihrem Star. Darüber hinaus sorgt die Mehr-Spieler-Option für zusätzlichen Spielspaß zu zweit oder zu viert.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	16 männliche und 16 weibliche Tennisprofis auf 45 Tennisplätzen – genug Abwechslung.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Realistische Bewegungen detailliert dargestellter Sportler in tollen Tennisarenen.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Auch akustisch wird authentische Tennisatmosphäre vermittelt.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Besonders im Karriere-Modus zahlreiche nützliche Informationen und Tips.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Schon mit der PC-Tastatur gute Ergebnisse möglich, empfehlenswert: Spieletastatur.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,36**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.atari.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1706 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[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]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[2]	0,882%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,882%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[2]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,79**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,66**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,66**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99€	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[3])		45,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,66 x 49,99 = 82,98 = befriedigend	

[1]Windows 98, Second Edition [2]Windows XP Home mit Service-Pack 2 [3]ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versandhändlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Los geht's mit Musik: Noten fliegen durchs Bild und müssen mit der Hand berührt werden, wenn sie sich über einer der Boxen befinden.



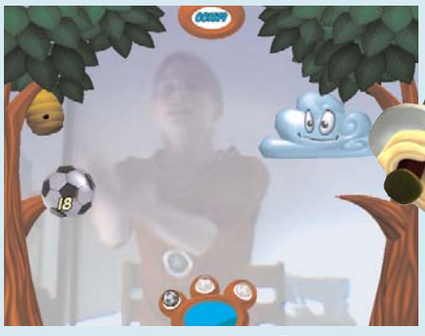
2 Danach wehren Sie den Angriff von Piraten ab. Mit Faustschlägen verhindern Sie, daß die Freibeuter die Insel erreichen und Gold stehlen.



3 Bei der dritten Disziplin ist ausnahmsweise auch ein wenig Köpfchen gefragt: Sie müssen Kisten mit der Hand berühren. Vorsicht: Gelbe Boxen sind tabu. Nach jeder Runde wird das Bild entweder auf den Kopf gestellt, gespiegelt oder sogar unterteilt. Gleichzeitig sorgt ein Zeitlimit für Hektik.



4 Roboter haben es mit Laserpistolen auf Sie abgesehen. Schlagen Sie die Bösewichte nieder, aber schonen Sie freundliche Blechgesellen.



5 Geschicktes Handspiel ist in diesem Minispiel gefragt: Halten Sie den Ball im Feld, ohne die Wolke oder das Wespennest zu treffen.



6 Zuletzt müssen Sie mit schnellen Winkbewegungen die Propellerflugzeuge davon abhalten, auf King Kong und die weiße Frau zu feuern.



7 Erreichen Sie dabei einen Platz in der Bestenliste, wird ein Foto von Ihnen geschossen, das Sie auch ins Internet überspielen können.

Camg

Actionspiel für PC | Läuft die Kamera? Sitzt die Frisur? Na dann: Action!

INSTALLATION

Die Hauptrolle in diesem Spiel übernehmen Sie selbst. Technische Grundvoraussetzung dafür ist eine sogenannte Webcam. Eine Videokamera also, die per **USB** S.204 an den Computer angeschlossen wird. Besitzen Sie bereits ein solches Gerät, dann können Sie sofort loslegen. Ansonsten gibt's „Camgoo" auch im Set mit einer Philips-Webcam. Gegen 20 Euro Aufpreis, versteht sich. Noch Fragen zur Installation? Dann schlagen Sie Seite 182 auf.

INHALT

Körpereinsatz ist gefragt. Denn in diesem Spiel steuern Sie das Geschehen durch wildes Wedeln mit den Armen. Zum Beispiel, wenn es darum geht, angreifende Piraten mit gezielten Boxhieben bewußtlos zu schlagen. Camgoo macht sich eine immer beliebter werdende Technik zunutze und „beobachtet" den Spieler durch das Objektiv einer Videokamera. Alle Bewegungen werden sofort erkannt und ins Spiel umgesetzt. Sind Sie nicht flink genug, dann gelingt es den Piraten, sich einen Teil Ihres Schatzes unter den Nagel zu reißen. Nur zwei Patzer dürfen Sie sich erlauben, dann ist Schluß mit lustig.

In einer anderen Disziplin befindet sich in jeder Bildecke eine farbige Kiste. Sie müssen nun jede davon berühren. Nur gelbe Boxen sind tabu. Das liest sich sich leichter, als es ist. Denn in regelmäßigen Abständen wird Ihr Videobild im Spiel gedreht oder gespiegelt. Da ist schnelles Umdenken gefragt.

Sechs solcher Minispiele sind in Camgoo enthalten. Und alle laufen nach ähnlichem Muster ab. Mal hilft wildes Rudern mit den Armen, mal sind präzise Schläge mit den Fäusten nötig.

Gewinnertypen werden nach jeder Spielrunde fotografiert. Denn wer einen neuen Rekord aufstellt, dessen Abbild ziert die Bestenliste. Auf Wunsch und mit einer Internet-Verbindung wird





OBJEKTIV INS BILD GERÜCKT





„Camgoo“ gibt es für 49,99 Euro mit Philips-Webcam (Bild links), die sich auch für andere Programme eignet. Das Spiel funktioniert zudem mit jeder handelsüblichen PC-Kamera. Anfangs zeigt ein Umriß, wie Sie sich aufstellen müssen (Bild rechts).

Ihr Konterfei sogar an die Homepage des Herstellers übermittelt und kann dann von aller Welt bestaunt werden.

BEDIENUNG

Nach Spielstart nimmt Camgoo Kontakt mit Ihrer Videokamera auf und ermittelt Schärfe und Kontrast. Wenige Sekunden nach dieser automatischen Konfiguration sehen Sie das Spielmenü. Konsequent: Auch den Schwierigkeitsgrad und die Bildauflösung können Sie durch wildes Wedeln mit den Händen einstellen.

URTEIL

Die Idee, den Spieler per Kamera in den Mittelpunkt des Geschehens zu rücken, ist nicht mehr ganz neu. Doch selten wurde sie für den Computer technisch so gut umgesetzt wie in Camgoo. Nach der automatischen Einstellung beim Spielstart erkennt das Spiel alle Bewegungen ohne Probleme – vorausgesetzt, Ihr Raum ist hell genug ausgeleuchtet.

Ebenfalls wichtig: Unterbrechen Sie vor dem Spielstart die Stromsparfunktion von Windows XP. Da Sie für Camgoo weder Maus noch Tastatur verwenden, geht das Betriebssystem davon aus, daß der Computer nicht benutzt wird, und schaltet irgendwann den Bildschirm aus.

Inhaltlich bietet das Spiel nicht sonderlich viel Abwechslung. Zu ähnlich sind sich die sechs Disziplinen. Spaßig wird Camgoo allenfalls auf Partys. Bis zu 15 Spieler können nacheinander antreten. Und das hektische Herumturnen vor der Kamera sorgt bei allen Beteiligten für reichlich Freude.

Das Spiel mit der Kamera ist also weder ein Flop, noch ein Gassenhauer. Sondern einfach nur „befriedigend“.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Camgoo[1]

[1] sprich: „Kämguh“

Hersteller: BHV
Version: 1.0.0.1
Info: Tel. 0800-2484685 (0 €/Min.)
Fax 0208-4667643 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Eine kurze Anleitung vor jeder Spielrunde erleichtert den Einstieg.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Der Spieler nimmt per Kamera aktiv teil. Trotzdem hält der Spaß nicht lange an. Die sechs Disziplinen bieten zu wenig. Nur der Mehr-Spieler-Modus begeistert länger.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sechs Mini-Spiele in drei Schwierigkeitsgraden – das ist nicht berauschend.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Knallbunte Grafik im Vordergrund, dahinter ein blasses Kamerabild des Spielers.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Es piept und quietscht passend. Doch leider auch hier zu wenig Abwechslung.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Beschreibung der Disziplinen ist nicht immer fehlerfrei. Übersichtliche Menüs.	3,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das ständige Armwedeln schmerzt zwar irgendwann, ist aber schnell erlernt.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,22**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0800-2484685 (0 €/Min.)	1,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keine	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.camgoo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (44 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit 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/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,833%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[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[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,29**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	nein/nein	6,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,93**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	15/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,95**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,95**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,95 x 29,99 = 88,47 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 2 [4] ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn suchen Sie sich zuerst eine Spielfigur, dann einen Kampfplatz aus. Anschließend schicken Sie die Figur auf den Platz.



2 Diesmal ist es die Sandwüste des Planeten Tatooine. Imperiale Kampfläufer beschießen einen Stützpunkt der Rebellen.



3 Auch auf dem Eisplaneten Hoth müssen Sie cool bleiben, um nicht zu verlieren. Der große, vierbeinige Kampfläufer kann nur mit einem Schneegleiter aufgehalten werden, also halten Sie respektvoll Abstand. Kümmern Sie sich unterdessen lieber um die Fußsoldaten in der Eiswüste.



4 Bevor Sie das nächste Szenario aufmischen, suchen Sie sich eine neue Spielfigur aus, die mit neuen Waffen in einen anderen Kampf zieht.



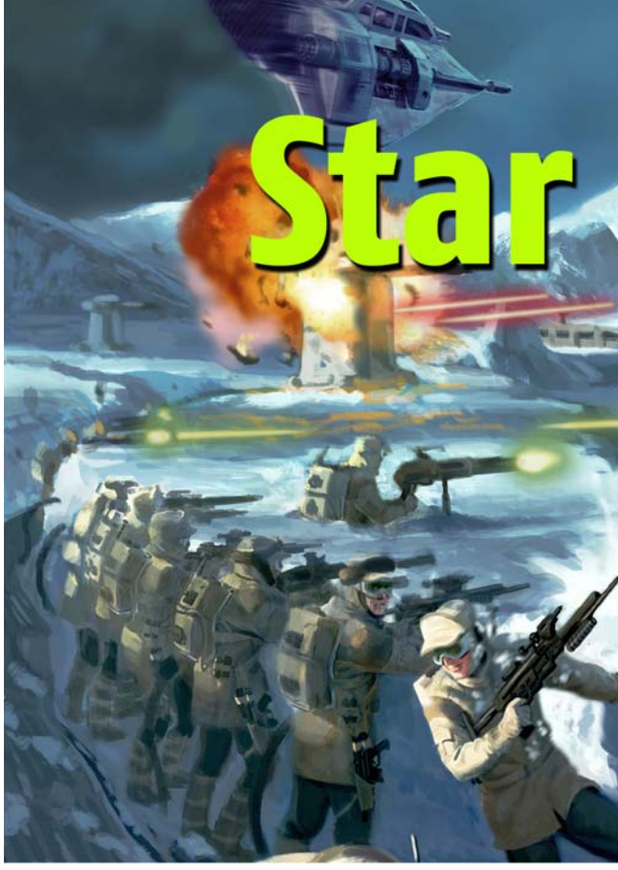
5 Die Docks des Heimatplaneten der Wookies sind einzunehmen – ein relativ leichter Job, Sie haben die Anlage schnell unter Kontrolle.



6 Doch das war nur ein Etappensieg. Schon nahen Angreifer, die den strategisch wichtigen Punkt zurückerobern wollen.



7 Doch Sie lassen sich die Docks nicht ohne weiteres abknöpfen und verteidigen Ihre Stellung tapfer. Können Sie die Schlacht gewinnen?



Actionspiel für PC | **Manche Schlager sind nicht totzukriegen: Das Imperium schlägt schon wieder zurück**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

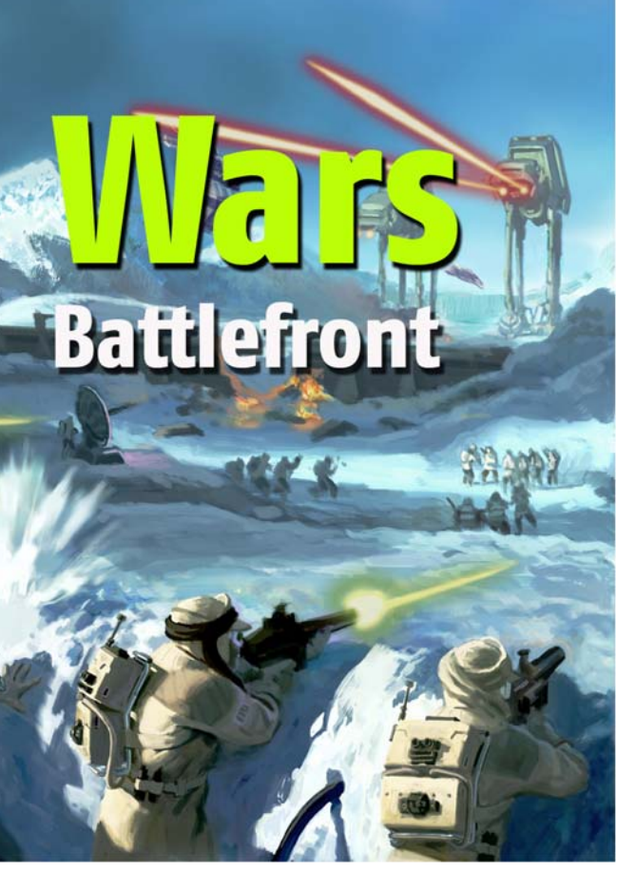
Die in epischer Breite vorgeführten Schlachten der „Star-Wars"-Filme sind legendär. Aber der Zuschauer blieb zur Passivität verurteilt. Gut, daß es Spiele gibt, die den Stoff der Weltraumoper aufgreifen. Da müssen Sie nicht länger tatenlos zusehen, wenn Rebellen sich auf dem Eisplaneten Hoth gegen die riesigen vierbeinigen Kampfmaschinen verteidigen oder auf dem Waldmond Endor eine Bunkeranlage sprengen. Nein, hier greifen Sie beherzt selbst ein. In 16 Szenarien, und zwar wahlweise auf der Seite der Aufständischen oder des Imperiums.



Allein im Weltall? Dann entscheiden Sie sich zu Beginn jedes Waffengangs für die Rolle einer von fünf Spielfiguren. Wollen Sie die Angreifer mit Brachialgewalt stoppen oder eine riesige Kriegsmaschine attackieren? Dann empfiehlt sich ein Kämpfer mit Raketenwerfer. Wer lieber taktiert und eine Kriegführung der gezielten Nadelstiche aus dem Hinterhalt vorzieht, geht als Scharfschütze oder normaler Fußsoldat mit Lasergewehr und Granaten in den Einsatz. Egal, auf wen Ihre Wahl fällt – Sie werden immer bis zu 40 Gestalten beider Parteien auf dem Kampfschauplatz vorfinden. Da kommt Freude auf – und echte Star-Wars-Atmosphäre sowieso.

Auf jeder Karte versuchen beide Fraktionen möglichst viele Kommandopunkte einzunehmen. Dazu gilt es, Angriffe zurückzudrängen und möglichst zu zerschlagen. Jene Partei, deren Truppennachschub zuerst versiegt, hat die Runde verloren. Das hört sich so an, als würden die wilden Lasergefechte nur von Fußtruppen bestritten. So öde ist es aber nicht, es stehen immer viele Fahrzeuge und Raumschiffe zur Unterstützung bereit. Mit einer zweibeinigen Kampfmaschine zum Beispiel zerstreuen Sie gegnerische Aufmärsche in Windeseile. Vorausgesetzt, Sie passen auf, denn Ihr Kampfläufer bietet Raketen und Granaten ein leichtes Ziel. Ein nicht unwitziger Effekt: Mitunter schnappen Ihre computergesteuerten Kameraden Ihnen ein Fahrzeug vor der Nase weg.

Höhepunkte des Spiels sind die nachgestellten Superschlachten aus den Klassikern der Star-Wars-Trilogie. Es gibt aber auch Szenarien, die auf den jüngeren Episoden 1 und 2 basieren. Optische und spielerische Abwechslung ist jedenfalls garantiert. Erst recht, wenn die



atemberaubenden Scharmützel im Online-Modus toben. Dann mischen maximal 16 Spieler auf jeder Seite mit. Und um die Szenerie richtig zu beleben, können Sie bis zu 20 computergesteuerte Soldaten hinzuschalten. Es muß eben so richtig krachen.

BEDIENUNG

Mit Maus und Tastatur bugsieren Sie Ihre Spielfigur durchs Bild. Wollen Sie Ihren Teamkollegen Befehle erteilen, so drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4. Damit fordern Sie etwa Deckung im Gefecht an oder verteilen computergesteuerte Kameraden sinnvoll im Gelände. Um ein Fahrzeug zu entern, drücken Sie E.

URTEIL

Mit dem Spiel „Star Wars Battlefront" ist dem Hersteller Activision wirklich ein großer Wurf gelungen. Nicht nur harte Fans der bekannten Filme werden ihren Spaß daran haben. An spannenden Massenschlachten, die nicht nur einen nervösen Zeigefinger am Lasergewehr, sondern auch eine ganze Menge taktisches Geschick erfordern. Und an einer direkt aus dem Kino geerbten Atmosphäre, die nicht einmal von den leichten Qualitätsunterschieden der unterschiedlichen Umgebungsgrafiken getrübt wird. Um es kurz zu machen: Spaß an einem wirklich „guten" Spiel.

SPIELDETAILS


Alles im grünen Bereich: Hier steigen Sie ins Spiel ein.


Vor dem Kampf entscheiden Sie sich für eine Partei.


Schneller Soldatentransport mit Hilfe großer Fahrzeuge.


Auf der Karte verfolgen Sie die Truppenbewegungen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars – Battlefront[1]

[1] sprich: „Sstar Wohrs Bättelfront"

Hersteller: Activision
Version: 1.01
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.activision.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Nach kurzer Spielzeit habe Sie den Sternenkrieg auf dem Bildschirm im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Endlich können Sie die aus dem Kino bekannten Schlachten nachspielen. Die vielen Spielfiguren in jeder Szenerie sorgen für Atmosphäre.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	16 Szenarien, fünf verschiedene Figuren pro Partei, 11 verschiedene Fahrzeuge.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Abwechslungsreich, hübsch und stimmungsvoll.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Alle Geräusche wurden aus den Filmen übernommen – und klingen auch so.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Wenn Sie wollen, wird Ihnen alles per Texteinblendung erklärt.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Das Spiel läßt sich mit der Kombination aus Tastatur und Maus tadellos steuern.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,49**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-10055 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2723 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[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/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,09**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,14**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,53**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,53**
PREIS/LEISTUNG		gut	

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])	**36,99 €** (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,53 x 49,90 = 76,35 = gut

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 3 [4] ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

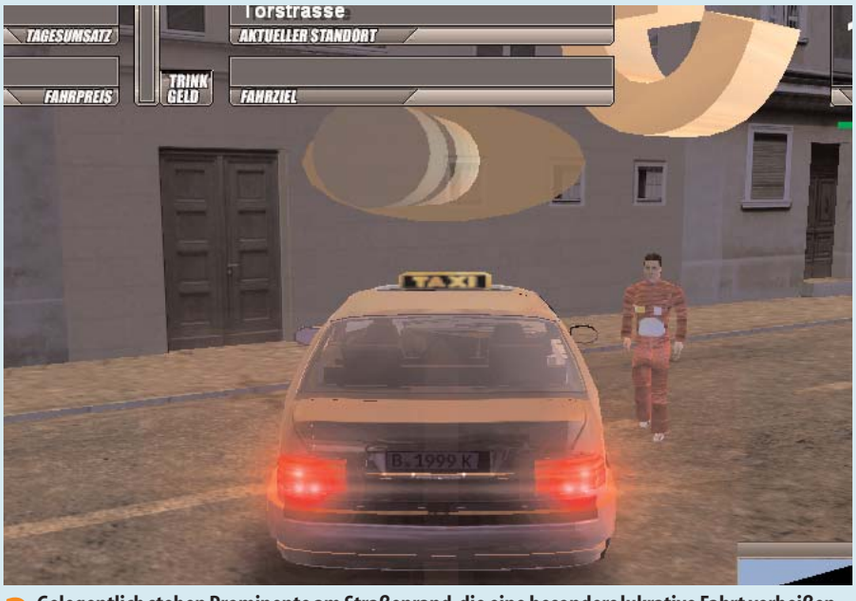
SPIELVERLAUF



1 Ein Passant mit Euro-Zeichen über dem Kopf ist immer ein potentieller Fahrgast. Wenn Sie frei sind, sammeln Sie ihn unbedingt ein.



2 Haben Sie die Straße gefunden, zu der Ihr Fahrgast wollte, dann setzen Sie ihn am Zielpunkt, der gelb leuchtende Säule, ab.



3 Gelegentlich stehen Prominente am Straßenrand, die eine besonders lukrative Fahrt verheißen. Wenn gar Michael Schumacher auftaucht, stellen Sie sich besser auf Formel-1-Tempo ein. Schumi möchte innerhalb eines äußerst knappen Zeitlimits quer durch die Stadt kutschiert werden.



4 Während Ihrer Fahrten passieren Sie viele berühmte Berliner Gebäude, hier den Reichstag, aber der Stadtplan ist frei erfunden.



5 Absolvieren Sie die Aufgaben erfolgreich und haben genug Geld verdient, dann winken neue Taxis als Lohn – auch verwegene Modelle.



6 Haben Sie die alte Dame in den Roadster gezwängt, dann hängt es nur noch von Ihrer Fahrweise ab, wieviel Trinkgeld Sie kassieren.



7 Das neue Bundeskanzleramt darf natürlich im Stadtbild nicht fehlen.

Taxi

Rennspiel für PC | Mit einem Taxi durch Berlin, nur für einen Tag

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

Es darf wieder Vollgas sein, soviel der Bleifuß hergibt. Diesmal sogar mit zahlenden Gästen an Bord: In der neuen Folge der „Raser"-Serie nehmen Sie am Steuer eines Taxis Platz und befördern Passagiere durch Berlin. Und zwar schnell. Das Rennspiel „Taxi Raser" steht damit in bester Tradition der kompromisslos flinken Vorgängertitel (siehe Test „Autobahn Raser – Das Spiel zum Film" in COMPUTER BILD SPIELE 6/2004, Urteil: „befriedigend").

Mit dem Taxi müssen Sie 20 Spielaufgaben sowie einige Bonusfahrten meistern. Und immer geht es darum, am Straßenrand Kunden einzusammeln und zum Ziel zu kutschieren. Möglichst zügig und unfallfrei, denn Zeit ist Geld: Je schneller Sie fahren, desto mehr kassieren Sie. Und das Zeitlimit ist eh knapp bemessen. Während der wilden Fahrt können Sie auf der

EXTRAS AB WERK



Während Ihrer Fahrten durch Berlin finden Sie in den Straßen diverse Bonusgegenstände in Form blinkender Kugeln. Die darin verborgenen Extras verbessern die Eigenschaften Ihres Taxis. Haben Sie die Rakete (Kreis) eingesammelt, kann es andere Autos abschießen.

Raser

Straße diverse Bonusgegenstände einsammeln, etwa Extra-Geld, einen Turboschub oder gar Raketen – Zutaten also, die Ihnen im dichten Hauptstadtverkehr das Leben leichter machen. Reale Ortskenntnisse helfen Ihnen dagegen nicht weiter: Zwar erkennen Sie einige berühmte Bauwerke Berlins, und auch ein paar Straßenabschnitte werden Ihnen vielleicht bekannt vorkommen, aber das war's dann auch schon.

Wie es sich für die Bundeshauptstadt gehört, stehen gelegentlich auch prominente Kunden am Straßenrand. Die haben meist Sonderwünsche, zahlen aber auch gut. So müssen Sie zum Beispiel den stets eiligen Michael Schumacher innerhalb kürzester Zeit quer durch die Stadt befördern.

BEDIENUNG

Sie lenken das rasende Taxi ausschließlich mit den Tasten ↑, ↓, ← und → durch Berlin. Es besteht leider keine Möglichkeit, ein Lenkrad oder eine Spieletastatur (Gamepad) einzusetzen. Haben Sie auf den Straßen der Bundeshauptstadt einen Bonus für Ihre donnernde Droschke eingesammelt, so können Sie den mit einem Druck auf die U -Taste aktivieren.

URTEIL

Und wenn Sie nicht am Laternenpfahl enden, dann rasen sie noch immer. Erfahrene Spieler haben die rund 20 Spielaufgaben sicherlich locker an einem Nachmittag abgefahren. Weder die Grafik, noch die Fahrphysik des Taxis oder die spielerische Abwechslung können längerfristig überzeugen. Selbst der günstige Preis wird wohl nur ausgesprochene Fans der Serie ans Steuer locken, da im Vergleich zu den Vorgängern weder Innovationen noch sonstige Verbesserungen angefallen sind. In Anbetracht der starken Rennkonkurrenz für den Computer ist das einfach zu wenig. Selbst Gelegenheitsspieler werden nicht länger als einen Tag begeistert sein. So richtig „befriedigend" ist das eigentlich nicht.



Das Taxis zuweilen rasen, haben Sie ja schon geahnt. Jetzt dürfen Sie selbst den schnellen Mietwagen-Chauffeur spielen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Taxi Raser

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/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%	Ohne Übung geht es auf die Straße, denn man braucht keinen Taxischein zum Rasen.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Spielaufgaben laufen alle nach dem gleichen Muster ab, es fehlt an Abwechslung und Spannung. Zudem entspricht der Straßenatlas im Spiel nicht dem Original.	4,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Die 20 Spielaufgaben und Bonusfahrten sind an einem Nachmittag abgefahren.	5,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Berlin wirkt trotz vieler Taxigäste leblos. Die Fahrphysik erinnert an Spielzeugautos.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Technomusik nach „Scooter"-Art geht bereits nach kurzer Zeit auf die Nerven.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Bis auf Menüs und kurze Infotexte brauchen Sie nicht zu lesen, sondern nur zu rasen.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Sie steuern das Taxi per Tastatur. Lenkräder und Spieletastaturen funktionieren nicht.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,08**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24667 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.davilex.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (355 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0011 Megabyte	1,03
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[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]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[2]	0,833%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,58**

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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,20**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**3,20**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[3])		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,20 x 19,99 = 63,97 = gut	

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

SPIELVERLAUF



1 Markus Näslund von den Vancouver Canucks begrüßt die Eishockey-Freaks zum heißen Gefecht auf dem kalten Spielfeld.



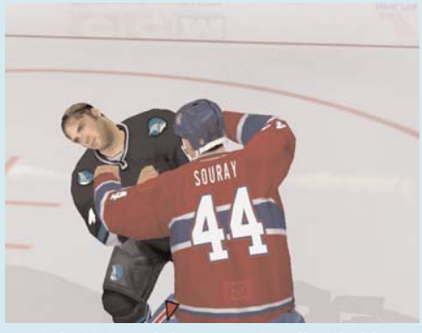
2 Eines der traditionsreichsten Teams der Welt, die Montreal Canadiens, tragen ihre Heimspiele für gewöhnlich im Bell Centre aus.



3 Deutschland bester Eishockey-Crack, der Angreifer Marco Sturm von den San José Sharks, auf dem Weg zum Tor der Montreal Canadiens, den sogenannten „Habs". Allerdings sind seine Chancen auf den Torerfolg angesichts der 2:4-Unterzahl eher gering.



4 San Josés Keeper Evgeni Nabokov zimmert seine Kelle aufs Eis. Kein Wunder, der Puck liegt mal wieder hinter ihm.



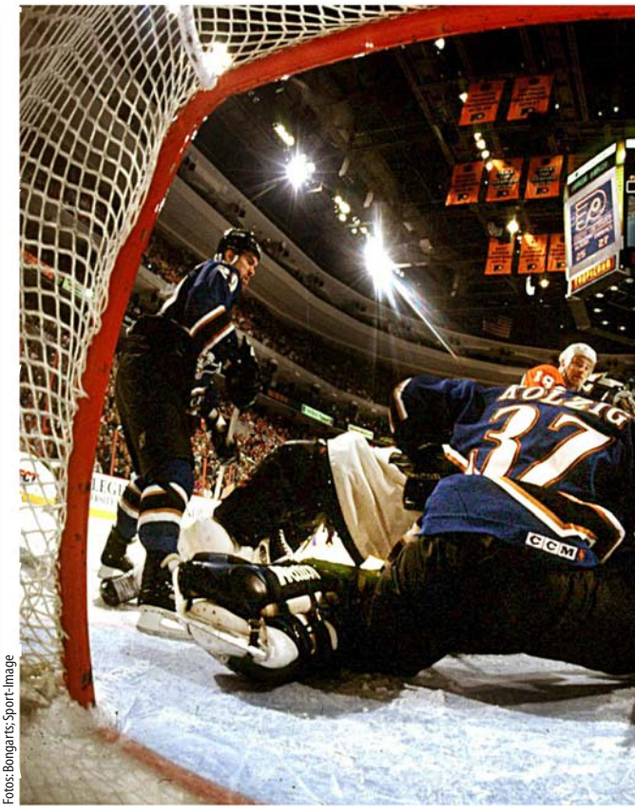
5 Kyle McLaren kriegt vom Kanadier Sheldon Souray eins auf die Nase. Dafür kassiert der 44er anschließend eine Fünf-Minuten-Strafe.



6 Es keimt Hoffnung auf bei den Kalifornier. Marco Sturm und seine Shark-Kollegen freuen sich über einen Torerfolg.



7 Die Montreal Canadiens besiegen San José 4:2. Der beste Spieler („First Star"), heißt Jan Bulis und wird angemessen geehrt.



Fotos: Bongarts; Sport-Image

NHL 2005

Sportspiel für PC | In den USA macht der Puck Pause – aber am Computer geht die Ball-Action weiter

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 182 .

INHALT

Während die amerikanische Profi-Liga NHL wegen eines Arbeitskampfes die Profis aussperrte (Lockout), so daß der Saisonstart ins Wasser fiel, ist „NHL 2005" planmäßig auf den Markt gekommen. Und auch in diesem Jahr – schon das 13. Mal in Folge – machen Schießen und Checken wieder enormen Spaß. Sie können mit Deutschlands bestem Profi Marco Sturm (während des Lockouts übrigens in der DEL für Ingolstadt tätig) wieder coolstes PC-Eishockey spielen. Ein schnelles Freundschaftsspiel gefällig? Eine ganze Saison? Oder wollen sie ein Team im sogenannten Dynasty-Modus sogar managen? Alles kein Problem. Zur Wahl stehen diesmal 30 NHL-Mannschaften (plus vier All-Star-Teams) sowie die deutsche Profiliga DEL, die schwedische „Elitserien" und die finnische „SM-Liga" (weitere 39 Teams). Außerdem können Sie den „World Cup of Hockey" nachspielen, das Turnier der acht besten Nationen der Welt. Und schließlich gibt's noch den Modus „Free 4 All", in dem Sie einen von vier Spielern steuern und vorgegebene Aufgaben lösen müssen – ganz allein gegen den Torhüter. Zudem können Sie sich auch beliebige Spieler für Ihr ganz persönliches Team auswählen. Und außerdem bietet NHL 2005 auch die Möglichkeit, im Internet den Wettstreit mit anderen Eishockey-Freunden zu suchen.

BEDIENUNG

Sie können das Spiel zwar mit der PC-Tastatur steuern, aber am meisten Spaß macht es mit dem Gamepad (Spieletastatur). Neulinge feiern schnell Erfolgserlebnisse, wenn Sie mit dem Schwierigkeitsgrad „Einsteiger" beginnen. Komplizierte Tricks sind dagegen schwer zu meistern. So kann man beispielsweise zwei Spieler gleichzeitig steuern. Doch das bedarf einiger Fingerfertigkeit und Einarbeitungszeit.

URTEIL

In Sachen Realismus macht so schnell niemand NHL 2005 et-

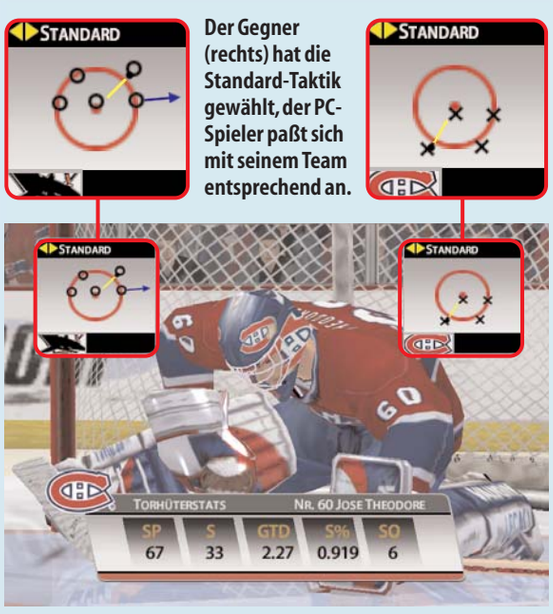


Marco Sturm (26), Profi in der NHL, spielt während der Aussperrung in Ingolstadt.

was vor. Das Verhalten der computergesteuerten Spieler sieht nach Intelligenz aus, einfache Schüsse bringen in der Regel keinen Erfolg.

Trikots, Arenen und Spieler sind bestens gelungen, und sogar die Geräusche kommen so rüber, als stünde man selbst im Stadion an der Bande. Und die Möglichkeit, gleichzeitig einen zweiten Spielern zu steuern, erhöht den Langzeitspaß. Freunde des schnellsten Mannschaftssports der Welt werden begeistert sein und die Note „gut" womöglich sogar untertrieben finden.

DIE RICHTIGE TAKTIK BEIM BULLY



Der Gegner (rechts) hat die Standard-Taktik gewählt, der PC-Spieler paßt sich mit seinem Team entsprechend an.

Beim Bully hat der Spieler jetzt die Möglichkeit, die Spieltaktik für den nächsten Spielzug mit den Richtungstasten zu wählen (siehe oben rechts und links).

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NHL[1] 2005

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

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

[1] sprich: „Enn Aidsch Ell"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Im Freundschaftsspiel können Sie tüchtig für kommende Aufgaben trainieren.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Atmosphäre wie im Stadion, die Spieler wie im Leben und Sound und das Drumherum wie bei einer Fernsehübertragung. Besser geht's wohl kaum.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	70 Mannschaften, acht verschiedene Ligen/Modi und Online-Spielmöglichkeit.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Spieler skaten wie die Weltmeister, checken wie NHL-Profis – alles sehr realistisch.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Der Puck knallt gegen die Bande, die Kufen kratzen übers Eis, und die Mucke fetzt.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Enorm viele Fakten werden sehr übersichtlich präsentiert.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Anfänger haben Erfolgserlebnisse, echte Profis finden noch immer etwas Neues.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronicarts.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%	ja (1154 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	8,9223 Megabyte	3,99
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,50**

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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	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%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	sechs/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,57**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,57**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,57 x 44,99 = 70,63 = gut	

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

Silent Storm Sentinels

Zusatz-CD zum Strategiespiel für PC | Die Terroristen von Thor's Hammer geben nicht so schnell klein bei. Nehmen Sie den Kampf gegen die Organisation wieder auf

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182. Das Hauptspiel „Silent Storm" muss bereits auf dem PC installiert sein.

INHALT

Eigentlich war doch alles wunderbar: Sie und Ihre Spezialeinheit haben in „Silent Storm" verhindert, daß die Terror-Organisation Thor's Hammer mit geheimer Technologie aus dem Zweiten Weltkrieg die Weltherrschaft an sich reißt. Die alten Machtverhältnisse existieren nun nicht mehr, und Sie haben den Job beim Geheimdienst quittiert. Doch als Sie sich in „Silent Storm Sentinels" auf einmal bewußtlos in einem Keller eingesperrt wiederfinden, merken Sie, daß der Kampf noch nicht zu Ende ist. Thor's Hammer ist wieder zu Kräften gekommen. Und wieder können nur Sie und Ihre Mitstreiter den Weg dieser Organisation zur Schreckensherrschaft blockieren.

URTEIL

„Silent Storm Sentinels" ist ein lupenreines Add-on. Das gelungene Spielprinzip aus taktischen, rundenbasierten Kämpfen mit vielen Rollenspiel-Elementen des Hauptspiels wurde glücklicherweise beibehalten. Auch die Grafik kann sich sehen lassen. Die Verbesserungen liegen im Detail: Außer neuen Aufträgen können Sie sich nun auch Spezialisten für Ihr Einsatzkommando kaufen, genügend Geld vorausgesetzt. Nicht alle Aufträge sind vorgeschrieben, zwischendurch können Sie wählen, welcher Spur zu Thor's Hammer Sie folgen möchten. Gut gemacht ist auch die Übersicht nach erfolgreichem Abschluß eines Auftrages. Hier finden Sie eine Statistik sowie alle Gegenstände und Waffen, die unterwegs liegengeblieben sind, auf einen Blick. Tip: Nehmen Sie alle teuren Sachen mit. Ein Druck auf A zeigt den Wert. Das Geld brauchen Sie nämlich dringend – entweder für bessere Waffen und Ausrüstung, oder Sie investieren mal eben 20 000 Dollar in einen guten Scharfschützen.

Wer seine Truppe lieber selber aufpäppelt, kann das ganze Geld auch locker beim Training loswerden. In diesem Durchgang können Sie Attribute und Eigenschaften verbessern. Spätestens beim nächsten Einsatz macht sich diese Investition bezahlt. Kleine Macken, wie die aufgewärmt wirkende Story oder (selten) festhängende Spielfiguren trüben den Spielspaß nur wenig. „Silent Storm Sentinels" ist ein „gutes", fesselndes Zusatzspiel für Fortgeschrittene und Profis.



Oben: Nehmen Sie nach Beendigung eines Auftrags alle wertvollen Waffen und Gegenstände mit. Links: Im Hauptquartier können Sie gegen Bares einzelne Fähigkeiten trainieren – per Klick auf das Pluszeichen davor.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Storm Sentinels[1]

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

Hersteller: Koch
Version: 1.00
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)

1 sprich: „Ssailent Sstorm Ssentinels"

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Wer das Hauptspiel kennt, findet sich auch hier problemlos zurecht	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Viele Details, variable Lösungen, sehr umfangreiche Charakterentwicklung lassen keine Langeweile aufkommen. Die Computerspieler agieren ab und zu dumm.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	4 Klassen plus individuelle Charakter-Erstellung, eine Vielzahl von Waffen und Gegenständen	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Alle Gegenstände sind detailreich dargestellt. Die Figuren bewegen sich fast realistisch.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Jede Waffe hat ihren eigenen Sound, Türen knarren. Synchronisation manchmal komisch.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Umfangreiche Infos zu allen Waffen und Gegenständen lassen keine Wünsche offen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Leichte Probleme mit Zielpunktsetzung, Wegfindung und automatischer Kamera.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,51**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	keines	6,00
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805/656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.jowood.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1131 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]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	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%**			**1,46**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,86**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,86 x 29,99 = 55,78 = befriedigend	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service-Pack 3 4 ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels erstellen Sie sich eine eigene Spielfigur. Sie können Rasse, Aussehen und Beruf bestimmen. Dann geht es los.



2 In der Stadt angekommen, wählen Sie einen Punkt aus, an dem Sie wiederbelebt werden, wenn Sie im Kampf sterben.



3 Ein paar eilige Schritte weiter tobt vor dem Auktionshaus das pralle Leben. Viele Mitspieler haben sich hier zusammengefunden, um sich neu auszurüsten oder den neuesten Klatsch und Tratsch auszutauschen. Am unteren Bildrand werden spezielle Nachrichten eingeblendet.



4 Sie entscheiden sich danach für einen Besuch beim örtlichen Waffenschmied. Der hat neue Rüstung und Waffen für Sie parat.



5 Sie und ein Teammitglied machen sich daran, die Umgebung der Stadt auszukundschaften. Ein kleines Monster ist der erste Gegner.



6 Später treten Sie zu dritt gegen diesen mächtigen Knochendrachen an. Nur wenn alle wissen, was zu tun ist, kann er besiegt werden.



7 Geschafft! Bevor Sie in die Stadt zurückgehen, genießen Sie den Sonnenuntergang an der Küste. Morgen geht das Abenteuer weiter.



Fi
Fan

Online-Rollenspiel für den PC | Nehmen Sie am Wettstreit der drei Königreiche teil, bekämpfen Sie Monster, und machen Sie Städte unsicher.

Ein Held hat's schwer und braucht ein großes Schwert.

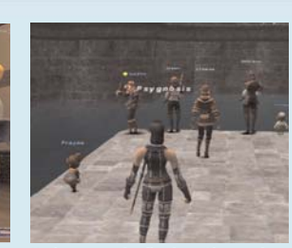
INSTALLATION

Die Installation der insgesamt sieben CDs nimmt eine Menge Zeit in Anspruch. Beginnen Sie mit der Installation der „Play-Online-Viewer"-CD, danach kopieren Sie die drei Play-Online CDs. Erst anschließend sind die drei Spiel-CDs dran. Ist das alles geschafft, beginnt die Aktualisierung der Inhalte per Internet-Verbindung automatisch. Selbst mit einem schnellen **DSL** S.204 -Zugang dauert es bis zu sieben

SPIELDETAILS



Der „Moogle" beantwortet Ihnen Fragen zum Spielverlauf.



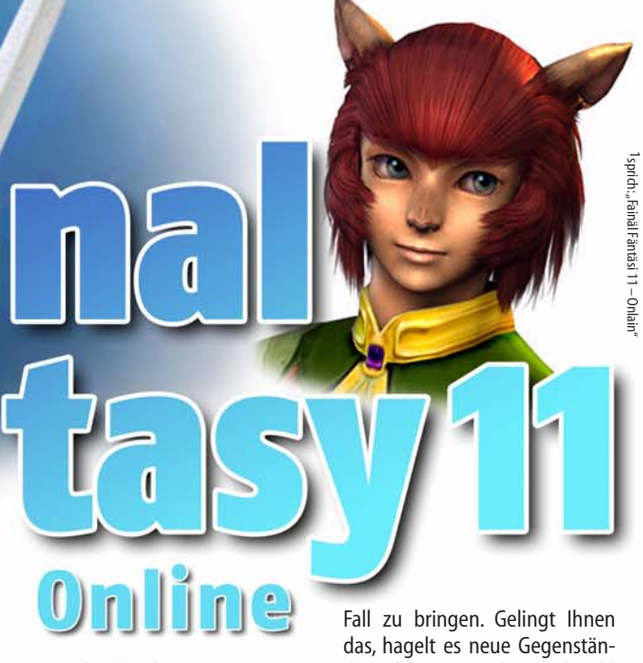
Beim Angeln finden Sie auch Gegenstände im Wasser.



Sie können jederzeit eine Karte der Umgebung aufrufen.



Sind Sie gut genug, bekommen Sie ein Reittier.



[1]spricht: „Fainal Fäntäsi 11 – Onlain"

Stunden, bis die neueste Version des Spiels auf die Festplatte überspielt wurde.

INHALT

Zu Beginn des Spiels picken Sie sich einen Vertreter einer von fünf Rassen heraus, um daraus eine Spielfigur Ihrer Wahl zu basteln. Als Mensch, Elf oder putziger Tarutaru stapfen Sie fortan durch die Welt von Sandoria, Windhurst oder Bastok. In welchem der drei großen Königreiche Sie landen, können Sie leider nicht selbst bestimmen. Nun wählen Sie noch einen Beruf, den Ihre Spielfigur von Anfang an ausüben soll. Sechs Tätigkeiten stehen zur Wahl, und im späteren Spielverlauf haben Sie die Möglichkeit, einen neuen Beruf zu erlernen, ohne dass Ihre bereits mit der vorherigen Beschäftigung erworbenen Fähigkeiten verlorengingen. Wie in anderen Online-Rollenspielen, dürfen Sie die Werte Ihrer Spielfigur nach jedem gewonnenen Kampf oder der Erfüllung einer bestimmten Aufgabe („Quest") aufbessern.

Nach der Fertigstellung Ihrer Spielfigur landen Sie zuerst in einer großen Stadt. Hier treffen sich alle Spieler zu Auktionen oder einfach nur, um sich auszutauschen, was leider nur per Tastatur (Chat) möglich ist. Hat sich eine Gruppe erfahrener Krieger zusammengefunden, verlassen Sie die Stadt und gehen gemeinsam auf Monsterjagd. In den weitläufigen, abwechslungsreichen Landschaften des Königreiches wuselt es nur so von feindlichem Getier. Sobald Sie sich einer Kreatur nähern, kommt es zum Kampf. Zusammen mit Ihren Gruppenmitgliedern versuchen Sie dann per Schwert, Fernwaffe oder Zauberspruch, das Biest zu Fall zu bringen. Gelingt Ihnen das, hagelt es neue Gegenstände, Erfahrungspunkte und Geld für Sie und Ihr Team. Die drei großen Königreiche stehen im ständigen Wettbewerb: Einmal im Monat werden alle getöteten Monster in den drei Regionen gegeneinander aufgewogen. Gelingt es Ihnen, in einer Region die meisten Monster zu vernichten, so wird das zu Ihrem Königreich addiert. Eine Menge Langzeitmotivation ist die Folge.



Ich bin ganz Ohr: kleiner Tarutaru.

BEDIENUNG

Warum ein Spiel, das ursprünglich für die Spieletastatur einer Playstation 2 konzipiert wurde, als PC-Version auf einmal so viele Tasten benötigt, bleibt ein Rätsel. Mit der Einarbeitung in die vielen unterschiedlichen Steuerungsmöglichkeiten und Tastaturbefehle werden Sie sich wochenlang beschäftigen müssen, bis es Ihnen irgendwann einmal einfach von der Hand geht.

URTEIL

Mit den „Final-Fantasy"-Spielen für Playstation hat dieser Titel nicht mehr viel gemein. Der Aufbau ist äußerst kompliziert, das Spielprinzip für Neulinge kaum zu durchschauen – so viele unterschiedliche Möglichkeiten bieten sich Ihnen im Laufe des Spiels. Die Umgebungsgrafik von Städten, Ebenen und Wäldern, wie auch die abwechslungsreichen und fantasievoll gestalteten Charaktere und Monstermodelle wissen durchaus zu gefallen, auch wenn manchmal arges Ruckeln das ansonsten flüssige Spielgeschehen trübt. Für Profis ist das äußerst teure, komplexe und komplizierte Spiel sicher „befriedigend", doch Einsteiger lassen besser die Finger davon.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Final Fantasy 11 – Online[1]

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

Hersteller: Ubisoft
Version 1.7c
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Unglaublich schwierig und zeitaufwendig, sogar für Fortgeschrittene.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Erkunden Sie das Fantasiereich von Vanadiel, schmieden Sie zusammen mit anderen Spieler Ihr eigenes Schicksal, kämpfen Sie im Team gegen Monster.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei große Welten. Fünf Rassen und fünf Berufe zur Auswahl.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Umgebungsgrafik ist hübsch und glänzt mit zahlreichen Details.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passende Melodien erklingen, leider bleiben alle Spielfiguren stumm.	3,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Es gibt sehr viele Menüs. Deren Handhabung ist äußerst kompliziert.	4,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung per Tastaur und Maus ist nicht gut gelöst.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,99**
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%	keine (www.squareenix.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (6600 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	12,0000 Megabyte	4,46
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,89**
FUNKTIONSPRÜFUNG nachmittags mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung nachtmittags insgesamt	**6%**		**1,67**
FUNKTIONSPRÜFUNG abends mit Aldi-PC			
mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	2%	ruckelfrei	1,00
mit schneller Datenverbindung (ISDN 1-Kanal/2-Kanal)	2%	ruckelfrei	1,00
mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	2%	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**6%**		**1,67**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	nein	6,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	nein	6,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**4,75**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeitsgrad einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/Hunderte	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**4,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,06**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**3,06**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (laut Hersteller)		49,90 Euro[2]	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand)		kein günstigeres Angebot gefunden	
6-Monats-Preis		112,80 Euro	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,06 x 112,80 = 345,17 = ungenügend	

[2]für 30-tägige Probezeit

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €
+ einmalige Anmeldegebühr	0 €
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate	62,90 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	112,80 €



Warhammer 40.000 Dawn of

Strategiespiel für PC | Universaler Krieg im Universum: Menschen gegen Orks, Eldar und das Chaos

INSTALLATION

Der Inhalt von gleich drei CD-ROMs muß auf die Festplatte übertragen werden. Dabei ist die erste Scheibe mehrfach einzulegen – die Redaktion hat schon einfachere Installationen gesehen. Tips auf Seite 182.

INHALT

Im Universum des 41. Jahrtausends herrscht was wohl ? Krieg. Denn die Menschen haben sich bei ihrem Eroberungszug durchs Weltall reichlich Feinde gemacht: Die brutalen Orks (wie immer), die mysteriösen Eldar und auch die finsteren Mächte des Chaos'. Aber die Menschen haben immerhin ihren unsterblichen Imperator, der eher streng als weise regiert und der seine Space Marines gnadenlos in jeden Kampf schickt, der sich anbietet.

Und es bieten sich viele an. Spielziel ist, den Angriffen aller Gegner zu widerstehen und die weit im Universum verstreut lebende Menschheit zu retten.

Sie sind Kommandeur eines besonderen Ordens der Space Marines, der „Blood Ravens". Diese Kämpfer sind ebenso gläubig wie skrupellos und mit den besten Waffen und Geräten ausgestattet, die es zwischen Andromeda und unserem Sonnensystem gibt.

Sie müssen Ihre Truppen oft in schier ausweglose Kämpfe führen, die mit normalen Mitteln

War

SPIELVERLAUF



1 Ein kleines und verloren wirkendes Trüppchen – damit starten Sie in den großen Kampf gegen Orks, Eldar und das Chaos.



2 Bis zum ersten Gefecht dauert es nicht sehr lange. Hier liefern Sie sich einen heftigen Schußwechsel mit einer Ork-Bande.



3 Sie nehmen ein Gebäude unter Feuer, aus dem immer neue Orks herausschlüpfen. Es muß zerstört werden, damit die „Produktion" feindlicher Geschöpfe zum Erliegen kommt. Denn immer neue Wellen von Gegnern würden Ihre Männer langsam aber sicher ermüden.



4 Ein anderer Schauplatz: Eine bewohnte Stadt wird von brutalen Aggressoren angegriffen. Es ist Ihr Job, die Verteidigung zu organisieren.



5 Dann tauchen neue Feinde auf: die mysteriösen Eldar. Deren Waffen sind zwar schwach, aber sie greifen in gewaltiger Überzahl an.



6 Die Eldar stürzen sich auf einen Ihrer schweren Kampfroboter und versuchen ihn zu zerstören. Doch die Maschine hält lange stand.



7 Zur Unterstützung bringen Sie mit Strahlenwaffen ausgerüstete Panzer an die Front, die schnell aufräumen. Der Sieg ist aber noch fern.

Warhammer 40.000 Dawn of War — FORTSETZUNG

eigentlich nicht zu gewinnen sind, zumal Sie jeden Auftrag mit nur wenigen Soldaten und Fahrzeugen in Angriff nehmen. Um Nachschub an Männern und Material anfordern zu können, ist eine gut ausgebaute Basis Voraussetzung. Ganz abgesehen vom Finanzpolster, denn auch in der fernen Zukunft gibt's nichts umsonst, auch kein Kriegsmaterial. Und ohne Erfolg kein Geld: Sie müssen regelmäßig Kontrollpunkte erobern. Nur solche Etappensiege verschaffen Ihnen die Möglichkeit, weitere Kampfverbände, Fahrzeuge oder Gebäude anfordern zu können.

Angeliefert wird die gesamte Bestellung aus der Luft, landet krachend in der Basis und muß dort von Ihren Technikern aufgebaut werden.

Je mehr Kontrollpunkte Sie beherrschen, desto „reicher" sind Sie und desto stärker können Sie Ihre Kampfverbände aufrüsten. Dazu stehen Ihnen viele Techniken und Waffensysteme zur Verfügung: schwere Geschütze, Strahlenkanonen, Energiefäuste oder Rauchgranaten. Sie können jeden eingenommenen Kontrollpunkte befestigen und zur Kampfstation ausbauen – Ihre Basis wird unter der Bezeichnung „Klosterfestung" zu einer besonders massiven Bastion.

Um die Truppen in Bestform zu bringen, bilden Sie Kommandanten aus. Für jede Aufgabe stehen Ihnen auch wahre Helden unter den Heerführern zur Verfügung, die ihr Handwerk perfekt beherrschen. Die Kommandanten steigern auch die Moral einer Truppe, zum Beispiel mit dem guten, alten „Kriegsschrei". Ist die Moral eines Kampfverbandes gebrochen, so zieht er sich aus dem Gefecht zurück.

Das Spiel bietet außer dem großen Feldzug noch eine Menge von Einzelaufgaben an. Im Mehr-Spieler-Modus ist übrigens jede der vielen Kriegsparteien aktiv spielbar.

BEDIENUNG

Die Bedienung per Maus folgt den üblichen Strategiespiel-Standards, ist absolut problemlos und ohne Hürden. Die meisten Menüs verstehen sich auf einen Blick von selbst.

URTEIL

„Warhammer 40.000 – Dawn of War" ist Strategiekost vom Feinsten. Die Hintergrundgeschichte wirkt zwar reichlich versponnen, stört aber das dramatische und im wahrsten Sinne des Wortes explosive Spiel nicht weiter. Die Zwischenfilme sind etwas lang geraten, dauern teils mehrere Minuten. Hier haben sich die Spielmacher beim epischen Erzählen der Story so richtig ausgetobt. Die Optik ist nicht revolutionär, aber düstere Endzeit-Landschaften und fantasievoll gestaltete Kämpfer, Gebäude und Fahrzeuge fügen sich zu einem stimmigen Gesamtbild, und die dramatische Orchestermusik paßt ausgezeichnet. Dank des sehr anfängerfreundlichen, justierbaren Schwierigkeitsgrades müssen auch Strategieneulinge keinen üblen Frustfaktor einkalkulieren. Dieses Spiel ist vielleicht nicht der ultimative Hammer – aber ein wirklich „gutes".



Ein Ork-Häuptling auf Kriegspfad.

KAMPFMASCHINEN IM SPIEL



Ein Kampfroboter, mit Maschinengewehren bestückt.



Ein Schützenpanzer, der Granaten verschießt.



Ein Kampfpanzer, der starke Explosivgeschosse feuert.



Ein Panzer, der mit Strahlenwaffen augerüstet ist.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Warhammer 40.000 – Dawn of War[1]

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

Hersteller: THQ Entertainment
Version: 1.0
Info: Tel. 01905-05511 (0,62 €/Min.) Fax 01905-05512 (0,62 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) über Gamespy erhältlich.

[1] sprich: „Wohrhämmer 40 000 – Dohn of Wohr"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank einer Einführungsmission kommen auch Strategieneulinge schnell klar.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine versponnene aber ausgefeilte Hintergrundstory, viele Gegner, spannende Landschaften und viele Mehr-Spieler-Möglichkeiten.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Vier Völker, zahlreiche Aufgaben, 21 Einzelgefechte, Mehr-Spieler-Modus.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Manchmal etwas grob gezeichnete und klotzige Figuren, aber insgesamt gelungen.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Dramatische Musik und passende Stimmen von Maschinenwesen und Aliens.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Teils sehr lange und auch komplexe Texte, die den Fortgang der Geschichte gut erklären.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur gewinnen Sie die Schlachten buchstäblich spielend.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,88**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-05511 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dawnofwar-game.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1616 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%**		**2,20**

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/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,09**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,96**
Abwertung		Spielverbesserungs-Programm nur über Zusatz-Software (Gamespy) erhältlich	+0,10
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,06**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,06 x 49,95 = 102,90 = befriedigend	

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Full Spectru Warrior

Strategiespiel für PC | Zwei Teams. Acht Mann. Viele zermürbende Gefechte. Ein gefährlicher Schauplatz: Häuserkampf im Nahen Osten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

Schüsse peitschen durch enge, staubige Gassen. Hinter jeder Ecke kann der nächste Gegner



m

lauern. Vorsichtig tasten sich Ihre Soldaten Meter um Meter durch feindliches Gebiet. Diese beklemmende Atmosphäre setzt das Strategiespiel „Full Spectrum Warrior“ perfekt in Szene. Es versetzt Sie genau dorthin, wo niemand in der Realität sein möchte – mitten in den Häuserkampf im Nahen Osten.

Mit einer Handvoll Soldaten müssen Sie fortan fünf Trainingseinsätze und 13 Spielaufgaben erfolgreich meistern. Als Befehlshaber zweier sogenannter Squad-Teams der US Army, die jeweils aus vier Mann bestehen. Anders als in den meisten Kriegsspielen greifen Sie nicht selbst zur Waffe, sondern dürfen lediglich Ihren Teams Befehle erteilen. Deckung suchen, verschanzen oder auf Gegner feuern – nichts geschieht ohne Ihre Order. Achten Sie deshalb stets darauf, wo Sie Ihre Männer hinstellen, denn ohne Deckung sind die Jungs in den engen Gassen ein leichtes Ziel. Nur ein toter Kamerad, und das Spiel ist aus. Versuchen Sie also für Ihre Teams einen Nutzen aus der unübersichtlichen Umgebung zu ziehen, denn der Gegner hat Heimvorteil. Treffen Ihre Soldaten auf einen ebenfalls gut verschanzten Kontrahenten, dann liegt meist eine Pattsituation vor, die sich nur durch taktisches Geschick oder schweres Gerät (Granaten, Raketenwerfer) auflösen läßt. Köpfchen ist übrigens sicherer, denn der Vorrat an großkalibriger Munition ist begrenzt.

Im Vergleich mit der Xbox-Version (Test in COMPUTER BILD SPIELE 9/2004, Urteil: „befriedigend“) fallen zwei zusätzliche Bonuseinsätze auf (stehen auch Xbox-Live-Abonnenten

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie mit Ihren Soldaten in den Einsatz ziehen, sollten Sie die fünf Übungskurse nutzen, um die komplexe Steuerung zu lernen.



2 Sowohl vor als auch in den Kampfeinsätzen erzählen kurze Filme die Geschichte Ihrer acht Soldaten weiter.



3 Die Übergänge zwischen Film und Spiel sind fließend. Lief eben noch der Vorspann, so sehen Sie jetzt nur an den Steuerungssymbolen, daß Sie bereits mitten im Kampf stecken. Da hinter jeder Ecke der Tod lauern kann, sollten sich Ihre beiden Vier-Mann-Teams stets vorsichtig vorantasten.



4 Ihre erste Aufgabe ist es, mit einem Ihrer Teams einen verletzten Kameraden zwischen den Lastwagen zum Arzt zu transportieren.



5 Ihr zweites Team sucht derweil die Stadt nach weiteren Gegnern ab. Dabei sollten die Jungs gut aufpassen und jede Deckung nutzen.



6 In der Straße vor Ihnen haben sich vier Gegner hinter Autos und Müllcontainern verschanzt. Da kommen Sie ziemlich schlecht ran.



7 Hier hilft nur noch schweres Gerät. Ein zur Unterstützung angeforderter Panzer macht Ihren Leuten den Weg frei.

Full Spectrum Warrior FORTSETZUNG

für 5,99 Euro offen), dazu die wesentlich ausgefeiltere, detailreiche Grafik. Spieltechnisch hat sich dagegen nichts geändert, die Konsolenfassung wurde hundertprozentig für den PC „übersetzt". Geblieben ist damit leider auch das umständliche Speichersystem: Um einen Spielstand zu sichern, müssen Sie beide Teams während Ihres Einsatzes zu einem bestimmten Punkt auf der Karte führen.

BEDIENUNG

In fünf großen Trainingseinsätzen werden Sie zu Beginn eingehend mit der Steuerung und den taktischen Finessen im Einsatz vertraut gemacht. Die Bedienung ist wegen der vielfältigen Möglichkeiten, Ihrem Team Anweisungen zu geben, recht komplex.



Dennoch ist das Spiel mit Maus und Tastatur wesentlich leichter zu beherrschen als die Xbox-Version. Außerdem ist es erfahrenen Spielern möglich, in der PC-Fassung die Übungskurse zu überspringen und gleich mit einem richtigen Kampfeinsatz zu starten.

URTEIL

Wer auf schnelle Action steht, wird vielleicht etwas enttäuscht sein, weil er nicht selbst zur Waffe greifen darf. Fans von Strategiespielen können sich dagegen auf spannende, taktisch orientierte Häuserkämpfe freuen, die sich nur mit Köpfchen lösen lassen. Leider ähneln die Lösungswege für alle Situationen einander sehr. Damit fehlt auf Dauer die Abwechslung, zumal es im Lauf des Spiels weder neue Waffen noch bessere Fähigkeiten oder gar Auszeichnungen gibt. Dennoch schneidet das PC-Spiel wegen überzeugenderer Grafik, angenehmerer Steuerung und der beiden „serienmäßigen" Bonuseinsätze besser ab als die Xbox-Versdion, nämlich rundum „gut".

Übrigens: Die US-Army nutzt dieses Spiel zu Trainingszwecken.

SPIELDETAILS



Das Spangenabzeichen weist auf einen Speicherpunkt hin.



Rot umrandete Gegner haben Ihre Soldaten im Visier.



Jeder verletzte Kamerad ist unbedingt zu verarzten.



Der Lastwagen versorgt Sie mit Munition und Medizin.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Full Spectrum Warrior[1]

[1]sprich: „Full Spektrem Worri-er"

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox

Hersteller: THQ Entertainment
Version: 1.0
Info: Tel. 01905-05511 (0,62 €/Min.)
Fax 01905-05512 (0,62 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	In fünf umfangreichen Übungskursen erlernen Sie das Soldatenhandwerk.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Kampfeinsätze werden Ihnen viel Knobelarbeit abverlangen, wenn Sie Ihre Soldaten heil durchbringen wollen. Leider mangelt es den Einsätzen auf Dauer an Abwechslung.	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	13 Kampfeinsätze für Einzelspieler (können auch zu zweit im Netzwerk gespielt werden).	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Realistisch und detailliert, sogar Explosionen könnten nicht besser aussehen.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Kugeln pfeifen Ihnen gefährlich um die Ohren, und die Einschläge kommen näher.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die deutschen Untertitel der englischen Dialoge sind leider nur schlecht lesbar.	3,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus und einigen Tastaturbefehlen haben Sie Ihre Truppe gut im Griff.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,01**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-05511 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.fulllspectrumwarrior.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (2205 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,30**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit 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/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,18**

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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,22**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		41,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,22 x 49,95 = 110,89 = befriedigend	

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn wird die Aufstellung eingeblendet, der FC Bayern startet in bewährter Formation mit Makaay im Sturm und Ballack im Mittelfeld.



2 Gegner ist Champions-League-Gruppenrivale Juventus Turin. Schon nach knapp 10 Minuten testet Ze Roberto die Reflexe von Juves Buffon.



3 Dann steht die erste Ecke an. Pavel Nedved, der tschechische Nationalspieler im Dienste der Italiener aus Turin, tritt an. Die imposante Kulisse des Olympiastadions lenkt von einem Fehler in dieser Zwischensequenz ab: Vor dem Kasten von Kahn tummeln sich, bis auf eine Ausnahme, nur Turiner.



4 Keine Sorge: Dieser „Fehler" taucht nur in der Zwischensequenz auf. In Wirklichkeit stehen sechs Bayern bereit, um die Situation zu klären.



5 Kurz vor der Halbzeit hat dann auch der holländische Stürmerstar der Bayern seine Sternstunde und trifft zur Führung für den FCB.



6 Eine Zwischensequenz zeigt Roy, wie man ihn unlängst gleich dreimal gegen seine holländischen Landsleute aus Amsterdam sehen konnte.



7 Nach einer furiosen zweiten Halbzeit, in der Juve noch einmal herankommt, gewinnt der FC Bayern 3:2. Ob das auch im Rückspiel gelingt?



Fußballspiel für PC | Ein Fest für Fans: Führen Sie Ihr Lieblingsteam zu Ruhm und Ehre

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 182. Achtung: Das Spiel wird nur auf **DVD** S. 204 geliefert, ein DVD- Laufwerk ist also zwingende Voraussetzung

INHALT

Das wichtigste vorweg: Auch wenn Sie kein Anhänger des Rekordmeisters aus München sind, lohnt es sich weiterzulesen, dieses Spiel können Sie nämlich auch als Borussia-Dortmund-, oder HSV-Edition erwerben. Und selbst wenn Ihr Herz für keinen dieser Vereine schlägt, kommt das Spiel vielleicht für Sie in Frage, denn mit über 250 Clubs, unter anderem der kompletten Bundesliga, dürfte für jeden Fußballfan gesorgt sein.

Deutschlands beliebtester Sportart sollten Sie aber auf jeden Fall positiv gegenüberstehen, denn hier dreht sich eben alles um Ballartistik auf dem Rasen. Ob rauher Bundesliga-Alltag, Pokalderby oder glanzvoller Champions-League-Auftritt – hier läuft das volle Programm. Dank offizieller Lizenz sind sämtliche bekannten Spieler und Vereine mit ihren korrekten Namen und Statistiken vertreten. Populäre Spieler, wie Ballack oder Kahn, sind ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten – was bei diesen beiden Kickern alles andere als selbstverständlich ist.

BEDIENUNG

Beste Ergebnisse erzielen Sie mit einer Spieletastatur (Gamepad). Damit läßt sich der Ball einfach viel präziser und intuitiver ins Tor zirkeln. Mit der PC-Tastatur ist das weitaus schwieriger. Auch sonst hält sich das Spiel an gängige und bewährte Standards für die Steuerung der Kicker. So müssen Sie sich immer nur um den Ballführenden der zehn Feldspieler aktiv kümmern. Die Steuerung der anderen neun Mannschaftskameraden und des Torwartes wird unterdessen vom Computer übernommen.

URTEIL

Schnelles Kurzpaßspiel, gefühlvoll geschlenzte Flanken, harte Fouls und (leider zu viele) Tore, dazu ein Trainings- und Karrieremodus, der Ihnen die Möglichkeit bietet, Sie Ihren Verein von ganz unten nach ganz oben zu bringen – dieses Spiel hat eigentlich alles, was Fußball ausmacht. Ein grundsolider Kick, ohne große Macken, aber eben auch ohne besondere Stärken



– abgesehen vom Fan-Bereich, in dem Sie interessante Infos zum Verein der jeweiligen Ausgabe freispielen können.

Ob die Orientierung an einigen wenigen Clubs richtig ist, wird sich zeigen. Denn es darf bezweifelt werden, daß ein treuer Anhänger des amtierenden Meisters aus Bremen zu einem Produkt greifen wird, auf dessen Titel das Emblem der Rivalen HSV, BVB oder gar Bayern München prangt. Schade eigentlich, denn so entgeht ihm und tausenden Anhängern der anderen Vereine ein anständiges Fußballspiel, dass sich nicht vor den Mitbewerbern zu verstecken braucht und immerhin auch sämtliche anderen Bundesligisten enthält.

Die sehr gute Optik und recht vernünftige Kommentare von Paul Breitner und Marcel Reif gehen einher mit diversen spielerischen Verbesserungen. Fazit: Zumindest Fans der drei Vereine und Einsteiger, die den schnellen Torschuß suchen, werden mit diesem „guten" Fußballtitel eine durchaus spannende Spielzeit erleben.

SPIELDETAILS



Im Club-Bereich tauschen Sie Prämien gegen Informationen.



Da freut sich der Trainer: Taktiken, Aufstellung, Formation.



Selbst der Trainer des FCB, Felix Magath, ist gut zu erkennen.



Ein rotes Kreuz bedeutet: Der Spieler muß vom Platz.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FC Bayern München – Club Football[1] 2005

[1] sprich: „Klabb Futtboll"

Freigegeben **ohne Altersbeschr.**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PS2**
Xbox

Hersteller: Codemasters
Version: 1.0
Info: Tel. 089/499910 (0,122 €/Min.)
Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.codemasters.de

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Trainingsmodus ermöglicht Anfängern einen streßfreien Einstieg	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Für Fans des FCB, BVB und HSV dank Club-Bereich interessant. Mehr-Spieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer tröstet über den abwechslungsarmen Spielablauf hinweg.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	250 Europäische Vereine, sieben Ligen, 25 Stadien, keine Nationalmannschaften	3,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Fast fotorealistische Darstellung der Kicker, Schwächen im Bewegungsablauf (hölzern).	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Vernünftige Kommentare von Reif und Breitner, teilweise authentische Fangesänge.	2,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Im Club-Menü zahlreiche Infos und Fakten zu den jeweiligen Vereinen der Club-Edition.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Solide Steuerung (Spieletastatur empfehlenswert). Gut: neun Kameraperspektiven.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,53**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24644 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.codemasters.de)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (2753 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0009 Megabyte	1,03
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]	0,000%	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/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,882%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,29**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,18**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,18 x 49,95 = 108,89 = befriedigend	

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



Ergänzungs-CD-ROM zum Actionspiel für PC | Stürzen Sie sich in den Kampf um die Befreiung Europas – auf Seiten der Alliierten

INSTALLATION

Das Hauptspiel „Call of Duty" muß auf Ihrem PC installiert sein, sonst funktioniert die Ergänzung nicht. Weitere Hinweise finden Sie auf Seite 182.

INHALT

Knapp ein Jahr nach Erscheinen des mehrfach ausgezeichneten Call of Duty liefert dieses Ergänzungsprogramm Nachschub. Eins vorweg: Die Thematik richtet sich an ein erwachsenes Publikum, dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände! Zu real sind die Darstellungen von Krieg und Zerstörung, zu authentisch die Geräuschkulisse.

In 13 neuen Einzelspieler-Missionen schlüpfen Sie abwechselnd in die Rolle amerikanischer Ledernacken, russischer Infanteristen sowie britischer Bomberschützen und Spezialeinheiten.

BEDIENUNG

Sie steuern Ihren Soldaten stets aus dessen Blickwinkel und erleben das Geschehen beängstigend real aus Sicht der Spielfigur. Wie für Spiele dieser Art üblich, zielen Sie mit der Maus und bewegen Ihre Figur mit Hilfe der Tastatur.

URTEIL

Ein konsequentes Actionspiel vor der beängstigend realen Kulisse des Zweiten Weltkrieges. Harter Tobak, nichts für schwache Nerven, eben wie ein Kinofilm, aber mit Ihrer Beteiligung. Die 13 neuen Missionen sind abwechslungsreich und spannend, aber mit rund sechs Stunden Spielzeit eindeutig zu kurz. Positiv: Die Erweiterung enthält auch drei neue Mehr-Spieler-Modi und elf zusätzliche Mehr-Spieler-Karten. Was bleibt noch zu sagen? Ein beängstigend „gutes" Ergänzungsspiel.

SZENEN AUS DEM EINSATZ


Angriff auf Brecourt, genau wie in der Serie „Band of Brothers".


In einer Mission bedienen Sie das MG eines Schnellbootes.


Als Schütze einer B17 nehmen Sie feindliche Jäger aufs Korn.


Eine der neuen Waffen ist der gefürchtete Flammenwerfer.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Call of Duty – United Offensive Expansion Pack[1]

Hersteller: Activision
Version: 1,41
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Für kein anders System erhältlich

[1]sprich: „Kohl off Djuhti – Junaitid Offenßif – kpänschen Pack

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Obwohl es sich um eine Erweiterung handelt, ist der Spieleinstieg nicht einfach.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Spannend inszenierte Gefechte vor authentischer Kulisse des zweiten Weltkrieges, aber mit nur sechs Stunden Spieldauer viel zu kurz geraten.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	13 neue Einzelspieler-Missionen und elf neue Mehrspieler-Karten.	2,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Beklemmend reale Darstellungen von Explosionen und Häuserkämpfen.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Realistische Geräuschkulisse. Ratternde MGs, ohrenbetäubende Einschläge usw.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Während der Ladezeiten werden Sie mit allen notwendigen Informationen versorgt.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie prima über die Runden.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,27**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01905-10055 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	fehlt	**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (897 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,4342 Megabyte	1,66
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,53**

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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
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/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,652%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,652%	unzumutbar	Spiel startet nicht	5,50
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	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%**			**1,86**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	mehrere Mehrkanal-Tonstandards	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,29**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,13**
Abwertung		Erfordert die Löschung bereits auf dem PC installierter Kopierprogramme	**+0,20**
TESTERGEBNIS		gut	**2,33**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,33 x 29,95 = 69,78 = ausreichend	

[2]Windows 98, Second Edition [3]Windows XP Home mit Service-Pack 2 [4]ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Silent

Actionspiel für PC | Auf der Spur eines Teufelskultes, der die Realität komplett auf den Kopf stellt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 182.

INHALT

Als Henry Townshend eines Morgens in seinem Bett erwacht, beginnt ein Alptraum: Blut und Rostspuren verunstalten die Wände seiner Wohnung. Die Fenster lassen sich nicht öffnen, und die Tür ist mit schweren Ketten gesichert. Der einzige Ausweg ist ein Loch im Badezimmer. Es führt Henry geradewegs in eine Welt des Horrors.

Was hier Realität oder Einbildung, was Spuk oder Täuschung ist, weiß niemand so genau.



SPIELVERLAUF



1 Henry wird in der Horrorwelt von unfreundlichen Geistergestalten empfangen, die er sich nur mit einer Eisenstange vom Leib halten kann.



2 Die Bekanntschaft mit einer schönen Unbekannten ist leider nur von kurzer Dauer. Sie wird ein Opfer der teuflischen Kreaturen.

3 Die zweite Station auf Henrys gefährlicher Reise ist ein Waisenhaus. Der Weg dorthin wird von blutrünstigen Zombie-Hyänen belagert, mit denen man sich besser nicht anlegen sollte. Auch die Falle nur zwei Schritte weiter könnte für Henry bereits das vorzeitige Ende bedeuten.





4 An einen seltsamen Felsen gelehnt, sitzt Jasper Gein und redet wirr über einen Kult. Immerhin hilft er Henry mit einer Schaufel weiter.

5 Nach seinem Abstecher ins Waisenhaus verschlägt es Henry in ein Gefängnis. Dort fleht ihn ein Gefangener an, ihn freizulassen.



6 Um aus dem alten Gemäuer entkommen zu können, muß Henry erst einige Apparaturen, wie dieses Wasserrad, in Gang setzen.

7 Der einzige Weg aus dem Gefängnis führt durch dieses enge Loch.

ZWISCHEN DEN WELTEN



Es gibt Verbindungen zwischen der Horrorwelt und der Realität: Nachdem die Frau in der U-Bahnstation ermordet wurde, sieht Henry Krankenwagen vor seinem Fenster.

Silent Hill 4 The Room

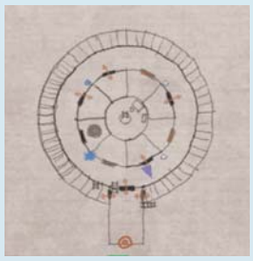
Henry kämpft auf einem ausgestorbenen U-Bahnhof mit einer Eisenstange gegen seelenlose Geistererscheinungen. Er begegnet einer Frau, die in seinen Armen stirbt. Ein verlassenes Waisenhaus ist ein weiterer düsterer Ort, der Hinweise auf einen Teufelskult liefert, dem schon viele Menschen zum Opfer gefallen sind. Henry muss sich schon sehr anstrengen, um nicht auch bald dazu zu gehören. Denn auf Schritt auf Tritt wird er von Ausgeburten der Hölle verfolgt, die ihm nach dem Leben trachten. Zombie-Hyänen machen das Grundstück des Waisenhauses unsicher. Und in einem Gefängnis treiben sich zweiköpfige Mutanten herum. Zur Abschreckung dieser Kreaturen sollten Sie – Henry – stets ein paar geladene Schußwaffen oder einen Satz schlagkräftiger Golfschläger bei sich führen, die vielerorts zu finden sind.

Durch Löcher können Sie immer wieder zurück in Ihr verbarrikadiertes Appartement und dort die Auswirkungen Ihrer Abenteuer auf die Realität bestaunen. Was beide Welten wirklich verbindet und was hinter dem ganzen Spuk steckt, werden Sie aber nur herausfinden, indem Sie immer wieder furchtlos durch das Loch in der Badezimmerwand in die Horrorwelt zurückkehren.



Auch Henrys Nachbarin Eileen hat es in die Horrorwelt verschlagen. Später schließen sich die beiden zusammen.

EINE KARTE FÜR DEN DURCHBLICK



Passend zum Stil der „schmutzigen" Spielgrafik werden die Übersichtskarten als handgezeichnete Skizzen dargestellt.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Spielfigur mit der Tastatur ist etwas umständlich. Wenn Sie Henry an Monsterhorden vorbei sprinten lassen wollen, müssen Sie mit der linken Hand schon gefährliche Verrenkungen anstellen. Die rechte Hand hat dagegen die Maus und damit die Kampfsteuerung und die Waffen sowie das Inventar fest im Griff.

URTEIL

Wer sich mal wieder richtig gruseln will, kommt hier voll auf seine Kosten. Auf gekonnte Art werden Ihre Sinne verwirrt und Nackenhaare gesträubt. Die schmutzige Optik und die gespenstischen Klänge schaffen eine beklemmende Atmosphäre, die gelegentlich in Hochspannung gipfelt. Während es an der Präsentation also nichts auszusetzen gibt, hapert es spielerisch doch an einigen Ecken. Hier ist besonders die ungewöhnliche Steuerung hervorzuheben, die einige Monsterkämpfe zum ausgewachsenen Fingerkrampf mutieren lässt. Dennoch: „Silent Hill 4 – The Room" ist „gute" Gruselkost. Für Erwachsene.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Hill 4 – The Room[1]

[1] sprich: „Ssailent Hill 4 – Se Ruhm"

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

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**
Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Nach etwas Einarbeitung verfliegt die anfängliche Verwirrung.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die angsteinflößende Atmosphäre ist fesselnd. Grusel allein ist aber nicht alles – ein paar zusätzliche Rätsel hätten dem Spiel gutgetan.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	13 Spielabschnitte, 25 Waffen, 12 Gegnerarten.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Ein überzeugend düsteres Szenario mit schaurigen Monstern.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die unheilvolle Musik und überraschende Geräusche sorgen für Gänsehaut.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Passende Untertitel zu den Dialogen und gut aufgeräumte Menütexte.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Oft stören in den Kampfszenen der ungünstige Blickwinkel und die hakelige Steuerung.	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	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (3468 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,6621 Megabyte	1,81
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,56**

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/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,938%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,28**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,15**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,15**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,15 x 39,95 = 85,89 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 2 [4] ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Transport Down Under



Erweiterungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Australien braucht Spediteure: Bewegen Sie alles und jeden quer durch den fünften Kontinent

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, steht auf Seite 182. Das Hauptspiel muß installiert sein.

INHALT

Mit dem Hauptspiel konnten Sie Ihre Unternehmer-Qualitäten schon in Europa und den USA ausleben, die Erweiterung schickt Sie nun ins Land der Kiwis, Koalas und Känguruhs: In Australien sollen Sie für Bewegung sorgen.

Dazu werden Sie im Rahmen einer Kampagne mit zwölf Aufgaben konfrontiert, die allesamt einen klugen Kopf verlangen. Mal sollen Sie 100 Passagiere im Jahr von A nach B transportieren, haben aber nicht annähernd genug Bares, um die Strecke zu bauen, mal müssen Sie Versorgungslager in den fast unendlichen Weiten der australischen Wüste mit Baumaterial versorgen, mal sollen Sie beim Bau der Gebäude für die Weltausstellung in Darwin helfen. Ab und zu dürfen Sie sogar einfach mal Geld verdienen, um die Aufgaben zu schaffen – natürlich in rauhen Mengen. Der Schwierigkeitsgrad der Jobs liegt nach Meinung der Entwickler zwischen den Hauptspiel-Kampagnen USA (leicht) und Europa (schwer). Tatsächlich ist er wohl eher europäisch hart als amerikanisch einfach – von wegen, eben mal so vom Tellerwäscher zum Millionär …

Damit authentische australische Atmosphäre aufkommt, gibt es außer reichlich roter Erde auch typisch australische Gebäude, wie Känguruhfarmen, Kiwiplantagen oder Opalminen, mit deren Erzeugnissen Sie Ihr Geld verdienen müssen. Bis auf diese Neuerungen hat die Optik im Vergleich mit dem Hauptspiel aber nicht zugelegt und reißt den Kenner nach wie vor nicht wirklich zu Begeisterungsstürmen hin.

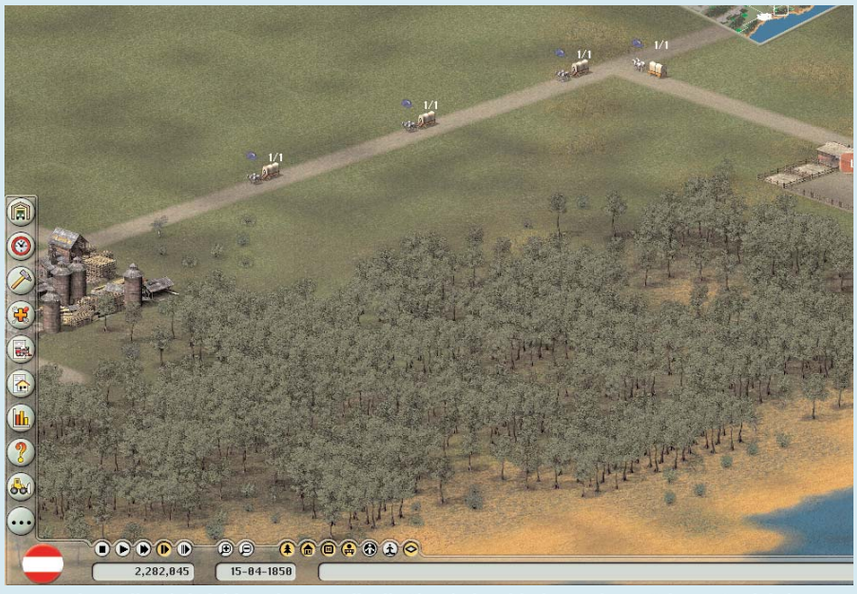
SPIELVERLAUF



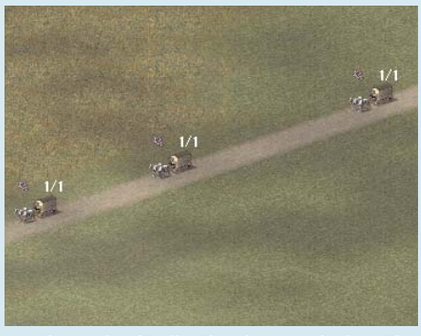
1 Goldrausch in Australien. Doch statt Ihr Glück beim Schürfen herauszufordern, setzen Sie auf solide Gewinne – mit Transporten.



2 Ihre erste Verbindung: Sie bringen Wolle von einer Schafsfarm zur Textilfabrik. Das bringt stolze Gewinne und dauert auch nicht lange.



3 Aus der Wolle wird Kleidung hergestellt, die Sie wieder abholen und zur nächsten Stadt bringen, wo die Bevölkerung schon darauf wartet und gute Preise bezahlt. Die erste Transportkette scheint sich bereits ordentlich zu lohnen. Nun halten Sie nach weiteren Gelegenheiten Ausschau.



4 Sie werden fündig: Ein Winzergut in der Nähe bietet Wein an. Sie fahren einen Teil zur Schnapsfabrik und den Rest direkt in die Stadt.



5 Nun reicht das Geld für Ihren Auftrag: eine Verbindung zwischen zwei abgelegenen Städten zu schaffen – mit einem teuren Tunnel.



6 Ein großer Tag: Die erste Postkutsche mit Passagieren trifft in Wagga Wagga ein – mit Verlust für Sie. Doch das ist nicht schlimm.



7 Sobald nämlich 100 Passagiere angekommen sind, haben Sie das Ziel geschafft und können sich neuen Aufgaben widmen.

Gigant



BEDIENUNG

Nach ein paar Minuten haben Sie die Steuerung im Griff – wenn Sie bereits das Hauptspiel Ihr eigen nennen, sowieso. Aber: Australien hat eine Besonderheit, nämlich eine normale und eine Pferdeeisenbahn. Letztere wird von kräftigen Kleppern und Ochsen statt von Loks gezogen – und eignet sich vorzüglich für Verwechslungen. Wenn Sie nicht aufpassen, bauen Sie eine Schienenverbindung, auf der die frisch erworbenen Dampfrösser nicht fahren können, weil Sie die falschen Gleise verlegt haben. Da hätten die Entwickler gern etwas deutlicher unterscheiden dürfen.

URTEIL

Sie hatten Europa und die USA als Transport-Experte fest im Griff ' – und Spaß dabei?

Dann sollten Sie sich auch den Trip nach rechts unten auf die Weltkarte gönnen, denn die Aufgaben sind ähnlich anspruchsvoll, dauern ähnlich lange und dürften Ihnen wohl auch ähnlich viel Spaß machen. Aufbauspiel-Fans werden zwischen Sydney, Darwin und Perth sicher eine „gute" Zeit verbringen.

SPIELDETAILS



Fehler: Wildpferde sind in Australien nicht zu Hause.



Australische Industrie: Wasserwerke, Straußenfarmen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Transport Gigant – Down Under[1]

[1] spricht: „Daun Ander"

Hersteller: Koch Media
Version: 2.0
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)
Fax: keins
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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



	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Hilfen gibt's nur im Hauptspiel, und die sind akzeptabel.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Viel Neues gibt es nicht, doch bekommen Sie Altbewährtes in guter Qualität. Für Logistik-Fans und Aufbaufreunde bleiben kaum Wünsche offen.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	12 Aufgaben, 15 Endloskarten, mehr als 50 Fahrzeuge – genug zu tun für lange Zeit.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Ob Sie in Australien oder den USA sind, ist nicht zu sehen. Nichts Neues bei der Optik.	3,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Züge pfeifen, Pferde wiehern: Sie hören auch, womit Sie spielen – gut so.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Das Spiel sagt Ihnen, was Sie tun sollen – nicht mehr und nicht weniger.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist simpel, Verwechslungsgefahr besteht bei Symbolen in den Menüs.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24667 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.transportgigant.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (251 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,90**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/ja		1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	ein Mehrkanal-Tonstandard		2,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**1,14**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit		1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,97**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			**gut**		**1,97**
PREIS/LEISTUNG			**befriedigend**		

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand[4])	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 29,99 = 59,08 = befriedigend

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 3 [4] ermittelt bei über 120 Händlern (Preisangabe bei Versand-Händlern inklusive Porto und Verpackung)

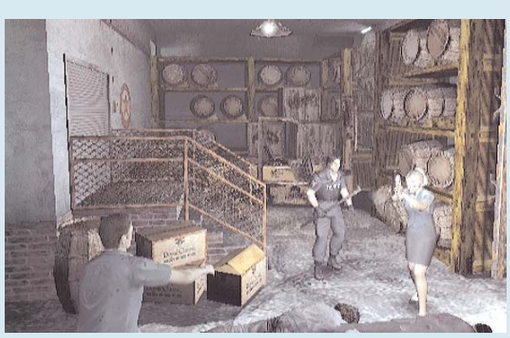
SPIELVERLAUF



1 Polizist Kevin wird in einer Bar von Zombies überrascht und begrüßt sie mit seiner 45er-Automatik.



2 Mit anderen Bargästen flüchtet er in die obere Etage. Ein schweres Eisenrohr hilft die Untoten abzuwehren.



3 Kevin ist die Munition ausgegangen. Glücklicherweise bekommt er von der Kellnerin Cindy Feuerschutz.



4 Der einzige Weg nach draußen führt übers Dach. Kevin, die Kellnerin und ein Wachmann rennen um ihr Leben.



5 Auf der Straße kommt es zum Kampf mit den Zombiemassen. Kevin fährt jetzt ganz großes Geschütz auf.



Resident Evil Outbreak

Actionspiel für Playstation 2 | Die Zombies kommen. Nehmen Sie Ihre Beine in die Hand, bevor es andere tun

In Racoon City sind die Zombies los. Sie stolpern durch die Straßen auf der Suche nach frischem Menschenfleisch. Keiner ist vor ihnen sicher. Die lebenden Toten brechen sogar Türen und Fenster auf, um ihren Hunger zu stillen. Schuld an diesem Horror-Szenario tragen einige rücksichtslose Wissenschaftler der Umbrella Corporation, die etwas unvorsichtig mit einem synthetischen Virus umgegangen sind. Das sogenannte T-Virus befällt Menschen und Tiere, verwandelt sie in seelenlose Monster.

Racoon City ist also kein Ort, an dem man sich gerne aufhält. Folglich wird Ihnen Ihre Aufgabe gefallen: Suchen Sie Ihr Heil in der Flucht! Dazu können Sie in die Rollen von acht Spielfiguren schlüpfen. Ihre Wahl hat direkten Einfluß auf den Spielverlauf, weil jede Figur über andere Fähigkeiten verfügt. Der Polizist Kevin Ryman etwa ist für solche Krisensituationen perfekt ausgebildet und im Besitz einer großkalibrigen Pistole sowie durchschlagender Nahkampfkünste. Wer sich also den Weg freischießen will, ist mit dem Gesetzeshüter bestens bedient. Aber auch die anderen Sieben sind in so mancher Disziplin glorreich. Die Reporterin Alyssa Ashcraft kann mit ihren Dietrichen verschlossene Türen öffnen, Klempner David King bastelt Waffen aus den einfachsten Haushaltsgegenständen. Von besonderem Nutzen sind auch die Pillendrehertricks des Arztes George Hamilton, denn seine selbstgemachte Medizin vermag die Ausbreitung des T-Virus' im Körper zu verlangsamen – und infiziert ist in Racoon City jeder. Ihre Flucht ist also auch ein Kampf gegen die Zeit. Sie müssen jede der fünf Spielstufen abschließen, bevor der Infektionsgrad Ihrer Spielfigur 100 Prozent erreicht hat.

Dabei sind Sie immerhin nicht ganz auf sich alleine gestellt. Ursprünglich war das Spiel so konzipiert, daß im Netzwerk mehrere Spieler zusammen die Flucht aus Racoon City antreten können. Diese Variante gibt es in der deutschen Version leider nicht. Statt dessen übernimmt die Elektronik die Steuerung jener Spielfiguren, die gemeinsam mit Ihnen unterwegs sind. Die Kameraden geben Ihnen Feuerschutz, versorgen Sie mit Extras und zeigen Ihnen manchmal sogar den richtigen Weg aus der eingeschlossenen Stadt. Nur wenn die Gruppe zusammenhält, hat sie eine Chance gegen den Angriff der Untoten.

Urteil: Das ursprüngliche Konzept als Online-Spiel ist unübersehbar. Hier wurde nicht viel Wert auf eine komplexe Geschichte oder aufwendige Grafik gelegt. Dreh- und Angelpunkt ist die Teamarbeit mehrerer Spieler. Wenn der Computer die Steuerung der anderen Spielfiguren übernimmt, funktioniert das nur bedingt, denn besonders clever stellt er sich leider nicht an. Immerhin: ein „befriedigendes" Horrorspiel mit einigen Überraschungen und beklemmender Atmosphäre.



Super-Zombie Thanatos-R: unglaublich schnell und fast unbesiegbar.

SPIELDETAIL

Die Eingeschlossenen unterstützen sich gegenseitig: Kevin überreicht der Kellnerin Cindy eine Waffe.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1 + ✕ : Schießen
✕ : Objekte untersuchen
: Laufen
: Karten einblenden

TESTERGEBNIS

Resident Evil – Outbreak[1]



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

[1] sprich: „Resident Iwel – Autbraik"

Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG.
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,94
SERVICE	3%	5,66
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%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,16
ABWERTUNG		+0,20
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,36
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,36 x 59,95 = 201,43 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Rockys Trainer Mickey, bekannt aus den Filmen, ist selbstverständlich dabei.



2 Vor den Kämpfen sollten Sie viel trainieren, um die Karriere durchzuhalten.

3 Bevor Sie den Weltmeister Apollo Creed herausfordern dürfen, müssen Sie sich erst mühsam nach oben boxen.





4 Nach jeder Runde werden die besten Kampfszenen wiederholt.



5 Sollten Sie dieses Bild sehen, dann wurden Sie selbst k.o. geschlagen.

Rocky Legends

Sportspiel für Playstation 2 | **Boxlegenden muß man irgendwann aus dem Ring tragen. Aber jetzt noch nicht**

Hier regiert das Faustrecht mit der Rechten des Stärkeren. Im Sportspiel „Rocky Legends" können Sie mit der gleichnamigen Filmfigur deren berühmte Karriere im Ring nachboxen. 40 Gegner warten darauf, Ihnen den Weg zur Schwergewichtsweltmeisterschaft zu verbauen, darunter Rockys große Widersacher aus fünf Filmen, etwa Apollo Creed. Gekämpft wird an 20 Schauplätzen, von denen Ihnen viele aus den Filmen bekannt vorkommen werden. Natürlich werden Sie in der Ringecke von Rockys Filmtrainer Mickey betreut, und auch der undurchsichtige Schwager Paulie taucht nicht nur in den diversen Zwischenfilmen auf, sondern kann sogar als Bonusfigur selbst in den Ring steigen.

Um die Werte Ihres Boxers, wie Ausdauer, Stärke, Beweglichkeit und Kampfgeist, zu verbessern, können Sie im Trainingsmodus acht verschiedene Übungsrunden absolvieren. Neben dem Scheingefecht gegen Sandsack und Boxbirne stehen auch Klimmzüge, Seilspringen und Kniebeugen auf dem Fitnessplan. Mögen Sie statt der Computergegner einen Widersacher aus dem Freundeskreis lieber? Kein Problem, für solche Duelle gibt's den Mehr-Spieler-Modus.

Urteil: Wenngleich Sylvester Stallone als Rocky nie schauspielerische Glanzleistungen abgeliefert hat, begeisterte die spannende Geschichte vom Aufstieg in den Boxolymp dennoch ein Millionenpublikum. Und wenngleich „Rocky Legends" deutlich hinter den Boxrivalen „EA Sports Fight Night 2004" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2004, Urteil: „befriedigend") zurückfällt, könnte die viel bequemere Steuerung doch so manchen überzeugen.

Das Zeug zur Legende hat Rocky Legends damit sicherlich nicht, aber für den gepflegten Schlagabtausch zwischendurch ist das durchaus „befriedigende" Boxspiel möglicherweise eine Alternative.

TESTERGEBNIS

Rocky Legends



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,22
SERVICE	3%	2,82
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,75
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,75
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

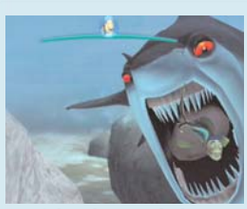
Preis: 44,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,75 x 44,95 = 123,61 = ausreichend

AUS DEM TRAINING

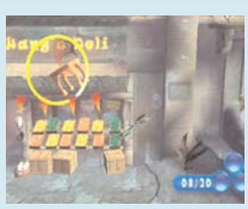


Beim Sandsacktraining kommt es auf die Schlagkombinationen an.

SPIELVERLAUF



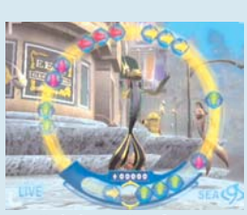
1 Schrecken am frühen Morgen. Oscar muß vor einem bissigen Hai flüchten.



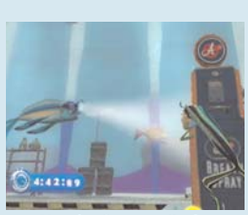
2 Dann Streß mit der Vermieterin. Oscars Möbel müssen gerettet werden.

3 Auf dem Weg zur Arbeit nimmt sich Oscar noch Zeit, ein paar jugendlichen Graffiti-Sprayern die Leviten zu lesen.





4 Bei einem Straßen-Interview demonstriert Oscar seine Tanzkünste.



5 Nun ist Oscar spät dran. Er schleicht zur Stechuhr in der Wal-Waschanlage.

Grosse Haie – Kleine Fische

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | **Frech wie Oscar mischt ein kleiner Putzerfisch die ganze Unterwasserwelt auf**

Oscars Alltag unter dem Meeresspiegel steckt voller Tücken und Probleme. Seine Vermieterin setzt ihn wegen Mietschulden auf die Straße und schmeißt gleich seinen ganzen Hausrat hinterher. Jugendliche machen sich mit obszönen Graffitis über ihn lustig. Und sein Arbeitgeber in der Wal-Waschanlage hat ihn wegen seiner ständigen Verspätungen auch schon lange auf der Abschußliste.

In jeder Spielstufe haben Sie die Aufgabe, Oscar bei seinen Problemen zur Seite zu stehen und seinen schuppigen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Fangen Sie etwa die von der Vermieterin aus dem Fenster geworfenen Möbel auf, bevor sie auf dem Boden zerschellen. Verjagen Sie die Graffiti-Sprayer und entfernen Sie ihre „Kunstwerke". Und schleichen Sie sich am Sicherheitsdienst vorbei zur Stechuhr in der Wal-Waschanlage, um nicht gefeuert zu werden.

In den 25 Spielstufen, die thematisch an den gleichnamigen Film angelehnt sind, müssen Sie aber auch Kämpfe gegen gefährliche Haie überstehen und gelegentlich auch mal eine flotte Flosse aufs Parkett legen. Dann lassen Sie Oscar durch schnelle Tastenhämmerei zu Disco-Klassikern wie „Carwash" und MC Hammers „U Can't Touch This" die Hüfte schwingen. Und das alles nur für das eine Ziel: der berühmteste Fisch von Riff City zu werden.

Urteil: Diese Unterwasser-Abenteuer haben viel vom Charme des großen Kinoerfolges. So liefert die farbenfrohe Welt aus exotischen Fischen, Korallen und anderen Meeresbewohnern eine sehr schöne Kulisse für die verschiedenen Aufgaben. Und erstklassige Musikbegleitung bringt zudem richtig Schwung in die zugegebenermaßen nicht sehr anspruchsvollen Spielaufgaben, die eindeutig auf ein jüngeres Publikum zielen. Der insgesamt etwas zu geringe Spielumfang beschert dem ansonsten sehr spritzigen Spiel leider nur ein „befriedigendes" Testurteil.

TESTERGEBNIS

Grosse Haie – Kleine Fische



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,22
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,86
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,86
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 52,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,86 x 59,99 = 171,57 = mangelhaft

EIN NEUES KAPITEL



In jeder Spielstufe können Sie auch Bonusaufgaben absolvieren.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Gute Seite, böse Seite – für wen möchten Sie Partei ergreifen?



2 Und wer soll die Hauptrolle spielen? Fünf Figuren stehen zur Wahl.



3 Auf zum ersten Gefecht. Ihnen zur Seite steht ein computergesteuerter Pilot, der auf Kommando Munition abwirft – oder Lebensenergie. Das hilft im Kampf ungemein.



4 Neue Figur, neue Szene: Als Soldat der Republik kämpfen Sie auf dem Planeten Geonisis gegen die Roboter der KUS-Armee und deren Kampfmaschinen.



5 Nachschub: Ein Truppentransporter fliegt Verstärkung ein.



6 Unterdessen fetzen Sie sich mit einem Droideka-Roboter. Und mit Erfolg.



7 Ein Mann räumt auf: Es gibt nur noch wenige Gegner. Der Sieg ist nah.



8 Geschafft! Ein großer Erfolg für Sie, ein kleiner Gewinn für die Republik.



Star Wars – Battlefront

Actionspiel für Playstation 2 | Rebell oder Imperialist? Ist doch egal – folge deinem eigenen Stern

Als Soldat der imperialen Sturmtruppen oder als Freiheitskämpfer auf Seiten der Rebellen erleben Sie die Cinemascope-Schlachten der legendären Filmserie „Star Wars". Sie tendieren zur dunklen Seite der Macht? Dann helfen Sie dem Imperium die Rebellion auf Hoth, Endor oder in der Wüstenstadt Mos Eisley zu ersticken. Freiheit bedeutet Ihnen alles? Dann schlagen Sie sich zu den Aufständischen, die sich mit letzter Kraft gegen den Imperator und seine Gefolgschaft aufbäumen.

Auf jeder Seite stehen fünf Spielfiguren mit unterschiedlicher Gestalt, Begabung und Bewaffnung zur Wahl. Entscheiden Sie taktisch klug, denn: Mit einem Raketenwerfer in der Hand gebieten Sie zwar über gewaltige Durchschlagskraft, bewegen sich aber relativ langsam. Als Fußsoldat mit Energiewerfer sind Sie zügiger unterwegs, Ihr Raketenrucksack erlaubt Ihnen bei Bedarf große Sprünge. Auch der Pilot ist keine schlechte Wahl: Er kann mit allen möglichen Fahr- und Flugzeugen nicht nur virtuos umgehen, sondern repariert sie auch automatisch, während er im Cockpit sitzt.

Egal, in welcher Rolle – Bühne Ihres großen Auftritts ist zunächst einer von 16 Kampfschauplätzen. Ein paar Kostproben: Befreien Sie die besetzte Stadt Theed aus den Fängen der KUS-Armee. Liefern Sie sich auf dem kalten Eisplaneten Hoth eine heiße Schlacht mit Rebellen, die den Schutzschild verteidigen. Immer geht es darum, möglichst viele in der Spielstufe verteilte Kommandopunkte einzunehmen. Dazu müssen Sie sich eine gewisse Zeit lang neben so einem Punkt aufhalten. Klingt einfach, artet aber unter feindlichem Dauerbeschuß in Arbeit aus. Zum Glück sind Sie nicht allein, sondern von computergesteuerten Kameraden umgeben, denen Sie jederzeit per Spieletastatur Befehle erteilen können. Haben Sie alle Kommandopunkte eingenommen oder den Gegner derart dezimiert, daß er nicht mal mehr eine Demo organisieren kann, haben Sie die Runde für sich und Ihre Partei entschieden.

Urteil: Mit „Star Wars Battlefront" erleben Sie die größten Sternenschlachten der Kinogeschichte endlich selbst. Eindrucksvoll gezeichnete Umgebungen, phantasievoll konstruierte Fahrzeuge und die geräuschvoll in Szene gesetzte, perfekte Akustik garantieren ein spannendes Spielerlebnis. Sollte Ihnen nach ein paar Stunden langweilig werden, weil die Aufgaben zu wenig Abwechslung bieten, dann ballern Sie eben online weiter, denn geteilte Freude ist doppelte Freude: Bis zu 16 Mitspieler werden mit Ihnen sein. Greifen Sie nach den Sternen. Es wird alles „gut".

SPIELDETAILS



Erkennen Sie die Szene wieder? In diesem Raum wurde Captain Han Solo in Karbonit eingefroren.



Wer in der Schlacht geschwächt wird, sollte sich neben diesen Roboter stellen. Er sorgt für Heilung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
: Hinlegen
: Rennen
: Verstärkung anfordern

TESTERGEBNIS

Star Wars – Battlefront[1]



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

[1] sprich: „Star Wohrs Bättelfront"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,41
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,94
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,94
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 46,96 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,94 x 59,90 = 116,21 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pro Evolution Soccer 4

Fußballspiel für PS 2 | Vergessen Sie Real Madrid – hier spielen Sie realen Fußball

SPIELVERLAUF



1 Einzug der Gladiatoren: England gegen Deutschland – der ewige Klassiker.



2 Schon nach kurzer Zeit kommt es zu einem Freistoß für die deutsche Elf.



3 In dieser Szene kommt die neue Vorteilsregelung zu Ehren. Das gelbe Symbol bedeut: Das Spiel läuft weiter.



4 Die Partie wird im Elfmeterschießen entschieden. Beckham versemmelt!



5 Michael Ballack behält die Nerven und versenkt den Ball im Netz – gewonnen!

Daß die Japaner etwas von Fußball verstehen, wissen Videospieler nicht erst seit der letzten WM. Bereits vier Jahre lang freuen sich Fußballfans auf den jeweils neuesten Kick aus dem Land der aufgehenden Sonne. Zu Recht. In seiner vierten Auflage wartet „Pro Evolution Soccer (PES)" wieder mit zahlreichen Verbesserungen und einer komplett überarbeiteten Menüführung auf, die den Spieler gleich zu Beginn überzeugt: bequem, schnell, übersichtlich. Ob Sie Ihre Lieblingstruppe durch eine oder mehrere Saisons führen, ein Turnier spielen wollen oder nur den schnellen Kick suchen – der Spielmodus ist mit leichter Hand ausgewählt.

Genug vom Handspiel: Auf dem Rasen überzeugt die Neuauflage wie ihre Vorgänger. Zu der gewohnt hervorragenden Ballphysik, dem flüssigen Spielablauf und einer enormen Spieltiefe gesellt sich nun eine weitgehend korrekte Auslegung der Vorteilsregel – der erstmals auf dem Spielfeld sichtbare Schiedsrichter versteht sein Handwerk. Allerdings läßt der Unparteiische in diesem Jahr auffallend oft Milde walten, wenn ein Spieler eigentlich eine rote Karte verdient hätte. Weitere nennenswerte Neuerungen: Nachspielzeit und Spielerwechsel werden angezeigt, verletzte Spieler werden außerhalb des Feldes behandelt, verschiedene Freistoßvarianten stehen zur Wahl, und das Kurzpaß-Spiel hat gegenüber dem Flanken-Spiel wieder an Bedeutung gewonnen.

Urteil: Die sinnvollen Verbesserungen werten das ohnehin erstklassige Fußballspiel zusätzlich auf und machen es auch für Besitzer des Vorgängers interessant. Einziger Wermutstropfen: Spieler- und Vereinsdaten der 57 National- und 80 Vereinsmannschaften sind nicht vollständig korrekt. Wer mag, korrigiert diesen Schönheitsfehler mit Hilfe des eingebauten Editors. Die neue Fußballsaison ist dennoch ein absolut „guter" Jahrgang.

TESTERGEBNIS

1 sprich: „Pro Iwelluhschen Ssocker"

Pro Evolution Soccer[1] 4



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,38
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,82
ABWERTUNGEN		+0,15
TESTERGEBNIS	gut	1,97
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot im Oktober gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,51 x 59,95 = 118,10 = befriedigend

SPIELDETAIL



Guter Spielzug: Die neue Menüführung präsentiert sich übersichtlich.

This is Football 2005

Fußballspiel für PS 2 | Bringen Sie sich selbst ins Spiel – Eye Toy sieht alles! Spieletricks siehe Seite 158

SPIELVERLAUF



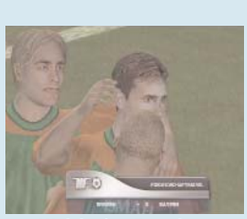
1 Der amtierende Meister Werder Bremen trifft auf die Rivalen vom FC Bayern.



2 Schon nach kurzer Zeit steht Klose vor dem Kasten des Titanen Oli Kahn.



3 Anstatt sich vom streitbaren Torhüter in der Nase bohren zu lassen, versenkt Miro kurzerhand das Runde im Eckigen.



4 Welch eine Freude – Klose und Co. jubeln, was das Zeug hält.



5 Nach einem stürmischen Spiel geht die Partie mit 3:1 an den SV Werder.

Da bekommt der Spruch „Mittendrin statt nur dabei" eine völlig neue Bedeutung. Besitzer einer Eye-Toy-Kamera können in der vierten Auflage des für Sony entwickelten Fußballspiels Ihr eigenes Porträt ins Spiel bringen, um sozusagen „persönlich" gegen Zidane oder Beckham und Co. anzutreten. Weitere Neuerung: Mehr-Spieler-Partien im Internet können jetzt auch mit einer kompletten Mannschaft von elf Feldspielern ausgetragen werden (der Vorgänger ließ nur verkleinerte Teams mit maximal acht Kickern zu). Im übrigen wurde die diesjährige Ausgabe grafisch noch einmal aufpoliert. Bekannte Stars sind dank fast schon fotorealistischer Optik eindeutig zu erkennen, die großen Stadien dieser Welt wurden exzellent in Szene gesetzt und sogar die Fans und Trainer werden ab und zu in Großaufnahme gezeigt.

Urteil: Genau wie „Pro Evolution Soccer 4" läuft auch „This is Football (TIF) 2005" nur mit der eingeschränkten „Fifpro"-Lizenz auf, der eingebaute Editor hilft



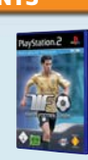
Michael Ballack in Aktion

aber die Daten auf den aktuellen Stand zu bringen. Darüberhinaus glänzt die diesjährige Ausgabe von TIF mit einer waren Flut von Mannschaften und Vereinen. Insgesamt 19 000 Spieler in 935 Teams warten auf ihren Einsatz. Wirklich schade ist allerdings, daß sich echtes Fußballgefühl einfach nicht einstellen will. Dafür ist das Spiel zu schnell und zu hektisch, die Ballphysik nicht glaubwürdig genug. Für Einsteiger und Eye-Toy-Fans wird am Ende aber die Action zählen. Und so gesehen ist die Sache auf jeden Fall ein überaus „befriedigender" Kick.

TESTERGEBNIS

2 sprich: „Sifi is Futtboll"

This is Football[2] 2005



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,46
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,56
AUFWERTUNGEN		-0,05
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,51
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot im Oktober gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,51 x 59,95 = 150,47 = ausreichend

SPIELDETAIL



Vor und während des Spiels können Sie viele Einstellungen ändern.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fable

Actionspiel für Xbox | **Retten Sie die Welt Albion vor dem Bösen. Dann gehen Sie als größter Held in die Geschichte ein**

Das Dorf des kleinen Jungen wird in der Nacht von Banditen überfallen, seine Eltern getötet und seine Schwester entführt. Nur durch Zufall und die väterliche Hilfe eines Magiers gelingt es dem Jungen zu fliehen und Schutz in der Heldengilde zu suchen. Ab hier leiten Sie die Geschicke des kleinen Helden. Natürlich lassen Sie sich in der Gilde erst einmal beibringen, wie man mit Schwert, Bogen und Zauberei umgeht. Denn mit diesen drei Mitteln bestreiten Sie praktisch alle Kämpfe.

Haben Sie Ihre Ausbildung erfolgreich abgeschlossen, dann dürfen Sie die Welt von Albion endlich auf eigene Faust erkunden. Diese Freiheit hat aber ihre Grenzen. Zunächst müssen Sie sich am Aufgabentisch in der Haupthalle der Heldengilde für einen von 30 Aufträgen entscheiden. Helfen Sie den Bewohnern eines Dorfes dabei, sich vor heranstürmenden Banditen zu verteidigen? Oder helfen Sie den Banditen das Dorf auszuräuchern? In Einzelfällen können Sie sich tatsächlich aussuchen, ob Sie lieber auf der guten oder auf der bösen Seite kämpfen wollen. Haben Sie sich für einen Auftrag entschieden, dann finden Sie sich auf dem Platz vor der Gilde wieder. Hier haben sich schon ein paar Zuschauer versammelt, die einiges von Ihnen erwarten. Wenn Sie wollen, können Sie vor dem Lösen einer Aufgabe ordentlich angeben: Mit stolz geschwellter Brust verkünden Sie dann, daß Sie den Job etwa nur in Unterhosen bestreiten oder mit Sicherheit keinen Treffer einstecken werden. Schaffen Sie das dann wirklich, so winken Ihnen mehr Geld und ein höherer Bekanntheitsgrad. Lösen Sie Ihre Prahlerei dagegen nicht ein, dann kräht kein Hahn mehr nach Ihnen, auch wenn Sie die Aufgaben bewältigt haben.

Ihre Spielfigur verändert sich in geringem Maße abhängig davon, welche Entscheidungen Sie treffen. Bleibt er stets ein guter Kerl, so stapft Ihr Held mit blauen Augen, schimmernder Rüstung und einem kleinen Heiligenschein durch die Welt. Daß ihm dann die Herzen der Frauen zufliegen und er überall mit donnerndem Applaus empfangen wird, versteht sich von selbst. Wer lieber für die finstere Seite kämpft, blickt mit glühenden Augen aus einem bleichen Gesicht, und die Zeitgenossen nehmen Reißaus, statt zu klatschen …

Nach jeder gelösten Aufgabe dürfen Sie in der Gilde der Helden Ihre Fähigkeiten aufbessern oder sich neue verpassen. Vom Feuerball bis zu mehr Kraft und Geschicklichkeit ist alles zu haben, was das Heldenherz begehrt. Die hektischen Kämpfe gegen die vielen feindlichen Kreaturen von Albion erinnern allerdings kaum an ein Rollenspiel, sondern eher an ein rasantes Action-Feuerwerk.

Urteil: Dieses Spiel wurde mit großer Spannung erwartet und mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht. Vorsicht, hier geht's dem Titel wie dem Helden mit großmäuliger Prahlerei: Nicht alles wird eingelöst. Allerdings ist das Spiel hübsch anzusehen, und die reizvolle Weiterentwicklung der Heldenfigur ist eine interessante Neuerung. Eine äußerst fummelig zu handhabende Gegenstandsübersicht und die jederzeit vorhersehbare Geschichte trüben den Eindruck jedoch ein wenig. Dennoch: ein „gutes" Spiel für gute (und böse) Helden.

SPIELVERLAUF



1 Als kleiner Junge leben Sie mit Ihrer Familie in einem verträumten Dorf.



2 Das Dorf wird überfallen, doch ein Magier rettet Ihnen das Leben.



3 In der Gilde der Helden bringt Ihnen Ihr Ausbilder unter anderem die Kunst des Bogenschießens bei. Sie sind mittlerweile zu einem jungen Mann herangewachsen.



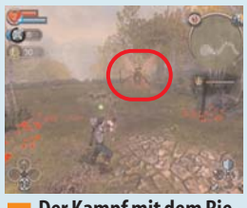
4 Nach Jahren haben Sie die Ausbildung abgeschlossen und tragen das Siegel der Heldengilde. Sie sind nun offiziell ein Held und arbeiten an Ihrem guten Ruf. Oder nicht?



5 Erster Job: Scheuchen Sie ein paar aggressive Wespen vom Picknickplatz.



6 Eine leichte Übung. Zunächst – doch schon ist die Königin im Anflug.



7 Der Kampf mit dem Riesenbrummer (Kreis) ist eine Herausforderung.



8 Geschafft. Stolz präsentieren Sie den Kopf der Superwespe. Applaus!

SPIELDETAILS



Der Gute: So sieht ein Held aus, der ständig noble Taten vollbringt und allen Menschen zu helfen sucht.



Der Böse: Üble Taten, Mord und Totschlag verändern nicht nur die Seele, sondern auch das Aussehen.

TESTERGEBNIS

Fable[1]



[1]spitch. „Fäibel"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,85
SERVICE	3%	3,31
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,31
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,31
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,31 x 59,90 = 138,37 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Colin McRae Rally 2005

Rennspiel für Xbox | **Geben Sie Gas – aber bremsen Sie auch rechtzeitig, denn Tempo ist nicht alles**

So schnell wie möglich, aber eben auch nur so riskant wie unbedingt nötig – nach dieser Formel funktioniert „Colin McRae Rally 2005". Nur wenn Sie Ihren Fahrstil dem „Straßenzustand" anpassen und das Zusammenspiel von Gas, Lenkung, Fuß- und Handbremse im Griff haben, bleiben Sie auf der Ideallinie. Schon vor dem Rennen stimmen Sie Federung, Bereifung und andere Einstellungen Ihres Wagens auf die Umstände des Rennens ab.

Allein können Sie an der Karriere oder am Saisonsieg arbeiten oder im Training an Ihren Talenten feilen. Bis zu vier Spieler dürfen über den geteilten Bildschirm rasen, maximal acht im **Netzwerk** S.204 oder per Internet (Xbox live) an den Start gehen.

Urteil: Gelegenheitsfahrer haben nicht den Hauch einer Chance – egal, wieviel Talent sie mitbringen. Nur, wer intensiv übt und quasi mit der Strecke, dem Auto und dessen Fahreigenschaften verwächst, findet sich (vielleicht) auf dem Siegertreppchen wieder. Bis dahin werden Sie konzentriert rasen, driften, Kurven anbremsen – und Unfälle bauen. Eine richtig „gute" Prüfung für Rennfans.

SPIELVERLAUF



1 Während einer Probefahrt machen Sie sich mit der Strecke vertraut.



2 Auf diesem Kurs sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht.



3 Der Wagen hat gelitten und muß bis zum nächsten Lauf repariert werden.



4 Übung macht den Meister: Fahren Sie gegen Ihre eigene Bestzeit (Kreis).

TESTERGEBNIS

Colin McRae Rally[1] 2005



Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 089/499910 (0,122 €/Min.)
Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)

1 sprich: „Kollin Mäck Räh Ralli"

Freigegeben ohne Altersfreigabe
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,76
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,48
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS gut		2,48
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 60,00 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,48 x 60,00 = 148,80 = ausreichend

Outrun 2

Rennspiel für Xbox | **Fahren wie Günther Netzer: mit wehendem Haar im offenen Ferrari der Sonne entgegen**

Es gibt wohl kaum ein bekannteres Automatenspiel als „Outrun" aus dem Jahr 1984. 20 Jahre später startet eine Neuauflage des gepflegten Rasens für Xbox. Das Spielziel ist einfach und schnell erklärt: Sie donnern in einem von 10 verschiedenen Ferraris gegen die unerbittlich tickende Uhr über bunt gemischte Phantasiestrecken. Machen Sie zu viele Fehler, rutschen von der Straße oder rammen gar andere Verkehrsteilnehmer, wird der sonst so schnelle Renner aus Maranello stark heruntergebremst. Passiert Ihnen so etwas zu oft, ist die Zeit abgelaufen, bevor Sie den nächsten Checkpoint erreichen. Nur mit einer nahezu perfekten Fahrweise bleiben Sie unter dem knappen Zeitlimit. Damit es nicht allzu schnell langweilig wird, immer im Kreis zu fahren, hat der Hersteller noch einen Missions-Modus spendiert, in dem Sie mit Ihrem roten Renner 101 Geschicklichkeitsprüfungen bestehen müssen. Dann winken massig Extras, mit denen das Weiterspielen zum Vergnügen wird.

Urteil: Ein sehr schickes und spaßiges Arcade-Rennspiel mit beeindruckenden Autos und toller Umgebungsgrafik. Dieser automobile Klassiker ist für so manche schnelle Runde „gut".

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Rennen suchen Sie sich einen Ferrari aus, gerne gleich den F50.



2 3, 2, 1, meins! Auf Kommando treten Sie das Gaspedal durch.



3 Mit einem unerbittlichen Zeitlimit im Nacken rasen Sie los.



4 Den ersten Checkpoint schaffen Sie locker. Das gibt eine Zeitgutschrift.

TESTERGEBNIS

Outrun[3] 2



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

3 sprich: „Autrann"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,60
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	4,40
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,23
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS gut		2,23
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 54,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,23 x 59,90 = 133,58 = ausreichend

Crash Twinsanity

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | **Crashs Heimatinsel droht die Versklavung. Also wird er zum Freiheitskämpfer**

In seinem neuen Abenteuer macht Crash gemeinsame Sache mit Erzfeind Dr. Neo Cortex. Allerdings nicht freiwillig, sondern notgedrungen, denn üble Zwillinge bedrohen beide.

Nach wie vor hat Crash seine typischen Manöver drauf: Springen, Kriechen, Attackieren. Im Verein mit Dr. Neo Cortex entwickelt er aber auch ganz neue Talente. Wenn sich die beiden ineinander verkeilen, rollen sie wie ein Ball durch die Gegend – so rasant, daß sie blitzartig ans Ziel kommen und Barrieren durchbrechen. Crash kann seinen Kompagnon wider Willen aber auch über Abgründe werfen, damit der Doktor am anderen Ufer einen Job erledigt, zum Beispiel einen Schalter drückt.

Urteil: Die Spielumgebung ist dreidimensional angelegt, doch Ihr Pfad hindurch ist streng vorgegeben. Es gibt nur wenige Alternativrouten, die aber alle nach kurzer Zeit automatisch wieder auf den Hauptweg zurückführen. Grafik und Aufgaben offenbaren wenig Abwechslung. Es fehlt einfach an frischen Ideen. Da auch die Steuerung nicht voll überzeugen kann, vermittelt „Crash Twinsanity" ein allenfalls „befriedigendes" Spielerlebnis.

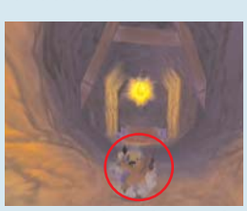
SPIELVERLAUF



1 Crash lernt neue Manöver – von seinem Erzfeind Dr. Neo Cortex.



2 Klar – das war eine Falle. Crash muß einen Riesenroboter bekämpfen.



3 Dennoch machen Crash und Cortex gemeinsame Sache – als Kugel (Kreis).



4 Weiter geht's nur, wenn am Rad für den Fahrstuhl (Kreis) gedreht wird.

TESTERGEBNIS

Crash Twinsanity[2]



Hersteller: Vivendi Universal Games
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-9940155 (0,122 €/Min.)

2 sprich: „Krätsch Twinssänitt"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,56
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	6,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	3,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,00
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,75
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS ausreichend		3,75
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 54,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,75 x 54,99 = 206,21 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grosse Haie – Kleine Fische

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance |
Kleiner Fisch mit großer Klappe und mächtig vielen Problemen

Oscar ist ein Hochstapler, ein Großmaul und ein Möchtegern. Oscar ist ein Putzerfisch, der sich mehr schlecht als recht durchs Leben mogelt und dabei die verrücktesten Abenteuer erlebt. In diesem Spiel wurden einige der spannendsten Szenen des gleichnamigen Kinofilms zu kleinen Geschicklichkeitstests aufbereitet. Oscar muß Botengänge für seine erboste Vermieterin erledigen, der Polizei bei der Jagd nach jugendlichen Graffiti-Sprayern helfen und rechtzeitig zu seiner Arbeit in der Wal-Waschanlage erscheinen. Doch Oscar hat auch eine Leidenschaft für Seepferdchenwetten, die ihm finanzielle Probleme einbringt. Da ist die Begegnung mit dem vegetarischen Hai Lenny ein wahrer Glücksfall für ihn. Zusammen hauen die beiden ungleichen Fische die ganze Unterwasserwelt übers Ohr. Für den Spieler bedeutet das eine Vielzahl unterschiedlichster Aufgabenstellungen. Oscar muß den Gefahren unterm Meeresspiegel aus dem Weg gehen, im Eiltempo an gefährlichen Seesternen vorbeijagen und auch mal bei einer ordentlichen Keilerei mitmischen, damit sein großer Traum vom schönen Fischleben endlich in Erfüllung gehen kann.

Urteil: Die kunterbunte Kinovorlage bietet genug Stoff für ein witziges Spiel, wie etwa das Seepferdchenrennen, Oscars Begegnung mit den Schlägerquallen des Buchmacherfisches oder die Flucht vor dem gefräßigen Hai Frankie. Leider sind daraus nur 20 sehr kurze Spielstufen entstanden. Zudem ist es nur ansatzweise gelungen, den Charme der farbenfrohen Unterwasserwelt auf den Gameboy-Bildschirm zu übertragen. Insgesamt also kein großer Fang, sondern nur ein „befriedigendes" Wasserspiel.



Große Haie wollen Klein-Oscar an den Kragen.

SPIELVERLAUF



1 Oscar hilft der Polizei und macht Jagd auf jugendliche Graffiti-Sprayer.



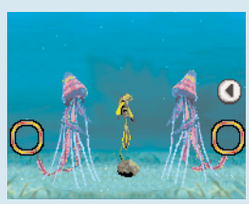
2 Genug getrödelt, es bleibt eine Minute Zeit, um zur Arbeit zu kommen.



3 In der Walwaschanlage muss Oscar die gewaltigen Mäuler der Meeressäuger mit einem Schrubber reinigen.



4 Beim Seepferdchenrennen glaubt Oscar, einen todsicheren Tip zu haben.



5 Der Tip war aber nichts wert – die Schläger des Buchmachers rücken an.

TESTERGEBNIS

Grosse Haie – Kleine Fische



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

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube, PC, Playstation 2, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,42
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	4,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,67
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	3,25
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	3,25
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 45,99 €
Preisempfehlung: 40,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,25 x 45,99 = 149,47 = ausreichend

SPIELDETAIL



Zwischendurch gibt's eine Runde des Videospiels „Haikiller".

Mario Golf Advance Tour

Sportspiel für Gameboy Advance | Schlag auf Schlag vom Golfschüler zum Profi. Wann immer Sie wollen.

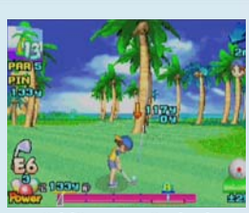
Sie spielen auf Reisen gerne Golf? Mit einem Gameboy Advance und dem Spiel „Mario Golf Advance Tour" ist das sogar im Hotelzimmer oder im Bahnabteil problemlos möglich. Sechs 18-Loch-Plätze warten auf Ihre gezielten Abschläge. Zwar handelt es sich dabei nicht um Nachbildungen real existierenden Golfplätze, doch realistisch zu spielen sind sie alle. Es sei denn, Sie entscheiden sich für die „Star"-Varianten – dann befinden sich mitten auf dem Grün Abkürzungsröhren, Beschleunigungsfelder und Schalter, die ganze Bereiche verändern, sobald sie „angespielt" werden. Auch Spielvariationen, wie zum Beispiel „Tempo-Golf" gegen die Uhr oder „Sternentore", die beim Einlochen zu durchspielen sind, entpuppen sich als lustige Kurzweil-Varianten. Kern des Spiels ist allerdings der Story-Modus, der wie ein Rollenspiel aufgebaut ist. Die Handlung: Sie sind einer von vier Neulingen an der Golf-Akademie und müssen sich nach oben spielen. Sie nehmen Trainingsstunden bei Profis und müssen in Prüfungen, in Turnieren und im direkten Vergleich Ihre Lernfortschritte unter Beweis stellen. Bei Erfolg gibt es Punkte, die Sie in den Ausbau Ihrer Fähigkeiten investieren können. Bis Sie Champ Mario herausfordern können, haben Sie jedoch einen langen Weg vor sich. Den müssen Sie aber nicht gehen: Es gibt auch Spiel-Modi, in denen Ihnen Marios Rolle offensteht.

Urteil: Eine bemerkenswert ambitionierte Golfsimulation. Bis zu vier Spieler – sogar mit nur einem Gameboy Advance – können sich in einer Vielzahl von Golfvarianten austoben. Die Spielphysik ist verblüffend realistisch, die Bedienung tadellos. Besitzen Sie das Gamecube-Spiel „Mario Golf Toadstool Tours" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 7/2004, Urteil: „gut") und ein Link-Kabel, so können Sie sogar Spieler, Schlägersätze und Erfahrungspunkte austauschen. So viel Umfang und Spielspaß müssen belohnt werden: „gut" eingelocht, Mario!

SPIELVERLAUF



1 Von den Tips der Golfprofis können Sie eine Menge lernen.



2 Schlägertyp, Bodenbeschaffenheit, Wind – alles beeinflußt den Schlag.



3 Ein perfekter Schlag aus knapp 170 Yards Entfernung! Der Ball kommt nur 1,3 Meter vor dem Loch zum Stillstand.



4 Beim Einlochen verlieren Sie die Nerven – der Ball springt wieder raus.



5 Beim „Schlägerlotto" legt ein einarmiger Bandit die Bedingungen fest.

TESTERGEBNIS

Mario Golf Advance Tour[1]



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

[1]spricht: „Addwahnz Tuhr"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,30
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,33
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,22
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,22
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,22 x 39,95 = 88,69 = befriedigend

SPIELDETAIL



Im „Star"-Spiel bringen Objekte (Kreis) Abwechslung auf den Platz.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Trainiert wird in einer Skatehalle aus dem ersten „Tony-Hawk"-Spiel.



2 Tolle Tricks erfordern eben ein Brett unter den Füßen statt vorm Kopf.

3 Um Ihre Manöver genau betrachten zu können, schalten Sie in Nahaufnahme und Zeitlupe um („Focus-Modus").





4 Vom Brett ins Bett: Hier wird eine Krankenliege zu Tony H gerollt.



5 Seltsames Gefährt: Auch Sportler im Rollstuhl sind nicht zu bremsen.

Tony Hawk's Underground 2

Sportspiel für Gamecube | Runter vom Sofa, rauf aufs Brett. Skaten statt Skat. Das kann mächtig reizen!

Doppelt rollt besser. Die beiden hier gebotenen Varianten „Story" und „Klassik" würden auch allein jeweils als vollwertige Spiele durchgehen. Im Story-Modus werden Sie von Altmeister Tony Hawk für ein Team rekrutiert. Die gegnerische Truppe leitet Bam Magera, bekannt als Extrem-Stuntman in der MTV-Sendung „Jackass". Ohne Zeitlimit machen Sie mit dem Board die Metropolen dieser Welt unsicher, legen auf den Bürgersteigen von Barcelona, Berlin oder Boston verwegene Tricks hin, um einen Punktvorsprung herauszufahren. Spaß muß sein: Zwischen den Trick-Kombinationen bewerfen Sie in voller Fahrt auch schon mal Passanten mit Tomaten. In jedem Abschnitt dürfen Sie zeitweise andere Personen spielen, die auf seltsamen Fahrzeugen unterwegs sind – etwa einem motorisierten Rollstuhl oder einem fahrbaren „elektrischen Bullen".

Im Klassik-Modus müssen Sie innerhalb von zwei Minuten mit Tricks eine Mindestpunktzahl erreichen oder Aufträge erledigen, etwa ein Videoband finden.

Natürlich gibt's auch neue Tricks: Sie können sich zum Beispiel von Wänden abstoßen, um eine Kombination zu verlängern. Der Zwei-Spieler-Modus hält sieben Disziplinen bereit, und der aufwendige Editor ermöglicht Ihnen, eigene Fahrer, Tricks, Parks und Ziele zu basteln – sogar eigene Graffiti, die Sie im Spiel auf Mauern sprayen.

Urteil: Alle Aufgaben und Areale sind so abwechslungsreich, daß Sie immer wieder mit Überraschungen rechnen müssen. Anfänger könnten wegen der vielen Möglichkeiten und des hohen Schwierigkeitsgrades gelegentlich vor Wut ins Gamepad beißen, doch Fortgeschrittenen und Profis steht ein „gutes" Skate-Turnier bevor, das über Wochen Spaß macht.

TESTERGEBNIS

Tony Hawk's Underground 2



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

1 sprich: „Toni Hohks Andergraund"

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Playstation 2, Xbox, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,00
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,50
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,79
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**1,79**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 54,99 €
Preisempfehlung:
Kein günstigeres Angebot gefunden

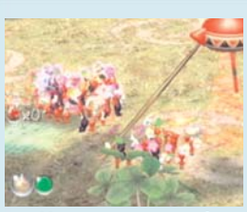
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,79 x 54,99 = 98,43 = befriedigend

SPIELDETAIL

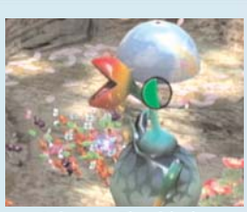


Auch die Gedächniskirche in Berlin dient als Skatebahn.

SPIELVERLAUF



1 Morgens versammelt Olimar seine Pikmin, um die Schatzsuche zu starten.



2 Achtung: Eine bissige Pflanze bewacht den Globus. Auf sie mit Gebrüll!

3 Gemeinsam transportieren die Pikmin den gefunden Schatz zum Raumschiff, wo er geschätzt und eingelagert wird.





4 Olimar hat eine Höhle gefunden und erforscht sie mit den Pikmin.



5 Unter der Erde leben gefährliche Käfer, die Blitze verschießen – also Vorsicht.

Pikmin 2

Strategiespiel für Gamecube | Etwas für Groß und Klein: kleine, bunte Außerirdische auf großer Schatzsuche.

Der Astronaut Olimar wird auf seinem Heimatplaneten Hocotate mit einer schrecklichen Nachricht empfangen. Während seiner langen Abwesenheit hat sein Arbeitgeber, das Frachtunternehmen Hocotate Freight, Pleite gemacht. Der Firmenchef schickt Olimar zusammen mit dem unerfahrenen Louie und einem schrottreifen Raumschiff sofort auf die Reise zu einem fremden Planeten, um dort Schätze zu sammeln und das Unternehmen zu retten.

Dort angekommen, werden die beiden von den kleinen außerirdischen Pikmin begrüßt, die sich schnell als nützliche Helfer erweisen. Auf Kommando attackieren sie gefährliche Monster und schleppen ihre Beute zum Schiff, um sie auf ihren Wert taxieren zu lassen. Die wirklich wertvollen Schätze lassen sich aber nur durch geschickten Einsatz der unterschiedlichen Fähigkeiten der Pikmin aufstöbern und bergen. Rote Pikmin etwa sind feuerfest und können problemlos Vulkanhöhlen erkunden. Nur blaue Pikmin sind gute Schwimmer, weiße immun gegen Gift und lilafarbene besonders stark. Wenn Sie gut auf Ihre kleinen Schützlinge acht geben, gehen die mit Ihnen durch dick und dünn und sammeln alle Kostbarkeiten des Planeten ein.

Urteil: Was auf den ersten Blick noch wie das undurchschaubare Gewusel eines außerirdischen Kindergartenausfluges aussieht, ist tatsächlich ein ausgeklügeltes Strategiespiel, das auch jenen gefallen könnte, die mit dieser Sorte Zeitvertreib bisher wenig am Hut hatten. Das liegt an der perfekt durchdachten Steuerung, den ständig wechselnden Aufgabenstellungen und den vielen versteckten Überraschungen. Man mag das Gamepad gar nicht mehr aus der Hand legen, sondern ist eher geneigt, die sympathischen Pikmin um ihre wohlverdiente Nachtruhe zu bringen. Und das ist „gut" so.

TESTERGEBNIS

Pikmin 2



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,25
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	1,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	4,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,48
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,48**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
Kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,48 x 59,99 = 148,78 = ausreichend

SPIELDETAIL



Für Olimar ist auch diese leere Thunfischdose ein Schatz.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

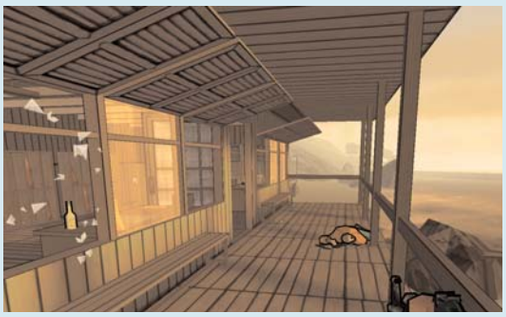
SPIELVERLAUF



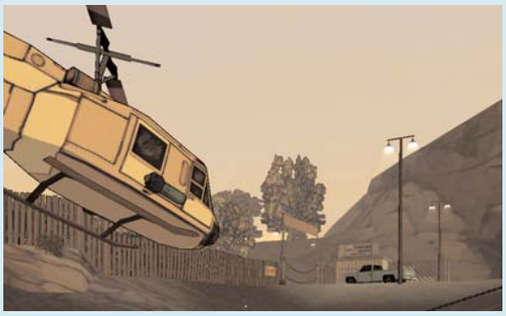
1 Eine hübsche Rettungsschwimmerin hilft Ihnen, als Sie ohne Erinnerung und mit eingeschränktem Sehvermögen an einem unbekannten Strand aufwachen.



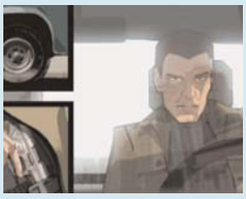
2 Kurz darauf werden Sie ohnmächtig. Die zurückliegenden Ereignisse erscheinen Ihnen als Vision, deren Inhalt Sie aber aktiv per Steuerung beeinflussen können.



3 Offenbar haben Sie sich mächtig Ärger eingehandelt – kaum hat die Rettungsschwimmerin Sie versorgt, macht ein schwer bewaffnetes Killerkommando Jagd auf Sie.



4 Alles, was an Ihre Vergangenheit erinnert, sind eine Tätowierung („XIII"), der Schlüssel zu einem Bankschließfach und die Gangster, die Ihnen ans Leder wollen.



5 Wichtige Ereignisse werden als kurze Comic-Filmszenen eingeblendet.



6 Im Tresorraum der Bank finden Sie Informationen über Ihre Identität.



XIII

Actionspiel für PC | Wer bin ich? Was war gestern? Gedächtnis verloren? Dann frischen Sie Ihre Erinnerung auf!

Jetzt schlägt's 13 (römisch: „XIII")! Sie öffnen die Augen und finden sich wie angespültes Treibholz an einem Strand wieder. Sie sehen die Umgebung verschwommen, eine Strandaufsicht eilt zur Hilfe. Aber Sie können keine Auskunft geben, denn Sie leiden unter Amnesie (Gedächtnisschwund). Sie wissen weder Ihren Namen, noch sind Ihnen die Umstände bekannt, die Sie hierher verschlagen haben. In der Strandhütte der Rettungsschwimmer sollen Sie verarztet werden, doch soweit kommt es nicht. Plötzlich stürmen bewaffnete Männer die Hütte und eröffnen das Feuer. Mit Wurfgeschossen (Aschenbechern, Flaschen, Messern und Stühlen) können Sie einige der ungebetenen Gäste überwältigen und ihnen die Schußwaffen abnehmen.

Nun werden Sie vom Gejagten zum Jäger. Zum Jäger bösartiger Gegner, aber vor allem zum Jäger Ihres verlorenen Wissens. Schlüsselszenen bringen Ihrem Gedächtnis einzelne Brocken der Vergangenheit zurück und fügen sich im Laufe des Spiels langsam zu einem Mosaik. Die Suche wird erschwert durch Widerstand von allen Seiten. Denn außer Gangstern und Profikillern ist Ihnen auch das FBI auf den Fersen. Schließlich werden Sie verdächtigt, den Präsidenten ermordet zu haben. Komplott oder Wirklichkeit? Finden Sie es heraus, denn erinnern können Sie sich nicht!

Mehr-Spieler-Duelle gegen Freunde im **Netzwerk** S.204 sind möglich. Wer alleine spielt, muß mit computergesteuerten Feinden vorliebnehmen.

Urteil: Dieses einsteigerfreundliche Spiel ist ein echter Wolf im Schafspelz. Trotz Zeichentrickoptik bietet es knallharte Action und eine schonungslose Darstellung der Gefechte. Die Story ist zudem packend und intelligent, der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Abschnitte steigt in gesundem Maß. Zudem werden die Aufgaben mit zunehmender Spielzeit immer komplexer und einfallsreicher. XIII verschießt sein Pulver also nicht gleich zu Beginn, sondern wird von Stunde zu Stunde besser und erweist sich damit als „gute" Alternative zur gewohnten Action im realistischen Look.

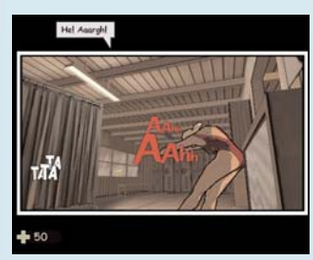


Ihr hübscher Schutzengel, die Geheimagentin Jones, rettet Ihnen mehr als einmal das Leben.

SPIELDETAILS



Filmreife Action: Enterhaken abschießen und dann am Seil hochklettern, um aufs Dach zu steigen.



Bildersprache: Alle Dialoge werden im typischen Comic-Stil gezeigt.

TESTERGEBNIS

XIII[1]



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

[1]sprich: „Dreizehn" oder „Ssörtihn"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,14
SERVICE	3%	3,32
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,91
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	1,42
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,71
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	1,00
SONSTIGES	3%	1,96
ZWISCHENNOTE	100%	+0,00
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,96
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	

Preis: 14,99 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung: 49,95 €
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,96 x 14,99 = 29,38 = sehr gut

Details der Testtabelle 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.

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 Spielen oder Demos 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 daraufhin startet.

CD





DVD

Das Menü der DVD sieht ein wenig 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,



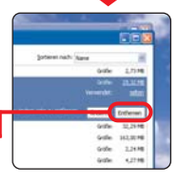
und dann auf Kopieren, um Direct-X zu installieren.

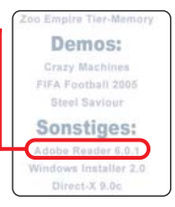
Adobe Reader 6.0.1 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

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



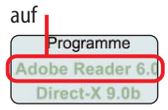


DVD

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

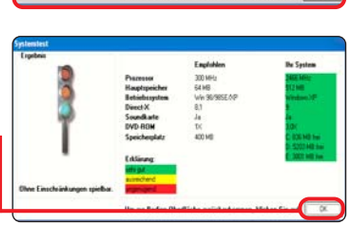
Wenn die DVD im Laufwerk ist, klicken Sie auf Spiele.



Wählen Sie dann per Mausklick das gewünschte Spiel aus, zum Beispiel The Partners, 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



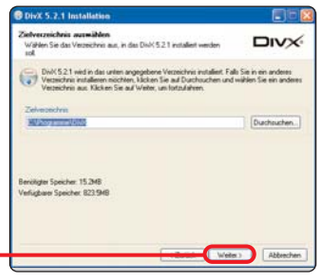
1 Klicken Sie auf **Software**, Divx 5.2 und Kopieren.

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 zweimal hintereinander auf Weiter.



5 Dann wählen Sie das Zielverzeichnis, in dem Divx 5.2 installiert werden soll, oder übernehmen den Vorschlag des Programms per Klick auf Weiter.

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

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 5.1 — 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 5.1 und Kopieren.



2 Klicken Sie auf Weiter. Geben Sie in den Eingabefeldern Namen und E-Mail-Adresse an, löschen Sie dann per Klicks die Haken ☑ in den Kästchen, und klicken Sie auf Weiter.



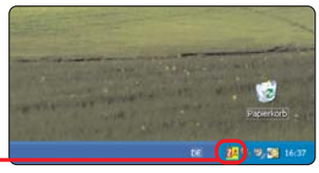
3 Akzeptieren Sie die Lizenzvereinbarung, indem Sie per Klick einen Haken ☑ in das Kästchen setzen. Klicken Sie auf Weiter und im daraufhin geöffneten Fenster erneut auf Weiter.



4 Klicken Sie auf Ja, auf Wählen Sie ZoneAlarm, Weiter und auf Fertig. Danach können Sie das Schutzprogramm Ihren Wünschen anpassen. Um die vorgegebenen Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie zweimal auf Fertig. Per Klick auf OK erfolgt zuletzt ein Neustart.

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**, auf 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.

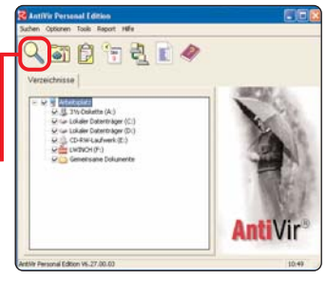
7 Nehmen Sie die folgende Warnung per Klick auf OK zur Kenntnis, und klicken Sie auf Weiter.

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.

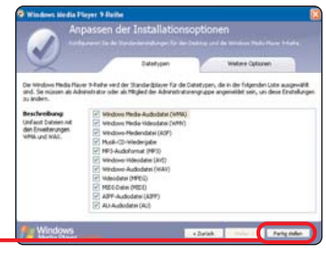
Windows Media Player 9 — Nur auf DVD

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.



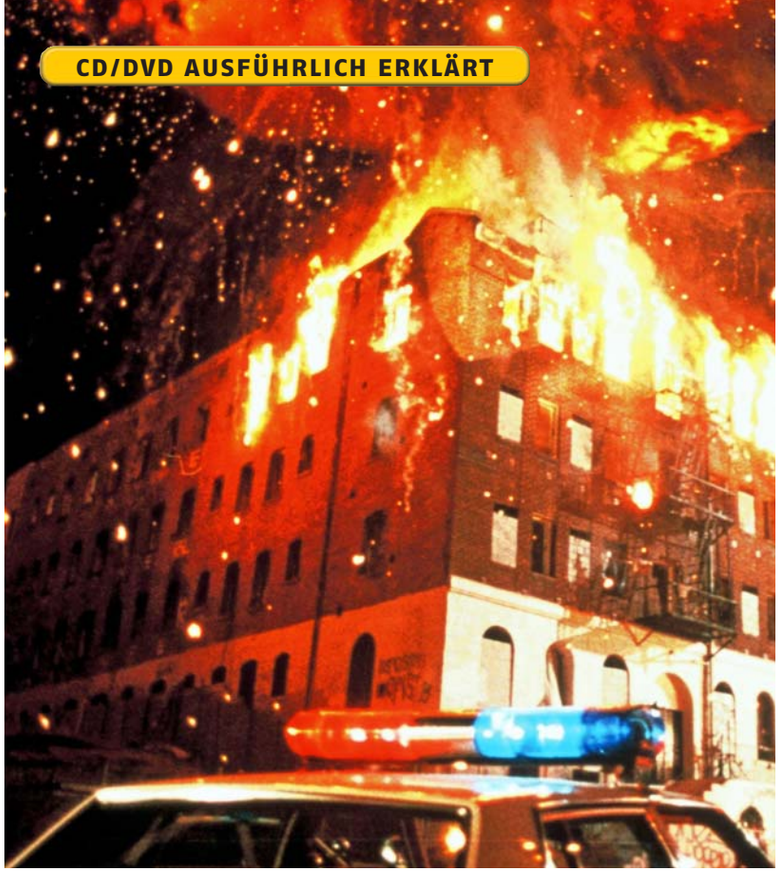
3 Nach der Installation klicken Sie auf Weiter.

4 Übernehmen Sie die vorhandenen Einstellungen per Klick auf Weiter.

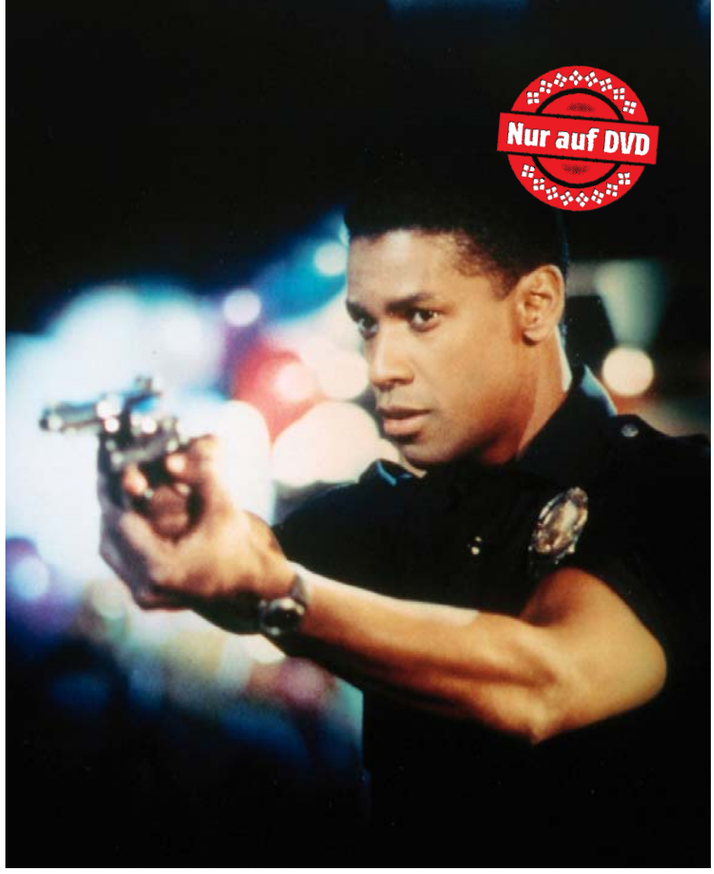
5 Klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

CD/DVD AUSFÜHRLICH ERKLÄRT



Die brennende Frage: Wird Nick Styles nach dieser Explosion das Gebäude heil verlassen?



Die coole Antwort: ja. Mit Mut und Einsatzfreude macht er wenig später Karriere.

Oscar-Preisträger Denzel Washington in „Ricochet – Der Aufprall“

Mutiger Cop jagt irren Killer

Actionfilm | Lassen Sie sich fesseln von 96 explosiven Filmminuten für DVD-Spieler, Xbox und Playstation 2

COMPUTER BILD SPIELE wird mit diesem Heft fünf Jahre alt. Das ist ein besonderer Anlaß. Und den möchten wir gemeinsam mit Ihnen feiern. Daher erscheint die aktuelle DVD-Ausgabe mit einem spannenden Kinofilm.

„Ricochet – Der Aufprall“ handelt von dem jungen Polizisten Nick Styles (Denzel Washington). Zufällig gelingt es Styles, den gefährlichen Killer Blake Talbot (John Lithgow) aus dem Verkehr zu ziehen. Mit dieser Festnahme wird der Polizeibeamte zum Star und setzt zu einer steilen Karriere an.

Sieben Jahre später ist Nick Styles zum stellvertretenden Staatsanwalt aufgestiegen und kämpft als Ankläger im Gerichtssaal gegen die Kriminalität.

Talbot verbüßt zu diesem Zeitpunkt noch immer seine langjährige Haftstrafe. Voller Abscheu verfolgt er von seiner Gefängniszelle aus die Karriere des Mannes, der ihn hinter Gitter gebracht hat. Haßerfüllt und dem Wahnsinn nahe plant Talbot einen tödlichen Rachefeldzug …

Ricochet – Der Aufprall ist ein nervenaufreibender Thriller von Regisseur Russel Mulcahy (bekannt durch „Highlander“). In harten Bildern wird gezeigt, wie ein durchgeknallter Verbrecher über Leichen geht und dabei eine ganze Großstadt in Chaos versetzt. Oscar-Preisträger Denzel Washington glänzt dabei in der Rolle des Gejagten. Der heute 50jährige Schauspieler wurde durch Filme wie „Philadelphia“ oder „Die Akte“ bekannt.

John Lithgow spielt den skrupellosen Bösewicht. Auch er ist in Hollywood ein angesehener Hauptdarsteller, wirkte unter anderem in Filmen wie „Cliffhanger“ und „Nix wie Raus aus Orange County“ mit.

In weiteren Rollen: Hip-Hop-Star Ice-T, Kevin Pollak, Lindsay Wagner, Mary Ellen Trainor, Josh Evans und Victoria Dillard.



Die gefährliche Machtprobe zwischen Gesetzeshüter Nick Styles (Denzel Washington) und dem irren Killer Talbot - Blake (John Lithgow) sorgt für spannende Unterhaltung.



Nick bei einer Spendenaktion …



… und im Kampf mit dem Killer.

So spielen Sie den Film ab

Grundvoraussetzungen: Zum Anschauen dieses Kinofilms auf DVD benötigen Sie ein geeignetes Abspielgerät. Zum Beispiel einen gewöhnlichen DVD-Player, wie er bereits in vielen Wohnzimmern steht. Aber auch die Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox mit Fernbedienung (Sonderzubehör) können den Film wiedergeben. Möchten Sie sich Ricochet am Computer anschauen, dann benötigen Sie außer einem DVD-Laufwerk auch ein geeigentes Programm zum Anschauen von Filmen auf DVD. Solche Programme liegen den meisten DVD-Laufwerken kostenlos bei.



Einlegen: Nach Einlegen der DVD ins Laufwerk sollte das Menü automatisch starten. Schauen Sie den Film am PC, dann starten Sie jetzt Ihr Abspielprogramm.



Auswählen: Je nach Abspielsystem bedienen Sie das Menü mit der Maus, Fernbedienung oder Spieletastatur. Um den Film zu sehen, wählen Sie Film starten.



Szenenwahl: Wählen Sie im Hauptmenü Szenenauswahl, um direkt zu einer Szene zu schalten. Dann wird ein Auswahlmenü mit allen Filmkapiteln geöffnet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Simulation für PC | **Daß es in einer Anwaltskanzlei auch heiß hergehen kann, ist spätestens seit der Ausstrahlung der TV-Serie „Ally McBeal" allgemein bekannt. Hier können Sie nun selbst beim großen Spiel um juristische Streitereien und kollegialen Beziehungskisten mitmischen**

Wehe, wenn sie losgelassen: Die Jungjuristen in diesem Spiel haben nicht nur ihre Karriere und das wirtschaftliche Wohl der Kanzlei im Kopf. Neben harten Arbeitstagen stehen hier auch heiße Liebesaffären, rücksichtslose Machtkämpfe und hinterhältige Intrigen auf dem Programm. Da müssen Sie schon den vollen Durchblick behalten und aufpassen, daß nichts aus dem Ruder läuft. Kümmern Sie sich also um die Grundbedürfnisse Ihrer unbedarften Schützlinge. Geben Sie Ihnen sinnvolle Aufgaben oder Zerstreuung. Kümmern Sie sich um ihr Aussehen und ihre Bildung. Stillen Sie ihren Hunger nach Liebe und Macht. 21 Anwälte, alles ausgeprägte Persönlichkeiten, warten darauf, mit Ihnen 100 verrückte Gerichtsfälle zu lösen. 250 Objekte, vom Faxgerät bis zum Terrarium, stehen zur Verschönerung der Kanzlei bereit. Und ein Ausbau der Büroräume ist auch möglich. Es gibt also viel zu tun. Packen Sie es an!

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium-2 300 MHz	Windows 98/2000/XP	Megabyte Arbeitsspeicher
64 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.204	3D-**Grafikkarte** S.204, mindestens 16	400 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
Direct-X 8.1		

Installation CD und DVD

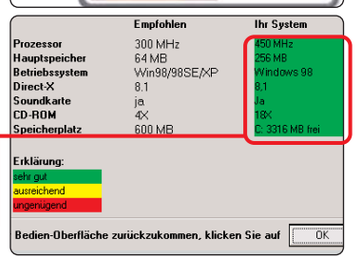
1 Legen Sie die Heft-CD ein, und klicken Sie in der geöffneten CD-Oberfläche auf die Zeile The Partners. Oder legen Sie die Heft-DVD ein, und klicken Sie in der DVD-Oberfläche auf den Eintrag **Spiele**.



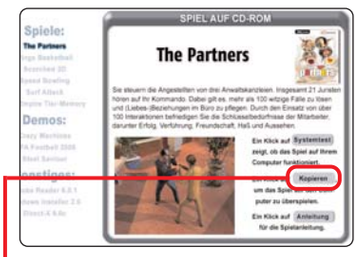
2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren PC. Um herauszufinden, ob „The Partners" auf Ihrem PC läuft, klicken Sie auf **Systemtest**.



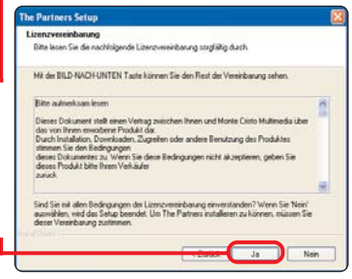
3 Nach der Überprüfung Ihrer Hardware erscheint eine Ampel. Neben der Ampel finden Sie die technischen Einzelheiten zum Ergebnis. Auf der linken Seite stehen die Mindestanforderungen, auf der rechten Informationen über die Komponenten Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden 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 technische Voraussetzung, die das Spiel unbedingt benötigt, um zu funktionieren. Klicken Sie auf OK, um den Systemtest zu beenden.



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



5 Daraufhin startet das Installationsprogramm von The Partners. Klicken Sie einfach auf Weiter > und dann auf Ja.



6 Klicken Sie dann auf Weiter >, um das vorgeschlagene Verzeichnis für die Installation zu akzeptieren.

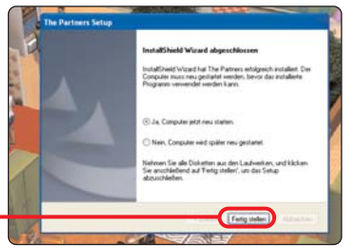
7 Mit einem weiteren Klick auf Weiter > wird der Kopiervorgang gestartet.

8 Sobald der Kopiervorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf



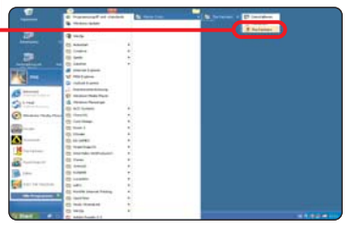
Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Fertig stellen. Dadurch wird Ihr Computer neu gestartet und das Installationsprogramm abgeschlossen.



Spiel starten

1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, Alle Programme, Monte Cristo, The Partners und The Partners, um das Spiel zu starten.



2 Den nun ablaufenden Vorspann können Sie mit einer beliebigen Taste abbrechen, um direkt in das Hauptmenü zu schalten.

3 Ihnen stehen verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Im Freispiel können Sie die Spielaufgaben selbst festlegen – eher eine Wahl für erfahrene Spieler. Anfänger können dagegen die Einführung wählen, um sich mit den Grundlagen vertraut zu machen. Für den Start empfiehlt es sich, die erste der drei Kampagnen (Sea, Tex & Sun) zu wählen, auf die sich auch die folgenden Spieltips beziehen.



4 Haben Sie eine Kampagne ausgewählt, so erhalten Sie eine Beschreibung der Aufgabe. Klicken Sie auf und auf, um diese Spielstufe zu starten.



Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu beenden, klicken Sie zuerst auf.

2 Dann klicken Sie auf Verlassen und auf Verlassen, um zurück in das Hauptmenü zu schalten.

3 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü auf, um das Spiel zu beenden.



Spiel deinstallieren

1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, Alle Programme, auf Monte Cristo, The Partners und Deinstallieren.

2 Mit einem Klick auf OK setzen die den Löschprozeß in Gang.



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Kaufen



Um den „Kaufmodus" zu aktivieren, klicken Sie auf die Banknote (Kreis). Es stehen Ihnen daraufhin die drei Kategorien „Gegenstände", „Möbel" und „Gebäude" zur Verfügung. Die Gebäude gehen direkt in Ihren Besitz über, sobald Sie sie anklicken. Möbel und Gegenstände müssen jedoch zusätzlich an einem Ort Ihrer Wahl aufgestellt werden. Mit der *rechten* Maustaste drehen Sie die Objekte, mit der linken setzen Sie sie ab (Bild unten).



Aktionen mit Personen und Objekten





Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg in „The Partners". Um eine Person zu einer Aktion mit einer weiteren Figur zu bewegen, klicken Sie zunächst mit der linken Maustaste auf die erste Person (grüner Kreis). Bestimmen Sie nun den Aktionspartner, indem Sie ihn mit der *rechten* Maustaste anklicken (roter Kreis). Daraufhin wird eine Liste mit möglichen Aktionen geöffnet, aus der Sie dann die gewünschte auswählen können. Auf die gleiche Weise können Sie auch mit Objekten arbeiten, etwa ein Handy benutzen, um einen Freund anzurufen.

Bedürfnisse

Achten Sie darauf, die Bedürfnisse der Spielfiguren zu berücksichtigen. Schauen Sie in den Anwaltsakten (Kreis) unter der ersten Kartei nach, um bestehende Bedürfnisse zu prüfen. Je voller eine Leiste, desto größer das Bedürfnis. Die Bedürfnisse unterteilen sich in Geselligkeit 1, Erfolg 2, Romantik 3, Liebe 4, Machthunger 5, Eitelkeit 6, Entspannung 7, Sport 8 und Kultur 9. Beim Kauf von Objekten wird gezeigt, welche Bedürfnisse sich damit befriedigen lassen. Ein Fernseher dient nicht nur der Entspannung, er stillt auch das Bedürfnis nach (passivem) Sport, nach Kultur und Romantik.







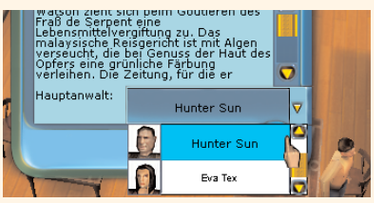
Fall-Akten



Mit einem Klick auf die Anwaltsakten (Kreis) werden Sie über die laufenden Fälle informiert.



Sobald ein neues Fall-Angebot eintrifft, sehen Sie in der rechten oberen Ecke einen Umschlag.



Sie sollten jeden angebotenen Fall annehmen, indem Sie einen Hauptanwalt auswählen und auf den grünen Haken klicken.



Die Fall-Akten zeigen den Stand der zu bearbeitenden Gerichtsfälle. Achten Sie vor allem auf die aktuellen Gewinnchancen (roter Kreis), und arbeiten Sie gegebenenfalls daran, die durch zusätzlichen Einsatz zu optimieren.

The Partners

Sea, Tex & Sun – Die erste Aufgabe



1 Kümmern Sie sich zuerst um die Einrichtung der Kanzlei. Öffnen Sie das Kaufmenü (1), wählen Sie Möbel (2) und dann einen Schreibtisch (3). Stellen Sie dann per Mausklick zwei weitere Schreibtische in der Kanzlei auf, damit jeder Anwalt einen eigenen Platz hat.



2 Im Kaufmenü den Punkt Gegenstände (1) wählen, mit dem unteren gelben Pfeil (Kreis) die Einkaufsliste nach unten blättern und für jeden Schreibtisch einen Computer und ein Telefon kaufen. Stellen Sie die Geräte dann auf die Schreibtische (2).



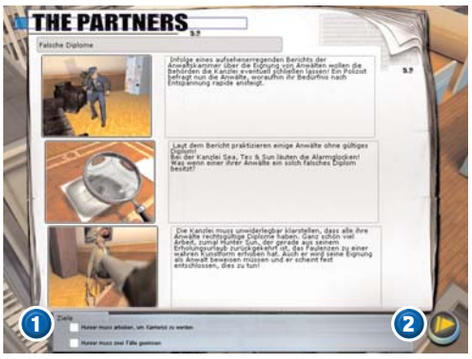
3 Da Ihre Anwälte jetzt bestens ausgestattet sind, kann das Geschäft endlich losgehen. Ein Briefumschlag (1) am oberen rechten Bildrand signalisiert, daß Sie einen ersten Auftrag bekommen haben. Klicken Sie darauf, um sich den Fall genauer anzusehen.



4 Sie können nun die Einzelheiten des Falles (1) studieren. Gleichzeitig werden Ihnen die Gewinnchancen (2) mitgeteilt. Nehmen Sie den Fall an, indem Sie ihn einem Hauptanwalt, etwa Benny (3), zuweisen und dann auf den grünen Haken (4) klicken.



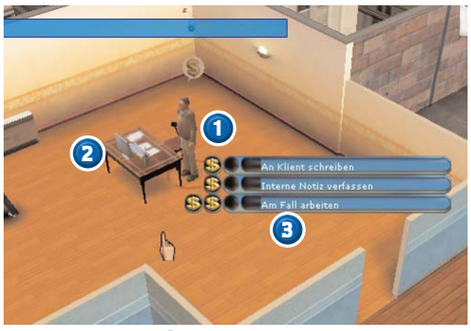
5 Setzen Sie nun Benny auf den neuen Fall an. Dafür müssen Sie zuerst mit der linken Maustaste auf Benny (1) klicken, dann mit der *rechten* Maustaste auf den Schreibtisch (2) und schließlich den Menüpunkt „Am Fall arbeiten“ (3) auswählen.



6 Zwischendurch bekommen Sie zwei neue Aufgabenstellungen (1) präsentiert. Sie können zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, wenn es Anwalt Hunter schafft, zwei Fälle zu gewinnen. Klicken Sie auf den Pfeil (2), um die Einblendung verschwinden zu lassen.



7 Setzen Sie also auch Hunter auf den Fall an, den Benny bereits bearbeitet. Klicken Sie dazu auf die Fallakten (1), und wählen Sie auf der rechten Seite des Menüs Hunter als zusätzlichen Anwalt aus (2), der sich mit diesem Fall beschäftigen soll.



8 Damit Hunter (1) sich an die Arbeit macht, müssen Sie ihn mit der linken Maustaste anwählen, so daß zu seinen Füßen ein Kreis erscheint. Dann mit der *rechten* Maustaste auf den Schreibtisch (2) klicken und den Menüpunkt „Am Fall arbeiten“ (3) wählen.



9 Per Post erhalten Sie zwischendurch weitere Aufträge. Klicken Sie auf die Briefumschläge, um die Fälle zu studieren, und weisen Sie denen ab sofort Hunter als Hauptanwalt zu (1). Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Klick auf den grünen Haken (2).



10 Passen Sie auf, dass Eva nicht auf dumme Gedanken kommt. Falls sie sich mit Flirtbedürfnis (1) einem Computer nähert, müssen Sie einschreiten, damit sie nicht ihre Erbschaft verliert. Weisen Sie ihr einen der Fälle zu, wie Sie es bereits bei Hunter getan haben.



11 Nutzen Sie die Kapazitäten der Kanzlei voll aus, indem Sie alle unbeschäftigten Anwälte an den Fällen ihrer Kollegen mitarbeiten lassen. Damit erhöhen sich die Chancen auf einen Sieg deutlich, und es klingelt noch ein bißchen lauter in der Kasse.



12 Per Post werden Ihnen die Urteile Ihrer Fälle mitgeteilt. Klicken Sie auf die Umschläge am oberen rechten Bildrand, um sie zu öffnen. Haben Sie mindestens zwei Fälle unter der Beteiligung von Hunter gewonnen, dann ist diese Spielaufgabe gemeistert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Partners

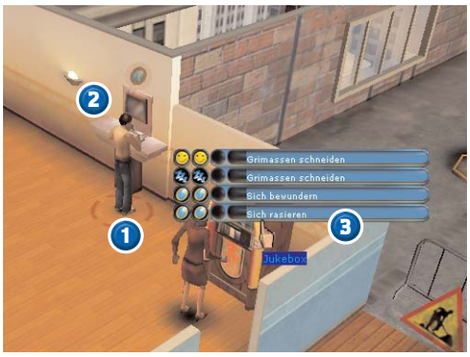
Sea, Tex & Sun – Die zweite Aufgabe



1 Sie sollen Eva mit einem ihrer Kollegen verkuppeln. Klicken Sie auf die Anwaltsakten 1, und werfen Sie einen Blick auf die Charaktereigenschaften der Figuren. Mit einem Klick auf die gelben Pfeile (Kreise) können Sie die Figuren vergleichen. Hunter hat gute Chancen bei Eva, weil beide über ähnliche Eigenschaften verfügen.



2 Sie müssen noch etwas an der äußeren Erscheinung von Hunter arbeiten. Öffnen Sie das Kaufmenü 1, wählen Sie das Untermenü Möbel 2, und kaufen Sie ein Waschbecken. Dann wird das Waschbecken 3 per Mausklick an einer Wand der Kanzlei aufgestellt.



3 Wählen Sie als nächstes Hunter 1 mit der linken Maustaste an, und klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Waschbecken 2. Wählen Sie dann den Menüpunkt „Sich rasieren" 3. Das sollte Hunters Chancen bei Eva gehörig steigern.



4 Es gibt auch direktere Verfahren, um bei der Angebeteten zu punkten. Klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf Hunter, dann mit der *rechten* Maustaste auf Eva. Hunter hat dann die Möglichkeit, mit ihr zu reden oder ihr sogar die Füße zu küssen.



5 Doch Hunter muss noch ein wenig an sich arbeiten. Wählen Sie im Kaufmenü das Untermenü Objekte, und kaufen Sie eine Zeitung 1. Legen Sie die Zeitung auf den Schreibtisch, und lassen Sie Hunter nach der bekannten Methode die Kulturseite lesen 2.



6 Auch Eva müssen Sie noch ein wenig in die richtige Stimmung bringen. Sie steht sozialen Kontakten zur Zeit nicht besonders aufgeschlossen gegenüber. Lassen Sie sie beispielsweise mit einem Freund telefonieren, um sie in eine geselligere Verfassung zu bringen.



7 Jetzt sollten noch ein paar romantische Gefühle bei Eva geweckt werden. Lassen Sie sie dazu am Computer auf einer Sex-Seite chatten. Dabei sollte sie sich aber nicht erwischen lassen, weil das unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen könnte.



8 Sollte es bei Hunter noch Defizite beim Durchsetzungsvermögen geben, dann greifen Sie zum ultimativen Mittel und kaufen ihm ein Megaphon. Damit kann er lautstark andere Kollegen einschüchtern und gleichzeitig das eigene Ego aufbauen.



9 Jetzt wird es Zeit zum Frontalangriff überzugehen. Kaufen Sie einen Blumenstrauß, den Hunter an Eva verschenken kann. Die Dame wird von dieser romantischen Geste sicher angetan sein, weil sich die Charakterwerte der beiden Figuren inzwischen stark ähneln.



10 Laden Sie als nächstes Eva dazu ein, sich zu Hunter aufs Sofa zu setzen. Beide können jetzt zwar auch eine angeregte Diskussion beginnen, es empfiehlt sich aber vielmehr, die Option „Anmachen" 1 zu wählen, damit die Dinge endlich ins Rollen kommen.



11 Schnell ist das Eis gebrochen, und Sie können zum Abknutschen übergehen. Sobald sich die beiden näher gekommen sind, haben Sie auch die zweite Aufgabe dieser Kampagne erfolgreich abgeschlossen. Jetzt warten noch 19 weitere Aufgaben auf Sie.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Simulation für PC | **Ei, was wird denn da ausgebrütet? Klonen Sie Dinosaurier, und bevölkern Sie damit einen Park.**

Möchten Sie mal so richtig den Saurier rauslassen? Im Managerspiel „Dino Island" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 8/2002, Urteil: „gut") übernehmen Sie nicht nur die Rolle des Managers und Architekten eines Dinosaurier-Freizeitparks, sondern dürfen sich als Wissenschaftler auch selbst um den Dino-Nachwuchs kümmern. Mit den modernsten Errungenschaften der Gentechnik kreuzen und klonen Sie im Labor nämlich vollkommen neue Saurierarten als Attraktion für die Besucher Ihres Dinoparks. Die anspruchsvollen Parkbesucher wollen jedoch nicht nur ausgefallene Echsenkreuzungen sehen, sondern auch mit Restaurants, Fahrgeschäften und speziellen Dinovorführungen unterhalten werden. Hier gibt es also jede Menge zu tun, wenn Sie als Park-Wächter Erfolg haben möchten.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium-2 300 MHz	Windows 98/98SE/XP	400 Megabyte freier
64 **Megabyte** Arbeitsspeicher S.204	Einfach-CD-ROM-Laufwerk	Platz auf der Festplatte
		Direct-X 8.1

Installation CD und DVD

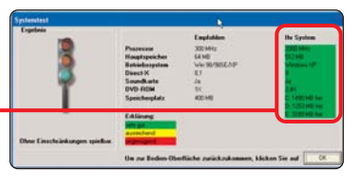
1 Klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche zunächst links auf den Eintrag **Spiele** und dann im nächsten Menüfenster auf **Dino Island**, um mit der Installation zu beginnen.



2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren PC. Um herauszufinden, ob Dino Island 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 nicht korrekt läuft. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wichtige Komponente, die das Spiel benötigt, um zu funktionieren. Klicken Sie anschließend auf **OK**.



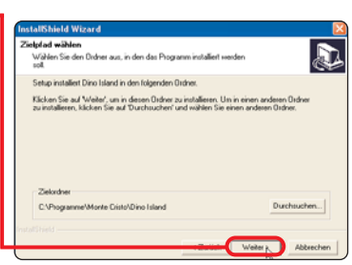
4 Fiel der Systemtest positiv aus, dann klicken Sie auf **Kopieren**, um die Installation des Spiels Dino Island in Gang zu setzen.



5 Daraufhin startet das Installationsprogramm von Dino Island. Klicken Sie auf **OK**.

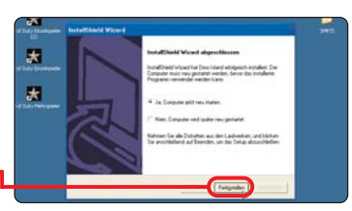


6 Klicken Sie in den folgenden Fenstern dreimal auf **Weiter >**, um das Dino Island in jenem Verzeichnis auf der Festplatte zu installieren, das Ihnen das Programm vorschlägt.



7 Nach dem Ende der Installation von Dino Island werden Sie gefragt, ob Sie DirectX 8.1 installieren wollen. Klicken Sie auf **Nein**, um mit der Installation fortzufahren.

8 Ist die Installation des Spiels abgeschlossen, so sehen Sie ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, Ihren Computer neu zu starten, weil das Spiel andernfalls nicht laufen würde. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um den Computer neu zu starten.



Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Spiel starten



1 Klicken Sie doppelt auf Dino Island auf der Windows-Oberfläche.

2 Ist das Spiel geladen, klicken Sie im Hauptmenü auf KAMPAGNEN.

3 Klicken Sie auf DAS D.IN.O.S.-PROJEKT, dann zweimal auf das Häkchen.

Das Infomenü schließen Sie mit .

Spiel beenden

1 Klicken Sie im Spiel auf Optionen, dann auf Spiel beenden und dann auf das grüne Häkchen.

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü klicken Sie rechts unten auf den Dinoschädel, um zurück zur Windows-Oberfläche zu schalten.



Spiel deinstallieren

1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, Systemsteuerung, Software und schließlich auf den Eintrag „Dino Island Ändern/Entfernen".



2 Um die Deinstallation abzuschließen, folgen Sie allen Anweisungen in den Fenstern und klicken dann zweimal auf OK. Das Spiel ist gelöscht.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Schaltflächen

Baukasten: Hier bauen Sie Gehege und Vorführungen für Ihre Dinos.

Gebäude: Fahrgeschäfte, Restaurants und Pflanzen finden Sie hier.

Infrastruktur: Hier bauen Sie Wege und Farmen für Ihren Park.

Optionen: Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Besucherprofile: Hier erhalten Sie Infos über Ihre Parkbesucher.

Verkaufen: Um Gebäude zu verkaufen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Missionziele: Links oben am Bildschirmrand, rufen Sie die Missionsziele ab.

Labor: Mit diesem Symbol schalten Sie in den Laborbereich.

Klonen: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Dinos zu klonen.

Kreuzen: Wollen Sie Ihre Dinos kreuzen, so klicken Sie auf dieses Symbol.

Kühlschrank: Hiermit lagern Sie ein Dino-Ei im Kühlschrank ein.

Gehege: Hiermit plazieren Sie einen Dinosaurier im Gehege.

Bestätigen: Um eine Aktion auszuführen, klicken Sie auf die Knochen.

Abbrechen: Mit dieser Schaltfläche können Sie eine Aktion abbrechen.

Spielkamera steuern



In Dino Island steuern Sie die Spielkamera mit Hilfe der Pfeiltasten auf der PC-Tastatur. Mit , , und bewegen Sie die Spielkamera über die Insel, wobei die Pfeiltasten jeweils für die entsprechende Richtung auf dem Bildschirm stehen. Drücken Sie zusätzlich zu einer Pfeiltaste die -Taste, so drehen oder zoomen Sie die Kamera. Mit der -Taste und oder drehen Sie die Kamera nach links oder rechts. Mit der -Taste und oder können Sie den Bildausschnitt vergrößern oder verkleinern.

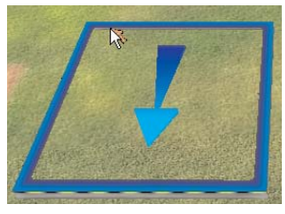
Gehege bauen



Klicken Sie auf „Baukasten", und wählen Sie die Schaltfläche „Gehege" aus. Ist der Baumodus aktiviert, so werden auf der Spielkarte bebaubare Flächen grün, nicht bebaubare grau gezeigt. Ein Klick auf eine freie grüne Fläche setzt den Startpunkt für Ihr Gehege. Bewegen Sie nun die Maus, so entsteht eine blau gepunktete Fläche, die das Gehege absteckt. Erreicht das Gehege nicht bebaubares Land, so färbt sich die geplante Baufläche rot, und Sie können den Bau nicht starten. Mit einem Klick bestätigen Sie schließlich die Umsetzung Ihres Bauauftrages, während ein Klick mit der *rechten* Maustaste jeden Baubefehl wieder aufhebt.

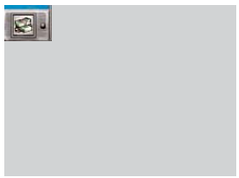
Gebäude bauen

Wollen Sie ein Gebäude oder eine andere Parkeinrichtung bauen, so klicken Sie auf die Schaltfläche für Gebäude. Daraufhin wird ein Menü zur Auswahl der gewünschten Parkeinrichtung geöffnet. Darüber sehen Sie sechs Schaltflächen, die jeweils für eine bestimmte Gebäudekategorie stehen und Ihnen unterschiedliche Parkeinrichtungen zugänglich machen. Es genügt hier stets ein Klick, um ein Gebäude auszuwählen und es dann auf der Karte zu errichten. Die Ausrichtung eines Gebäudes drehen Sie entweder per Mausrad, oder Sie drücken die Tasten und .



Parkeinrichtung verkaufen

Haben Sie ein Gebäude falsch plaziert, oder brauchen Sie Platz für ein neues Bauvorhaben, so können Sie bestehende Parkeinrichtungen wieder verkaufen. Natürlich gilt das auch, falls Sie mal knapp bei Kasse sind und durch den Verkauf eines Gebäudes schnell Ihre Finanzen aufbessern müssen. Klicken Sie in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand ganz rechts auf die Schaltfläche „Verkaufen". Mit dem Mauszeiger in Form von Geldbündeln klicken Sie auf das Gebäude, das Sie versilbern wollen, und bestätigen Ihre Verkaufsabsicht mit dem grünen Häkchen.



Dinos klonen

Gehen Sie ins Labor, in dem Sie auf die Schaltfläche „Labor" klicken. In der Bildschirmmitte sehen Sie eine Liste aller im Park lebenden Dinosaurier. Klicken Sie einfach auf den Dino, den Sie klonen möchten, und Sie sehen ihn im Auswahlfenster. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Dino klonen" öffnen Sie einen neuen Laborbereich. Hier klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Dino klonen" und können dann mit der entsprechenden Schaltfläche festlegen, ob Ihr Dino als Ei in Ihren „Kühlschrank" soll oder Sie ihn lieber im „Gehege" ausetzen.



Dinos kreuzen

Wählen Sie wie beim Klonen im Labor zuerst einen Dino aus Ihrer Saurierliste in der Bildschirmmitte aus. Ist der Dino im linken Auswahlfenster zu sehen, so klicken Sie auf das rechte Auswahlfenster, so daß die rote Betriebslampe darunter leuchtet. Wählen Sie nun für das rechte Auswahlfenster auf die gleiche Art einen Dino aus, und klicken Sie am unteren Bildrand auf die Schaltfläche „Dinos kreuzen". Sie schalten so in einen neuen Laborbereich. Hier können Sie Ihre Kreuzung mit einem Klick auf das Häkchen unter dem Kreuzungsergebnis sofort „zum Leben erwecken" oder im Menü am linken Rand Einfluß auf die Eigenschaften nehmen.

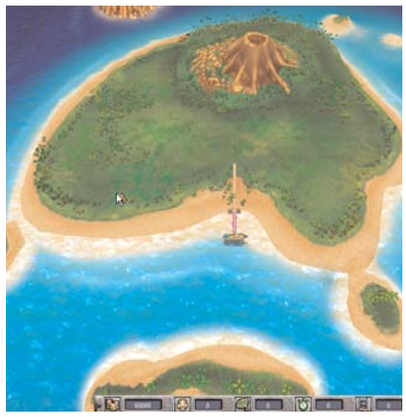


Dino Island FORTSETZUNG

SPIELTIPPS – DAS D.I.N.O.S.-PROJEKT

Die erste Aufgabe

Ziel: Bewundern Sie die Insel aus der Luft



Die Einstiegsaufgabe ist recht schnell geschafft. Sie müssen lediglich die Spielkamera so weit wie möglich über der Insel positionieren, so daß Sie alles auf dem Eiland überblicken können. Drücken Sie dazu einfach die Tasten U und N gleichzeitig. Sobald Sie die Insel in ihrer ganzen Ausdehnung überblicken, ist die erste Spielaufgabe erledigt.

Die zweite Aufgabe

Ziel: Bauen Sie ein Gehege und einen Beobachtungsposten



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Baukasten“, und wählen Sie dort das Gehege aus. Klicken Sie dann in das grüne Feld dorthin, wo Sie Ihr Gehege bauen möchten. Zeichnen Sie nun per Mausbewegung ein Feld in der Größe Ihres künftigen Geheges auf die Spielfläche. Sind Sie mit Ort und Größe des Geheges zufrieden, und blinkt das Gehegefeld blau, so bestätigen Sie Ihren Bauauftrag mit einem erneuten Mausklick. Ist das Gehege gebaut, klicken Sie im automatisch geöffneten Menü auf die Schaltfläche „Beobachtungsturm“. Sie können nun eine blaue Halbkugel dorthin ins Gehege setzen, wo Ihr Beobachtungsposten (Kreis) stehen soll. Bestätigen Sie die Standortwahl wiederum per Mausklick.

Die dritte Aufgabe

Ziel: Erschaffen Sie einen Hypsilophondon



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Labor“, um ins Labor zu schalten. Dort klicken Sie auf die Schaltfläche „Kühlschrank öffnen“. Im Kühlschrank lagert ein Vorrat noch nicht geschlüpfter Dinos in ihren Eiern. Klicken Sie auf ein Dino-Ei (Kreis), so sehen Sie den ausgewählten Dino in einem Fenster. Seine Eigenschaften können Sie in einem zusätzlichen Menü rechts ablesen.



Möchten Sie den Dino aus dem Ei aussetzen, so klicken Sie auf die Schaltfläche „Im Gehege plazieren“ (1). Sie verlassen damit gleichzeitig das Labor und finden sich in der Parkansicht wieder. Hier können Sie sich jetzt eines Ihrer Gehege aussuchen, in das Sie den Dino setzen wollen. Da Sie bislang ohnehin erst ein Gehege gebaut haben, fällt die Wahl nicht schwer. Klicken Sie einfach in das Gehege, und Ihr erster Dinosaurier wird dann automatisch in sein neues Zuhause gesetzt.

Die vierte Aufgabe

Ziele: Erschaffen Sie einen zweiten Hypsilophondon. Erschaffen Sie einen zweiten Coelophysis. Sie dürfen keinen Dino verlieren



Gehen Sie ins Labor, und wählen Sie dort aus der Liste Ihrer Dinos in der Bildschirmmitte Ihre erste und bislang einzige Echse per Mausklick aus. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Dino klonen“ – so geht’s ins Klonlabor. Dort klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Dino klonen“ (1). Danach klicken Sie auf „Dino im Gehege plazieren“ und setzen die beiden Hypsilophondon-Exemplare zusammen in ein Gehege. Nun müssen Sie ein zweites Gehege für die zwei Coelophysis bauen. Gehen Sie dann wieder ins Labor, und öffen Sie den Kühlschrank. Dort finden Sie ein Ei mit einem Coelophysis (2), den Sie in Ihr zweites Gehege setzen. Klonen Sie nun den Coelophysis, und setzen Sie ihn zu dem anderen ins Gehege.



Die fünfte Aufgabe

Ziele: Statten Sie das Gehege mit einem Futtertrog aus. Bauen Sie einen Weg zum Futtertrog



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Infrastruktur“, und wählen Sie dann das Symbol „Weg“. Klicken Sie nun mit dem Mauszeiger direkt hinter das Ende des vorgefertigten Weges, über den Ihre Besucher die Insel betreten sollen. Ziehen Sie dann die Maus dorthin, wo der Weg verlaufen soll. Sind Sie mit der Trasse zufrieden und leuchtet die blau, dann wird mit einem weiteren Mausklick der Weg gebaut. Planen Sie den Weg so, daß er neben dem Gehege verläuft und sowohl Besucher als auch Ihr Parkpersonal das Gehege erreichen können (Kreis). Klicken Sie dann auf das Gehege, und klicken Sie im nächsten Menü die Schaltfläche „Futtertrog“ an. Stellen Sie den Trog so auf, daß er vom Weg aus erreicht werden kann.

Die sechste Aufgabe

Ziele: Bauen Sie eine Farm. Stellen Sie zwei Arbeiter ein



Um eine Farm zu errichten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Infrastruktur“ und dann auf die Schaltfläche „Farm“. Sie können jetzt eine Farm für die Versorgung Ihrer Dinosaurier auf das Spielfeld setzen. Mit dem Mausrad oder mit den Tasten M und N können Sie Ausrichtung der Farm verändern. Um lange Wege für Ihre Arbeiter zu vermeiden, stellen Sie die Farm in die Nähe der Gehege. Falls nötig, müssen Sie die Farm noch an Ihr Wegenetz anschließen, damit Ihre Arbeiter die Gehege erreichen können. Ist die Farm gebaut, klicken Sie sie an. Im daraufhin geöffneten kleinen Menü können Sie per Klick auf die Pfeiltasten die Anzahl der Arbeiter festlegen (Kreis). Stellen Sie zwei Arbeiter ein, und verlassen Sie die Farm per Mausklick auf eine freie Fläche.

Die siebte Aufgabe

Ziel: Kein Dino darf mehr hungern



Haben Sie Ihre beiden Gehege mit Futtertrögen ausgestattet, müssen Ihre zwei Arbeiter jetzt die Tröge mit der passenden Nahrung befüllen, bevor Ihre stets fresslustigen Dinos an Hunger sterben. Die beiden Hypsilophondon müssen mit Pflanzen, die beiden Coelophysis mit Fleisch gefüttert werden. Klicken Sie in den Gehegen jeweils auf den Futtertrog (1) und öffnen Sie so das zugehörige Menü. Wählen Sie darin je nach Dino-Art die Schaltfläche „Strauß“ für Fleischfresser oder „Blumen“ (2) für Pflanzenfresser aus. Im unteren Teil des Futtertrogmenüs können Sie die Fütterungszeiten festlegen, so daß die Arbeit automatisch immer zur selben Zeit ausgeführt wird. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche hinter der Uhrzeit, zu der die Fütterung stattfinden soll. Je nach Futterbedarf können Sie auch mehrere Fütterungszeiten festlegen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dino Island FORTSETZUNG

Die achte Aufgabe

Ziel: Erschaffen Sie einen Hybriden

Um einen Hybriden zu erschaffen, müssen Sie zwei verschiedene Dinosaurier-Rassen miteinander kreuzen. Klicken Sie dazu auf das Labor, und wählen Sie in der Bildschirmmitte aus der Liste Ihrer Dinos einen aus. Dieser Dino wird jetzt oben im ersten Auswahlfenster gezeigt. Klicken Sie nun auf das leere Auswahlfenster 1, so daß darunter die rote Lampe leuchtet. Klicken



Sie dann einen zweiten Dino in Ihrer Dinosaurierliste an, so daß er in dem zweiten Auswahlfenster erscheint, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Dinos kreuzen“ 2. Im Kreuzungslabor sehen Sie sofort, wie die Kreuzung aussieht, und können sie bei Gefallen sofort mit der Schaltfläche „Bestätigen“ Realität werden lassen. Mit der Schaltfälche „Im Gehege plazieren“ setzen Sie den Dino je nach seinen Vorlieben nun in Ihr Pflanzenfresser- oder Fleischfresser-Gehege.



Die neunte Aufgabe

Ziel: Erschaffen Sie einen Dino mit einer Intelligenz von 80 oder mehr

Klicken Sie wieder aufs Labor. und gehen Sie wie beim Kreuzen vor. Wählen Sie in Ihrer Dinosaurier-Auswahlliste 1 den zuvor gekreuzten Dino aus, dazu einen Coelophysis. Grundsätzlich sind die Fleischfresser meist intelligenter als die Pflanzenfresser. Die Intelligenzwerte Ihrer Dinos können Sie stets in dem Menü



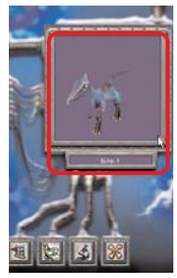
neben Ihrem ausgewählten Dino beim „Glühbirnensymbol“ ablesen. Im Kreuzungslabor können Sie im linken Menü das Kreuzungsergebnis direkt beeinflussen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Körperbau“ 2, um die Gene zu verändern. Grün umrandete Kästen bedeuten, daß Sie Änderungen vornehmen können, während das bei roten Kästen unmöglich ist. Verkleinern Sie die Kopfform, und vergrößern Sie den Rumpf Ihrer Kreuzung, um einen IQ von 80 zu erreichen.



Die zehnte Aufgabe

Ziele: Erschaffen Sie einen Pelecanimimus und zwei neue Hybriden

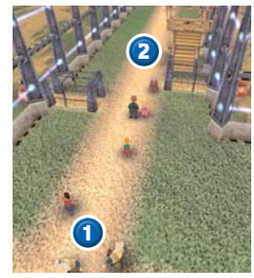
Gehen Sie im Labor in den Kühlraum, erwecken Sie das Pelecanimimus-Ei zum Leben (Kreis), und setzen Sie den Dino in das Pflanzenfresser-Gehege. Gehen Sie erneut ins Labor, fertigen Sie zwei Kreuzungen aus Pelecanimimus und Hypsilophondon an. Verändern Sie mindestens ein Merkmal der Dinos, sonst klappt deren Kreuzung nicht. Setzen Sie beide in das Pflanzenfresser-Gehege.



Die elfte Aufgabe

Ziel: Begeistern Sie mindestens 30 Besucher in Ihrem Park

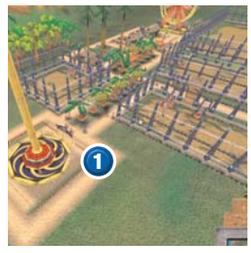
Vom Schiff aus betreten die Besucher 1 Ihren Dinopark. Achten Sie darauf, daß Ihre Gäste die Dinos in den Beobachtungsposten 2 betrachten können. Bauen Sie ruhig schon einige Gebäude und Parkverschönerungen, die den Unterhaltungswert Ihres Parks steigern. Warten Sie einfach ab, bis 30 Besucher Ihren Park betreten haben.



Die zwölte Aufgabe

Ziele: Bauen Sie zwei Attraktionen, und erreichen Sie bei allen Besucherprofilen einen Spaßwert von 30

Klicken Sie auf die Schalftfläche „Gebäude“, und bauen Sie eine Aussichtsplattform 1 sowie ein Riesenrad in Ihren Park. Sie können auch weitere Verschönerungen aufstellen, etwa ein Blumenbeet, und diverse Pfanzen kaufen. Je mehr Gebäude und Verschö-



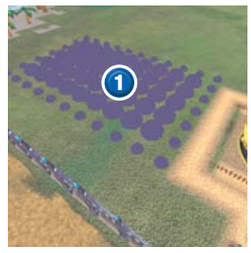
nerungen Sie bauen, desto höher ist für Ihre Gäste der Spaßwert beim Besuch Ihres Parks. Den Einfluß der verschiedenen Gebäude auf den Spaßwert Ihrer Besucher lesen Sie ab, indem Sie auf die Schaltfläche „Besucherübersicht“ in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand klicken. In der Spalte „Spaß“ 2 steht der aktuelle Spaßwert der Besucher. Je nach Alter der Besucher müssen Sie verschiedene Attraktionen anbieten, um einen hohen Spaßwert zu erreichen.



Die dreizehnte Aufgabe

Ziel: Entwerfen Sie eine Vorführung

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Baukasten“, und wählen Sie dann „Vorführungen“ aus. Der Bau einer Vorführung läuft zu Beginn wie der Bau eines Geheges. Haben Sie Ort und Größe der Grundfläche für die Vorführung 1 festgelegt, so bestätigen Sie das mit einem Mausklick. Steht das Vorführungsgehege, so sehen Sie ein Menü, in dem Sie Tribünen 1 sowie



diverse wichtige Dinge für die Vorführung kaufen können. So benötigen Sie für eine vollständige Vorführung stets zwei Käfige als Startpunkt für Ihre Dinos sowie einen Köder als Zielpunkt. Welche Schau darf's sein? Sie können grundsätzlich zwischen Rennen, Hindernisrennen, Kampf und Destruction-Derby wählen und die Arena ganz individuell mit Kursmarkern, Hindernissen oder Fallen bestücken, die die Begeistung der Zuschauer weiter erhöhen.



Die vierzehnte Aufgabe

Ziel: Mindestens ein zufriedenes Besucherprofil bei der Vorführung

Entwerfen Sie jetzt eine Rennvorstellung. Zuerst bauen Sie in der Mitte der Rennstrecke an den Gehegerand das Schiedsrichterhäuschen 1. Bauen Sie anschließend mindestens eine Tribüne, die an das Wegenetz angeschlossen ist. Nun stellen Sie an den Anfang der Rennstrecke zwei Startkäfige für Ihre Dinos und an



das Streckenende einen Straußköder als Zielpunkt. Klicken Sie auf die Käfige, und setzen Sie fleischfressende Dinos hinein. Zwischen Start und Ziel bauen Sie Kursmarker für den Verlauf der Rennstrecke. Klicken Sie am unteren Rand des Vorführungsmenüs auf die Schaltfläche „Zeitplan Vorführungen“. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit den Pfeilen 2, um eine Uhrzeit für die Vorführung festzulegen, und auf das grüne Schloß, um die Vorführung für Gäste zu öffnen.



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.



Foto: Corbis

Microsoft Flight Simulator 98

Flugsimulation für PC |
Fliegen zu Hause am PC – die „Flight-Simulator"-Reihe von Microsoft steht seit 22 Jahren für ultrarealistische Flugsimulationen der Spitzenklasse

Mehr als 3000 Flughäfen weltweit und acht Flugzeugtypen stehen bereit, Ihnen am PC ein realistisches Flugerlebnis zu verschaffen. Vom schweren Verkehrsflugzeug Boeing 737-400 über den kleinen Learjet 45 bis zur Cessna Skylane RG und dem Hubschrauber Bell 206B reicht die Palette von Fluggeräten, die im Hangar darauf warten, mit Ihnen in Luft zu gehen. Wer mag, kann sich sogar ans Steuerruder einer Maschine für Kunstflüge, der Extra 300S, wagen. Sie sehen: Langeweile kommt hier garantiert nicht auf. Dafür sorgen auch die 45 detaillierten Szenarien internationaler Metropolen. Keine Sorge: Sie benötigen keinen Hochleistungscomputer, damit das Spiel flüssig läuft. Mit den richtigen Einstellungen sieht das Spiel auch auf älteren Computern richtig gut aus. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie das Beste aus der Simulation holen, und gibt Tips, damit die erste Flugstunde reibungslos verläuft. Anmerkung: Die Spielanleitung finden Sie im Spiel. Mit einem Klick auf ? in der oberen Menüleiste des Spielbildschirms rufen Sie das Bordbuch auf.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium- 60 MHz
12 **Megabyte** S.164 **Arbeitsspeicher** S.164
Windows 95
DVD-ROM-Laufwerk
Grafikkarte
100 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

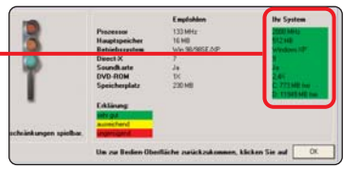
1 Klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche auf den Eintrag **Spiele** und dann im nächsten Menüfenster auf Microsoft Flight Simulator 98, um mit der Installation zu beginnen.



2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an einen Computer. Überprüfen Sie, ob Microsoft Flight Simulator 98 auf Ihrem PC läuft. Klicken Sie dazu auf **Systemtest**.



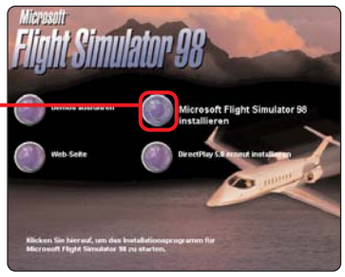
3 Auf diese Weise wird die automatische Überprüfung Ihrer Hardware gestartet. Sie sehen eine Ampel auf dem Bildschirm. Neben der Ampel finden Sie technische Einzelheiten: Auf der linken Seite stehen die Mindestanforderungen, auf der rechten Seite lesen Sie die Daten Ihres Computers. Werden die Testergebnisse vor grünem Hintergrund dargestellt, ist Ihr PC prima geeignet, das Spiel darauf zum Laufen zu bringen. Gelbe Felder zeigen mögliche Probleme an, eventuell kommt es zu einer ruckelnden Darstellung oder zu anderen Beeinträchtigungen. Bei rotem Hintergrund müssen Sie davon ausgehen, daß das Spiel auf Ihrem PC nicht laufen wird. Beenden Sie den Systemtest mit einem Klick auf OK.



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



5 Klicken Sie im Startmenü auf Microsoft Flight Simulator 98 installieren. Das Installationsprogramm wird daraufhin automatisch gestartet.



6 Im folgenden Fenster lesen Sie Informationen zum Lizenzvertrag. Mit einem Klick auf OK geht es weiter.

7 Daraufhin werden Sie aufgefordert Ihren Namen einzugeben. Tippen Sie einen beliebigen Namen in das Eingabefeld ein, zum Beispiel CB Zarrouk, und klicken Sie anschließend auf OK.



8 Klicken Sie in den folgenden beiden Bildschirmen nacheinander auf OK um fortzufahren.

9 Daraufhin schlägt Ihnen das Installationsprogramm ein Zielverzeichnis vor, in dem das Programm installiert werden soll. Das Verzeichnis heißt

C:\Programme\Microsoft Games\Flight Simulator. Nehmen Sie den Vorschlag mit einem Klick auf OK an, und klicken Sie danach auf Ja.



10 Anschließend können Sie die Installationsart bestimmen. Moderne Computer verfügen in der Regel über große Festplattenspeicher. COMPUTER BILD SPIELE empfiehlt daher dringend, per Mausklick die Einstellung Benutzerdefiniert auszuwählen. Das Spiel läuft dann direkt von der Festplatte. Anmerkung: Nur in dieser Einstellung stehen Ihnen sämtliche Szenarien zur Verfügung.



11 Im Anschluß daran werden Sie aufgefordert, die Szenarien auszuwählen, die Sie auf Ihre Festplatte kopieren wollen. Klicken Sie dazu einfach auf Alle hinzufügen. Setzen Sie anschließend noch jeweils per Mausklick auf die Zeilen ein Häkchen in die Kästen vor den beiden Einträgen Flugabenteuer installieren. und



.



Klicken Sie danach auf OK.

12 Um die Installation zu beenden, beantworten Sie die folgenden Fragen jeweils mit Ja und klicken zum Abschluß der Installation auf OK. Die abschließende Frage sollten Sie mit Nein beantworten.



13 Das Spiel wurde damit auf Ihrem Computer installiert. Um ein Spiel zu beginnen, klicken Sie auf .

Spiel starten

1 Auf der Windows-Oberfläche wurde eine Verknüpfung zum Microsoft Flight Simulator 98 erstellt. Mit einem Doppelklick auf Flight Simulator 98 starten Sie das Programm.



2 Es folgt eine kurze Filmsequenz, die Sie jederzeit mit einem Druck auf Esc abbrechen können. Daraufhin sehen Sie den Startbildschirm. Wenn Sie zunächst die Anleitung studieren möchten, klicken Sie auf Pilotentraining. Falls Sie aber gleich starten wollen, klicken Sie auf .



3 Es folgt der Auswahlbildschirm zur Flugschule. Klicken Sie hier auf Flugstunden.

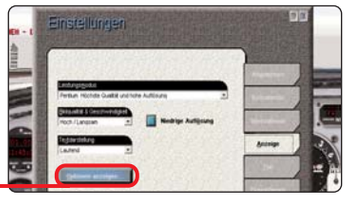


4 Sollten Sie die Musterlandung auf den folgenden Seiten nachspielen wollen, so wählen Sie aus den Szenarien Normale Landung: Cessna Skylane RG aus und klicken anschließend auf die Schaltfläche OK.



Spieleinstellungen

1 Um das Spiel bestmöglich an moderne, leistungsstarke Computer anzupassen, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie in der oberen Menüleiste auf den Eintrag Optionen und anschließend auf Einstellungen.

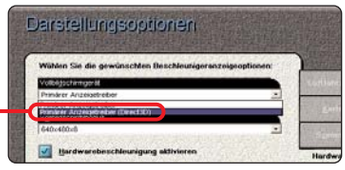


2 Klicken Sie im damit geöffneten Fenster auf den Eintrag Anzeige und dann auf Optionen anzeigen.

3 Im folgenden Menü lassen sich die Darstellungsoptionen wesentlich verbessern. Klicken Sie dazu auf den Eintrag.



4 Wählen Sie nun im ersten Auswahlfenster den Anzeigentreiber Primärer Anzeigetreiber (Direct3D) und im darunterliegenden Fenster 1024x768x16 aus. Setzen Sie noch Häkchen vor die Zeilen, beispielsweise vor 8 Bit Bildtextur, und klicken Sie dann zweimal auf OK. Drücken Sie zum Abschluß A und R um in den Vollbildmodus zu wechseln. Drücken Sie anschließend A, um die obere Menüleiste wieder einzublenden.



5 Die Redaktion empfiehlt, diese komplexe Simulation mit einem Steuerknüppel zu spielen. Klicken Sie dazu erneut auf Optionen und anschließend auf Benutzerdefinierte Steuerelemente.



6 Setzen Sie nun per Klick vor den Eintrag Joystick aktivieren ein Häkchen, und klicken Sie dann auf den verwendeten Steuerknüppel, beispielsweise Logitech WingMan Force. Klicken Sie abschließend auf OK.



Spiel pausieren/beenden

Um das Spiel auf Pause zu schalten, drücken Sie P auf der Tastatur. Die Spielunterbrechung wird daraufhin im Spielbildschirm signalisiert: SIMULATION UNTERBROCHEN.

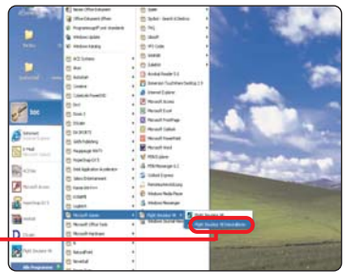
Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf Flüge und dann auf Beenden.



Spiel entfernen

1 Um das Spiel vollständig von Ihrem Computer zu entfernen, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger in der angegebenen Reihenfolge auf Alle Programme, dann auf Microsoft Games, weiter auf Flight Simulator 98 und abschließend auf den Eintrag Flight Simulator 98 Deinstallieren.



3 Die Sicherheitsabfrage im daraufhin geöffneten Fenster bestätigen Sie mit einem Klick auf OK. Das Spiel wird daraufhin von Ihrem Computer gelöscht.

4 Zum Abschluß wird gemeldet, daß die Deinstallation des Programmes erfolgreich verlaufen ist. Klicken Sie auf OK, um das zu akzeptieren.



Microsoft Flight Simulator 98 FORTSETZUNG

DIE WICHTIGSTEN INSTRUMENTE

Das Cockpit einer Cessna Skylane 182 S



Wer das erste Mal ein Flugzeug-Cockpit sieht, fühlt sich angesichts der vielen Instrumente vielleicht überfordert. Mit ein bißchen Übung und diesen Tips der Redaktion sollten Sie jedoch bald zurechtkommen.

Eines der wichtigsten Instrumente ist der Fahrtmesser 1. Er zeigt die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges im Verhältnis zur Umgebungsluft an. Bei Rückenwind kann die echte Geschwindigkeit also höher sein als der angezeigte Wert. Die Höchstgeschwindigkeit der Cessna 182 S liegt bei 180 Knoten (rund 330 Kilometer pro Stunde). Die sollten Sie auch im Sturzflug nicht überschreiten. Gleich rechts davon sehen Sie den künstlichen Horizont 2. Die horizontale Linie in der Mitte stellt Ihr Flugzeug dar. Der künstliche Horizont ist wichtig, wenn Sie bei schlechtem Wetter oder nachts fliegen und den echten Horizont nicht sehen können. Das Instrument rechts davon 3 ist der Höhenmesser. Er funktioniert ähnlich einer Uhr und zeigt Ihre Höhe über dem Meeresspiegel an. Beim großen Zeiger wird die Skala mit 100 multipliziert. Eine volle Umdrehung entspricht also 1000 Fuß (rund 300 Meter). Der kleine Zeiger gibt die Höhe in 1000 Fuß an. Steht der kleine Zeiger auf der 3 und der große auf der 5, so fliegen Sie demnach in einer Höhe von 3500 Fuß. Der Wendeanzeiger 4 hilft Ihnen bei Kurvenflügen. Die Flugzeugsilhouette in der Mitte zeigt mit ihrer Neigung an, wie eng die Kurve ist, die Sie gerade fliegen. Wandert das Kügelchen im unteren Teil des Instruments nach rechts oder links, so ist Ihre Kurve unsauber – Sie „schmieren" nach außen oder innen ab. Daneben sehen Sie den Kreiselkompaß 5, der Ihre Flugrichtung anzeigt. Er verstellt sich bei längeren Flügen um wenige Grad. Daher sollten Sie ihn regelmäßig mit Ihrem Magnetkompaß abgleichen, indem Sie D drücken. 6 Rechts davon sehen Sie das Variometer, auch Steigungsmesser genannt. Dessen Nadel zeigt an, um wieviel 100 Fuß pro Minute Sie steigen oder fallen. Ist die Nadel waagerecht, fliegen Sie mit gleichbleibender Höhe. Unten links sehen Sie die Zündung 7 und die beiden Hauptbatterieschalter 8. Klicken Sie links auf den Zündschalter, so drehen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn. Klicken Sie ihn etwas weiter rechts an, so drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn. Zum Starten der Motoren muß der Schalter auf „Start" gestellt werden. Bei den meisten Flugaufgaben sitzen Sie aber bereits in einem Flugzeug mit laufenden Motoren. Die beiden Hauptbatterieschalter schalten Sie per Mausklick aus oder ein. Oben links sehen Sie eine Digitaluhr 9. Schräg darunter befindet sich die geteilte Tankanzeige 10. Je eine Nadel zeigt den Inhalt des rechten und des linken Tanks. Weiter unten finden Sie den Gashebel 11 Ihres Flugzeuges. Verwenden Sie einen Steuerknüppel, so können Sie ihn über dessen Schubregler steuern, andernfalls mit den Tasten F2 und F3.

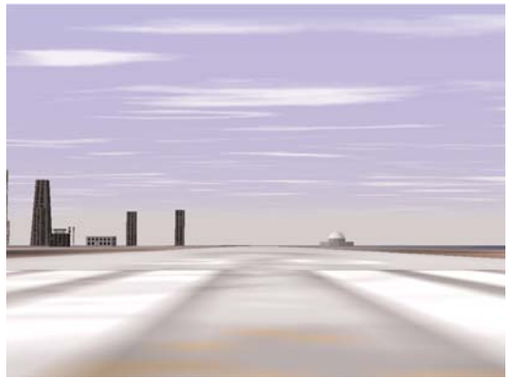
Spätestens wenn Sie zum Landeanflug übergehen, müssen Sie den Landeklappen 12 Beachtung schenken, die sich in drei Stufen absenken lassen. Manchmal kann es nützlich sein zu sehen, was unter Ihrem Flugzeug ist, etwa bei einer Landung. Zu diesem Zweck können Sie das Instrumentenbrett Ihres Flugzeuges wegschalten, indem Sie W drücken. Dann haben Sie freie Sicht auf die Landschaft vor und unter Ihrem Flugzeug. Nach einem weiteren Druck auf W sehen Sie wieder das Instrumentenbrett.

SPIELTIPS

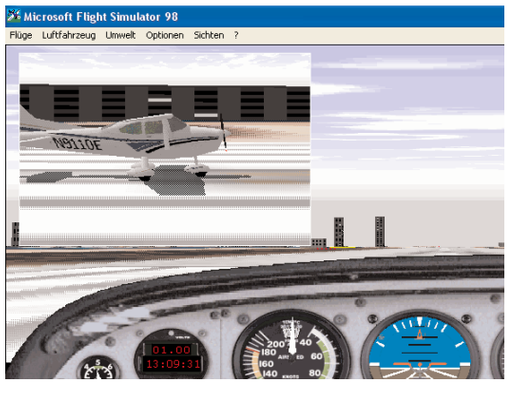
Mehrere Ansichtsfenster benutzen



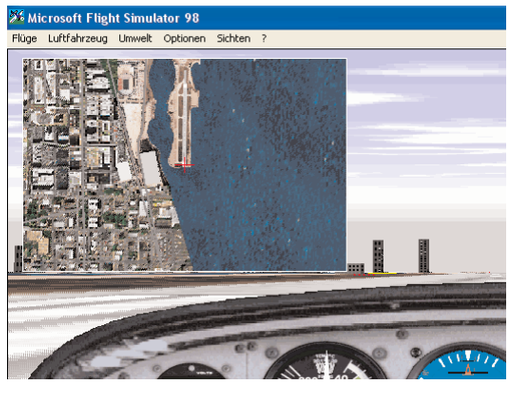
1 Einsteiger haben häufig Schwierigkeiten, weil sie nicht sehen können, was sich unter ihrem Flugzeug abspielt. Mit ein paar Tricks bekommen Sie solche Probleme in den Griff. Starten Sie zunächst einen neuen Flug, indem Sie erst auf Flüge klicken, dann auf Flug auswählen und anschließend auf OK.



2 Viele Anfänger stört die schlechte Sicht nach vorne. Die Cockpit-Instrumente nehmen Ihnen fast den Blick nach draußen. Das ändern Sie mit W. Dann verschwindet die Instrumentenanzeige völlig, so als ob Sie sich aus dem Bugfenster beugen würden. Erneutes Klicken auf W blendet das Cockpit wieder ein.



3 Mit B öffnen Sie ein weiteres Ansichtsfenster. Drücken Sie dreimal S, um zur Verfolgerkamera umzuschalten. Mit den Zifferntasten der Zehnertastatur drehen Sie die Kamera (funktioniert nur bei aktivierter Num-Taste). Mit Taste 2 auf der Zehnertastatur wählen Sie dann die Ansicht von hinten.



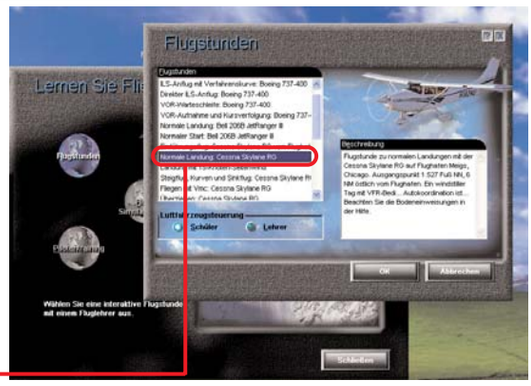
4 Manchmal ist es praktisch, Ihr Flugzeug aus der Vogelperspektive zu sehen. So finden Sie etwa Flughäfen leichter, die seitlich unter dem Flugzeug liegen. Die entsprechende Kamera wählen Sie durch gleichzeitiges Drücken von S und S. Erneutes Drücken schaltet wieder zur vorherigen Ansicht um.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Microsoft Flight Simulator 98 FORTSETZUNG

Landeanflug Chicago–Meigs

1 Der Start gehört nicht unbedingt zu den schwierigsten Manövern in der Fliegerei. Die Kunst liegt darin, wieder heil auf dem Boden anzukommen. Genau das will geübt werden. Dazu wählen Sie aus der Palette der zahlreichen Übungsflüge Normale Landung: Cessna Skylane RG aus.



2 Das Szenario beginnt mit dem Anflug auf den Flughafen Meigs bei Chicago. Ihr Ausgangspunkt liegt 1527 Fuß über dem Meeresspiegel und sechs Meilen östlich vom Flughafen. Es herrschen ideale Bedingungen. Halten Sie sich an die Anweisungen Ihres Fluglehrers.



3 Zunächst fordert Ihr Fluglehrer Sie auf, eine Rechtskurve zu fliegen. Fliegen Sie also in einem leichten Bogen nach rechts (Taste →), und achten Sie darauf, Ihre Flughöhe 1 und Geschwindigkeit 2 sowie eine stabile Querneigung 3 einzuhalten, um nicht „abzuschmieren".



4 Wenn der korrekte Kurs erreicht ist, fliegen Sie eine kurze Zeit geradeaus, parallel zur Landebahn. Nun werden Sie gebeten, eine Linkskurve in Richtung Flughafen zu fliegen (Taste ←). Verfahren Sie dabei wie bei der vorherigen Kurve, nur eben in die entgegengesetzte Richtung.



5 Behalten Sie Ihre Intrumente unterdessen weiter im Auge. Die Geschwindigkeit sollte zwischen 80 und 100 Knoten liegen 1. Der Variometer hilft Ihnen, weiterhin die Höhe zu halten 2. Der Kompaß gibt Aufschluß darüber, ob Sie auf dem richtigen Kurs liegen 3.



6 Nun leiten Sie langsam in den Landeanflug über. Während Sie sich der Skyline von Chicago nähern, gehen Sie ganz allmählich in den Sinkflug. Versuchen Sie, eine möglichst gleichmäßige Sinkrate und eine Geschwindigkeit von 80 Knoten einzuhalten.



7 Danach werden Sie aufgefordert, nach links in Richtung Landebahn beizudrehen. Ihre Höhe sollte um 1000 Fuß liegen und die Geschwindigkeit um 80 Knoten betragen. Drücken Sie G, um das Fahrwerk auszufahren. Drei grüne Lampen bestätigen die Eingabe.



8 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, befinden Sie sich nun im direkten Anflug auf die Landebahn. Jetzt sollten Sie die Landeklappen voll ausfahren. Klicken Sie dazu zweimal auf den kleinen Hebel. Schlagartig wird Ihr Flugzeug langsamer, und Sie …



9 … sollten nun mit W die Instrumente ausblenden, um auf Sicht zu landen. Achten Sie darauf, nicht zu langsam zu werden, um nicht abzuschmieren. Halten Sie die Nase der Maschine hoch (Taste ↑), um erst mit den Hinterrädern, dann mit dem Vorderrad aufzusetzen.



10 Sobald Sie aufsetzen, gehen Sie komplett vom Gas und betätigen mit einem Druck auf D die Bremse. Wenn Sie möchten, können Sie kurz vor oder nach der Landung in eine andere Perspektive schalten (Taste S), um sich Ihr gekonntes Manöver aus der Ferne anzusehen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele richtig installieren

Wie Sie in der Regel ein Spiel von der Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „The Partners", „Flight Simulator 98" oder „Dino Island" auf den vorherigen Seiten oder im „Ratgeber". Sollte es bei der Installation der folgenden Spiele Besonderheiten geben, so werden die ausführlich erklärt.

Anleitung und Spieletricks

Scorched 3D

Actionspiel | Sie ballern mit Ihren Gegner um die Wette – Zielwasser tut also gut, wenn Sie nicht Ihre Panzer und Kanonen zuerst verlieren wollen

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Scorched3D. Starten Sie ein Spiel im Einzelspielermodus per Klick auf  und mit einem Klick auf .

Spiel steuern

Mit Maus und Tastatur können Sie einen Namen eingeben, Teams und Waffen wählen. Nach einem Klick auf Ok und einem auf eine weitere Ok-Schaltfläche beginnt die Schlacht richtig. Die Gegner schießen abwechselnd. Mit den Tasten ↓ und ↑ bestimmen Sie den Abschußwinkel, mit ← und → drehen Sie Ihr Geschütz in die gewünschte Richtung. Mit den Tasten PgDn und PgUp im Ziffernblock vermindern oder erhöhen Sie die Kraft des Abschusses. Gefeuert wird per K -Taste. Mit dem Mausrad vergrößern Sie den Bildausschnitt, mit der *rechten* Maustaste drehen Sie die Ansicht, bei gedrückter linker Maustaste verschieben Sie den Ausschnitt per Mausbewegung. Wo sich Gegner befinden, sehen Sie auf dem Radar oben rechts.

Spiel beenden

Mit Klicks auf ☒ und auf Quit beenden Sie das Spiel.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, dann auf Systemsteuerung. Nach einem Doppelklick auf Software klicken Sie im nächsten Fenster auf Scorched3D, dann auf Entfernen, danach auf Ja.



Machen Sie Ihren Gegnern Feuer.

Anleitung und Spieletricks

Speed Bowling

Sportspiel | Bowling-Spieler wünschen sich viele „Strikes". Die Redaktion schließt sich an: „Gut Holz"

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Speedbowling. Klicken Sie dann auf die Option VOLLBILD MODUS und danach doppelt auf einen Spieler Ihrer Wahl. Deren Figuren sehen Sie links und rechts auf dem Bildschirm. Klicken Sie anschließend auf 

.

Spiel steuern

Per Mausklick nehmen Sie die rote Bowlingkugel und legen sie mit einem weiteren Klick auf der gewünschten Position ab. Um die Kugel herum sehen Sie jetzt einen Kreis mit drei verschiedenen Farbzonen. Am Rand bewegt sich ein blauer Zeiger hin und her. Mit einem Mausklick auf die Kugel halten sie den blauen Zeiger an und bestimmen damit die Kugel-Laufrichtung. Dann erscheint am äußeren Ring ein roter Zeiger, mit dem Sie den gewünschten Effet einstellen. Auch den halten Sie mit einem Klick auf die Kugel an. Ratsam ist, beide Zeiger im grünen Bereich zu halten, um möglichst viele Pins umzuwerfen.

Spiel beenden

Wenn Sie ein laufendes Spiel abbrechen wollen, klicken Sie auf das Symbol und im daraufhin geöffneten Fenster auf JA. Klicken Sie dann auf EXIT.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, Speedbowling und danach auf Uninstall Speedbowling. Es folgen Mausklicks auf die Einträge Ja und Schliessen.



Anleitung und Spieletricks

Pings Basketball

Sportspiel | Als Außerirdischer auf Dirk Nowitzkis Spuren: Netzen Sie den Basketball perfekt ein

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Eintrag Pings Basketball. Klicken Sie dann auf START und auf SPIEL STARTEN!.

Spiel steuern

Nachdem Sie mit einem Mausklick die Spieldauer 3 min oder 5 min eingestellt haben, gehen Sie auf Korbjagd. Mit den Pfeiltasten ← und → bewegen Sie Ihren Spieler, auch dribbelnd, nach rechts oder links. Mit der Pfeiltaste ↑ stopfen Sie den Ball mit einem Sprung in den Korb (Dunking). Mit der K -Taste werfen Sie auf den Korb oder blocken Würfe ab. Das Duo mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Spiel beenden

Mit einem Klick auf beenden Sie das Spiel.

Spiel entfernen

Klickern Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger danach auf Alle Programme, Pings Basketball und schließlich auf Pings Basketball entfernen. Klicken Sie zur Bestätigung auf Ja.

Anleitung und Spieletricks

Surf Attack

Actionspiel | Feindliche Agenten sind Rio auf den Fersen: Da hilft nur eins – er muß 'ne Riesenwelle machen

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Surf Attack. Klicken Sie dann auf START, und wählen Sie mit einem Klick in den runden Kreis vor dem passenden Eintrag die gewünschte Bildauflösung, für langsame Computer etwa < 500 MHz.

Spiel steuern

Sie steuern Ihre Spielfigur mit ← und → nach links und rechts, um auszuweichen. Ein Druck auf ↑, und der Fahrer springt hoch. Das Fadenkreuz wird mit der Maus bewegt, geschossen wird mit der linken Maustaste.

Spiel beenden

Mit einem Klick auf beenden Sie das Spiel.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, Surf Attack und Surf Attack entfernen. Klicken Sie auf Ja.



Da ist Agent Rio tatsächlich seinen Gegnern ins Netz gegangen.

Anleitung und Spieletricks

Zoo Empire – Tier-Memory

Denk-/Knobelspiel | Setzen Sie zusammen, was zusammengehört: Finden Sie Tier-Paare, und trainieren Sie dabei Ihr Gedächtnis

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Zoo Empire Tier-Memory und dann auf Start.

Spiel steuern

Suchen Sie die passenden Paare: Klicks mit der linken Maustaste drehen jeweils zwei Karten um.

Spiel beenden

Mit einem Klick auf EXIT beenden Sie das laufende Spiel. Mit einem Klick auf ☒ verlassen Sie es.

Spiel entfernen

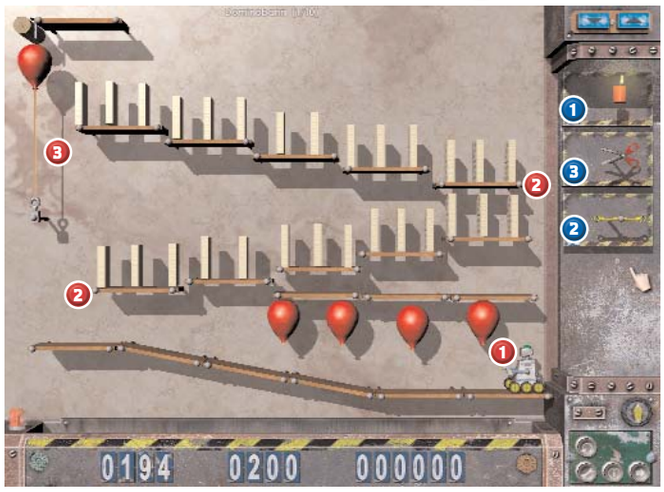
Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Alle Programme, Zoo Empire Tier-Memory und Zoo Empire Tier-Memory entfernen.



Finden Sie den richtigen Partner.

Anleitung und Spieletricks

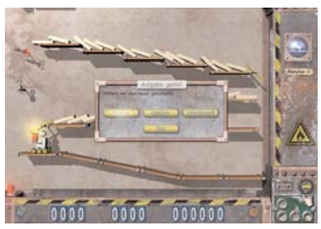
Crazy Machines – Neue Herausforderungen



Denk-/Knobelspiel-Demo | Hier ist Köpfchen gefragt – und eine gewisse Begabung für Physik

Die wichtigsten Befehle

In diesem Spiel müssen Sie Maschinen (fertig)bauen und damit Aufgaben lösen. Die Bauteile aus der Leiste rechts nehmen Sie per Mausklick auf und plazieren sie mit einem weiteren Klick am gewünschten Ort. Erste Aufgabe: fünf Luftballons zum Platzen bringen. Dazu geben Sie dem Roboter per Mausklick 1 die Kerze 1 in die Hand. Anschließend bauen Sie die beiden Wippen 2 in senkrechter Ausrichtung an die mit 2 markierten Enden der beiden Rampen. (Die Wippen plazieren Sie erst irgendwo auf dem Spielfeld, klicken sie zweimal mit *rechts* an, drehen sie mit ← und → in die Senkrechte und bringen sie dann per Mausklick in Position.) Nun hängen Sie die Schere 3 an die mit 3 markierte Position. Per Klick auf den gelben Pfeil unten rechts starten Sie den Roboter. Der läßt mit der Kerze die vier unteren Ballons platzen. Dann stößt er die untere Wippe an, die Dominosteine kommen in Bewegung, stoßen die Schere an, und schon platzt der fünfte Ballon. Erste von zehn Aufgaben gelöst.



Anleitung und Spieletricks





Der Kick 2005: Testen Sie mit der Demo, wie das Freundschaftsspiel läuft.

FIFA Football 2005

Fußballspiel-Demo | Kicken Sie dort, wo der Fußball zu Hause ist: Arsenal London gegen AC Mailand

Die wichtigsten Befehle

Sie haben diese Fußball-Demo auf Weltniveau ganz einfach per Tastatur im Griff. In der nebenstehenden Tabelle sehen Sie, wie Sie Ihre Profi-Kicker im Ballbesitz und in der Verteidigung steuern.

Ballbesitz:

←, →, ↑, ↓	Spieler bewegen
F halten	Sprint
A	Heber/Lupfer
S	Paß
D	Schuß

Verteidigung:

←, →, ↑, ↓	Spieler bewegen
F halten	Sprint
A	Grätsche
S	Spieler wechseln
W	Torwart rauslaufen lassen

Anleitung und Spieletricks



Machen Sie kaputt, was Sie kaputtmachen könnte – wer zuerst kommt, bekommt auch zuerst die gegnerische Flagge.

Arena Wars

Strategiespiel-Demo | Sie bauen Roboter, Panzer und klauen des Gegners Flagge – möglichst, bevor Ihre eigene wegkommt

Die wichtigsten Befehle

In „Arena Wars" bekämpfen sich die Spieler mit Roboter-Armeen. Speziell für Einsteiger enthält diese Demo die Spielstufe „Walkthrough" zum Erlernen des Spielprinzips. Die Stufe finden Sie, wenn Sie im ersten Bildschirm auf „singleplayer", dann auf „Demo Turnier" klicken. Arena Wars wird mit der Maus gesteuert. Roboter wählen Sie mit der linken Maustaste an und geben ihnen mit der *rechten* Befehle, wie „Bewegen" oder „Angreifen". Mit F1 bis F6 bauen Sie neue Roboter. Grundlegende Hilfe zur Spielsteuerung gibt's nach einem Klick auf „Menü" unten rechts und dann auf „Hilfe".



Sechs verschieden starke Waffensysteme stehen „Arena-Wars"-Spielern zur Verfügung: Buggy 1, Spider 2, Walker 3, Destroyer 4, Berserker 5 und die Artillery 6.

Anleitung und Spieletricks





Schöne Frau, unterwegs im Auftrag des Herrn – in Ihrem Auftrag: Alita kämpft gegen alles Ungläubige in einer gottlosen Welt.

Kult – Heretic Kingdoms

Actionspiel-Demo | Es gibt keinen Gott – Sie müssen die Welt retten

Die wichtigsten Befehle

Durch diese Mischung aus Action- und Rollenspiel bewegen Sie Ihre Spielfigur, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Zielort klicken. Mit der *rechten* Maustaste wird gekämpft. Per Mausklick sprechen Sie andere Figuren an, schauen in Kisten und nehmen Gegenstände auf. Mit I rufen Sie Ihre Gegenstandsübersicht (Inventar) auf, und mit C sehen Sie sich Ihren Charakterbogen an. Mit F5 speichern Sie den aktuellen Spielstand, den Sie mit F6 wieder laden können.

Anleitung und Spieletricks

Ragnarok

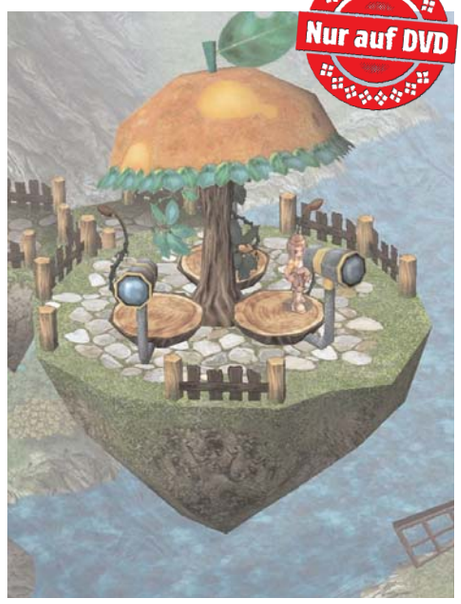
Online-Rollenspiel-Demo | Jagen Sie Monster in einer riesigen, kunterbunten Internet-Spielewelt – zusammen mit 6000 anderen Spielern

So registrieren Sie sich für Ragnarok

Um am Online-Rollenspiel „Ragnarok" teilnehmen zu dürfen, müssen Sie sich zuerst auf der Internet-Seite registrieren. Dazu wählen Sie die Seite www.ragnarok-online.de an und klicken auf GRATIS TESTEN. Mit der Demo-Version von COMPUTER BILD SPIELE dürfen Sie 21 statt der dort angegebenen, sonst üblichen sieben Tage umsonst spielen. Es fallen lediglich die Verbindungskosten an. Im nächsten Fenster tragen Sie ein, wo Sie das erste Mal von Ragnarok gehört haben. Wählen Sie im Aufklapp-Menü als Referenz:* Computer Bild Spiele aus, und tippen Sie darunter den CD-Code:* ds200411 ein. Achtung: Wählen Sie als Referenz unbedingt COMPUTER BILD SPIELE aus, denn nur dann gilt Ihr CD-Code für die 21tägige Probierversion. Sie bestätigen Ihre Eingaben per Klick auf die Schaltfläche Registrieren. In die freien Felder des daraufhin geöffneten neuen Eingabefensters müssen Sie Ihre persönlichen Daten und Ihre E-Mail-Adresse eintippen. Als „User ID" wählen Sie den Namen, den Sie im Spiel tragen wollen. Ist der bereits vergeben, so müssen Sie sich einen anderen aussuchen. Anschließend sehen Sie auf dem Bildschirm die Meldung, daß Ihre Registrierung erfolgreich war. Innerhalb weniger Minuten erhalten Sie vom Hersteller eine E-Mail mit Ihrem Paßwort. Starten Sie anschließend die 21-Tage-Demo von der COMPUTER BILD SPIELE-DVD. Dort müssen Sie sich einloggen: Tippen Sie Ihre gewählte USER-ID hinter ID ein, dann das Ihnen zugesandte Paßwort Password *********, das nur als die übliche Folge von Sternchen gezeigt wird. Bestätigen Sie mit einem Klick auf Login. Klicken Sie dann auf Start Game.

Die wichtigsten Befehle

Im nächsten Fenster können Sie zwischen den Spielwelten „Chaos" und „Loki" wählen. Beide unterscheiden sich nur durch die Anzahl der beteiligten Spieler. Im folgenden Fenster „erschaffen" Sie Ihre Spielfigur, geben ihr einen Namen, bestimmen die Haarfarbe und statten sie mit Fähigkeitspunkten aus – alles per Mausklicks. Dann können Sie mit Ihrer Spielfigur die Welt von Ragnarok betreten. Gesteuert wird überwiegend mit der Maus.



„Chaos" oder „Loki"? Egal – jede Sphäre von „Ragnarok" steckt voller Online-Erlebnisse.

Anleitung und Spieletricks



Extras sind perfekt markiert.



Den Start verschlafen? Oder Sand im Getriebe?

RC Cars

Rennspiel-Demo | Das Spiel zum Spielzeug: Heizen Sie mit ferngesteuerten Modellautos über den heißen Strand der schönsten Küsten

Die wichtigsten Befehle

In diesem Spiel geht es mit kleinen Funkflitzern auf die Rennpiste. Ihr einziges Ziel ist, schneller zu sein als die anderen. Sie steuern Ihr Mini-Auto per Tastatur. Mit der ↑-Taste geben Sie Gas, mit ↓ bremsen Sie oder fahren rückwärts. Mit ← und → steuern Sie in die gewünschte Richtung, mit K lassen Sie Ihr Fahrzeug springen. Und den Turbo-Antrieb („Boost") starten Sie mit U. Achten Sie im Rennen auf die großen Menschen, denn die sind böse und kicken harmlose kleine Flitzer gerne in die Luft.

Anleitung und Spieletricks



Das ist die Hölle: Hier haben auch niedliche kleine Jungs einen schweren Stand.

Sataan

Geschicklichkeitsspiel-Demo | Wahrhaft teuflisch geht's in dieser Hölle ab. Laufen und hüpfen Sie um Ihr Leben

Die wichtigsten Befehle

Ihr kleines Männchen mit dem gelben T-Shirt muß um sein Leben hüpfen. Mit ← und → drehen Sie die Spielfigur nach rechts oder links, auf K springt sie. Wenn Sie gleichzeitig die Tasten ↑ und K drücken, springt das Bürschchen besonders weit, drücken Sie gleichzeitig ↓ und K, hüpft der Junge extra hoch. Passen Sie auf – die dunkelbraun gefärbten Steinplatten sind brüchig, auf denen darf der Kleine nicht lange verweilen – sonst geht's ihm höllisch schlecht.

Anleitung und Spieletricks

Söldner – Secret Wars

Online-Actionspiel-Demo | Unterwegs im Namen des Friedens – aber nicht ohne Waffen

Die wichtigsten Befehle

In „Söldner" reisen Sie an die Kriegsschauplätze einer gar nicht so fernen erfundenen Zukunft. Im Jahre 2010 müssen Sie im Team mit bis zu 32 Soldaten Spezialaufträge erfüllen. Achtung: Die Demo enthält keine Einzelspieler-Missionen. Sie benötigen einen Internet-Zugang, um das Spiel gemeinsam mit anderen „Söldnern" zu absolvieren.

Die Steuerung erfolgt mit Maus und Tastatur. Figuren und Fahrzeuge bewegen Sie mit ↑, ↓, ← und →. Mit der linken Maustaste feuern Sie Ihre Waffe ab, per Mausrad wechseln Sie die Waffe. Gegenstände benutzen Sie mit F. Lesen Sie auch den Test des Spiels in Heft 8/2004.





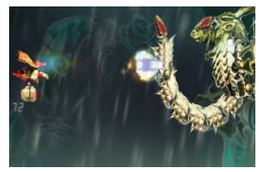
Oben: Als Söldner ziehen Sie in einen kalten Krieg.
Links: Aber oft genug wird Ihnen auch verdammt heiß, wenn Sie mit Ihrer Spezialeinheit zuschlagen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung und Spieletricks

Steel Saviour

Actionspiel-Demo | Achtung: Die Reise zum Mittelpunkt der Erde ist mit Gegnern ohne Ende gepflastert



Kleines Luftschiff, großes Monster: Keine Angst, Sie haben durchaus eine Chance.



Die Zahl der Gegner ist riesig, deswegen sollten Sie aufmerksam sein.

Die wichtigsten Befehle

Sie erforschen per Luftschiff das Innere der Erde – kein Wunder, daß Ihnen dabei immer heißer wird. Manövriert wird mit der Tastatur. Voran geht's mit ⇨, zurück mit ⇦. Nach oben fliegen Sie mit ⇧, nach unten mit ⇩. Ihre erste Waffe feuern Sie mit der linken U-Taste ab, die zweite Waffe mit der linken S-Taste. Sammeln Sie während des Flugs weitere Waffen, so können Sie die mit K gegeneinander tauschen. Schließlich steht die sogenannte Smartbombe zur Verfügung, die Sie mit der A-Taste abwerfen. Kleiner Tip: Ihnen stellen sich nicht nur Gegner in den Weg. Achten Sie auch auf zahlreiche nützliche oder punktebringende Gegenstände, die Sie einsammeln, indem Sie über die Symbole fahren. Im Bild rechts sehen Sie eine ganze Kette verschiedener Gegenstände (1), die Sie einsacken sollten, wenn es das Kampfgetümmel zuläßt.

Anleitung und Spieletricks



Xpand Rally

Die Ideallinie gibt Ihnen „Ghost" vor, das fast durchsichtige Fahrzeug.

Rennspiel-Demo | Trocken, aber benzingetränkt: Schnuppern Sie Rallye-Luft in Nevada

Die wichtigsten Befehle

Über sandige Pisten und durch gefährliche Kurven steuern Sie Ihr Rallye-Auto mit der Tastatur. Ordentlich Gas geben Sie mit ⇧. Tempo raus nehmen Sie mit ⇩. Eine Linkskurve fahren Sie mit der ⇦-Taste, rechts herum geht's mit ⇨. Mit K ziehen Sie die Handbremse.

Achten Sie zudem auf die Angaben am Bildschirm. Die Pfeile zeigen Ihnen den Verlauf der Strecke. Ein weiß umrandeter Pfeil kündigt eine gemütliche Kurve an, ein orangefarbenes Zeichen warnt vor einer schon etwas heftigeren Kehre – und wenn der Pfeil sich rot umrandet zeigt, dann ist äußerste Vorsicht geboten.

Anleitung und Spieletricks

Wings of War

Flugsimulations-Demo | Rein in den Doppeldecker und ab in die Luft – als Kampfpilot im Ersten Weltkrieg

Die wichtigsten Befehle

Sie können das Spiel mit Maus und Tastatur steuern. Sie fliegen Ihren Doppeldecker mit der ⇦-Taste nach links, mit der ⇨-Taste nach rechts. Gegen alle Logik heben Sie mit der ⇩-Taste die Nase Ihres Flugzeugs, mit ⇧ geht's in den Sinkflug. Maschinengewehrfeuer lösen Sie mit der linken Maustaste aus, Raketen schießen Sie mit der *rechten* Maustaste ab. Achtung: Gehen Sie sparsam mit Ihren Raketen um, denn der Vorrat an Bord ist auf acht Exemplare pro Flugzeug begrenzt.



Je kürzer der rote Balken, desto schadhafter Ihr Flugzeug.



Die kleinen Punkte stellen andere Flugzeuge dar.



In der Höhe geht's hoch her: Von jetzt auf gleich sind Sie in spektakuläre Kampfhandlungen verwickelt.

Anleitung und Spieletricks

Tribes Vengeance

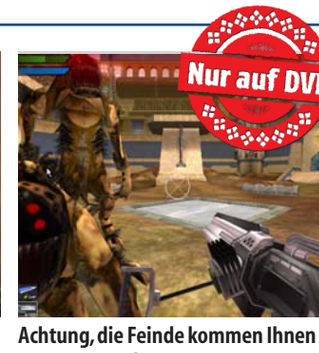
Actionspiel-Demo | Sie gehen ab wie eine Rakete und ballern sich dabei heftig den Weg frei



Wenn's mal schlecht geht: Erste-Hilfe-Pakete sorgen für Linderung.



Keine Munition mehr? Die Patronen liegen doch auf der Straße.



Achtung, die Feinde kommen Ihnen ganz, ganz nah.

Die wichtigsten Befehle

Das Spiel wird mit Maus und Tastatur gesteuert. Die Tasten sind folgendermaßen belegt: Sie bewegen Ihren Kämpfer mit der Taste W vorwärts, mit S rückwärts. Mit der Taste A machen Sie Schritte zur linken Seite, mit D zur rechten. Sie können Ihre Figur aber auch entsprechend mit den Tasten ⇦, ⇨, ⇧ und ⇩ bewegen. Mit der *rechten* Maustaste gehen Sie dank Ihres Raketenrucksacks in die Luft. Gegenstände setzen Sie mit der Taste B ein. Und, ganz wichtig: Sie feuern mit der linken Maustaste. Wenn Sie selbst getroffen sind, achten Sie auf herumliegende Erste-Hilfe-Pakete (1), die verschaffen Ihnen Heilung. Und wenn Ihnen mal die Munition ausgegangen ist, dann finden Sie ebenfalls auf dem Boden Nachschub (2).

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rome Total War

Strategiespiel für PC | **Die Rückkehr ins alte Rom birgt für Spieler etliche Gefahren. Hier können Sie sehr viel falsch machen – was Ihnen später die Freude am Spiel gehörig verderben könnte. COMPUTER BILD SPIELE gibt Ihnen daher die wichtigsten Tips** Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

„Rome – Total War" ist ein rundenbasiertes Spiel. Das bedeutet: Sie müssen nicht in einer bestimmten Zeit alle Befehle geben, sondern haben genug Zeit zum Überlegen und Planen. Nutzen Sie das unbedingt, und überstürzen Sie nichts. Wenn Sie kein Profi-Stratege sind, sollten Sie auf jeden Fall das Tutorial spielen, das Sie mit den Grundregeln vertraut macht. Speichern Sie regelmäßig ab, damit Sie im Fall einer Fehlplanung nicht noch einmal ganz von vorn beginnen müssen. Gewöhnen Sie sich einen festen Rundenablauf an, wie: erst alle Armeen, dann alle Städte, dann alle Diplomaten. Sie werden sonst bestimmt einmal etwas vergessen und sich später darüber ärgern.

Reichweiten sehen



Wie weit eine Einheit sich bewegen kann, sehen Sie, wenn Sie sie anklicken. Hier kann das grüne Gebiet in dieser Runde von dieser Einheit bereist werden. Der Überblick ist vor allem dann wichtig, wenn Sie in der Runde noch unbedingt einen Angriff starten wollen. Sehen Sie vorher nach, ob Ihre Armee das Ziel überhaupt erreichen kann – das Ziel also innerhalb des grünen Bereichs liegt. Ist das nicht der Fall, müssen Sie umplanen.



Einheiten mit einem roten Rand haben in dieser Runde sämtliche Bewegungspunkte verbraucht und können nicht weiter bewegt werden. Bei Landeinheiten, wie Spion und Diplomat, sehen Sie das zusätzlich an der gebückten Haltung der Figur. Diese Figuren brauchen Sie also für diese Runde nicht mehr zu beachten. Erst in der nächsten Runde können Sie die Figuren wieder ziehen.

Schlacht



Vorsicht beim Doppelklick: In der Schlacht müssen Sie vorsichtig mit dem Doppelklick umgehen – der gibt nämlich den Befehl zum Rennen. Wenn Sie Ihre Truppen beispielsweise den ganzen Weg bis zum Gegner rennen lassen, haben die vielleicht keine Kraft mehr zum Kämpfen. Also: Ein Klick reicht zum Marschieren.



Kluger Rückzug: Im Kampf verlieren Ihre Einheiten Leute, dagegen können Sie wenig tun. Aber Sie können beobachten, ob eine Einheit nur noch wenig Männer hat, und die Truppe dann mit einem Klick auf die Einheit und einem weiteren auf ein Ziel außerhalb der Schlacht retten. Überlebt die Truppe, kann sie aufgefüllt werden.



Automatisch kämpfen: Je länger ein Spiel dauert, desto weniger Lust werden Sie haben, jede Schlacht selbst zu befehligen. Klicken Sie dann einfach auf diesen Knopf im Schlachtfenster (Kreis), um den Kampf ausrechnen zu lassen. Sie verlieren vielleicht so mehr Männer, aber siegen kann Ihr General auch ohne Ihre Befehle.

Der Familienclan

Das Wichtigste im Spiel ist Ihre Familie. Aus der stammen Ihre Figuren, mit denen Sie im Spiel agieren können. Jede Figur hat drei unterschiedliche Eigenschaften: Kommando, Verwaltung und Einfluß. Die Kommando-Fähigkeit ist in der Schlacht von Nutzen: Je höher der Wert, desto besser kämpfen Ihre Truppen. Die Verwaltungs-Fähigkeit wird in Städten gebraucht: Je besser der Wert, desto besser macht dieser Mann seinen Job beim Geldverdienen und Regieren. Die Einfluß-Fähigkeit ist ebenfalls für Städte wichtig: Je höher der Wert hier, desto stabiler wird die Öffentliche Ordnung in der Bevölkerung – und desto unwahrscheinlicher eine Revolte.



Eine Meldung, die man gern liest: Sie haben Gefolge!

Schon zu Beginn sollten Sie sich Ihre Familienmitglieder ansehen und entscheiden, ob die als Kommandant einer Armee oder als Stadtverwalter besser geeignet sind und sie entsprechend einsetzen. Im Lauf des Spiels werden Familienmitglieder sterben, und neue werden geboren. Wenn die Jungen alt genug sind, stehen sie Ihnen als neue Spielfiguren zur Verfügung, die Mädchen können Sie mit Interessenten verheiraten, die dann als Schwiegersöhne ebenfalls den Dienst für Ihre Sippe aufnehmen können. Seien Sie mit der Wahl eines Schwiegersohnes nicht zu wählerisch – auch eine Figur komplett ohne Fähigkeitspunkte kann im Lauf des Spiels noch zu etwas gut sein – und auch noch Punkte erwerben. Auch den Nachwuchs sollten Sie sich genau ansehen und dann entscheiden, welche Karriere der junge Mann einschlagen soll: Feldherr oder Stadtverwalter. Es ist relativ unwahrscheinlich, daß eine Figur beides gut oder sogar sehr gut beherrscht.

Kommandanten können in der Schlacht zusätzliche Kommandopunkte bekommen, das hängt aber vom Zufall ab und ist nicht steuerbar. Oft klappt es jedoch beim Angriff auf Rebellen-Armeen. Zusätzlich können Ihre Familienmitglieder durch Gefolge verstärkt werden. Das sind unterschiedliche Menschen und sogar Tiere, die der Spielfigur meist nützliche neue Talente bescheren, wie beispielsweise höheren Ackerbau-Ertrag in der Stadt, oder gleich Punkte auf eine Fähigkeit, wie Einfluß oder Verwaltung. Es gibt auch Gefolge, das Ihnen Kommando-Punkte bescheren kann. Ob sich einem Ihrer Figuren Gefolge anschließt, ist ebenso Zufall wie Punktegewinn in der Schlacht, es gilt aber: Je mehr Familienmitglieder in Ihren Diensten aktiv sind, desto größer ist die Chance, daß einer oder sogar mehrere davon Gefolge bekommen.



So sieht der klassische Feldherr aus: maximale Punkte beim Kommando und auch ein paar Punkte Einfluß gegen Revolten.



Dieses Mitglied der Familie Julius sollten Sie lieber als Verwalter einsetzen und ihm eine militärische Karriere besser vorenthalten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rome Total War FORTSETZUNG

Städte

Die Städte sind im Spiel Ihre Lebensader: Ohne Städte haben Sie kein Einkommen und können keine neuen Truppen aufstellen und bezahlen.

Zu Beginn haben Sie nur zwei bis drei Städte, das soll sich aber zügig ändern. Suchen Sie aus Ihren Familienmitgliedern die besten Verwalter heraus, und verteilen Sie die nach Talent von groß nach klein. Also schicken Sie den besten Verwalter in die größte Stadt und so weiter.

Warum Sie in der Stadt bei Einnahmen, öffentlicher Ordnung und Bevölkerungswachstum ganz bestimmte Werte erreichen, können Sie sehr gut unter „Siedlungsdetails" nachsehen. Hier erkennen Sie genau, welches Gebäude, welche Fähigkeit und welche momentanen Nachteile zusammen einen Endwert in jeder Rubrik ergeben.

Sie sollten sich bei jeder Stadt frühzeitig überlegen, wo Sie den Schwerpunkt setzen wollen. Soll die Stadt zum Ausbildungslager werden? Dann sollten Sie schnell möglichst alle militärischen Gebäude dort bauen. Soll die Stadt möglichst viel Geld abwerfen? Dann sollten Sie mit Straßenbau und Handelsgebäuden den Handel stärken. Oder möchten Sie, daß die Stadt möglichst schnell wächst? Dann ist ein Ceres-Tempel die richtige Wahl, und auch die Landwirtschaft sollte optimiert werden, indem Sie entsprechende Gebäude errichten. Von der Größe der Stadt hängt es ab, welche Gebäude Sie dort errichten können. Ab 2000 Einwohnern trägt eine Siedlung den Namen „Kleinstadt", in der Sie Kasernen bauen können, die halbwegs vernünftige Angriffstruppen ausbilden können. Ab 6000 Einwohnern trägt der Ort die Bezeichnung „Stadt", Sie können mehr Gebäude errichten und bessere militärische Einrichtungen bauen. Bei 12 000 Einwohnern kommt der nächste Sprung, der Ihnen den Namen „Großstadt" und weitere neue Gebäude einbringt. Mit 24 000 Einwohnern schließlich trägt die Stadt den Namen „Metropole" und kann weitere Gebäude errichten. Grundbedingung fürs Bauen ist meist ein Palast, der ebenfalls bei jeder Stufe gebaut werden muß, damit die anderen Gebäude freigeschaltet werden. Das fängt beim Stadthalter-Palast an und geht hoch bis zum Reichspalast.



Wichtigster Bildschirm für die Verwaltung von Städten: die Details. Wenn Sie mit der Maus die verschiedenen Symbole berühren, erhalten Sie wichtige Informationen zur aktuellen Lage.



Einnahmen gut, Bevölkerung wächst und ist ruhig, die nächste Stufe noch weit weg: Diese Stadt könnte ohne Verwalter auskommen.



Die Falle: Die Tempel anderer Götter sind manchmal recht stark – aber als Römer können Sie die nicht verbessern – also weg damit!



Haben Sie erst eine Armeekaserne errichtet, so können Sie hier sämtliche wichtigen Infanterie-Einheiten der Römer ausbilden.

Nach und nach werden sich Ihre Städte wieder in Allround-Städte verwandeln, da Sie genug Zeit haben, alle Gebäude einer Ausbaustufe zu errichten, bevor Sie die nächste erreichen: Entscheidend ist aber die Reihenfolge, in der Sie die Gebäude bauen, damit die Stadt den Schwerpunkt so entwickelt, wie Sie das wollen. Neben der Größe der Stadt und der Fähigkeit des Verwalters sollte auch die geographische Lage bei der Entscheidung, was Sie in der Stadt machen wollen, eine Rolle spielen. Eine Stadt, die tief im eigenen Gebiet liegt, ist als Nachschubstation für Angriffstruppen denkbar ungeeignet. Schlagkräftige Unterstützung für Ihre Heere sollten Sie lieber dort bauen, wo die Soldaten auch schnell mit den bereits vorhandenen Truppen zusammengezogen werden können.

Wenn Sie später im Spiel mehr Städte besitzen als Familienmitglieder, dann müssen Sie Städte ohne Verwalter lassen. Wählen Sie dazu immer die unwichtigsten und kleinsten, die nicht akut vom Feind bedroht sind und die keinen nennenswerten Gewinn oder Verlust erwirtschaften. Sie können eine Stadt ohne Verwalter komplett sich selbst überlassen und im Stadtfenster lediglich die Entwicklungsrichtung vorgeben, die Sie wünschen. Das kann Militär, Kultur, Finanz oder ausgeglichen sein. Auch das Rekrutieren von Soldaten können Sie auf Automatik stellen. Beides empfiehlt sich jedoch immer dann nicht, wenn Ihre finanzielle Gesamtlage prekär ist oder zu werden droht. Denn eine Stadt ohne Verwalter mit dem Auftrag, militärisch stark zu werden, wird ohne Rücksicht auf Verluste Gebäude bauen und Truppen ausbilden – und Sie sind schneller pleite, als Sie zusehen können.

Wenn eine Stadt Ihnen nicht schnell genug wächst, gibt es mehrere Möglichkeiten der Beschleunigung. Sie können im „Stadtdetail"-Fenster nachsehen, welche Gründe dafür sorgen, daß die Vermehrung nicht optimal ist – eine Steuersenkung hilft hier immer nach. Manchmal kann man auch durch den Bau bestimmer Gebäude helfen. Eine weitere Möglichkeit ist die Eroberung fremder Städte mit anschließender Versklavung der Bevölkerung. Diese Bevölkerung wird auf Ihre bereits vorhandenen Städte verteilt. Auf die genaue Verteilung haben Sie zwar leider keinen Einfluß, aber um eine Stadt knapp unter einer Entwicklungsstufe knapp darüber zu befördern, kann das reichen.

Um eine eroberte Stadt zu behalten, ist die öffentliche Ordnung das Wichtigste. Wenn die Bevölkerung arg murrt und nur durch massive Soldatenpräsenz am Revoltieren gehindert werden kann – mitunter nicht einmal dadurch –, müssen Sie durch den Bau von Gebäuden mächtig gegensteuern. Am besten ist es, bestehende Tempel von nichtrömischen Göttern niederzureißen, da Sie diese Tempel bei höheren Stufen nicht verbessern können, und stattdessen einen Jupitertempel zu bauen, der sofort 10 Prozent Zuschlag auf die öffentliche Ordnung bringt – und den Sie in einer wachsenden Stadt zu entsprechend mächtigeren Tempelanlagen ausbauen können.



Eine Stadt im Schnell-Überblick: Grüne Symbole sind gut.

Wenn Sie neue Gebäude errichten wollen, können Sie per Klick mit der *rechten* Maustaste ein Fenster mit weitergehenden Informationen zum Gebäude aufrufen und durchlesen. Nur mit genauem Detailwissen vermeiden Sie es, in einer Stadt unnötige Gebäude zu errichten, damit unnötig viel Geld auszugeben und so auch den Bau wichtiger Gebäude zu verzögern. Denken Sie immer daran: Ohne gut funktionierende Städte, die Ihnen das notwendige Gold bescheren, können Sie das Spiel nicht gewinnen!

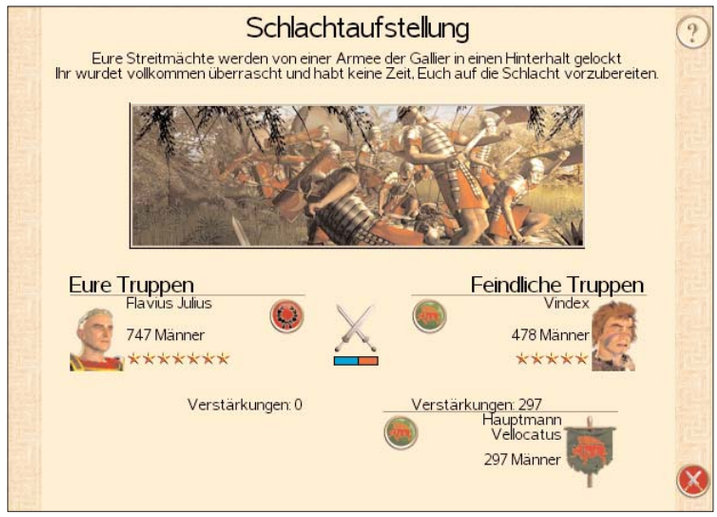
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rome Total War FORTSETZUNG

Armeen und Kämpfe



So sollte ein Kampf enden: Ihr General hat nicht nur den Sieg davongetragen, sondern auch gleich noch seine Kommando-Fähigkeiten verbessert.



Das wird eng: Die Stadt, die Sie angreifen, hat noch Verstärkung bekommen. Sie sehen sich jetzt einer deutlich größeren Armee gegenüber, als geplant.

Armeen sind im Spiel Ihre Werkzeuge, um Ihr Reich zu vergrößern und gegnerische Heere zu besiegen. Sie beziehen Ihre Truppen aus Städten, wobei nicht jede Stadt jede Einheit ausbilden kann. Welche Truppen Sie in einer Stadt rekrutieren können, hängt von den militärischen Gebäuden ab, die dort stehen. Nur in größeren Städten können Sie bessere Kasernen, Ställe und Schießanlagen bauen, die bessere Truppen hervorbringen. Planen Sie Angriffe also immer so weit voraus, daß Sie wissen, welche Einheiten Sie bis dahin fertig haben können. Dazu müssen Sie auch bedenken, daß Sie zu Beginn eines Spiels noch nicht besonders viel Geld haben und daher genau abwägen müssen, welche Truppen Sie sich leisten wollen – und welche Geldmenge Sie lieber in Gebäude stecken.

Eine Armee wird entweder von einem Ihrer Familienmitglieder kommandiert, oder es übernimmt automatisch ein sogenannter Hauptmann diesen Job, falls keiner aus Ihrer Familie dort ist. Besser ist es immer, mit großen und wichtigen Armeen auch gute Kommandanten loszuschicken. Je besser der Feldherr ist, desto größer fällt der Sieg aus – und die Verluste halten sich in Grenzen.

Verluste lassen sich normalerweise gleich wieder beheben, indem Sie alle Einheiten, deren Reihen gelichtet wurden, gleich in der Stadt zur Fortbildung schicken. Dort werden innerhalb einer Runde die Einheiten wieder bis zur Sollstärke aufgefüllt – wenn Sie genug Geld, Bevölkerung und entsprechende Gebäude haben. In einer Stadt ohne Stall lassen sich beispielsweise Kavallerie-Einheiten nicht auffüllen. Sollten in einer Stadt auch Gebäude wie die Schmiede oder ein Rüstungsbauer stehen, so können Sie auch unversehrte Einheiten zur Fortbildung schicken, und die werden dann mit besseren Waffen oder Rüstungen den Dienst wieder aufnehmen. Das sollten Sie insbesondere bei wertvollen Einheiten tun, die bereits eine Menge Erfahrung gesammelt haben. Einheiten können bis zu zehn Erfahrungsstufen besitzen und sind dann entsprechend kampfstärker als frisch rekrutierte Soldaten. Wenn Sie „zehnstufige" Truppen befehligen, sollten Sie darauf besonders gut aufpassen und sie nicht aus Versehen in der Schlacht verheizen, es wäre überaus schade drum. Eine gute, erfahrene Einheit mit guter Ausrüstung bedeutet einen nicht unerheblichen Machtfaktor und kann in größerer Stärke eine Schlacht zu Ihren Gunsten entscheiden, die eigentlich nicht oder kaum zu gewinnen wäre.

Viele Ihrer Einheiten haben besondere Fähigkeiten, die sie auf dem Schlachtfeld einsetzen können. So gibt es beispielsweise Truppen, die sich perfekt im Wald auf die Lauer legen und vorbeiziehende Feinde überraschend angreifen können, oder auch Soldaten, bei deren Anblick es der Gegner schon mit der Angst zu tun bekommt. Diese Besonderheiten sollten Sie unbedingt nutzen, wenn Sie eine Schlacht selbst befehligen.

In manchen Schlachten kann es vorkommen, dass der Gegner plötzlich noch Unterstützung einer eigenen oder verbündeten Einheit erhält – dann haben Sie übersehen, daß eine Armee so nahe am Geschehen stand, daß sie mit eingreifen kann. Sie selbst können das natürlich auch tun, indem Sie eine zweite Armee in die Nähe ziehen, bevor Sie mit der ersten Armee angreifen. Verstärkung wird eine Schlacht sehr wahrscheinlich entscheiden. Attackieren Sie also eine Armee oder Stadt nur, wenn Sie sicher sind, trotz Verstärkung des Gegners zu gewinnen. Andernfalls kann ein unbedachtes Manöver schnell große Teile eines guten Heeres kosten.

Um Ihre Heerführer zu verbessern, sollten Sie immer nach Rebellenarmeen in Ihrer Nähe Ausschau halten und sie bekämpfen. Erstens sind diese Armeen in der Regel nicht sonderlich kampfstark, zweitens haben sie meist auch keine großen Mengen an Soldaten dabei, und drittens eignen sie sich hervorragend dazu, Erfahrung für Ihren Feldherrn und die Soldaten zu sammeln. Meist kommen Sie mit minimalen Verlusten zum Sieg, stauben aber regelmäßig Erfahrung für die Truppen ab und vielleicht sogar einen Kommando-Stern für Ihren General. Billiger geht's kaum. Manchmal tauchen Rebellenarmeen auch tief in Ihrem Kernreich auf. Dann sollten Sie sich nicht scheuen, auch mit einem kampfunerfahrenen Verwalter und den Schutztruppen einer Stadt in den Kampf zu gehen. Einen Kommandopunkt kann jeder brauchen, denn vielleicht wird diese Stadt ja später im Spiel angegriffen, und Ihr Verwalter kann den Angriff aufgrund seiner Erfahrung besser abwehren. Greifen Sie auch bei Städten bevorzugt Rebellensiedlungen an. Denn die Städte sind in der Regel leicht zu erobern, da die Gegenwehr sich in Grenzen hält, Sie alle Vorteile haben, die es auch bei Rebellenarmeen gibt – und Sie darüber



Die Schlacht ist geschlagen, und zwei Ihrer Einheiten haben Verluste: Schicken Sie sie einfach zur Fortbildung, damit die Reihen wieder aufgefüllt werden können.



Erfolgreiche Senatsmissionen verschaffen Ihnen manchmal exotische Einheiten zusätzlich. Die geben sich auf Schnee und in Wäldern besonders kämpferisch .

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rome Total War FORTSETZUNG

Armeen und Kämpfe| Fortsetzung

hinaus noch eine Stadt bekommen, ohne mit einem anderen Reich deshalb Krieg führen zu müssen. Einfacher ist eine neue Stadt nicht zu bekommen, verpassen Sie eine solche Gelegenheit daher auf keinen Fall, und reagieren Sie schnell – denn auch andere Reiche erkennen irgendwann diesen Vorteil und holen sich die Stadt sonst selbst.

Um im Spiel schnell eine starke Position und ein blühendes Reich zu erreichen, sollten Sie mit mehreren Armeen arbeiten. Wenn Sie nur ein großes Heer nutzen, können Sie pro Runde auch nur maximal eine Stadt erobern oder eine Schlacht schlagen. Das ist besonders dann ärgerlich, wenn es mehrere attraktive Ziele gegeben hätte. Bauen Sie sich also schnell ein zweites, drittes und vielleicht auch viertes Heer auf, je nach finanziellen und Befehlshaber-Möglichkeiten. Nur so geht Ihnen kein lohnendes Ziel durch die Lappen.

Nutzen Sie Spione, um an Informationen zu gelangen. Sie können einen Spion in eine Stadt einschleusen, die Sie bald attackieren wollen, und dann jederzeit herausfinden, was für Einheiten hinter den Stadtmauern stehen. Diesen Vorteil im Kampf sollten Sie nicht unterschätzen, schließlich können Sie Ihr eigenes Heer so perfekt auf die Schwächen des Feindes abstimmen und leicht siegen. Ist die Stadt erobert, kann der Spion wieder normal eingesetzt werden.

Ihre Armeen können, sofern Sie irgendwo im Freien in einer eigenen Provinz stehen, Forts und Wachtürme bauen. Während es für Forts zu Beginn nur wenig gute Gründe gibt, können sich Wachtürme an Grenzen, die wahrscheinlich längere Zeit Bestand haben, durchaus lohnen. Wachtürme zeigen Ihnen nach Fertigstellung nämlich an, welche Truppenbewegungen es in allen Nachbarprovinzen gibt. Da kann ein herannahender Überfall, beispielsweise aus Richtung Gallien, durchaus frühzeitig bemerkt werden – und Sie können die Attacke dann bereits im Keim ersticken und an der Grenze abfangen.



Ein eingeschleuster Spion besorgt Ihnen alle wichtigen Informationen über ein zukünftiges Angriffsziel. Und manchmal hilft er Ihnen sogar beim Eindringen, indem er das Stadttor sabotiert.



Um in eine Stadt zu gelangen, belagern Sie die eine Runde lang und bauen in der Zeit einen Rammbock. Dann greifen Sie direkt an.

Wenn Sie eine Stadt erobern wollen, die mindestens mit einer Holzpalisade geschützt ist, können Sie sie nicht direkt einnehmen, sondern müssen zuerst eine Belagerungswaffe bauen, zum Beispiel einen Rammbock. Das sollten Sie auch tun, da es nur eine Runde dauert und in der Regel jede Armee genug Baupunkte hat, um das Vorhaben in die Tat umzusetzen. In der nächsten Runde sollten Sie dann attackieren. Belagerungen über fünf oder mehr Runden lohnen sich eigentlich nie. Denn entweder ist die Armee in der Stadt schwächer als Ihre, dann können Sie die Stadt bereits nach einer Runde bekommen – oder sie ist stärker als Ihre eigene Truppe, dann wird sie früher oder später sowieso einen Ausfall wagen. Und Sie hätten besser gar nicht erst angreifen sollen.

Kämpfe zur See finden immer automatisch statt. Da Sie relativ regelmäßig vom Senat den Auftrag erhalten, bestimmte Häfen für eine Runde zu blockieren, sollten Sie auch ein paar Schiffe bauen, zu einer ordentlichen Flotte zusammenziehen und so plazieren, daß Sie möglichst viele Städte innerhalb von fünf Runden erreichen können. An der West- oder Ostküste Italiens wäre beispielsweise ein guter Platz. Lassen Sie Ihre Landesgrenzen nie völlig unverteidigt. Viele Reiche deuten das als Schwäche und greifen Sie dann an. Kriege sind eigentlich kein großes Problem – außer, es werden zu viele.

Senat und Diplomatie

Der Senat stellt Ihnen regelmäßig gewisse Aufgaben, die mal leichter und mal schwerer zu schaffen sind. Häufig sollen Sie einfach nur eine Runde lang einen Hafen blockieren, was meist nicht weiter schwierig ist, wenn Sie über Schiffe verfügen – und der Hafen nicht extrem stark von feindlichen Flotten verteidigt wird. Das Problem bei Senatsmissionen ist aber, daß jeder Auftrag Sie in der Regel in einen Krieg mit dem Reich stürzt, gegen das Sie vorgehen sollen. Und der Senat ist bei der Auswahl der Ziele nicht zimperlich: Mit ein wenig Pech haben Sie nach 15 Runden bereits Krieg mit vier großen Reichen, zumindest theoretisch. Denn wenn Sie eine Mission nicht erfüllen, geht davon auch im Spiel die Welt nicht unter.

Sie sollten dabei abwägen, welche Belohnung der Senat für die Erfüllung in Aussicht stellt. Haben Sie Geldsorgen, sind natürlich ein paar tausend Denare sehr hilfreich, und auch eine starke exotische Kampfeinheit kann Ihnen weiterhelfen. Andere Belohnungen, wie den Dank des Senats oder Spiele auf Kosten des Senats in einer Ihrer Städte, sind eher später im Spiel interessant als für den Start. Früher oder später wird das Verhältnis zwischen Ihnen und dem Senat ohnehin leiden, dann nämlich, wenn Sie langsam immer mächtiger werden.

Und ein Krieg muß nicht ewig dauern. Schicken Sie einfach einen Diplomaten zu einer Stadt des Gegners, und sprechen Sie dort mit ihm über Waffenstillstand und später Frieden. Die Erfolgsaussichten sind allerdings kurz nach Kriegsausbruch eher gering. Sind aber ein paar Runden gespielt, ohne daß Angriffe stattgefunden hätten, haben Sie durchaus die Chance, einen Waffenstillstand zu erreichen und sich dann anderen Kriegsschauplätzen zuzuwenden. Krieg mit zu vielen Reichen sollten Sie vermeiden, da Sie nie wissen, wieviele davon Sie wirklich schnell attackieren. Gegen vier oder fünf starke Armeen bekommen Sie auf jeden Fall Probleme.



Der erste Auftrag des Senats an Ihre Familie: Sie sollen eine Stadt erobern. Damit sollten Sie sich nicht allzu schwertun.



Und die Belohnung folgt auf dem Fuß: Mit 5000 Denaren mehr können Sie einen deutlich besseren Start hinlegen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



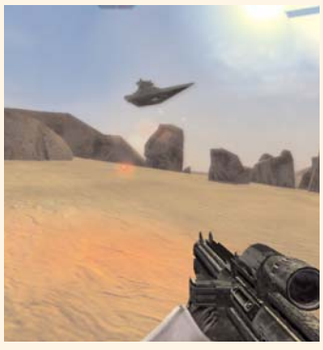
Star Wars Battlefront

Actionspiel für PC | Retten Sie das Universum aus den Fängen des mächtigen Imperiums. Oder schlagen Sie sich auf dessen Seite. Mit diesen Tricks macht COMPUTER BILD SPIELE es Ihnen leichter, hitzige Lasergefechte cool zu überstehen. Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung

Laufen



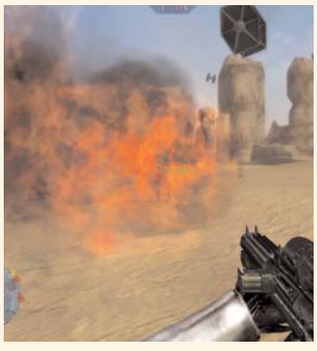
Um Ihre Spielfigur in verschiedene Richtungen laufen zu lassen, drücken Sie [W], [S], [A] oder [D]. Per Mausbewegung schauen Sie sich um. Achten Sie darauf, sich vorsichtig in das Gebiet der Feinde vorzutasten.

Feuern



Sobald Ihnen Feinde begegnen, sollten Sie das Feuer eröffnen. Dazu drücken Sie die linke Maustaste. Schießen Sie am besten in kurzen, gezielten Feuerstößen, um im Kampf Munition zu sparen.

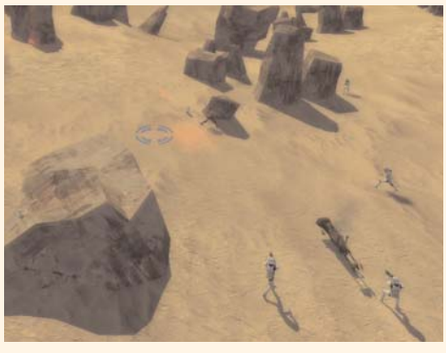
Granaten werfen



Gegen größere Feindansammlungen fahren Sie schweres Geschütz auf. Mit der *rechten* Maustaste werfen Sie eine Granate. Achten Sie darauf, der gefährlichen Explosion nicht zu nahe zu kommen.

Bedienung

Raketenrucksack nutzen



In den hektischen Gefechten geraten Sie oft in brenzlige Situationen. Hier kann Ihnen der Einsatz des Raketenrucksacks aus der Klemme helfen. Drücken Sie die [K]-Taste zweimal, um ihn zu aktivieren. Sie steigen nun senkrecht in die Luft, können das Kampfgeschehen kurz von oben betrachten oder einen höhergelegenen Punkt des Spielareals erreichen. Äußerst praktisch!

Fahrzeuge benutzen



Die vielen unterschiedlichen Fahrzeuge im Spiel entscheiden nicht selten über Sieg oder Niederlage in einem Gefecht. Die schweren Lasergeschütze legen in der Regel gleich mehrere Gegner auf einmal flach, und die dicke Panzerung sorgt für Ihren Schutz. Um in ein Fahrzeug einzusteigen, drücken Sie davor die Taste [F].

Figuren und Fähigkeiten

Soldat



Der einfache Sodat der Rebellen ist mit einem Gewehr und ein paar durchschlagskräftigen Granaten bewaffnet. Er eignet sich am besten für den Häuserkampf. Er lädt seine Waffe sehr schnell nach und hat viel Munition mit an Bord. Gegen mehrere Angreifer oder große Fahrzeuge hat er allerdings im Kampf keine Chance.

Scharfschütze



Dieser Experte ist mit einem langsam nachladenen Scharfschützengewehr ausgestattet. Sein Einsatzgebiet beschränkt sich auf einen höhergelegenen oder gut versteckten Punkt auf der Spielkarte. Von hier aus kann er allen Gegnern problemlos auflauern und aus weiter Ferne auf sie feuern.

Pilot



Der Pilot ist mit einer kleinen Laserwaffe und ein paar Minen ausgestattet. Im Kampf ist er nur schwer einzusetzen. Der große Vorteil des Fliegers liegt darin, daß er Geschütze und kaputte Fahrzeuge reparieren kann, während er darin sitzt. Auf Kommando wirft der Pilot auch Munition und Lebensenergie für Sie ab.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Figuren und Fähigkeiten | Fortsetzung

Angriffsdroide



Dieser Roboter der KUS-Einheit ist mit einem durchschlagskräftigen Raketenwerfer ausgestattet. Er bewegt sich wegen der schweren Waffe zwar deutlich langsamer als der einfache Soldat, macht diesen Umstand jedoch mit seiner geballten Feuerkraft wieder wett. Jeder Schuß will überlegt sein, er hat nur sechs Raketen im Marschgepäck.

Droideka



Diese äußerst kampfstarke Roboter-Einheit ist mit zwei mächtigen Turbo-Laser-Gewehren ausgestattet. Wo die hinfeuern, wächst kein Gras mehr. Außerdem kann sich der Droideka mit einem Körperschild vor Angriffen schützen. Um sich fortzubewegen, rollt sich dieser Roboter einfach zu einer Kugel zusammen.

Super-Kampfdroide



Der normale Angriff zu Fuß ist das Spezialgebiet dieses Kameraden. Mit seinem gefährlichen Dreifachschuß ist er die erste Wahl im Nahkampf gegen die Klon-Truppen. Seine metallene Haut schützt ihn vor vielen Angriffen, nur mit einem Raketenwerfer oder einer Granate läßt er sich besiegen. Tauchen mehrere davon auf, nehmen Sie Reißaus.

Dunkle Truppe



Diese Einheit ist mit einer Waffe ausgestattet, die nur im Nahkampf funktioniert: dem Blastergewehr. Doch der Raketenrucksack gleicht die fehlende Angriffskraft wieder aus. Damit erreicht er schnell höhergelegene Orte oder kann aus einem Feuergefecht per Knopfdruck fliehen, was sich im Spielverlauf als äußerst hilfreich erweist.

Schocktruppe



Der Mann fürs Grobe bei den Truppen des Imperiums ist mit einem Raketenwerfer ausgestattet. Lassen Sie ihn an eine Ansammlung von Feinden schleichen und gut zielen. Dann können Sie mit dieser langsamen, aber kampfstarken Einheit großen Schaden beim Feind anrichten.

Spähtruppe



Außer dem durchschlagskräftigen Scharfschützengewehr (das für den Nahkampf nicht zu gebrauchen ist) bringt diese Einheit einen Aufklärungsdroiden mit in die Schlacht. Der warnt alle umstehenden Kameraden rechtzeitig vor Angriffen und schützt sie sogar mit Sperrfeuer – ein unschätzbarer Vorteil in jeder Schlacht.

ARC-Soldat



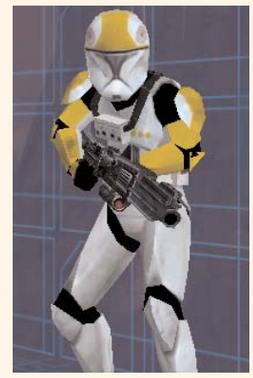
Auch die Soldaten der Klon-Truppen sind eine gute Wahl. Der mit einem Raketenwerfer ausgestattete ARC-Soldat sorgt mit einem gezielten Schuß für heilloses Chaos in den gegnerischen Verbänden. Darüber hinaus helfen Granaten und Bewegungsminen, mit denen Sie den Bereich um einen Kommandopunkt gut und einfach sichern können.

Jet-Truppe



Der Kollege von der Jet-Truppe ist eine der effektivsten Spielfiguren. Außer seinem durchschlagskräftigen Ionen-Werfer, der auf sechs Schuß Munition begrenzt ist, hat er einen sehr leistungsfähigen Raketenrucksack am Mann, mit dem er sogar weite Strecken fliegend zurücklegen kann.

Klon-Pilot

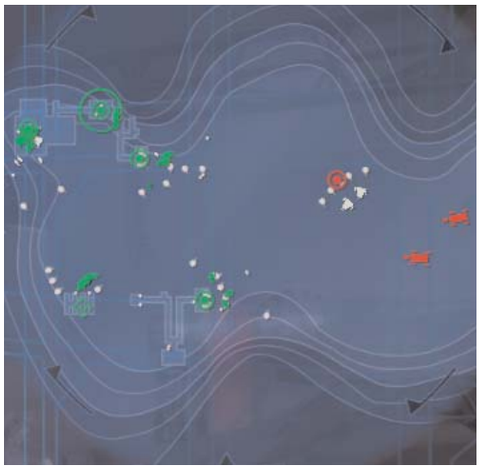


Der Klon-Pilot ist in erster Linie für die Reparatur von Fahrzeugen und Geschützen zuständig. Zu diesem Zweck hat er einem Fusionsschneider. Benutzen Sie den neben einem beschädigten Fahrzeug wie eine Waffe, um es zu reparieren. Der Pilot verteidigt sich im Kampf mit einem Lasergewehr, das über eine hohe Schußfrequenz verfügt.

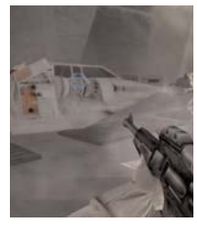
SPIELTIPS

Karten und Ziele

Hoth



Der Kampf auf dem eisigen Planeten Hoth ist für die Rebellen in ihrer Verteidigungsstellung eine besondere Herausforderung. Erste und wichtigste Aufgabe ist der Schutz der Generatoren vor den schweren AT-AT-Kampfläufern. Die Riesenmaschinen können nur mit Schneegleitern besiegt werden. Für den Transport Ihrer Spielfigur über die weiten Ebenen nutzen Sie ein Transportmittel, um schnell voranzukommen.



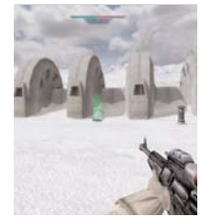
Schneegleiter
Diese kleinen, wendigen Flieger sind Ihre einzige Waffe gegen die AT-AT-Kampfläufer. Machen Sie Gebrauch davon.



AT-AT-Läufer
Die großen und schwer gepanzerten Kampfläufer sind kaum zu knacken. Nur der Schneegleiter (siehe oben) hilft.



Geschütze
Auf dem Schlachtfeld finden Sie große Geschütze. Richten Sie ihr Feuer gegen anrückende Soldaten.

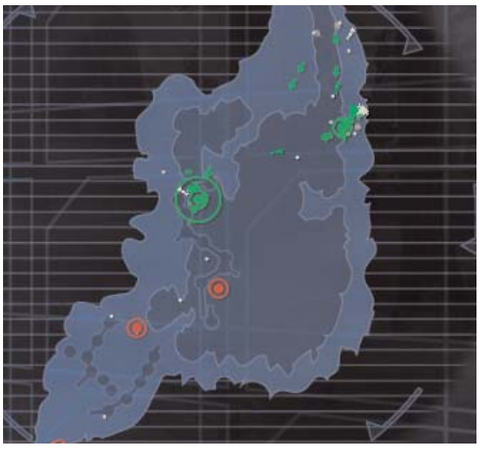


Generator
Den Generator müssen die Rebellen mit allen Mitteln schützen. Wird er zerstört, ist der Kampf verloren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Karten und Ziele | Fortsetzung

Endor



Der Waldmond Endor ist die Heimat der kleinen, pelzigen Ewoks. Kämpfen Sie auf der Seite der Rebellen, dann schließen sich Ihnen die Fellwesen tapfer an und bewerfen feindliche Soldaten mit Steinen und Holzspeeren, während Ihre Aufgabe darin besteht, den Bunker am anderen Ende des Areals zu zerstören. Dazu benötigen Sie eine Menge Feuerkraft. Nehmen Sie auf dem Weg dorthin Soldaten mit.



Bunker

Diesen Bunker müssen Sie zerstören, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Er wird schwer bewacht.



Geschütze

Die Geschütze neben dem Bunker müssen Sie zerstören oder schleichend umgehen.



Baumtreppe

Laufen Sie auf den Treppen in die Bäume , um im Gefecht eine bessere Schußposition zu gewinnen.



Fahrzeuge

Achten Sie auf Angriffe der AT-ST-Kämpfläufer. Dagegen hilft nur ein schwerer Raketenwerfer.

Geonisis-Turmspitze



Der Angriff auf den Kommandoposten der KUS-Armee auf dem Planeten Geonisis gehört zu den schwersten Aufgaben im Spiel. Die gut gepanzerte Roboterarmee und deren feuerkräftige Fahrzeuge wird viele Ihre Klon-Soldaten aufreiben. Nutzen Sie Ihrerseits eine Spielfigur mit Raketenrucksack, um sich bei Bedarf schnell und unbemerkt aus dem Kampfgebiet zu entfernen und zu entkommen.



Fahrzeuge

Ihnen stehen die langsamen, aber sehr kampfstarken AT-XT-Läufer zur Verfügung. Nutzen Sie deren Vorteil aus.



Geschütze

Außer zwei feindlichen Kommandopunkten müssen Sie dieses Geschütz ausschalten.



Schiffswrack

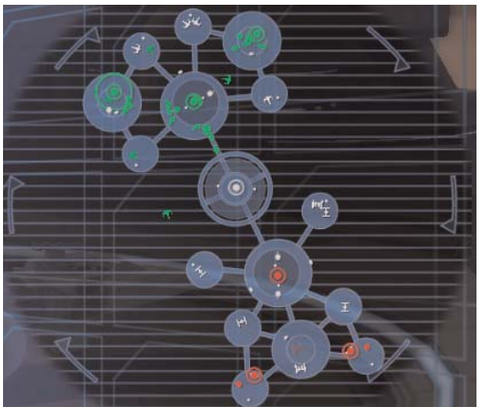
Im Innern des Schiffswracks befindet sich neben dem Kommandoposten eine Station für die Heilung.



Kartenraum

Der letzte feindliche Kommandopunkt im Kartenraum wird meistens sehr gut bewacht.

Bespin-Plattformen



Das Kampfgebiet in der Wolkenstadt Bespin besteht lediglich aus vielen Plattformen, die mit schmalen Stegen verbunden sind. In dem Hauptgang, der die beiden großen Elemente verbindet, kommt es meistens zum schwersten Gefecht. Postieren Sie sich dort mit einem Scharfschützengewehr, und nehmen Sie die Angreifer aus sicherer Entfernung aufs Korn.



X-Wing

Neben Ihrem Startpunkt stehen diese Raumschiffe. Nutzen Sie die für Transportaufgaben.



Sammelpunkt

Dieser Sammelpunkt wird in jeder Schlacht heiß umkämpft. Bewachen Sie ihn, so gut es geht.



Geschütze

Nutzen Sie diese Geschütze, um sich gegen die fliegenden Einheiten der Feinde zu wehren.



Langer Gang

Stellen Sie einen Scharfschützen hinter Ihre Soldaten, und geben Sie denen Feuerschutz.

Tatooine - Sandmeer



Auch auf dem Heimatplaneten von Luke Skywalker bricht eine Schlacht los. Als Soldat des Imperiums müssen Sie sich nicht nur gegen die Rebellen, sondern auch gegen angriffslustige Sandleute zur Wehr setzen. Schalten Sie die zuerst aus, um einen Angriff aus dem Hinterhalt zu vermeiden. Danach kümmern Sie sich um die Rebellen, die sind nun ohne Chance.



Durchgang

Hier laufen Ihnen die ersten Angreifer in die Arme. Bereiten Sie sich gut und schnell vor.



Sandgleiter

Mit diesem Sandgleiter greifen Sie die Aggressoren aus der Nähe an.



Der Saarlac

Kommen Sie diesem Ungetüm im Kampf nicht zu nahe. Schnappt er zu, sind Sie weg.



Fähre

Diese Fähre transportiert bis zu fünf Einheiten. Springen Sie auf!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



This is Football 2005

Fußballspiel für PS 2 | Sie wollen höchstpersönlich gegen Fußballgötter wie Beckham und Co. antreten? Oder einfach Ihr Lieblingsteam im Kampf um die Meisterschale unterstützen? Dann bringen Sie sich selbst ins Spiel - die „Eye-Toy"-Kamera macht's möglich Spielverlauf siehe Test Seite 94

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die Eye-Toy-Kamera

Damit Sie „persönlich" mit Ihren Lieblingskickern (oder gegen sie) „das Runde ins Eckige" befördern können, benötigen Sie eine Eye-Toy-Kamera. Mit Hilfe dieses Zubehörs für Playstation 2 ist es möglich, Ihr Porträt dreidimensional ins Spiel zu bringen. Laut Stefan Dettmering (Pressesprecher von Sony Computer Entertainment) ist Eye Toy mittlerweile zum Preis von rund 40 Euro separat erhältlich. (Bis vor kurzem konnten Sie die Kamera nur im Verbund mit den Spielen „Eye Toy Play" (rund 60 Euro) und „Eye Toy Groove" (rund 70 Euro) oder dem Bildtelefonie-Programm „Eye Toy Chat" (rund 50 Euro) erwerben.

Installation und Gebrauch der Kamera sind bemerkenswert unkompliziert. Das elektronische Auge wird mit einem der beiden **USB** S. 204 -Anschlüsse der Playstation verbunden. Eine blaue Leuchtdiode (1) signalisiert Betriebsbereitschaft, sobald die Playstation eingeschaltet wird. Falls nötig, kann das Bild am Einstellungsring der Linse scharfgestellt werden (2).

Tip der Redaktion: Wenn Sie jemanden kennen, der eine Eye-Toy-Kamera hat, bitten Sie ihn einfach um eine kurze Fotositzung. Ihr so eingefangenes Porträt können Sie auf einer Speicherkarte ablegen und von dort aus ins Spiel einbauen. Wenn Sie Ihren Freund aufsuchen, vergessen Sie aber nicht, das Spiel „This is Football 2005" und eine Speicherkarte mitzunehmen. Wie schnell und unkompliziert die Aufnahme Ihres Porträts erledigt ist, lesen Sie auf den folgenden Seiten.



IHR GESICHT EINBAUEN – SO GEHT'S

Porträt erstellen



1 Wählen Sie im Startbildschirm mit der Richtungstaste ↓ auf der Spieletastatur den Eintrag: „Eye Toy: Cameo Creator" aus, und drücken Sie anschließend ✕.



2 Nach einer kurzen Ladezeit sehe Sie den Startbildschirm des „Eye Toy Cameo Creators". Drücken Sie dann ✕ auf der Spieletastatur.



3 Es folgt ein weiterer Auswahlbildschirm. Um ein neues Porträt zu erstellen und zum nächsten Bild zu schalten, drücken Sie erneut ✕.



4 Es folgen wichtige Informationen zur weiteren Vorgehensweise. Lesen Sie sich diese Hinweise genau durch, und drücken Sie dann wiederum ✕.



5 Richten Sie Ihr Gesicht und die Kamera nun so aus, daß Ihr Kopf mittig innerhalb des vorgegebenen Ausschnitts zu sehen ist. Mit ✕ starten Sie die Aufnahme.



6 Ein akustisches Signal markiert Beginn und Ende der Aufnahme. Blicken Sie zunächst in die Kamera, aber drehen Sie sich während der Aufnahme zur Seite.



7 Mit den Richtungstasten ← und → „blättern" Sie durch die Aufnahmen. Danach wählen Sie zunächst mit ✕ ein Bild für die Frontalansicht aus.



8 Dann entscheiden Sie sich für eine Profilansicht. Bewegen Sie dazu den grünen Punkt auf der Leiste mit den Richtungstasten nach rechts, und drücken Sie ✕.



9 Jetzt müssen Sie Markierungspunkte auf die Aufnahmen setzen. Mit dem linken Mini-Steuerknüppel der Spieletastatur verschieben Sie das „Fadenkreuz".



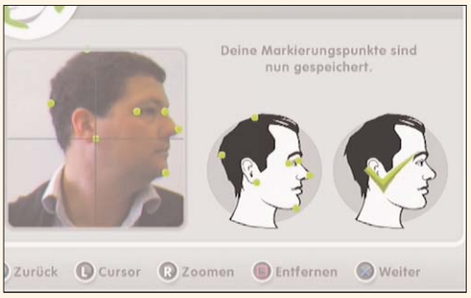
10 Im Interesse größter Präzision können Sie mit dem rechten Mini-Steuerknüppel den Bildausschnitt vergrößern. Mit ✕ wird der Punkt dann an genau …



11 … der Stelle fixiert, die das Symbolbild rechts neben Ihrem Porträtfoto vorgibt. Auf diese Weise arbeiten Sie sich Punkt für Punkt voran.



12 Zum Schluß werden die neun Markierungspunkte dargestellt. Überprüfen Sie noch einmal die korrekte Anordnung, denn: Je präziser Sie die Punkte an die Vorlage angepaßt haben, desto besser wird am Ende das Resultat. Sollte ein Punkt nicht passen, so können Sie die Punkte nacheinander durch Drücken von löschen und neu setzen.



13 Setzen Sie nun auch in der Profilansicht die Markierungspunkte auf jene Stellen, die von der Skizze rechts vorgegeben werden. Weiter geht's mit ✕.



14 Es werden nun noch einige Daten abgefragt. Wählen Sie zunächst mit Hilfe der Richtungstasten auf der Spieletastatur Ihr Geschlecht aus.



15 Verfahren Sie mit der Altersangabe genauso. Auch hier stehen nur zwei Möglichkeiten zur Verfügung: jünger auszusehen als 15 Jahre – oder älter.

This is Football 2005 FORTSETZUNG

Porträt erstellen | Fortsetzung



16 Wählen Sie nun eine Frisur aus, die am ehesten Ihrer eigenen entspricht. Wieder schalten Sie mit den Richtungstasten ↑ und ↓ zum nächsten Punkt.



17 Brille gefällig? Suchen Sie sich passende Augengläser aus, und bestimmen Sie im nächsten Schritt deren Farbe. Weiter geht's mit ✕.



18 Fertig! Es folgt eine Sicherheitsabfrage die Sie mit einem Druck auf die Taste der Spieletastatur quittieren, um fortzufahren.



19 Nach einer relativ langen Ladezeit wird das Porträt erstellt und Ihnen dann automatisch gezeigt. Drücken Sie anschließend ✕, um fortzufahren.



20 Nun geben Sie der Datei einen Namen. Mit wählen Sie jeden Buchstaben aus, mit ✕ geht's weiter. Beantworten Sie die folgende Frage mit .



21 Um das Porträt ins Spiel einzubauen, drücken Sie erst und dann . Wählen Sie dann im Hauptmenü des Spiels „Benutzerdefinierte Teams" aus.



22 Nun wählen Sie den Eintrag „Team bearbeiten" und suchen sich eine beliebige der 935 Mannschaften aus. Wählen Sie dann den Eintrag „Spieler bearbeiten" aus.



23 Suchen Sie sich den Spieler aus, den Sie sozusagen durch sich selbst ersetzen möchten. Sein Name wird mit einem blauen Rahmen markiert.



24 Wählen Sie aus der folgenden Liste den Eintrag „Spieler-Aussehen bearbeiten", und bestätigen Sie wie immer mit der ✕-Taste.



25 Gleich der erste (vorgegebene) Eintrag „Eye Toy Cameo zuweisen" ist der richtige. Drücken Sie erneut die ✕-Taste, um fortzufahren.



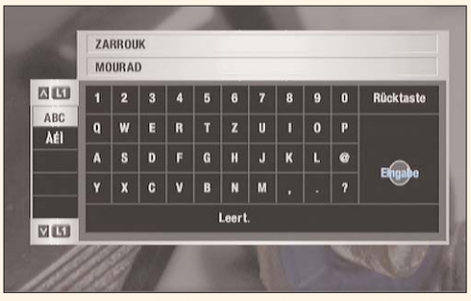
26 Nun greift das Spiel auf die Datensätze der Speicherkarte zu. Die in Schritt 19 abgelegte Porträtdatei wird gezeigt. Wählen Sie die Datei mit ✕ aus.



27 Wählen Sie nun „Ja", und drücken Sie wieder ✕. Ihr Porträt wird daraufhin eingefügt. Wichtig: Drücken Sie anschließend , um fortzufahren.



28 Sicherlich wollen Sie nun noch den Namen korrigieren. Wählen Sie dazu einfach den Eintrag „Spielernamen bearbeiten", und bestätigen Sie mit ✕.



29 Mit **R1** wechseln Sie zwischen Vor- und Nachnamen, mit löschen Sie den Eintrag. Wählen Sie nun den Punkt Eingabe, und drücken Sie dann ✕.

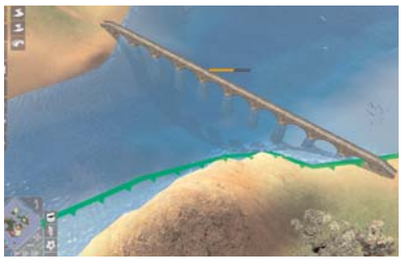


30 Schalten Sie nun zurück ins Hauptmenü (Speichern!), und starten Sie ein Spiel. Wenn jetzt Ihre Mannschaft antritt, spielen Sie höchstpersönlich mit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern (Version 1.00) für PC



So schöne Brücken kann nicht jeder bauen. Der richtige Trick gehört schon dazu.

Wer als Fürst im Mittelalter Probleme hat, sollte in die Trickkiste greifen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Halten Sie während des Spielens die Tasten S und A fest, und drücken Sie Ö, um die sogenannte Konsole zu öffnen. Das ist ein Befehlsfenster in der Bildschirmmitte.

3 In die daraufhin geöffnete Eingabezeile tippen Sie den gewünschten Trickbegriff ein und bestätigen mit R. Der Trick wird aktiviert.

4 Mit der Tastenkombination aus Schritt 2 schließen Sie die Konsole wieder.

Eingabetext	Wirkung
setgold x	Sie bekommen den statt „x" eingetragenen Wert an Gold.
addfood_500	Sie erhalten zusätzliche Nahrung.
freetechno	Alle in der Aufgabe verfügbaren Technologien werden freigeschaltet.

Far Cry (Deutsche Version 1.1.0.1230) für PC

Monotonie in der Südsee? Mit diesen Tricks verleihen Sie dem Karibik-Abenteuer ganz neue Aspekte

1 Nachdem Sie das Spiel installiert haben, klicken Sie zunächst auf Start, ziehen dann den Mauszeiger auf Alle Programme, Ubisoft sowie Far Cry und klicken schließlich mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag Far Cry spielen.

2 Im daraufhin geöffneten, sogenannten Kontextmenü klicken Sie auf Eigenschaften.

3 Ein weiteres Menüfenster wird geöffnet. In die Zeile, die mit Ziel: beginnt, müssen Sie dahinter **-devmode** eintippen. Klicken Sie dazu ans Ende der Zeile, drücken Sie einmal K, und tippen Sie dann den Begriff ein. Das Ende der Zeile im Eigenschaften-Fenster sollte anschließend so aussehen: ytek\Far Cry\Bin32\FarCry.exe" -devmode. Der Anfang kann bei Ihnen auch anders lauten. Das hängt davon ab, auf welchem Pfad Sie „Far Cry" installiert haben.

4 Klicken Sie auf, um das Fenster wieder zu schließen. Ab sofort können Sie die geheimen Tricks aus der Tabelle rechts anwenden.

5 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Mit dem eingegebenen Startbefehl sind alle Spielstufen freigeschaltet.

6 Während des Spiels drücken Sie einfach auf die gewünschte Taste (siehe Tabelle), und der Trick wird aktiviert. Teilweise schaltet ein weiterer Tastendruck den Trick wieder aus.

Immer speichern

1 Im Spiel wird nur an bestimmten Stellen gespeichert. Doch mit einem Trick geht's überall. Drücken Sie Ö, um die Konsole zu öffnen.

2 Ein Fenster mit Eingabezeile wird geöffnet.

3 Tippen Sie in diese Zeile **\save_game** ein, und drücken Sie R. Für das Zeichen \ halten Sie die Tasten S und A fest und drücken Ö.

4 Wenn Sie nun, wie oben beschrieben, **load_game** eintippen, wird der soeben gespeicherte Spielstand geladen.

5 Sie können Spielstände auch „beschriften". Tippen Sie dazu beispielsweise ein: **save_game drachengleiter**. Geladen werden kann dieser Spielstand mit dem Wortlaut **load_game drachengleiter**. Auf diese Weise lassen sich mehrere Spielstände anlegen.

6 Die Konsole wird per Druck auf Ö wieder geschlossen.



Mit dem richtigen Trick kommen Sie immer an ein Scharfschützengewehr, auch wenn die Aufgabe keines vorsieht.

Eingabetext	Wirkung
Ö B	Sie erhalten alle Waffen.
Ö 9	Sie erhalten 999 Schuß von jeder Sorte Munition.
K F1	Sie können die Ansicht zwischen Ich-Perspektive und dem Blick von hinten auf die Figur wechseln.
K F4	Durch Wände fliegen an- und ausschalten.
K F2	Sie gelangen innerhalb der jeweiligen Spielstufe zum nächsten Speicherpunkt.
K F9	Sie können die Position der Spielfigur speichern (jedoch nicht den Spielstand).
K F10	Die Spielfigur springt zu der mit K F9 gespeicherten Position.
K F11	Entwicklerinformationen zeigen und ausblenden.

Medal of Honor – Allied Assault (Version 1.2.4.190) für PC

Die Landung in der Normandie gelingt mit ein paar Tricks besser

1 Bevor Sie das Spiel starten, müssen Sie zunächst einen Startparameter eingeben. Klicken Sie dazu auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Alle Programme, EA GAMES, danach auf Medal of Honor Allied Assault, und klicken Sie schließlich auf Medal of Honor Allied Assault.

2 Im daraufhin geöffneten, sogenannten Kontextmenü klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Eigenschaften.

3 Das Eigenschaften-Fenster wird geöffnet. Tippen Sie in der Zeile hinter Ziel: ein. Klicken Sie dazu mit der Maus ans Zeilenende, drücken Sie K, und tippen Sie dann den Text ein. Das Zeilenende sollte daraufhin so aussehen: nsole 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1



Mit dem richtigen Trick kommen Sie auch an die ganz großen Kaliber.

4 Klicken Sie auf, um das Fenster zu schließen. Ab sofort können Sie die Tricks aus der Tabelle rechts anwenden.

5 Wenn Sie einen Trick benötigen, drücken Sie während des Spiels einfach Ö, um die Konsole zu öffnen.

6 Sie sehen die Eingabezeile. Drücken Sie zweimal L, und tippen Sie dann den gewünschten Begriff ein.

7 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit R, und schließen Sie dann mit einem Druck auf Ö die Konsole wieder.

Eingabetext	Wirkung
dog	Unverwundbarkeit ein- und ausschalten.
fullheal	Sie erhalten die komplette Lebensenergie zurück.
wuss	Sie gelangen an alle Waffen mit maximaler Munition.
noclip	Durch Wände gehen an- und ausschalten.
toggle cg_3rd_person	Sie wechseln zwischen der Ich-Perspektive und dem Blick über die Schulter der Spielfigur.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims 2 (Version 1.0) für PC

Sind neue Möbel fürs Eigenheim fällig? Dann statten Sie Ihre Sims doch einfach mit dem nötigen Bargeld für größere Anschaffungen aus



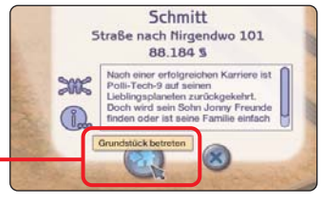
1 Legen Sie die Spiel-CD ins CD-Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt, mit einem Doppelklick auf das Symbol Die Sims 2 auf der Windows-Arbeitsplatzoberfläche.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wählen Sie per Mausklick im Start-Menü eine Nachbarschaft zum Spielen aus.



3 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Spielen, um eine Partie zu beginnen.

4 Bevor das Spiel beginnt, können Sie sich noch ein paar hilfreiche Tips durchlesen. Sind Sie bereit? Dann klicken Sie auf Fertig.



5 Wählen Sie jetzt je nach Szenario ein Haus, in das Sie einziehen wollen, oder eine Familie, die Sie durchs virtuelle Leben begleiten möchten. Klicken Sie dazu einfach auf das jeweilige Haus und dann auf Grundstück betreten.



6 Haben Sie nun die Spielwelt der Sims vor Augen, so können Sie mit der Tastenkombination S +U +I das Cheatfenster öffnen.

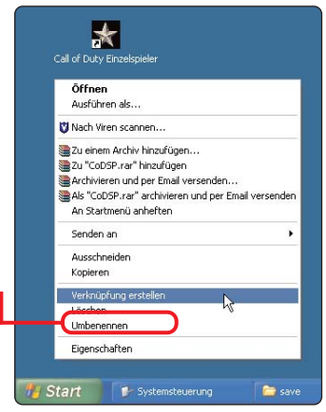
Hier können Sie jetzt einen der Cheats aus der Tabelle unten eintippen und anschließend mit R bestätigen. Im Beispielbild rechts sehen Sie, wie zwei Sims per Cheat vergrößert beziehungsweise verkleinert wurden.

Eingabetext	Wirkung
motherlode	50 000 Simoleons
kaching	1000 Simoleons
aging –off	Sims altern nicht mehr
aging –on	Sims altern wieder
stretchskeleton x	Vergrößert die Sims um den Faktor x
slowmotion x	Zeitlupe (x = 0-8; 0 = normale Geschwindigkeit)
moveobjects on	Ermöglicht das freie Bewegen und Entfernen von Gegenständen
moveobjects off	Schaltet das freie Bewegen und Entfernen wieder aus
autopatch –on	Informiert Sie automatisch, sobald ein Patch (Spielverbesserungs-Programm) verfügbar ist (nur möglich, wenn Ihr PC Internet-Zugang hat)
autopatch –off	Stellt die automatische Patchbenachrichtigung wieder aus
expand	Vergrößert und verkleinert das Cheatfenster
help	Listet alle Cheats auf
help XY[1]	Zeigt die Beschreibung des Cheats XY[1]
exit	Schließt das Cheatfenster

[1] statt XY den gewünschten Cheatbegriff eintippen

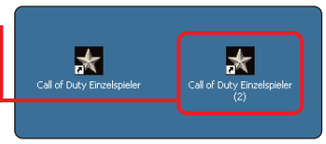
Call of Duty (Version 1.0) für PC

COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen, wie Sie den 2. Weltkrieg ohne Verletzungen und Schwierigkeiten überstehen



1 Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste das Symbol des Spiels Call of Duty Einzelspieler auf der Windows-Arbeitsoberfläche an.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie Verknüpfung erstellen aus, um ein neues Spielsymbol auf der Windows-Oberfläche anzulegen.



3 Wählen Sie das neue Spielsymbol Call of Duty Einzelspieler erneut mit einem *Rechts*klick an.

4 Im damit geöffneten Menü wählen Sie nun den Eintrag Eigenschaften.



5 Im so geöffneten Fenster klicken Sie hinter das letzte Zeichen des Eintrags "E:\Spiele\Call of Duty\CoDSP.exe" und fügen dahinter ein Leerzeichen sowie die untenstehende Ergänzung an.

6 Haben Sie den Eintrag um den Cheatbefehl ergänzt, so klicken Sie auf Übernehmen und dann auf OK.

7 Legen Sie die Spiel-CD ins Laufwerk ein, und starten Sie über das neu angelegte Spielsymbol auf der Windows-Oberfläche das Spiel.

8 Wählen Sie nun entweder ein Neues Spiel, oder klicken Sie auf Spiel fortsetzen beziehungsweise auf Spiel laden, um eine bereits gestartete Partie fortzusetzen.

9 Im Spiel können Sie jederzeit mit der Taste A das Cheatfenster öffnen.



10 Um die Cheats endgültig zu aktivieren, müssen Sie zunächst set random sv_cheats 1 eintippen und mit R bestätigen.

11 Jetzt können Sie auf die gleiche Weise einen der Cheats aus der Tabelle in das Cheatfenster eintippen.

12 Mit A schließen Sie das Cheatfenster. Sie können weiterspielen, wie gewohnt – aber eben „unsterblich".

+setthereisacow 1337 +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1 +set developer 1

Eingabetext	Wirkung
god	Unsterblichkeit
give health	Stellt volle Gesundheit wieder her
give all	Sie erhalten alle Waffen inklusive Munition.
give ammo	Sie erhalten volle Munition.
notarget	Gegner nehmen Sie nicht wahr/nehmen Sie wieder wahr.
noclip	Durch Wände gehen ein/aus (verhindert schießen).
ufo	Ihre Spielfigur kann fliegen/nicht mehr fliegen.
kill	Ihre Spielfigur stirbt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gorky Zero – Beyond Honor (Version 1.1) für PC

Als leiser Spion in geheimer Mission – da lohnen sich ein paar geheime Tricks auf jeden Fall

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Laden Sie einen alten Spielstand, oder beginnen Sie eine neue Partie.

2 Drücken Sie während des laufenden Spiels die T -Taste, und wählen Sie per Mauszeiger den tragbaren Computer aus Ihrer Gegenstandsübersicht auf der rechten Seite des Bildschirms aus. Klicken Sie nun doppelt darauf.



3 Daraufhin wird ein großes Eingabefeld geöffnet.

4 Drücken Sie zunächst die Tasten Strg und 0 (Null) gleichzeitig.

5 Anschließend können Sie einen der Trick-Codes aus der nebenstehenden Tabelle eintippen. Jeder eingegebene Code wird in Klartext gezeigt. Tippen Sie ihn ein zweites Mal ein, so wird der Trick deaktiviert. Das Eingabefeld blenden Sie mit einem Druck auf die Esc -Taste wieder aus. Das Spiel läuft dann sofort weiter.



Eingabetext	Wirkung
5332	Unverwundbarkeit
9123	Schnelles Cracken
2354	Mehr Schaden
8216	Doppelte Rüstung
2352	Alle Waffen
4616	100 Prozent Trefferquote
6235	Doppelte Medkits
2695	Unendlich Munition
4982	Taube Feinde
8892	Blinde Feinde
4003	Volle Gesundheit
0038	Lautlose Bewegung
4828	Alle Gegenstände



Dieser Trick ist ebenso fies wie praktisch: Wenn Sie die Wachen erblinden lassen, wird das Spiel zum gemütlichen Spaziergang durch Feindgebiet.

Tom Clancy's Rainbow Six – Black Arrow für Xbox

Machen Sie sich erst unverwundbar – und schützen Sie dann Ihr Team

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Nehmen Sie einen beliebigen Einsatz in Angriff.

3 Drücken Sie während des Spiels zu einem beliebigen Zeitpunkt die Tastenfolge ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

4 Wenn Sie diese Folge korrekt eingegeben haben, sehen Sie in der Mitte des Bildschirms die göttliche Mitteilung „GOD ACTIVATED".



Sie sind nun unverwundbar, und die Kugeln der Angreifer haben keine Wirkung mehr. Behalten Sie aber weiterhin Ihre Teamkollegen im Auge, denen der Trick überhaupt nicht hilft.



Auch wenn die Gegner aus allen Rohren feuern – jede Kugel prallt an Ihnen ab.

Catwoman für Xbox

Machen Sie aus dem normalen Spiel die seltene „Special Edition"

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „COMIC" aus.



3 Drücken Sie die **A**-Taste, um weiterzuschalten.

4 Wählen Sie nun den Punkt „TRESOR" aus,



und drücken Sie die **A**-Taste.

5 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz die Ziffern 1940 aus,



und bestätigen Sie die Eingabe wiederum mit der **A**-Taste.

6 Mit dem Code **1940** haben Sie in der Galerie Zugriff auf die letzten drei Konzeptzeichnungen, und das Spiel präsentiert sich in Form der seltenen „Special Edition".



Nicht schlecht: Nach der Eingabe des nebenstehenden Tricks bekommen Sie beim Ladevorgang des Spiels ein neues Bild.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rome – Total War (Version 1.0) für PC

Zu teure Truppen? Zu schwache Truppen? Diese Tricks helfen garantiert

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie dann im laufenden Spiel die Taste [ ], um das Eingabefenster zu öffnen.

3 Tippen Sie nun einen Cheatcode ein. Wenn Sie im Eingabefenster den ersten Buchstaben eintippen, erscheint außerdem das [ ]-Zeichen, das müssen Sie zuerst löschen, damit der Code korrekt eingegeben werden kann. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Druck auf R. Die Cheats funktionieren nur einmal während einer Partie. Wollen Sie einen Cheat mehrfach verwenden, müssen Sie nach Eingabe des Trickbegriffs speichern, das Spiel beenden und erneut starten. Tippen Sie auch immer nur einen Cheat-Code ein, und schließen Sie danach das Eingabefenster durch erneutes Drücken von [ ]. Öffnen Sie es wieder, und tippen Sie dann den nächsten Cheat ein. Wenn Sie mehr als einen eintippen, wird es nicht funktionieren.



Das Eingabefenster: Hier müssen Sie die Cheats eintippen, um tricksen zu können.



Endlich alle Reiche sehen, ohne lange zu suchen? Der richtige Cheat macht's möglich.

Eingabetext	Wirkung
bestbuy	Soldaten werden 10 Prozent billiger.
oliphaunt	Sie bekommen eine Einheit Kriegselefanten (nur Kampagnenmodus).
toggle_fow	Die Übersichtskarte wird komplett sichtbar.



Richtig eingetippt, beschert Ihnen der Cheat „oliphaunt" endlich schweres Kriegsgetier: eine Horde Kampfelefanten (Kreis).

Full Spectrum Warrior (Version 1.0) für PC

Zu wenig Munition dabei? Das läßt sich problemlos ändern!

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Schalten Sie ins Menü EXTRAS, dann in CHEATCODES.

3 Geben Sie nun einen Cheat-Code ein. Achten Sie darauf, daß der Mauszeiger nicht auf ein anderes Feld gerät als das Eingabefenster, sonst können Sie nicht weiterschreiben. Bestätigen Sie mit R. Wenn der Code korrekt eingegeben wurde, erhalten Sie eine Bestätigung mit dem Wortlaut „Cheat erfolgreich aktiviert".

4 Starten Sie das Spiel erneut, wie gewohnt – die Cheats sollten ab sofort aktiv und wirksam sein.



Jetzt haben die Halswirbel Ihrer Männer schwer zu tragen: Mit dem richtigen Cheat schwellen die Köpfe auf Riesenformat an.

Eingabetext	Wirkung
MERCENARIES	Spieler hat unendlich viel Munition (außer für die Waffe M203).
NICKWEST	Spielfiguren bekommen große Köpfe.



Wenn Sie diese Meldung lesen, haben Sie alles richtig gemacht. Jetzt haben Ihre Leute extrem viel Munition für einige Waffen dabei.

Star Wars – Battlefront für PS 2

Sofort alle Schlachten im Spiel anwählen? Mit dem richtigen Trick kein Problem!

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler", dann die „Historische Kampagne". Suchen Sie sich nun eine der beiden Kampagnen aus, zum Beispiel die Klonkriege.

3 Momentan können Sie nur die erste Schlacht auf Naboo spielen. Drücken Sie jetzt nacheinander die Tasten , , , . Nun können Sie alle Schlachten der Klonkriege anwählen, bis zum letzten Gefecht auf dem Planeten Kashyyyk.



Nur unter „Einzelspieler" können Sie den Cheat aktivieren.



Der finale Kampf der Klonkriege findet auf Kashyyyk statt, der Heimat der Wookies – deren berühmtester Vertreter Chewbacca heißt.

Star Wars – Battlefront für Xbox

Auch in der Xbox-Version hilft der richtige Trick, wenn Sie alle Schlachten freischalten möchten

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler", dann die „Historische Kampagne". Suchen Sie sich nun eine der beiden Kampagnen aus, zum Beispiel den Bürgerkrieg.

3 Momentan können Sie nur die erste Schlacht auf Tatooine spielen. Drücken Sie jetzt nacheinander die Tasten **X**, **Y**, **X**, **Y**. Nun können Sie alle Schlachten der Klonkriege anwählen, bis zum letzten Gefecht auf Endor, der Heimatwelt der Ewoks.



Unter „Historische Kampagne" ist der Bürgerkrieg zu finden.



Die kleinen pelzigen Ewoks dürften Kinofans noch in Erinnerung sein. Sie stammen vom Waldmond Endor, dem Schauplatz der letzten Schlacht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiel! Mich! An!



Foto:Cinetext

Wenn du das Besondere willst, greif' zum Handy. Aber nicht zu irgendeinem. Es sollte schon spieletauglich sein. Dazu ordentlich ausgestattet. Robust gebaut. Und gut zu bedienen. Also welches nehmen? Wir zeigen's Ihnen

Nahezu täglich kommen neue Handys in den Handel. Besonders aktiv ist der Weltmarktführer Nokia. Allein die Finnen „peitschen" die Szene dieses Jahr mit fast 40 frischen Telefonen auf. Da stellt sich die Frage: Wieviel Handy(s) braucht der verspielte Mensch? Was muß drin und dran sein? Gegenfrage: „Wieviel wollen Sie denn ausgeben?" Logische Antwort: „Möglichst wenig!" Lederdamen mögen teuer sein. Handys sind es nicht. Wer heute einen Kartenvertrag abschließt, kann sicher sein, für nur einen Euro ein Telefon zu bekommen, das eine Digitalkamera an Bord hat, Internet-Zugang ermöglicht und in den USA funktioniert (Fachbegriff: **Triband** S.204). Für diesen Vergleich wurden allerdings nicht die subventionierten Preise berücksichtigt, die Sie beim Netzbetreiber zahlen, sondern die Preisempfehlungen der Handy-Hersteller. Diese Summen berappt wahrscheinlich kein Mensch, aber ein Test unter härtesten Bedingungen und strengster Aufsicht muß solche Ausgaben einkalkulieren.

Handys mit der schon erwähnten Digitalkamera dominieren längst den Markt. Dennoch verkauft Nokia sein „N-Gage QD" ohne Fotoausrüstung. Nun, das Gerät ist ja auch ein Sonderfall: mehr Spielekonsole als Mobiltelefon.

Da ist zum Beispiel ein großer Bildschirm wichtiger. Und 14,35 Quadratzentimeter sind ein Wort. Aber nicht das letzte – das haben die Hersteller Sony Ericsson und Siemens. Deren „Z1010" und „SX1" haben Spielfelder von beachtlichen 15,4 cm^2 Fläche. Schiere Größe allein bringt's aber nicht, hochauflösende Bilddarstellung gehört dazu. Grob gesagt: Je mehr **Bildpunkte (Pixel** S.204), desto feiner die Wiedergabe von Spielszenerien. Und wieder bleibt Nokias Taschenspieler im Mittelfeld hängen. Mit 36 608 Bildpunkten. Mehr als doppelt so viele, nämlich 76 800, zaubert das „MY V-75" von Sagem auf den kleinen Monitor. Da kommen selbst Bilder von Lack und Leder glänzend rüber.

Damit Ihre Helden im Telefonkampf nicht verblassen, muß viel Farbe im Spiel sein. Und wieder offenbart Nokia mit dem N-Gage QD und dem „6220" Technik von gestern. 4096 Farbtöne sind eine mickrige Ansage – „mangelhaft", denn es geht problemlos 64mal bunter: Das „SGH Z-105" von Samsung erfreut mit 262 144 verschiedenen Farben. Wenn's allerdings darum geht, Figuren und Fahrzeuge elegant durch virtuelle Welten zu lenken, merkt man dem N-Gage QD an, daß es zum Spielen gemacht ist: Alle Bedienungselemente sind verwechslungssicher angeordnet, die Tasten arbeiten präzise und sind genügend groß. Eine „gute" Leistung – die beste im Test.

Trotz aller Multifunktionalität: Mobiltelefone sind kein Spielzeug, sondern Gebrauchsgegenstände für den rauhen Alltagsbetrieb. Und wer etwas aushalten muß, sollte robust gebaut sein. Leider absolvierten nur drei von zehn Testkandidaten die Qualitätsprüfung ohne jegliche Beanstandungen. Zwei Schwächlinge quittierten den Härtetest sogar mit Totalausfall: Das SGH-Z105 von Samsung buchte sich nach der Berieselung mit Spritzwasser nicht mehr ins Mobilfunknetz ein. Und das N-Gage QD hatte nach dem Nieselregen Wasser im Akkufach und war dementsprechend nicht mehr zu gebrauchen – das ist „ungenügende" Standfestigkeit.

Fazit: Das Z1010 von Sony Ericsson ist ein echtes Universalgenie. Großer Bildschirm, bequeme Bedienbarkeit, robuste Bauweise, MP3-Spieler und Digitalkamera summierten sich zum klaren Testsieg. Außerdem sind Sie mit diesem Gerät für die Zukunft gerüstet: Das Z1010 funkt nicht nur im **GSM** S.204-, sondern auch im neuen, flinken **UMTS** S.204-Netz. Das nennt man in der Szene wohl „volles Programm". Eben für alle, die das Besondere wollen.

DIE ALTERNATIVEN FÜRS MOBILE SPIELEN

Langeweile unterwegs? Nicht nur Handys können Ihnen die Zeit vertreiben. Wenn's ums Spielen geht, ist der japanische „Klassiker" Nintendo Gameboy Advance SP für 99 Euro im Prinzip ungeschlagen. Sein von innen beleuchteter Bildschirm glänzt mit 240 mal 160 **Bildpunkten** S.204. Mit einem Steuerkreuz und sieben Tasten sind Sie (und die Spiele) optimal bedient. Und: Weltweit sind mehr als 2000 Spiele (Titel für die Vorgängermodelle Gameboy, Gameboy Color, Gameboy Advance eingerechnet) für das Gerät erhältlich. Das ist ein Wort.



Der Erfolgstyp: „Nintendo Gameboy Advance SP".

Die neue „PSP" („Playstation portable") von Sony hat einen von innen beleuchteten Bildschirm mit 480 mal 272 Bildpunkten im Breitformat 16:9 bei einem Diagonalmaß von 11,43 Zentimetern. Passende Spiele soll es auf CD-ähnlichen Scheiben von etwa sechs Zentimetern Durchmesser und 1,8 **Gigabyte** S.204 Fassungsvermögen geben. Die PSP soll nicht nur Spiele, sondern auch kurze Filme und Musik wiedergeben. Für die drahtlose Vernetzung mehrerer PSP oder eine Verbindung zum PC ist **Wireless-LAN** S.204-Technik vorgesehen. In Japan soll die PSP Ende 2004 zu haben sein, in den USA und Europa Anfang 2005. Einen Verkaufspreis konnte Sony noch nicht nennen.



Die Folgeerscheinung: „Sony Playstation portable (PSP)".

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat zehn aktuelle Mobiltelefone (Handys) einem aufwendigen Vergleichstest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Prüf- und Zulassungszentrum für Telekommunikation (PZT), bei Phoenix Testlabs und im Prüflabor für Informations-, Mobil- und Satellitentechnik (IMST). Eine Auswahl der wichtigsten Prüfkriterien:

SERVICE

COMPUTER BILD SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Handys 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 einfach beim Händler austauschen zu lassen.

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung muß verständlich und ausführlich sein. Wichtige Aspekte, wie Inbetriebnahme und Handhabung eines Mobiltelefons, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

BEDIENUNG

In diesem Prüfpunkt wird die Präzision der Tasten und sonstigen Bedienungselemente bewertet. Außerdem wichtig: Sind alle Knöpfe ohne Verrenkungen zu erreichen? Sind die Tasten groß genug, also auch für dickere Finger geeignet? Ist der Abstand zwischen den Tasten groß genug, um das versehentliche Auslösen zweier Funktionen zu verhindern?

AUSSTATTUNG

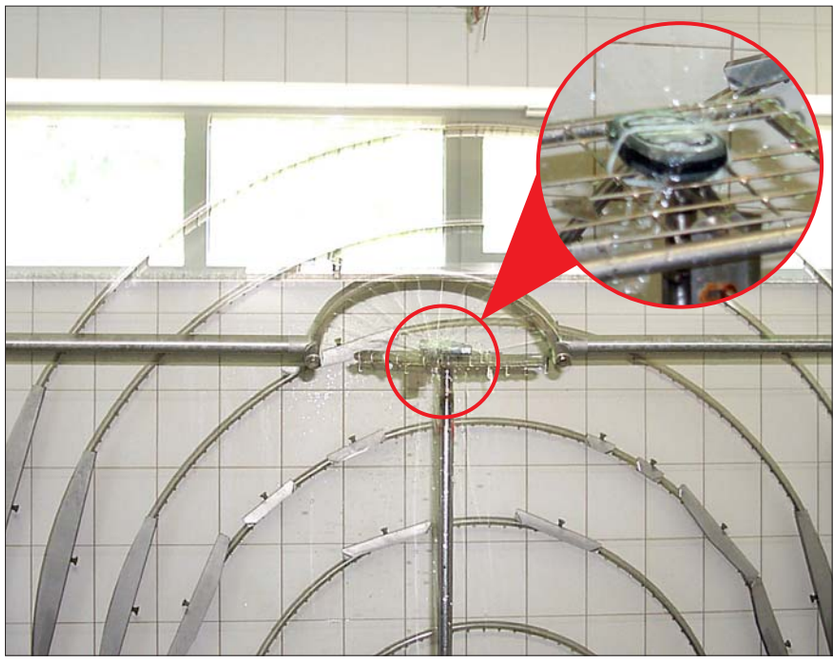
In diesem Punkt wird beispielsweise geprüft, ob ein Handy elektronische Post (E-Mail) senden und empfangen kann. Ferner auf dem Testplan: Können die Telefone Kontakt zum Computer aufnehmen? Sind sie fähig, Daten mit bestimmten PC-Programmen auszutauschen? Und ermöglichen sie direkten Internet-Zugang?

SPIELETAUGLICHKEIT

Unter diesem Punkt wird die Zahl und Art der Bedienungselemente geprüft. Pluspunkte gibt's für einen **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.204 oder ein Steuerkreuz. Außerdem wird geprüft, ob sich zusätzliche (**Java** S.204)-Spiele auf dem Handy installieren lassen und ob das Gerät drahtlos Kontakt zu anderen Mobiltelefonen und Zubehörgeräten, etwa einem Headset (Kopfhörer mit Mikrofon), aufnehmen kann.

TELEFONIEREN

Die Testinstitute PZT und Phoenix Testlabs prüfen die Sende- und Empfangsqualität der Handys, und zwar sowohl im D-Netz (T-Mobile und Vodafone) als auch im E-Netz (E-Plus und O2). Anschließend wird die Akku-Laufzeit der Testkandidaten gemessen – sowohl in Empfangsbereitschaft (Stand by) als auch im Dauerbetrieb (Telefonieren).



Schaurige Angelegenheit: Im Spritzwassertest wird jedes Mobiltelefon (roter Kreis) von allen Seiten mit Wasser besprüht. Bei der anschließenden Funktionsprüfung sollten keine Störungen auftreten.

FALLTEST

Der Falltest in einer rotierenden Trommel deckt mangelnde mechanische Robustheit der Handys auf. Das Gerät fällt bei jeder Umdrehung zweimal aus einer Höhe von 50 Zentimetern auf eine Stahlplatte. Pflicht ist, 100 solcher Stürze ohne Schäden und Funktionsmängel zu überstehen.

SPRITZWASSERTEST

Wie empfindlich die Geräte auf plötzlich einsetzenden Regen reagieren, überprüft Phoenix Testlabs. Dazu werden die Geräte gleichmäßig mit Wasser besprüht. Nach dem Test müssen die Handys ohne jegliche Funktionsbeeinträchtigung arbeiten.

KLIMAKAMMERTEST

Funktionieren Handys auch bei eisigen minus 20 Grad? Oder gar bei glühend heißen 55 Grad über Null? Um das herauszufinden, werden die Geräte in einer geschlossenen Kammer untergebracht, deren Raumtemperatur auf die genannten Extremwerte eingestellt wird. Nach jedem Test erfolgt eine Funktionsprüfung. Besonderes Augenmerk gilt den Bildschirmen, die mit temperaturempfindlichen Flüssigkristallen arbeiten.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungs-Note ergibt sich aus folgender Formel: Das Testergebnis wird mit dem Preis des Mobiltelefons multipliziert.

Beispiel: Ein Mobiltelefon kostet 500 Euro und erreicht die Testnote 2,0. Daraus ergibt sich ein Preis-/Leistungs-Index von 500 x 2,0 = 1000. Aus der untenstehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und der Preis-/Leistungs-Noten entnehmen. Im hier genannten Beispiel wäre die Note „gut".

bis 800	sehr gut
800,01 bis 1100	gut
1100,01 bis 1400	befriedigend
1400,01 bis 1700	ausreichend
1700,01 bis 2000	mangelhaft
über 2000	ungenügend



Gestörte Beziehung: Phoenix Testlabs prüft im Auftrag der Redaktion die elektromagnetische Verträglichkeit (EMV) der Handys.



Heiß auf Eis: In der Klimakammer müssen die Telefone Temperaturschwankungen von minus 20 bis plus 55 Grad standhalten.

Testergebnisse im Detail

Modell		Z1010		K700i		SGH-Z105	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Sony Ericsson**		**Sony Ericsson**		**Samsung**	
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	1,00%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch des Gerätes vor Ort	1,00	Reparatur beim Händler	4,00	Austausch des Gerätes vor Ort	1,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1,00%	01805-342020 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-342020 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-121213 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (sonyericsson.de)	1,00	Deutsch (sonyericsson.de)	1,00	Deutsch (www.samsung.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	keins	–	keins	–	01805-121213 (0,12 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	keins	–	keins	–	01805-121214 (0,12 €/Min.)	–
Service insgesamt	**4,00%**		**1,74**		**2,49**		**1,74**
HANDBUCH (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	ausführlich	**2,00**	ausführlich	**2,00**	ausführlich	**2,00**
INBETRIEBNAHME							
Inbetriebnahme und Einrichten (überprüft)	2,40%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigte Zeit, bis Handy bereit ist (überprüft)	1,00%	kurz (20 Sekunden)	1,50	kurz (23 Sekunden)	1,65	kurz (25 Sekunden)	1,75
Ladedauer mit mitgeliefertem Akku (gemessen)	2,00%	kurz (1 Stunde 36 Minuten)	1,80	kurz (1 Stunde 45 Minuten)	2,00	sehr lang (4 Stunden 45 Minuten)	5,00
Inbetriebnahme insgesamt	**5,40%**		**1,83**		**1,94**		**3,06**
SPIELETAUGLICHKEIT							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3,60%	sehr viele (22)	1,00	sehr viele (20)	1,00	sehr viele (22)	1,00
Steuerkreuz/Mini-Steuerknüppel (**Ministick** S.204, überprüft)	4,00%	nicht vorhanden/vorhanden	3,00	nicht vorhanden/vorhanden	3,00	vorhanden/nicht vorhanden	3,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kabelloses Vernetzen von Handys und Zubehör möglich (überprüft)	3,00%	ja (über **Bluetooth** S.204)	1,00	ja (über Bluetooth)	1,00	nein	6,00
Zusätzliche Programme und Spiele installierbar (Java-Fähigkeit, überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopfhörer anschließbar (überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anzeige (Größe, gemessen)	7,00%	groß (3,5 cm x 4,4 cm = 15,4 cm²)	2,00	akzeptabel (3,5 cm x 3,8 cm = 13,3 cm²)	3,00	akzeptabel (3,5 cm x 3,8 cm = 13,3 cm²)	3,00
Bildpunkte (Anzahl, gemessen)	6,00%	wenige (38 720)	4,00	wenige (38 720)	4,00	wenige (33 792)	4,00
Darstellbare Farben (Anzahl, gemessen)	5,00%	etwas wenige (65 536)	3,00	etwas wenige (65 536)	3,00	sehr viele (262 144)	1,00
Spieletauglichkeit insgesamt	**40,60%**		**2,06**		**2,23**		**2,35**
AUSSTATTUNG							
Senden und Empfangen von **SMS** S.204, **EMS** S.204 und **MMS** S.204 möglich (überprüft)	1,00%	ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja	1,00	ja/nein/ja	3,00
Zugang zum Internet mit **HSCSD** S.204 oder **GPRS** S.204, per **WAP** S.204 möglich (überprüft)	0,50%	ja (**GPRS** S.204 und HSCSD, per WAP 2.0)	1,00	ja (GPRS und HSCSD, per WAP 2.0)	1,00	ja (GPRS, per WAP 2.0)	3,00
Senden und Empfangen von elektronischer Post (E-Mail) möglich (überprüft)	0,50%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Verbindung zum Computer möglich (überprüft)	0,50%	ja (per Infrarot, Bluetooth oder **USB** S.204)	1,00	ja (per Infrarot, Bluetooth oder USB)	1,00	ja (per USB)	4,00
Datenaustausch mit folgenden Computer-Programmen möglich (überprüft)	0,50%	Outlook, Outlook Express, Lotus Notes	1,00	Outlook, Outlook Express, Lotus Notes	1,00	Outlook, Outlook Express	3,00
Klingeltöne/SMS-Hinweistöne (Art und Anzahl, überprüft)	0,50%	eher wenige (mehrstimmig 10/7)	3,05	viele (mehrstimmig, 23/7)	2,15	viele (mehrstimmig, 38/5)	2,11
Vibrationsalarm mit Klingelton kombinierbar (überprüft)	0,50%	ja, Vibration schwach spürbar	2,00	ja, Vibration schwach spürbar	2,00	ja, Vibration schwach spürbar	2,00
Lautstärke der Signaltöne läßt sich ändern/ Signaltöne abschaltbar (überprüft)	0,50%	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50
Anruffilter (überprüft)	0,50%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ausstattung insgesamt	**5,00%**		**1,36**		**1,27**		**2,36**
BEDIENUNG							
Funktion Tasten und Bedienelemente (Präzision, überprüft)	5,00%	genau	2,00	etwas ungenau	3,00	genau	2,00
Lage der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	gut erreichbar	2,00	gut erreichbar	2,00	gut erreichbar	2,00
Größe der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	angemessen	2,00	angemessen	2,00	angemessen	2,00
Abstand der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	groß	2,00	groß	2,00	groß	2,00
Bedienung insgesamt	**20,00%**		**2,00**		**2,25**		**2,00**
TELEFONIEREN							
Sende- und Empfangsqualität im D-/E-Netz (gemessen)	5,00%	schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (73,1%/61,3%))	4,28	schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (70,3%/63,9%))	4,29	sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (55,1%/60,7%))	4,88
Akku-Laufzeit: Empfangsbereitschaft (gemessen)	3,00%	lang (48 Stunden 5 Minuten)	1,68	kurz (27 Stunden)	3,80	sehr lang (53 Stunden 10 Minuten)	1,17
Akku-Laufzeit: Telefonieren (gemessen)	3,00%	sehr lang (4 Stunden 48 Minuten)	1,00	akzeptabel (2 Stunden 22 Minuten)	3,40	sehr lang (7 Stunden 27 Minuten)	1,00
Telefonieren insgesamt	**11,00%**		**2,68**		**3,91**		**2,81**
ROBUSTHEIT							
Falltest (überprüft)	5,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Spritzwassertest (überprüft)	2,00%	bestanden (erst nach Trocknung wieder funktionsfähig)	3,00	bestanden (erst nach Trocknung wieder funktionsfähig)	3,00	nicht bestanden (bucht sich nicht mehr ins Mobilfunknetz ein)	6,00
Klimakammertest (-20 bis +55 Grad, überprüft)	1,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Robustheit insgesamt	**8,00%**		**1,50**		**1,50**		**2,25**
SONSTIGES							
Gewicht mit Akku (gemessen)	2,00%	hoch (147 Gramm)	4,43	gering (96 Gramm)	2,19	hoch (143 Gramm)	4,25
Steckplätze für Speicherkarten (Typ, überprüft)	2,00%	1 x Memory Stick Duo	2,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Lieferumfang (überprüft)	0,00%	Stereo-Sprechgarnitur, Programm-CD, Speicherkarte (Memory Stick Duo) 32 MB	–	Stereo-Ohrhörer, Programm-CD	–	Ohrhörer, Datenkabel, Zusatz-Akku	–
Bemerkungen	0,00%	für UMTS geeignet, Videotelefonie, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, MP3-Spieler eingebaut	–	auch für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, UKW-Radio, MP3-Spieler eingebaut	–	für UMTS geeignet, Videotelefonie, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, MP3-Spieler eingebaut	–
Sonstiges insgesamt	**4,00%**		**3,22**		**4,10**		**5,13**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,06**		**2,38**		**2,44**
AUFWERTUNG		Digitalkamera eingebaut	-0,10	Digitalkamera eingebaut	-0,10	Digitalkamera eingebaut	-0,10
		MP3-Spieler eingebaut	-0,10	MP3-Spieler eingebaut	-0,10	MP3-Spieler eingebaut	-0,10
		für UMTS geeignet	-0,10	für USA-Betrieb geeignet	-0,05	für UMTS geeignet	-0,10
				UKW-Radio eingebaut	-0,05		
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,76**	**gut** ←	**2,08**	**gut** ←	**2,14**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		**gut**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		999,00 €		399,00 €		999,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand[2])		849,00 €		269,00 €		599,00 €	
		(Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)		(Phonetech, Schaalby, Tel. 04621-957070)		(First Handy, Hannover, Tel. 0511-3908040)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,76 x 999,00 = 1.758,24 = mangelhaft		2,08 x 399,00 = 829,92 = gut		2,14 x 999,00 = 2.137,86 = ungenügend	

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

Platz 4		Platz 5		Platz 6 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)		Platz 7	
MY V-75		**T630**		**N-Gage QD**		**SX1**	
Sagem		**Sony Ericsson**		**Nokia**		**Siemens**	
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch des Gerätes vor Ort	1,00	Reparatur beim Händler	4,00	Reparatur beim Händler	4,00	Austausch des Gerätes vor Ort	1,00
01805-843850 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-342020 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-234242 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-333226 (0,12 €/Min.)	1,96
keine (www.sagem.de)	6,00	Deutsch (sonyericsson.de)	1,00	Deutsch (nokia.de)	1,00	Deutsch (www.siemens-mobile.de)	1,00
01805-843850 (0,12 €/Min.)	–	keins	–	0234-9840 (0,122 €/Min.)	–	keins	–
keins	–	keins	–	keins	–	keins	–
	2,99		**2,49**		**2,74**		**1,74**
ausführlich	**2,50**	ausführlich	**2,00**	ausführlich	**2,00**	ausführlich	**2,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	etwas kompliziert	3,00	etwas kompliziert	3,00
kurz (27 Sekunden)	1,85	kurz (22 Sekunden)	1,60	etwas lang (42 Sekunden)	2,60	etwas lang (40 Sekunden)	2,50
kurz (1 Stunde 54 Minuten)	2,20	etwas lang (2 Stunden 49 Minuten)	3,42	kurz (1 Stunde 47 Minuten)	2,04	etwas lang (2 Stunden 42 Minuten)	3,19
	2,05		**2,45**		**2,57**		**2,98**
sehr viele (17)	1,00	sehr viele (20)	1,00	sehr viele (20)	1,00	sehr viele (21)	1,00
vorhanden/nicht vorhanden	3,00	nicht vorhanden/vorhanden	3,00	vorhanden/nicht vorhanden	3,00	nicht vorhanden/vorhanden	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	ja (über Bluetooth)	1,00	ja	1,00	ja (über Bluetooth)	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
groß (3,4 cm x 4,5 cm = 15,3 cm²)	2,00	akzeptabel (3,5 cm x 3,8 cm = 13,3 cm²)	3,00	akzeptabel (3,5 cm x 4,1 cm = 14,35 cm²)	3,00	groß (3,5 cm x 4,4 cm = 15,4 cm²)	2,00
viele (76 800)	2,00	sehr wenige (20 480)	5,00	wenige (36 608)	4,00	wenige (38 720)	4,00
etwas wenige (65 536)	3,00	etwas wenige (65 536)	3,00	sehr wenige (4096)	5,00	etwas wenige (65 536)	3,00
	2,13		**2,38**		**2,48**		**2,06**
ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja	1,00
ja (GPRS, per WAP 2.0)	3,00	ja (GPRS und HSCSD, per WAP 2.0)	1,00	ja (GPRS und HSCSD, per WAP 1.2.1)	3,00	ja (GPRS, per WAP 2.0)	3,00
nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja (per Infrarot)	4,00	ja (per Infrarot, Bluetooth oder USB)	1,00	ja (per Bluetooth)	4,00	ja (per Infrarot, Bluetooth oder USB)	1,00
Outlook, Outlook Express	3,00	Outlook, Outlook Express, Lotus Notes	1,00	Outlook, Outlook Express	3,00	Outlook, Outlook Express	3,00
sehr viele (mehrstimmig, 34/34)	1,00	viele (mehrstimmig 20/7)	2,36	sehr viele (mehrstimmig 36/36)	1,00	viele (mehrstimmig 23/23)	1,65
ja, Vibration schwach spürbar	2,00	ja, Vibration spürbar	1,50	ja, Vibration spürbar	1,50	ja, Vibration spürbar	1,50
ja, bei allen/alle	1,00	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50	ja, bei allen/alle	1,00	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50
nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	2,80		**1,24**		**1,75**		**1,57**
etwas ungenau	3,00	etwas ungenau	3,00	genau	2,00	etwas ungenau	3,00
etwas schwer erreichbar	3,00	etwas schwer erreichbar	3,00	gut erreichbar	2,00	schwer erreichbar	4,00
akzeptabel	3,00	angemessen	2,00	optimal	1,00	akzeptabel	3,00
groß	2,00	etwas gering	3,00	groß	2,00	gering	4,00
	2,75		**2,75**		**1,75**		**3,50**
sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (59,8%/60,3%))	5,00	schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (66,4%/63,9%))	4,49	sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (67,2%/59,9 %))	4,65	sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (68,3%/59,2%))	4,63
sehr lang (52 Stunden)	1,29	lang (48 Stunden 40 Minuten)	1,62	lang (48 Stunden 11 Minuten)	1,67	kurz (28 Stunden 40 Minuten)	3,63
lang (3 Stunden 54 Minuten)	1,61	lang (3 Stunden 15 Minuten)	2,37	sehr lang (4 Stunden 18 Minuten)	1,14	sehr lang (5 Stunden)	1,00
	3,06		**3,13**		**2,88**		**3,37**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Speicherkarteneinschub defekt, Tel. o.k.)	5,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Wasser im Akkufach, keine Funktion)	6,00	bestanden (erst nach Trocknung wieder funktionsfähig)	3,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	1,00		**1,00**		**2,25**		**4,00**
normal (109 Gramm)	2,76	gering (94 Gramm)	2,10	hoch (145 Gramm)	4,34	normal (122 Gramm)	3,07
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	1 x Multi Media Card (**MMC** S.204)	2,00	1 x Multi Media Card (MMC)	2,00
keines	–	Programm-CD	–	Stereo-Ohrhörer, Programm-CD	–	Stereo-Ohrhörer, Computer-Verbindungskabel (USB)	–
für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich	–	für USA-Betrieb geeignet	–	–	–	für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, UKW-Radio und MP3-Spieler eingebaut	–
	4,38		**4,05**		**3,17**		**2,54**
	2,43		**2,44**		**2,36**		**2,68**
Digitalkamera eingebaut	**-0,10**	Digitalkamera eingebaut	**-0,10**			Digitalkamera eingebaut	**-0,10**
für USA-Betrieb geeignet	**-0,05**	für USA-Betrieb geeignet	**-0,05**			MP3-Spieler eingebaut	**-0,10**
						für USA-Betrieb geeignet	**-0,05**
						UKW-Radio eingebaut	**-0,05**
gut ←	**2,28**	**gut** ←	**2,29**	**gut** ←	**2,36**	**gut** ←	**2,38**
gut		**sehr gut**		**sehr gut**		**ausreichend**	
398,00 €		**329,00 €**		**229,00 €**		**639,00 €**	
229,95 €		**179,00 €**		**189,00 €**		**299,00 €**	
(Teltex, Rheinstetten, Tel. 01805-835839)		**(Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)**		**(Phonetech, Schaalby, Tel. 04621-957070)**		**(Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)**	
2,28 x 398,00 = 907,44 = gut		2,29 x 329,00 = 753,41 = sehr gut		12,36 x 229,00 = 540,44 = sehr gut		2,38 x 639,00 = 1.520,82 = ausreichend	

Testergebnisse im Detail

	GEWICHTUNG	Platz 8		Platz 9		Platz 10	
Modell		7610		M65		6220	
Hersteller		Nokia		Siemens		Nokia	
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	1,00%	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Reparatur beim Händler	4,00	Austausch des Gerätes vor Ort	1,00	Reparatur beim Händler	4,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1,00%	01805-234242 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-333226 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-234242 (0,12€/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.nokia.de)	1,00	Deutsch (www.siemens-mobile.de)	1,00	Deutsch (nokia.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	0234-9840 (0,122 €/Min.)	–	keins	–	0234-9840 (0,122 €/Min.)	–
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	keins	–	keins	–	keins	–
Service insgesamt	**4,00%**		**2,74**		**1,74**		**2,74**
HANDBUCH (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	ausführlich	**2,00**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**3,50**
INBETRIEBNAHME							
Inbetriebnahme und Einrichten (überprüft)	2,40%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigte Zeit, bis Handy bereit ist (überprüft)	1,00%	kurz (39 Sekunden)	2,45	kurz (25 Sekunden)	1,75	kurz (31 Sekunden)	2,05
Ladedauer mit mitgeliefertem Akku (gemessen)	2,00%	kurz (1 Stunde 33 Minuten)	1,73	sehr kurz (1 Stunde 15 Minuten)	1,33	sehr kurz (1 Stunde 18 Minuten)	1,40
Inbetriebnahme insgesamt	**5,40%**		**1,98**		**1,71**		**1,79**
SPIELETAUGLICHKEIT							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3,60%	sehr viele (20)	1,00	sehr viele (16)	1,00	sehr viele (18)	1,00
Steuerkreuz/Mini-Steuerknüppel (**Ministick** S.204, überprüft)	4,00%	vorhanden/nicht vorhanden	3,00	nicht vorhanden/vorhanden	3,00	vorhanden/nicht vorhanden	3,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kabelloses Vernetzen von Handys und Zubehör möglich (überprüft)	3,00%	ja (über **Bluetooth** S.204)	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Zusätzliche Programme und Spiele installierbar (Java-Fähigkeit, überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopfhörer anschließbar (überprüft)	4,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anzeige (Größe, gemessen)	7,00%	akzeptabel (3,5 cm x 4,1 cm = 14,35 cm²)	3,00	akzeptabel (3,2 cm x 4,2 cm = 13,44 cm²)	3,00	klein (2,7 cm x 2,7 cm = 7,29 cm²)	4,00
Bildpunkte (Anzahl, gemessen)	6,00%	wenige (36 608)	4,00	sehr wenige (23 232)	5,00	sehr wenige (16 384)	5,00
Darstellbare Farben (Anzahl, gemessen)	5,00%	etwas wenige (65 536)	3,00	etwas wenige (65 536)	3,00	sehr wenige (4096)	5,00
Spieletauglichkeit insgesamt	**40,60%**		**2,23**		**2,75**		**3,17**
AUSSTATTUNG							
Senden und Empfangen von **SMS** S.204, **EMS** S.204 und **MMS** S.204 möglich (überprüft)	1,00%	ja/nein/ja	3,00	ja/ja/ja	1,00	ja/nein/ja	3,00
Zugang zum Internet mit **HSCSD** S.204 oder **GPRS** S.204, per **WAP** S.204 möglich (überprüft)	0,50%	ja (**GPRS** S.204, per WAP 2.0)	3,00	ja (GPRS, per WAP 2.0)	3,00	ja (GPRS und HSCSD, per WAP 2.0)	1,00
Senden und Empfangen von elektronischer Post (E-Mail) möglich (überprüft)	0,50%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Verbindung zum Computer möglich (überprüft)	0,50%	ja (per Bluetooth oder **USB** S.204)	3,00	ja (per Infrarot oder USB)	3,00	ja (per Infrarot)	4,00
Datenaustausch mit folgenden Computer-Programmen möglich (überprüft)	0,50%	Outlook, Outlook Express, Lotus Notes	1,00	Outlook, Outlook Express	3,00	Outlook, Outlook Express	3,00
Klingeltöne/SMS-Hinweistöne (Art und Anzahl, überprüft)	0,50%	sehr viele (mehrstimmig, 45/45)	1,00	sehr viele (mehrstimmig 32/32)	1,00	sehr viele (mehrstimmig, 36/40)	1,00
Vibrationsalarm mit Klingelton kombinierbar (überprüft)	0,50%	ja, Vibration spürbar	1,50	ja, Vibration spürbar	1,50	ja, Vibration spürbar	1,50
Lautstärke der Signaltöne läßt sich ändern/ Signaltöne abschaltbar (überprüft)	0,50%	ja, aber nicht bei allen/alle	1,50	ja, bei allen/alle	1,00	ja, bei allen/alle	1,00
Anruffilter (überprüft)	0,50%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ausstattung insgesamt	**5,00%**		**1,90**		**1,65**		**1,95**
BEDIENUNG							
Funktion Tasten und Bedienelemente (Präzision, überprüft)	5,00%	ungenau	4,00	etwas ungenau	3,00	genau	2,00
Lage der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	etwas schwer erreichbar	3,00	etwas schwer erreichbar	3,00	gut erreichbar	2,00
Größe der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
Abstand der Tasten und Bedienelemente (überprüft)	5,00%	gering	4,00	groß	2,00	etwas gering	3,00
Bedienung insgesamt	**20,00%**		**3,50**		**2,75**		**2,50**
TELEFONIEREN							
Sende- und Empfangsqualität im D-/E-Netz (gemessen)	5,00%	schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (67,1%/63,2%))	4,49	sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (65,4%/58,4%))	4,81	sehr schlecht (Störungen bei schwachem Netz möglich (62,0%/55,1%))	5,15
Akku-Laufzeit: Empfangsbereitschaft (gemessen)	3,00%	akzeptabel (30 Stunden 40 Minuten)	3,43	kurz (27 Stunden 10 Minuten)	3,78	sehr lang (52 Stunden 30 Minuten)	1,24
Akku-Laufzeit: Telefonieren (gemessen)	3,00%	akzeptabel (2 Stunden 45 Minuten)	2,95	akzeptabel (2 Stunden 24 Minuten)	3,36	akzeptabel (2 Stunden 36 Minuten)	3,13
Telefonieren insgesamt	**11,00%**		**3,78**		**4,13**		**3,53**
ROBUSTHEIT							
Falltest (überprüft)	5,00%	bestanden (Abdeckung abgefallen, Akku herausgefallen)	2,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Spritzwassertest (überprüft)	2,00%	bestanden (aber zeitweilige Funktionstörung)	3,00	bestanden	1,00	bestanden (aber zeitweilige Funktionstörung)	3,00
Klimakammertest (-20 bis +55 Grad, überprüft)	1,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden (aber Anzeige bei -20 Grad kaum lesbar)	2,00
Robustheit insgesamt	**8,00%**		**2,13**		**1,00**		**1,63**
SONSTIGES							
Gewicht mit Akku (gemessen)	2,00%	normal (119 Gramm)	3,20	normal (108 Gramm)	2,72	gering (95 Gramm)	2,15
Steckplätze für Speicherkarten (Typ, überprüft)	2,00%	1 x Multi Media Card (**MMC** S.204)	2,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Lieferumfang (überprüft)	0,00%	einsteckbare, kleine Spezial-MMC-Speicherkarte (64 MB), Computer-Verbindungskabel (USB)	–	Stoß- und Wasserschutz-Zubehör in zweifacher Ausführung	–	Stereo-Freisprechgarnitur	–
Bemerkungen	0,00%	für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, MP3-Spieler eingebaut	–	auch für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich	–	für USA-Betrieb geeignet, Videoaufnahme und -wiedergabe möglich, UKW-Radio eingebaut	–
Sonstiges insgesamt	**4,00%**		**2,60**		**4,36**		**4,08**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,65**		**2,67**		**2,84**
AUFWERTUNG		Digitalkamera eingebaut	-0,10	Digitalkamera eingebaut	-0,10	Digitalkamera eingebaut	-0,10
		MP3-Spieler eingebaut	-0,10	für USA-Betrieb geeignet	-0,05	UKW-Radio eingebaut	-0,05
		für USA-Betrieb geeignet	-0,05			für USA-Betrieb geeignet	-0,05
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,40**	**befriedigend**	**2,52**	**befriedigend**	**2,64**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**gut**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		589,00 €		329,00 €		419,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand[2])		449,00 €		275,00 €		217,43 €	
		(Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)		(Phonetech, Schaalby, Tel. 04621-957070)		(Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852190)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,40 x 589,00 = 1.413,60 = ausreichend		2,52 x 329,00 = 829,08 = gut		2,64 x 419,00 = 1.206,16 = befriedigend	

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat zehn aktuelle Mobiltelefone (Handys) zum Spielen einem Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

Alle Handys sollten möglichst neu auf dem Markt sein.

Keines der zum Test zugelassenen Handys durfte mehr als 1000 Euro kosten (ohne Kartenvertrag).

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich Handys mit Farbbildschirm. Mobiltelefone mit Graustufen-Displays wurden nicht berücksichtigt.

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 Betriebssystemen.

Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.

Alle Hersteller sicherten zu, daß die getesteten Handys nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei Monate lang im Handel erhältlich sind.



Hübsch – aber was steckt wirklich im Karton? COMPUTER BILD SPIELE packt aus.

Platz 1 | Sony Ericsson Z1010

Computer Spiele Testsieger





Das „Z1010" funkt nicht nur im **GSM** S.204-, sondern auch im neuen **UMTS** S.204-Netz. UMTS ermöglicht unter anderem die sogenannte Videotelefonie. Das heißt: Sie können sich während des Telefonats von der eingebauten Kamera filmen lassen. Ihr Gesprächspartner kann Sie dann, falls er auch ein UMTS-Telefon hat, auf dem Bildschirm seines Handys sehen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	999,00 €

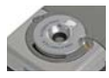
Gute Bedienbarkeit
Großer Bildschirm
Robuste Bauweise
Sehr lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
Digitalkamera eingebaut
MP3-Spieler eingebaut
Für UMTS geeignet
Einschub für Speicherkarten vorhanden

Sehr hoher Preis
Schlechte Sende- und Empfangsqualität
Hohes Gewicht

Infos bei: Sony Ericsson GmbH, Fritz-Vomfelde-Str. 26, 40547 Düsseldorf

Platz 2 | Sony Ericsson K700i





Das „K700i" hat an der Rückseite eine Digitalkamera. Damit können Sie Schnappschüsse machen und auch Videoaufnahmen mit einer Höchstlänge von 45 Minuten anfertigen. Die Kamera hat sogar ein Vierfach-Zoomobjektiv. Das heißt: Sie können entferntere Motive „näher heranholen", also maximal um den Faktor vier vergrößern, und anschließend fotografieren oder filmen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	399,00 €

Günstiger Preis
Gute Bedienbarkeit
Robuste Bauweise
Geringes Gewicht
Digitalkamera eingebaut
MP3-Spieler eingebaut
UKW-Radio eingebaut
Für USA-Betrieb geeignet

Etwas unpräzise Tastenfunktion
Schlechte Sende- und Empfangsqualität

Infos bei: Sony Ericsson GmbH, Fritz-Vomfelde-Str. 26, 40547 Düsseldorf

Platz 3 | Samsung SGH-Z105





Mit dem Vier-Wege-Steuerkreuz am „SGH-Z105" vom südkoreanischen Hersteller Samsung können Sie durch das Bedienungsmenü des Telefons schalten. Außerdem erlaubt dieses Bedienungselement Richtungsänderungen, Vor- und Rückwärtsbewegungen von Fahrzeugen, Monstern und anderen Figuren in Handy-Spielen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	999,00 €

Gute Bedienbarkeit
262 144 Farben darstellbar
Sehr lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
Digitalkamera eingebaut
MP3-Spieler eingebaut
Für UMTS geeignet

Sehr hoher Preis
Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität
Spritzwassertest nicht bestanden
Hohes Gewicht

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronenberger Hang 6, 65824 Schwalbach

Platz 4 | Sagem My V-75





Das „My V-75" hat den drittgrößten Bildschirm in diesem Vergleichstest. Der allein würde Ihnen allerdings wenig nützen, wenn er Spielfiguren nur grob darstellen könnte. Das passiert bei diesem Gerät jedoch nicht: Das 3,4 mal 4,5 Zentimeter große Display stellt 76 800 Bildpunkte dar – eine stolze Zahl und Bestwert in diesem Vergleich.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	398,00 €

Günstiger Preis
Großer Bildschirm
Hohe Bildpunkte-Anzahl
Sehr robuste Bauweise
Lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
Digitalkamera eingebaut
Für USA-Betrieb geeignet

Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität
Keine Online-Hilfe

Infos bei: Sagem GmbH, Hauptstr. 139-145, 65760 Eschborn

Platz 5 | Sony Ericsson T630





Mit einer Taste alles im Griff: Diese Knöpfe befinden sich an der linken Geräteseite. Mit der im Bild ganz links gezeigten Taste schalten Sie die Kamera ein, um Fotos zu schießen. Mit den Tasten „+“ und „–“ können Sie die Lautstärke der Sprachwiedergabe am Ohr nach Belieben erhöhen und verringern – auch während eines Telefongesprächs.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	329,00 €

+
- Günstiger Preis
- Sehr robuste Bauweise
- Geringes Gewicht
- Lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
- Digitalkamera eingebaut
- Für USA-Betrieb geeignet

–
- Sehr niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Schlechte Sende- und Empfangsqualität

Infos bei: Sony Ericsson GmbH, Fritz-Vomfelde-Str. 26, 40547 Düsseldorf

Platz 6 | Nokia N-Gage QD

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger





Dieser Einschub für Speicherkarten befindet sich unten am Gerät. Zum Vergrößern des eingebauten Speichers können Sie hier herkömmliche Speicherkarten vom Typ **MMC** S.204 einsetzen. Das „N-Gage QD“ ist Telefon und Spielekonsole. Die im Handel erhältlichen Spiele sind auch auf Karten dieses Typs gespeichert und werden ebenfalls hier eingesteckt.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	229,00 €

+
- Sehr günstiger Preis
- Gute Bedienbarkeit
- Sehr lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
- Einschub für Speicherkarten vorhanden

–
- Niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Sehr wenige Farben darstellbar (4096)
- Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität
- Spritzwassertest nicht bestanden
- Hohes Gewicht

Infos bei: Nokia GmbH Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf

Platz 7 | Siemens SX 1





Zwei Funktionen können Sie am „SX1“ direkt auslösen. An der rechten Geräteseite befinden sich dazu diese beiden Tasten. Mit der im kleinen Bild links gezeigten schalten Sie die Kamera ein und können dann Fotos oder Videos aufnehmen. Für Sprachaufzeichnungen nehmen Sie mit der rechten Taste das eingebaute Diktiergerät in Betrieb.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	639,00 €

+
- Großer Bildschirm
- Sehr lange Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb
- Digitalkamera eingebaut
- MP3-Spieler eingebaut
- Für USA-Betrieb geeignet
- UKW-Radio eingebaut
- Einschub für Speicherkarten vorhanden

–
- Niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Ungewohnte Tastenanordnung
- Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität
- Falltest nicht bestanden

Infos bei: Siemens AG, Haidenauplatz 1, 81667 München

Platz 8 | Nokia 7610





Ein schickes, aber unpraktisches Tastenfeld zeigt das „7610“ von Nokia. Der Tastenabstand ist zu gering, und die zum Teil sehr glatte und verspiegelte Oberfläche erschwert das Eintippen von Texten (SMS) erheblich. Kleiner Tip: Etwas längere Fingernägel helfen bei der Bedienung. Aber das ist gewiß nicht jedermanns Sache, Modellpflege wäre doch hilfreicher …

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	589,00 €

+
- Robuste Bauweise
- Digitalkamera eingebaut
- MP3-Spieler eingebaut
- Für USA-Betrieb geeignet
- Einschub für Speicherkarten vorhanden

–
- Niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Etwas unpräzise Tastenfunktion
- Tastenabstand zu gering
- Schlechte Sende- und Empfangsqualität

Infos bei: Nokia GmbH Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf

Platz 9 | Siemens M65





Nützliches Zubehör im Lieferumfang: Links sehen Sie eine Dichtung zum Schutz des Batteriefachs gegen Feuchtigkeit, in der Mitte einen aufsteckbaren Metallbügel, der das Handy bei Stürzen vor Schäden bewahrt, und rechts eine Schutzkappe für die Kamera.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	329,00 €

+
- Günstiger Preis
- Sehr robuste Bauweise
- Digitalkamera eingebaut
- Für USA-Betrieb geeignet
- Stoß- und Wasserschutz-Zubehör gleich doppelt mitgeliefert

–
- Sehr niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Etwas unpräzise Tastenfunktion
- Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität

Infos bei: Siemens AG, Haidenauplatz 1, 81667 München

Platz 10 | Nokia 6220





Im kleinen Bild sehen Sie die linke Seite des „Nokia 6220“. Mit der dort angebrachten kleinen Schaltwippe können Sie während eines Telefonats bequem die Wiedergabelautstärke am Ohr erhöhen und verringern – sehr nützlich, denn andernfalls müßten Sie dazu umständlich den entsprechenden Punkt im Bedienungsmenü suchen und ändern.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	419,00 €

+
- Robuste Bauweise
- Geringes Gewicht
- Digitalkamera eingebaut
- Für USA-Betrieb geeignet
- UKW-Radio eingebaut

–
- Kleiner Bildschirm
- Sehr niedrige Bildpunkte-Anzahl
- Sehr wenige Farben darstellbar (4096)
- Sehr schlechte Sende- und Empfangsqualität

Infos bei: Nokia GmbH Opitzstr. 12, 40470 Düsseldorf

WINDOWS XP OPTIMIEREN

Jetzt aber schnell



Laufen neben einem Spiel andere Programme gleichzeitig auf dem Computer, werden selbst leistungsstarke PCs in die Knie gezwungen. Mit ein paar Änderungen im Betriebssystem können Sie das verhindern

Ruckeln Spiele selbst auf allerneuesten PCs, kann das am Betriebssystem liegen, das während des Spielens gleichzeitig mit vielen anderen Dingen beschäftigt ist.

Etwa mit der Systemwiederherstellung, die bei Problemen oder Unverträglichkeiten von Programmen einen früheren Zustand des Computers ohne Datenverlust ermöglichen soll. Wer darauf verzichten und damit im Arbeitsspeicher viel Platz schaffen will, schaltet ihn einfach ab.

Das empfiehlt sich auch für den automatischen Nachrichtendienst – nicht nur aus Geschwindigkeitsgründen. Eigentlich für den Datenaustausch in Windows-Netzwerken vorgesehen, nutzen ihn nämlich auch Programme von außen zum unaufgeforderten Versenden von Mitteilungen über das Internet. Die erscheinen dann zwischendurch immer auf Ihrem Monitor, kosten Nerven und Arbeitsspeicher.

Geschwindigkeit kosten auch einige, sonst sinnvolle Antiviren-Programme. Denn durchsuchen sie die Festplatte nach Viren, kann der Spielfluß dadurch ins Stocken geraten. Dann sollten sie während der Spielpartie abgeschaltet sein – sofern gerade keine Internet-Verbindung besteht, etwa für ein Online-Spiel. Wie das geht, sehen Sie am Beispiel von „Antivir", das sich auf der Heft-DVD befindet.

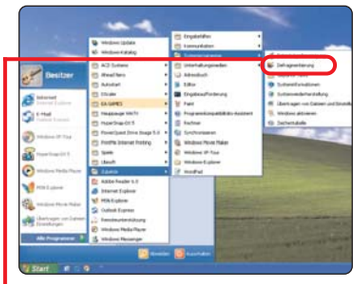
Weitere Entlastung verspricht die gelegentliche Datenträgerbereinigung, mit der sich vom Betriebssystem in verschiedenen Verzeichnissen hinterlegte, überflüssige Daten beziehungsweise Datenkopien entfernen lassen. Sinnvoll ist auch die Defragmentierung, die durch häufiges Löschen und Installieren auf der Festplatte verstreute, zusammengehörige Programmteile miteinander verbindet. Das sorgt für schnelleren Start und Ablauf des Betriebssystems sowie von Spielen.

Übrigens: Ein wirksames Mittel gegen Programme, die unbemerkt im Hintergrund laufen und so wichtigen Arbeitsspeicher belegen, ist der **Taskmanager** S.XXX. Wie Sie ihn handhaben, lesen Sie im Ratgeber der Ausgabe 6/2004.

Diese Anleitung gilt für ein Windows XP, das so eingerichtet ist wie in der Rubrik „So installieren Sie ein Spiel" auf den folgenden Seiten beschrieben.

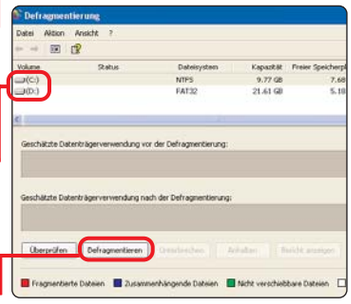
Festplatte defragmentieren

Mit der Funktion „Defragmentierung" verbinden Sie zusammengehörende, doch auf der Festplatte verstreute Dateien und Programme miteinander

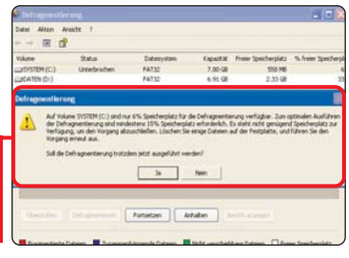


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

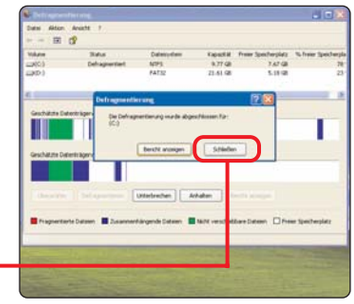
2 Führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Zubehör, Systemprogramme, und klicken Sie auf Defragmentierung.



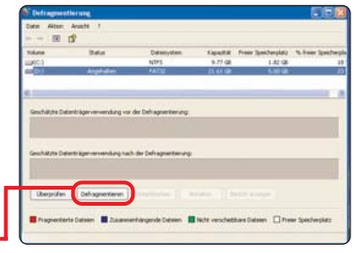
3 Im nächsten Fenster sind die Festplatten oder Partitionen Ihres Computers aufgelistet. In diesem Beispiel sind es zwei, nämlich (C:) und (D:). Defragmentieren Sie zuerst das Laufwerk mit dem Windows-Betriebssystem. Standardmäßig befindet es sich – wie hier – auf Laufwerk (C:). Klicken Sie auf (C:) und dann auf Defragmentieren.



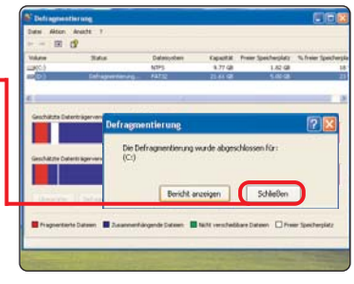
4 Ob die Defragmentierung einige Minuten oder Stunden dauert, hängt unter anderem von der Datenmenge auf der Festplatte ab. Freier Speicherplatz auf der Festplatte beschleunigt den Prozeß. Achtung: Falls der freie Speicherplatz kleiner als 15 Prozent des gesamten Fassungsvermögens der Festplatte ist, wird ein Hinweisfenster geöffnet.



Sie haben dann zwei Möglichkeiten. Entweder klicken Sie auf Nein und löschen anschließend auf der Festplatte Dateien (siehe dazu den Ratgeber in Heft 3/2004), um die Defragmentierung schneller ablaufen zu lassen. Oder Sie klicken auf Ja und nehmen somit eine längere Defragmentierung in Kauf. Nach dem Abschluß der Defragmentierung klicken Sie auf Schließen.
Ist das Spiel, das schneller laufen soll, auf dem gerade defragmentierten Laufwerk mit dem Betriebssystem installiert, lesen Sie weiter ab Schritt **7**.



5 Defragmentieren Sie das Laufwerk, auf dem das betreffende Spiel installiert ist. Klicken Sie dazu in der Liste auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben – in diesem Beispiel ist das (D:) – und dann auf Defragmentieren.



6 Ist die Defragmentierung abgeschlossen, klicken Sie auf die Schaltfläche Schließen.
Nun sind alle zusammenhängenden Dateien – soweit möglich – neu sortiert. Der Computer kann sie deshalb schneller starten als vor der Defragmentierung.

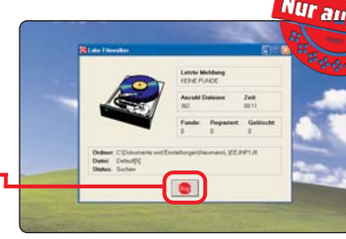
7 Schließen Sie jetzt noch geöffnete Fenster jeweils per Klick auf ✕.

Antiviren-Programm abschalten

Ein aktives Antiviren-Programm kann Spiele ruckeln lassen. Legen Sie es, in diesem Beispiel „Anti Vir", einfach vorübergehend still

1 Um Probleme von vornherein auszuschließen, sollten Sie ein Spiel nicht starten, während gleichzeitig ein Antiviren-Programm die Festplatte nach schädlichen Dateien durchsucht.

2 Nutzen Sie die regelmäßige, automatische Festplattenüberprüfung von „Antivir" („Scheduler" genannt), sollten Sie sie so einstellen, daß sie nicht gerade dann anspringt, wenn Sie üblicherweise zum Spielen am Computer sitzen. Falls das doch mal passiert, brechen Sie das laufende Spiel ab. Warten Sie, bis Sie auf der Windows-Oberfläche das Fenster von „Antivir" sehen, und klicken Sie einfach auf Stop.
Anschließend können Sie das Spiel wieder aufnehmen.



Nur auf DVD

Nachrichtendienst abschalten

So blocken Sie dauerhaft unerwünschte und den Arbeitsspeicher belastende Mitteilungen über das Internet ab

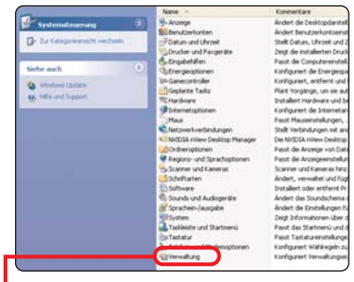
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

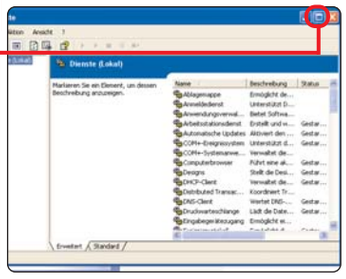
2 Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie im nächsten Fenster doppelt auf Verwaltung.

4 Anschließend klicken Sie doppelt auf Dienste.

5 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf Nachrichtendienst. Falls das Fenster nicht den gesamten Bildschirm ausfüllt, klicken Sie erst oben rechts auf die kleine Schaltfläche.





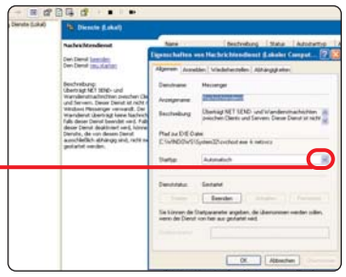
6 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster neben dem Eintrag Automatisch auf.

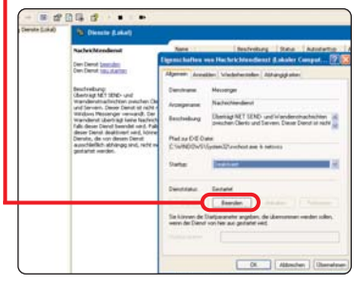
7 Wählen Sie aus der nun sichtbaren Liste per Mausklick den Eintrag Deaktiviert.

8 Anschließend klicken Sie unten auf die Schaltfläche Beenden.

9 Übernehmen Sie die geänderte Einstellung mit einem Klick auf OK. Damit ist der automatische Nachrichtendienst abgestellt. Unerwünschte Meldungen werden nun nicht mehr den Arbeitsspeicher und Ihre Nerven belasten.

10 Klicken Sie jeweils auf, um noch geöffnete Fenster zu schließen.





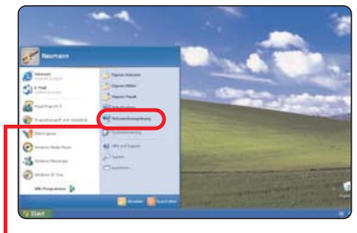
Systemwiederherstellung abschalten

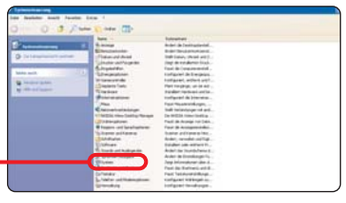
Auch die Systemwiederherstellung belegt kostbaren Festplattenspeicher. Wer auf die Funktion verzichten will, schaltet sie ab wie folgt:

1 Klicken Sie in der linken unteren Ecke der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

2 Anschließend erscheint das Windows-Startmenü. Klicken Sie darin mit dem Mauszeiger auf den Eintrag Systemsteuerung.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf System.



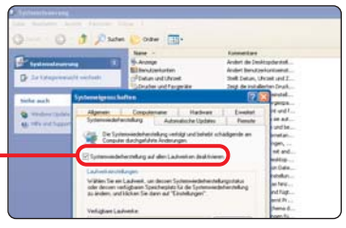


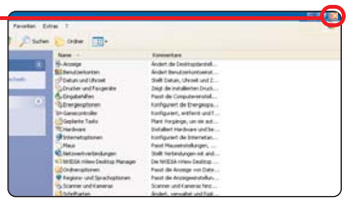
4 Klicken Sie in dem folgenden Fenster auf den Registerreiter Systemwiederherstellung.

5 Setzen Sie per Mausklick einen Haken in das Kästchen vor Systemwiederherstellung auf allen Laufwerken deaktivieren.

6 Um die Systemwiederherstellung abzuschalten, klicken Sie nun auf OK. Um sie später wieder einzuschalten, entfernen Sie einfach den Haken vor Systemwiederherstellung auf allen Laufwerken deaktivieren.

7 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils per Klick auf.





Datenträgerbereinigung

Mit der Datenträgerbereinigung löschen Sie überflüssige Daten gleichzeitig aus verschiedenen Verzeichnissen

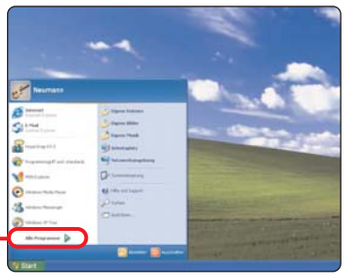
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

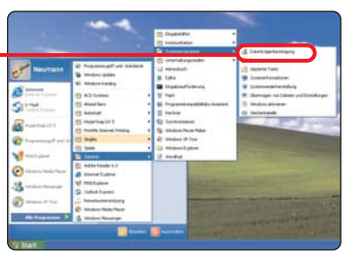
2 Im daraufhin geöffneten Startmenü führen Sie den Mauszeiger nacheinander auf Alle Programme, Zubehör und Systemprogramme.

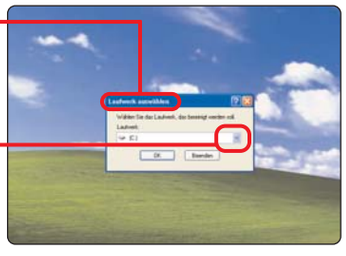
3 Hat Ihr PC nur ein Laufwerk oder eine Partition, klicken Sie auf den Eintrag Datenträgerbereinigung. und lesen weiter ab Schritt **7**.

4 Verfügt Ihr Computer über mehrere Laufwerke beziehungsweise Partitionen, warten Sie ab, bis Sie das Fenster Laufwerk auswählen sehen. Um nun eines der Laufwerke beziehungsweise eine der Partitionen von Datenmüll zu befreien, klicken Sie auf die Schaltfläche.

5 In der daraufhin geöffneten Liste klicken Sie auf den Buchstaben des gewünschten Laufwerks beziehungsweise der gewünschten Partition.







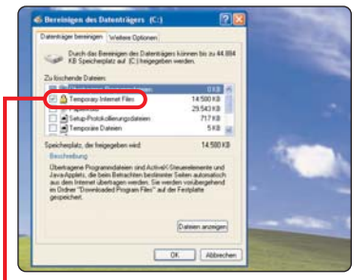
6 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK.

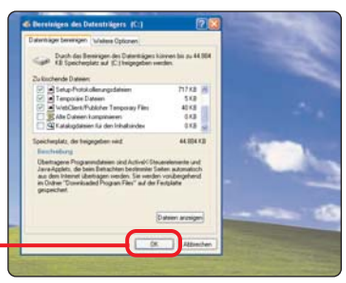
7 Das folgende Fenster zeigt eine Liste der Verzeichnisse, die Sie auf dem Laufwerk beziehungsweise der Partition bereinigen können. Um dafür ein Verzeichnis auszuwählen, setzen Sie jeweils per Mausklick in das Kästchen vor dem Verzeichnisnamen einen Haken, zum Beispiel vor dem Eintrag Temporary Internet Files.

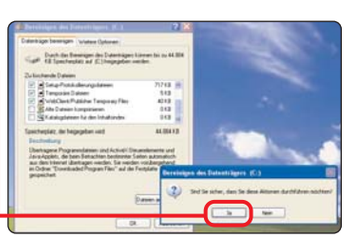
Um sich nacheinander alle Verzeichnisse anzeigen zu lassen, klicken Sie auf. Sie können gefahrlos einzelne oder auch alle Verzeichnisse zum Bereinigen oder Koprimieren bestimmen: Es werden anschließend keine wichtigen Daten gelöscht. Ist Ihre Auswahl beendet, klicken Sie unten auf OK.

8 Beantworten Sie die folgende Frage mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja.

Daraufhin startet die Datenträgerbereinigung, und sämtliche Daten werden aus den zuvor gewählten Verzeichnissen entfernt. Ist die Datenträgerbereinigung abgeschlossen, wird sie automatisch beendet.







So installieren Sie ein Spiel

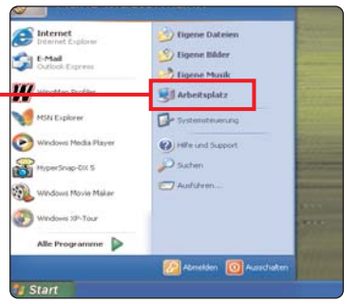
Vor dem Spielspaß steht die Installation von CD oder DVD. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Schritt für Schritt, Bild für Bild

Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

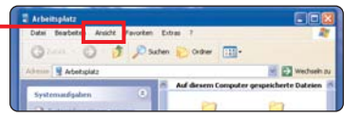
Normalerweise zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detailansicht um

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

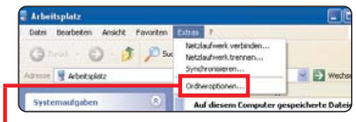
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



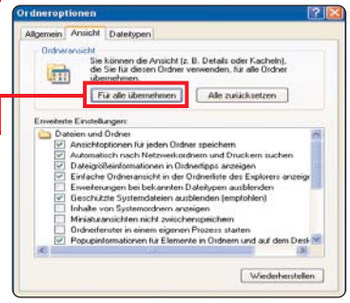
3 Klicken Sie am oberen Rand des nächsten Fensters auf Ansicht, dann auf Details, um im aktuellen Ordner die Darstellung der Datei-Symbole zu ändern.



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.

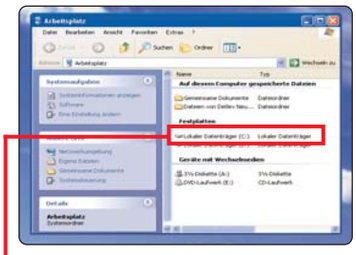


6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

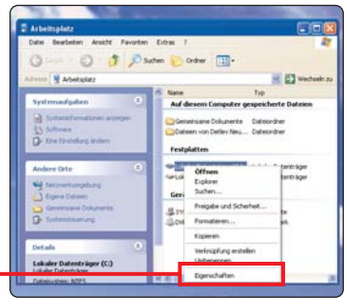
Installation von PC-Spielen

So kommt ein Spiel von der CD oder DVD auf die Festplatte Ihres Computers

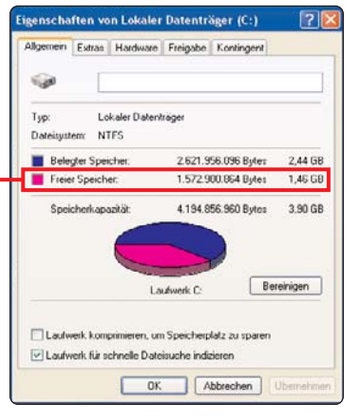
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, daß die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



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.



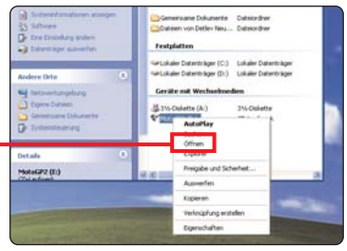
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen, zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).



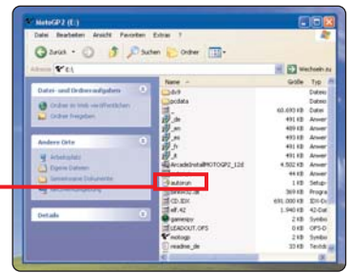
4 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk Ihres Computers ein. Normalerweise startet dann das Installations-Programm auf der CD oder DVD automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 8 weiter.

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.



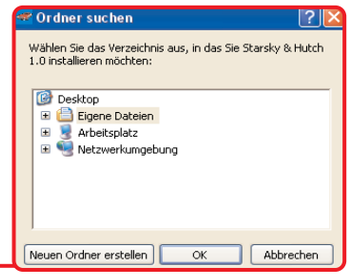
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie die Datei nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ⌄, bis sie im Fenster sichtbar wird.



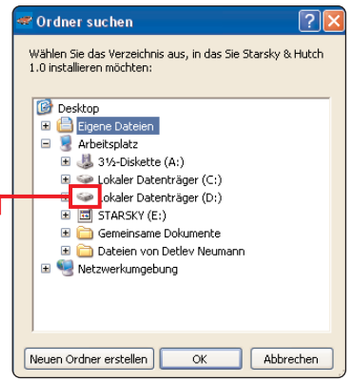
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Üblicherweise ist Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen dann ab Schritt 12 weiter.



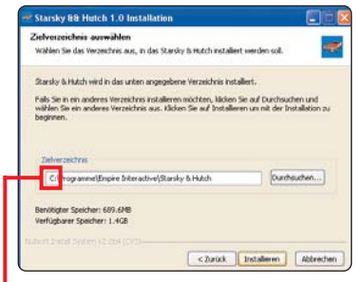
9 Hat Ihr Computer dagegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.XXX aufgeteilt, so können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dazu auf das ⊞ vor dem Eintrag Arbeitsplatz.

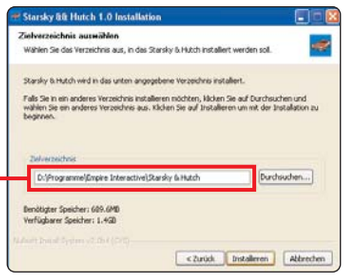


10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, daß Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis 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.XXX 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.



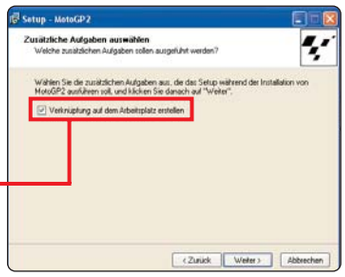


13 Per Klicks auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie etwa bei vielen Spielen die sogenannte „Readme-Datei" („Lies mich") lesen, indem Sie ein Häkchen vor ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit einem Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.

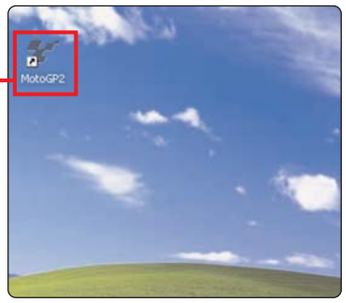


14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.



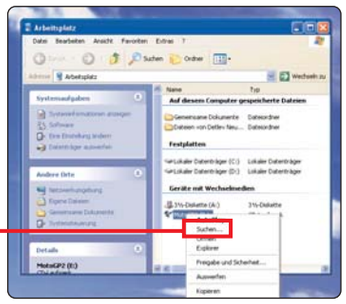
So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD oder -DVD befindet

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).

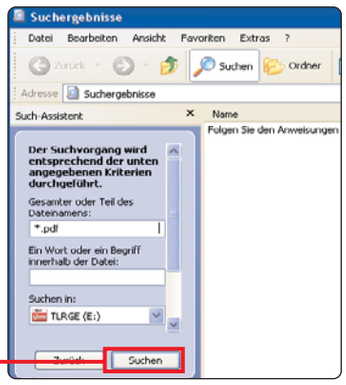


1 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk ein.

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.

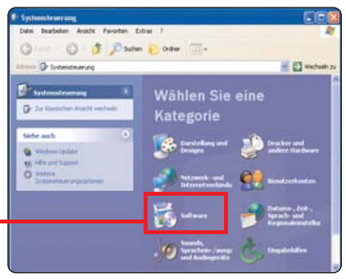


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

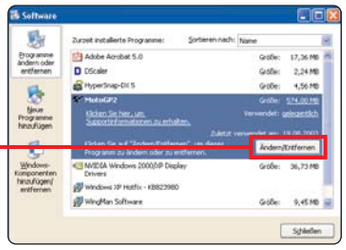
So deinstallieren Sie ein Spiel

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.



BENCHMARK-PROGRAMME

Langsam wie ein Luftschiff oder rasant wie ein Düsenjäger – was hat Ihr PC wirklich drauf? So messen Sie die Spielleistung Ihres Computers



Wie schnell ist Ihr Spiele-PC?

Moderne Computerspiele zaubern immer aufwendigere, immer realistischere Bilderwelten auf den Computermonitor. Die Pixelpracht hat allerdings ihren Preis: Außer einem schnellen **Hauptprozessor** S. 204 benötigen Sie vor allem eine leistungsfähige Grafikkarte, die mit den teils immensen Anforderungen der Spiele Schritt halten kann. Denn: Ist im PC auch nur ein schwaches Element eingebaut, kann es zum gefürchteten Datenstau kommen, etwa wenn die ultraschnelle Grafikkarte ständig auf Befehle des schwachbrüstigen Hauptprozessors warten muß oder umgekehrt. Die Folge: Das Spiel ruckelt, der Spaßfaktor liegt bei Null.

Was liegt also näher, als die Leistung des Computers selbst zu messen, mit einem sogenannten **Benchmark** S. 204. Dabei wird anhand einer in der Regel festgelegten Grafikszene gemessen, wie viele Bilder pro Sekunde (**Fps** S. 204 „Frames per second") im Durchschnitt dagestellt werden. Grundsätzlich gilt: Ab etwa 50 Bildern pro Sekunde empfindet das menschliche Auge die Bilderfolge als fließend.

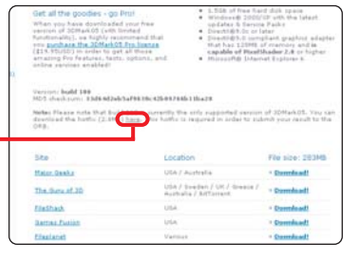
Die Redaktion stellt Ihnen drei unterschiedliche Benchmarkprogramme vor. Zum einen das brandaktuelle „3D Mark 05", das mit seinen fast schon fotorealistischen Grafikszenen auch modernste Computer bis an die Leistungsgrenze bringt. Das Testergebnis kann mit anderen Computern der gleichen Leistungskategorie verglichen werden. Einige Spiele bieten eine eigene Benchmarkfunktion an. Aus diesem Fundus wurde die selbstablaufende Demo von „X2" gewählt, das sich besonders gut für einen Praxistest eignet. Ein sehr interessantes Programm ist „Fraps". Damit können Sie theoretisch in fast jedem Spiel, das über **Direct-3D** S. 204 läuft, die **Framerate** S. 204 an beliebig ausgewählten Stellen messen, Es ist daher ideal für Spiele, die keine eigene Meßfunktion mitbringen.

3D Mark 05

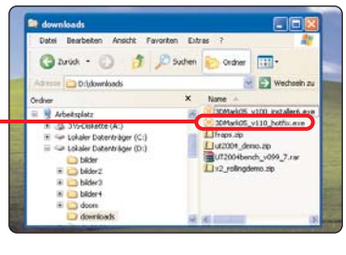
Die neueste Ausgabe des beliebten Benchmark-Programms bringt Grafikkarte und Hauptprozessor mächtig ins Schwitzen. So funktioniert's:

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung zu der Seite **www.futuremark.com** her. Klicken Sie dort auf , und laden Sie von einem der dort angebotenen Download-**Server** S. 204 das Programm herunter. Vergessen Sie nicht, anschließend noch das kleine Verbesserungsprogramm, den so genannten „Hotfix", herunterzuladen. Sie finden es auf der gleichen Seite, wenn Sie an dieser Stelle auf here. klicken.

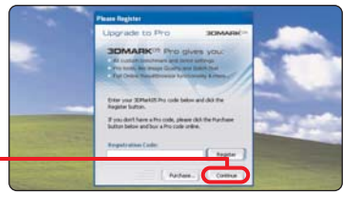




2 Nach erfolgreichem Download können Sie die Internet-Verbindung trennen. Starten Sie danach das Programm 3DMark05_v100_installer6.exe mit einem Doppelklick, und folgen Sie den weiteren Anweisungen.



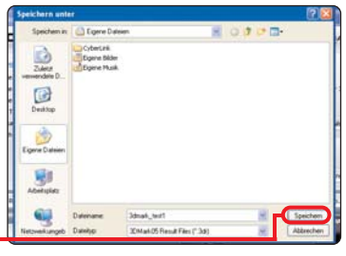
3 Anschließend installieren Sie noch den Hotfix. Starten Sie dazu die Datei 3DMark05_v110_hotfix.exe mit einem Doppelklick.
Nach der Installation schließen Sie alle noch geöffneten Fenster mit je einem Klick auf .



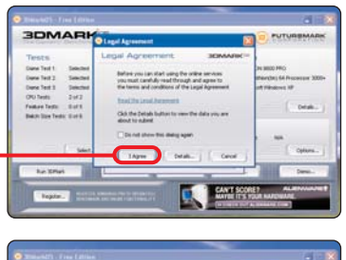
4 Auf der Windows-Oberfläche starten Sie 3DMark05 mit einem Doppelklick. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie auf Continue und danach auf Close klicken. Weitere Einstellmöglichkeiten sind der Vollversion vorbehalten. In der vorliegenden Demoversion starten Sie den Benchmark mit einem Klick auf Run 3DMark. Dann werden verschiedene Tests absolviert.



5 Sobald der Testlauf beendet ist, erhalten Sie ein Ergebnis, hier 2451 3DMarks. Verschiedene Details können Sie per Klick auf Details... einsehen. Dieses Fenster wird mit einem Klick auf Close wieder geschlossen.



6 Um das Testergebnis auf der Festplatte zu speichern, klicken Sie auf Save as... Dann wird ein Fenster geöffnet. Tippen Sie hier einen Namen für das Ergebnis ein, etwa 3dmark_test1, und klicken Sie danach auf Speichern.



7 Auch ein Vergleich des eigenen Computers mit anderen Rechnern im Internet ist möglich. Klicken Sie dazu auf Online ResultBrowser und danach auf I Agree.
Dann werden Sie auf die Internet-Seite des Herstellers Future Mark umgeleitet, auf der Sie sich (kostenlos) anmelden müssen. Danach stehen Ihnen unterschiedliche Vergleichsmöglichkeiten zur Verfügung, auf die an dieser Stelle nicht weiter eingegangen wird.

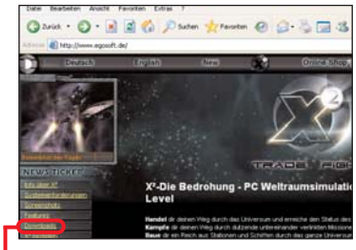


8 Um das Ergebnisfenster zu schließen klicken Sie auf Close.
Mit einem weiteren Klick auf rechts oben schließen Sie das Programm.

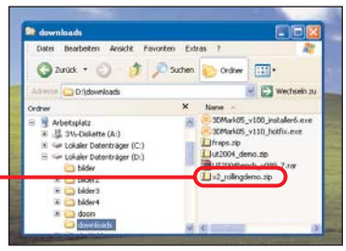
Hier stand im Heft eine Anzeige.

X2 – Rolling Demo

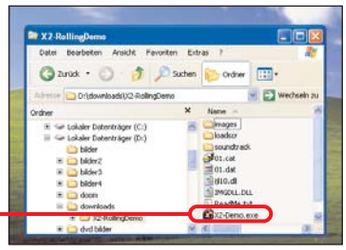
Die selbstablaufende Demo von „X2" hat eine Benchmarkfunktion und ist daher perfekt zur Leistungsmessung der Grafikkarte geeignet



1 Die selbstablaufende Demo bekommen Sie im Internet auf der Seite www.egosoft.de und dort in der Rubrik Downloads. Wählen Sie einen der dort angebotenen Download-Server aus.



2 Nach dem Ladevorgang können Sie die Internet-Verbindung trennen. Die Demo x2_rollingdemo.zip liegt im Zip-Format vor und muß zunächst noch entpackt werden. Erledigen Sie das, wie gewohnt, mit dem Packprogramm von Windows.

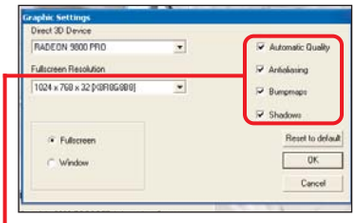


3 Öffnen Sie dann die entpackte Datei X2-RollingDemoKOCHUK.exe mit einem Doppelklick. Sie können hier einfach auf Install klicken – das Spiel legt selbst einen neuen Unterordner X2-RollingDemo an, den Sie nach erfolgreicher Installation mit einem Doppelklick öffnen. Es folgt ein weiterer Doppelklick auf X2-Demo.exe.

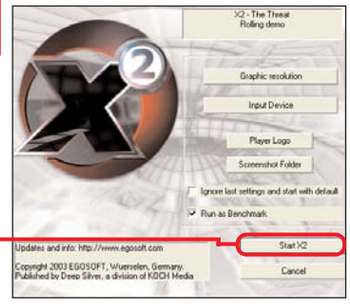


4 Im Hauptmenü klicken Sie auf Graphic resolution. Hier sind verschiedene Einstellungen möglich. Per Klick auf ▼ unter Fullscreen Resolution können Sie die **Bildauflösung** S.204 sowie die **Farbtiefe** S.204 wählen.

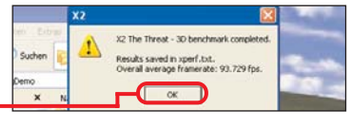
5 Für den Benchmark sollten Sie in jedem Fall die Option ◉ Fullscreen wählen. Im Fenster-Modus ○ Window werden die Ergebnisse leicht verfälscht. Auf der rechten Seite sehen Sie weitere Optionen. Mindestens ☑ Automatic Quality und ☑ Bumpmaps sollten für den Benchmark ausgewählt sein. Erweitert fordert die Option ☑ Antialiasing die Grafikkarte, während die Option ☑ Shadows vor allem den Hauptprozessor auslastet.



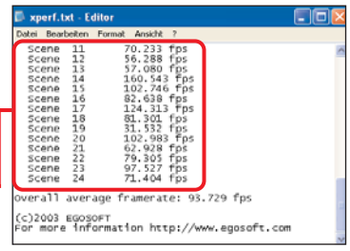
6 Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf OK. Setzen Sie anschließend per Klick ein Häkchen vor die Option ☑ Run as Benchmark, und klicken Sie danach auf Start X2, um den Benchmark zu starten.



7 Sobald der Benchmark komplett durchgelaufen ist, schaltet das Bild wieder auf die Windows-Oberfläche zurück. Sie sehen ein Fenster mit dem Testergebnis. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um es zu schließen.

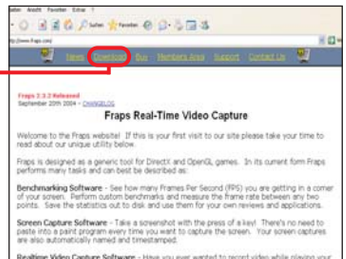


8 Um einen detaillierten Einblick in die Meßergebnisse zu bekommen, öffnen Sie im Spielverzeichnis der Demo mit einem Doppelklick die Datei xperf.txt. Dort können Sie die jeweiligen ermittelten Zwischenergebnisse sehen.
Mit einem Klick auf ✕ oben rechts schließen Sie das Fenster.

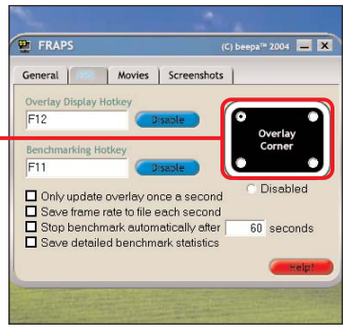


Fraps

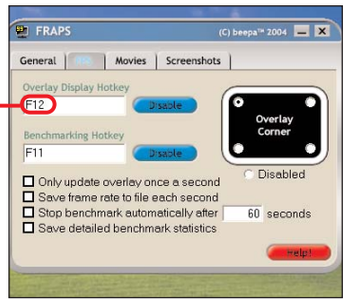
Mit „Fraps" können Sie die Framerate S.204 in nahezu jedem beliebigen Direct-3D S.204 -Spiel messen



1 Zunächst benötigen Sie das kleine Programm Fraps. Sie bekommen es im Internet unter der Adresse www.fraps.com und dort in der Rubrik Download.
Installieren Sie es nach dem Download gemäß den Anweisungen des Programms, und starten Sie den PC neu.



2 Nach der Installation starten Sie auf der Windows-Oberfläche mit einem Doppelklick das Benchmark-Programm Fraps. Klicken Sie dann auf den Eintrag FPS. Auf der rechten Seite können Sie die Position der Meßanzeige bestimmen.



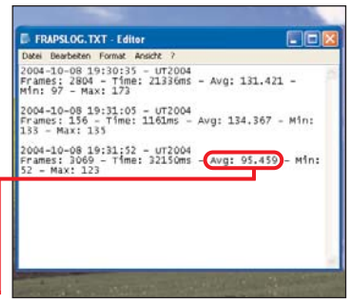
3 Falls das Spiel die Tastatur nicht komplett gesperrt hat, besteht die Möglichkeit, Tasten festzulegen, die eine bestimmte Aktion auslösen sollen, sogenannte „Hotkeys". Mit Klicks auf Overlay Display Hotkey schalten Sie durch die Position der Meßanzeige. Vordefiniert ist die Taste F12.
Oftmals ist diese Taste im Spiel aber bereits belegt. Klicken Sie daher in das Feld, und wählen Sie eine Taste, die in Spielen selten benutzt wird, etwa ⇩ auf dem Ziffernblock. Mit Benchmarking Hotkey steuern Sie den eigentlichen Benchmark. Per Tastendruck starten Sie die Aufzeichnung. Ein erneuter Tastendruck stoppt die Messung. Auch hier sollten Sie eine andere Taste wählen, etwa ⇩ auf dem Ziffernblock.



4 Ferner sind die beiden unteren Optionen von Interesse. Mit ☑ Stop benchmark automatically after 60 seconds wird bei aktivierter Messung automatisch 60 Sekunden lang aufgezeichnet. Den Wert 60 können Sie natürlich auch Ihren Wünschen entsprechend ändern. Empfehlenswert ist ein Haken vor der Option ☑ Save detailed benchmark. Dann werden detaillierte Meßergebnisse abgespeichert.



5 Starten Sie nun ein Direct-3D-Spiel. In diesem Beispiel kommt „Unreal Tournament 2004" (deutsche Version) zum Einsatz. Drücken Sie im Spiel an der Stelle, an der Sie die Aufzeichnung starten möchten, ⇩. Links oben sehen Sie den Bilder-pro-Sekunde-Zähler. Empfehlenswert sind grafisch besonders intensive Bereiche, um die Grafikkarte soweit wie möglich auszulasten. Um die Messung zu stoppen, drücken Sie erneut ⇩. Der Zähler blinkt dann kurz rot auf. Beenden Sie anschließend das Spiel.



6 Im Windows-Explorer öffnen Sie im Fraps-Verzeichnis per Doppelklick die Datei FRAPSLOG.TXT. Dort wird die durchschnittlich erzielte Framerate angezeigt, hier Avg: 95.459.

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 3. QUARTAL 2004 (IVW-GEPRÜFT)	655 812	302 653	242 095	174 351	99 634	77 194	51 638
COMPUTER (PC)							
Call of Duty – United Offensive Expansion Pack	2,33	83 % Spielspaß	83 %		85 % Spielspaß		
Camgoo	2,95	60 % Spielspaß	65 %		62 % Spielspaß		
Club Football 2005	2,18						
Die Sims 2	2,53	89 % Spielspaß	90 %	Note 1	89 % Spielspaß		
Evil Genius	2,06	80 % Spielspaß	81 %	Note 2-	82 % Spielspaß		
Final Fantasy 11 – Online	3,06						
Full Spectrum Warrior	2,22	81 % Spielspaß	85 %		86 % Spielspaß		
Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron	2,14		77 %				
Knights of Honor	1,88	81 % Spielspaß	79 %		80 % Spielspaß		
Myst 4 – Revelation	1,86						
NHL 2005	1,57	91 % Spielspaß	86 %	Note 1-	88 % Spielspaß		
Restricted Area	2,36	75 % Spielspaß			82 % Spielspaß		
Rome – Total War	1,71	89 % Spielspaß			84 % Spielspaß		
Silent Hill 4 – The Room	2,15	51 % Spielspaß	78 %	Note 3-	71 % Spielspaß		
Silent Storm Sentinels	1,86				84 % Spielspaß		
Star Wars – Battlefront	1,53	88 % Spielspaß					
Taxi Raser	3,20						
The Moment of Silence	1,96	80 % Spielspaß	81 %		80 % Spielspaß		
Top Spin	1,66						
Transport Gigant – Down Under	1,97		70 %				
Vermeer 2	2,8	67 % Spielspaß	61 %		68 % Spielspaß		
Warhammer 40.000 – Dawn Of War	2,06				86 % Spielspaß		
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Joey the Passion	3,06						
Zoo Empire	2,74	68 % Spielspaß	66 %	Note 3+	64 % Spielspaß		
PLAYSTATION2							
Burnout 3 – Takedown	1,66			Note 1		94 % Spielspaß	93 %
Dark Wind	2,93						
Demon Stone	2,34			Note 2		86 % Spielspaß	84 %
Grosse Haie – Kleine Fische	2,86						
Pro Evolution Soccer 4	1,97						
Resident Evil – Outbreak	3,36			Note 2		80 % Spielspaß	78 %
Rocky Legends	2,75					78 % Spielspaß	83 %
Silent Hill 4 – The Room	2,95			Note 2+		83 % Spielspaß	91 %
Star Wars – Battlefront	1,94					85 % Spielspaß	86 %
This is Football 2005	2,51						
GAMECUBE							
Animal Crossing	2,81						
Donkey Konga	1,87						
Pikmin 2	2,48			Note 1			
Tony Hawk's Underground 2	1,79						
XBOX							
Colin McRae Rally 2005	2,48			Note 1			
Conflict Vietnam	2,29						
Crash Twinsanity	3,75						
Fable	2,31			Note 1			
Headhunter – Redemption	3,36						
Outrun 2	2,23						
GAMEBOY ADVANCE							
Dragon Ball Z – Supersonic Warriors	2,42						
Grosse Haie – Kleine Fische	3,25						
Mario Golf Advance	2,22			Note 1			
Pokémon – Blattgrüne und Feuerrote Edition	1,82			Note 1			
Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	2,96			Note 2-			

Alle Ausgaben des Jahres 2003 auf CD



Nur 14,95 €

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!

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.)

Computer Bild Spiele

KAUFEN.
LESEN.
SIEGEN.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

Preise im Wert von 6180 Euro

COMPUTER BILD SPIELE, T-Online und Sunflowers verlosen Preise im Gesamtwert von 6180 Euro. Viel Glück!



2 HP-Notebooks

Zwei Gewinner dürfen sich auf ein Notebook „NX 7000" von Hewlett-Packard (HP) freuen. Die Daten: Intel Pentium-Centrino-Prozessor mit 1,6 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, 60-GB-Festplatte, 15-Zoll-TFT-Bildschirm, Grafikkarte ATI Mobility Radeon 9200 mit 64 MB Grafikspeicher, DVD+RW-Combo-Laufwerk, Anschlüsse: Firewire, USB 2.0, Modem, LAN, WLAN und Bluetooth. Übrigens: Bei T-Online Games on Demand können Sie unter www.t-online.de/god „Anno 1503" und viele andere PC-Spiele mit dem neuen Probe-Abo zehn Tage lang kostenlos testen. Nach Ablauf der „Probezeit" kostet Games on Demand monatlich 9,95 Euro und ist jederzeit kündbar. Eine Liste der 70 aktuell bei Games on Demand verfügbaren Top-Spiele für PC finden Sie auch unter www.t-online.de/god.

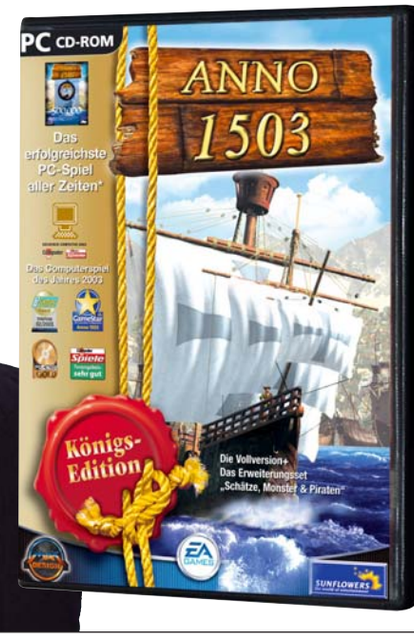
Wert jedes Notebooks: 1590 Euro

30 „Anno-1503"-Komplettsets

Erstmalig bietet Sunflowers das legendäre Aufbauspiel „Anno 1503" nebst Erweiterungsprogramm „Schätze, Monster & Piraten" in einer „Königsedition" an. Wer an unserer Umfrage teilnimmt, kann mit etwas Glück eines von 30 Komplettsets gewinnen. Dazu gehören außer der Königsedition auch das Brettspiel „Anno 1503" und ein „Anno"-T-Shirt. Das mehrfach ausgezeichnete PC-Spiel Anno 1503 (Goldener Computer 2003) ist Pflicht für jeden Aufbauspiel-Fan.







Wert jedes Sets: 100 Euro

So machen Sie mit

Welches Spielzubehör haben Sie zu Hause an Ihren PC oder an Ihre Spielekonsole angeschlossen?
(Mehrfachnennungen möglich)

A Steuerknüppel (Joystick)
B Spieletastatur (Gamepad)
C Lenkrad
D Spielemaus
E Tanzmatte
F Headset

Schreiben Sie den oder die 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 oder die passenden Buchstaben ein, also zum Beispiel cbs A oder cbs A C
E-Mail: preisfrage@computerbildspiele.de
Postkarte: COMPUTER BILD SPIELE, Stichwort „Gewinnspiel", 20623 Hamburg

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluß ist **Freitag, der 26. November 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.
Einsendungen aus dem Gebiet der Republik Österreich können leider wegen entgegenstehender gesetzlicher Vorschriften nicht berücksichtigt werden.

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:

Redaktion COMPUTER BILD SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Ärger des Monats: **E-Mail:** aerger@computerbildspiele.de

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Bilder lernen laufen

In einer Anzeige des Computer-Versenders Dell habe ich mehrere Angebote verglichen. Beim günstigsten ist die Grafikkarte so beschrieben: „Integrierte Intel Extreme Grafik“. Heißt das, daß die Grafikchips mit auf der Hauptplatine sitzen? Und könnte ich später eine Grafikkarte nachrüsten und die vorhandene abschalten?

Jonny Hertzog, Berlin

Ja, der Grafikprozessor befindet sich bei dem von Ihnen ausgesuchten Modell direkt auf der Hauptplatine. Solche Lösungen sind für Spiele nur bedingt geeignet. Ob man später eine Grafikkarte nachrüsten kann, hängt davon ab, ob Dell eine Hauptplatine verwendet hat, die einen AGP- oder PCI-Express-Steckplatz hat. Ist das der Fall, läßt sich der Grafikprozessor normalerweise deaktivieren, so daß eine nachträglich eingebaute zusätzliche Grafikkarte den Bildern ruckelfreies Laufen beibringt.

Bitte informieren Sie sich bei Dell unter der Telefonnummer 0800-533556067, (bundesweit zum Nulltarif). *Die Redaktion*

Wo bleibt Hilfe?

Ich habe mir vor einem Monat das PC-Spiel „Battle Mages“ gekauft, und es funktionierte einwandfrei – bis ich es in den Schrank stellte. Als ich es dort nach einem halben Monat wieder herausnahm und spielen wollte, forderte das Spiel mich auf, die Original-CD einzulegen, obwohl ich sowieso nur die Original-CD besitze und sich die im Laufwerk befand. Als ich den Hersteller kontaktieren wollte, stellte ich fest, daß im Handbuch weder eine Hilfe-Hotline noch eine Hilfe-E-Mail-Adresse abgedruckt war.

Björn Siebert, per E-Mail

„Battle Mages“ wird von der Pointsoft GmbH vermarktet. Sie können sich unter der Telefonnummer 01805-554935 (0,12 Euro pro Minute) an die Herstellerfirma wenden. Unter der Telefonnummer 01908-24668 (1,86 Euro pro Minute) können Sie dort außerdem Spieltips abrufen.

Die Redaktion



Bekommt „Battle Mages“ Lagerschäden?

PS-Termine

In Heft 11/2004 auf Seite 17 schrieben Sie, daß die Playstation 3 im März 2005 auf den deutschen Markt komme. Laut Aussage von Sony kommt die Playstation 3 erst Mitte 2006. Bitte überprüfen sie es noch einmal, weil wir uns eine kaufen wollen.

Dieter Ritter, Dorsten

Im März 2005 kommt die mobile Spielekonsole PSP auf den Markt, nicht die Playstation 3. Für die „PS 3“ gibt es seitens der Herstellerfima Sony noch keinen offiziellen Termin. Eine runderneuerte Playstation 2 ist für den 1. November angekündigt. Ebenfalls im März 2005 kommt eine runderneuerte silberne Playstation 2 in Deutschland auf den Markt – genauso hat die Redaktion es in Heft 11 gemeldet. Die neuen Modelle sind ein wenig leiser, ein bißchen schicker und viel kleiner als die „alte“ – Details finden Sie in der Meldung, auf die sich Ihr Brief bezieht.

Die Redaktion

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) 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.

CD/DVD-Vorschau?

Ich würde gerne wissen, warum auf der letzten Seite nie steht, was auf der nächsten DVD oder CD ist? Könnten sie diesen Service nicht mal einführen?

Tim Polick, Wuppertal

Die Redakteure von COMPUTER BILD SPIELE arbeiten mit Hochdruck und bis zur letzten Minute am Inhalt der Heft-CD/DVD. Damit die Scheibe Ihnen möglichst aktuelle Inhalte anbieten kann, steht zum Drucktermin eines Heftes noch nicht fest, was Sie alles auf dem Datenträger der nächstfolgenden Ausgabe finden werden. *Die Redaktion*



Die Schlüsselszene hängt

Beim Spiel „Largo Winch – Empire Under Thread“ von der DVD in Ausgabe 11/2004 habe ich folgendes Problem: Jedesmal, wenn ich vor Jacks Haus in der Wüste stehe und den Schlüssel aus dem Tontopf nehmen will, hängt sich das Spiel auf. Ich bin auch schon auf verschiedene Weise zum Tontopf gegangen. Vielleicht können Sie mir helfen, an dieser Stelle weiterzukommen.

Anke Krause, per E-Mail

Das Spiel ist nicht abgestürzt, auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht. Drücken Sie an der erwähnten Stelle einfach die L -Taste, und schon geht es problemlos weiter. *Die Redaktion*



„Largo Winch“ stürzt nicht so schnell ab, wie es scheint.

ÄRGER DES MONATS

Eric Christophe Ebelt ist genervt – „Gothic“ und „Gothic 2“ verursachen Ärger in Form von Fehlermeldungen. Mit der Hilfe vom Hersteller ist er nicht zufrieden:

„In letzter Zeit hatte ich Probleme mit den PC-Spielen Gothic und Gothic 2. Darum rief ich dann bei Koch an. Beim ersten Anruf sagte man mir, ich solle Direct X 9.0 c installieren. Das Problem bestand weiterhin. Der zweite und dritte Anruf brachten nichts, auch die Installation eines neuen Grafikkartentreibers war nicht das Richtige. Dann sollte ich mein System zurücksetzen! Das kann nicht sein – auch, wenn ich die Spiele mal deinstalliert hatte.“

COMPUTER BILD SPIELE bat die Firma Koch Media nochmals um Hilfe. Die Hotline-Mitarbeiter schlugen dem Gothic-Spieler weitere Lösungsmöglichkeiten vor: „Auch wenn Sie mit den in den Telefonaten unterbreiteten Vorschlägen offenkundig nicht zufrieden waren, so haben diese doch ihre Berechtigung. Wenn die zwei Spiele bis vor kurzem auf Ihrem System funktionierten und naheliegende Konfigurationsfehler wie DirectX- oder Grafikkarten-Installation als Ursache für das Problem ausscheiden, muß sich dennoch etwas auf Ihrem System verändert haben, wodurch die Spiele nun beide nicht mehr starten. In einer solchen Situation hat sich die Systemwiederherstellung von Windows XP (das Sie anhand der Beschreibungen aus Ihrem Brief offensichtlich verwenden) als sehr hilfreiches Mittel erwiesen. Welche wichtigen Daten vorher gesichert werden müssen, ist natürlich im Vorfeld zu klären, um bösen Überraschungen vorzubeugen.“ Weitere Möglichkeiten zur Verbesserung seien die Aktivierung des Kompatibilitätsmodus’ und die Deaktivierung visueller Designs. Die Koch-Hotline blieb solange mit dem Kunden in Verbindung, bis das Spiel endlich wieder lief. Und obendrein versprach Kochs PR-Managerin Susanna Sawatzky dem Kunden noch eine kleine Entschädigung: „Der Kunde kann sich ein Spiel seiner Wahl



„Gothic“: Probleme beseitigt.

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

Codename – Panzers • Version 1.09 vom 12. September 2004 (26 MB)
www.panzers.de/index.php?page=download.de.panzers

Colin McRae Rally 2005 • Version 1 vom 28. September 2004 (16 MB)
www.codemasters.de/downloads/?getdownload=16673

Cossacks – Back to War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Counter-Strike – Condition Zero (deutsche Version)
www.counter-strike.net/download.html

Dawn of War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

DEL Eishockey Manager 2005
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 Sims 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Die Sims Deluxe Preishit • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

Die Sims Super Deluxe XL
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Doom 3 • Version 1.1 vom 23. September 2004 (17 MB)
www.doom3.com/patch/D3_1_1.exe

DTM Race Driver 2 • Version 1.2 vom 24. Mai 2004 (14 MB)
www.codemasters.de/downloads/?downloadid=13900

FIFA Football 2004 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Final Fantasy XI Online
das Spielverbesserungs-Programm wird direkt über das Spiel heruntergeladen

Fußball Manager 2004 Classic • Version 1.12 (21 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Gothic 2 – Gold Edition • Version 1.30 (8 MB)
jowood.inode.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Half-Life – Back to Games (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

Heroes of Might and Magic 3 Complete
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Hitman – Contracts • Version 174 vom 30. April 2004 (2,8 MB)
ftp://ftp.eidos.co.uk/pub/uk/hitmancontracts/patches/patch174ge.exe

Joint Operations • Version 1.4.2.7 vom 16. September 2004 (25 MB)
files.novalogic.com/JOTR/jo_update_091604_xx.exe

Knight Shift • Version 1.2 vom 22. März 2004 (7 MB)
www.knightshift.com/ger/patch.htm

Knights of Honor
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Medieval Lords • Version 1.01 vom 17. September 2004 (28 MB)
www.medievallords-game.com/filebase.php?file_id=21248&category_id=869

Moorhuhn X Wanted
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Myst 4 – Revelation
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need for Speed – Underground • Version 4.0 vom 4. Februar 2004 (4,2 MB)
ftp://ftp.ea.com/pub/ea/patches/nfs-underground/pc/en-uk/NFSU_EUROPE_PATCH_4.exe

NHL 2005
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Rome – Total War • Version 1.1 vom Oktober 2004 (9,8 MB)
download.activision.com/activision/totalwar/downloads/RomeTW_1.1_Patch.exe

Sacred • Version 1.7 vom 31. August 2004 (11 MB)
www.ascaron.org/sacred/sacred_ger_1.7.exe

Shellshock – Nam '67
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sim City 3000
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sim City 4 Classic • Version 1.0.272.0 vom 9. April 2003 (9 MB)
ftp://ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sc4_patch_sku2_to_p2.exe

Soldiers – Heroes of World War 2 • Version 1.12.2 vom 5. Juli 2004 (38 MB)
www.codemasters.de/downloads/?downloadid=14143

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

Star Wars Battlefront • Version 1.01 vom Oktober 2004 (2,7 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/Battlefront1_01_Deu.exe

Star Wars – Knights of the Old Republic • Version 1.03 vom März 2004 (25 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/SWKotOR1_03.exe

Sudden Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

(T)Raumschiff Surprise – Periode 1
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2004 • Version 3323 vom 15. September 2004 (12 MB)
www.unrealtournament.com/ut2004/downloads.php

Vermeer 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3 (Best Seller Series) • Version 1.17a vom 20. September 2004 (20 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3ROC_117a_Deutsch.exe

Wildlife Park • Version 1.17 vom Juli 2004 (16 MB)
jowood.inode.at/wildlifepark/Wildlife_Park_Update_v117_deutsch.exe

YU-GI-OH! Power of Chaos – Joey the Passion
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Aopen Aeolus-Nvidia-Serie • Version R66.31 vom 17. September 2004 (22 MB)
Win 2000/XP download.aopen.com.tw/Download.aspx?RecNo=8707&fileURL=pub%2fdriver%2fvga%2funidriver%2fwinxp2k6631.exe&Section=5

Aopen Aeolus-Nvidia-Serie • Version R61.72 vom 21. Juli 2004 (15 MB)
Win 98/Me download.aopen.com.tw/Download.aspx?RecNo=8345&fileURL=pub%2fdriver%2fvga%2funidriver%2fwinme9x6172.exe&Section=5

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 62.11 vom 1. Oktober 2004 (22 MB)
Win 2000/XP www.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Utility/nv6211_w2kxp.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 8.05 vom 1. Oktober 2004 (25 MB)
Win 2000/XP www.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/ATI/ati805_w2kxp.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/downloads/download2.asp?Product_ID=4972&dlcentric=2172

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (20 MB)
Win 2000/XP de.europe.creative.com/support/downloads/download2.asp?Product_ID=4972&dlcentric=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 66.72 vom 8. Oktober 2004 (22 MB)
Win 2000/XP ftp://gainward-ftp.de/driver/nvidia/v6672/win2kxp_6672.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

Soundkarten

Audiotrak Prodigy 192 • Version 5.20 vom 7. Juni 2004 (1,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/prodigy-v520.zip

Creative USB Sound Blaster Audigy 2 NX • Version 1.0.10 vom 9. September 2004 (11 MB)
Win XP de.europe.creative.com/support/downloads/download2.asp?Product_ID=9103&dlcentric=8181

Creative Audigy 2 • Version vom 29. Juli 2004 (16 MB)
Win 98/Me/2000/XP de.europe.creative.com/support/downloads/download2.asp?Product_ID=149&dlcentric=8060&Product_Name=Sound+Blaster%AE+Audigy%99+2&OSName=Windows+XP

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 C015 vom 24. September 2004 (2,8 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEPCKT/MusePcktC015.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

Midiman Revolution 7.1 • Version 1.0.2.8 vom 18. Februar 2004 (10 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.midiman.de/files/win_Revo_1028.exe

Terratec Aureon 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 supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=638

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 24 FireWire • Version 1.19 vom 7. Oktober 2004 (3,5 MB)
Win XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=661

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Resident Evil Outbreak



Erbarmen, zu spät, die Zombies kommen. Aber Hilfe kommt auch – von Future Press.

Lösungsbuch | Eine Bio-Waffe ist schuld, daß das einstmals so schöne und jetzt verseuchte Racoon City nur noch von fleischfressenden Zombies bewohnt wird. Ein paar Überlebende, Sie eingeschlossen, wollen das Virus eindämmen und auch noch flüchten, bevor die Regierung Stadt und Virus mit einer Atombombe beseitigen will. Viele Ziele, keine Zeit – da kommt die Hilfe in Form dieses Buchs gerade recht. Bevor's richtig losgeht, können Sie sich auf zehn Seiten mit den im Spiel vorkommenden Personen bekannt machen, ehe Sie wissenswerte Fakten zu den Gegnern bekommen. Auf weiteren 14 Seiten begegnen Ihnen Zombies, der „Regis Licker" und weitere fiese Monster. Das Future-Press-Werk bereitet Sie danach 14 Seiten lang eingehend auf das Spielsystem vor. Dann geht's ans Eingemachte: Auf 79 Seiten präsentieren die Autoren Lösungswege für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, unterstützen diese mit ansehnlicher Bebilderung, vielen Fakten und übersichtlichem Kartenmaterial. Achten Sie dabei auf die Anmerkungen, wie beispielsweise im Kapitel „Inferno", Zimmer 103 auf Seite 129: „Das ist zwar der schnellste Weg, aber du wirst wahrscheinlich eine Menge Versuche brauchen. Wenn du keine Lust hast, das Spiel so oft neu zu starten, löse das Rätsel auf die normale Art: Gehe zuerst in Zimmer 204, um nachzusehen, welche Felder aktiviert sind, lege dann die Schalter in den entsprechenden Räumen um und komm zurück, um den Golden Schlüssel zu holen." Fazit: So sieht die Zukunft der Lösungsbücher aus.

Resident Evil Outbreak, Future Press, 164 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-937336-17-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Doom 3

Willkommen auf dem Mars – damit es ein erfolgreicher Aufenthalt wird, werfen Sie einen Blick in dieses Buch

Lösungsbuch | Standen Sie schon vor den Materialschränken von Martianbuddy.com in der Mars-Station? Und haben Sie die nicht aufbekommen, weil Sie die Kombination des Zahlenschlosses nicht kannten? Sie öffnen beide Schränke mit den Zahlen „0508" – und erhalten Belohnungen wie Munitionsgürtel, Schutzweste oder sogar die sogenannte Chaingun. Dieses Geheimnis (und viele mehr) lüftet das Prima-Lösungsbuch.

Sie erfahren, auf welchen Routen Sie am besten durch die Spielstufen kommen. Dabei ist der Text vorbildlich mit vorzüglichen Bildern aus dem Spiel und wertvollen Hinweisen angereichert. Detailreiche Karten verschaffen Spielern und Lesern zudem einen prächtigen Überblick. Nach einer kleinen Grundausbildung lernen Sie die Charaktere kennen, von Dr. Malcolm Betruger bis zu Sergeant Thomas Kelly, und auch die Gegner, wie der gewöhnliche Zombie oder der Fettsack-Zombie, bleiben Ihnen nicht fremd. Waffen und Ausrüstungsgegenstände beschreibt das Buch auf gut acht Seiten.

Ratschläge zur richtigen Taktik gibt's obendrauf. Und damit Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren können, verrät das Buch noch weit mehr Zahlenschloßkombinationen und lüftet eine ganze Menge Geheimnisse.

Doom 3, Prima Games, 242 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-85323-058-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Damit es nicht zu gruselig wird, gibt es jetzt ein Lösungsbuch für das PC-Spiel „Doom 3".

Star Wars Battlefront



Das Laserschwert ist out – jetzt wird noch schärfer geschossen.

Lösungsbuch | „Wie Droiden und Vehikel kann der Generator von Piloten repariert werden, falls er im Verlauf einer Attacke beschädigt wird. Schauen Sie häufig beim Generator nach dem Rechten, um seinen Zustand zu untersuchen und ihn, falls notwendig, zu reparieren." Diesen (auf Seite 158) und viele weitere Tips finden Sie im Lösungsbuch zum Sternenkrieg. Sie trainieren zu Beginn, wie Sie kämpfen, lernen die Fakten über Waffen, Einheiten, Vehikel und Bauten. Wenn Ihnen kein Klon-Soldat mehr fremd ist und Sie mit dem Plasmadisruptor umgehen können, dann hält das Buch 16 Lektionen bereit und führt Sie von der Ebene auf Naboo bis in den Bunker nach Endor. Für jede Spielstufe beschreibt das Buch erfolgversprechende Taktiken, abgestimmt auf Strategien der Feinde. Übersichtliche Karten und informative, tabellarische Abbildungen erhöhen den Nutzwert. So erweist sich das Buch als wertvoller Mitstreiter auf dem Sternen-Schlachtfeld.

Star Wars Battlefront, Prima Games, 162 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-85323-059-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Sims 2

Lösungsbuch | Strenggenommen hat dieses Buch die Bezeichnung „Lösungsbuch" nicht verdient, ganz einfach deswegen, weil es für „Die Sims 2" nicht *die* eine Lösung gibt. Deswegen ist es aber keineswegs schlecht, im Gegenteil. Das Werk lehrt Sie Strategien zur Bewältigung des „virtuellen Lebens", für Familie-Planung, Hausbau oder Karriere. Nützliche Tips und geheime Tricks machen das Leben in der Welt des zweiten Sims-Teils wirklich lebenswert. Besonders vorteilhaft: Der erste Abschnitt des Buches erklärt die Grundlagen aller Sims-Spiele und richtet sich vor allem an Neueinsteiger. Aber auch alte Hasen finden weiter hinten wertvolle Ratschläge. Zum Beispiel auf Seite 178: Sie wollen einen Feuerwehrmann kennenlernen? Es soll aber nicht im eigenen Haus brennen? Dann lösen Sie einfach einen Fehlalarm aus – kostet zwar 500 Credits, aber sie haben Ihren „Traumann" getroffen.

Die Sims 2, Electronic Arts/ Prima Games, 240 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 0-7615-4528-X

Empfehlenswert
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	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 Euro
4	Die Sims – Hokus Pokus	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,95 Euro
5	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro
6	Die Sims – Hokus Pokus	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,95 Euro
7	Die Sims Megastar	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	3-7615-4358-9	14,95 Euro
8	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
9	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/ Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euroo
10	Deus Ex	Empfehlenswert	
	Eidos Interactive/ Halycon	3-9339-1726-3	14,99 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	46,49 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	The Moment of Silence	DTP	1,96	39,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	The Westerner	Crimson Cow	2,44	18,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Syberia 2	Atari	2,45	29,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	30,39 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	(T)Raumschiff Surprise – Periode 1	Take 2	2,74	23,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Aura – Tor zur Ewigkeit	Flashpoint	2,87	28,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	CSI – Dark Motives	Ubisoft	2,89	29,39 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses	Dreamcatcher	2,99	37,79 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Law and Order 2	Flashpoint	3,04	38,97 €	10/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190

ACTION



Das spannende Spiel „Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow" ist der Knüller unter den aktuellen Action-Spielen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar manchmal etwas happig, jedoch nie unfair. Mit diesem Titel erleben Sie ein grandioses Abenteuer.

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	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Star Wars – Battlefront	Activision	1,53	36,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	Thief – Deadly Shadows	Eidos	1,97	45,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Project Freedom	CDV	2,10	31,99 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,12	29,39 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron	Take 2	2,14	23,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
7	Silent Hill 4 – The Room	Konami	2,15	42,49 €	12/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
8	Legacy of Kain – Defiance	Eidos	2,16	32,50 €	4/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
9	Full Spectrum Warrior	THQ	2,22	41,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
10	Call of Duty – United Offensive Exp. Pack	Activision	2,33	29,98 €	12/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
11	Restricted Area	Vidis	2,36	41,49 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Secret Weapons over Normandy	Activision	2,38	23,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Gorky Zero – Beyond Honor	Jowood	2,45	28,39 €	9/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Unreal Tournament 2004	Atari	2,48	29,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,53	44,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
16	Nosferatu	Eidos	2,55	14,99 €	3/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
17	Splinter Cell – Mission-Pack	Rondomedia	2,57	14,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Armed and Dangerous	Activision	2,57	21,24 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Catwoman	Electronic Arts	2,59	46,49 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
20	X2– Die Bedrohung	Koch Media	2,60	39,99 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Gangland	Bigben Interactive	2,60	41,54 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Breed	CDV	2,77	16,39 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Psychotoxic	Vidis	2,78	41,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
24	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	45,99 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Spider-Man 2 – The Game	Activision	3,01	37,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
26	Kreed	Acclaim	3,32	35,49 €	9/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Transport Gigant – Down Under	Koch Media	1,97	26,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Port Royale 2	Take 2	1,98	39,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Zoo Empire	CDV	2,74	30,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Vermeer 2	Take 2	2,80	25,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	1,97	11,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Club Football 2005	Codemasters	2,18	49,95 €[1]	12/2004	Codemasters	München	089/499910

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Move 2 Play	Koch Media	2,47	28,24 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Shrek 2	Activision	2,48	18,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Camgoo	BHV	2,95	29,99 €[1]	12/2004	BHV	Kaarst	0800-2484685
4	Böse Nachbarn 2 – Urlaub mit Hindernissen	Bigben	3,37	14,49 €	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	27,49 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Kaiba the Revenge	Konami	3,47	27,49 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Radsport Manager 2004/2005	DTP	2,79	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Kicker Manager 2004	Koch Media	2,85	35,50 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE



Dieses Spiel ist der Meister in der Rennspiel-Klasse: Mit dem Titel „DTM Race Driver 2" entscheidet sich, ob Sie das Zeug zum Rennprofi haben. Wenn Sie vom Einzelspiel die Nase voll haben, können Sie im Internet gegen maximal elf Fahrer aus der ganzen Welt antreten.

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	44,35 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	29,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Trackmania	Koch Media	2,32	34,99 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Crazy Taxi 3	Empire Interactive	2,48	22,99 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Colin McRae Rally 05	Ubi Soft	2,48	43,49 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
6	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben Interactive	2,55	18,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Taxi Raser	Koch Media	3,20	19,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
8	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	19,49 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Moorhuhn Kart 2 XXL	phenomedia	3,35	13,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Spellforce – Breath of Winter	Jowood	1,90	27,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Sacred	Take 2	1,92	34,99 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Neverwinter Nights – Horden des Unterreichs	Atari	2,10	28,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	The I of the Dragon	Zuxxez Ent.	2,49	19,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Singles – Flirt up Your Life	Koch Media	2,46	30,99 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Holiday World	Take 2	2,50	24,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Die Sims 2	Electronic Arts	2,53	45,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Pro Train 4 – Hamburg-Berlin	NBG	2,70	18,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Wildlife Park Wild – Creatures	Koch Media	3,09	18,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	NHL 2005	Electronic Arts	1,57	44,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Top Spin	Atari	1,66	45,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	Sommerspiele	DTP	3,04	26,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Tipp-Kick PC-Cup	DTP	3,88	16,20 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	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	46,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Rise of Nations – Throne and Patriots	Microsoft	1,64	24,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Rome Total War	Activision	1,71	36,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
4	Ground Control 2	Vivendi Universal	1,75	26,89 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Transport Gigant	Jowood	1,84	38,99 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Silent Storm Sentinels	Jowood	1,86	26,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
7	Knights of Honor	Sunflowers Int.	1,88	45,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Arena Wars	Ascaron	2,01	13,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Evil Genius	Vivendi Universal	2,06	45,00 €[1]	12/2004	Vivendi Universal	Langen	01805-0537636
9	Warhammer 40.000 – Dawn Of War	THQ	2,06	49,95 €[1]	12/2004	THQ Entertainment	Krefeld	01905-05511
11	Soldiers – Heroes of World War 2	Codemasters	2,07	28,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	30,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
13	Medieval Lords - Bauen, Verteidigen, Erobern	Pointsoft	2,35	42,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Etherlords 2	Koch Media	2,38	20,39 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Augustus	Atari	2,65	33,50 €	3/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
16	Perimeter	Codemasters	2,66	43,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Afrika Korps vs. Desert Rats	Pointsoft	2,67	20,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Battle Mages	Pointsoft	2,69	28,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Warlords Battlecry 3	Vidis	2,71	41,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
20	Der Herr der Ringe – Der Ringkrieg	Vivendi Universal	2,72	11,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
21	Lords of the Realm 3	Vivendi Universal	2,83	15,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
22	Besieger	Flashpoint	5,63	39,39 €	9/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINESPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Joint Operations – Typhoon Rising	Electronic Arts	1,96	42,99 €[2]	9/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Ragnarok	Koch Media	2,27	0,00 €[1,2]	7/2004	Koch Media	Planegg	01801-185795
3	Söldner – Secret Wars	Jowood	2,78	40,49 €[2]	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Final Fantasy 11 – Online	Ubisoft	3,06	49,90 €[1,2]	12/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050

SPIELE FÜR PLAYSTATION2

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	2,59	20,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Akte X	Vivendi	2,86	28,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ACTION



„Beyond Good & Evil" ist fast so etwas wie ein spielbarer Zeichentrickfilm, so lebendig und tiefgründig sind die Spielfiguren ausgeprägt. Wenn Sie sich also in ein tolles Abenteuer mit atemberaubend schöner Grafik stürzen wollen, sind Sie mit diesem Titel „sehr gut" bedient.

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft	1,31	26,79 €	1/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
2	Star Wars – Battlefront	Activision	1,94	46,96 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	SWAT – Global Strike Team	Vivendi	1,97	20,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Socom 2 – US Navy Seals	Sony	2,20	30,55 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Transformers	Atari	2,24	28,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Castlevania	Konami	2,25	42,84 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Demon Stone	Atari	2,34	54,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Conflict – Vietnam	Ubisoft	2,37	48,80 €	10/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Alias	Acclaim	2,41	52,49 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
10	Project Zero 2 – Crimson Butterfly	Ubisoft	2,43	55,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
11	Onimusha 3 – Demon Siege	CEG	2,44	52,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Obscure	Atari	2,45	46,99 €	8/2004	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
13	James Bond 007 – Alles oder Nichts	Electronic Arts	2,48	43,49 €	5/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Maximo vs. Army of Zin	CEG Interactive	2,49	28,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	R-Type Final	Bigben Interactive	2,69	41,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,69	53,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
17	Spider-Man 2	Activision	2,76	51,49 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
18	Silent Hill 4 – The Room	Konami	2,95	53,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Catwoman	Electronic Arts	3,06	54,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
20	Samurai Warriors	Electronic Arts	3,16	54,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
21	Van Helsing	Vivendi Universal	3,24	50,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
22	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	42,84 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Firefighter F.D.18	Konami	3,34	42,84 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Resident Evil – Outbreak	CEG Interactive	3,36	59,95 €[1]	12/2004	CEG Interactive	Hamburg	01907-88870
25	Driver 3	Atari	3,37	51,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
26	Rise to Honour	Sony	3,40	54,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
27	Forbidden Siren	Sony	3,63	57,01 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
FUSSBALLSPIELE								
1	Pro Evolution Soccer 4	Konami	1,97	61,98 €	12/2004	Fun Computer Center	Memmingen	08331-990450
2	This is Football 2005	Sony	2,51	61,54 €	12/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	This is Football 2004	Sony	2,61	29,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	2,62	20,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Football Fusion	Electronic Arts	3,15	76,53 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Grosse Haie – Kleine Fische	Activision	2,86	52,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Malice	Koch Media	3,58	36,82 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
MUSIKSPIEL								
1	Sing Star	Sony	2,38	54,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
PRÜGELSPIEL								
1	Dark Wind	Atari	2,93	91,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
RENNSPIELE								



Ein schnelleres Rennspiel mit noch mehr tollen Effekten werden Sie derzeit kaum finden – in „Burnout 3 – Takedown" wird jeder Ihrer Sinne aufs Äußerste gefordert. Rasen Sie mit 300 km/h über deutsche Autobahnen, weichen Sie anderen Autos aus, und überlassen Sie den Schrott Ihren Kontrahenten.

1	Burnout 3 – Takedown	Electronic Arts	1,66	54,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Downhill Domination	Codemasters	2,37	26,19 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Formel Eins 2004	Sony	2,38	36,49 €	9/2004	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
4	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	2,48	54,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Gran Turismo 4 – Prologue Version	Sony	2,89	36,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ROLLENSPIELE								
1	Final Fantasy X – 2	Electronic Arts	1,97	28,49 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	12,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	.hack – Infection Part 1	Atari	3,93	47,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORTSPIELE								
1	Athens 2004	Sony	2,62	54,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Rocky Legends	Ubisoft	2,75	44,95 €[1]	12/2004	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
3	EA Sports Fight Night 2004	Electronic Arts	2,80	53,49 €	7/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
STRATEGIE								
1	Risiko – Die Weltherrschaft	Atari	3,62	38,25 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE FÜR XBOX

ABENTEUER								
1	Knights of the Temple	TDK mediactive	3,53	53,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Ubisoft	1,71	29,91 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Deus Ex – Invisible War	Eidos	2,06	30,28 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Conflict Vietnam	Ubisoft	2,29	48,80 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Red Dead Revolver	Take 2	2,34	28,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Ubisoft	2,37	29,91 €	10/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	The Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Ba	Vivendi	2,46	50,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Battlestar Galactica	Vivendi	2,55	36,99 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Tiger and Dragon	Ubisoft	2,63	22,30 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Sonic Heroes	Atari	2,73	29,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Full Spectrum Warrior	THQ	2,74	53,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Rogue Ops	CEG	2,85	20,71 €	4/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Headhunter – Redemption	Atari	3,36	53,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
FUSSBALLSPIEL								
1	Crash Twinsanity	Vivendi	3,75	52,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								
1	Ninja Gaiden	Microsoft	1,59	51,44 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Shrek 2	Activision	2,22	36,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
RENNSPIELE								



So etwas hat noch kein Video-Rennfahrer gesehen: In „Rallisport Challenge 2" grenzt die grafische Darstellung schon an ein Wunder. Hunderte kleiner Randobjekte und sich im Wind wiegende, äußerst realistisch gezeichnete Vegetation machen diesen Titel zum derzeit besten Rennspiel für Xbox.

1	Rallisport Challenge 2	Microsoft	1,18	50,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,73	53,98 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Richard Burns Rally	Ubisoft	1,87	29,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Outrun 2	Atari	2,23	54,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
5	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	2,48	54,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
6	Sega GT Online	Atari	3,08	29,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Mashed	Koch Media	3,23	45,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ROLLENSPIELE								
1	Baldur's Gate – Dark Alliance 2	Avalon Interactive	1,75	38,20 €	3/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Fable	Microsoft	2,31	57,99 €	12/2004	Fun Computer Center	Memmingen	08331-990450
3	Sudeki	Microsoft	2,43	50,48 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
STRATEGIE								
1	Goblin Commander	Bigben Interactive	2,98	26,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SPIELE FÜR GAMECUBE

ABENTEUER								
1	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	50,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Final Fantasy – Crystal Chronicles	Nintendo	1,88	51,99 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Metal Gear Solid – The Twin Snakes	Konami	2,32	51,49 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Spider-Man 2	Activision	2,82	52,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	2,92	29,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
AUFBAUSPIEL								
1	Animal Crossing	Nintendo	2,81	50,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
GESCHICKLICHKEITSSPIEL								
1	Wario Ware, Inc. Mega Party Games	Nintendo	3,24	29,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
MUSIKSPIEL								
1	Donkey Konga	Nintendo	1,87	51,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
1	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,11	28,19 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft	3,25	47,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORTSPIELE								
1	Tony Hawk's Underground 2	Activision	1,79	52,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo	2,45	50,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
STRATEGIE								
1	Pikmin 2	Nintendo	2,48	56,56 €	12/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386

SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

ABENTEUER								
1	Metroid Zero Mission	Nintendo	2,32	37,99 €	5/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Boktai - The Sun is in your Hand	Konami	2,47	38,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Max Payne Advance	Take 2	2,49	33,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
GESCHICKLICHKEITSSPIELE								



„Mario Party 5" sorgt für Emotionen: Glücksgefühle, Ärger und Schadenfreude liegen ganz nah beieinander, wenn Sie die Sterne vom Brett holen oder Ihren Mitspielern abluchsen. Hier kommt keine Langeweile auf. Und: Auch Anfänger können mit diesem Titel sofort drauflos spielen – der Einstieg ist denkbar einfach.

1	Mario Party 5	Nintendo	1,92	49,99 €	2/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
2	Donkey Kong Country 2	Nintendo	2,07	37,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Sonic Advance 3	THQ	2,40	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	36,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Kirby and the Amazing Mirror	Nintendo	3,01	37,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Shrek 2	Activision	3,03	41,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Grosse Haie – Kleine Fische	Activision	3,25	40,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
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	39,83 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Konami	3,12	39,85 €	5/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
PRÜGELSPIEL								
1	Dragon Ball Z – Supersonic Warriors	Atari	2,42	47,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
RENNSPIEL								
1	F-Zero – GP Legends	Nintendo	2,35	37,99 €	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	46,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
3	Shining Force – Auferstehung des Schwarzen Drachen	THQ	2,48	35,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Sword of Mana	Nintendo	2,95	38,49 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Shining Soul 2	THQ	3,00	20,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Baldur's Gate Dark Alliance	Ubisoft	3,46	23,00 €	4/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATIONEN								
1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	36,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	2,65	43,19 €	3/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORTSPIEL								
1	Mario Golf Advance	Nintendo	2,22	39,95 €[1]	12/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806
STRATEGIE								
1	Fire Emblem	Nintendo	2,19	37,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

Einkaufsführer Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Starspeed D16	MSI Technology	2,35	22,81 €	11/2004	Nord-PC	Stralsund	03831-30360
2	1650S-OG2	Benq	2,42	12,90 €	11/2004	Cyberport.de	Dresden	01803-880388
3	DV-516D	Teac Deutschland	2,53	23,57 €	11/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	DV-5800C	NEC	2,61	26,00 €[1]	11/2004	NEC	Ismaning	01805-242521

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Max Line Plus 2 250GB	Maxtor	1,64	229,00 €[1]	4/2004	Maxtor	Frankfurt/Main	01801-629867
2	Max Line 2 300GB	Maxtor	1,71	269,00 €[1]	4/2004	Maxtor	Frankfurt/Main	01801-629867
3	WD 2500 BB	Western Digital	1,73	161,50 €	4/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
4	Deskstar 7K250 (250GB)	Hitachi	1,75	160,99 €	4/2004	Fun Computer	Memmingen	08331-990450

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS



Erste Wahl unter den Grafikkarten: Scharfe Bilder und ein hohes Spiel- sowie sehr hohes Arbeitstempo zeichnen die „AX800 XT/TVD" von Asus aus. Obendrein gibt's eine sehr gute Ausstattung, dazu eine dreijährige Garantie vom Hersteller. Ebenfalls im Lieferumfang: eine Web-Kamera.

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	AX800 XT/TVD	Asus	1,83	543,69 €	10/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	Radeon X800 Pro	Sapphire Technology	1,94	392,22 €	9/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	AX800 Pro TD 256M	Asus	1,94	415,90 €	9/2004	Fort Knox Computer	Aachen	0800-3678566
4	FX 5950 Ultra-VTD256	MSI Technology	2,04	475,00 €[1]	9/2004	MSI Technology	Frankfurt/Main	069-408930

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Speed Link SL-8790 Medusa 5.1	Jöllenbeck	2,26	79,99 €[1]	5/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	.Audio 45	Plantronics	2,63	38,00 €[1]	5/2004	Plantronics	Hürth	0800-9323400
3	SBC HG 100	Philips	2,68	72,50 €	5/2004	Mix Computer	Gießen	01805-702870
4	Mystify Commander	TerraTec	2,71	44,00 €	5/2004	Atelco	Möhnesee	0800-1144444

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO")

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Home Arena TXR 335	TerraTec	3,08	39,00 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
2	Inspire T 2900	Creative Labs	3,38	47,10 €	8/2004	Jakob Elektronik	Karlsruhe	0721-941760
3	VS-4121	Altec Lansing	3,47	84,83 €	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

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG")

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Inspire GD 580	Creative Labs	2,25	144,90 €	8/2004	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	251	Altec Lansing	3,15	126,52 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
3	Z-640	Logitech	3,23	63,25 €	8/2004	Yagma.com	Berlin	01805-050165
3	Home Arena TXR 665	TerraTec	3,23	87,52 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,84	49,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	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	45,50 €	1/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	R 440 Force Feedback	Saitek	2,66	62,29 €	1/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
2	NF340 Race Master	Trust	2,68	34,95 €[1]	1/2004	Trust	Kleve	02821-58810
3	Brooklyn Booster 9000	Vidis	2,91	49,99 €	1/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	3,15	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fanatec Speedster 3	Endor	2,66	57,49 €	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	24,99 €[1]	1/2004	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	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	4 in 1 Force Feedback Racing Wheel	Jöllenbeck	2,98	69,99 €	1/2004	Fairtronic	Ostereistedt	04287-925241
4	4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	4,29	39,99 €[1]	1/2004	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Intelli Mouse Optical	Microsoft	1,74	26,50 €	10/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
1	MX 510	Logitech	1,74	44,99 €[1]	10/2004	Logitech	Germering	069-92032166
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

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Angenehme Handhabung, sehr viele Bedienelemente, ein äußerst robustes Gehäuse – das ist die kabellose Maus „MX 700" von Logitech. Umweltfreundlich ist das Gerät übrigens auch noch: Im Lieferumfang befindet sich eine Ladestation für die mit Akkus betriebene Maus – Batteriewechsel entfällt also.



Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	50,64 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	37,12 €	3/2003	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	XM-174 RF Optical Mouse	X-Tensions	1,70	39,99 €[1]	3/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Typhoon Unplugged RF Optical Mouse 2	Anubis	1,71	24,90 €[1]	3/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

MOBILTELEFONE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Z1010	Sony Ericsson	1,76	865,00 €	12/2004	First Handyshop	Hannover	0511-2619259
2	K700i	Sony Ericsson	2,08	284,98 €	12/2004	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
3	SGH-Z105	Samsung	2,14	619,00 €	12/2004	First Handyshop	Hannover	0511-2619259
4	MY V-75	Sagem	2,28	226,94 €	12/2004	Teltex	Rheinstetten	01805-835839
5	T 630	Sony Ericsson	2,29	205,00 €	12/2004	Pfahlweb	Tostedt	04182-809960
6	N-Gage QD	Nokia	2,36	195,50 €	12/2004	Pfahlweb	Tostedt	04182-809960
7	SX1	Siemens	2,38	266,94 €	12/2004	Teltex	Rheinstetten	01805-835839
8	7610	Nokia	2,40	467,00 €	12/2004	Phonetech	Schleswig	04621-957070
9	M 65	Siemens	2,52	236,00 €	12/2004	Pfahlweb	Tostedt	04182-809960
10	6220	Nokia	2,64	223,29 €	12/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	30,00 €	5/2002	Atelco	Möhnesee	0800-1144444
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	39,09 €	5/2002	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	42,58 €	5/2002	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	89,80 €	6/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM	2,25	66,36 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	67,61 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	DC-205 ADSL Modem	Sitecom	3,41	59,99 €[1]	6/2004	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	75,85 €	6/2003	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	50,56 €	6/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	DC-104 ISDN USB Adapter	Sitecom	2,51	59,99 €[1]	6/2003	Sitecom	Freising	08161-787677
4	ISDN 128 Surf Mini USB	Acer	2,59	50,56 €	6/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	49,90 €[1]	6/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

SOUNDKARTEN (EXTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	158,85 €	7/2004	Avitos	Linden	01805-606065
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	90,85 €	7/2004	Cyberport.de	Dresden	01803-880388
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	194,00 €	7/2004	Thomann	Burgebrach	09546-92230
4	Aureon 5.1 USB	TerraTec	2,56	52,00 €	7/2004	Atelco Computer Event	Möhnesee	0800-1144444

SOUNDKARTEN (INTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	86,80 €	8/2003	CKS Computer	Drensteinfurt	01805-122930
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	89,00 €[1]	8/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180
3	Aureon 5.1 Fun Games	TerraTec	2,49	44,94 €	8/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	79,00 €[1]	8/2003	Guillemot	Nürnberg	09122-63180

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
	Zboard Starterkit	Big Ben	2,28	47,99 €	10/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de

SPIELEKONSOLEN



Akzeptable Bildqualität, originalgetreue Tonwiedergabe und eingebaute Festplatte machen die Xbox zur besten Spielekonsole. Ferner ist das Gerät auch als DVD- und Musik-CD-Spieler verwendbar.

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Xbox	Microsoft	1,93	146,75 €	6/2002	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	Playstation 2	Sony	2,21	129,99 €	6/2002	www.amazon.de	München	www.amazon.de
3	Gamecube	Nintendo	2,89	93,98 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
	N-Gage[2]	Nokia	2,41	349,00 €	10/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	101,75 €	4/2003	Yagma.com	Berlin	01805-050165

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,56	29,95 €[1]	11/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
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	14,99 €[1]	11/2003	Big Ben	Bergheim	02271-498590
4	Gamecube Game Pad	Logic 3	1,82	12,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Rumble Pad	Logitech	1,53	35,65 €[1]	11/2003	Logitech	Germering	069-92032166
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	9,95 €[1]	11/2003	Logic 3	Happburg	09157-927350

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Dual Shock 2	Sony	1,56	29,95 €[1]	11/2003	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
2	Cordless Controller	Logitech	1,61	49,89 €	11/2003	SMM	Budenheim	06139-916916
3	Micro Con	Mad Catz	1,94	20,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
4	Firestorm Wireless Gamepad	Guillemot	2,21	34,94 €	11/2003	Karstadt	Stuttgart	0711-2082518

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Controller S	Microsoft	1,45	39,85 €	11/2003	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	Brooklyn D-Force Cross Pad Pro	Vidis	1,62	24,99 €[1]	11/2003	Vidis	Hamburg	040-5148400
2	Xbox Controller	Microsoft	1,62	39,85 €	11/2003	Yagma.com	Berlin	01805-050165
4	XS Pad	Big Ben	1,66	18,99 €	11/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Extreme 3D Pro Twist Handle	Logitech	2,29	34,99 €[1]	12/2003	Logitech	Germering	069-92032166
2	ST 290	Saitek	2,38	22,01 €	12/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	XG-230 RF Joystick	X-Tensions	2,40	39,99 €[1]	12/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Attack 3	Logitech	2,48	24,99 €[1]	12/2003	Logitech	Germering	069-92032166

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	29,54 €	12/2002	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	54,99 €[1]	12/2002	Saitek	München	089-5467570
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	20,99 €	12/2002	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111

STROM-NETZWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink Starterkit Ethernet / Ethernet	Devolo	2,95	109,00 €	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)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Wireless Optical Desktop Elite	Microsoft	1,85	81,85 €	3/2004	Yagma.com	Berlin	01805-050165
2	Cordless Desktop MX	Logitech	1,87	70,22 €	3/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	Cy Motion Master Solar M86-21950	Cherry	1,90	89,50 €[1]	3/2004	Cherry	Auerbach	07141-49770

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher statt Rangfolge.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.

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.

Benchmark

Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers.

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, zum Beispiel 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.

dpi

dpi ist die Abkürzung für „dots per inch", auf Deutsch „Punkte pro Zoll". In dieser Einheit wird beispielsweise angegeben, wie viele Punkte ein Drucker zu Papier bringen kann, aus wie vielen Punkten sich das Bild in einer Datei zusammensetzt. Je höher die Zahl dieser **Bildpunkte** ist, desto besser ist die Bildqualität.

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 Markenname für das DSL-Angebot der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur über den DSL-Anschluß oder auch ein DSL-taugliches **Modem**, nicht jedoch über ein normales Modem oder über eine ISDN-Leitung aufbauen.

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 aber nicht so häufig verwendet wie **Dolby Digital**.

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

Joystick (Steuerknüppel)

Ein Joystick ist ein Gerät, mit dem der Spieler Bewegungen zu PC oder Konsole überträgt – so kann er beispielsweise ein Flugzeug steuern. Details: Der Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der zum Gasgeben bei Flugzeugen oder Fahrzeugen benutzt wird. Für „Vollgas" schieben Sie den Hebel ganz nach vorn, zum „Gas wegnehmen" nach hinten. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, daß Bewegungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, Druck nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

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.

DVI

Abkürzung für „Digital Visual Interface“. Am digitalen DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen.

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.

EMS

Mit dem „Enhanced Messaging Service“, auf Deutsch: „erweiterter Kurznachrichten-Dienst“, können Sie (bewegte) Bilder und Töne per Kurzmitteilung (SMS) von einem Handy zum anderen schicken. Bisher beherrschen nur wenige der neuesten Handy-Modelle EMS.

Farbtiefe

Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

Firewall

Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten auf dem Computer.

fps

Frames pro Sekunde.

Frame

Die Abspielgeschwindigkeit von bewegten Bildern wird in Frames (=Bilder) pro Sekunde (fps) angegeben. Je mehr „fps“ Computerspiele haben, desto flüssiger läuft das Spiel. Die Angabe gilt auch als Maß für die Spiele-Leistungsfähigkeit eines Computers. Beim Fernsehen gelten folgende Standards: Das NTSC-System, der Standard für Fernsehübertragungen in USA und Japan: 30 Frames pro Sekunde. Für das europäische PAL-System: 25 Frames pro Sekunde.

Gigabyte

1024 **Megabyte**.

Gigahertz

1000 **Megahertz**.

GPRS

„General Packet Radio Service“ (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst“, ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr wie in herkömmlichen Systemen nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem die Daten übertragen werden. Mit GPRS lassen sich Daten rund viermal so schnell übertragen wie mit einem herkömmlichen Handy – aber nur dann, wenn Sie gerade der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen rechenaufwendigen Arbeiten.

Grafikspeicher

Da der Weg zwischen dem **Arbeitsspeicher** und der Grafikkarte in einem PC sehr lang ist und infolgedessen der Datentransport viel Zeit benötigt, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen Arbeitsspeicher. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Der Vorteil: Computergrafiken werden damit viel schneller berechnet.

GSM

GSM steht für „Global Standard for Mobile Communications“, auf Deutsch: „weltweiter Standard für mobile Kommunikation“. Nach diesem Standard arbeiten die D- und E-Handy-Netze.

Hauptplatine

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.

HSCSD

Mit „High Speed Circuit Switched Data“ können Sie Daten bis zu viermal so schnell wie mit einem herkömmlichen Handy im Mobilnetz übertragen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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**.

MMC
MMC ist die Abkürzung für „Multi-Media-Card", eine Daten-Speicherkarte beispielsweise für digitale Kameras oder Handys.

MMS
MMS ist die Abkürzung für „Multimedia Messaging Service", auf Deutsch etwa: „Dienst für Nachrichten mit Bildern und Tönen". Damit lassen sich kurze Videos oder Bilder und Musik zum Beispiel per Handy versenden.

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- sowie 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 Computers 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 „gedachte" Laufwerke einteilen, die alle alphabetisch fortlaufend bezeichnet werden. Das erste Laufwerk in der erweiterten Partition bekommt den Buchstaben „D" und so weiter.

PCI
„Peripheral Components Interconnect", auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte", ist eine Norm für Computer-Erweiterungssteckkarten. Neuere Computer haben bis zu sechs solcher PCI-Steckplätze, ältere dagegen nur drei.

PCI-Express
Der neueste **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.

Pixel
Siehe **Bildpunkt**.

Port
Port bedeutet „Anschluß". In **Netzwerken** werden die einzelnen „Kanäle" einer Netzwerkverbindung mit Port-Nummern durchnumeriert. 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
Ein Prozessor ist ein kleines Bauteil im Computer, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigt. Die zentrale Recheneinheit im Computer heißt Hauptprozessor oder auch kurz CPU („Central Processing Unit").

PS/2
Anschlußbuchse am PC für Maus und Tastatur.

S-ATA
S-ATA ist die 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

Spieletastatur (Gamepad)
Ein Gamepad ist ein Eingabegerät für Computer oder Spielekonsolen. Mit dem Gamepad steuert man Spielfiguren oder wählt Funktionen aus. Wichtig ist der „Analog-Stick", ein meist mit dem Daumen bewegtes Bedienelement auf der Spieletastatur. Er dient vor allem der Bewegung von Figuren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Ana-



log-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".

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 2,5,9 sowie 10 (mit CD)/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

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**.

SMS

SMS steht für „Short Message Service", auf Deutsch: „Kurznachrichtendienst". Mit einer SMS können kurze Texte an ein Handy oder auch an ein normales Telefon übermittelt werden. Bei Telefonen ohne Textanzeige wird die Nachricht von einer Computer-Stimme wiedergegeben.

S-Video

S(uper)-Video ist ein Videostandard, der Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander überträgt. Die Anteile von S-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabeladern übertragen, es kommt daher nur in sehr geringem Maße zu Signalstörungen. Das führt zu einer verbesserten Bildqualität. S-VHS-Kabel verbinden S-VHS-Ein- oder -Ausgänge mit denen anderer Geräte.

Taktfrequenz

Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist dementsprechend die Geschwindigkeit.

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.

Triband

„Tri" heißt „drei". Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen (D und E) auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

UMTS

UMTS ist die Abkürzung für „Universal Mobile Telecommunications Service". So heißt die neue Mobilfunktechnik, mit der große Datenmengen schnell übertragen werden. Für UMTS ist ein spezielles Handy nötig. Erste Anbieter sind bereits mit dem neuen Mobilfunknetz „auf Sendung" gegangen.

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 den Computer eingebaut ist. Der VGA-Anschluß dient der **analogen** Übertragung von Bildsignalen, etwa vom PC an den Monitor.

WAP

WAP ist die Abkürzung für „Wireless Application Protocol". Auf Deutsch bedeutet das in etwa: „Standard für drahtlose Anwendungen". Damit lassen sich spezielle Internet-Seiten auf der Handy-Anzeige darstellen und auch Daten zwischen Mobiltelefonen übermitteln.

Wireless LAN

„Wireless" heißt auf Deutsch „drahtlos". Daten innerhalb eines **LAN**, eines lokalen **Netzwerks**, werden also in diesem Fall per Funk statt mit Hilfe von Kabeln übertragen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: Manfred Freye

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[4]	A-8786	Rottenmann	01801-185795	keins	01805-656008	01908-24667[5]	täglich 7-24 Uhr	keins	www.jowood.de
Koch Media	82152	Planegg	01801-185795	keins	01805-656008	01908-24667[5]	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 publishing	44866	Bochum	02327-9970	02327-997411	keine	keine	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Pointsoft	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[6]	21509	Glinde	040-710060	040-71006222	01908-46026	01908-46027	Mo-So, 8-24 Uhr	keins	keine
Zuxxez Entertainment	67547	Worms	06241/26880	06241/268888	01805/656008	01805/656008	Mo -Fr 9- 17 Uhr	089/24245241	www.zuxxez.com

bis zu 0,122 Euro pro Min. **bis 0,48 Euro pro Min.** **mehr als 0,49 Euro pro Minute** **bis zu 1,50 Euro pro Anruf** **Alle im Heft genannten Telefongesprächskosten beziehen sich auf Anrufe aus dem deutschen Festnetz**

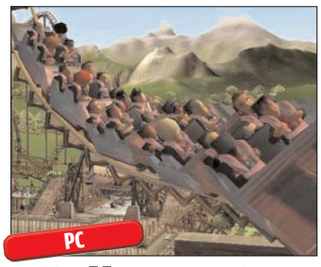
[1]siehe auch Modern Games [2]**S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline [3]siehe auch Atari [4]siehe auch Infogrames [5]in Österreich: 0900-844484 (1,80 Euro/Minute), in der Schweiz: 0900-700880 (3 Franken/Minute) [6]siehe auch Flashpoint

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 1. Dezember im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Rollercoaster Tycoon 3

Platz nehmen, Türen schließen, los geht's! Der dritte Teil der Erfolgsserie kommt – mit rasanten Fahrten auf eigenen Achterbahnen. Die Redaktion fährt Probe – im nächsten Heft.



Pirates

Anker lichten und in die Wanten, ihr Landratten! Die Neuauflage des Spielklassikers von Sid Meier wird sehnlichst erwartet. Ob Sie Augenklappe und Entermesser schon zurechtlegen können oder mit einer Notration abgespeist werden, steht in Heft 1/2005.



Prince of Persia
Warrior Within

Zieh blank, Schurke! Der heldenhafte Prinz des Morgenlandes kämpft wieder für Freiheit und Gerechtigkeit. Aber kämpft er auch gut? Alles über die neuen Abenteuer des Königssohnes lesen Sie im nächsten Heft.



Need for Speed Underground 2

Gib Gummi, Mann! Die zweite Auflage der furiosen Stadtrennen soll mit mehr Tempo und Dynamik begeistern. COMPUTER BILD SPIELE fährt mit – und spricht darüber. Im nächsten Heft.



Halo 2

Laden, entsichern und schießen! Der Masterchief, Kriegsheld der Menschheit, ist wieder unterwegs, um die Erde gegen die bösen Außerirdischen zu verteidigen. Auf welche lebensgefährlichen Einsätze Sie ihn begleiten, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.



GTA San Andreas

Halt, stehenbleiben oder ich schieße! Das neueste Ganoven-Epos steht in den Startlöchern. Diesmal sind Sie als finsterer Gangster-Rapper in San Andreas auf krummer Tour. Der übliche Verdächtige für einen Spielhit – oder nicht? Antworten im nächsten Heft.

PROFI-ECKE

Alles gepLANt

Gemeinsam spielen macht Spaß – und braucht nicht unbedingt einen Internet-Anschluß. Auch zu Hause kann man mit genügend Computern, einer Menge Kabel und der richtigen Ausrüstung mit oder gegen seine Freunde antreten – und damit eine sogenannte LAN-Party steigen lassen. Wie das funktioniert, verraten wir ausführlich im nächsten Heft.

HARDWARE

Drehen und Drücken

Schwerstarbeit für Redaktion und Labor: Die Knöpfe von zwölf neuen Spieletastaturen wurden wieder und wieder gedrückt, neun Lenkräder zigmal bis zum Anschlag gedreht – und das war nur ein kleiner Teil der harten Tests. Wer sich im Rennen ums Testsieger-Podium vom Feld absetzen konnte, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 – Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD/DVD: Tel. 040/34729352.

Herausgeber: Harald Kuppek


Frank Surholt
Chefredakteur


Holger Diezemann
Stellvertretender Chefredakteur


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Manfred Freye
Foto

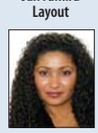

Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Verantwortlich für den Inhalt: Frank Surholt, Holger Diezemann. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, 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 Bild 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