Auch erhältlich als Ausgabe mit DVD für 3,60 Euro

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
Preview only
4 195072 202900 01

www.computerbildspiele.de
1/2005
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

Das große Weihnachtsheft

Plus: 4 Demos

Aufbauspiel

Auf in den Kampf!

- 3 Völker: Römer, Maya, Wikinger
- Verschiedene Figuren, Gebäude
- Das böse „Dunkle Volk"
- Unterschiedliche Missionsziele
- Waffenproduktion und Landwirtschaft
- Grandiose Gefechte
- Neue Kriegsschiffe
- Bis zu acht Spieler

Spiel 1

Die Siedler 4

Seite 128

Neueste verbesserte Spiel-Version

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Vollversionen

Rennspiel-Hit

Spiel 2



Race Driver Minigame

Weihnachts-Knüller



Spiele 3 - 6

- Christmas Bound
- Renny & Claus – Snow Bomb Battle
- Renny & Claus – X-Mas Hockey
- Santa Claus in Trouble

Super-Demos

Demo 1



Gooka

Demo 2



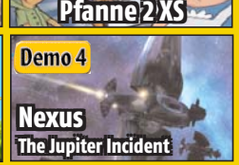
Kochmeister Pfanne 2 XS

Demo 3



Waldmeister Sause
Edelweiß Gratisversion

Demo 4



Nexus
The Jupiter Incident

PLUS: 12 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS

PC

Action



Half-Life 2

mit Komplett-Lösung

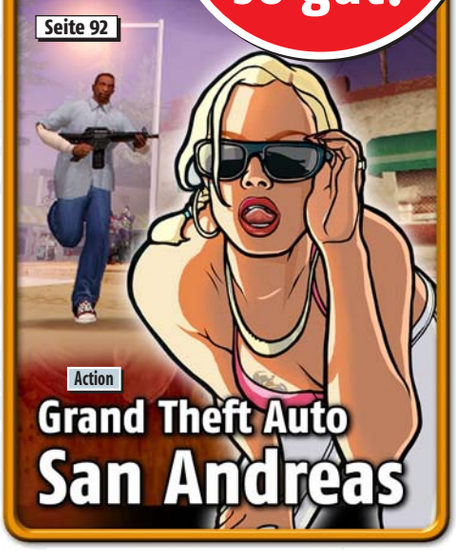
Seite 34

Die Kracher des Jahres

Sind sie wirklich so gut?

PS 2

Seite 92



Action

Grand Theft Auto San Andreas

SPIELETRICKS

XBOX PS 2 CUBE

Seite 152



Der Herr der Ringe
Das dritte Zeitalter

Rollenspiel

Kampf gegen Sauron

PC

Seite 162



Echte Spieler, tolle Pässe

Fußballspiel

FIFA Football 2005

PC

Seite 156



Rollercoaster Tycoon 3

Simulation

Nervenkitzel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER BILD SPIELE mit

INFORMIERT



Holger Diezemann
Stellv. Chefredakteur

COMPUTER BILD SPIELE-Leser können Sie sich auf ungeschminkte Tests verlassen. Es werden grundsätzlich nur die endgültigen Verkaufsversionen, so wie sie in Deutschland in den Handel kommen, getestet. Andere Zeitschriften bewerten oft Spiele, die noch gar nicht fertig sind oder bis zur Produkteinführung verändert werden, und schreiben marktschreierisch „Erster Test" oder ähnliches drüber. Wer Käufer so ködern will, ist nichts als ein Blender. Leser, die darauf nicht hereinfallen, greifen lieber zu COMPUTER BILD SPIELE und beweisen damit ihren hohen Qualitätsanspruch. Danke für Ihr Vertrauen – und eine schöne Advents- und Weihnachtszeit!

INTERN



Entwickler Shiraz Akmal (31) und Jeff Berting (32) mit Gremmel (Mitte).

In Seattle (US-Bundesstaat Washington) spielte Testredakteur Marco Gremmel (27) „Half-Life 2", natürlich die deutsche Verkaufsversion (Seite 34), anschließend in Los Angeles Disneys „Die Unglaublichen" (S. 12): „Das eine Spiel ist was für Hartgesottene, das andere mehr etwas für Zartbesaitete." Beide haben eins gemein: Es werden Weihnachts-Knüller.



Sommer, Lewendoski.

Testredakteur Kai Lewendoski (40) wohnt in Lütjensee vor den Toren Hamburgs. Marcel Sommer (36), Chef der Spiele-Vertriebsfirma Flashpoint im nur 15 Kilometer entfernten Glinde, ist quasi sein Nachbar. Miteinander zu tun hatten sie jetzt aber in einer Londoner Stadtvilla, in der Stunden zuvor so illustre Gäste wie Madonna und Demi Moore aufgekreuzt waren. Sommer ließ Lewendoski drei in den USA und vor allem Asien erfolgreiche Online-Spiele begutachten und ausprobieren (Seite 10).



Steinke, McGee.

Aus Los Angeles flog der Programmierer American McGee (33) ein, um dem Leitenden Redakteur Lorenz Steinke (34) sein neues Spiel „Scrapland" („Schrottland") zu präsentieren (S. 6). Steinke: „Witzig, wie sich Roboter Raumschiff-Rennen liefern – beileibe kein Schrott."

RTL verwandelte unseren Konferenzraum in einen Konzertsaal. COMPUTER BILD SPIELE-Redakteure führten das Spiel „Donkey Konga" vor, in dem durch Klatschen und Trommeln Instrumente nachgeahmt werden. Die TV-Leute drehten, wie die Zeitschriften-Leute den richtigen Dreh raushatten. So ging ein Affentheater auf Sendung!



RTL-Team, Redakteure.



Unfreiwillig in Diensten der Mafia, müssen Sie harte Jobs erledigen.

Gehen Sie äußerst clever vor, um den Paten nicht zu verärgern.

Meistern Sie 16 spannende Aufträge, an deren Ende Sie Ihre ungeliebten Auftraggeber den Hütern des Gesetzes ausliefern.

Nutzen Sie über 100 Waffen, um ein perfekter Schütze zu werden

Trainieren Sie, sich geschickt zu bewegen und zu tarnen.

15 Demos







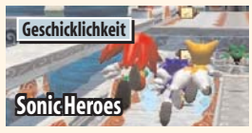




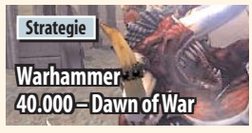












7 Filme zu Spielen















WEITERE DEMOS: **Gooka, Kochmeister Pfanne 2 XS, Nexus, Waldmeister Sause Edelweiß** (Siehe CD-Inhalte rechts)



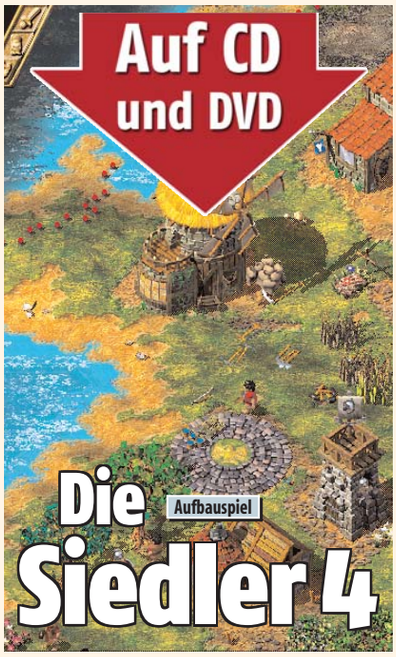
Software: Dungeon Lords (Bildschirmhintergründe), Halo 2 (Bildschirmhintergründe), Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings (Bildschirmhintergründe), Out Run 2 (Bildschirmschoner), Second Sight (Bildschirmschoner), Direct-X 9.0c, Anti Vir Personal Edition 6.28, Zone Alarm 5.1, Windows Media Player 9 (98SE/ME), Windows Media Player 10 (XP), Divx 5.2.1

Patches: Arena Wars v.1.10, Der Hobbit v.1.3, Kult – Heretic Kingdoms v.1.1, Restricted Area v.1.06, Star Wars Battlefront v.1.01, The Moment of Silence v.1.1

Treiber: ATI Catalyst v.4.7 (für Windows 98 und ME), ATI Catalyst v.4.10 (für Windows XP), Nvidia Forceware v.61.77 (für Windows 2000 und XP), Nvidia Forceware v.61.76 (für Windows 95/98 und ME)

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

2 Ausgaben



Kämpfen Sie gegen den üblen Gott Morbus, der alles Grüne auf der Erde vernichten will.

Errichten und pflegen Sie in Ihrem Siedler-Universum ein blühendes Wirtschaftssystem .

5 weitere Spiele



Race Driver Minigame | Lassen Sie Mini-Autos mit viel Geschick über den Bildschirm flitzen.



Christmas Bound | Es weihnachtet sehr: Treffen Sie mit dem Ball Pakete.



Renny & Claus – Snow Bomb Battle | Die Burg vom Nikolaus ist in Gefahr!



Renny & Claus – X-Mas-Hockey | Spielen Sie Weihnachts-Eishockey.



Santa Claus in Trouble | Sammeln Sie möglichst viele Geschenke ein.

4 Demos

Exklusiv-Demo









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: City of Heroes, Close Combat – First to Fight, Die Unglaublichen, Guild Wars, Lineage 2, Metal Gear Solid 3 – Snake Eater, Scrapland, 6
Neue Handy-Spiele 16
Achtung, Dialer! Teure Einwahlprogramme im Internet 18
Hitliste 20
Kopierschutz: Neue Verfahren immer dreister 21
Bunt gemischt 22
Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele 23
Neue Hardware 24

Vorserientests:

PS2 **Golden Eye – Rogue Agent** Rennspiel (ab 3. Dez. 2005) 28
PC **The Fall – The Last Days of Gaia** Rollenspiel (ab Dez. 2004) 30
PC **Trackmania Sunrise** Rennspiel (ab Frühjahr 2005) 28

SPIELETESTS

Xbox **Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter** Rollenspiel (im Handel) 112
GBA **Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter** Strategie (im Handel) 114
PC **Die Siedler – Das Erbe der Könige** Aufbauspiel (im Handel) 72
PS 2 **Die Urbz – Sims in the City** Simulation (im Handel) 104
PS 2 **Eye Toy – Play 2** Action (im Handel) 102
PC **FIFA Football 2005** Fußballspiel (im Handel) 50
PC **Fire Department 2** Strategie (im Handel) 46
PC **Flat Out** Rennspiel (im Handel) 84
PC **Fußball Manager 2005** Managerspiel (im Handel) 74
PS 2 **Grand Theft Auto – San Andreas** Action (im Handel) 92
PC **Grosse Haie – Kleine Fische** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 82
PC **GTR – FIA GT Racing Game** Rennspiel (im Handel) 52
PC **Half-Life 2** Action (im Handel) 34
Xbox **Halo 2** Action (im Handel) 106
PS2 **Killzone** Action (im Handel) 98
PC **Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude** Abenteuer (im Handel) 58
Cube **Metroid Prime 2 – Echoes** Abenteuer (im Handel) 118
PS 2 **Need for Speed – Underground 2** Rennspiel (im Handel) 100
Cube **Paper Mario – Die Legende vom Äonentor** Rollenspiel (im Handel) 118
PC **Rollercoaster Tycoon 3** Simulation 42
PC **RTL Skispringen 2005** Sportspiel (im Handel) 90
PC **Shade – Zorn der Engel** Action (im Handel) 70
PC **Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrings** Abenteuer (im Handel) 68
PS2 **Singstar Party** Musikspiel (im Handel) 98
PC **Spellforce – Shadow of the Phoenix** Rollenspiel (im Handel) 60
PC **Terrorist Takedown** Action (im Handel) 64
GBA **The Legend of Zelda – The Minish Cap** Abenteuer (im Handel) 114
PC **Zoo Tycoon 2** Simulation (im Handel) 80

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Prince of Persia – Sands of Time** Action (im Handel) 120
PS **Yetisports Deluxe** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 122

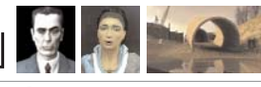
CD/DVD IM HEFT

Mindestanforderungen und Installations-Anleitungen zu Adobe Reader 6.0.1, Direct-X 9.0c, Microsoft Installer 2.0 124
Installations-Anleitungen/Tricks zu Die Siedler 4 128
Installations-Anleitungen/Tricks zu Cold Zero – The Last Stand 134
Anleitungen und Tricks zu den Spielen: Christmas Bound, Power Scout, Race Driver Minigame, Renny & Claus – Snow Bomb Battle, Renny & Claus – X-Mas Hockey, Santa Claus in Trouble 142
Anleitungen und Tricks zu den Demos: Atlantis Evolution, Full Spectrum Warrior, Gooka – The Mystery of Janatris, GTR – FIA GT Racing Game, Knights of Honor, Kochmeister Pfanne 2 XS, Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude, Nexus – The Jupiter Incident, Prince of Persia – Warrior Within, Rollercoaster Tycoon 3, Shade – Zorn der Engel, Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings, Sonic Heroes, Waldmeister Sause Edelweiß, Warhammer 40.000 – Dawn of War 142

SPIELETRICKS

PC **Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter** 154
PC **FIFA Football 2005** 162
PC **Half-Life 2** 146

Komplett-Lösung



PC **Rollercoaster Tycoon 3** 158
PC **Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrings** 164
Geheime Tricks (Cheats) 168

HARDWARE

Vergleichstest: zwölf Spieletastaturen und neun Lenkräder 174
So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE 175
Testergebnisse im Detail (Spieletastaturen) 176
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (Spieletastaturen) 184
Testergebnisse im Detail (Lenkräder) 186
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (Lenkräder) 192

RATGEBER

So spielen Sie „Die Siedler 4" im Internet 194

PROFI-ECKE

Schritt für Schritt zu eigenen Spiele-Netzwerk 200

SERVICE

Ist guter Rat teuer? Technik-Hotlines im Test 206
Testspiegel 210
Gewinnspiel 212
Briefe an die Redaktion/COMPUTER BILD SPIELE hilft 214
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 216
Spielebücher-Kritiken 218
Marktübersicht 220
Fachbegriffe einfach erklärt 224
Telefonnummern der Spielehersteller 228

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 229
Impressum 229
So abonnieren Sie COMPUTER BILD SPIELE 229

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

Demo auf DVD

Film zum Spiel auf DVD

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.

Nur auf DVD

Meldungen

Neu im Rennen

Mit 1,61 verfehlte das PC-Spiel „GTR – FIA GT Racing Game“ (Test in diesem Heft) nur knapp die Note „sehr gut“. Dennoch legt der Entwickler 10tacle bereits ein Zusatzprogramm nach. Wer die 15 **Megabyte** S.224 große Ergänzung aus dem Internet herunterlädt, handelt sich noch schönere Grafik, bessere Spezialeffekte und ein paar Neuerungen ein, zum Beispiel eine Reporterstimme, die alle Rennereignisse kommentiert – absolut synchron, wie in einer tatsächlichen Fernsehübertragung. Das Programm gibt's unter: www.gtr-game.com.

Nikolaus im Streß

Auf der Heft-CD/-DVD dieser Ausgabe finden Sie das komplette Geschicklichkeitsspiel „Santa Claus in Trouble“. Falls Sie davon gar nicht genug bekommen können: Der zweite Teil dazu ist soeben im Handel eingetroffen: „Santa Claus 2 – in Trouble again“. Für 9,99 dürfen Sie dem Weihnachtsmann wieder aus der Patsche helfen.



Deine Sorgen möcht' ich haben.

Infos bei: CDV AG, Tel. 0721-972240, www.santaclaus.de

Ball im Netz

Nachdem Playstation-2-Fußballspieler längst mit „Pro Evolution Soccer 4“ versorgt sind (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2004, Urteil „gut“), hat Konami, der Hersteller des Spiels, jetzt endlich auch den Start der PC- und Xbox-Versionen „angepfiffen“. Beide qualifizieren sich als Spiel ohne Grenzen, denn sie erlauben per Internet, beziehungsweise dem Online-Service „Xbox Live“ Platzbegegnungen mit Spielern aus aller Welt. Die PC-Ausgabe ist für rund 40 Euro, die Xbox-Variante für etwa 60 Euro zu haben.

Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-9855730, www.konami-europe.com

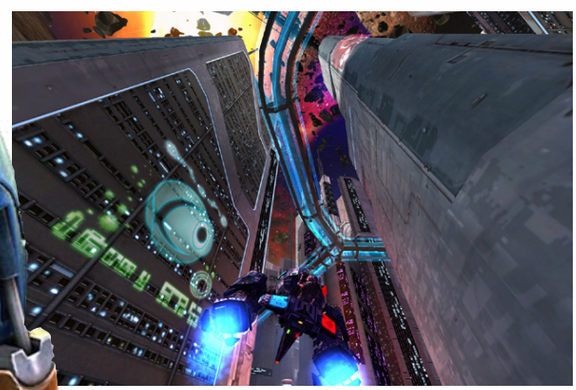
Scrapland

Der Name der Dose

Actionspiel für PC | Mord im Blechbüchsen-Imperium: Wer hat meine Daten gelöscht?

Mit seinem Raumgleiter reist der Roboter D-Tritus Debris (zu deutsch etwa: „Staub Schutt“) durch das Weltall. Eines Tages landet er auf dem Asteroiden Scrapland („Schrottland“), der vor langer Zeit ein blühendes Paradies war, bevor er von Menschen ausgebeutet und in einen kümmerlichen Schrottplatz verwandelt wurde. Nachdem die Menschen abgezogen waren, haben sich die zurückgelas-

Eiserner Zusammenhalt: D-Tritus mit Drohne Spoot-Nick.



Rasende Leidenschaft: Scooter-Rennen in den Häuserschluchten erhöhen die Hertzfrequenz jedes Roboters.

Far Cry Instincts

Da ist noch Meer drin



Wenn feindliche Helikopter landen, kommt Jack ins Rotieren.

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | PC-Spieler dürfen sich seit Frühjahr 2004 durchs „Far-Cry“-Universum schießen. Für Konsolenfans erscheint der Action-Hit ein gutes Jahr später, aber mit komplett neuen Spielumgebungen. Die Story bleibt: Jack Carver nimmt mit gut sortiertem Waffenarsenal den Kampf gegen Söldner in verlassenen Minen und Meerwasser-Laboren einer Südsee-Insel auf. Per Xbox-Onlineservice „Xbox Live“ können Sie sich mit anderen Spielern heiße Gefechte liefern. Wer mag, kann mit einem eingebauten Programm neue Umgebungen für Mehr-Spieler-Gefechte basteln.

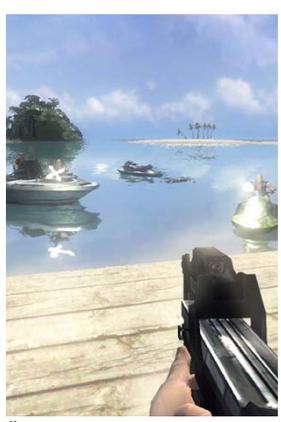
- **Angekündigt für:** 1. Quartal 2005
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** Ubisoft GmbH, Adlerstraße 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de



Gute Mine zum bösen Spiel: Das alte Bergwerk bietet Deckung.



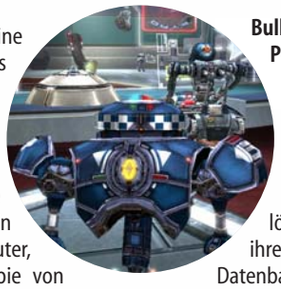
Knie dich unter Palmen: Was wie ein Südsee-Paradies aussieht, sollten Sie nur schleichend mit der Waffe im Anschlag erkunden.



Überflüssig zu erwähnen: Wer sich mit Jack anlegt, geht baden.

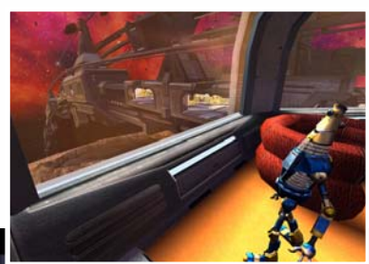
senen Roboter eine eigene Stadt aus dem verbliebenen Alteisen gebaut. Herzstück dieser Roboterwelt ist die große Datenbank, ein riesiger Computer, der eine 3D-Kopie von jedem Roboter in Scrapland speichert. Kommt ein Blechkamerad zu Schaden, so wird einfach seine Kopie aus der Datenbank rematerialisiert.

Als Gegenleistung für diese Form des Dosenrecyclings ist lediglich eine kleine Spende an die Bruderschaft der Bischofs-Roboter fällig, die die Datenbank bewacht. Damit sind die Roboter in Scrapland quasi unsterblich. Entsprechend leichtfertig gehen sie mit ihrem Leben um und liefern sich beispielsweise wilde Raumgleiter-Rennen in den Häuserschluchten der Maschinen-Metropolis. Doch dann „tötet" plötzlich ein Unbekannter einige Roboter und löscht gleichzeitig ihre Kopien aus der Datenbank. Als erster geht – heilig's Blechle – der Erzbischof höchstpersönlich über den Daten-Jordan.



Bullige Erscheinung: Polizei-Droide in Scrapland.

D-Tritus, der gerade keinen Job hat und deswegen als Reporter-Einheit eingeteilt wurde, soll nun herausfinden, wer hinter den Morden steckt. Dazu schlüpft der Spieler in D-Tritus' Metallhaut und als jener wiederum in die Blechkostüme von 14 anderen Robotern, in die er sich dank einer kleinen Hintertür in der Datenbank verwandeln kann. Allerdings ist Identitätsdiebstahl ein schweres Verbrechen in Scrapland – und so wird D-Tritus selbst zum Gejagten, muß vor der Polizei, der Kirche und anderen Robotern fliehen. Für diese Rennen gegen Zinn-Soldaten, Schrotteskrieger und Guß-Ganoven muß er natürlich seinen Raumgleiter kräftig aufmotzen. Dazu wiederum hat er Aufträge für die Halbwelt von Scrapland zu erledigen. Und so steckt er schon bald bis zu den titanlegierten Hydraulik-Hüften im Schlamassel.



Schöne Aussichten: ein Spiel mit optischer Tiefe.

Die Mischung aus Detektivgeschichte, Renn- und Actionspiel, verpackt in exzellente Grafik und gewürzt mit herrlichem Humor, trägt die Handschrift des Spiele-Gurus American McGee. Der überraschte vor vier Jahren mit seinem Achtungserfolg „Alice" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 3/2001, Note „gut"), machte sich zuvor als Spielstufen-Designer für bekannte Actionspiele einen Namen. Freunde schrägen Humors, die dieses abgedrehte Science-Fiction-Abenteuer erleben wollen, müssen sich noch bis Januar gedulden.



Schrott hält Schritt: Aus Alteisen bauen die Robos heiße Flitzer.

- **Angekündigt für:** 26. Januar
- **Preis laut Hersteller:** 45 Euro
- **Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.kochmedia.de



Treuer Begleiter: Kumpel Berto (im Gleiter) hilft D-Tritus die Welt von Scrapland zu erkunden.



Frisch aus der Presse: Als Reporter soll D-Tritus, Roboter-Morde auf dem Asteroiden Scrapland aufklären.



Ein Bild von einem Roboter: Der greise Kamera-Droide ist zu alt zum Fotografieren, hat aber tolle Tips auf Lager.

Everquest 2

Drachen gibt's



Der Reiz der Zauberin: magische Anziehung.

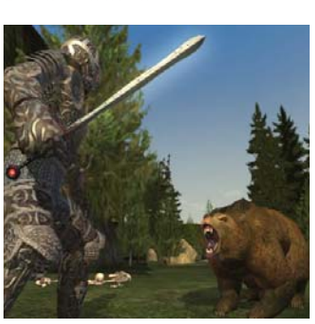
Online-Rollenspiel für PC | Die „Everquest"-Fangemeinde jubelt: Der zweite Teil des Online-Spiels ist endlich da. Während der Spieler im ersten Teil noch überwiegend von oben auf das Spielgeschehen blickte, bringt die neue Folge einen optischen Quantensprung: Mit Ihrer individuell gestalteten Spielfigur (16 Rassen und 24 Klassen stehen zur Wahl) erforschen Sie eine räumlich gestaltete Fantasy-Welt, treffen auf 160 verschiedene Kreaturen, wie Orks, Goblins oder riesige Drachen. Die computergesteuerten Figuren im Spiel können sogar sprechen.

Für die Kommunikation der Spieler steht ein Chatsystem zur Verfügung. Und wer fleißig ist, kann sich sogar ein Apartment oder Haus im Spiel verdienen.

- **Angekündigt für:** Bereits im Handel
- **Preis laut Hersteller:** 49 Euro (Neben den Internet-Gebühren fallen pro Monat Spielgebühren von 13,49 Euro an. Ab einem Drei-Monats-Abo wird es allerdings günstiger.)
- **Infos bei:** Ubisoft GmbH, Adlerstraße 74, 40211 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, everquest2.station.sony.com



Na, wie geht's, alter Knochen? Ist das Leben noch frisch?



Soviel läßt sich jetzt schon sagen: In „Everquest 2" steppt der Bär.

Madame hat den Bogen raus.

Meldungen

Kätzchen aufs Handy

Die Marke „Hello Kitty“ wird 30 Jahre alt, und die Firma THQ bringt die dazu passenden Handyspiele. Bereits erhältlich sind das Musikspiel „Hello Kitty – Boogie Woogie“ und das Abenteuerspiel „Hello Kitty – London Adventure“. Im Januar soll dann das Geschicklichkeitsspiel „Hello Kitty – Jump Rope“ folgen. Die Spiele kosten zwischen 3,99 Euro und 4,99 Euro. Nähere Informationen, auch über die geeigneten Handymodelle, finden Sie im Internet auf der teilweise englischsprachigen Seite www.madtap.com.



Nur ein Katzensprung: Kitty auf der Tanzfläche.

Hilfe per SMS

Rund um die Uhr können Spieler bei Nintendo neuerdings schriftliche Lösungshilfen per Handy-Kurznachricht (SMS) abrufen. Auf der Internet-Seite von Nintendo sind alle Spiele aufgeführt, zu denen es Hilfetexte gibt. Jedes Spiel ist mit einer dreistelligen Kennziffer versehen. Die Kennung wird dann zusammen mit der E-Mail-Adresse an Nintendo gesendet. Schon wenig später erhält der Absender eine E-Mail mit der Lösung. Genaue Information zum SMS-Versand sowie die Kennziffern finden Sie auf der Seite www.nintendo.de.

Raten auf Reisen

Nach „Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 6/2004, Urteil „befriedigend“) veröffentlicht die Firma DTP ein zweites Abenteuerspiel für PC. In „Nibiru“ sollen Sie in der Rolle des Archäologen Martin Holan ein mystisches Rätsel lösen. Ihre Reise führt Sie von Tschechien bis zu den geheimnisvollen Maya-Pyramiden. Nibiru soll am 1. Februar 2005 erscheinen, der Preis ist noch nicht bekannt.

Infos bei: DTP Entertainment AG, Tel. 040-6699100

Die Unglaublichen

Glauben Sie’s ruhig

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Anfang Dezember ist Heldenzeit: Zum Zeichentrickfilm „Die Unglaublichen“ gibt’s das passende Computerspiel

Bob Parr ist deprimiert. Malträtiert von seinem pedantischen Chef, sitzt er tagtäglich in einem winzigen Büro und bearbeitet Versicherungsfälle. Noch vor ein paar Jahren war das alles anders. Damals kannte man Bob unter dem Namen Mister Incredible. Er setzte seine Kräfte ein, um Verbrecher zu fangen und Menschen zu beschützen. Kurzum: Bob war ein Superheld. Bis irgendwann eine Klagewelle unfreiwillig Geretteter dafür sorgte, daß das Heldentum verboten wurde. Bob tauchte unter.

Doch nun ist sein Einsatz erneut gefragt: Bob soll den hinterhältigen Syndrome stoppen, der auf einer entlegenen Insel Killermaschinen konstruiert. Ein weiteres Mal schlüpft der starke Riese also in sein Heldenkostüm. Und auch die Familie ist mit von der Partie – jedes Mitglied mit ganz besonderen Superkräften: Ehefrau Helen hat die Fähigkeit, ihren Körper elastisch in alle Richtungen zu dehnen. Sohn Dash ist in der Lage, irre schnell zu laufen. Und Tochter Violet kann Kraftfelder erzeugen und sich unsichtbar machen.

COMPUTER BILD SPIELE war in Los Angeles exklusiv vor Ort, um einen Blick hinter die Kulissen des Spielentwicklers Heavy Iron zu werfen. „Die Unglaublichen“ wurden hier 22 Monate lang für PC und Konsole programmiert.

Im Spiel ist kein Mitglied der Heldenfamilie wie das andere zu steuern: Mit Bob schlagen Sie die Widersacher kurzerhand zu Boden, zerstören Wände und gehen auch sonst nicht gerade zimperlich vor. Helen hingegen macht Bösewichte schon aus weiter Entfernung dingfest. Da sie ihren Arm meterweit strecken kann, wird ihre Faust zur Fernkampfwaffe. Die Steuerung des flinken Dash erinnert hingegen an ein Rennspiel. Schnelle Reaktionen sind erforderlich, um mit ihm Hindernissen auszuweichen und über Gräben zu springen. Wenn Dash mit Höchstge-



Mordswut im Bauch: Mister Incredible auf Angriffskurs.

Heldenkind Dash läuft bei Höchstgeschwindigkeit ernsthaft Gefahr, auf Autos aufzulaufen.



Helen Parr ist Elastogirl. Die mutige Superheldin bewährt sich als verlängerter Arm des Gesetzes.



Schlag auf Schlag im Kampf gegen kriminelle Machenschaften: Bob Parr als Mister Incredible.





Auf der Insel des gemeinen Erfinders Syndrome sorgen Sie für Wirbel beim Wachpersonal.



Wenn Superheldenfan Buddy die Fliege macht, verliert Mister Incredible Boden unter den Füßen.

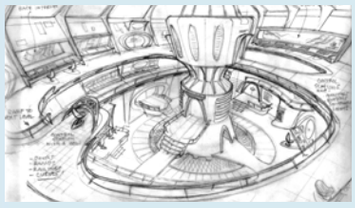
schwindigkeit unterwegs ist, kann er sogar über Wasser laufen. Violet schließlich geht da schon deutlich subtiler vor: Indem sie sich kurzzeitig unsichtbar macht, kann sie unbemerkt an Wachposten vorbeischleichen. Dabei darf sie allerdings nicht das kleinste Geräusch verursachen, denn sonst kommen ihr die Gegner trotzdem schnell auf die Spur.

Unglücklicherweise hat jeder Held nur ein begrenztes Quantum an Superkraft. Ist es verbraucht, dauert es einige Sekunden, die Kräfte zu regenerieren. In allen 18 Spielstufen müssen Sie also die richtige Dosierung finden, um es erfolgreich mit allen Gefahren aufzunehmen. Meist sind es einfache Wachen, ferngesteuerte Drohnen oder mächtige Kampfroboter. Profispieler benötigen laut Hersteller rund 15 Stunden, um das Abenteuer von Anfang bis Ende zu durchlaufen.

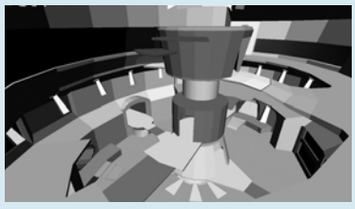
Optisch macht das Spiel zum Film einen guten, ersten Eindruck. Abwechslungsreiche Aufträge sorgen im Verlauf der Geschichte für Abwechslung. Und auch wer den Film schon kennt, bekommt im Computerspiel noch neue Handlungsorte geboten. Akustisch knallt und kracht es allerorten gewaltig. Schade ist allenfalls, daß, anders als im Film, keine bekannten Synchronsprecher eingesetzt wurden. Doch was soll's – zumindest die dünne Stimme von Kai Pflaume wird im Spiel wohl niemandem fehlen.

Angekündigt für: 9. Dezember 2004
Preis laut Hersteller: 29,95 Euro (PC), 44,95 Euro (Playstation 2), 49,95 (Xbox, Gamecube)
Infos bei: THQ Interactive, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01905-05511 (0,62 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz) www.thq.de

VON DER SKIZZE ZUM SPIEL



Um erste Eindrücke von den einzelnen Spielstufen zu gewinnen, fertigen die Entwickler zunächst Bleistiftzeichnungen der Schauplätze an.



Dann wird die Zeichnung zunächst grob mit dem Computer dreidimensional aufgebaut. Hier werden die Größenverhältnisse angepaßt.



Eine Art Innenarchitekt übernimmt nun das Einrichten der Räume und legt fest, an welcher Stelle im Spiel sich Schalter und Gegner befinden.



Schon jetzt können die Spielmacher jederzeit von der Skizze direkt ins Spielgeschehen umschalten. Änderungen werden sofort sichtbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Europäische Gemeinschaft

In Asien und den USA feiern sie bereits Riesenerfolge – jetzt kommen sie auch nach Europa: die Online-Spiele „Lineage 2“, „Guild Wars“ und „City of Heroes“

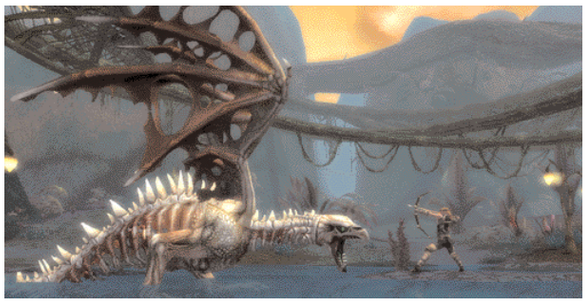
Der Spielehersteller NCSoft ist eine große und vor allem in Asien bekannte Firma. Sein Online-Rollenspiel „Lineage“ etwa zählt in Südkorea mehrere Millionen Mitspieler. Jetzt will NCSoft auch in Europa Fuß fassen. In den nächsten Wochen und Monaten gehen drei neue Online-Spiele des Unternehmens an den Start – auch in Deutschland.

Infos bei: Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, www.flashpoint.de

Guild Wars

Online-Actionspiel für PC | Das Fantasy-Rollenspiel Guild Wars bereichert den Online-Spaß um viele neue Ideen. So wird es weder eine monatliche Gebühr noch langwieriges Charakter-Training geben. Die Aufgabenstellungen lassen sich nämlich auch ohne solche Schulungsprogramme bewältigen. Um allerlei Monstern zu Leibe zu rücken, können Sie sich im Internet mit anderen Spielern zusammentun oder auch computergesteuerte Kumpane engagieren, die an Ihrer Seite in die Schlacht ziehen. Die vielfältigen Fähigkeiten Ihrer Spielfigur verteilen sich auf diverse Disziplinen – vom stolzen Repertoire an Zaubersprüchen und Kampftechniken bis zu wirkungsvollen Verstärkungszaubern. Und darin liegt auch der Kern des Spiels: Es kommt darauf an, möglichst viele neue Fähigkeiten zu erwerben, alte zu perfektionieren und alle sinnvoll zu kombinieren.

Optisch wird ein wahres Feuerwerk abgebrannt: Glitzernde Waseroberflächen, farbenfrohe Zauber und Explosionen, ausgefallen gezeichnete Figuren – das ist der Stoff, aus dem die schönsten Online-Träume sind.



Mit Kanonen auf Spatzen? Von wegen. Hier müssen Sie mit Pfeil und Bogen gegen Riesendrachen kämpfen.



Wo drei sich streiten, freut sich wer? Finden Sie's raus.



Was führt der Krieger im Schilde?

Angekündigt für: Frühjahr 2005
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt

Lineage 2



Wer nichts sehen kann, muß hören.

Online-Rollenspiel für PC | Lineage 2 ist ein „klassisches“ Online-Rollenspiel. Sie bewegen sich in einer mittelalterlichen Phantasiewelt voller Ritter, Drachen, Zauberer, Elfen und perfekt verteidigter Burgen – die Sie gleichwohl nach allen Regeln der Kriegskunst belagern und erobern müssen.

Ihre Spielfigur kann einer der fünf Rassen Mensch, Elf, Ork, Dunkelelf oder Zwerg angehören. Unabhängig von der Herkunft wird sie, wie üblich, im Laufe des Spiels immer weiter ausgebildet, ihre Talente und Kräfte vervollkommnet. Ob sie brav auf dem Pfad der Tugend wandelt oder sich einen grottenschlechten Ruf erwirbt, ist Ihre Entscheidung. Wer gute Beziehungen anstrebt und (per Tastatur) nett mit anderen Teilnehmern plaudert, hat nichts auszustehen. Wer aber seine Mitspieler reihenweise bekämpft und gar besiegt, riskiert einen immer übleren Charakter der Spielfigur. Sie ist dann irgendwann vogelfrei und zur allgemeinen Hetzjagd freigegeben. Es wird eine ausführliche Einführung geben, die auch Neulingen den Start erleichtern soll. Leider wird das Spiel nur in englischer Sprache laufen. „Die Zeit war zu kurz, wir reichen die deutsche Version im Frühjahr 2005 nach“, verspricht Marcel Sommer, Chef des Lineage-2-Vertreibers Flashpoint.



Prächtig und farbenfroh in Szene gesetzte Massenschlachten sind eine Spezialität des Spiels „Lineage 2“.

Angekündigt für: November 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt

City of Heroes



Kühle Blonde im Blaumann – aber der Anblick allein haut die Gegner noch nicht um.

Online-Rollenspiel für PC | In diesem Online-Spiel können Sie sich einen Superhelden völlig frei nach eigenen Ideen und Vorstellungen aus einem Baukasten basteln. Sie bestimmen die Superkräfte, das Aussehen, die Kleidung, das Geschlecht. Allein die textilen Variationsmöglichkeiten sind bereits riesig. Es gibt Millionen von Möglichkeiten, eine Figur zu kostümieren. Die Wahrscheinlichkeit, daß zwei identische Superhelden durch die Online-Welt toben, ist denkbar gering.

Die Superhelden leben in Paragon City, einer Stadt wie aus einer Science-Fiction-Welt, in der es allerlei Schurken, Außerirdische und andere gefährliche Gegner zu bezwingen gilt. Sie können diesen Job alleine in Angriff nehmen oder in Zusammenarbeit mit anderen Recken. Grundsätzlich können übrigens alle Helden fliegen. Sie können sich Ihre Stadt also bequem aus der Vogelperspektive ansehen und müssen keine zeitraubenden Fußwege in Kauf nehmen. Die besten und erfolgreichsten Kämpfer werden in einer Rangliste verewigt.

Die Optik des Spiel erinnert etwas an Superhelden-Comics: schrill, bunt, aber selbstverständlich räumlich.



Ein Held wie ein Panzer.

Angekündigt für: November 2004
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Verspielte Filme

Der Unterhaltungskonzern Disney möchte sich ein größeres Stück vom Kuchen des Gameboy- und Playstation-Marktes abschneiden. 40 Millionen US-Dollar (rund 31 Millionen Euro) will Disney noch in diesem Jahr zusätzlich in die Entwicklung von Videospielen stecken. Zudem wolle man sich nach kleineren Entwicklungsstudios umschauen, kündigte jetzt der Chef der Disney-Consumer-Sparte, Andy Mooney, an. Die neu entwickelten Spiele sollen vor allem eingesetzt werden, um im Vorfeld die Werbetrommel für Kinofilme zu rühren. So ist zum 2005 erscheinenden Kinofilm „Die Chroniken von Narnia“ auch ein Spiel geplant.

Verpflichteter Spieler

Der Hamburger Handyspiele-Hersteller Elkware hat für drei Jahre den NBA-Basketball-Star Dirk Nowitzki unter Vertrag genommen. Elkware will in dieser Zeit „mehrere sportliche Handyspiele“ entwickeln und weltweit vermarkten. Der 26jährige Nowitzki sagt: „Ich freue mich schon darauf, endlich auch auf meinem Handy Basketball spielen zu können.“



NBA-Star Dirk Nowitzki (26).

Verbilligte Spiele

Der Spiele-Hersteller Pointsoft bietet jetzt fünf ältere PC-Spiele für je 5 Euro an. Zum Abheben gibt's die Flieger-Actionspiele „Comanche 3.0“ und „F-22 Lightning 3“, zum Wegtauchen das Unterwasser-Spektakel „Sub Command“. In „Future Cop L.A.P.D.“ schießen Sie sich als Riesen-Roboter in Polizeidiensten durch den Sumpf der kriminellen Szene von Los Angeles. Schließlich gibt's noch „SIM Tower“, in dem Sie einen 100-stöckigen Wolkenkratzer bauen und besiedeln.
Infos bei: Pointsoft GmbH, Tel. 02421-4079511

Metal Gear Solid 3

Kein Urlaub

Actionspiel für Playstation 2 | Spionagekrieg im Dschungel: Im Kampf um einen sowjetischen Raketentechniker sind alle Mittel erlaubt

August 1964, zwei Jahre nach der Kubakrise, standen sich die USA und die Sowjetunion bis an die Zähne bewaffnet gegenüber. Das Wettrüsten nahm seinen Lauf. Mit dem ersten Mann im All hatten die Kommunisten die Überlegenheit ihrer Raketentechnik demonstriert. Doch plötzlich und unverhofft bietet sich den Amerikanern die Möglichkeit, den Vorsprung aufzuholen: Der russische Raketentechniker Sokolov will überlaufen, wird aber vom KGB in einem geheimen Forschungslabor im Süden der Sowjetunion gefangengehalten. Ihn dort ohne großes Aufsehen herauszuholen, ist fast unmöglich. Doch genau das ist der Auftrag von Snake – es ist Ihr Auftrag.



Der junge „Revolver Ocelot“, Motorrad-Rowdy in der Roten Armee.



Snakes Lehrmeisterin „The Boss“ ist zu den Sowjets übergelaufen.



Wenn Snake das Wasser bis zum Hals steht, kommen die Krokodile.

Appetit auf einen Snake? Dann bewähren Sie sich mit Messer und Pistole als Meister des Nahkampfs.

Mit dem Fallschirm springen Sie im Zielgebiet über dichtem Dschungel ab. Allein. Nur mit leichtem Gepäck ausgerüstet, müssen Sie unterwegs alles, was Sie an Waffen und nützlichen Gegenständen brauchen, eigenhändig auftreiben. Und zwar mit größter Vorsicht, denn der Dschungel ist gefährlich wie ein Minenfeld. Zwar sorgt die unübersichtliche Vegetation prinzipiell für gute Deckung, aber die Gegner haben „Heimvorteil“. Also ist gute Tarnung Pflicht. Schwarze Farbe im Gesicht und ein getigerter Kampfanzug am Körper machen Sie im Unterholz fast

– Snake Eater

im Urwald

unsichtbar. Allerdings nur, wenn Sie flach auf dem Bauch liegen. Sobald Sie sich aufrichten oder gar bewegen, nimmt der Tarnwert ab und das Risiko, entdeckt zu werden, zu.

Verhindern Sie unbedingt, daß Ihre Gegner Alarm schlagen können. Schließlich wollen Sie sich nicht mit einer Übermacht anlegen. Ein bestens bewährtes Mittel sind nahezu lautlose Nahkampftechniken. Hat sich ein patrouillierender Soldat Ihrem Versteck hinter einem Baum genähert, so springen Sie ihn pfeilschnell an, nehmen ihn in den Schwitzkasten und setzen ihm das Messer an die Kehle. Auf diese Weise können Sie ihm auch Informationen entlocken.

Bei aller Vorsicht werden Sie Verletzungen nicht vermeiden können. Nicht nur Kämpfe tragen Ihnen Blessuren ein, auch bissige Krokodile und Schlangen oder die unzähligen im Wald versteckten Fallen setzen Ihnen zu. Blutende Wunden sollten sofort desinfiziert und verbunden werden, andernfalls schwinden Ihre Kräfte zusehends. Verbandsmaterial haben Sie in begrenzten Umfang zur Hand. Zur Erste-Hilfe-Ausrüstung gehört auch eine Zigarre, mit der Blutegel, die man sich in den tropischen Sümpfen leicht einfängt, weggebrannt werden können.

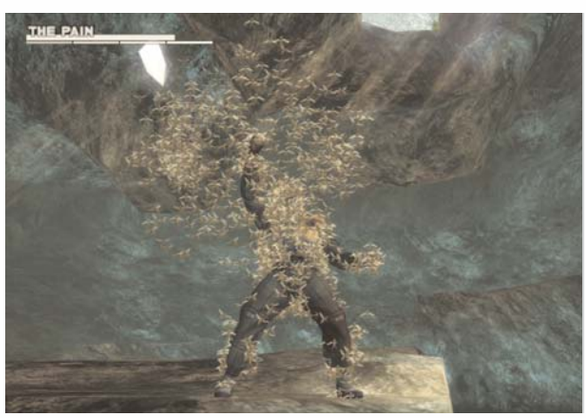
Eine weitere Gefahr für die Gesundheit ist das exotische Nahrungsangebot. Der Dschungel hält zwar auch „Leckereien", wie Beeren und Flughörnchen, bereit. Doch so manche Schlangen- oder Pilzsorte schmeichelt dem Verdauungsapparat nicht wirklich. Da hilft dann nur noch das Medizintäschchen weiter. Hungern bringt nämlich nichts, im Gegenteil: Ihr laut knurrender Magen könnte den russischen Wachen Ihren Standort verraten. Und an so peinlichen Kleinigkeiten sollte die Dschungel-Prüfung denn doch nicht scheitern.

Das wäre auch zu schade, denn an der prächtigen Urwaldkulisse kann man sich kaum satt sehen. Jeder einzelne Grashalm bewegt sich realistisch, wenn eine Schlange durchs Gestrüpp kriecht. Sümpfe, dichte Wälder und halb verfallene Gebäude schaffen eine beklemmend spannende Atmosphäre. Dazu gesellt sich das komplexe Spielprinzip des Einzelkämpfers, der Problemen mit allen Mitteln aus dem Weg gehen muß, um zu überleben. Hier sind Geduld, Übersicht, Kombinationsgabe, aber auch gute Reflexe gefragt. Spionagearbeit auf höchsten Niveau eben, und kein Auftrag für Vorstadt-Rambos.



Ausschnittvergrößerung: Eva, Snakes Kontaktperson.

Angekündigt für: 1. Quartal 2005
Preis laut Hersteller: ca. 60 Euro
Infos bei: Konami, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt am Main, www.konami-europe.com



Bösewicht „The Pain" setzt einen Hornissenschwarm als Waffe ein.



Snake am Drücker: Manchmal muß auch der Schleicher Feuer machen.

Ski Racing 2005 Featuring Hermann Maier

Mit Hang zum Brettern

Sportspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Wenn Sie „Ski Racing 2005" spielen, wird's mit Ihnen steil bergab gehen. Und zwar rasend schnell auf zwei Brettern. Österreichs Ski-As Hermann Maier, in Fachkreisen auch als „Herminator" bekannt, lieh dem Spiel nicht nur seinen Namen, sondern ist auch als elektronischer Athlet vertreten. Auf 30 ihren real existierenden Vorbildern nachempfundenen Strecken (etwa Kitzbühel, Wengen oder Garmisch-Partenkirchen) spielen Sie Maiers Rolle oder die eines Konkurrenten. Mit dem Ziel, im Slalom, Riesentorlauf, Abfahrtslauf und Super-G Bestzeiten einzufahren. Na denn: Hals- und Beinbruch – am PC heilen die Knochen ja schnell …



Gefahr im Gefälle: So eine Abfahrtspiste beschleunigt Sie bis auf 160 Kilometer pro Stunde.

Angekündigt für: 3. Dezember 2005
Preis laut Hersteller: 39,99 Euro (PC), 49,99 Euro (PS 2, Xbox)
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795 www.skiracing2005.de



Athlet im Anzug: Ohne Top-Ausrüstung können Sie Top-Plazierungen vergessen.

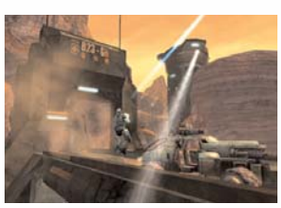
Pariah

Zu Risiken fragen Sie Ihren Arzt

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Dumm gelaufen: Dr. Jack Masons Raumtransporter hatte einen Unfall. Mit seiner Patientin Karina J. muß der Arzt auf der Erde notlanden. Karina ist mit extrem ansteckenden Erregern infiziert. Das ist den irdischen Militärs bekannt: J. Mason und Karina J. sind zum Abschuß freigegeben. In der Rolle des gestrandeten Arztes – ein Intellektueller mit wenig Haaren und wenig Muskeln, so gar kein Superhelden-Typ – müssen Sie sich zur Wehr setzen und aus der Ich-Perspektive (Fachbegriff: „Ego-Shooter") ums Überleben kämpfen. Mit Granaten, Gewehren, Maschinenwaffen und gepanzerten Fahrzeugen.



Schönheit ist ansteckend: Karina J.



Letzte Stufe der Gesundheitsreform: Ärzte leben gefährlich.

Mit dem im Spiel enthaltenen sogenannten „Map-Editor" können Sie eigene Umgebungen für Mehr-Spieler-Gefechte entwerfen. Laut Hersteller lassen sich damit nicht nur Gebäude und Landschaften basteln – Sie machen auch das Wetter, Herr Doktor. Regen, Nebel oder Schnee, bei Tag oder bei Nacht: Der Spieler stellt die Bedingungen.

Angekündigt für: März 2005
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, www.pariahgame.com

Meldungen

Monster aufs Brett

Der Erfolg der „Yu-Gi-Oh!"-Serie reißt nicht ab. Im Februar 2005 gibt's ein weiteres Spiel der mächtigen Monster. Mit „Yu-Gi-Oh! Kapselmonster Kolosseum" für Playstation 2 können Sie entweder gegen einen



Das Blatt wendet sich: „Yu-Gi-Oh!" als Brettspiel.

menschlichen Kontrahenten antreten oder dem Computer zeigen, was Trumpf ist. Die Karten werden durch Figuren ersetzt: Ihre Monsterarmeen treten, geschickt plaziert, auf einem dreidimensionalen Spielbrett gegen feindliche Truppen an. Wenn die Kraft eines Monsters nicht reicht, können Sie es auch mit anderen verschmelzen, um eine stärkere Kreatur zu gewinnen. Jedem Spiel liegen drei exklusive, limitierte Sammelkarten bei. Der Preis ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-9855730

Tiere am Ball

Die Entwickler des legendären „Moorhuhn"-Spiels bleiben am Ball. Am Fußball. Auf



Wenn ein Nashorn Kopfball spielt, ist die Luft raus …

dem Platz profilieren sich Nashörner, Pandabären oder Affen als Torjäger. Mit vollem Einsatz, denn die „Crazy Kickers" kämpfen um nichts geringeres als den Dschungel-Cup! Wie vom Hersteller Phenomedia gewohnt, gibt es das Spiel in drei Versionen. Die kostenlose XS- und die etwas umfangreichere 4,90-Euro-Version können Sie von www.bild.t-online.de herunterladen. Die volle Ausbaustufe gibt's als XXL-Version für 19,95 Euro im Handel.

Infos bei: Phenomedia Publishing GmbH, Tel. 02327-9970, www.crazy-kickers.de

Close Combat – First to Fight

Aktueller Einsatz

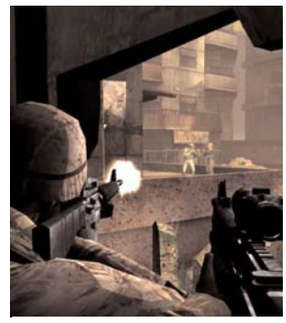
Actionspiel für PC | Führen Sie ein Vier-Mann-Team der US Marines durch den Häuserkampf im vorderen Orient

Der Irak-Krieg inspiriert die Spiele-Hersteller in aller Welt nach wie vor zu immer neuen Kampfspielen. In „Close Combat – First to Fight" leiten Sie ein vierköpfiges Team der US Marines durch den Häuserkampf gegen Partisanen. Um Auftritt und Taktiken der Soldaten möglichst realistisch wiederzugeben, ließ sich die Entwicklungsfirma von 40 US-Soldaten beraten. Wer die Story des sehr ähnlichen Spiels „Full Spectrum Warrior" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2004, Urteil „gut") kennt, wird hier ein ähnliches Szenario vorfinden. Statt nur Ihrem Team Befehle zu erteilen, greifen Sie in Close Combat – First to Fight jedoch selbst zur Waffe und erleben den Nahkampfeinsatz aus der Ich-Perspektive eines der vier Kameraden. Selbstverständlich hören die anderen drei auf Ihr Kommando. Geben Sie den Jungs also die richtigen Befehle – jeder schwere taktische Fehler geht nach hinten los. Wer fahrlässig sein Leben riskiert, muß den jeweiligen Abschnitt erneut in Angriff nehmen.



Vier harte Marines im wüsten Einsatz.

- **Angekündigt für:** Frühjahr 2005
- **Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
- **Infos bei:** Take 2 GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-27822111 www.firsttofight.de



Das Scharfschützengewehr ist auch auf größere Entfernung zielsicher.

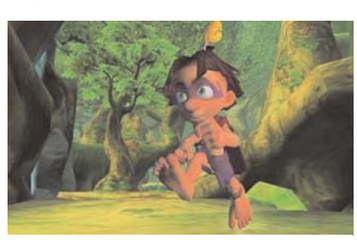


Bei der Erstürmung von Gebäuden sollten Ihre Leute sich gegenseitig Deckung geben – überall könnten Terroristen lauern.

Tak 2 – Stab der Träume

Riesig, der Kleine

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Tak ist außen zwar klein und knuffig, aber in der niedlichen Gestalt steckt ein Held. Erst recht, wenn die Fortbildung stimmt: In seiner magischen Dschungelwelt erlernt Tak die Juju-Magie. Gründlich und gewissenhaft, denn sein Gegner Tlaloc – im ersten Tak-Spiel besiegt – hat Rache geschworen und bereitet seine Rückkehr vor. Tak muß sich durch neun riesige Spielwelten schlagen, um das machtvolle Zepter der Träume zu finden, bevor es Tlaloc in die Finger fällt. Der Weg führt ihn durch grüne Wälder, karge Bergregionen, zerklüftete Vulkanlandschaften und mysteriöse Traumtempel – Tlalocs Schergen stets auf den Fersen. Doch mit viel Geschick, Tempo und Juju-Magie sagt er den bösen Jungs immer wieder deutlich „guten Tak". Und wenn's ganz dicke kommt, verwandelt er sich in ein Tier oder fliegt seinen Feinden einfach davon.



Ein wenig Farbe, und der Tak kann kommen: Kriegsbemalung macht was her.



Das ist die Höhe: Die Landung war in Taks Flugzauber offenbar nicht vorgesehen.

- **Angekündigt für:** Mitte März 2005
- **Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
- **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01905-05511 (0,62 Euro pro Min. aus dem deutschen Festnetz), www.thq.de

Sentinel – Verborgene Existenzen

Mit der Tastan-Tour auf Schatzsuche

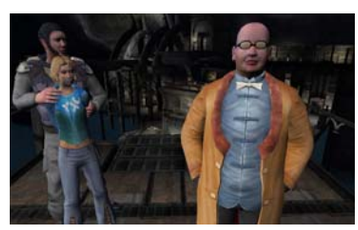
Actionspiel für PC | Wer Science-Fiction und Denksport mag, wird vielleicht Gefallen daran finden, als Abenteurer Beni Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Genauer: den Rätseln, die das ausgestorbenen Volk der Tastan hinterlassen hat. In den mysteriösen Grabstätten und Höhlen der Tastan vermuten manche einen Schatz von unschätzbarem Wert. Andere glauben, dort lagere Wissen und eine Technologie, die reich macht.

Um die Wahrheit herauszufinden, reisen Sie durch brodelnde Vulkanlandschaften und verlassene Bergwelten, beweisen Durchhaltevermögen, Kombinationsgabe – und Verständnis für verzwickte technische Zusammenhänge. Sonst finden Sie nie heraus, wie der Aufzug eines alten Turms in Gang zu setzen ist, wie sich verschlossene Türen öffnen lassen oder wie Sie eine Drehbrücke in die richtige Position bewegen.

- **Angekündigt für:** 31. Januar 2005
- **Preis laut Hersteller:** 29,99 Euro
- **Infos bei:** Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, sentinel.tacgames.com



Ich will hier rein! Aber wie? Finden Sie den richtigen Dreh raus.



Sie sind nicht allein: Am mysteriösen Schatz der Tastan sind viele interessiert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Asphalt Urban GT

Mit Vollgas um die Welt





Zwei raketenartige Geschosse aus dem Hause Lamborghini.

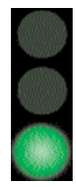
Rennspiel für N-Gage | Auf ein ausgewachsenes Rennspiel fürs Handy mußte man lange warten. Nun kann die Asphaltjagd endlich losgehen.

Über 20 Karossen, vom New Beetle über den Nissan 350Z bis zum Hummer, stehen bereit. Steuerung und Fahrverhalten wurden halbwegs realistisch umgesetzt, so daß es auch möglich ist, durch die Kurven zu schleudern, ohne viel Tempo zu verlieren. Die neun aufwendig gestalteten Rennstrecken führen etwa durch die Innenstädte von New York, Paris und Hongkong, durch den kubanischen Dschungel oder über den Flughafen von Bogotá. Bis zu acht Rennwagen sind gleichzeitig auf der Strecke. Auf einigen Kursen herrscht zudem reger Berufsverkehr. Verschiedene Fahrperspektiven, Tuning-Möglichkeiten und Mehr-Spieler-Varianten für bis zu vier Teilnehmer runden das Komplettpaket dieses „sehr guten" Rennspiels ab.



Von Bond empfohlen: Im Aston Martin hängen Sie die Konkurrenz ab.

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



7 Zwerge – Das Brettspiel

Bubi allein im Wald



Die Wache bekommt gleich ein Brett vor den Kopf.

Geschicklichkeitsspiel für Java-Handys | Keine Spur von seinen sechs Kollegen – Zwerg Bubi ist ganz auf sich gestellt. Er muß Schneewittchen aus den Fängen der bösen Königin befreien. Nur mit einem Holzbrett bewaffnet, muß er die königlichen Wachen ausschalten. Das erfordert Geschick und Schnelligkeit. Besiegte Wachen hinterlassen Pilze mit sonderbaren Eigenschaften. Einige machen Bubi müde, andere vermitteln ein Gefühl der Schwerelosigkeit, das sich auch direkt auf die Steuerung auswirkt. Lassen Sie sich in einer Spielstufe mal zu viel Zeit, bekommen Sie es auch noch mit den Bluthunden zu tun. Dann müssen Sie aber die Zwergenfüße in die Hand nehmen. Ein niedliches Spiel, dem es aber etwas an Abwechslung mangelt. Testurteil: „befriedigend".



Im Kinofilm spielt Otto Waalkes Zwerg Bubi.

- **Preis laut Hersteller:** 3,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3650, 6230, 6600, 6610, 7650, N-Gage, Siemens C65, CX65, M65, SL65, SX1, Motorola V220, V300, V525, Sharp GX10, GX15, GX20, GX30, TM100, Sony Ericsson F500, K700, Sagem myV65, myV75
- **Infos bei:** Handy.de, Kehrwieder 8, 20457 Hamburg, www.handy.de
- **Urteil:** befriedigend



Akte X – The Lion's Den

Teuflische Experimente

Strategiespiel für Java-Handys | Scully und Mulder bitten Sie um Mithilfe in einem heiklen Fall. Aber wie kann ein einfacher Wachmann wie Sie für die Star-Ermittler des FBI so nützlich sein? Offenbar hat die aktuelle X-Akte etwas mit Ihrer Frau zu tun, die unter mysteriösen Umständen im Krankenhaus starb – wie zehn weitere Patientinnen. Eine heiße Spur führt zu Ihrem Arbeitgeber, der Gene Loft Corporation, die sich mit wirtschaftlicher Nutzung von Gentechnik beschäftigt. Sie haben also ein Motiv und beste Insider-Kenntnisse, um in diesem Fall eine große Hilfe zu sein.



Aufmerksame Wachleute sind des Schnüfflers Tod.

Also schleichen Sie auf der Suche nach Beweisen für unerlaubte Genexperimente durch die Korridore und Labore von Gene Loft, deaktivieren Sicherheitsbarrieren und betäuben Wachleute, die Ihnen bei der Recherche im Weg sind, mit einem Elektroschocker. Ein eher behäbiges als spannendes Spielprinzip mit recht hausbackener Grafik und umständlicher Steuerung. Testurteil: „ausreichend".

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 2650, 3200, 3220, 3230, 3510i, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610i, 6630, 6670, 6810, 6820, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, N-Gage, Siemens C65, CV65, CX65, M65, SX1, Motorola V550, V80, Samsung E300, E600, E810, SonyEricsson F500i, K500, K700i, P800, P900, T610, T630, Z500, Z600,
- **Infos bei:** Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-902090, www.elkware.de
- **Urteil:** ausreichend



Alien vs. Predator

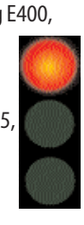
Duell der Monster



Gegen diese Gesellen ist die Menschheit eine überaus friedliebende Rasse.

Kampfspiel für Java-Handys | Wenn zwei kampflustige Spezien, wie die Aliens und die Predators, aufeinandertreffen, kann das einfach nicht gutgehen. Ohne jeglichen Austausch von Höflichkeitsfloskeln fallen die verfeindeten Außerirdischen übereinander her. Auf welcher Seite Sie kämpfen, können Sie sich selbst aussuchen. Aliens können kräftig zubeißen und mit dem Schwanz schlagen, Predators greifen mit mächtigen Tritten und einem Speer an. Fleißiges Einsammeln von Extras erlaubt auch Spezialmanöver, wie das Abschießen von „Face Huggers". Die zahlreichen Kampftechniken lassen sich auf dem Handy allerdings kaum realisieren, weil die Steuerung viel zu träge ist. Schade um die großen, schön gezeichneten Spielfiguren und die halbwegs flüssigen Bewegungsabläufe. Aber das Spielprinzip wurde nur „mangelhaft" fürs Handy umgesetzt.

- **Preis laut Hersteller:** 4,99 Euro
- **Läuft mit:** Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7610, 7650, N-Gage, Motorola V300, V500, V525, V600, Samsung E400, E710, P510, X450, Sony Ericsson K500i, K700i, T610, T630, Z600, Z1010
- **Infos bei:** Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de
- **Urteil:** mangelhaft





Die Predators sind zum Kampf geboren.

Foto: 20th Century Fox

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEURE EINWAHL

Kostenfalle



Der Satz auf der Internet-Seite klingt verheißungsvoll: „Die coolsten Games saugen". Auf gut deutsch: Hier können Sie sich tolle Spiele herunterladen. Der Eindruck, das sei gratis oder zumindest kostengünstig, ist durchaus nicht unerwünscht. Doch hinter so großspurigen Versprechen stecken oft ein maues Angebot und teure Einwahlprogramme („Dialer"). COMPUTER BILD SPIELE deckt das krumme Geschäft mit den Dialern auf

Jürgen Tiedemann (41) aus Lüneburg ist fassungslos: „Das kann doch nicht angehen", so der COMPUTER BILD SPIELE-LESER. Beim Surfen im Internet war Tiedemann über die Suchmaschine Google auf eine Seite der Firma Oellerich & Spurk GbR gestoßen. „Dort habe ich dann auf das Wort ‚Computer' geklickt, und es öffnete sich ein Fenster, das mich aufforderte, ‚OK' einzutippen. Das habe ich nicht getan, ich bin ja nicht blöd." Dennoch schlugen die Dialer-Warnprogramme, die Tiedemann auf seinem Computer laufen hat, Alarm: „Ich glaube, der Dialer hat versucht, sich ohne mein Einverständnis zu installieren."

Die sogenannten Mehrwertdienste und damit verbundenen Einwahlprogramme sind ein Riesengeschäft. Experten gehen von Milliarden-Umsätzen aus. Es gibt bestimmte Seiten im Internet, zu denen Ihnen nur dann Zutritt gewährt wird, wenn Sie vorher die Installation eines kleinen Programms, eben eines Dialers, gestatten, das sich über die Leitung des Anbieters der Seite ins Netz einwählt. Die Kosten dafür sprengen oft jede Vorstellung. So werden pro Einwahl einmalig 30 Euro oder pro Minute 2 Euro fällig. Das Geld wird von der Telekom per Telefonrechnung eingetrieben. Betroffen sind allerdings nur Surfer, die per Modem oder ISDN mit dem Internet Verbindung halten. Wer dagegen einen DSL-Anschluß hat, hat's gut. DSL-Kunden können aus technischen Gründen zur Zeit nicht in die Fänge der Dialer-Mafia geraten.



Der Dialer-Anwalt: Wegen des Verdachts der Beteiligung an Film-Raubkopien wurde Bernhard Syndikus (46, 2. v. r.) festgenommen.

Inzwischen sieht die Gesetzeslage zwar vor, daß legale Dialer sich nicht mehr still und leise installieren dürfen und die Verbraucher die Rechnungen illegaler Dialer gar nicht zu begleichen brauchen. Doch auch viele Anbieter legaler Dialer arbeiten mit Tricks, um Computerbenutzer zu täuschen und zu verwirren. Das ist zwar irreführend, aber letztlich nicht gesetzeswidrig.

Die Abzock-Fallen liegen oft nur wenige Mausklicks von den „guten" Seiten des Internets entfernt. Und „Hilfestellung" gewährt den Abzockern ausgerechnet Google, die meistgenutzte Suchmaschine im Internet. In Deutschland laufen über 80 Prozent aller Suchanfragen über Google. Und bei der Eingabe bestimmter üblicher Stichworte listet das Suchsystem etliche Dialer-Seiten unter den zehn ersten Ergebnissen auf. Zum Zeitpunkt der Recherche wurden bei der Suche nach „computerspiele tricks" oder „computerspiele" und „spiel download" zuverlässig Dialer-Treffer geliefert.

Bei Google ist man mit diesem Zustand alles andere als zufrieden und kämpft seit Jahren gegen die Dialer-Betreiber. „Wir versuchen solche Seiten aus unseren Suchergebnissen zu verbannen, wo immer wir sie finden", so Stefan Keuchel (35), Pressesprecher von Google Deutschland. Im Rahmen einer „Qualitätsoffensive" zu Beginn des Jahres 2004 hatte Google viele Dialer-Seiten aus seinem Repertoire gelöscht. Aber den Abzockern gelingt es immer wieder, sich unter die Suchergebnisse zu mogeln. Das gibt auch Keuchel unumwunden zu: „Wenn jemand bei uns eine Dialer-Seite findet, so sollte er das melden (spam-report@google.com). Dann fliegt die Seite raus."

Was genau bieten Dialer-Seiten eigentlich an?

Beispiel 1: „Spielserver". Einer der bis vor kurzem bei Google in Erscheinung getretenen Anbieter von Dialer-Seiten hat gerade einige Nächte auf Staatskosten im Gefängnis verbringen dürfen: der

Spiele bei Dialer-Anbietern gibt's anderswo auch kostenlos – hier die Fundstellen im Internet

Beispiel 1
Anbieter: Global Netcom/Media Consulting Group AG

Spiel	Fundstelle im Internet
Akne Attack	www.schrilles.de
Lead Soldier	www.freegames-hq.de
Ardennes Offensive	www.freegames-hq.de
Bomb Jack	www.coolmen.ch
Potty Pool	www.download-at.de
Sectors of Death	www.gamezworld.de

Beispiel 2
Anbieter: Net2Day

Spiel	Fundstelle im Internet
Aeolianation	www.freegames-at.de
Armagetron	www.wintotal.de
Neverball	www.wintotal.de
The Battle of Yavin	www.demonews.de
Rick Dangerous	www.winload.de
PacBomber	www.das-download-archiv.de

Beispiel 3
Anbieter: newsad.de/Todtenhaupt GbR

Spiel	Fundstelle im Internet
Adventure Minigolf	www.gamezworld.de
Capsule Ground	www.freegames-at.de
Advanced Strategic Command	sourceforge.net
Chain Reaction	www.zdnet.de/
G-Type	www.gamezworld.de
Notrium	www.freenet.de

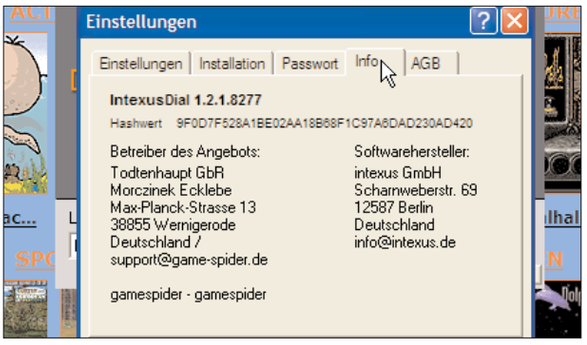
Wenn die Rechnung kommt

Was tun, wenn Ihnen die Rechnung eines Dialer-Anbieters ins Haus flattert?

„Wenn volljährige Computer-Benutzer einen legalen Dialer verwenden, muß diese Rechnung bezahlt werden“, so der Hamburger Anwalt Stefan G. Kramer (40). „Wenn allerdings ein minderjähriges Familienmitglied in die Kostenfalle tappt, dann muß nicht unbedingt die komplette Dialer-Rechnung beglichen werden.“ Hintergrund: Da Personen unter 18 Jahren Verträge nur schließen dürfen, wenn die Eltern es erlauben, haften sie lediglich für die Kosten, die der Anbieter des Dialers selbst hatte – jedoch keineswegs für dessen Profit. Wer eine Rechnung erhält, die ein minderjähriges Kind verursacht hat, kann vom Dialer-Anbieter eine Aufschlüsselung der tatsächlichen Kosten und der Gewinne verlangen und braucht dann nur die Kosten zu begleichen. Im Klartext: Stellt Ihnen ein Inkasso-Unternehmen eine Rechnung, weil Ihr Nachwuchs sich einen Dialer „eingefangen“ hat, so müssen Sie die Inkassokosten zahlen, die eigentliche Forderung aber nicht. Kramer: „Das ist in der Praxis jedoch schwer durchsetzbar, da die Telekom die Rechnung eintreiben will und schnell mit der Sperrung des Anschlusses droht.“ Viele zahlen dann lieber, bevor das Telefon abgestellt wird.



Rechtsanwalt Stefan G. Kramer (40), Hamburg.



Beispiel 3: „Wir gehen rechtlich gegen Sie vor“, so die Drohung des im Impressum des Dialers genannten Anbieters Chris Ecklebe.

Münchener Anwalt Bernhard Syndikus (46). Die Staatsanwaltschaft wirft ihm Mitwirkung am größten deutschen Raubkopierskandal vor. Mit weiteren Verdächtigen soll Syndikus in großem Stil schwarz kopierte, aktuelle Hollywood-Filme per Internet verkauft haben. Auch Dialer-Angebote betrieb der Advokat. Bei den Recherchen tauchten sein Name und der seiner Firma „Global Netcom“ immer wieder auf.

Inzwischen hat die Seite einen neuen Anbieter. Jetzt zeichnen

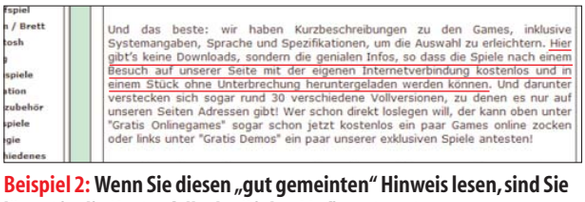


Beispiel 1: In den Anbieter-Infos vieler Dialer fand man bis vor kurzem den Namen „Syndikus“.

eine „Media Consulting Group AG“ und ein gewisser Markus Kray aus Cham in der Schweiz verantwortlich. Das Schweizer Telefonbuch kennt allerdings weder einen Markus Kray noch die genannte Firma.

Und was steckt hinter dem Angebot? Nachdem man per Google-Suche unter dem Stichwort „Computer Spiele“ beim „Spieleserver“ und einer Seite mit der Überschrift „Computer Spiele – Packende Actiongames“ gelandet ist, wird es schnell teuer. Klickt man nämlich auf eines der Bilder, so wird das Bestätigungsfenster des Dialers geöffnet. Nach der Einwahl, die stolze 29,95 Euro kostet, sieht der Surfer die Startseite der „Spieleserver.AG“. Die Preisinformation steht ganz klein unten auf der Seite – eine beliebte Methode, arglose Zeitgenossen an der Nase herumzuführen. In 13 Rubriken werden diverse Spiele angeboten, in jeder Rubrik zwischen drei und maximal 40 Titel zum Herunterladen. Im Kapitel „Rollenspiele“ zum Beispiel „Knight of Knights“, das man etwa bei www.gamezworld.de ohne weitere Kosten auf den eigenen Rechner übertragen kann. Ebenfalls kostenlos bekommen Sie anderswo das Strategiespiel „Lead Soldier“ – nämlich bei http://www.freegames-hq.de.

Beispiel 2: Über die Google-Suche nach „Spiele“ gelangt man zur Seite „Game Infos“ der Net2Day Media GmbH & Co. KG aus Emsdetten. Auch hier werden 29,95 Euro fällig. Die Überraschung: Es gibt gar keine Spiele zum Herunterladen, sondern nur Verweise (Links) auf Spiele, die bei anderen Anbietern zu haben sind. Daß es nur Links gibt, wird nicht verschwiegen, sondern „sinnvoll“ begründet: Man könne die Spiele über seinen billigeren Internet-Zugang besser herunterladen – dabei sind zu diesem Zeitpunkt die knapp 30 Euro „Eintrittsgeld“ längst bezahlt. Wer's mag, kann sogar die komplette Liste als Excel-Datei herunterladen. 1536 Adressen stehen darin.



Beispiel 2: Wenn Sie diesen „gut gemeinten“ Hinweis lesen, sind Sie längst in die Kostenfalle der Dialer-Mafia getappt.

Beispiel 3: Auch wer bei Google nach „Spiele Lösungen“ sucht, kann in der Kostenfalle landen – aufgestellt von der Todtenhaupt GbR aus Wernigerode. Auf deren Seite mit dem Titel „Game-Downloads“ findet sich das „übliche“ Angebot von Spielen, die meist auf anderen Seiten problemlos kostenfrei zu haben wären. Nach Lösungen indes wird man vergeblich suchen. Natürlich berechnet auch dieser Anbieter 29,95 Euro pro Einwahl.

Wenig gesprächig zeigten sich die Betreiber dieser Angebote, als COMPUTER BILD SPIELE ihnen die Gelegenheit geben wollte, Stellung zu nehmen. „Schicken Sie eine Mail mit Ihren Fragen“, forderte uns etwa ein Verantwortlicher der Mixcon AG aus der Schweiz auf, Betreiber des Angebotes aus Beispiel 3. Bis zum erbetenen Zeitpunkt traf jedoch keine Antwort in der Redaktion ein. Und seinen Namen wollte der Mann auch nicht verraten.

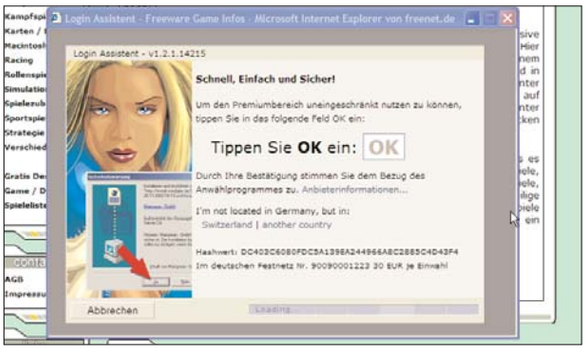
Robuster fiel die telefonische Auskunft des anderen im Impressum genannten Betreibers dieses Angebotes aus. Chris Ecklebe von der „Todtenhaupt GbR Morczinek Ecklebe“ warnte: „Wenn Sie ein Wort von dem verwenden, was wir besprochen haben, gehen wir rechtlich gegen Sie vor.“ Vorher hatte er eingeräumt, daß seine Firma (unter anderem „newsad.de GbR“) mit „Zehntausenden“ von Dialer-Domains zusammenarbeite und daß man die Sammlung von kostenlosen Spielen „redaktionell zusammenstellt“. Kurz nach dem Anruf und der Mail von COMPUTER BILD SPIELE verschwand das Angebot aus dem Internet. Zum Redaktionsschluß war nur noch eine fast weiße Seite mit einem Link zum Impressum zu sehen. Außerdem öffneten sich weitere Browser-Fenster mit diversen Dialer-Angeboten des Syndikus-Nachfolgers Markus Kray (Beispiel 1) aus der Schweiz. Offenbar ist man in Kreisen der Dialer-Mafia untereinander gut bekannt.

Zuständig für die Legalisierung eines Dialers ist die Regulierungsbehörde für Telekommunikation und Post (RegTP). Zu Jahresbeginn waren dort sage und schreibe 480 000 legale Dialer registriert. Seit März 2003 dürfen Dialer nur noch die Vorwahl 09009 verwenden – andernfalls werden sie nicht genehmigt. Sollten Sie annehmen, daß die gesetzlichen Mindestanforderungen nicht eingehalten werden, weil ein Dialer sich etwa heimlich installiert, so können Sie sich an die Dialer-Hotline der RegTP wenden: 0291-9955206.

Noch einmal: Die ach so „coolen“ Spiele, die auf Dialer-Seiten teuer angeboten werden, findet man nach einiger Suche (etwa via Google) auch kostenlos im Internet. Oder auf der Heft-DVD/CD von COMPUTER BILD SPIELE. Dafür muß niemand knapp 30 Euro Eintrittsgeld zahlen.



Beispiel 1: Teilweise schon sehr betagte Titel, Werbespiele, Massenware – das typische Angebot auf Dialer-Seiten.



Beispiel 2: Wenn Sie in so ein Fenster „OK“ eintippen, dann wird der Dialer sofort auf Ihrem Computer installiert.



Beispiel 3: Im Titel der Dialer-Seite werden auch Lösungen versprochen – es gibt aber nur Spiele, die Sie anderswo gratis bekommen.

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	Fußball Manger 2005	Sportspiel	gut	1/2005	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	FIFA Football 2005	Fußballspiel	gut	1/2005	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Rome – Total War	Strategie	gut	12/2004	Activision	12 Jahren
5	Star Wars Battlefront	Action	gut	12/2004	Activision	16 Jahren
6	Warhammer 40.000 – Dawn of War	Strategie	gut	12/2004	THQ	⚠ 18 Jahren
7	Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude	Abenteuer	befriedigend	1/2005	Vivendi Universal	⚠ 18 Jahren
8	Myst 4 – Revelation	Abenteuer	gut	11/2002	Ubisoft	ohne Altersbeschränkung
9	Knights of Honor	Strategie	gut	11/2004	Electronic Arts	12 Jahren
10	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos – Joey the Passion	Kartenspiel	befriedigend	11/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
11	Restricted Area	Action	gut	11/2004	Vidis	16 Jahren
12	Doom 3	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
13	The Moment of Silence	Abenteuer	gut	11/2004	DTP	12 Jahren
14	Spellforce Gold – Revelation	Abenteuer	Hauptspiel getestet	1/2004	Jowood	12 Jahren
15	Die Sims – Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
16	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Cube-Version getestet	12/2004	Activision	12 Jahren
17	Sacred	Rollenspiel	gut	4/2004	Take 2	12 Jahren
18	Call of Duty	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
19	Star Wars Galaxies – Jump to the Lightspeed (Add-on)	Online-Action	–		Activision	12 Jahren
20	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	PS2-,Xbox-Version getestet	10,12/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung

Playstation 1/One Platinum[2]

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

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

Playstation 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Grand Theft Auto – San Andreas	Action	gut	1/2005	Take 2	16 Jahren
2	FIFA Football 2005	Fußballspiel	PC-Version getestet	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
3	Pro Evolution Soccer 4	Fußballspiel	gut	12/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung
4	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Cube-Version getestet	12/2004	Activision	12 Jahren
5	Burnout 3 – Takedown	Action	gut	11/2004	Electronic Arts	12 Jahren
6	Star Wars Battlefront	Action	gut	12/2004	Activision	16 Jahren
7	Def Jam – Fight for NY	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
8	DTM Race Driver 2 – The Room	Action	PC-,Xbox-Version getestet	6,5/2004	Codemasters	ohne Altersbeschränkung
9	Resident Evil – Outbreak	Action	befriedigend	12/2004	Activision	⚠ 18 Jahren

Gameboy Color

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

[1]Läuft auch auf Gameboy

Gamecube

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Football 2005	Fußballspiel	PC-Version getestet	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
2	Donkey Konga	Musikspiel	gut	11/2004	Nintendo	16 Jahren
3	Need for Speed – Underground	Rennspiel	PC-,Xbox-Version getestet	2,1/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
4	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	gut	12/2004	Activision	12 Jahren
5	Mario Party 5	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	Pikmin 2	Strategie	gut	12/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
7	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Abenteuer	sehr gut	6/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
9	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Rennspiel	PC-,PS-2-Version getestet	3/2003 2/2002	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
10	Def Jam – Fight for NY	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren

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 – Rubin Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
5	Pokémon – Saphir Edition	Rollenspiel	gut	8/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
6	FIFA Football 2005	Fußballspiel	PC-Version getestet	10/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
7	Super Mario Bros.	Geschicklichkeitsspiel	ausreichend	10/2004	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
8	Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros.3	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2003	Nintendo	ohne Altersbeschränkung
9	Yu-Gi-Oh! – Die Heiligen Karten	Kartenspiel	gut	3/2004	Konami	ohne Altersbeschränkung

Xbox

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Fable	Rollenspiel	gut	12/2004	Microsoft	12 Jahren
2	FIFA Football 2005	Fußballspiel	PC-Version getestet	10/2004	Electronic Arts	ohne Altersbeschränkung
3	Star Wars Battlefront	Action	PS-2-Version getestet	12/2004	Activision	16 Jahren
4	Burnout 3 – Takedown	Action	PS-2-Version getestet	11/2004	Electronic	12 Jahren
5	Driver 3	Action	PS-2-Version getestet	8/2004	Atari	16 Jahren
6	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Cube-Version getestet	12/2004	Activision	12 Jahren
7	Def Jam Fight for NY	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
8	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Action	gut	9/2004	Ubisoft	16 Jahren
9	Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow	Action	gut	5/2004	Ubisoft	16 Jahren
10	Unreal 2	Action	PC-Version getestet	3/2003	Atari	16 Jahren

⚠ = Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz

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

Kopierschutz immer dreister



Dieses Spiel startet nicht, weil unerwünschte Programme vorhanden sind. Und die Meldung ist falsch: Schließen hilft nicht, Sie müssen die Programme deinstallieren.

Herr Müller freut sich: Gerade hat er in einem großen Kaufhaus sein lang erwartetes Lieblingsspiel gekauft. Doch das Spiel läßt sich nicht installieren, obwohl der PC die auf der Packung angeführten Mindestanforderungen locker übertrifft. Die Ursache: ein neuer, effektiver Kopierschutz. Der ist so „gut", daß sogar das Originalspiel nicht als solches erkannt wird.

Kopierschutz auf Spielen ist nichts neues. Seit Jahren schützen Hersteller von PC-Spielen zu Recht ihre Produkte mit technischen Tricks. Dabei nutzen sie Grauzonen der CD-Spezifikation und Fertigungstoleranzen in CD- und DVD-Laufwerken aus. Leider weist die CD-Spezifikation Lücken auf, die die Industrie für ihre Kopierschutzmethoden ausnutzt. Doch trotz des Schutzes ließen sich Spiele lange Zeit auch ohne Fachwissen kopieren. Das ist zwar mit den neuen Verfahren nicht mehr so leicht, doch Profis, sogenannte Cracker, schreckt das nicht ab.

Nun hat die Industrie neue Kopierschutzmaßnahmen entwickelt. Die nutzen Toleranzen und Grauzonen noch effektiver aus, jedoch mit dem Ergebnis, daß bei vielen Kunden auch die Originalspiele nicht mehr funktionieren. Gerade Besitzer älterer CD- und DVD-Laufwerke sind besonders gestraft. Denn mit der Zeit läßt, vereinfacht gesagt, die Genauigkeit der Geräte nach. Zwar reicht das immer noch locker für den CD-Standard aus, aber eben nicht mehr für die technischen Tricksereien der Spielehersteller. Läuft das Spiel nicht, so kann man es nur umtauschen oder sich ein neues Laufwerk kaufen, in der Hoffnung, daß das Lieblingsspiel dann funktioniert. Als wäre das nicht schon ärgerlich genug, hält mit den neuen Schutzmethoden ein bedenklicher Trend Einzug: Das Spiel (aktuelle Beispiele sind „Die Sims 2" oder „Call of Duty – United Offense") überprüft, ob sich bestimmte Kopier- oder Emulationsprogramme auf Ihrem PC befinden. Wird eines gefunden, dann verweigert das Spiel solange den Start, bis das Programm deinstalliert wurde. Das Spiel bestimmt also, welche Software sie auf Ihrem PC haben dürfen und welche nicht. Der verantwortliche Kopierschutz: „Safedisc V3". Leider findet sich kein Hinweis auf der Verpackung, daß bestimmte Programme nicht vorhanden sein dürfen. Rechtlich gesehen ist diese „Bevormundung" juristisches Neuland. Es dürfte aber wohl nur eine Frage der Zeit sein, bis die ersten Klagen und Urteile kommen – Ergebnis allerdings offen …

Es ist schon bemerkenswert, wie Teile der Spiele-Industrie ihre ehrlichen Kunden schikanieren. Wer ein PC-Spiel kauft, erwirbt häufig erst einmal ein unfertiges Produkt, dessen schlimmste Fehler mit Hilfe von Verbesserungsprogrammen behoben werden müssen. Bei der Installation des Spiels muss man eine ellenlange komplizierte Seriennummer eingeben. Dann kann es passieren, daß der Kopierschutz nicht mit dem CD- oder DVD-Laufwerk zusammenarbeitet. Und zu allem Überfluß müssen Sie eventuell Programme löschen, die der Industrie nicht gefallen. Gerade der letzte Punkt ist sehr bedenklich. Vielleicht können Sie sich ja zukünftig nur noch mit Spielen eines Herstellers vergnügen, weil diese Titel Ihnen verbieten, Produkte der Konkurrenz auf demselben PC zu installieren. Kein unterhaltsamer Ausblick …

Das sagt Electronic Arts

Martin Lorber, Sprecher von Electronic Arts: „Die Computerspiele von Electronic Arts werden so entwickelt, daß sie auf den angegebenen Plattformen laufen. In Einzelfällen gibt es Software-Konflikte zwischen bestimmten Emulationsprogrammen und den Spielen. In der Regel können diese Konflikte behoben werden, ohne daß eine temporäre Deinstallation von Emulationsprogrammen erforderlich ist. EA stellt dazu konkrete Hinweise zur Verfügung. Eine Verpflichtung unsererseits, unsere Produkte auf virtuellen Laufwerken spielbar zu machen, besteht nicht. Electronic Arts gibt lediglich die Mindest-Systemvoraussetzungen an."

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Games-Fonds

Fonds, die sich aus Aktien von Spielefirmen zusammensetzen, konnten in den letzten Jahren deutlich zulegen. Denn der weltweite Spielemarkt bringt es zur Zeit auf einen Jahresumsatz von beachtlichen 18 Milliarden Euro – mit steigender Tendenz. Einer Studie von Price Waterhouse Coopers zufolge dürfte der Spielemarkt, der bereits 2002 rund 16 Milliarden Euro Jahresumsatz zu verzeichnen hatte, im Jahr 2007 bei 28 Milliarden Euro angekommen sein.

Verlierer

Halo 2

Bereits vier Wochen vor dem offiziellen Erscheinungstermin landete das Actionspiel „Halo 2" (Test Seite 106) als raubkopierte Version im Internet. Die französische Version des Spiels wurde auf verschiedenen Internet-Seiten zum Herunterladen angeboten. Das läßt sich der Hersteller Microsoft natürlich nicht gefallen. Der Software-Riese gab bekannt, man werde alles daran setzen, den oder die Täter ausfindig zu machen. Wer immer sich mit dem Konzern angelegt hat, muß (nach deutschem Recht) mit einer Gefängnisstrafe von bis zu fünf Jahren rechnen.

In

Spiele, die man jederzeit anhalten kann – absolut komfortabel! Weihnachtswunschzettel mit Spieletiteln an die Lieben verteilen – so gibt's am Heiligen Abend keine Enttäuschungen Mal wieder die Festplatte **defragmentieren** S.224 – ein „aufgeräumter" Rechner läuft einfach schneller

Out

Hotlines (siehe Test Seite 206), bei denen Anrufer ewig in der Warteschleife hängen – unverschämt und teuer Essensreste, Altpapier und Uraltmüll rund um Monitor und Tastatur – igitt! Heizung auf volle Pulle bei immer geschlossenem Fenster – in so dicker Luft läßt sich's beim Spielen nur schlecht siegen

Intrigen-Spiele

Der VUD, größter Interessenverband der deutschen Spielebranche, ist an internen Querelen zerbrochen

Im Herbst hat sich in Frankfurt am Main der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V. (VUD) nach elfjähriger Arbeit einstimmig selbst aufgelöst. Über das Ende der größten Interessengemeinschaft der hiesigen PC- und Videospielebranche mit Sitz in Paderborn haben die zuletzt 60 Mitglieder Stillschweigen vereinbart. Offenbar um massive interne Streitigkeiten zu verheimlichen, die schon lange gärten. So soll man sich etwa über unterschiedliche Auffassungen zur Öffentlichkeits- und Lobbyarbeit der VUD-Spitzen Ronald Schäfer (48) und Hermann Achilles (49), über die Finanzierung von Media-Control-Verkaufshitlisten oder den Standort der bisher in Leipzig stattfindenden Branchenmesse „Games Convention" in die Haare geraten sein. Oft waren die Fronten so verhärtet, daß VUD-Geschäftsführung, -Vorstand und -Mitglieder jeweils den eigenen Rücktritt oder Austritt androhten und teils auch in die Tat umsetzten. Schließlich war die Atmosphäre so vergiftet, daß Schäfer und Achilles bei der letzten Sitzung vor der Tür bleiben mußten.

Der eigentliche Grund für die andauernden Querelen dürfte die mit Spieleherstellern (Publishern) und -entwicklern, Marketingfirmen, Branchenmedien oder Zubehörlieferanten reichlich uneinheitliche Zusammensetzung des Verbandes gewesen sein. Das galt auch für die Jahresumsätze der Mitglieder, die sich zwischen 200 000 Euro und rund 150 Millionen Euro beliefen, und von denen Mitgliedsbeitrag und Stimmrechte abhingen. Insbesondere einige der großen VUDler sahen ihren Einfluß angesichts der vielen kleinen Mitglieder bröckeln.

Schließlich, so sickerte durch, soll eine Gruppe um die deutsche Vertretung des weltgrößten Spiele-Herstellers Electronic Arts (EA) eine Reform der Mitgliedsordnung angestrebt haben, um so aus dem VUD eine konzentrierte Interessenvertretung nur für Spielehersteller zu machen. Dafür hätten allerdings alle anderen Mitglieder ihrem eigenen Ausschluß zustimmen müssen. An diesem Widerspruch zerbrach der Verband letztlich.

Nun plant EA offenbar zusammen mit anderen Herstellern einen neuen Verband. Eintrittskarte für den exklusiven Club soll angeblich ein Jahresumsatz von zehn Millionen Euro sein.



In die Schußlinie geraten: VUD-Projekt-Direktor Hermann Achilles (49).

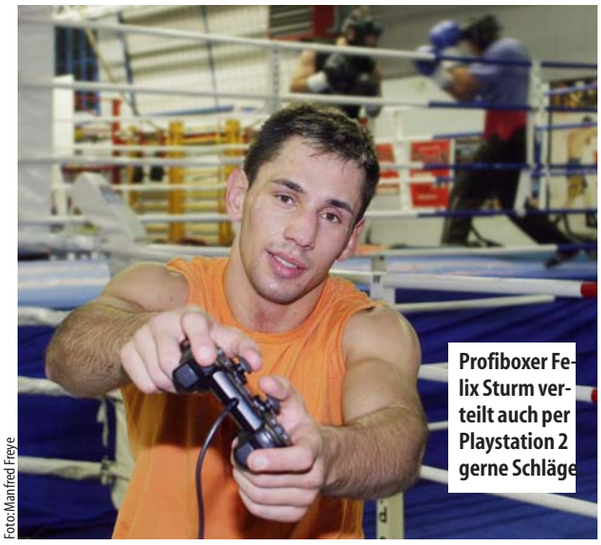


Foto: Manfred Freye

Profiboxer Felix Sturm verteilt auch per Playstation 2 gerne Schläge

Wenn der Sturm zur Ruhe kommt

Der 25-jährige Profiboxer Felix Sturm zählt ohne Zweifel zu den derzeit besten deutschen Boxern und wurde von der World Boxing Organisation (WBO) in diesem Jahr als bester „Intercontinental-Fighter" ausgezeichnet. Eine Genugtuung, denn am 5. Juni 2004 hatte Felix Sturm seinen Weltmeistertitel im Mittelgewicht in Las Vegas gegen die Boxlegende Oscar de la Hoya verloren – eine umstrittene Entscheidung. Alle Experten hatten Sturm als Sieger gesehen, nur die drei amerikanischen Punktrichter nicht.

Wenn er nicht im Ring steht oder beim Training die Fäuste fliegen läßt, entspannt er sich gerne mit seiner Playstation 2. „Aber es muß auf jeden Fall Action abgehen", so Sturm. Boxspiele hat er zwar schon ausprobiert, doch die waren nicht authentisch und deshalb uninteressant. Sein Lieblingstitel ist das Prügelspiel „Tekken 4", bei dem ihm aber seine beiden Cousins (9 und 11 Jahre) stets die Grenzen aufzeigen.

Im echten Leben läßt sich Sturm nicht den Wind aus den Segeln nehmen. Anfang Dezember wird er einen Kampf über acht Runden in Berlin bestreiten (Gegner bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt). Im Falle eines Sieges könnte er schon Anfang 2005 wieder um den Weltmeistergürtel kämpfen. Hau rein, Felix!



Foto: Bongarts

Felix Sturm (rechts) verlor gegen Oscar de la Hoya. Zu Unrecht.

Macht-Spiele



John Travolta will Präsident der USA werden. Zumindest im Film „Mit aller Macht", der der aktuellen AUDIO VIDEO FOTO BILD auf DVD beiliegt. Im Heft gibt's fünf Vergleichstests: Zehn Aktiv-Baßlautsprecher (Subwoofer) mußten sich der Hörjury stellen. Bei sechs DVD-Spielern wurde überprüft, ob die neuen DVI- oder HDMI- Anschlüsse tatsächlich für bessere Bildqualität sorgen. Die neue AUDIO VIDEO FOTO BILD – für nur 1,99 Euro jetzt am Kiosk.

Königlicher Kalkofe

TV-Comedy-Star Oliver Kalkofe (39) ist zum Mentor des Königs berufen worden. Der gebürtige Hannoveraner spricht diese Rolle nämlich in „Die Siedler – Das Erbe der Könige" (Test Seite 72). „Im Spiel bin ich der Berater, ein professioneller und bezahlter Klugscheißer. In der Position weiß man alles besser, redet überall rein, wenn aber was schief geht, hat man zum Glück selbst nichts damit zu tun. Somit ist es die angenehmste Position, die man haben kann", sagt Kalkofe über seine neue Rolle im Spiel.



Kalkofe bei den Sprachaufnahmen.

Kinderspiel



USB-Speicher punktet mit Pfiff.

Das Unternehmen Packard Bell hat einen **USB** S.224-Speicher im Angebot, der jungen Computerfans Freude machen soll. Der „Audiobell 128" im Marienkäfer-Design bringt bei einer Größe von sieben mal vier mal 9,5 Zentimetern nur 23 Gramm auf die Waage. Laut Packard Bell lassen sich auf dem Gerät 128 **Megabyte** S.224 an Daten, kleineren Spielen und Arbeitsprogrammen archivieren. Und: Der Audiobell 128 kann auch als **MP3** S.224-Spieler verwendet werden. Die dafür benötigten Kopfhörer werden mitgeliefert. Das Gerät kostet 59 Euro.

Infos bei: Packard Bell, Tel. 0561-935250, www.packardbell.de

Geplante Erscheinungstermine neuer Spiele

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
CSI – Miami	PC	1. Quartal 2005
Legend of Kay	PS2	4. Februar 2005
Sentinel – Verborgene Existenzen	PC	31. Januar 2005
Yu Yu Hakushu Spirit Detective	GBA	31. Januar 2005
ACTION		
Ace Combat 5	PS2	1. Quartal 2005
Atlantis	PC	Ende Januar 2005
Brothers in Arms	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Cold Fear	PC PS2 XBOX	März 2005
Cold War	PC XBOX	1. Quartal 2005
CT Special Forces – Fire of Effects	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Death by Degrees	PS2	1. Quartal 2005
Destroy all Humans!	PS2 XBOX	Mitte März 2005
Far Cry Instincts	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Operation Air Assault	PS2	11. Februar 2005
Gotcha!	XBOX	13. Januar 2005
Metal Gear Solid – Snake Eater	PS2	1. Quartal 2005
Nanobreaker	PS2	Februar 2005
Neo Contra	PS2	Februar 2005
Painkiller	XBOX	1. Quartal 2005
Pariah	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Scrapland	PC XBOX	26. Januar 2005
Silent Hunter 3	PC	1. Quartal 2005
S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl	PC	1. Quartal 2005
Starsky & Hutch 2	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 – Battle Nexus	PC PS2 XBOX CUBE	März 2005
Tom Clancy's Splinter Cell – Chaos Theory	PC PS2 XBOX CUBE	März 2005
X2 – Die Rückkehr (Add-on)	PC	5. Februar 2005
AUFBAUSPIEL		
Kinder des Nils	PC	27. Januar 2005
BRETTSPIEL		
Aladin Chess	PC	18. Februar 2005
FLUGSIMULATIONEN		
A310 Professional	PC	Mitte Januar 2005
C-130 Hercules (Add-on)	PC	Januar 2005
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Atari Anthology	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Banjo Pilot	GBA	28. Januar 2005
Tak 2 – Stab der Träume	PS2 XBOX CUBE GBA	Mitte März 2005
KARTENSPIEL		
Duel Masters – Sempai Legends	PS	20. Januar 2005
MUSIKSPIEL		
Get On Da Mic	XBOX	Februar 2005
ONLINE-ACTIONSPIEL		
Söldner Add-on	PC	25. Februar 2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
World of Warcraft	PC	1. Quartal 2005
PRÜGELSPIELE		
King of Fighters – Maximum Impact	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
SNK V's Capcom	XBOX	24. Januar 2005
RENNSPIELE		
Big Mutha Truckers 2	PS2 XBOX	1. Quartal 2005
Boa Geoff Crammond's Grand Prix 4	PC	13. Januar 2005
Gran Turismo 4	PS2	1. Quartal 2005
Midnight Club 3 – DUB Edition	PS2 XBOX	Januar 2005
MX vs. ATV Unleashed	PS2 XBOX	März 2005
Torque – Hart am Limit	PC PS2 XBOX CUBE	4. Februar 2005
ROLLENSPIELE		
Champions – Return to Arms	PS2	1. Quartal 2005
City of Heroes	PC	4. Februar 2005
Guild Wars	PC	4. März 2005
Suikoden 4	PS2	Ende Februar 2005
SIMULATION		
Playboy the Mansion	PC PS2 XBOX	1. Quartal 2005
SPORTSPIELE		
Rumble Roses	PS2	Februar 2005
Tisch Tennis Pro	PS2	1. Quartal 2005
WWE – Wrestle Mania 21	XBOX	Mitte Februar 2005
STRATEGIESPIEL		
Hearts of Iron	PC	28. Januar 2005

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

PSP-Start in Japan

Der Elektronikriese Sony hat kürzlich den Verkaufsstart



Fünf vor zwölf: Sony „PSP" startet am 12. 12. in Japan.

der „Playstation Portable" („PSP", siehe COMPUTER BILD SPIELE 1/2004) in Japan bekanntgegeben: 12. Dezember. Der Verkaufspreis für die kleine Konsole wird umgerechnet rund 145 Euro betragen. www.sony.de

Tasche für GBA SP

Als „ideale Schutztasche" für den Gameboy Advance SP preist Speed Link seine „SL-5826 GBA-SP Protection Bag". Warum nicht – eine schützende Innenpolste-



Reisen mit Etui: die Tasche für den Taschenspieler.

rung und zusätzliche Fächer für den Transport von Zubehör und Spielen sprechen für sich. Der kleine Behälter kostet 5,99 Euro und ist ab sofort im Handel.
www.speed-link.de

Die Box für den Baß

Die in tragbaren Computern (Notebooks) eingebauten Lautsprecher bieten meist nur mäßige Klangqualität. Mit dem „Notebook Subwoofer Sound System" – einer einzelnen Baßbox zum Anschluß an Notebooks – läßt sich die Tieftonwiedergabe und damit laut Hersteller Saitek das gesamte Klangvolumen aufpeppen. Den Verkaufspreis gibt das



Bumsfallera: separate Tieftonbox für Notebooks.

Unternehmen mit 24,99 Euro an. Im Handel ist die Baßbox ab sofort.
www.saitek.de

Jetion Super Arena 2

Ohne Schweiß kein Preis

Spezielles Spielgerät für PC, PS 2 oder Xbox | „Super Arena 2" bringt Bewegung ins (Prügel)-Spiel. Statt auf dem Stuhl zu hocken und auf eine Tastatur einzudreschen, teilen Sie „echte" Schläge und Tritte aus. Kontaktflächen auf einer Matte betätigen Sie per Fußtritt, je zwei Sensoren für die Fuß- und Handgelenke übertragen jede Ihrer Bewegungen unmittelbar ins Spiel, so der Hersteller Jetion. Wer mit der Faust „Löcher in die Luft haut", verpaßt der gegnerischen Spielfigur einen gezielten Boxhieb – sofern die Richtung stimmt. Die Super Arena 2 gibt es in drei Versionen – für Computer, Playstation 2 oder Xbox.



Spezialattacke: Kampfmatte plus vier Sensoren für Arm- und Beinarbeit.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 79,95 Euro
- **Infos bei:** Trend Express GmbH, Im Mediapark 6 a, 50670 Köln, Tel. 0221-9776550
  www.trend-express.com



Keine Mattigkeit vorschützen: „Super Arena 2" bittet zum Kampf.

Trekstor USB-Storage 2.0

Daten im Nebenraum

Externe Festplatte für PC | Die Festplatte „USB-Storage 2.0" wird nicht im Innern des Rechners montiert, sondern mit einer freien **USB** S.224 -Buchse verbunden. Sie archiviert bis zu 400 **Gigabyte** S.224 an Daten, Spielen und sonstigen Programmen. Die Datenübertragungsrate gibt der Hersteller Trekstor mit maximal 480 **Megabit** S.224 pro Sekunde an (nach USB-2.0-Standard). An der Gehäusefront finden Sie drei USB-Buchsen für den bequemen Anschluß weiterer Geräte, beispielsweise Tastatur und Maus. Für die Inbetriebnahme der Festplatte benötigen Sie laut Hersteller keine Steuerungsprogramme (Treiber), sofern Sie mit keinem älteren Betriebssystem als Windows ME arbeiten.



Alles im Kasten: externe 400-Gigabyte-Festplatte mit USB-Verteiler.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:**
  129,99 Euro (80 Gigabyte)
  169,00 Euro (160 Gigabyte)
  219,00 Euro (200 Gigabyte)
  549,00 Euro (400 Gigabyte)
- **Infos bei:** Trekstor GmbH & Co. KG, Kastanienallee 8 - 10, 64653 Lorsch Tel. 06251-550400,
  www.trekstor.de

Der geht durch die Wand: Verstärker für kabellose Netzwerke.



Linksys Wireless-G Range Expander

Weite Masche im Netz

Zubehör für PC und Konsole | Hersteller von Geräten für kabellose **Netzwerke** S.224 (**Wireless LAN** S.224) versprechen oft eine Reichweite von über 100 Metern zwischen zwei Rechnern. Und zwar auch innerhalb von Gebäuden und über mehrere Stockwerke. Daß dieses Versprechen nicht immer eingelöst wird, weil etwa Stahlverstrebungen in den Wänden stören, beweist die Praxis. Das Unternehmen Linksys bietet für solche Störfälle einen Verstärker an. Der „Wireless-G Range Expander" wird mit Strom aus der Steckdose versorgt, sucht sich seinen Zugangspunkt selbst und übernimmt auch die Konfiguration in Eigenregie, sagt Linksys. Signalqualität und Reichweite sollen verbesessert werden. Der Wireless-G Range Expander arbeitet laut Hersteller mit den Übertragungsstandards 802.11 b und 802.11 g zusammen.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 109,00 Euro
- **Infos bei:** Linksys GmbH, Am Söldnermoos 17, 85399 Halbergmoos, Tel. 01803-671001,
  www.linksys.com/de

Swedx XV1-17AS1

Aufgemöbelte Gehäuse

Monitor, Tastatur und Maus für PC | Aus Holz statt Kunststoff fertigt das Unternehmen Swedx die Gehäuse eines edlen Sets aus Flachbildschirm, Tastatur und Maus. Zur Wahl stehen Buche, Esche und Mahagoni.

Der Monitor hat eine Bilddiagonale von 17 Zoll, der Hersteller gibt eine Reaktionszeit von 20 Millisekunden an. Die Maus ist mit den beiden üblichen Tasten nebst Scrollrädchen bestückt, auch die PC-Tastatur weist mit Ausnahme des noblen Gehäusewerkstoffs keine Besonderheiten auf. Als aktiver Beitrag zur Wohn- oder Bürokultur dürften die nobel eingekleideten Geräte aber ihre Freunde finden.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 739 Euro
- **Infos bei:** Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133,
  www.speed-link.com



Mein lieber Schwan: Tastatur, Maus und Monitor in edlen Holzgehäusen verleihen dem Arbeitsplatz wohnliche Eleganz.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Daten im Träger

Packard Bell hat einen **USB** S.224 -Stick im Angebot, der nur 31 Gramm auf die



Das Zeug zum Hit: winziger Speicher und Musikspieler.

Waage bringt und lediglich 7 mal 3,6 mal 1,2 Zentimeter mißt. Der „Audio Dream" kann bis zu 128 **Megabyte** S.224 an Daten, Spielen und sonstigen Programmen aufnehmen, läßt sich außerdem als Musikspieler (**MP3** S.224 und **WMA** S.224) und Radio nutzen. Für 99 Euro ab sofort zu haben.
www.packardbell.de

Das Pad zum Spiel

Das „SL-2225 X-Halo Pad" von Speed Link ist eine Spieletastatur für Xbox und paßt optisch zum aktuellen Actionspiel „Halo": Sechs Tasten sind mit einer fluoreszierenden



Halo-Partner: Gamepad mit „strahlenden" Tasten.

Beschichtung überzogen und leuchten daher im Dunkeln. Für 19,99 Euro ist das Gerät ab sofort im Handel.
www.speed-link.de

Musik mit der Maus

Logitechs „Media Play Cordless Mouse" hat außer den üblichen zwei Tasten nebst Scrollrädchen noch Knöpfe zur Bedienung des Windows-CD-Players. Damit können Sie die Lautstärke regeln, den Titelsprung auslösen, die Wiedergabe starten und stoppen



Ton ab: Spezialmaus für den Windows CD-Player.

oder auf Pause schalten. Die Maus sendet ihre Signale per Funk zum PC. Verkaufspreis: 59,99 Euro, ab sofort im Handel. www.logitech.de

Guillemot Thrustmaster Internet Phone & Video Kit

Der richtige Gesprächs-Stoff

Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) | Guillemot preist sein neues „Thrustmaster Internet Phone Video Kit" als optimale Mikrofon-/Kopfhörer-Kombi für Absprachen im Internet-Spiel an. Der Hersteller sagt dem Mikrofon hervorragende Unterdrückung unerwünschter Zisch- und Plopplaute nach, verspricht überdies ausgezeichnete Tonwiedergabe aus dem Kopfhörer. Das mitgelieferte Programm „Skype" soll Internet-Telefonate (Fachbegriff: Voice over IP) ermöglichen – sogar kostenlos, wenn Ihr Gesprächspartner die gleiche Software verwendet. Eine Web-Kamera (gegen Aufpreis) verwirklicht darüber hinaus den Traum vom Bildtelefon – vorausgesetzt, der Mensch am anderen Ende der Leitung hat auch eine.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 29,00 Euro (ohne Webkamera), 49,99 Euro (mit Webkamera)
- **Infos bei:** Guillemot GmbH, Am Hammer 15 B, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-63180, www.guillemot.de



Webgeflüster: Das Headset „Thrustmaster Internet Phone & Video Kit" macht auch Telefonate im weltweiten Datennetz möglich.

Samsung Writemaster TS-H552B

Kurz-Beschreibung

DVD-Brenner für PC | Das südkoreanische Unternehmen Samsung präsentierte kürzlich einen **DVD** S.224 -Brenner, der laut Hersteller „schnell, zuverlässig und geräuscharm" alle gängigen Datenscheiben lesen und beschreiben kann. Das heißt: Er ist auch in der Lage, Spiele, Programme, Musik, Bilder und andere Daten auf der neuen doppellagigen DVD+R (Kapazität bis zu 8,5 **Gigabyte** S.224) zu archivieren – und zwar mit 2,4facher Schreibgeschwindigkeit (bezogen auf das Abspieltempo einer herkömmlichen Musik-CD beziehungsweise -DVD). Die anderen Formate beschreibt er mit folgenden Geschwindigkeiten (Schreibgeschwindigkeiten in Klammern): CD-R (40fach), CD-RW (24fach), DVD-R (12fach), DVD-RW (4fach), DVD+R (16-fach), DVD+RW (4fach).

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 79,00 Euro
- **Infos bei:** Samsung Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach, Tel. 01805-5121213, www.samsung.de



Der Richtige für jeden Typ: DVD-Brenner „Writemaster TS-H552B" vom koreanischen Hersteller Samsung.



Besondere Note: kabelloses Tastatur-/Maus-Set von Logitech für Notebooks.

Logitech di Novo Cordless Desktop

Hier wird man gut bedient

Tastatur-/Maus-Set für tragbare Computer (Notebooks) | Wer sein Notebook stationär einsetzt, muß sich nicht unbedingt mit der oft unkomfortablen Tastatur und einem **Touch-Pad** S.224 statt Maus herumärgern. Mit dem Tastatur-/Maus-Set „di Novo Cordless Desktop" hat die Schweizer Firma Logitech eine interessante Bedienungshilfe im Angebot. Das Set besteht aus drei Bauteilen: extrem flacher Tastatur (ein Zentimeter hoch), abnehmbarem Ziffernblock und Maus. Die Signalübertragung erfolgt per Funk zu einem Empfänger am **USB** S.224 -Anschluß des Notebooks. Der Ziffernblock funktioniert laut Logitech auch als Fernbedienung, mit der sich etwa der „Windows Media Player" aus „mehr als drei Metern" Entfernung bedienen läßt. Er hat sogar eine kleine Anzeige für Datum, Uhrzeit und Raumtemperatur und eignet sich überdies als Taschenrechner.

- **Bereits im Handel**
- **Preis laut Hersteller:** 149 Euro
- **Infos bei:** Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069-92032166, www.logitech.de

Packard Bell iXtreme Gold 6420

Mehr als eine Formsache

Computer | „Neueste Technik, verpackt in einem eleganten Gehäuse" – so beschreibt die Firma NEC Computers den neuen PC „Packard Bell I-Xtreme Gold 6420". Hier die Eckdaten: **Hauptprozessor** S.224 ist ein „AMD Athlon 64 3400 +" mit einer **Taktfrequenz** S.224 von 2,2 **Gigahertz** S.224 . Die Grafikkarte ist mit dem **Grafikprozessor** S.224 „ATI Radeon 9550 LX" bestückt und hält 256 **Megabyte** S.224 **Grafikspeicher** S.224 bereit. Ferner sind 512 Megabyte **Arbeitsspeicher** S.224 , zwei Festplatten mit jeweils (!) 200 **Gigabyte** S.224 Fassungsvermögen, **Netzwerkkarte** S.224 und analoges **Modem** S.224 an Bord. Außerdem gibt's einen Speicherkartenleser für alle gängigen Formate und einen **DVD-Brenner** S.224 , der Leer-DVDs (inklusive **Dual-Layer-DVDs** S.224) aller verbreiteten Typen mit Daten beschreiben kann. Ein DVD-ROM-Laufwerk ist ebenfalls dabei. Und: Die eingebaute TV-Karte ermöglicht das Fernsehen am Computer.

- **Angekündigt für:** 6. Dezember 2004
- **Preis laut Hersteller:** 999 Euro
- **Infos bei:** NEC Computers GmbH, Rolandstr. 1, 34131 Kassel, Tel. 0561-935250 www.packardbell.de



Informationstechnik in Form: Der neue Komplett-PC von Packard Bell kann sich sehen lassen.

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".

Trackmania – Sunrise

Das macht dich rasend

Rennspiel für PC | Der Sonnenaufgang kommt mit unkomplizierten Rennen, kniffligen Streckenrätseln und spannenden Verfolgungsjagden daher



Einen überraschenden Achtungserfolg konnte in diesem Jahr das Rennspiel „Trackmania" verbuchen. Und schon im Frühjahr nächsten Jahres soll der Nachfolger „Trackmania – Sunrise" Hobby-Rennfahrer wieder in Scharen aus der Reserve locken. Das einfache und leicht zugängliche Spielprinzip des Vorgängers bleibt erhalten. So dürfen Sie wieder auf verschlungenen und mit allerlei außergewöhnlichen Hindernissen gespickten Rennkursen gegen die Zeit oder mit Freunden um die Wette rasen. Außer zahlreichen neuen Sprungschanzen und Streckenverläufen wird es auch Rennen geben, deren Optik an das grünschwarze Bild einer Nachtsichtkamera erinnert.



Das konnte nicht mal Q: Agent „Golden Eye" hat ein künstliches Auge mit erstaunlichen Fähigkeiten.

Golden Eye – Rogue Agent

Mein Name ist Nobody



Yes: Ihr Gegenspieler ist der fiese Dr. No.

Wie Sie heißen, ist völlig unwichtig, denn Sie sind niemand mehr. Nach einem schweren Fehler bei der Arbeit für den britischen Geheimdienst wurden Sie gefeuert und verdingen sich von nun an als Söldner im Auftrag zwielichtiger Gestalten. Einer davon ist der ebenso geniale wie böse Goldfinger, der eine weltweit operierende Gangster-Organisation leitet. Und die hat einen Feind: nicht etwa den guten James Bond, sondern den ultrabösen Dr. No. Gegen den und seine Helfer sollen Sie in Goldfingers Namen zu Felde ziehen und das Verbrecher-As ausschalten. Beim Abarbeiten Ihrer ziemlich bleihaltigen Jobs treffen Sie nicht nur zahllose Kleinganoven aus Nos Bande, Sie werden auch weiteren schillernden Gestalten aus Bond-Filmen begegnen. Zum Beispiel dem Koloß Oddjob aus „Goldfinger", der so schön seinen sägenden Stahlhut werfen konnte, der ebenso hübschen wie tödlichen Xenia Onatopp aus „Golden Eye" und dem Edelkiller Scaramanga, der als „Der Mann mit dem goldenen Colt" Bonds Gegner war und im englischsprachigen Originalspiel von Christopher Lee gesprochen wird, der ihn 1974 auch auf der Leinwand verkörperte. Prominente Besetzung also.



Puzzle-Stunde: Wer mag, kann sich aus Trassenelementen seine Rennstrecken selber basteln. Die gute, alte Carrera-Bahn läßt grüßen.



Hier geht's hoch hinaus und hoch her: Die neuen Rennkurse präsentieren sich bunt, sonnig und abwechslungsreich. Nur fliegen ist schöner, als durch so eine Postkartenidylle zu rasen.

Kritik forderte Trackmania mit seiner eher sparsamen Grafik heraus. Sieht man die bunte 3D-Szenerie des Nachfolgers, glaubt man kaum, daß es sich um eine Serie handelt. Hier geht wirklich die Sonne auf. Und die heißen Schlitten, mit denen Sie künftig starten, erinnern nur noch entfernt an die groben „Spielzeugautos" aus dem ersten Teil. Vielmehr sehen die bunt lackierten Sportwagen aus, als seien sie direkt aus dem vorbildlichen „Need for Speed – Underground" importiert.

Große Experimente hat man sich verkniffen. Es ist wieder mit diversen kurzweiligen Renn-Modi zu rechnen, auch mit dem beliebten Puzzle-Modus, in dem Sie per Streckeneditor Ihre Rennstrecke selbst zusammenbauen müssen. Darüber hinaus sind zwei neue, zusätzliche Spielvarianten vorgesehen, deren genauer Ablauf aber noch nicht bekannt ist.

Obwohl das Spiel erst in einer sehr frühen Version vorlag, kam sofort wieder das richtige Renngefühl auf. Freunde unkomplizierter Rennspiele können sich also auf eine wahrscheinlich „gute" Fortsetzung freuen.



Immer links überholen ist langweilig? Dann distanzieren Sie die Konkurrenz von oben: Sprungschanzen vermindern die Bodenhaftung.



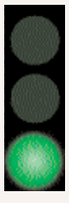
Heck-Mania: Mit seiner ausgefeilten Optik deklassiert das Spiel den eher sparsam gezeichneten Vorgänger um Längen.

Vorserientest-Ergebnis

Trackmania – Sunrise[1]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	Frühjahr 2005
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/ unbekannt
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[1]sprich: „Träckmänjia – Ssannrais"

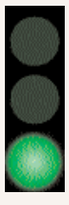
Ganz so spektakulär geht es im Spiel leider nicht zu. Verglichen mit dem Vorgänger „James Bond: Alles oder nichts" läßt alles ein wenig nach. Auch ist der Held nun nicht mehr zu sehen, sondern es sind, wie in typischen PC-Actionspielen mit Ego-Perspektive, nur noch seine Hände nebst Waffen im Bild. Und viel mehr als wilde Ballerei bieten die ersten Aufträge leider auch nicht. Da überzeugte der gute alte Doppel-Null-Agent mit mehr Abwechslung. Dennoch dürften Film-Fans von der ungewöhnlichen Idee, die berühmten Fieslinge der James-Bond-Filme aufeinander loszulassen, recht schnell gefesselt sein – und einen „guten" Eindruck machte die frühe englische Version allemal.

Vorserientest-Ergebnis

Golden Eye – Rogue Agent[2]

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Electronic Arts
Telefon	01907-54464
Im Handel ab	ab 3. Dezember 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 Euro
Weitere Versionen	Xbox
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut



Prognose: gut

[2]sprich: „Golden Ai – Rohg Äidschent"



Der Weg ist das Zielen: In diesem Spiel wird viel Explosivmaterial aus großkalibrigen Waffen verschossen.

The Fall – The Last Days of Gaia

Die überleben wollen

Rollenspiel für PC | Im Jahr 2083 ist die Erde öde und leer. Die letzten Überlebenden einer Umweltkatastrophe kämpfen um die knappen Ressourcen

Der Süden der Vereinigten Staaten wird von marodierenden Banden terrorisiert. Seit dem Zusammenbruch von Staat und Gesellschaft gibt es weder Armee noch Polizei, die den Menschen helfen könnten. Auch der 29jährige Lance hat bei einem Überfall auf sein Dorf seine Familie verloren und schließt sich nun der „Regierung der Neuen Ordnung" an. Diese Organisation hat es sich zur Aufgabe gesetzt, dem Chaos ein Ende zu bereiten, und den Banden den Krieg erklärt.

Lance bekommt fünf Kämpfer zugeteilt und wird umgehend ins Gefecht geschickt. Seine Bewährungsprobe ist die Ratskull-Gang, die das Gebiet rund um das Hauptquartier der neuen Regierung terrorisiert. Von einem Aussteiger erhält er Insider-Informationen über die Bande, die ihren regen Zulauf an Neumitgliedern offenbar der Kontrolle über eine Quelle verdankt, deren Wasser sie mit Drogen versetzt. Das Drogenlabor muß natürlich ausgehoben werden, um die Macht der Kriminellen zu brechen.

Schrittweise arbeiten Sie sich als Lance zum Hauptquartier der Ratskull-Gang vor. Deren Mitglieder hinterlassen eine Spur der Verwüstung, der es nur zu folgen gilt. Dabei stehen Sie der leidenden Bevölkerung hilfreich zur Seite. Anfangs ist Ihre sechsköpfige Kampftruppe nur mit einfachen Handfeuerwaffen ausgerüstet. Doch wenn Sie geschickt vorgehen, können Sie damit schon viel erreichen.

Per Mausklick werden jedem Kämpfer Position und Befehle zugewiesen. Dabei sollten Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten Ihrer Schützlinge berücksichtigen. Der eine ist Experte im Nahkampf, der andere kann besser mit Sprengstoff umgehen oder hat sich auf Taschendiebstahl spezialisiert. Jeder Charakter beherrscht einige von 14 verschiedenen Fertigkeiten unterschiedlich gut. Zudem sind auch Attribute wie Stärke, Beweglichkeit und Charisma für die ideale Verteilung von Aufgaben ausschlaggebend. Kommt es zum Kampf, wird auf Wunsch der Spielablauf pausiert, damit Sie in aller Ruhe vorgehen können. In der vorliegenden Vorabversion des Spiels funktioniert das aber nicht besonders präzise. Zu oft marschieren Ihre Kollegen in die falsche Richtung oder verhalten sich insgesamt sehr ungeschickt. Das ist angesichts des eindrucksvollen Endzeit-Szenarios und der interessanten Aufgabenstellungen schade. Was in dem Spiel wirklich steckt, wird der kommende Test verraten. Der erste Eindruck ist „befriedigend".



Kleiderordnung bei den Ratskulls: Klamotten sind was für Männer.



Lance und seine Truppe helfen einem Aussteiger der Ratskull-Gang aus der Patsche. Im Gegenzug bekommen sie Infos über die Bande.



Ein Dorf wird von der Bande angegriffen. Lance' Leute stehen den Bewohnern bei und bereiten den Gangstern einen heißen Empfang.



Einer der Ratskulls wurde von aufgebrachten Dorfbewohnern zur Abschreckung schon am nächsten Baum aufgeknüpft.

Vorserientest-Ergebnis

The Fall – The Last Days of Gaia[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Koch Media
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	Dezember 2004
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	44,99 Euro
Weitere Versionen	nicht geplant
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	mangelhaft
Spielspaß	befriedigend



Prognose: befriedigend

[1] sprich: „Se Fohl – Se Lahst Däis off Gäia"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Half-



Life 2

Actionspiel für PC |
Keine halben Sachen: In einem totalen Überwachungsstaat machen Sie Jagd auf untote und lebendige Besatzer

Spieletricks siehe Seite 146

INSTALLATION

Wie man ein normales Spiel installiert, das erfahren Sie auf Seite 198. „Half-Life 2" ist in dieser Hinsicht jedoch alles andere als normal. Um es starten zu können, benötigen Sie ein **DVD** S.224 -Laufwerk und einen Internet-Zugang. Nach dem Kopieren aller Dateien wird eine Internet-Verbindung zum Hersteller geöffnet, die der Produktregistrierung dient. Dank dieser ebenso unnötigen wie unzumutbaren Pflichtprozedur dauert es mitunter Stunden, bis Sie endlich loslegen können. Ohne Internet-Verbindung ist ein Spielstart gar nicht möglich.

INHALT

Der Zug erreicht langsam die Endstation. Nur zwei weitere Fahrgäste befinden sich in Ihrem Abteil. Beide tragen eine blaue Häftlingsuniform und sehen unglücklich aus, niedergeschlagen. Sie selbst haben keine Ahnung, wie Sie in diesen Zug gekommen sind. Und niemand kann Ihnen sagen, was hier vor sich geht. Herzlich willkommen in City 17.

In diesem unwirklichen Ort sind an jeder Ecke Soldaten postiert. „Weitergehen", raunt man Ihnen zu, und Elektroschocker verleihen der Forderung Nachdruck. Nach kurzem Fußmarsch landen Sie in einem dunklen Zimmer. Während ein Wachmann Sie aufmerksam mustert, entdecken Sie den zerschlissener Verhörstuhl in der Mitte des Raums. Auf dem Boden klebt Blut. Als der vermeintli-

che Folterknecht seine Maske absetzt, atmen Sie erleichtert auf. Er stellt sich als Freund vor und kennt auch Ihren Namen: Gordon Freeman …

Schon in den ersten Minuten nagelt das bedeutendste Computerspiel des Jahres Sie vor dem Bildschirm fest. Obwohl die Handlung nur aus unverständlichen Bruchstücken besteht: Die Rede ist von einem Überwachungsstaat und von einer Rebellion der Unterdrückten.

Bevor Sie weitere Fragen stellen können, hetzen Sie bereits ziellos über die Hausdächer der verlassenen Stadt. Tauben flüchten vor Ihren schnellen Schritten. Und allenfalls Soldaten trauen sich ans Tageslicht. Durch einen glücklichen Zufall treffen Sie unterwegs die hübsche Rebellin Alxy Vance. Ohne viele Worte zu verschwenden, führt Alyx Sie ins Labor von Dr. Isaac Kleiner. Der Wissenschaftler stattet Sie mit einem Schutzanzug aus und steckt Sie in eine neuartige Transportmaschine. Per Knopfdruck sollen Sie ins Hauptquartier der Rebellen geschickt werden, was jedoch gründlich mißlingt. Es beginnt ein beschwerlicher Fußweg – vorbei an alten Häusern und Plattenbausiedlungen. Mit nicht mehr als einer Brechstange bewaffnet, schlagen Sie sich durch verbarrikadierte Türen und suchen Deckung vor feindlichem Beschuß. Durch verlassene Wohnungen, über stillgelegte Gleise und durch dunkle Luftschächte bahnen Sie sich Ihren Weg durch City 17 und überwältigen einen der Soldaten, um sich dessen Pistole anzueignen. Damit sind Feinde schon aus großer Entfernung ein leichtes Ziel – wenige Schüsse genügen.

Doch Vorsicht: Die Munition ist knapp. Und das gilt auch für alle anderen Waffen, die später ins Spiel kommen. Etwa für das Maschinengewehr, das auch noch spezielle Tücken hat. Es eignet sich nur für den Nahkampf, denn auf weite Entfernung verzieht es so stark, daß Sie damit fast nie ins Schwarze treffen. Den Raketenwerfer sollten Sie sich für brenzlige Situationen aufsparen – etwa, wenn gepanzerte Hubschrauber oder einer der riesigen, dreibeinigen Strider Sie attackieren.

Die eindrucksvollste Waffe indes ist jederzeit betriebsbereit und muß niemals nachgeladen werden: das Graviton. Damit setzen Sie die Schwerkraft außer Funktion und tragen sogar größere Gegenstände durch die Welt – als hingen die an einem unsichtbaren Angelhaken. Heizkörper und Kleiderschränke werden so zur tragbaren Deckung. Und dann genügt ein Tastendruck, um die schwebenden Objekte auf Feinde zu schleudern. Treffer können schmerzhaft sein – das gilt speziell dann, wenn Sie das Graviton benutzen, um Sägeblätter durchs Zimmer pfeifen zu lassen.



Soldaten mit elektrischen Schlagstöcken verbreiten Angst und Schrecken in City 17.



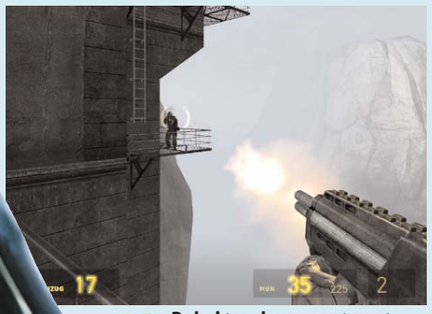
1 Mit dem Zug erreichen Sie City 17. Der Bahnhof wird von skrupellosen Soldaten bewacht, es herrscht eine bedrückende Stimmung.



2 Ihnen gelingt die Flucht über die Hausdächer der besetzten Stadt. Über Lautsprecherdurchsagen hören Sie, daß nach Ihnen gefahndet wird.



6 Verbündete Rebellen stellen Ihnen ein Luftkissenboot zur Verfügung, damit Sie den restlichen Weg durch die Kanäle nicht zu Fuß zurücklegen müssen. Mit Höchstgeschwindigkeit rasen Sie auf Barrieren zu, durchbrechen sie mit dem stabilen Gefährt und lassen jeden Gegner hinter sich zurück.



13 Dabei tauchen unentwegt Soldaten auf, die Sie mit Waffengewalt zu stoppen versuchen.



14 Unvermittelt erreichen Sie ein verlassenes Gefängnis. Unter feindlichem Beschuß suchen Sie in der Dunkelheit nach einem Ausweg.



16 Einige davon sind dem Streß nicht gewachsen, erleiden Nervenzusammenbrüche.



17 Schritt für Schritt tasten Sie sich zur Basis der Feinde vor. In den zerbombten Wohnhäusern lauern an allen Ecken Gefahren.



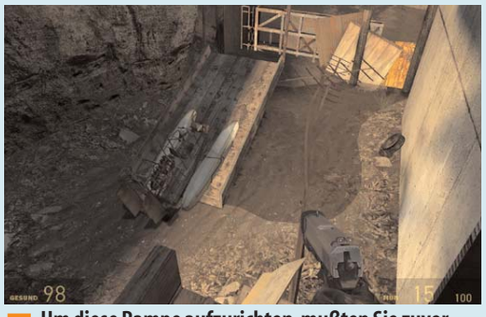
3 Unterwegs geraten Sie immer wieder in scheinbare Sackgassen. Durch Schüsse auf die Benzinfässer jagen Sie die Barrieren und feindliche Soldaten in die Luft.



4 Um nicht in die Arme der Besatzer zu fallen, flüchten Sie in die Kanalisation. Doch auch hier müssen Sie hinter jeder Ecke mit feindlichen Angreifern rechnen.



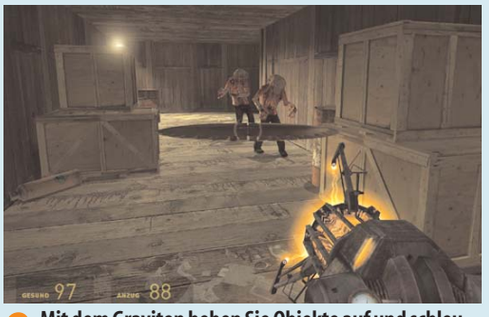
5 Eine Katastrophe hat Teile der Stadt radioaktiv verseucht. Nur ein Balanceakt über schmale, morsche Planken bewahrt Sie vor der strahlenden Brühe.



7 Um diese Rampe aufzurichten, mußten Sie zuvor einen Kühlschrank als Gegengewicht einsetzen. Erst jetzt können Sie die Fahrt mit dem Boot fortsetzen.



8 Nachts gelangen Sie nach Ravenholm, wo Sie von Zombies angegriffen werden. Indem Sie einen Hebel umlegen, machen Sie die Untoten mit dem Auto platt.



9 Mit dem Graviton heben Sie Objekte auf und schleudern Sie in beliebige Richtungen. Der Einsatz von Kreissägeblättern macht mit den Zombies kurzen Prozeß.



10 Lassen Sie die lebenden Leichen hinter sich, und jagen Sie mit einem Strandbuggy die Küste entlang. Auf dem Weg greifen riesige Ameisen an.



11 Am Ziel Ihrer Reise treffen Sie auf eine Gruppe Widerstandskämpfer. Die überreichen Ihnen einen Raketenwerfer für den Kampf gegen Hubschrauber.



12 Eine blockierte Straße zwingt Sie dazu, über das Gestell einer Brücke zu balancieren. Ein falscher Schritt, und ein tödlicher Sturz wäre die Folge.



15 Ist der gefunden, gelangen Sie zurück ins Stadtzentrum und werden in wilde Häuserkämpfe verwickelt. Befreundete Rebellen stehen Ihnen zur Seite.



18 Speziell feindliche Scharfschützen machen Ihnen zu schaffen: In einem der Fenster sitzt ein Gegner und zielt per Laserstrahl (Kreis).



19 Riesige Strider wollen Ihnen gegen Ende noch einen Strich durch die Rechnung machen. Mehrere Lenkraketen sind nötig, um die gut gepanzerten Riesen unschädlich zu machen. Zusammen mit Ihren Kameraden feuern Sie aus allen Rohren. Wird es Ihnen anschließend gelingen, bis ins Zentrum der feindlichen Basis vorzudringen?

Half-Life 2 FORTSETZUNG

Das ungewöhnliche Gerät zur Überlistung der Physik steht Ihnen allerdings erst später zur Verfügung. Dann nämlich, wenn Sie unvermittelt den nächtlichen Vorort Ravenholm erreichen, wo statt der üblichen Soldaten plötzlich wilde Zombies auf Sie losstürmen. Aus Mangel an Munition werfen Sie den Untoten häufiger mal schwere, scharfkantige Objekte an den Kopf. Dank Graviton kein Problem und im Effekt ebenso wirksam wie eklig.

Unbekömmliche Anblicke und die überstürzte Flucht vor den lebenden Leichen machen Ravenholm zum schaurigsten Kapitel des Spiels. Häufig suchen Sie mit letzter Kraft nach einem Ausweg aus der Dunkelheit. Wenn Sie dabei auch noch das sieche Keuchen Ihrer blutrünstigen Verfolger hören, ist Gänsehaut garantiert. Immerhin sind Sie nicht die ganze Zeit allein: Manchmal steht Ihnen ein durchgeknallter Prediger zur Seite, dessen gute Bewaffnung sich in so mancher Situation als vorteilhaft erweist.

Weniger aufregend, aber mit deutlich mehr Tempo verläuft Ihre Fahrt mit dem Luftkissenboot durch verdreckte Kanäle. Mit Vollgas weichen Sie Gegnern aus und springen über Hindernisse. Bloß nicht langsamer werden. Denn als schnelles Ziel sind Sie kaum zu treffen. Trotzdem müssen Sie manchmal Pausen einlegen. Zum Beispiel, um Wachposten aus dem Verkehr zu ziehen oder Tore zu öffnen.

Die Rätsel im Spiel beschränken sich meist auf die Suche nach den richtigen Pfaden und die Betätigung der richtigen Schalter. Einige Hürden können Sie jedoch nur überwinden, indem Sie sich die natürliche Physik dieser künstlichen Welt zunutze machen. So müssen Sie etwa die Hinterseite einer Wippe mit Betonsteinen beschweren, um darüber laufen zu können. Ein anderes Mal sorgt der Auftrieb luftgefüllter Fässer für die nötige Hebelwirkung.

Auch an anderen Stellen macht sich die realistische Simulation der Naturgesetze bemerkbar: Holzstühle und Tische zerbersten, wenn Soldaten dagegen prallen. Melonen platzen, wenn sie von einer Kugel getroffen werden. Und fallen Holzpaletten ins Wasser, dann treiben sie, wie zu erwarten, mit der Strömung an der Oberfläche.

Half-Life 2 gelingt es darüber hinaus, mit jedem Abschnitt neue Aspekte ins Spiel zu bringen: In der Wüste bringen Sie gefährliche Riesenameisen unter Ihre Kontrolle. Die gefräßigen Tiere greifen sofort jeden Feind an, der mit einem speziellen Duftstoff markiert wurde. Später dringen Sie in ein verlassenes Gefängnis ein, mit dessen Selbstschußanlagen Sie angreifende Soldaten in Schach halten – übrigens einer der schwierigsten Momente im Spiel.

Schließlich, kurz vor dem Finale, schließt sich Ihnen eine Handvoll Rebellen an: Sanitäter, die Sie unterwegs mit Medizin versorgen, und Infanteristen, die Ihnen Feuerschutz geben. Mit diesen Verbündeten bekämpfen Sie im Zentrum von City 17 mehrere der riesengroßen, dreibeinigen Strider.

BEDIENUNG

Wer mit Spielen dieses Typs vertraut ist, kommt auf Anhieb auch mit Half-Life 2 zurecht. Selbst Neulinge haben die simple Bedienung binnen weniger Minuten im Kasten: Gordons Beine steuern Sie mit der Tastatur, seine Blickrichtung per Maus. Weitere Zutaten, wie Fernglas, Taschenlampe oder Rennfunktion werden mit der Zeit nach und nach eingeführt.

Um in brenzligen Situationen nicht für immer das Zeitliche zu segnen, sollten Sie häufig abspeichern. Das funktioniert in diesem Spiel mit einem Tastendruck. Die damit abgeschlossene Lebensversicherung holt Sie nach dem Tod auf Wunsch wieder an Ort und Stelle zurück. Wer nicht speichert, muß den aktuellen Abschnitt von vorn beginnen. Trotz der einfachen Bedienung ist es sehr bedauerlich, daß dem Spiel keine Anleitung beiliegt. Lediglich ein Referenzblatt mit den wichtigsten Tasten ist vorhanden.

URTEIL

Grafisch setzt Half-Life 2 neue Maßstäbe. Die Masse an Details beeindruckt in jeder Szenerie aufs neue. Staub wirbelt auf, wenn Sie einen Gegenstand ablegen, Licht wird unter Wasser gebrochen, Spielfiguren sehen echten Menschen zum Verwechseln ähnlich. Auch die realistisch wirkende Physik trägt dazu bei, daß man kaum noch das Gefühl hat, sich in einer Kunstwelt zu bewegen. Lediglich beim Einsatz des Graviton bleibt die Wirklichkeitsnähe auf der Strecke. Werfen Sie mit dem Gerät Schwergewichte durch die Luft, dann prallen die von Wand







Der Hauptdarsteller in diesem Spiel heißt Gordon Freeman (großes Bild). In einigen Situationen unterstützt ihn die Rebellin Alyx Vance (links oben) auf dem Schlachtfeld. Der geheimnisvolle G-Man (links unten) taucht immer wieder in Form von Tagträumen auf.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Half-Life 2 FORTSETZUNG



Diese Außerirdischen verstecken sich besonders gern an den Decken dunkler Räume und angeln ihre Opfer mit ihren langen Tentakeln.

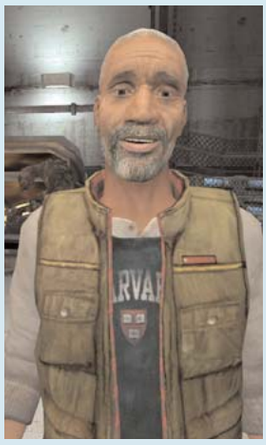
und Boden ab, als handele es sich um Spielzeuge.

Damit die perfekte Spielgrafik sich voll entfalten kann, benötigen Sie einen schnellen Computer und eine aktuelle 3D-Grafikkarte. Zwar läuft Half-Life 2 auch auf älteren Systemen ruckelfrei. Doch dafür werden automatisch Details geopfert, worunter die Darstellung mitunter deutlich leidet. Auch die dramatischen Toneffekte kommen nur dann richtig zur Geltung, wenn Sie eine Mehrkanal-Soundkarte und Lautsprecher für jede Zimmerecke besitzen. Wer darauf verzichtet, verpaßt das Beste: Explosionsgeräusche entfalten sich auf der Basis kräftiger Bässe. Stehen Sie zu dicht neben einer hochgegangenen Granate, so übertönt ein Pfeifen kurzzeitig die Umgebungsgeräusche. Lebensnäher geht's nicht. Leider tragen die deutschen Sprecher nicht sonderlich viel zur Atmosphäre bei. Deren gelangweilte Ansagen sorgen mitunter sogar für unfreiwillige Komik.

Auch unter anderen Aspekten müssen Sie hohe Ansprüche zurückschrauben. Die dünne Handlung ist so ein Aspekt. Fragen, die schon der erste Teil von Half-Life aufwarf, beantwortet der zweite nicht. Und auch die aktuellen Geschehnisse um Gordon Freeman in City 17 kann sich der Spieler nur ansatzweise zusammenreimen. Unterstellen wir mal, daß der Hersteller Valve sich damit alle Handlungsfäden für einen möglichen Nachfolger offenhält.

Trotz dieser kleinen Mängel bleibt Half-Life 2 ein beeindruckendes Spiel. Kein Konkurrent kann in Sachen Optik mithalten. Wer sich nicht am hohen Brutalitätsgehalt stört (das Spiel ist nicht für Jugendliche freigegeben), sollte auf jeden Fall einen Blick darauf werfen. Denn es ist rundum „gut".

NEBENDARSTELLER



Eli Vance ist Wissenschaftler und der Vater der jungen Alyx. Er verlor bei einem Unfall einen Teil seines linken Beins.



Dr. Breen ist bereits zu Beginn des Spiels auf den Fernsehschirmen zu sehen. Führt er die Besatzungsmacht an?

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Half-Life[1] 2

[1] sprich: „Hahf-Laif"

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

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **Xbox**

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Kinderleichter Einstieg ins Geschehen. Neue Funktionen kommen nach und nach ins Spiel.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Alle Spielstufen bieten neue Aspekte und halten somit den Langzeitspaß aufrecht. Allerdings sind einige Aufträge zu lang geraten und die Story zu dünn.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	14 Spielstufen, 12 Waffen und 14 Gegnertypen sorgen für Abwechslung.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Optik begeistert mit Detailgenauigkeit. Auch die Figuren sehen echt aus.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Der Sound paßt perfekt zum Geschehen. Nur die deutschen Stimmen enttäuschen.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Untertitel sind auf Wunsch verfügbar, und die gut strukturierten Menüs überzeugen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung geht mit Maus und Tastatur problemlos von der Hand.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,54**
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%**	sehr knapp	**5,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (5272 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	165,0422 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**4,00**

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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**1,58**

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%**		**1,77**
Aufwertung		Spiel „Counter-Strike – Source" enthalten	**-0,50**
Abwertung		Internet-Zugang für Registrierung benötigt	**+1,00**
TESTERGEBNIS		gut	**2,27**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		50,49 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,27 x 59,95 = 136,09 = ausreichend	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollercoas
Tycoon 3

Simulation für PC | Als Chef eines Vergnügungsparks bauen Sie Achterbahnen und drehen am Riesenrad

Spieletricks siehe Seite 158

INSTALLATION

Ein Spiel zu installieren ist ungefähr so aufregend wie das Anstehen in einer Warteschlange. Wie Sie die Installation schnell hinter sich bringen, erfahren Sie auf Seite 198.

INHALT

Das ängstliche Kreischen ist schon von weitem zu hören: Mit fest geschlossenen Augen krallt sich die ältere Dame an den Haltebügeln fest. Ganz anders der kleine Junge rechts neben ihr: Freudestrahlend und laut jubelnd wirft er die Arme in die Luft. Wilde Achterbahnen sind nun mal nicht jedermanns Sache. Meist stehen Jugendliche auf den schnellen Kick – Kinder und ältere Erwachsene amüsieren sich vor allem in der Schiffschaukel, in der Geisterbahn oder beim Minigolf.

ter

Als Leiter eines Vergnügungsparks können Sie es in „Rollercoaster Tycoon 3“ aber nicht jedem recht machen. Wenn zu Beginn einer Spielrunde das Geld noch knapp ist, sollten Sie vor allem auf die Attraktionen mit dem Nervenkitzel setzen. Denn dafür öffnen die meisten Gäste ihre Portemonnaies. Lukrativ sind aber auch Souvenirstände, mit denen aufblasbare Hämmer, Hexenhüte und Luftballons unters Volk gebracht werden. Schon wenige Minuten nach dem Bau einer solchen Bude tragen die Parkbesucher massenhaft bunte Gasballons

SPIELVERLAUF



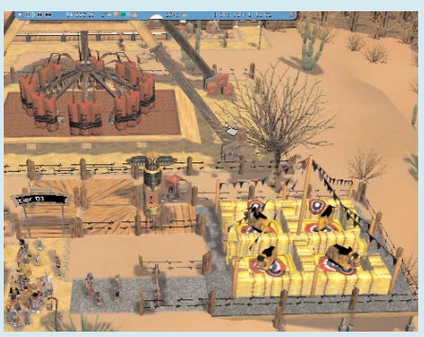
1 Im ersten Vergnügungspark müssen Sie viele Gäste anlocken. Kinder und Familien sind von einem solchen Pferdekarussell begeistert.



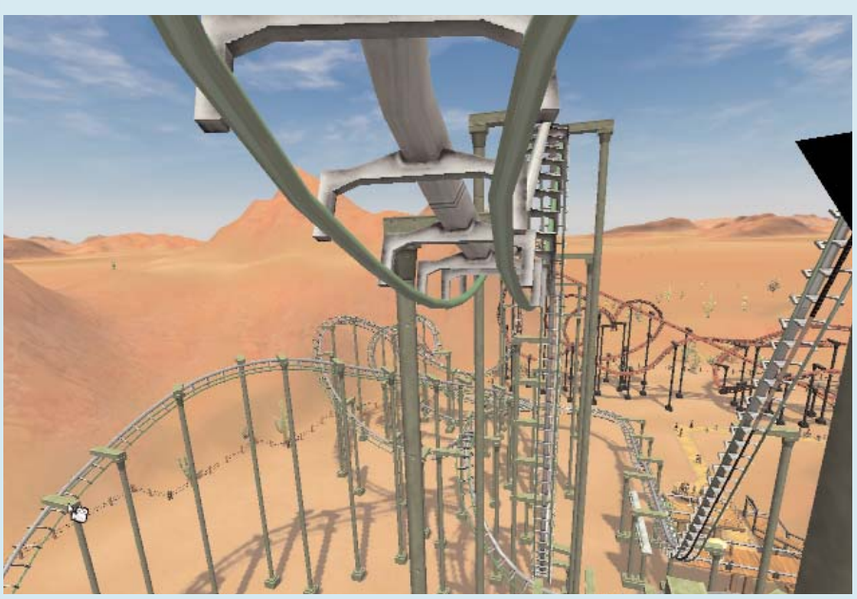
2 Für Jugendliche geht allerdings nichts über eine richtige Achterbahn. Schon nach wenigen Minuten stehen über 50 Besucher Schlange.



3 Doch nicht jeder verträgt die hohe Geschwindigkeit. Der Fahrgast links im Bild muß sich an den Bügeln festhalten und laut schreien.



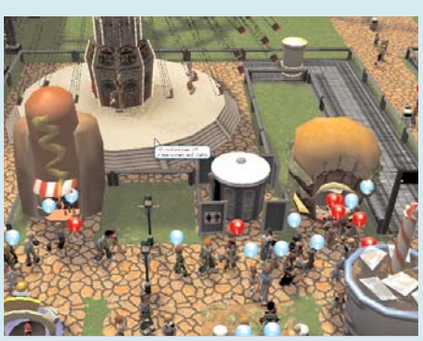
4 Als nächstes sollen Sie einen alten Westernpark auf Vordermann bringen. Kleine Attraktionen, wie das Bullenreiten, gibt es dort bereits.



5 Binnen kürzester Zeit bauen Sie mit Hilfe eines Darlehens gleich zwei große Achterbahnen in den Park. So wird neues Publikum angezogen. Wie aufregend die Fahrgeschäfte wirklich sind, das können Sie selbst ausprobieren. Per Mausklick steigen Sie in die vorderste Reihe und fahren mit.



6 Für alle, die lieber am Boden bleiben, wird eine Kartbahn errichtet. Auch dieser schnelle Spaß findet bei den zahlenden Gästen Anklang.



7 Einnahmen erzielen Sie auch mit Getränke- und Imbißbuden. Damit zahlen Sie das Darlehen zurück und gewinnen die Spielrunde.

Rollercoaster Tycoon 3 FORTSETZUNG

durch die Gegend. Die können Sie anschließend per Mausklick zum Platzen bringen – zum sichtbaren Entsetzen der Gäste.

Die eigentliche Herausforderung ist allerdings der Karrieremodus. Wer ihn spielt, muß 18 teils ziemlich heruntergekommene Themenparks sanieren. Mit jeder neuen Runde wechseln auch die Bedingungen: Mal sollen Sie einen bestimmten Umsatz erreichen, mal einen prominenten Gast begeistern. In der einfachsten Stufe ist das Erfüllen solcher Aufgaben nicht besonders schwer – zumal es meistens kein Zeitlimit gibt. Wer nach dem Sieg einfach weiterspielt, wird allerdings mit neuen Herausforderungen konfrontiert. Je nach Leistung winken Titel wie Unternehmer oder gar Tycoon.

Dagegen kommt der sogenannte Sandkastenmodus ganz ohne klar definierte Ziele aus: Es geht einfach darum, mit unendlich viel Geld den Vergnügungspark Ihrer Träume zu errichten. In dieser Variante fehlt allerdings die Gegenüberstellung aller Ein- und Ausgaben. Wie erfolgreich Sie sind, bleibt Ihnen also verborgen. Wo, bitte, liegt da der Reiz?

BEDIENUNG

Sieben Lernaufträge sollen Ihnen erklären, wie Rollercoaster Tycoon 3 bedient wird. Besonders Anfänger sind jedoch von der Masse der Textinformationen überfordert. Eine Sprachausgabe vermißt man nämlich ebenso wie die Einblendung von Tips und Tricks während der ersten Runden. So leidet der Spielspaß anfangs noch unter der komplizierten Bedienung, den verschachtelten Menüs und dem verzwickten Achterbahnbau. Zwar gibt es eine neue Funktion, mit der Sie angefangene Strecken automatisch beenden können – in komplexen Situationen klappt das aber nicht immer.

URTEIL

Für die grafisch perfekte Umsetzung gibt es Höchstnoten: Die dreidimensionale Ansicht erlaubt ein freies Drehen und Neigen der Kamera. Zudem können Sie das Geschehen mit dem Mausrad beliebig nah heranholen. Mit Abstand am eindrucksvollsten ist es jedoch, selbst in eine der Achterbahnen zu steigen. Aus dem Blickwinkel eines Fahrgastes erleben Sie den vollen Nervenkitzel und hören hinter sich die Schreie der anderen.

Leider hat das Spiel aber auch Macken: Einige der Attraktionen werden vom Publikum plötzlich grundlos verschmäht, obwohl gerade noch viele davor anstanden. Außerdem bleibt manch Achterbahnwagen auf halbem Weg stecken – den Fehlkonstruktionen fehlt der richtige Schwung. Laut Hersteller Atari soll ein Verbesserungsprogramm bald für Abhilfe sorgen. Daß ein ansonsten so „gutes" Spiel sich derartige Entgleisungen leistet, bleibt trotzdem ärgerlich.

DER MACHER



Foto: Manfred Freye

David Braben (40) entwickelte „Rollercoaster Tycoon 3". Bekannt wurde der Programmierer mit dem Spiel „Elite".

PARK-MITARBEITER



Die Leute von der Putzkolonne sorgen für saubere Wege.



Maskottchen (rechts im Bild) garantieren fröhliche Gäste.



Ist eine Attraktion kaputt, eilt sofort ein Techniker herbei.



Ein Inspektor überprüft Fahrgeschäfte und Angestellte.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rollercoaster Tycoon[1] 3

Demo auf DVD

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

Hersteller: Atari
Version: 3.0.12.37
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 01907-71884 (1,237 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

[1] sprich: „Rohlerkohster Taikuhn"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Der Lernauftrag ist etwas langweilig, befaßt sich nur mit einem Teil der Bedienung.	3,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die Vielzahl der Attraktionen und Buden sorgt für Langzeitspaß. Leider gibt es manchmal auch Frustration wegen nicht nachvollziehbaren Besucherverhaltens.	3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	5 Themengebiete, 60 Achterbahntypen, 18 Aufträge und ein Endlosspiel.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Sehr viele Details an den Attraktionen und Figuren, aus der Nähe aber etwas kantig.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Leider kaum Musik, jedoch ansprechende, perfekt zum Geschehen passende Geräusche.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Erklärungen sind verständlich. In einigen Spielmenüs findet man sich nur schwer zurecht.	3,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, doch kann der Blickwinkel frei bestimmt werden.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,44**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71882 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-71883 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.atari.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (699 Megabyte)ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,40**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/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	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[3]	0,833%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	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%	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	leichte Grafikfehler	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%**			**1,17**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,21**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	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%**		**2,05**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut **2,05**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	46,61 € (Atelco GmbH, Möhnesee, Tel. 0800-1144444)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,05 x 49,99 = 102,48 = befriedigend

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fire Department 2

Strategiespiel für PC | Wasser marsch! Das Feuer bleibt schließlich auch nicht ruhig stehen …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Ein Tankgüterzug ist mitten in der Stadt entgleist, und an der Unfallstelle ist eine unbekannte Flüssigkeit explodiert. Als Ihr Feuerwehrteam eintrifft, haben schon diverse geparkte Autos Feuer gefangen. Das Löschwasser scheint nichts gegen die Flammen aus den Tanks ausrichten zu können. Das ist nur eine von vielen kniffligen Situationen, mit denen Sie im Strategiespiel „Fire Department 2“ konfrontiert werden.

In einer Phantasiestadt an der US-Westküste übernehmen Sie das Kommando über die Rettungskräfte der Feuerwehr, um im Einzelspieler-Modus zwölf Großbrände zu löschen. Je nach Einsatzort und Art des Feuers stehen Ihnen verschiedene Rettungskräfte (insgesamt neun) und 13 unterschiedliche Fahr- und Flugzeuge zur Verfügung. Ob Sie dabei mit der amerikanischen, der deutschen, französischen oder englischen Feuerwehr ausziehen, hat nur Auswirkungen auf die Optik, nicht auf das Spielgeschehen.

Ihre Gegner Feuer und Rauch werden für jeden brennenden Ort einzeln äußerst realistisch simuliert und präsentieren sich auf Ihrer Übersichtskarte als sogenannte Brandpunkte im Stadtbild. Je nach Brennmaterial und Art des Feuers fressen sich diese Brandpunkte regelrecht durch die Stadt – für Sie beginnt ein Wettlauf gegen das Feuer. Brandpunkte, die Sie schon unter Kontrolle glaubten, können wieder aufflackern und innerhalb weniger Sekunden der Unachtsamkeit verheerende Ausmaße annehmen.

Bei Hausbränden, aus deren Flammen Sie oft Menschen retten müssen, ist die Rauchentwicklung besonders gefährlich, da giftige Gase austreten oder Verpuffungen ganze

SPIELVERLAUF



1 In der umfangreichen Einführungsaufgabe lernen Sie die Grundzüge der Arbeit Ihrer Feuerwehrleute und Einsatzfahrzeuge.



2 Erster Einsatz: Ein Schwerverbrecher hat während seiner Flucht ein Auto mitten in einem Wohngebiet hochgehen lassen



3 Jetzt zählt jede Sekunde. Schicken Sie Ihre Feuerwehrleute schnell zu den Brandherden, damit sich das Feuer nicht weiter ausbreitet. Haben Sie sich zur Brandstelle vorgekämpft, sollten Sie die umliegenden Gebäude wässern, um ein Übergreifen der Flammen in der Nachbarschaft zu verhindern.



4 Ist der Zugang zu diesem Wohnhaus frei von Flammen, dann schicken Sie einen Arzt hinein, um einen Verletzten zu retten.



5 Kaum haben Sie das Feuer zwischen den Häusern unter Kontrolle, da löst ein Unfall der Straßenbahn die nächste Katastrophe aus.



6 Wenn Sie es nicht schaffen, das Feuer rechtzeitig unter Kontrolle zu bringen, greift es auf eine Reihe parkender Autos über.



7 Angesichts der explodierenden Autos hat ein Passant vor Schreck einen Herzanfall erlitten. Kann Ihr Arzt den Verletzten retten?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fire Department 2 FORTSETZUNG



Die Axt im Haus erspart den Nachschlüssel: Mit schwerem Gerät kriegen Sie jede Tür auf.

Räume blitzartig in Brand setzen können.

In Mehr-Spieler-Partien können bis zu vier Teilnehmer die Einsätze aus dem Einzelspieler-Modus gemeinsam durchspielen. Dabei kann jeder Mitspieler alle Einheiten aus dem Löschzug befehligen. Im sogenannten Kooperationsmodus übernimmt dagegen jeder Spieler seine eigene Feuerwehrstation, und es brechen drei zusätzliche Großbrände aus.

BEDIENUNG

Mit der eingängigen und für erfahrene Strategiespieler vertrauten Maussteuerung bringen Sie bequem am Schreibtisch jeden Großbrand unter Kontrolle. Per Mausklick wählen Sie Ihre Feuerwehrleute und Löschfahrzeuge aus und schicken Sie per *Rechts*klick zum Brandherd, wo die Einheiten selbständig mit dem Löschen beginnen.

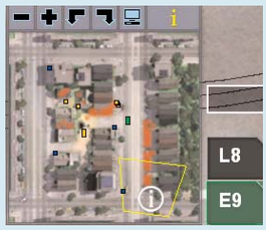
Zwei kleine Balken über Ihren Einsatzkräften und Fahrzeugen informieren Sie ständig über Gesundheitsstatus und Wasservorrat der jeweiligen Einheit. Um in Situationen knapper Zeit den Überblick zu behalten, können Sie mit ⎵ in den Pausemodus wechseln und Ihren Einheiten so in aller Ruhe Befehle erteilen.

URTEIL

Obwohl das Spiel einen äußerst realistischen und ernsten Hintergrund hat, ist es ziemlich spannend, als Feuerwehrmann Menschen zu retten und Feuer zu bekämpfen. Im Vergleich zum Vorgänger ist dabei nicht nur die Grafik schöner und der Spielumfang größer geworden. Vor allem die realistische Feuer- und Rauchentwicklung hat der Spieldynamik zu wesentlich mehr Rasanz verholfen. Der Kampf gegen das Feuer wird so zu einem unterhaltsamen Wettlauf mit den Flammen, den Sie aber nur mit einer durchdachten Löschstrategie gewinnen.

Wer als Strategiespieler heiße Aufgaben sucht, findet in Fire Department 2 eine „gute" Herausforderung.

AUS DEM EINSATZALLTAG



Die Karte zeigt die Positionen des Feuers und Ihrer Leute.



Mit gedrückter Maustaste wählen Sie alle Einheiten aus.



Die roten Balken zeigen die Energie des Feuers an.



Mit der Axt öffnen Sie in Gebäuden verschlossene Türen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fire Department[1] 2

Film zum Spiel auf DVD

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

Hersteller: Pointsoft
Version: 1.0
Info: Tel. 02421-4079511 (0,122 €/Min.)
Fax 02421-4079522 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

1 sprich: „Faier Dipartment"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Im umfangreichen Tutorial lernen Sie, wie man Brände erfolgreich löscht.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Ihre Aufgaben als Feuerwehrmann sind abwechslungsreich und erfordern stets eine gut überlegte Strategie – sonst gewinnt das Feuer.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	12 Einsätze für Einzelspieler, 15 Mehr-Spieler-Aufgaben und 22 Einheiten.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Grafik ist detailliert, und das Feuer bahnt sich dynamisch seinen Weg.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Die Musik gefällt, leider hört man weder knisterndes Feuer noch fließendes Wasser.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	In der „Kaserne" finden Sie zu allen Rettungseinheiten hilfreiche Informationen.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Nur mit der Maus bewaffnet, löschen Sie jedes gefährliche Großfeuer.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,05**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554935 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-24668 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.firedepartment2-game.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1446 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	10,0107 Megabyte	4,16
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**3,03**

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%	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	unzumutbar	4,00
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%**			**1,46**

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%	Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,11**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,11**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	36,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,11 x 39,99 = 84,38 = befriedigend	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der ewige Klassiker steht an: Die deutsche Nationalelf trifft in Hamburg auf die „Three Lions" aus England.



2 Obwohl es sich bei der Begegnung „nur" um ein Freundschaftsspiel handelt, ist das Stadion ausverkauft bis unters Dach.



3 Schon kurz nach dem Anpfiff drischt Michael Owen das Leder mit einem wuchtigen Schuß nur knapp am Kasten von Olli Kahn vorbei.



4 „Mund abwischen und weitermachen" – getreu der Devise des Tor-Titanen geht es weiter. Der Ball wird in die gegnerische Hälfte befördert.



5 Das Spiel gewinnt an „internationaler" Härte. Bernd Schneider unterbindet kurzerhand einen Konter der Engländer, indem er Steven Gerrard unsanft von den Beinen holt. Der Mittelfeldspieler nimmt die dafür unweigerlich fällige gelbe Karte bewußt in Kauf.



6 Der Schiedsrichter hat trotz der ausgesprochenen Verwarnung Mühe, die Gemüter zu beruhigen. Arne Friedrich versucht zu schlichten.



7 Das Spiel geht nach kurzer Unterbrechung weiter. Spezialist David Beckham ist zuständig für den fälligen Freistoß. Wird er treffen?

SPIELDETAIL



Freistöße werden mit Hilfe eines neuen „Effet"-Systems geschossen. Jetzt kann der Ball angeschnitten um die Mauer gezirkelt werden.

FIFA Foot

Fußballspiel für PC | **Die FIFA pfeift das neue Jahr an – mit 11000 „echten" Spielern in 18 Ligen.** Spieletricks ab Seite 162

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel problemlos auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Neues Jahr, neues Spiel: Auch in diesem Jahr tritt Electronic Arts mit einem runderneuerten „FIFA Football" an. Die aktuelle Auflage fährt mit 18 Ligen, 38 Nationalmannschaften und 11000 „echten" Spielern mehr offizielle Liga- und Mannschaftslizenzen auf als je zuvor. Die Lizenz umfaßt zwar nicht alle wichtigen Mannschaften der Welt (Holland etwa fehlt), ermöglicht aber dennoch eine fast schon perfekte Präsentation des Rasensports. Da laufen die aktuellen Bundesligisten mit korrekten Sponsoren und Kadern auf, die Fans schwenken originalgetreue Fahnen und intonieren teils sogar die passenden Fangesänge.

Überhaupt sind Optik und Akustik erste Klasse. Die beiden Kommentatoren Florian König und Tom Bartels überzeugen mit großem Wortschatz und weitgehend präzisen Analysen. Stadien und Spieler sehen ihren Vorbildern wirklich ähnlich, und die Mannschaften spielen mit der realen Stärke der Originale. Jede Partie kommt rüber wie eine TV-Übertragung – besser geht's nicht. Zahlreiche Spielvarianten, wie Turniere, Ligen oder der Meisterschaftsmodus, in dem sich Ihre Spieler durch 15 (!) Saisons weiterentwickeln, sorgen für reichlich Abwechslung. Und für die Schau auf dem Platz haben die Entwickler offenbar ein Extratraining absolviert, denn die Computer-Kicker verhalten sich glaubwürdiger und realistischer als je zuvor.

BEDIENUNG

Ihre Elf läßt sich zwar per PC-Tastatur steuern, Fußballfeeling mag sich jedoch erst mit einer Spieletastatur (Gamepad) einstellen. Damit dribbeln Ihre Kicker präzise durch die gegnerische Abwehr, schlagen Flanken oder spielen den „tödlichen" Paß in den freien Raum. Hat Ihr Gamepad einen Mini-Steuerknüppel? Dann können Sie außer dem Mann im Ballbesitz zeitweilig sogar dessen Mitspieler steuern. Nicht zuletzt deshalb verlangt die Steuerung eine gewisse Eingewöhnungszeit, auch von „alten" FIFA-Veteranen.

URTEIL

FIFA ist erwachsen geworden. Vorbei die Zeiten, da der Endstand nach 10 Spielminuten einem Eishockey-Ergebnis ähnelte. Gewiefte Verteidiger, gute Torhüter sowie eine stärkere Gewichtung präziser Spielzüge und akkurater Torschüsse fordern den Spieler, ohne ihn zu überfordern. Gelungen: die Mehr-Spieler-Option. Ob zu zweit per Internet oder mit maximal vier Leuten an einem PC – da kommt Freude auf. Zwar wiederholen sich nach einiger Zeit bestimmte Spielzüge, und Tricks sind immer noch wichtiger als gekonntes Dribbeln, aber das ändert nichts an der Note „gut".



Patrick Vieira, französischer Nationalspieler im Dienste von Arsenal London.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football[1] 2005

[1] spricht: „Futtboll"

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	PS 2
	PS
	Xbox
	Gamecube

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank Trainingsmodus recht einfacher Spieleinstieg.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Turniere, Ligen, Meisterschaftsmodus bieten viel und lange Abwechslung. Hier wird Fußball zelebriert. Besonders gelungen ist der Mehr-Spieler-Modus.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	38 Nationalmannschaften, 18 Ligen, 11000 Spieler.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Hervorragende Darstellung der Spieler, Stadien und Mannschaften.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Authentische Geräuschkulisse wie im echten Stadion, dazu gelungene Kommentare.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Während der Ladepausen sehen Sie hilfreiche Tipps.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Sogar mit Spieletastatur gewöhnungsbedürftig, PC-Tastatur nicht zu empfehlen.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,74**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronic-arts.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1240 Megabyte)/nein	3,50
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0064 Megabyte	1,08
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,92**

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	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	unzumutbar	3,00
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	ruckelfrei	1,00
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	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%	ruckelt	unzumutbar	4,00
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%**			**1,44**

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, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/zwei	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,71**
Abwertung		Einige bedeutende Nationalmannschaften fehlen.	+0,10
TESTERGEBNIS		gut	**1,81**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,81 x 49,99 = 90,48 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service-Pack 2

GTR FIA GT



SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen Schwierigkeitsgrad. Ihre ersten Sporen verdienen Sie sich am besten als Fahrschüler. Dann spielen alle Fahrhilfen mit, und Sie können sich gut eingewöhnen.



2 Immerhin: Ihr erstes Auto ist eine auf gutmütig getrimmte Chrysler Viper GTS-R. Vom Start weg setzen Sie sich akzeptabel in Szene. Ob Sie die gute Plazierung ins Ziel retten können, sei dahingestellt.



3 Das Rennen lief tatsächlich gut. Neue Strecke, neues Auto, neues Glück: Der Porsche GT3 ist ein Siegertyp – Sie aber auch. In Kurven testen Sie den Grenzbereich des Heckmotor-Boliden aus.

Racing Game

Rennspiel für PC |
Sie atmen gern Benzol und haben Benzin im Blut? Dann fühlen Sie sich hier wie zu Hause!

INSTALLATION

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

INHALT

Es gibt wohl kaum Motorsportwettbewerbe, bei denen sich gleichzeitig mehr Fahrzeuge auf der Strecke tummeln als in Rennen der GT-Meisterschaft. Hier kämpfen die NGT-Klasse (ab 450 PS) und die GT-Klasse (600 PS und mehr) gleichzeitig um den Sieg –das macht immerhin bis zu 50 Kraftbolzen auf der Piste. Wenn Sie sich nirgends wohler fühlen als mitten in einem solchen Pulk, dann spielen Sie die FIA-GT-Meisterschaft von 2003 doch einfach selbst nach.

Drei Spielmodi decken alle Bedürfnisse und Vorlieben PS-infizierter Zeitgenossen ab: Der Arcade-Modus ist nett zu Anfängern, denn er greift Ihnen mit einer Menge Fahrhilfen ins Lenkrad, so daß auch Renn-Novizen kleine Erfolgserlebnisse sammeln können. In der Semi-Pro-Klasse sieht die Sache schon anders aus. Hier können Sie eine komplette Saison nachvollziehen und alle Einstellungen nach Ihren Wünschen modifizieren – die Daten des Wagens, die Zahl der Gegner, die Rahmenbedingungen des Rennens. Speziell das Feintuning am Auto läßt kaum ein Fahrzeugbauteil aus. Mit anderen Worten: Wer an jeder nur erdenklichen Schraube dreht, verbringt durchaus die eine oder andere Stunde in der Teamgarage, bis die Abstimmung steht.



4 Weil aus der normalen Fahrerperspektive der Verlauf so mancher Kehre im Verborgenen bleibt, weist Ihnen ein eingeblendeter Pfeil den Weg. Praktisch: Der optimale Gang steht gleich dabei (Kreis).



5 Depression im Fahrerlager: Die ersten Rennen waren noch nicht der Hammer, die Stimmung in der Box ist auf dem Nullpunkt. Aber es ist noch kein Weltmeister vom Himmel gefallen – nur Mut!



6 Nutzen Sie Ihre Chance: Hier kann nur der bessere Fahrer gewinnen, denn die roten Renner aus Maranello sind baugleich: drei Ferrari 575 mit jeweils knapp 650 PS. Kämpfen Sie weiter um den Sieg!

GTR – FIA GT Racing Game

FORTSETZUNG

Haben Sie alle Werte nach Gusto justiert, dann können Sie sich auf einer von zehn weltbekannten Rennstrecken, etwa Monza, Donington oder Brno, austoben. Wer es nicht so mit der Mechanik hat, beläßt es einfach bei den vorgegebenen Einstellungen, denn die sind schon sehr gut und reichen für einen der vorderen Plätze aus.

Am Start finden sich ausnahmslos Siegertypen ein: Porsche GT3, Ferrari 575 oder Lamborghini Murcielago R-GT sind nur drei Beispiele für klangvolle Namen aus der Welt des Rennsports. Wenn sich solche Superautos spannende Kopf-an-Kopf-Duelle liefern, fährt das Auge mit: In der Wiederholung sind die Szenen kaum von denen aus einer echten Fernsehübertragung zu unterscheiden.

Ach ja, eins noch: Vom dritten angebotenen Modus, der Vollprofi-Klasse, lassen auch versierte PC-Rennfahrer besser die Finger – das geht schief …

BEDIENUNG

Am besten haben Sie die PS-Monster natürlich mit einem Lenkrad im Griff. Und am meisten Spaß macht's mit Rütteleffekt. Wenn die Hardware stimmt, vermittelt Ihnen dieses Spiel jede Unebenheit und jeden gegnerischen Rempler hautnah – besser geht's nicht. Auch mit einem Gamepad lassen sich die Fahrzeuge nahezu optimal lenken. Mit der PC-Tastatur dagegen sollten Sie Briefe schreiben, aber nicht Auto fahren – es ist einfach zu öde.

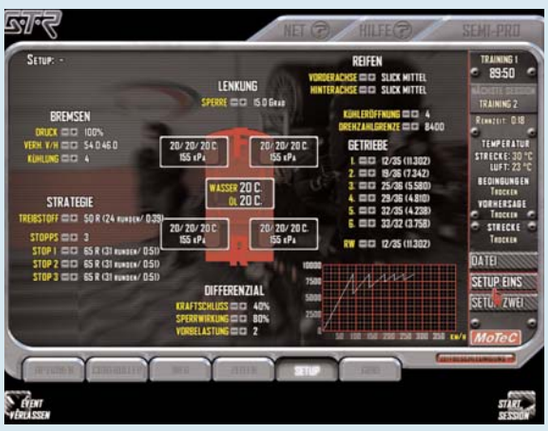
URTEIL

Noch nie gab es in einem Rennspiel für PC ähnlich gut dargestellte Autos und Umgebungen. Die Rennstrecken wirken zwar etwas leblos und nüchtern, aber das ist in der Realität nicht so viel anders. An den Fahrzeugen dagegen mag man sich gar nicht satt sehen – so detailliert wurden die edlen Renner ins Bild gesetzt. Auch das Fahrverhalten verpaßt dem Rennvergnügen keinen Dämpfer: Selten hat man es am PC realistischer gesehen – ganze Arbeit. Zudem begeistert die Fülle von individuellen Einstellungsmöglichkeiten jeden wahren Fan. Wenn Sie in der Lage sind, in diesem Spiel ein Rennen ohne Fahrhilfe (wie Bremsassistent oder Traktionskontrolle) zu gewinnen, haben Sie sich fast für die echte FIA-GT-Meisterschaft qualifiziert. Na ja, fast … Das „gute" Spiel qualifiziert sich jedenfalls fürs Oberhaus des PC-Rennsports – erfordert allerdings einen sehr leistungsfähigen Computer.



Schlange nicht gesehen: Die brutale Chrysler Viper GTS-R ist in diesem Trimm kaum wiederzuerkennen.

EINE FRAGE DER EINSTELLUNG



Ein Fest für Schrauber: An Ihrem Wagen können Sie wirklich jede Kleinigkeit einstellen. Sogar Telemetriedaten aus den vorangegangenen Rennen können Sie jederzeit aufrufen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



GTR – FIA GT Racing Game[1]

Demo auf DVD

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

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

[1] sprich: „Räißing Gäim"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank umfangreicher Fahrhilfen gibt es auf den ersten Runden keine Probleme.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Röhrende Rennmotoren auf weltbekannten Strecken. Feintuning ohne Ende. Versierte, aggressiv fahrende Gegner. Autofan, was willst du mehr?	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Drei Spielmodi, 60 verschiedene Rennwagen, zehn Rennstrecken.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Traumhaft detaillierte Fahrzeugmodelle, gute Umgebungsgrafik .	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Tage des Donners: Die Motoren klingen exakt so wie in der Realität.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alles wird Ihnen per Texteinblendung erklärt, es bleiben keine Fragen offen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Vier verschiedene Blickwinkel. Die Steuerung per Lenkrad ist einfach klasse.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,58**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea-europe.com)	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 (895 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]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
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]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Athlon 1800+/256 MB DDR, SiS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[3]	1,667%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.	
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	1,667%	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]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[3]	1,667%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,17**

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%	Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/24	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,61**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,61**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,90 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,61 x 49,90 = 80,34 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Leisure Suit Larr

Geschicklichkeitsspiel für PC | Was macht ein Bonsai-Casanova an der Uni? Jagd auf Frauen

INSTALLATION

Immerhin vier CD-ROMs müssen auf den PC kopiert werden. Während dieser zeitraubenden Prozedur Installation können Sie locker Kaffee kochen und austrinken. Oder die Installationstips auf Seite XXX lesen.

INHALT

Larry Loveage ist (beinahe) ein Mann wie jeder andere. Ungeschickt war er schon immer, jetzt wird auch noch das Haar dünn, und seine Klamotten waren vielleicht vor 15 Jahren mal in Mode. Deshalb klappt es trotz intensiver Bemühungen nicht so gut mit der Nachbarin im Studentenheim. Aber Larry hat einen Onkel, einen berühmten Onkel. Der heißt auch Larry, aber mit Nachnamen Laffer.

Larry Laffer ist ein Star. Seit 1987 stellte er in bislang sechs Spielen konsequent dem schönen Geschlecht nach. Nach einer mehrjährigen Pause kommt nun die Fortsetzung – von Fans durchaus herbeigesehnt.

Loveage sieht seinem Onkel ziemlich ähnlich, ist genauso klein, und studiert an einer amerikanischen Uni. Sein Zimmer im Studentenwohnheim ist ziemlich speckig, und jeder Anruf beim Onkel, der ihm mit Tips aushilft, kostet einen Euro. Aber auf der Piste, wenn es zur „Damenwahl" geht, läuft der Wicht zu großer Form auf. Er sieht zwar mäßig aus, hat aber ein gigantisches Selbstvertrauen und quatscht jedes weibliche Wesen an, dem er begegnet.

Sein Ziel ist es übrigens, an einer TV-Show teilzunehmen, deren Hauptgewinn das Schäferstündchen mit einer üppigen Schönheit ist. Diese Chance kann sich der konsequent hormongesteuerte Larry natürlich nicht entgehen lassen.

Trifft er eine Frau, dann muß er mit ihr allerlei Spielchen treiben. Etwa Gedichte aufsagen, tanzen oder Drinks mixen. Manchmal soll er auch Trampolin springen oder sich im Schminken üben. Diese Minispiele, aus denen das ganze Spiel besteht, fordern alles Geschick vom Spieler. Mal muß man ein Spermium an Hindernissen vorbeilenken und bestimmte Symbole treffen, mal beim Tanzen die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken.

Alle Aktionen sind mit diversen derben Sprüchen garniert, die von Oliver Pocher („rent a Pocher", Pro 7) aufgesagt werden. Der Moderator synchronisiert Larry mit Prosa wie „Ich schätze, Du hast einen Ofen bei dir, denn du machst mich total heiß". Diese Wortwahl ist übrigens noch harmlos, in der Regel nehmen Larry und die anderen Figuren des Spiels kein Blatt vor den Mund und wer-

SPIELVERLAUF



1 Larry auf der Piste: Im Aufenthaltsraum des Studentenwohnheims trifft er eine „typische" Studentin in Hotpants und Bikini.



2 Larry beim Angriff: Die Blondine läßt sich von Larry mit flotten Sprüchen zutexten. Der Spieler muß dabei das Spermium steuern.



3 Larry und das Kampftrinken: Um die Blonde rumzukriegen, „quartert" Larry eine Runde mit ihr. Man versucht Münzen in ein Glas zu schnippen, wenn einer trifft, muß der andere bechern. Dieses an US-Unis beliebte Spiel führt dazu, daß einer der Kontrahenten als Schnapsleiche unterm Tisch liegt.



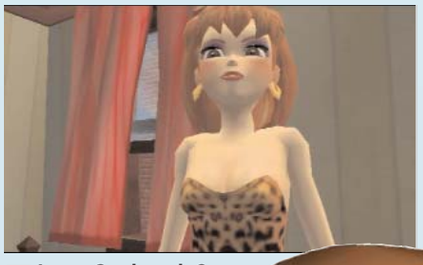
4 Larry am Ziel: Die angeheiterte Blondine ließ sich leicht abschleppen. Bevor der Casanova zum Zuge kommt, kneift die Schöne aber.



5 Larry beim Neustart: Der kleine Schürzenjäger gibt nicht auf. Sein nächstes Opfer ist aber eher der Typ „graue Maus".



6 Larry, der Künstler: Als habe er Visagist gelernt, macht er sich ans Werk und schminkt das Mauerblümchen zur Superfrau.



7 Larrys Geschmack: So sieht eine Frau aus, wenn Larry „mit ihr fertig ist" – aus der grauen Maus wurde eine rassige Katze.



URTEIL

fen mit wirklich zotigen Ausdrücken nur so um sich. Optisch bewegt sich „Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude“ durchaus in einem jugendverträglichen Rahmen, akustisch dagegen eindeutig nicht. Deshalb wurde diesem Spiel auch die Jugendfreigabe verweigert.

Onkel Larry begeisterte die Spieler schon in der Frühzeit des Computers. An den von damals überlieferten Mythos wollten die Macher der Abenteuer seines Neffen anknüpfen – was mißlungen ist. Es springt kein Funke über, die Mini-Geschicklichkeitsspiele sind belanglos. Der Umfang der gesprochenen Texte ist mit mehr als 90 000 Wörtern zwar groß, aber platte Anmacher-Sprüche wie:„Bist Du schon mal verhaftet worden, es muß strafbar sein, so gut auszusehen“ waren auch als Neuheit schon unwitzig. Vom einstigen Larry-Zauber ist wenig mehr als ein „befriedigender“ Abklatsch geblieben, den auch die leidlich gute Musik und die lustige Comic-Optik nicht wirklich retten können.

BEDIENUNG

Sie steuern Larry per Tastatur und mit Hilfe der Maus. Das ist absolut problemlos, allerdings werden Sie genauere Erläuterungen, worum es in den Minispielen geht und wie die zu bedienen sind, teilweise schon vermissen. Erschwerend kommt hinzu, daß das Handbuch nur auf der CD-ROM verfügbar ist und nicht als gedruckte Version.



Eine große, dunkelhaarige Schöne. Ob der kleine Larry bei ihr landen kann?

ANZEIGEN IM SPIEL

Der gelbe Pfeil steht für Larrys aktuelles Selbstvertrauen.

Das Spermium darf die roten Objekte nicht berühren.

Tanzt Larry, so verdeckt dieser Balken einen Teil des Bildes.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Leisure Suit Larry[1] – Magna Cum Laude

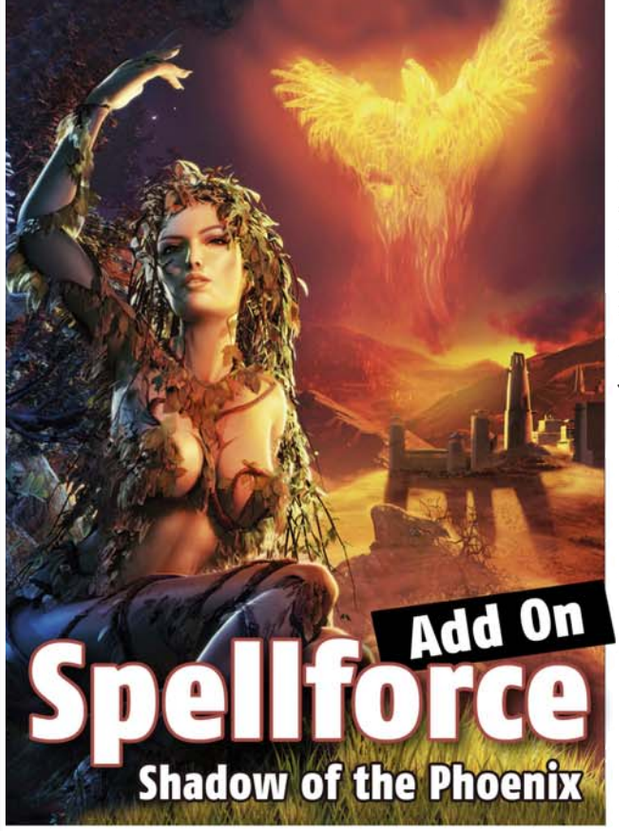
Hersteller: Vivendi Universal Games
Version: 1.00.0001
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-9940155 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) verfügbar

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

[1]sprich: „Lescher Ssjuht Lärri“

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Es gibt zwar eine Einführungsphase, aber die hilft Ihnen nicht wirklich.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Zotige, aber langweilige Sprüche sowie schlecht erklärte und eher eintönige Minispiele sind alles mögliche – nur nicht erotisch.	4,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	Diverse einander sehr ähnliche Aufgaben und 14 Minispiele.	3,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Die Comic-Umgebung ist ziemlich passend, sehr bunt und ganz nett.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die musikalische Untermalung paßt gut zum Spiel, Sprecher arbeiten professionell.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Viele Texte in den Menüs, manchmal etwas lang und unübersichtlich.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Die Steuerung der Minispiele ist mitunter hakelig und schlecht erklärt.	4,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**3,40**
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.who-is-larry.de)	6,00
Service insgesamt		**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	noch akzeptabel	4,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (2477 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]	0,652%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab 6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar 5,00
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%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	unzumutbar	unzumutbar 5,00
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%	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%**		**1,62**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**1,71**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**2,72**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**befriedigend**	**2,72**
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			44,95 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)			44,49 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,72 x 44,95 = 122,26 = ausreichend	

[2]Windows 98, Second Edition [3]Windows XP Home mit Service Pack 2



Erweiterungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Der finale Einsatz des Runenkriegers – können Sie auch die letzte Schlacht gewinnen?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Ein geheimnisvoller Maskenmann ruft den Runenkrieger, also Sie, herbei. Nur wenn Sie ihm eine gefährliche Gefälligkeit erweisen, will er Ihnen im Gegenzug helfen, damit Sie sich endlich vom Einfluß des Bösen befreien können, dem Sie seit Ihren vergangenen Heldentaten mehr und mehr ausgesetzt sind …

„Spellforce – Shadow of the Phoenix", die zweite Erweiterung zum Hauptspiel „Spellforce – Order of the Dawn" unterscheidet sich vom Vorgänger, der ersten Erweiterung, in einem Punkt sehr deutlich: Während man „Breath of Winter" auch spielen konnte, wenn man mit dem Hauptspiel nur wenig Erfahrung gemacht hatte, so ist Shadow eindeutig an die beinharten Fans der Serie gerichtet, die sich in der Fantasywelt gut auskennen. Sie können wahlweise mit einem bereits vorgefertigten Helden der Stufe 28 starten oder einen eigenen Helden aus Hauptspiel oder Erweiterung eins importieren. Und dann geht es sofort gegen Untote und Dämonen zur Sache. Da haben wirklich nur Veteranen der Serie eine gute Chance zu überleben.

Grafisch hat sich wenig getan, warum auch? Optisch ist Spellforce nach wie vor bildschön anzusehen. Spielerisch gibt es dagegen Nachschlag: Jedes der sechs Völker hat nun zwei neue Gebäude und damit zwei neue Einheiten im Spiel, die die bisherige Palette der Möglichkeiten sinnvoll ergänzen.

BEDIENUNG

Hier hat sich nichts geändert. Für Anfänger wird's daher schwer, erfahrene Spellforce-Kämpfer wissen aber, wie es geht.

URTEIL

Gewohnte Qualität im Fantasy-Reich: Auch der dritte Streich überzeugt mit schönem Startfilm, dichter Handlung und hohem Schwierigkeitsgrad, richtet sich aber an Fans, die schon etliche Stunden Spielzeit im Spellforce-Universum verbracht haben. Anfänger sollten lieber zum Hauptspiel greifen, Kenner werden die „gute" Herausforderung aber schnell ins Herz schließen.



Diesem Riesenlemuren sollte man lieber aus dem Weg gehen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spellforce – Shadow of the Phoenix[1]

[1]sprich: „Spellforß – Schäddoh off se Fihnix"

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

Hersteller: Koch Media
Version: 1.51
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Die Lernaufgabe des Hauptspiels erklärt alles, was Sie wissen müssen, hervorragend.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Noch immer kann sich die Welt von Spellforce sehen und vor allem spielen lassen. Harte Gegner, viele Möglichkeiten und ein selbstgebauter Held – klasse!	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Hunderte von Ausrüstungsgegenständen, sechs spielbare Völker – das ist reichlich.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Nach wie vor eines der schönsten Strategiespiele auf dem Markt.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Schlachtenlärm und Zaubersprüche, alles klingt, wie es soll. Und die Musik ist großartig.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Das meiste wird erzählt, daher gibt es nur wenig, was man lesen muß – gut so.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Für ein so komplexes Spiel gar nicht schwer. Das lernen auch Anfänger recht zügig.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,30**
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.jowood.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 (1247 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[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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%**			**1,54**

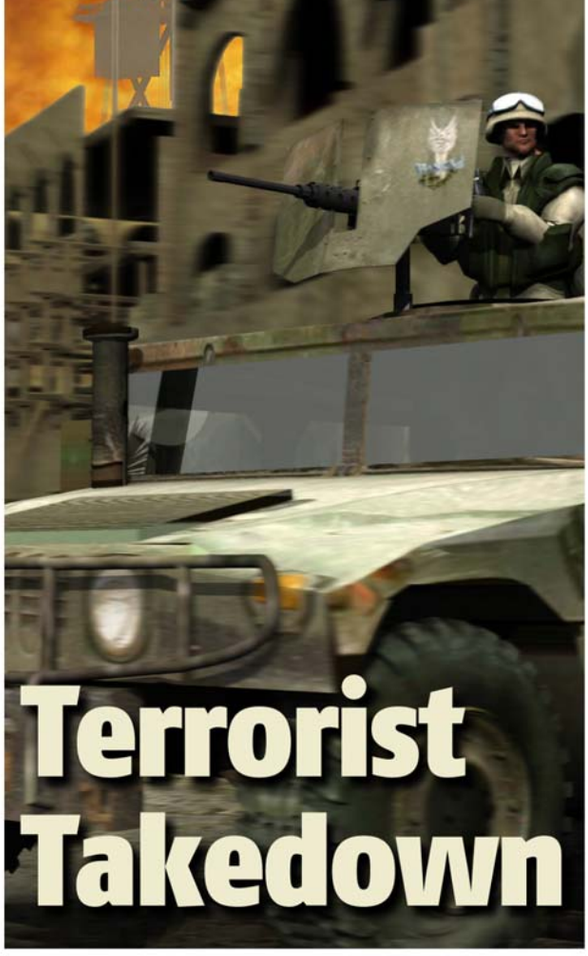
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**1,43**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		sehr gut ←	**1,48**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		26,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,48 x 29,99 = 44,39 = befriedigend	

[1]Windows 98, Second Edition [2]Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Terrorist Takedown

Actionspiel für PC |
Schicken Sie das Moorhuhn in die Wüste – gehen Sie auf Terroristenjagd im Nahen Osten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Mit dem Actionspiel „Terrorist Takedown" können Mauskämpfer mal wieder zum Anti-Terror-Krieg in den Nahen Osten ziehen.

Das stumpfsinnige Spielprinzip erinnert – pardon – an die „Moorhuhnjagd", nur geht es bei dieser geschmacklosen Terroristenjagd gar nicht lustig zu, da Sie mit Ihren Waffen auf Menschen zielen, die nach Treffern schreiend durch die Luft fliegen. Wie im berühmten Huhn-Klassiker müssen Sie fast nur das Zielkreuz der jeweils aktiven Waffe per Maus über den Bildschirm steuern und die von überall heranstürmenden Gegner abschießen. Der größte Unterschied zum Moorhuhn ist, daß Sie sich nicht an einer festen Position befinden, sondern meist in einem Fahrzeug oder Helikopter hinter der Bordkanone sitzen. Bei jedem der 16 Kampfeinsätze, die Sie überstehen müssen, sitzen Sie in einem anderen Gefährt der U.S. Army. Im Spielverlauf bedienen Sie aber nicht nur das Maschinengewehr in diversen Fortbewegungsmitteln, sondern haben Ihren Finger auch am Abzug von Flakgeschützen und Raketenwerfern. Meist dürfen Sie aber die Fahr- oder Flugbahn Ihres Gefährts nicht selbst bestimmen, sondern fahren oder fliegen nur eine festgelegte Strecke ab. Im späteren Spielverlauf dürfen Sie allerdings in einigen Einsätzen auch einen Apache-Kampfhubschrauber fliegen. Hier können Sie dann endlich mal Ihr Gefährt selbst steuern und gleichzeitig auf die Gegner am Boden schießen. Geübte Spieler mit flinken Reflexen werden sicher nicht länger als einen Nachmittag



Mit dem Hummer-Geländewagen ziehen Sie in den Anti-Terror-Krieg.

SPIELVERLAUF



1 Ein einziger kurzer Filmvorspann zu Spielbeginn soll Ihnen die richtige „Atmosphäre" eines Anti-Terror-Einsatzes vermitteln.



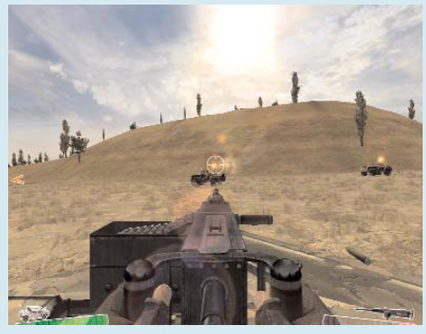
2 Im ersten Einsatz müssen Sie aus einem Hubschrauber mit der Bordkanone den Weg für einen Konvoi freischießen.



3 Sie fliegen dabei nicht nur durch Wüstengebiete, sondern passieren auch einige Dörfer. In und auf den Häusern haben sich zahlreiche Gegner postiert, die mit Gewehren und Raketen auf Sie schießen. Haben Sie die größeren MG-Nester (Kreis) getroffen, dürfen Sie weiterfliegen.



4 Haben Sie in der letzten Stadt alle Feindstellungen ausgehoben, müssen Sie nur noch auf die Ankunft des Konvois warten.



5 Bei Ihrem zweiten Einsatz kämpfen Sie am Boden und sitzen hinter dem Maschinengewehr auf einem Hummer-Geländewagen.



6 Besonders in den unübersichtlichen Städten, die Sie durchqueren müssen, stürzen von allen Seiten Gegner aus dem Hinterhalt auf Sie.



7 Beim dritten Einsatz müssen Sie Ihre Stellung vor den angreifenden Gegnern mit einem stationären Maschinengewehr verteidigen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Terrorist Takedown

FORTSETZUNG

benötigen, bis sie das Spielende sehen. Auch Anfänger haben schnell Erfolgserlebnisse, da Ihre Gegner immer an den gleichen Stellen auftauchen.

BEDIENUNG

Außer Ihrer Maus benötigen Sie nichts weiter für die Terroristenjagd. Egal, ob Sie im Hubschrauber oder im Hummer-Geländewagen hinter dem Maschinengewehr sitzen, die Steuerung bleibt stets gleich. Sie müssen nur das Zielkreuz auf Ihre zahlreichen Gegner richten und im richtigen Moment die Maustaste drücken. Permanentes Dauerfeuer sollten Sie jedoch vermeiden, da sich Ihr Maschinengewehr dann überhitzt und Sie nicht schießen können, bis es wieder abgekühlt ist. Da Sie folglich einige Sekunden wehrlos den Attacken Ihrer Feinde ausgeliefert sind, sollten Sie stets den Hitzebalken Ihrer Waffe im Blick behalten.

URTEIL

Die Jagd auf Terroristen im Nahen Osten ist zur Zeit groß in Mode. Das Actionspiel „Terrorist Takedown" versucht auf dieser Welle zu reiten, ist aber äußerst primitiv. Menschen wie Moorhühner abzuschießen – das ist zynisch. Spielerisch bieten die 16 Spielstufen kaum Abwechslung, und bis auf die Fortbewegungsmittel ändert sich kaum etwas am Spielablauf. Selbst die Spieldauer ist mit rund einem Nachmittag Netto-Spielzeit auch für den recht günstigen Preis deutlich zu kurz geraten. Auch technisch ist Terrorist Takedown keine brillante Angelegenheit, sondern nur „befriedigend".



Beim Häuserkampf kann hinter jeder Ecke ein Gegner lauern.

SPIELDETAILS



Die Schadensanzeige verrät, wieviel Treffer Sie vertragen.



Heizt sich Ihre Waffe zu sehr auf, können Sie nicht schießen.



Mit Boden-Luft-Raketen holen Sie Helikopter vom Himmel.



Später dürfen Sie sogar einen Apache-Helikopter fliegen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Terrorist Takedown[1]

1sprich: „Täikdaun"

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

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

		Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)				
Spieleinstieg		5%	Ohne Training und Ausbildung ziehen Sie sofort in den Anti-Terror-Krieg.	4,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)		20%	Es geht mal wieder auf Terroristenjagd. Leider fehlen dem Spiel sowohl neue Ideen, als auch die spielerische Abwechslung, da das Spielprinzip schlicht „Abschießen von Gegnern" heißt.	4,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)		4%	16 Spielstufen, verschiedene Fahrzeuge und Helikopter.	4,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)		10%	Die Umgebung ist recht detailarm, die gegnerischen Spielfiguren wirken unecht.	4,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)		5%	Die Musik ist Geschmackssache, die Geräusche klingen etwas künstlich.	4,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)		2%	Bis auf kurze Einsatzbeschreibungen gibt es keine weiteren Informationstexte.	5,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)		4%	Mehr als die Maus benötigen Sie nicht, um erfolgreich Terroristen zu jagen.	3,00
Spielspaß insgesamt		**50%**		**4,16**
SERVICE				
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	keine (www.dtp-ag.de)	6,00
Service insgesamt		**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)		**2%**	sehr knapp	**5,49**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)		1%	ja (248 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1%	0,0000 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt		**5%**		**1,40**
FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32
Pentium-3 500/128 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,000%	unter Mindestanf.	unter Mindestanf.
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/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	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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht 6,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[3]	0,882%	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%**		**1,22**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen				
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**		**2,50**
SONSTIGES				
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	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%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt		**6%**		**3,50**
ZWISCHENNOTE		**100%**		**3,16**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			befriedigend	**3,16**
PREIS/LEISTUNG			gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			19,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)			kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			3,16 x 19,99 = 63,17 = gut	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Sherlock Holmes und Dr. Watson bekommen eine Einladung zur Party von Sir Bromsby, der den Geburtstag seiner Tochter feiern möchte.



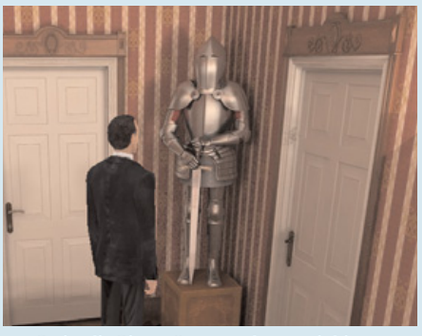
2 Der Industrielle Bromsby hält eine Rede. Sekunden nach diesem Foto sinkt der Mann tödlich getroffen zu Boden. Wer hat geschossen?



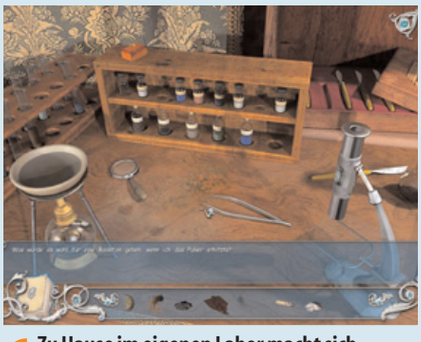
3 Seine Tochter Lavinia steht in der Tür, umgeben von einer Pulverwolke. Hat sie den eigenen Vater ermordet? Holmes findet im Gespräch mit Gästen schnell heraus, daß das Verhältnis der beiden nicht das beste war. Dennoch glaubt der Detektiv nicht an ihre Schuld und sucht Spuren im Haus.



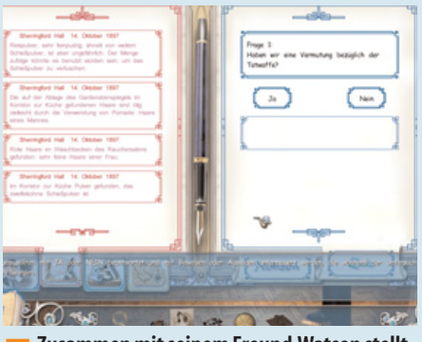
4 Der anwesende Doktor kann nur den Tod Sir Bromsbys bestätigen, hat aber nichts entdeckt, das Holmes entscheidend weiterbringt.



5 Da ist die Ritterrüstung schon ergiebiger. Hinter dem Metallmonstrum findet Holmes ein Indiz, das ihm bei der Aufklärung hilft.



6 Zu Hause im eigenen Labor macht sich Holmes daran, mit Analysen und Beobachtung gefundener Spuren Indizien zu sammeln.



7 Zusammen mit seinem Freund Watson stellt der Detektiv dann einen Fragenkatalog zusammen. Die Antworten sollten Sie kennen.

Das silbernen

Inspiriert von den Abenteuern des Sherlock Holmes von Sir Arthur Conan Doyle

Abenteuerspiel für PC | Ein bizarrer Mordfall fordert den besten Detektiv der Welt – und der sind Sie

Spieletricks siehe Seite 164

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

London 1897: Der reiche Sir Bromsby wollte auf einem Empfang zum 18. Geburtstag seiner Tochter nur eine Rede halten – und liegt Sekunden später tot am Boden, von einer Kugel getroffen. Lavinia Bromsby steht entsetzt in der Tür, umgeben von einer Wolke aus Pulver. Schießpulver?

Zum Glück für Lavinia ist ein besonderer Gast zugegen: der legendäre Detektiv Sherlock Holmes. Zusammen mit seinem Freund Dr. Watson nimmt sich Holmes des Falles an und beginnt seine Untersuchung im Haus – und nun übernehmen Sie die Rolle des meisterhaften Denkers. Sie suchen in allen Räumen der Villa nach Spuren, unterhalten sich mit Gästen und Personal und sammeln mögliche Beweisstücke ein, die Sie abends in den eigenen vier Wänden der Baker Street 221B genau analysieren, um weitere Fakten dingfest zu machen. Mit jedem weiteren Tag nähern Sie sich dem Mörder von Sir Bromsby und weiteren Opfern …

„Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings" ist also ein klassisches Abenteuerspiel. An zwei Stellen werden Sie zu einer Action-Einlage genötigt, ansonsten geht es hier eher ruhig und gemächlich zu. Statt mit Revolver und Kugeln sind Sie als Sherlock Holmes mit Lupe, Reagenzglas und Bandmaß bewaffnet. Und mit geistiger Höchstleistung, denn einige der Rätsel, die Sie knacken müssen, sind nicht von schlechten Eltern. Am Ende eines jeden Tages werden Ihnen ein paar Fragen gestellt, die Sie richtig beantworten und mit Beweisen untermauern müssen, um weiterspielen zu können. So wird sichergestellt, daß Sie aus den gesammelten Informationen auch die richtigen Schlüsse ziehen. Überhaupt läuft das ganze Spiel weitgehend linear ab: Haben Sie an einem Ort der Handlung nicht alles Wichtige entdeckt, dann geht es nicht weiter. Meldet Holmes dagegen, es sei Zeit, weiterzumachen, dann können Sie sicher sein, hier nicht die geringste Kleinigkeit übersehen zu haben.

BEDIENUNG

Fürs Abenteuerspiel ist die Steuerung gut und einfach gemacht, leider taugt sie für die Actioneinlagen nur bedingt und wird Ihnen dort das eine oder andere Mal Kummer bereiten.

URTEIL

Hobby-Detektive aufgepaßt: Tolle Atmosphäre, knackige Rätsel und eine gute, spannende Geschichte machen das neueste Abenteuer von Sherlock Holmes zum Leckerbissen für alle, die ihre kleinen grauen Zellen mal wieder richtig fordern wollen. Anfänger könnten daher an der einen oder anderen Stelle Probleme bekommen, aber erprobte Abenteurer dürften eine Menge Spaß haben, wenn sie auf den Spuren des großen Detektivs wandeln und einen komplizierten Mordfall lösen. Kombiniere, Watson: Hier handelt es sich um ein „gutes" Spiel.

Geheimnis des Ohrrings

[1]gprdt: „Schörlock Holms“



DER AUTOR



Foto: dpa

Sir Arthur Conan Doyle, das Gehirn hinter Sherlock Holmes.

Den Schriftsteller Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930) verband lange Jahre eine Haßliebe mit seinem berühmtesten Kind: Weil alle Welt seine Sherlock-Holmes-Geschichten so liebte, konnten sich Doyles' andere Bücher nie durchsetzen, was den ambitionierten Autor sehr verärgerte. Er ließ deshalb sogar seinen Helden sterben: Im Kampf mit seinem größten Feind, dem verbrecherischen Professor Moriaty, stürzte Holmes einen Wasserfall hinunter und starb – scheinbar. Doch das Publikum bestürmte Doyle, Sherlock Holmes zurückzubringen, was er drei lange Jahre später auch endlich tat. Offenbar hatte sich der Autor in sein Schicksal gefügt, den bekanntesten Detektiv der Welt erschaffen zu haben.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sherlock Holmes[1] – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Demo auf DVD

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Wegen fehlender Lernaufgabe nicht ganz leicht, aber gut zu schaffen.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Sherlock Holmes, wie er leibt und lebt: Spuren suchen, Schlußfolgerungen ziehen – das könnte aus einer Kurzgeschichte von Conan Doyle stammen. Wunderbar!	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Das Abenteuer kann man nur einmal durchspielen, hier gibt es wenig Abwechslung.	4,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Gute Charaktere, schöne Umgebungen, das England um 1900 kann sich sehen lassen.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Profis als Sprecher machen sich bezahlt, und auch der Rest der Geräuschkulisse stimmt.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Viel zu lesen, das läßt sich bei einem Krimi-nalfall auch nicht so leicht vermeiden.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung der Bewegungen hätte besser sein dürfen, der Rest ist in Ordnung.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,85**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sherlockholmes-game.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1405 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]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,652%	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%**			**1,13**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,79**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,84**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	1,84
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,84 x 39,99 = 73,58 = gut	

2 Windows 98, Second Edition 3 Windows XP Home mit Service Pack 2

SPIELVERLAUF



1 Auf der Suche nach Ihrem Bruder stoßen Sie in seinem Hotel nur auf übernatürliche Phänomene, wie diese Flammenerscheinungen.



2 Im Kellergewölbe einer Kirche entdecken Sie die archäologische Ausgrabungsstätte Ihres Bruders – und das Tor zu einer fremden Welt.



3 Kaum haben Sie einen Schritt in diese geheimnisvolle Welt gewagt, werden Sie auch schon von geisterhaften Kriegern unfreundlich in Empfang genommen. Glücklicherweise sind Sie mit einer Pistole und dem magischen Schwert bewaffnet, können sich also zur Wehr setzen.



4 Diesen Stein können Sie alleine nicht bewegen. Glücklicherweise steht Ihnen ein kräftiger Dämon zur Seite, der den Weg freimacht.



5 Auf einem Altar entdecken Sie das heilige Zepter. Es wird Ihnen helfen, das Geheimnis dieser Welt zu lüften.



6 In einer urigen Burgruine werden Sie von pfeilschnellen Skelettkriegern angegriffen. Jetzt sind Ihre Fechtkünste gefragt.



7 Kisten, die den Weg versperren, werden einfach abgefackelt. Schrittweise nähern Sie sich dem Aufenthaltsort Ihres Bruders.

Sha

Zorn der Engel

Actionspiel für PC | Eine Reise durch die Schattenwelt auf den Spuren des verschwundenen Bruders

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf dem Computer installiert, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Ihr Bruder war schon immer ein verschrobener Kerl mit einer Vorliebe für archäologische Geheimnisse. Eines Tages flattert ein Brief von ihm auf Ihren Schreibtisch. Darin enthalten: ein Hilferuf und ein Bahnticket. Sie machen sich sofort auf den Weg zu den Ausgrabungen, mit denen sich Ihr Bruder zuletzt beschäftigt hatte. Dort angekommen, finden Sie eine ausgestorbene Ortschaft vor. Außer ein paar Dämonenerscheinungen und fremdartigen Geräuschen ist hier nicht mehr viel los. Im Keller der Kirche untersuchen Sie die archäologischen Arbeiten und entdecken ein Tor in eine fremde Welt, in die Sie nun wohl oder übel eintreten müssen.

Fortan durchstreifen Sie mittelalterliche Burggemäuer, in denen sich kampflustige Dämonen herumtreiben. Sie werden von Skelettkämpfern mit Schwertern attackiert und müssen sich gegen die Feuerbälle von Hexenmeistern zur Wehr setzen. Zu diesem





[1] sprich: „Schäid"

SPIELDETAILS



An solchen Bodenspalten können Sie mit Hilfe des magischen Schwertes neue Lebensenergie tanken.

In diesem Geschäft können aufgefundene Engelstränen gegen Dämonenzauber eingetauscht werden.



Zweck sind Sie mit einer Pistole und einem magischen Schwert bewaffnet, das besonders effektiv im Kampf gegen Untote ist. Zudem steht Ihnen auf Wunsch ein kräftiger Dämon zur Seite, der Ihnen hilft, schwere Steine aus dem Weg zu räumen, die Sie alleine nicht hätten bewegen können. Diese Kreatur beherrscht außerdem bis zu zehn verschiedene Zauber, die im Kampf gegen besonders starke Gegner eine große Hilfe sind. Doch der muskelbepackte Helfer ist nur für eine begrenzte Zeit für Sie da.



Das Heilige Schwert ist Ihre beste Waffe im Kampf gegen die Dämonen.

Sie müssen schon eigene Kampfkraft und Kombinationsgabe einsetzen, um zum Ziel zu komm. Denn der Weg durch die Geisterwelt ist gar nicht so leicht zu finden. Sie müssen auf schmalen Planken über Abgründe balancieren und mit komplizierten Mechanismen geheime Türen öffnen, um weiterzukommen. Aber was macht man nicht alles, um seinem kleinen Bruder aus der Patsche zu helfen?

BEDIENUNG

An dieser durchdachten Steuerung sollte sich Lara Croft mal ein Beispiel nehmen. Mit der Maus können Sie sich frei umsehen und kämpfen. Mit nur sieben Tasten der Tastatur haben Sie sämtliche wichtigen Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten im Griff. Das funktioniert mit etwas Übung völlig unproblematisch.

URTEIL

Kämpfernaturen und Rätselfreunde kommen hier in einer schaurig-schönen Geisterwelt gleichermaßen auf ihre Kosten. Die aufwendig gestalteten Kulissen und die gruselige Atmosphäre entschädigen für die nur wenig mitreißende Geschichte. Alles in allem eine „gute" Reise.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shade[1] – Zorn der Engel

Demo auf DVD

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)

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

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.blackelement.net

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Im Training werden Ihnen alle wichtigen Steuerungsbefehle beigebracht.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Eine herrlich düstere Spielwelt, die zu ausgedehnten Abenteuern einlädt. Rätsel und handfeste Kämpfe sorgen für Spannung. Nur die Story wirkt doch arg abgegriffen.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	30 Spielstufen, drei Waffen und zehn Dämonenzauber.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Stimmungsvolle Gemäuer und finstere Dämonen mit eleganten Kampftechniken.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passende mystische Musikuntermalung. Die Stimmen der Akteure sind aber zu hölzern.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Schön gestaltete Menüs mit genügend Informationen, passende Untertitel.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit etwas Übung gelingt die Steuerung per Maus und Tastatur ohne große Probleme.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,10**
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%	Englisch (www.blackelement.net)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**4,15**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (294 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 voreingestellt	Bildpunktezahl mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern getestet					
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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
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%	ruckelt	unzumutbar	4,00
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%**			**1,59**

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%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,93**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,93**
PREIS/LEISTUNG		gut	

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	34,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,93 x 39,99 = 77,18 = gut

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service Pack 2

Die Si
Das Erbe

Aufbauspiel für PC | Vom Jüngling zum König einer neuen Welt – das baut einen auf!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Einst waren „Die Siedler“ glücklich in ihrem Phantasiereich. Unter der Führung des großen Königs Keron war die gesamte Welt geeint und mit Frieden und Wohlstand gesegnet. Die Zukunft schien gesichert, als ihm die Königin den Thronfolger Dario gebar. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten, wo das Gute gedeiht, lauert auch das Böse. Und irgendwann schlägt es zu – in diesem Falle in Gestalt der finsteren Armee des Fürsten Mordred. In seinem Bestreben, die Macht an sich zu reißen, ließ er seine Truppen plündernd und mordend durchs Land ziehen. Schließlich erreichten die Truppen die Burg des Königs, stürmten sie nach langem Kampf und töteten den Herrscher. Doch die Königin und Prinz Dario entgingen den Mördern, konnten rechtzeitig und unbemerkt in Sicherheit gebracht werden. Dario wächst seither unerkannt bei seinem Onkel Helias auf – und weiß nichts von seiner königlichen Herkunft.

Doch die Vergangenheit holt den Kronprinzen in seinem 22. Lebensjahr ein. Mordred, inzwischen Herrscher über das Reich, findet das Versteck der Königin und läßt sie töten. Im Sterben sagt sie Dario die Wahrheit, und teilt ihm mit, daß sein Leben in Gefahr sei. Denn Mordred wird keine Ruhe geben, bis er auch den Erben umgebracht hat. Also muß Dario selbst zu den Waffen greifen. An dieser Stelle übernehmen Sie die Rolle des jungen Helden und begleiten ihn fortan auf seinem Feldzug durch das Königreich. Ihre Ziele: Mordred das Handwerk legen, das Reich wieder einen und Frieden schaffen. Doch leider gilt: Nur Kampf schafft Frieden. Sie müssen also ein schlagkräftiges Heer aufbauen, um Ihr rechtmäßiges Erbe zurückzuerobern.

Auf Ihrem langen Marsch werden Sie nicht nur böse Gegner treffen, sondern auch freundliche Bürger. Es liegt natürlich auch an Ihnen, ob die Bevölkerung Sie mag oder nicht. Es ist eine Frage des Erfolges. „Die Siedler – Das Erbe der Könige“ würde aus der Reihe tanzen, wenn Sie nicht tüchtig siedeln müßten. Florierende Dörfer und Städte bauen, für Unterkunft, Essen und Arbeit sorgen – wenn Sie diese Pflichten ernst nehmen, wird man Sie lieben. Vorausgesetzt, Sie pressen nicht zu hohe Steuern aus Ihren Leuten.



Fördern Sie Rohstoffe, und treiben Sie die Forschung voran, um Handel und Wirtschaft in Schwung zu halten. Alles mit dem Fernziel, Truppen aufzustellen und damit Ihre Ländereien wieder zu erobern.

Dabei helfen Ihnen auch andere Helden, die Sie auf Ihren Reisen durchs Land treffen. Deren

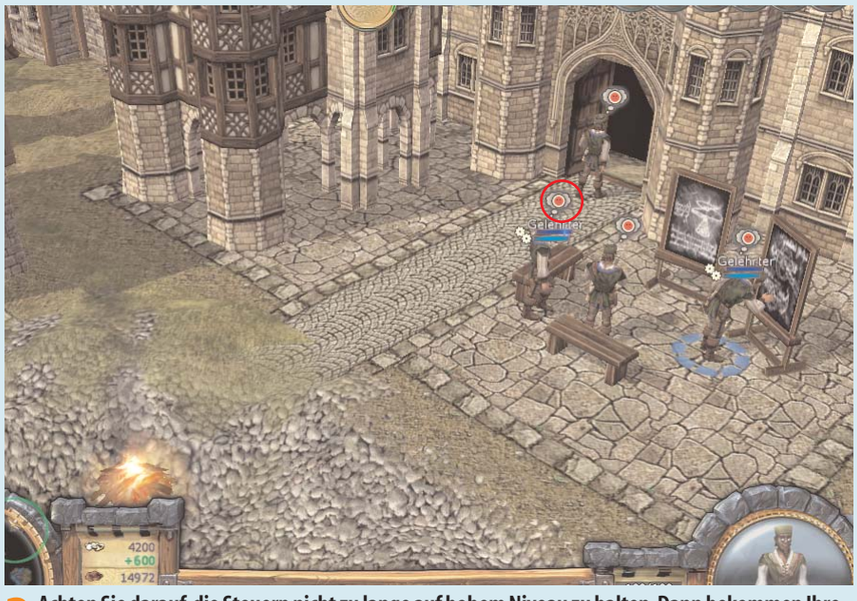
SPIELVERLAUF



1 Schicken Sie Leibeigene zum Holzfällen. Das füllt zum einen Ihre Speicher mit dem Rohstoff Holz, zum anderen wird Baufläche frei.



2 Um den aufstrebenden Siedlern gute Lebensverhältnisse zu bieten, müssen Sie genügend Wohnhäuser und Bauernhöfe errichten.



3 Achten Sie darauf, die Steuern nicht zu lange auf hohem Niveau zu halten. Dann bekommen Ihre Siedler schlechte Laune (Kreis) und zeigen sich extrem unmotiviert. Genau wie die Maßnahme „Überstunden anordnen“ sollten hohe Steuern nur für kurze Zeitspannen eingeplant werden.



4 Später können Sie einen Marktplatz errichten. Dort wird eine Vielzahl von Waren zu mehr oder weniger guten Preisen gehandelt.



5 Sie haben jede Menge Rohstoffe gesammelt. Ihre Kriegsmaschinerie arbeitet inzwischen auf Hochtouren. Hier wird eine Kanone gegossen.



6 Sie rücken mit berittenen Soldaten zur Schlacht aus. Die Truppe kümmert sich zunächst um kleinere Ziele, etwa dieses Zelt.



7 Nachdem die Vorhut den Weg frei gemacht hat, bringen Sie die Kanonen in Stellung und zerstören die Burg Ihres wehrlosen Gegners.

edler der Könige

ausgeprägte Fähigkeiten können Sie gebrauchen: Manche können im Kampf besonders gut zuschlagen oder perfekt Bomben legen. Doch es wird nicht nur gekämpft. Auch die Liebe kommt nicht zu kurz, sondern spielt in diesem Abenteuer eine tragende Rolle.

Außer der Kampagne mit umfangreicher Rahmenhandlung und 15 Kapiteln finden Sie im Spiel auch einzelne Aufgaben, die Sie direkt aus dem Hauptmenü aufrufen können. Und im Mehr-Spieler-Modus können Sie mit bis zu acht Personen im lokalen Computer-Netzwerk oder per Internet um die „Weltherrschaft" streiten.

BEDIENUNG

Das gesamte Spiel läßt sich mit der Maus bedienen. Es empfiehlt sich aber, auch die Tastatur einzusetzen, um die Steuerung mit Kurzbefehlen zu vereinfachen.

URTEIL

Experiment gelungen! Die Spielmechanik der bekannten Siedler-Serie wurde deutlich vereinfacht und für den Spieler überschaubarer angelegt, ohne daß dieser Eingriff Spieltiefe gekostet hätte. Noch immer geht's im wesentlichen darum, mit klugem Handeln eine funktionierende Dorfgemeinschaft aufzubauen. Nur dann verfügen Sie nämlich über genügend der notwendigen Ressourcen und Voraussetzungen, um ein starkes Heer aufzubauen, das Sie zum Sieg führt. Jetzt liegt es nur noch an Ihnen, ein König zu sein, der so „gut" ist wie das Spiel.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Siedler – Das Erbe der Könige

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

Hersteller: Ubisoft
Version: 1.00.00148a
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%	Die im Spiel vorhandene ausführliche Einführung wurde leider etwas versteckt.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Universalgenies gefragt: Sie organisieren die Siedlergemeinschaft, forschen und kämpfen. Vielfältige Spiel- und Entwicklungsmöglichkeiten sorgen lange für Spannung.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Kampagne, Einzelaufgaben und Mehr-Spieler-Modi für Netzwerk und Internet.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Großartige Details, z. B. sichtbare Arbeitsabläufe. Kamera mitunter unvorteilhaft.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Passende Musik und Hintergrundgeräusche. Kommentare von großartig bis schwach.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Übersichtlichtliche Menüs. Die Untertitel sind von schwankender Qualität.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die ungünstige Kameraperspektive macht Kämpfe im Wald kaum möglich.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,56**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-8241210 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.siedler.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%	ja (1095 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]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,833%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**			**1,42**

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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,07**
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%**		**1,65**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,65**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,65 x 49,95 = 82,42 = befriedigend	

1 Windows 98, Second Edition 2 Windows XP Home mit Service Pack 2



Fotos: Bongarts

Fußball Manager 2005

Managerspiel für PC | Klaus Allofs und Thomas Schaaf haben Werder Bremen zur Meisterschaft geführt – eifern Sie dem Erfolgs-Duo nach

INSTALLATION

Bevor der Ball rollt, schauen Sie auf Seite 198 nach. Dort lesen Sie, wie sie ein Spiel auf dem PC installieren.

INHALT

Was beim hanseatischen Spitzenklub zwei Mann machen, das haben Sie ganz allein drauf. Mit dem „Fußball-Manager 2005" (kurz: „FM 2005") erledigen Sie Sportliches und Geschäftliches in Personalunion – wenn Sie es wünschen, quasi als „Mädchen für alles". Entscheiden Sie sich dagegen für einen Aufgaben-Teilbereich, dann übernimmt Kollege PC die restliche Arbeit. So oder so leiten Sie einen Verein aus einem von 29 Ländern – die Auswahl umfaßt insgesamt 53 Ligen mit 20 000 Spielern. Als Klubchef machen Sie sich auf die Suche nach dem effektivsten Trainingsplan, finden die beste Mannschaftsaufstellung und die am ehesten Erfolg ver- →

SPIELVERLAUF



1 Bayer Leverkusen und Werder Bremen stehen zum Anpfiff auf dem Spielfeld, Sie als „Macher" sitzen in der „Coaching Zone".



2 Das Spiel hat begonnen, Sie legen die Taktik fest. Auf diesem Bildschirm regeln Sie die Marschroute Ihrer Mannschaft in Ballbesitz.



3 In der Halbzeit können Sie Spieler einzeln ansprechen, um die Moral zu stärken oder die Truppe insgesamt richtig zusammenstauchen.



4 Einfach auf den Namen des Neuen klicken und ihn per Mauszeiger auf den alten Spieler ziehen – schon haben Sie ausgewechselt.



5 Rudelbildung in 3D: Spieler aus Bremen und Leverkusen haben etwas zu „besprechen". Ex-Nationalspieler Carsten Ramelow (zweiter von links) schreitet ein. Das Gesicht des Herrn Ramelow im Computerspiel sieht tatsächlich fast so aus wie das echte.



6 Nach dem Spiel lassen Sie das Geschehen noch einmal Revue passieren. In der Spielstatistik finden Sie wichtige Fakten.



7 Sie sind ein gefragter Mann. Vor der nächsten Begegnung geben Sie Interviews und sammeln so gegebenenfalls Sympathie-Punkte.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fußball Manager 2005 FORTSETZUNG

sprechende Taktik. Ganz so, wie Thomas Schaaf es bei den Bremern vorexerziert. Oder Sie legen den Schwerpunkt Ihrer Arbeit aufs Management, verhandeln mit Fernsehsendern und Sponsoren, jagen tolle Spieler auf dem Transfermarkt oder sorgen sich um den Stadionausbau.

Was aber wirklich zählt, ist die Leistung „aufm Platz". Dank der so genannten „Interactive Coaching Zone" sind Sie ganz dicht am Geschehen, können mit einem einzigen Tastendruck die Taktik umstellen und greifen damit prompt ins Spielgeschehen ein – wie Schaaf an der Seitenlinie im Weser-Stadion. Führen Sie den Klub also mal wieder in den Europa-Cup, und nehmen Sie auch mal ein Angebot als Nationaltrainer an.

Aber nicht nur auf der großen Bühne ist „FM 2005" zu Hause. Sie können sogar den Verein von nebenan gründen – die Datenbank des Spiels kennt mehr als 17 000 deutsche Orte.

BEDIENUNG

Die riesige Menge an Menüs ist in drei Hauptordnern (Organizer, Mannschaft und Verein) übersichtlich gegliedert. Angesichts der Fülle von Informationenen ist die Eingewöhnungszeit kurz. Mit Maus und Tastatur kommt man schnell dorthin, wo man hinwill. Und durch Anklicken und Bewegen des Mauszeigers nehmen Sie beispielsweise Auswechslungen oder Taktik-Änderungen blitzschnell vor.

URTEIL

Von Kleinkleckersdorf über Bremen nach Barcelona – die Welt des Fußballs bildet der Fußball Manager 2005 prima ab. Trainieren und managen machen nicht nur enormen Spaß – man kommt sich sogar fast vor, wie Allofs oder Bayern-Kollege Uli Hoeneß persönlich. Klar gibt es kleinere Ungereimtheiten: Kantersiege sind selten, der Kommentar wird schnell langweilig. Daß ein Kreisliga-Verein urplötzlich auf den Titelseiten von Fußball-Fachmagazinen erscheint, kommt einem realitätsfern vor. Und ein Spiel wie Bayern gegen Bremen als „Derby" zu bezeichnen, ist auch eher ungewöhnlich. Diese Kleinigkeiten ändern aber nichts an der „guten" Qualität dieses Managerspiels – das riecht schon sehr nach Champions League.



Fast wie im richtigen Spiel: Ivan Klasnic hat wieder getroffen.

SPIELDETAILS



Nur ein Tastendruck ( ), und Ihre Truppe spielt Pressing.



Drücken Sie F7, so werden die Spielernamen gezeigt.



Gründen Sie Ihren eigenen Verein, gleich den vor der Haustür.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fußball Manager 2005

Freigegeben	ohne Alterbeschr.
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2
	Xbox

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.0
Info: Tel. 01907-54464 (1,237 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.fm2005.de

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Wegen der Informationsflut nicht einfach, doch ein Tutorial erleichtert den Einstieg.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Als Manager und Trainer in Personalunion oder gar Nationaltrainer haben Sie alle Hände voll zu tun. Ein Beispiel: Jeder Ihrer Spieler hat 30 Eigenschaften.	1,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	29 Länder, 53 Ligen, 20 000 Spieler und die Möglichkeit, eigene Teams zu basteln.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Die Menüs sind übersichtlich, die 3D-Bewegungsabläufe der Kicker auf FIFA-Niveau.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Techno-Musik nervt (eigene MP3-Stücke möglich), Kommentar ohne Abwechslung.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Umfangreiche Menüs leicht bedienbar, manche Erklärung knapp, aber ausreichend.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Nach kürzerer Eingewöhnung hat sich auch der jüngste Trainer gut eingefuchst.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,77**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-76633 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-54464 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronic-arts.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (1226 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]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 TI 4200	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		5%	ohne Probleme		1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		**20%**			**1,13**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	nein/nein	6,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	ein Mehrkanal-Tonstandard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**3,64**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,01**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,01**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,01 x 49,99 = 100,48 = befriedigend	

[1]Windows 98, Second Edition [2]Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ihr Job: Sie sollen ein Gehege für eine Herde afrikanischer Elefanten bauen. Oben im Grünen ist noch reichlich Platz in Ihrem Zoo.



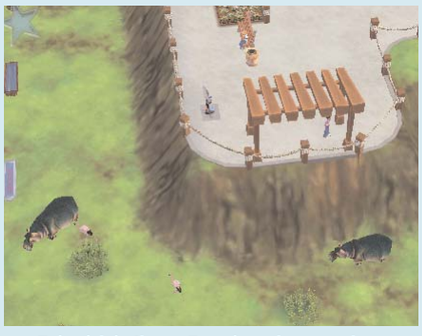
2 Savannenboden, Futter und typisch afrikanische Pflanzen – schon ist das Gehege fertig. Der Elefantenbulle fühlt sich wohl.



3 Der Tierpfleger macht das Gehege sauber: Das freut die Dickhäuter, wie man an den grünen Smileys sehen kann. Außer Sauberkeit ist für die Elefanten auch das Spielen wichtig. Daher können Sie den Giganten mit versteckten Äpfeln eine Freude machen – die suchen sie sehr gern.



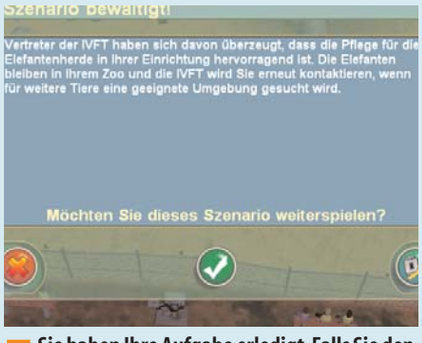
4 Wenn Sie ein Tier anklicken, erhalten Sie sofort einen genauen Bericht über Gemütszustand und Verfassung Ihres Zoobewohners.



5 Zeit, sich in Ihrem Zoo einmal umzusehen: Das Gehege für Nilpferde und Flamingos ist sehr hübsch. So muß ein Tierpark aussehen.



6 Nach ein paar Tagen hat sich herumgesprochen, welche neue Herde im Zoo zu bestaunen ist. Die Leute kommen in Scharen.



7 Sie haben Ihre Aufgabe erledigt. Falls Sie den Zoo mögen, können Sie sogar weitermachen. Doch es locken noch viele andere Aufgaben.

Zoo Ty

Aufbauspiel für PC | Giraffen, Löwen, Elefanten und möglichst viele Besucher glücklich machen – haben Sie einen Hang zum Zoodirektor?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Es gibt viel zu tun: Tiere müssen gefüttert werden, Besucher wollen Eis und Hot Dogs essen, die Kinder hätten gern einen Spielplatz, und Tierschutzverbände sind mit der Unterbringung ihrer Schützlinge in den Zoogehegen nicht zufrieden und verlangen Besserung – ein ganz normaler Arbeitstag für Sie, wenn Sie den Job eines Tierpark-Chefs in „Zoo Tycoon 2" haben wollen.

Ob im freien Spiel ohne Beschränkung oder in einer von etwa 20 verschiedenen Aufgaben: Sie müssen Gehege bauen, Wege anlegen, die Besucher mit allem Nötigen versorgen und in der Regel dabei auch noch Geld verdienen. Spezialjobs, wie die Zucht seltener und bedrohter Tierarten, kommen als Sahnehäubchen noch dazu.

Alles Anforderungen, die bereits im ersten Teil der Reihe gestellt wurden, dennoch gibt es auch Neuerungen. So wurde die Grafik für das neue Spiel auf eine dreidimensionale Darstellung umgestellt. Sie können nun ganz nah an Tiere und Besucher herankommen und ihnen zusehen. Das ist zwar optisch kein großer Wurf, aber doch deutlich schöner anzusehen als der recht karge Vorgänger.

Die Aufgaben sind diesmal besser gebündelt: So gibt es Kampagnen mit Überschriften wie etwa „Artenschutzprojekte", „Zoos mit Problemen" oder „Einsatz für den Tierschutz". Hinter jeder Überschrift verbergen sich drei bis vier Aufträge, deren Schwierigkeitsgrad sehr langsam steigt und die auch unerfahrenen Spielern die Chance geben, schnelle Erfolgserlebnis-



Pflegeleicht und attraktiv: eine Tigerfamilie.



se zu erringen. Meist in weniger als einer Stunde zu meistern, bieten sie damit perfekte Spielehäppchen für zwischendurch.

Wer mehr will, spielt eben mehrere Aufträge – oder tobt sich an den Herausforderungen oder im freien Spiel aus. Dort können Sie wählen, mit wieviel Geld Sie wo einen Zoo bauen wollen, und versuchen, möglichst schnell einen möglichst hohen Bekanntheitsgrad für Ihre Anlage zu erreichen. Je bekannter der Tierpark wird, desto mehr unterschiedliche Tiere und Gebäude werden dann zum Einsatz freigegeben.

Eine weitere Neuheit ist die Foto-Safari: Manchmal müssen Sie mit der Kamera bewaffnet Schnappschüsse Ihrer Lieblinge machen, um Aufgaben zu schaffen – dank der neuen Grafik vor allem für Kinder eine lustige Nebenbeschäftigung.

BEDIENUNG

Die Handhabung Ihres Zoos wurde im Vergleich zu Teil eins nochmals vereinfacht und wird in mehreren Lernaufgaben auch perfekt erklärt. Wer dieses Spiel nicht intuitiv steuern kann, wird mit jedem Schwierigkeiten haben. Einfacher geht es nicht.

URTEIL

Wie ein Tag im Zoo: Kein Zweifel, dieses Spiel ist fast perfekt für Anfänger, Gelegenheitszocker und auch jüngere Spieler von sechs bis zehn Jahren geeignet. Langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad, ausführliche Hilfen und kurze Aufträge sorgen für fast ungehemmte Spielfreude. Lediglich Grafik-Gourmets und alte Aufbau-Hasen werden hier Haare in der Suppe finden – berechtigt, denn es gibt hübschere und stärker fordernde Spiele als den zweiten Teil der Zoo-Tycoon-Reihe. Alle anderen dürften mit diesem „guten" Spiel aber tierischen Spaß haben.

SPIELDETAIL



Selber bummeln: So sieht die Besucherperspektive aus.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zoo Tycoon 2

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

Hersteller: Microsoft
Version: 2.0
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

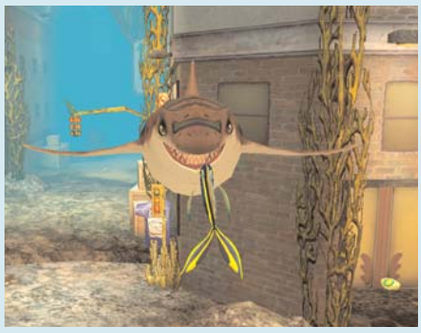
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Einfacher kann man es nicht erklären: der perfekte Einstieg ins Spiel ist gewährleistet.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Die schöne Grundidee bleibt erhalten, für erfahrene Spieler ist es aber etwas zu leicht. Das Bauen eines Zoos macht aber definitv Spaß, da es wunderbar zu realisieren ist.	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	17 Aufgaben und das freie Spiel: Da kann man sich sehr lange die Zeit vertreiben.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Besser als der erste Teil ist es allemal, vom Hocker haut es aber nicht.	3,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Recht leise kommt der Zoo daher, aber alle Tiere machen ihre typischen Geräusche.	2,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Erklärungen, was zu tun ist: Das reicht völlig und ist gut gemacht.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Kinderleicht zu begreifen: So sollten Spiele zu steuern sein.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,98**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microsoft.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (393 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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[2]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[3]	0,652%	ruckelt	unzumutbar	4,00
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%**			**1,98**

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-Ton-Standard	2,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**2,50**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%		
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)		49,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**49,50 €** (Game and Fun, Maintal, Tel. 0700-42638386)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,97 x 49,99 = 98,48 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service Pack 2

SPIELVERLAUF



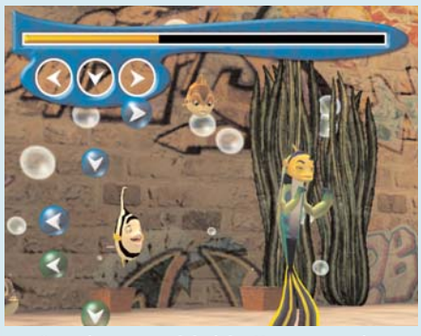
1 Oscars unfreiwillige Begegnung mit einem hungrigen, aber eher tolpatschigen Hai begründet seinen späteren Ruhm als Haikiller.



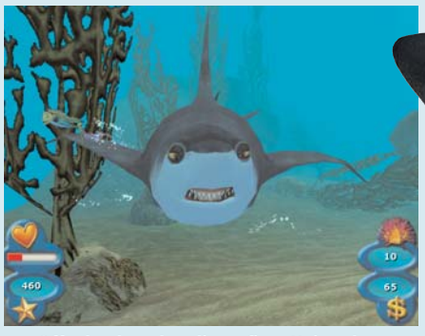
2 Durch dieses Erfolgserlebnis gestärkt, macht er sich in einer dunklen Lagerhalle auf die Suche nach einer gestohlenen Handtasche.



3 Jetzt dreht der kleine Putzerfisch richtig auf. Nachdem er sich bereits einen Namen als Haikiller und Handtaschenräuberschreck gemacht hat, nimmt er an illegalen Unterwasserrennen teil. Neben einem ordentlichen Preisgeld winkt bei dieser Veranstaltung natürlich auch jede Menge Ruhm.



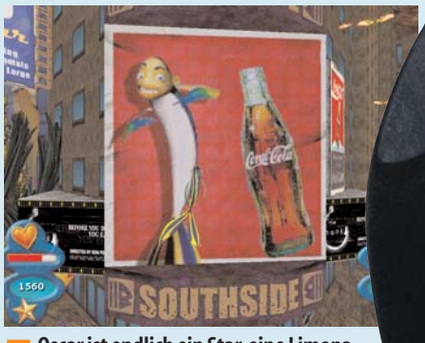
4 Oscar ist nun auch bei der Unterwasserjugend gefragt, der er demonstriert, wie man sich zu cooler Disco-Musik passend bewegt.



5 Offenbar hat aber dieser fiese Hai noch nichts vom neuen Star gehört und will ihm an die Kiemen. Oscar legt auch ihn aufs Kreuz.



6 Diese Heldentat gehört natürlich auf alle Titelseiten. Oscar hilft einem Reporter dabei, die Starfotos in der Redaktion abzuliefern.



7 Oscar ist endlich ein Star, eine Limonadenmarke spannt ihn als Werbeträger ein. Oscar strahlt von ihren Plakatwänden.

Große Kleine

Geschicklichkeitsspiel für PC | Kleiner Putzerfisch mit großer Klappe – als Glücksritter auf dem Meeresgrund

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Oscars Leben als Putzerfisch hat nur wenige Höhepunkte zu bieten. Seine Vermieterin setzt ihn vor die Tür, sein Job in der Wal-Waschanlage ist so spannend wie das tägliche Zähneputzen, und beim Seepferdchenrennen hat er eine Menge Wettschulden angehäuft. Doch Oscar hat einen großen Traum: Er will reich und berühmt werden – der Star von Riff City sein.

Für dieses ehrgeizige Ziel muß sich Oscar tüchtig ins Zeug legen. Seine Bekanntheit kann er nur steigern, indem er seinen Mitfischen hilft. Als ein Handtaschendieb zuschlägt, schlägt auch Oscars Stunde als strahlender Held. Im Flossenumdrehen hat er die Beute wieder gefunden und an die rechtmäßige Besitzerin zurückgegeben. Oscar hat auch keine Hemmungen, seinem schwerreichen Arbeitgeber, dem Puffer-Fisch Stykes, bei einem heiklen Geldtransport zu helfen.

Noch förderlicher für Oscars Image sind aber seine Teilnahmen an illegalen Unterwasserrennen und seine tänzerischen Darbietungen vor der Unterwasserjugend. Jedesmal, wenn er in einem solchen Spielabschnitt eine gute Figur macht, wächst Oscars Berühmtheit ein wenig.



Haie Fische

Der wahre Durchbruch gelingt ihm aber erst nach der Begegnung mit dem vegetarischen Hai Lenny. Zusammen bauen die beiden Oscars Image als Haikiller auf und befördern ihn damit ins Rampenlicht des öffentlichen Interesses. Bis es dazu kommt, müssen Sie sich aber erstmal um alle Feinheiten der Karriere des kleinen Putzerfisches kümmern. Denn nur wenn jedes Detail paßt, die Fotografen mit den richtigen Bildern beliefert, die Werbeplakate richtig geklebt sind und Oscar im angesagtesten Club eine flotte Flosse aufs Parkett gelegt hat, steht dem Leben als Star nichts mehr im Wege.

BEDIENUNG

Ein Star zu werden, ist gar nicht so schwierig, wie man glaubt. Die Steuerung legt Ihnen zumindest keine zusätzlichen Steine in den Weg. Sie brauchen nur die Maus, um Oscar durch die Unterwasserwelt zu navigieren. Mit der linken Maustaste wird normal geschwommen, mit der *rechten* werden Angriffe ausgelöst oder Gespräche gestartet. In einigen Spielstufen können Sie auch die Leertaste benutzen, um Klaffmuscheln auf Gegner zu werfen.

URTEIL

Genau wie der Kinofilm bietet auch das PC-Spiel kurzweilige Unterhaltung für ein junges Publikum. Die farbenfrohe Unterwasserwelt ist prächtig anzusehen und mit witzigen Meeresbewohnern bevölkert. Passend dazu gibt es locker-lustige Dialoge, und einige absolut hörbare Disco-Klassiker untermalen Oscars Tanzeinlagen. Hinter der ganzen Show steckt allerdings nur ein recht dünnes Spielprinzip. Es wird viel herumgeschwommen, ein wenig getanzt und locker die Handlung des Kinofilms nachgespielt. Viel länger als drei, vier Stunden kann man sich dann leider auch nicht mit diesem Spiel beschäftigen. Dann ist der kleine Fisch berühmt und der Spaß vorbei – na ja, das ist immerhin „befriedigend".



Lenny, der vegetarische Hai, und der Putzerfisch Oscar haben einen dreisten Plan ausgeheckt.

SCHÖNER WOHNEN



Als armer Putzerfisch haust Oscar noch in einer spärlich möblierten Bruchbude.



Nach seinem Durchbruch als Star zieht Oscar in ein geräumiges Penthouse um.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grosse Haie - Kleine Fische

Hersteller: Activision
Version: 1.0
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)

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

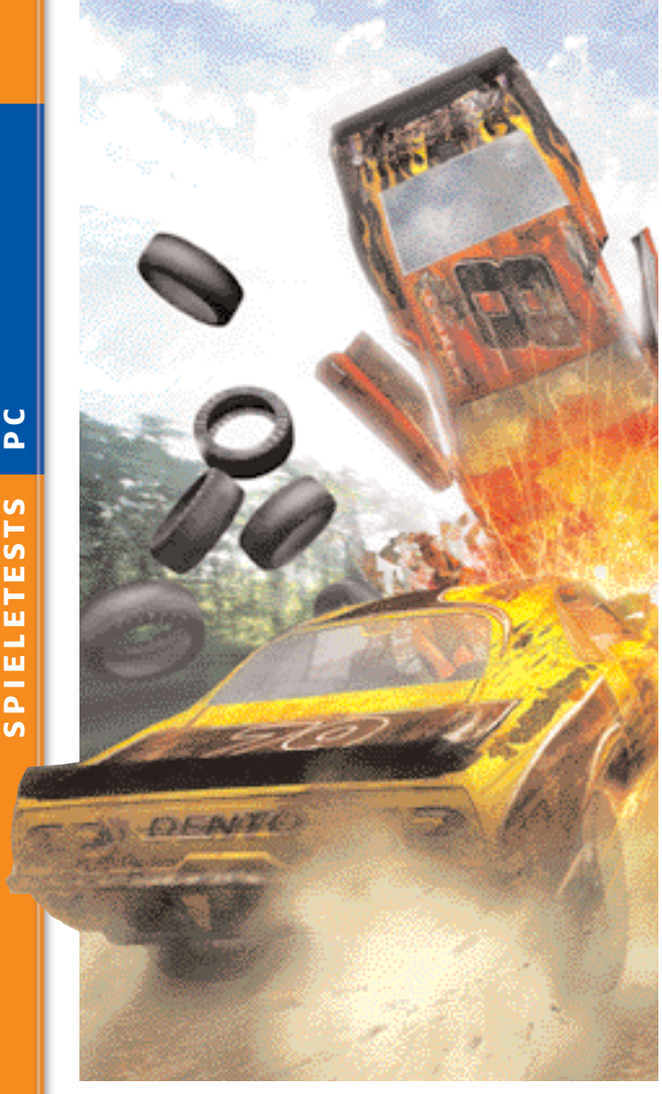
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Das einfache Spielprinzip erklärt sich fast von selbst.	1,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Nicht sehr anspruchsvolle Spielaufgaben, die sich eher an ein jüngeres Publikum richten, und der zu geringe Spielumfang können nur kurzzeitig unterhalten.	3,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	16 Spielstufen. Keine zusätzlichen Spielvarianten.	4,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Farbenprächtige Unterwasserwelt mit lustig anzusehenden Meeresbewohnern.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Starker Disco-Soundtrack, ausgezeichnet passende Stimmen und Geräusche.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Einfache informative Menüs und ausreichende Erklärungen der Spielaufgaben.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Extrem einfache Steuerung, die man im Handumdrehen beherrscht.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,52**
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%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (812 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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	ruckelt	2,00
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%**			**1,15**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen			
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	2%	ja/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	2%	Stereo	4,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**14%**		**4,57**
SONSTIGES			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Tastatur, Maus	
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	keiner/einer	
Sonstiges insgesamt	**6%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,56**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,56**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,56 x 39,99 = 102,37 = befriedigend	

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service Pack 2



Flat Out

Rennspiel für PC | Rallye der anderen Art mit Unfall- und Umfallgarantie

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Sie kennen Rallye-Spiele, haben schon einige Sandpisten umgepflügt und denken, daß kein Rennspiel Sie mehr überraschen kann? Jetzt ist „Flat Out" da, der Titel mit Unfallgarantie.

Daß Sie die Streckenumgebung zerstören können, ist nämlich, anders als bei den meisten Rennspielen, zentraler Bestandteil der Raserei. Nur wenn Sie Reifenstapel, Ölfässer, Brükken sowie Unfälle und Karambolagen in Ihre Rennstrategie einbauen, haben Sie eine Chance auf den Sieg. Trotzdem kriegen Sie auch selbst was ab: 40 Teile am Auto leiden erkennbar unter den zahlreichen Unfällen – oder fallen kurzerhand gleich ganz ab.



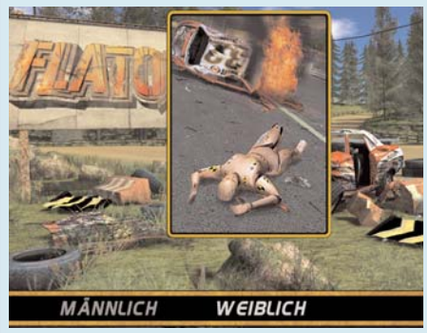
Hier fliegt nicht nur das Blech weg, sondern auch der Rest.

Damit schwere Karambolagen ohne „Personenschaden" abgehen, sitzen in der deutschen Version des Spiels übrigens nur Dummy-Puppen am Steuer, wie Sie üblicherweise für Crash-Tests eingesetzt werden. Geschlechtslos sind die aber nicht: Zu Spielbeginn dürfen Sie entscheiden, ob Sie lieber einen männlichen oder einen weiblichen Dummy an den Start schicken.

Auf 36 Strecken können Sie der harten Konkurrenz zeigen, wer der beste Crash-Fahrer ist. Dafür stehen Ihnen mit der Zeit 16 Fahrzeugtypen zur Verfügung, deren Motoren, Reifen und Fahrgestelle Sie nach und nach verbessern können.

Im Karrieremodus wählen Sie eine von zwei Schwierigkeitsstufen aus und müssen Ihr Rennprogramm dann in Bronze-, Silber- und Gold-Fahrten abspulen, wobei es bereits in der Silberklasse auch des unteren Schwierig-

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn wählen Sie, ob ein männlicher oder weiblicher Crash-Test-Dummy Sie am Steuer vertreten soll.



2 Danach dürfen Sie sich einen Wagen aussuchen. Im Spielverlauf stehen 16 Autotypen zur Verfügung, die Sie noch aufrüsten können.



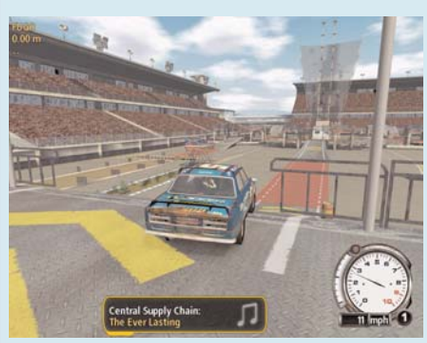
3 Bereits beim Rennstart drängeln alle Teilnehmer im Feld um die besten Plätze und rempeln gnadenlos. Nur wenn Sie die anderen Blechhaufen aggressiv aus der Fahrbahn schubsen oder in Unfälle verwickeln, haben Sie das Spielprinzip begriffen – und eine echte Chance.



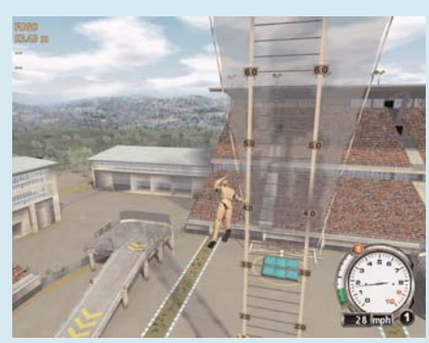
4 Nutzen Sie die Streckenumgebung aus: Bringen Sie zum Beispiel eine Brücke zum Einsturz, um Ihre Verfolger zu stoppen.



5 Gelingt es Ihnen kurz vor dem Ziel, Ihre Gegner durch Abdrängen in Unfälle zu verwickeln, ist Ihnen der Sieg nicht mehr zu nehmen.



6 Statt eines Rennens können Sie im Bonus-Modus Sonderaufgaben fahren, etwa den Dummy-Hoch- oder Weitsprung.



7 Für den Hochsprung fahren Sie von der Rampe gegen die Mauer und lassen so den Dummy senkrecht durch die Frontscheibe gehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Flat Out FORTSETZUNG



Um zu gewinnen, hilft es, Ihre Gegner in Reifenstapel am Streckenrand zu schubsen.

keitsgrades recht mühsam wird, Rennen zu gewinnen.

Eine weitere Besonderheit sind die zwölf Bonusstrecken, denn auf denen stehen hauptsächlich geschickt inszenierte Unfälle auf dem Programm. So müssen Sie zum Beispiel Ihren Dummy beim Crash möglichst weit oder hoch durch die Frontscheibe schleudern. Und in der „Demolition Arena“ dürfen Sie Ihre Konkurrenten solange mit voller Kraft rammen, bis am Schluß nur ein unzerstörter Wagen übrigbleibt.

Im Mehr-Spieler-Modus können bis zu acht Spieler antreten und sich gegenseitig aus dem Verkehr ziehen.

BEDIENUNG

Am besten läßt sich Ihr Unfallwagen mit einem Lenkrad steuern, das Ihnen optimales Gefühl für die unterschiedlich beschaffenen Kurse und Fahrbahnbeläge vermittelt. Aber auch die Steuerung per Spieletastatur ist recht passabel, weil es den Titel auch für Playstation 2 und Xbox gibt. Wilde Jagden an der Computertastatur sind indes nicht zu empfehlen – so schnell, wie Sie dabei unvermutet aus der Kurve fliegen, können Sie gar nicht tippen. Da riskieren Sie glatt einen echten Fingerbruch.

URTEIL

Endlich mal wieder ein Rennspiel, das mit innovativen Ideen und einem hohen Spielwitz aufwartet. Es macht einfach Spaß, Gegner von der Strecke oder in Reifenstapel zu drängen und mit gezielten Karambolagen um jeden Platz zu kämpfen. Dank gut eingefangener Fahr- und Flugphysik wirken sowohl die Unfälle und Rempler, als auch alle zerstörbaren Streckenobjekte sehr realistisch. Wer mal ein anderes Rennspiel sucht und weniger Wert auf originalgetreue Fahrzeuge und Strecken legt, der findet in Flat Out eine „gute“, verwegene Alternative.

UNFÄLLE AUF DER PISTE



Bild oben: Die Streckenumgebung läßt sich fast komplett zerstören und für Ihre Rennstrategie nutzen. **Bild rechts:** Mit jedem Unfall wird Ihr Wagen immer mehr verbogen.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Flat Out[1]

[1] sprich: „Flat Aut“

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

Hersteller: Empire Interactive
Version: 1.0
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.)
Fax 089-24245160 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Ohne Fahrschule geht's auf die Piste, folglich erfordert der Start etwas Übung.	2,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Nur mit Training ermitteln Sie das optimale Fahrgefühl. Zum Ausgleich sind die harten Rennen auch nach Stunden noch eine echte Herausforderung.	2,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	36 Rennkurse, sechs Mini-Spiele sowie sechs Kampfarenen und Schlammstrecken.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Detaillierte Grafik mit physikalisch korrekten Karambolagen und Unfällen.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Rockige Musik und dröhnende Motoren sorgen für packende Rennatmosphäre.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Die Menüs sind übersichtlich und passend, Spielinfos sucht man aber vergeblich.	2,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit dem Lenkrad haben Sie Ihren Renner auch bei Remplern gut unter Kontrolle.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,77**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-5477475 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907-5477476 (1,237 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.flatoutgame.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	nein (1141 Megabyte)/nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,0179 Megabyte	1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**2,43**

FUNKTIONSPRÜFUNG Mit 25 Computern/Grafikkarten/Soundkarten			Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern getestet			voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium-3 500/128 MB mit 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	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%	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%	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%**			**1,25**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen					
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar		2%	ja/ja		1,00
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/ja		1,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	Stereo		4,00
Tastenbelegung wählbar		5%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar		3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		**14%**			**1,43**
SONSTIGES					
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)		3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Sprache (überprüft)		3%	Deutsch		1,00
Nutzbare Steuergeräte		0%	Tastatur, Spieletastatur, Lenkrad		
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	einer/acht		
Sonstiges insgesamt		**6%**			**2,00**
ZWISCHENNOTE		**100%**			**1,76**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS			gut		**1,76**
PREIS/LEISTUNG			**befriedigend**		

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	40,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,76 x 49,99 = 87,98 = befriedigend

[2] Windows 98, Second Edition [3] Windows XP Home mit Service Pack 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nachtspringen wie in Lillehammer versprühen eine ganz besondere Atmosphäre – spannende Wettbewerbe sind garantiert.



2 Angst beim Blick vom Balken in die Tiefe kennen die Profis nicht – aber sicher jeder andere, der einmal dort oben gestanden hat.



3 Und ab geht's in die Tiefe. Beim Anlauf kommt es auf die aerodynamisch vorteilhafte und gleichgewichtige Hocke an. Sie können die Qualität des Anlaufs vor allem durch die Wahl des richtigen Wachses und durch möglichst gute Balance optimieren.



4 Alfred Grosche legt einen tollen Absprung hin. Mit breiter V-Stellung der Bretter geht der Skisprung-Adler auf Weitenjagd.



5 Eine gute Landung: Der Springer landet im Telemark und kann auf gute Noten der Jury-Mitglieder hoffen.



6 Der Sprung ging weit über 100 Meter, die Noten sind gut. Da kann sich der Sportler schon mal auf eine gute Plazierung freuen.



7 Nach dem Sprung ist vor dem Sprung: Analysieren Sie die einzelnen Komponenten und ziehen Ihre Schlüsse für den nächsten Versuch.

RTL

Sportspiel für PC | Suchen Sie die Weite, indem Sie springen wie die Ski-Weltelite – Ihnen stehen alle Schanzen offen



INSTALLATION

Bevor Sie über den Bakken gehen, schauen Sie auf Seite 198 nach, wie das Spiel installiert wird.

INHALT

Die realen Adler des Deutschen Skiverbands (DSV) schwächeln derzeit, Martin Schmitt ist außer Form, Sven Hannawald noch krank, und die Nachrücker konnten noch nicht in die Bresche springen. Da kommt dieses Spiel gerade recht, damit Sie die legitime Nachfolge der deutschen Skispringer antreten können.

Auf 39 originalen Schanzen geht's als Junior, Amateur oder Profi in den Wettbewerb (zur jeweils höheren Klasse müssen Sie sich im Karrieremodus qualifizieren), wie im richtigen Sportlerleben. Vorher aber suchen Sie Ihrer Spielfigur die Ausrüstung (Skier, Anzug, Helm, Brille, Handschuhe, Bindung) aus, geben ihr einen Namen (leider keinen originalen) und verleihen ihr Größe, Gesicht und Gewicht. Für absolute Anfänger gibt es ein sehr verständliches Tutorial sowie einen Übungsmodus. Denn nur, wer die Technik beherrscht, hat in den echten Wettbewerben eine Chance. Sie müssen in der Anlaufspur das Gleichgewicht halten, den Absprung-Zeitpunkt genau abpassen, den Flug möglichst elegant gestalten und dann auch noch eine tolle Landung hinlegen, sonst wird's nichts mit vielen Wertungspunkten.

Dabei kommt es wie in Wirklichkeit auf viele kleine Elemente an. So kann bei Ihrem Sprung extrem ungünstiger Wind herrschen oder die Sicht ganz schlecht sein. Im Karriere-Modus bauen Sie Ihren Springer auf,

Skispringen 2005



Stolz präsentiert „Springer Namenlos" die Ausrüstung fürs erfolgreiche Springen: Helm und Anzug mit großer Aerodynamik, Skier für den richtigen Auftrieb sind am wichtigsten.

BEDIENUNG

Sie steuern Ihren Springer mit der Maus. Dabei kostet es gerade in der Anfangsphase jede Menge Konzentration und Koordination, das richtige Timing für einen möglichst guten Sprung zu finden. Denn nur wenn Sie den richtigen Rhythmus beherrschen, also das Drücken der Maustaste für Absprung und Landung sowie das Hin- und Herbewegen der Maus für das Gleichgewicht beim Anlauf und Flug richtig abstimmen – nur dann fliegen Ihre Springer wirklich wie die Adler.

URTEIL

„RTL Skispringen 2005" bringt nach kurzem Training schnell Freude, der Karrieremodus sorgt mit seinen vielen Feinheiten für Langzeitspaß. Schanzen und Umgebung sind nett, originalgetreu und damit durchaus ansprechend gestaltet. Negativ zu Buche schlägt, daß die Originalnamen der echten Ski-Springer fehlen. Und manches Mal besteht zwischen gezeigtem Sprung und Sprecher-Kommentar ein Widerspruch. So sagt die Stimme: „Da faßt er mit der Hand in den Schnee" – und das, obwohl der Springer steht. Insgesamt aber ein sportliches Vergnügen der gehobenen Klasse. Die echten DSV-Springer dürften mit dem „befriedigenden" Ergebnis zufrieden sein.

entwickeln seine Fähigkeiten im Training, wachsen seine Skier, verdienen Geld mit Werbeverträgen und Siegprämien. Im Bundestrainer-Modus übernehmen Sie sogar eine ganze Mannschaft. Sie können aber auch kurzerhand im sogenannten „Schnellstart" springen, auf Nebenschauplätze verzichten – pures Springen also –, oder, wenn Sie wollen, auch im Mehr-Spieler-Modus gegen bis zu 15 Konkurrenten antreten, entweder via Netzwerk oder am selben Computer. Und schließlich können Sie zwischendurch sogar an einem Quiz teilnehmen und damit zusätzlich Geld verdienen.

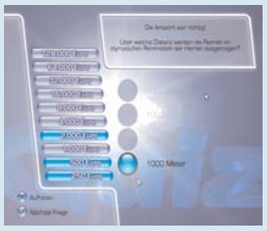
SPIELDETAILS



Anlauf: Liegt die Kugel mittig, stimmt das Gleichgewicht.



Zeit läuft: noch neun von zehn Sekunden auf dem Balken.



Wohl geraten: Zwischendurch gibt's ein Quiz.



Daher weht der Wind: kann hilfreich sein, muß aber nicht.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



RTL Skispringen 2005

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2

Hersteller: NBG
Version: 1.47
Info: Tel. 09471-80920 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-7017325 (0,122 €/Min.)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

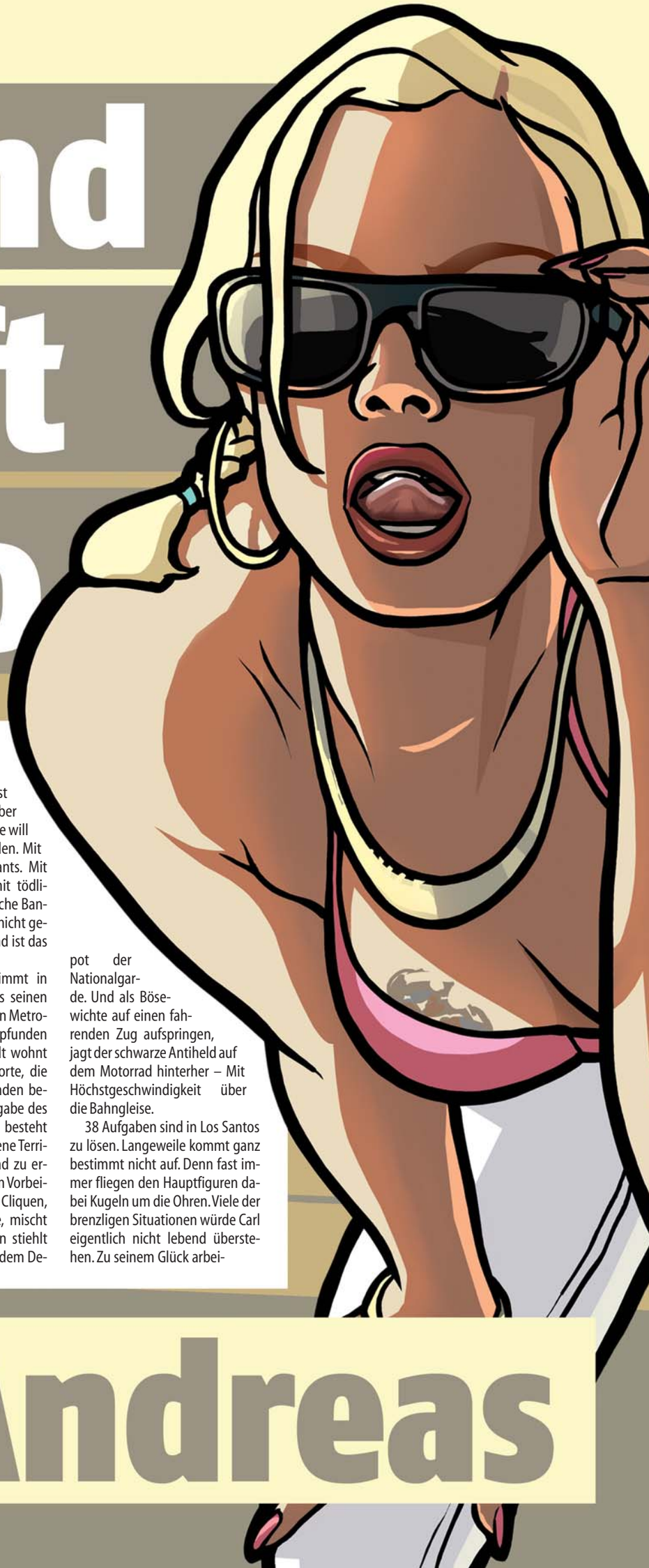
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Dank ausführlicher Einführung gibt es schnelle Erfolgserlebnisse.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Springen bleibt Springen. Doch wer den Bogen raus hat, der will immer weiter springen – hohes „Sucht-Potential". Plus: Manager-Funktionen und Karrieremodus.	2,50
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	45 Schanzen, drei Leistungsklassen, 15 Wettbewerbe.	2,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Bewegungsabläufe wirken recht realistisch, könnten aber noch echter aussehen.	2,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Stadion-Atmosphäre könnte variantenreicher sein, Kommentare manchmal falsch.	3,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Verständlich und gut lesbar, manche Menüs könnten noch besser erläutert werden.	2,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Mit der Maus geht's hoch hinaus – sobald Sie den richtigen Klick drauf haben.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,35**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-62444533 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01900-16665 (0,95 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.skispringen2005.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**4,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Festplattenplatz wird überprüft (benötigt/frei)	1%	ja (567 Megabyte)/ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1%	0,2305 Megabyte	1,48
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5%**		**1,50**

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[1]	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4 MX 440 8X	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Radeon 7500	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	unzumutbar	4,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 3 Ti 500	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)	Win 98 SE[1]	0,600%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9000 pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce FX 5200	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Geforce 4 MX 440 SE	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845Chipsatz mit Radeon 9200	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 TI 4800 SE	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2400+/512 MB Single-DDR, NFORCE2 mit Geforce FX 5600	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 3200+/512 MB Dual-DDR, NFORCE2 mit Radeon 9800 pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1800/256 MB DDR, Intel845D mit Geforce FX 5600 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2000/256 MB DDR, SiS648 mit Radeon 9500	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2600/512 MB DDR, (Aldi-PC) mit Radeon 9600TX	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Celeron 2,6 GHz / 256 MB DDR, (Media-Markt 6/2004) mit 845 GL onboard	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2667/512 MB DDR, SiS645DX mit Radeon 9600 pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	unzumutbar	unzumutbar	5,00
Celeron 2,8 GHz 512 MB DDR, (Aldi-PC 7/2004) mit 9800 XL	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 2800/512 MB DDR, Intel845PE mit Radeon 9500 pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 3066/512 MB Dual-DDR, Intel875P mit Geforce FX 5900 Ultra	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Athlon 64 3800+/1 GB DDR, VIA K8T 800 Pro mit Ati Radeon X800 Pro	Win XP/SP2[2]	0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Soundwiedergabe		0,600%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild und Sound insgesamt		5%	ohne Probleme		1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN Grundeinstellungen		**20%**			**1,72**
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar					
Musik/Geräusche regelbar		2%	ja/nein		3,00
Tonstandards (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)		2%	ja/ja		1,00
Tastenbelegung wählbar		2%	ein Mehrkanal-Tonstandard		2,00
Schwierigkeit einstellbar		5%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt		3%	ja		1,00
SONSTIGES		**14%**			**3,21**
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)					
Sprache (überprüft)		3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte		3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)		0%	Tastatur, Maus		
Sonstiges insgesamt		0%	16/16		
ZWISCHENNOTE		**6%**			**2,00**
Abwertung		**100%**			**2,34**
			keine echten Sportlernamen		**+0,30**
TESTERGEBNIS			**befriedigend**		**2,64**
PREIS/LEISTUNG			**gut**		

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)	**29,49 €** (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,64 x 29,95 = 79,07 = gut

[1]Windows 98, Second Edition [2]Windows XP Home mit Service Pack 2

Grand Theft Auto SanAndreas



Actionspiel für Playstation 2 | Spiel mit Bande: Als Anführer einer Straßen-Gang versetzen Sie einen ganzen Staat in Angst und Schrecken

INHALT

Ihre Rolle ist die des Carl Johnson. Cool, abgebrüht und brutal. Für Geld und Respekt erledigt Carl jeden Job – und sei der noch so blutig. Gerade wurde er von zwei korrupten Polizisten beauftragt, das Haus unliebsamer Schläger in Brand zu setzen. Ohne lange zu fackeln, wirft er schon wenig später Molotow-Cocktails ins Gebäude. Wer ihn daran hindern will, der wird sofort erschossen.

Es ist eine Ironie des Schicksals, daß Carl gerade beim Legen dieses Feuers seine neue Flamme kennenlernt. Die junge Frau heißt Denise. Heroisch befreit er sie aus der brennenden Wohnung. Eine tiefgreifende Beziehung mit der Geretteten ist ohne Anstrengung aber nicht zu haben. Die Schöne will bei Laune gehalten werden. Mit Besuchen edler Restaurants. Mit teuren Cocktails. Oder mit tödlichen Schüssen auf feindliche Bandenmitglieder. Denise ist nicht gerade zimperlich – niemand ist das in San Andreas.

Das Gangster-Epos nimmt in der Großstadt Los Santos seinen Lauf, das der kalifornischen Metropole Los Angeles nachempfunden ist. Abseits der Innenstadt wohnt Carl in einem jener Vororte, die von konkurrierenden Banden beherrscht werden. Die Aufgabe des abgestumpften Helden besteht von nun an darin, das eigene Territorium zu verteidigen und zu erweitern. Dazu schießt er im Vorbeifahren auf feindliche Cliquen, plant gezielte Anschläge, mischt Beerdigungen auf. Waffen stiehlt Carl per Gabelstapler aus dem Depot der Nationalgarde. Und als Bösewichte auf einen fahrenden Zug aufspringen, jagt der schwarze Antiheld auf dem Motorrad hinterher – Mit Höchstgeschwindigkeit über die Bahngleise.

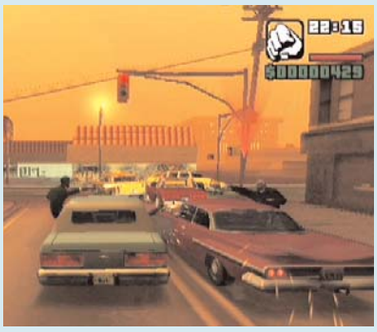
38 Aufgaben sind in Los Santos zu lösen. Langeweile kommt ganz bestimmt nicht auf. Denn fast immer fliegen den Hauptfiguren dabei Kugeln um die Ohren. Viele der brenzligen Situationen würde Carl eigentlich nicht lebend überstehen. Zu seinem Glück arbei-

Wie im realen Hollywood treten die Frauen in Vinewood nicht gerade verschlossen auf.

SPIELVERLAUF



1 Carl Johnson trifft nach langer Abwesenheit in seiner Heimatstadt Los Santos ein – zur Beerdigung seiner Mutter.



2 Bald zieht Carl wieder mit seiner alten Gang los. Im Vorbeifahren wird auf Mitglieder feindlicher Banden geschossen.



3 Danach setzt er sich aufs Motorrad, verfolgt mit Höchstgeschwindigkeit verfeindete Kriminelle an Bord eines Zuges.



4 Bei all der Schießerei bleibt auch Zeit für Privates: Carl trifft sich mit seiner Freundin Denise auf ein Bier.



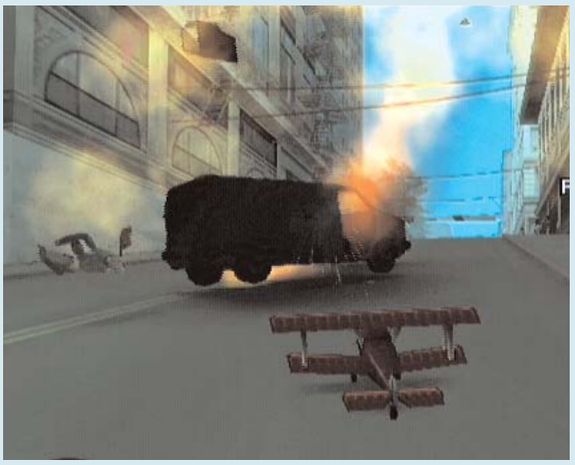
5 Im Umland verdient sich der professionelle Gauner ein paar zusätzliche Dollars mit illegalen Straßenrennen.



6 In San Fierro muß Carl abtauchen, um von Wachen unbemerkt einen im Hafen liegenden Tanker „entern“ zu können.



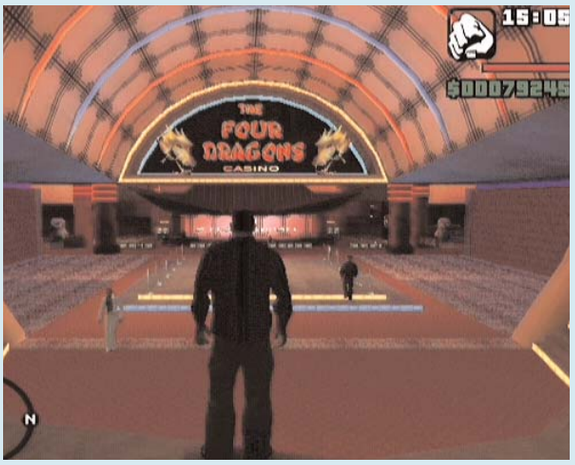
7 Mit Kumpel Cesar stiehlt er anschließend einen Tanklaster in voller Fahrt. Der wird gewinnbringend verscherbelt.



8 Als Inhaber eines Ladens für ferngesteuerte Fluggeräte schalten Sie die Kuriere rivalisierender Unternehmer aus. Ein Modellflugzeug mit eingebautem Maschinengewehr dient als Waffe.



9 Auf einem Flugzeugfriedhof mitten in der Wüste steht Pilotenunterricht auf dem Programm. Ziel der Übung: durch die roten Kreise fliegen.



10 Zuletzt begibt Carl sich in die Glücksspielmetropole Las Venturas. Hier legt er sein Geld am Roulettetisch an und hilft einem Kasinobesitzer beim Erfüllen halsbrecherischer Aufträge.

Grand Theft Auto SanAndreas FORTSETZUNG

Staat des Verbrechens: San Andreas mit seinen Städten San Fierro, Las Venturas und Los Santos.



ten in San Andreas erstklassige Ärzte. Die holen den Hauptdarsteller beliebig oft ins Leben zurück und flicken ihn ein ums andere Mal zusammen. Der Nachteil der medizinischen Versorgung: Sie kostet Geld. Und dem Patienten werden im OP die Waffen abgenommen. Von allzu häufigen Krankenhausbesuchen ist also abzuraten. Zumal sich kleinere Wunden auch durch Essen in Schnellrestaurants kurieren lassen. Auch hier dürfen Sie nicht übertreiben – eine dicke Wampe wäre die Folge. Bei einer Verfolgungsjagd mit der Polizei könnte die von Nachteil sein.

Ob Gesetzeshüter Ihnen gerade auf der Spur sind, offenbart eine Anzeige rechts oben am Bildschirm. Erscheint dort ein einziger Stern, werden Sie zwar gesucht, doch eher halbherzig. Leuchten jedoch alle sechs Symbole auf, ist man richtig sauer: Sonderkommandos seilen sich aus Hubschraubern ab, es wird scharf geschossen. In solchen Fällen gibt es nur einen Ausweg: Carl muß seinen Wagen umlackieren. In Los Santos widmen sich vier Werkstätten dieser Aufgabe. Binnen Sekunden. Tag und Nacht.

Im Verlauf der Geschichte werden Sie Carls Heimatstadt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grand Theft Auto SanAndreas FORTSETZUNG

aber bald schon verlassen. Denn auch im bergigen Umland erwarten Sie Herausforderungen. Mit einer heißblütigen Mexikanerin stehlen Sie Tanklaster und überfallen Banken. Mit verbotenen Rennen über windige Landstraßen verdienen Sie zusätzliche Dollars. Geld, das wenig später in San Fierro wieder investiert werden kann. Die zweite Stadt im Spiel sieht aus wie San Francisco. Steile Hügel machen die Verfolgungsjagden hier zu einer echt harten Nummer, demolierte Autos sind an der Tagesordnung.

Vielleicht ist das auch der Grund, weshalb Carl Johnson hier eine Autowerkstatt eröffnet. Von hier aus starten die meisten der 24 Aufträge, vom Schwierigkeitsgrad her schon weitaus anspruchsvoller. Mit dem Scharfschützengewehr werden Informanten ausgeschaltet, mit dem Raketenwerfer Hubschrauber abgeschossen. Besonders knifflig ist der Umgang mit einem bewaffneten Modellflugzeug. Per Funk schicken Sie es durch die Straßen von San Fierro und feuern damit auf feindliche Kuriere.

Überhaupt spielen Fluggeräte im späteren Spielverlauf noch eine große Rolle. 19 davon gibt es, von Hubschraubern über Propellerflugzeuge bis hin zu Düsenjägern. Den Umgang mit den schnellen Fortbewegungsmitteln lernen Sie zuvor in einem Simulator. Erst wenn Sie auch diese Aufgabe meistern, ist auch der Weg in die letzte der drei Städte frei: Las Venturas. Wie im Glücksspielzentrum Las Vegas reihen sich dort die Kasinos aneinander. Auch Sie selbst können am Einarmigen Banditen oder beim Roulette Ihr Glück versuchen. Auch in diesem Ort geht es aber in erster Linie ums Blutvergießen. Es gilt, Informanten einzuschüchtern, die Mafia zu bekämpfen und in den Tresorraum eines Kasinos vorzudringen. 17 Missionen müssen Sie im Glücksspielmekka bestehen.

Die Aufträge werden immer anspruchsvoller. Doch gleichzeitig wird Carl Johnson immer geschickter. Praxiserfahrung in verschiedenen Tätigkeiten verbessert seine Talente. Lange Verfolgungsjagden machen ihn zu einem guten Fahrer, häufige Schußwechsel zu einem sicheren Schützen. Während Sie zu Beginn beim Feuern mit dem Maschinengewehr noch oft den Feind verfehlen, treffen Sie später sogar, wenn Sie sich beim Zielen bewegen.

Viele der Fertigkeiten lassen sich ganz gezielt trainieren: Ihre Kondition steigern Sie auf dem Laufband im Fitneßstudio, Ihre Zielfertigkeit auf dem Schießstand im Waffenladen. Beim Aufbau von Respekt tut Carl sich schon etwas schwerer, denn das gelingt nur mit vorzeigbaren Erfolgen. Wichtig ist ein gutes Image aber schon: Es sorgt dafür, daß Carl von seinen Gang-Mitglieder aktiv im Kampf unterstützt wird.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Spiels ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Die vielen Fortbewegungsmittel unterscheiden sich mitunter stark in der Handhabung. Zumal die anderen Verkehrsteilnehmer weder mit Blinker noch mit Schulterblick vertraut sind. Und auch das Zielen mit Präzisionswaffen erfordert ein sensibles Händchen. Vorbildlich: Kommen neue Funktionen ins Spiel, so werden die Ihnen in einem kleinen Hilfebildschirm erklärt.

URTEIL

Kein anderes Konsolenspiel vermag es derzeit mit der Vielzahl an Möglichkeiten aufzunehmen, die Ihnen mit San Andreas geboten werden. Neben den 106 Hauptaufträgen sind noch unzählige Nebenmissionen abzuarbeiten. Zwei Beispiele: der Überfall auf Geldkuriere und die Teilnahme an Triathlon-Wettbewerben. Zudem sind überall in San Andreas alte Automaten versteckt, an denen Sie sich in klassischen Geschicklichkeitsspielen versuchen dürfen. Auch Billard, Basketball und Tanzen gehören zu den alltäglichen Herausforderungen.

Grafisch gehört San Andreas zu den besten Playstation-2-Spielen. Der beeindruckende Tag-/Nachtwechsel, die abwechslungsreiche Umgebung sowie riesige Berg- und Wüstenlandschaften machen dieses Spiel zu einem ganz besonderen. Zur Akustik: Das Maschinengewehrfeuer wird auf Dauer zwar etwas eintönig, doch elf Radiostationen mit abwechslungsreicher Musik machen das locker wieder wett.

GTA – San Andreas ist jedoch nicht nur gehaltvoll. Es ist auch überaus gewaltvoll. Diese Aussage bezieht sich nicht allein auf die blutige Ausübung Ihrer Gangsterpflicht. Auch die harte Sprache der Figuren könnte manchen Spieler schockieren. Zwar entschärfen die deutschen Untertitel den rauhen Ton der englischen Dialoge, aber es wird eben in einer Tour geflucht.

Wirklich negativ machte sich am Ende aber nur der teilweise sehr hohe Schwierigkeitsgrad bemerkbar: Sind Modellflugzeuge im Spiel, benötigt man zum Gewinnen mitunter mehrere Dutzend Anläufe. Wut und Frustration sind die Folge, ändern aber nichts daran, daß dieses knüppelharte Spiel am Ende einen „guten" Gesamteindruck hinterläßt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Grand Theft Auto[1] – San Andreas



Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Profis
Auch für	PC

Hersteller: Take 2

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

[1] sprich: „Grand Sseft Ohto"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Die Steuerung ist eingängig, wegen der Vielfalt im Spiel aber nicht schnell erlernt.	2,00
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Kaum ein anderes Spiel bietet einen derart hohen Umfang: Die Spielfläche ist riesig und abwechslungsreich, Bonusaufträge steigern den Langzeitspaß.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	60 Hauptaufträge, 39 Waffen und Gegenstände, 187 Fahrzeuge, 3 Städte.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Gute grafische Darstellung aller Inhalte, teilweise im Detail nicht ganz perfekt.	2,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Perfekte englische Sprachausgabe, vielfältige Musik der 90er, lästige Schußgeräusche.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Gute deutsche Untertitel, übersichtliche Menüs und Erklärungen neuer Funktionen.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Fahraufträge sind einfach, manuelles Zielen und Flugzeugsteuerung eher kompliziert.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,43**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01901-45454 (0,62 €/Min.)	5,49
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-7326836 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sanandreas.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**2,67**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Tonstandard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**5,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	45	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	10	4,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	nein	6,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**3,50**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	zwei//keine	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**4,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,49**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**2,49**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		50,49 € (Uhlenbruch Media, Immenstaad, Tel. 07545-949487)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,49 x 59,95 = 149,28 = ausreichend	

FORTBEWEGUNG IN SAN ANDREAS



Zu Lande: Mit quietschenden Reifen auf dem Motorrad über den Asphalt.



Zu Wasser: Wellenreiten auf wendigen Motorbooten.



In der Luft: Per Flugzeug schnell von Stadt zu Stadt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Sprinten
: Springen/Klettern
: Angriff/Schießen
: In Wagen einsteigen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Killzone

Actionspiel für Playstation 2 | Ihre Erzfeinde blasen zum Sturmangriff – zeigen Sie ihnen, woher der Wind weht

In diesem Spiel ist die Erde nach einem heftigen Krieg schon lange unbewohnbar. Mit dem Rest der Bevölkerung sind Sie auf den Planeten Vekta geflüchtet. Ihre Erzfeinde, die Helghast, leben an einem anderen Ort im Universum. Was lange befürchtet wurde, tritt plötzlich ein. Die Helghast greifen an. Um genau zu sein, sie fallen in Vekta ein. Zum Glück gibt's dort Menschen wie Sie – Sie leiten die Geschicke einer vierköpfigen Spezialeinheit, die gegen die Helghast kämpft. Anfangs können Sie nur in die Rolle des Anführers Templar schlüpfen, später auch in die der anderen drei Teammitglieder. Jeder hat individuelle Stärken, die Sie in den verschiedenen Einsätzen sinnvoll nutzen können. Die übrigen Mitglieder werden stets vom Computer gesteuert – allerdings mehr schlecht als recht. Deckung suchen die Kameraden beispielsweise oft gar nicht oder zum falschen Zeitpunkt. Die Spezialität dieser Einheit ist also weniger das taktisches Vorgehen als vielmehr offensives Dauerfeuer.

Im Einzelspieler-Modus trotzen Sie den Helghast in elf riesigen Umgebungen, die sich jeweils in verschiedene Abschnitte gliedern. Mit Maschinengewehr, Scharfschützengewehr oder Panzerfaust versuchen Sie die Bedrohung abzuwenden.

Im Mehr-Spieler-Modus können Sie zu zweit am geteilten Bildschirm gegeneinander antreten und bis zu 14 Computer-Gegner zusätzlich durch die Umgebung rennen und mitkämpfen lassen. Nehmen Sie am Online-Dienst von Sony teil, dann können Sie per Internet bis zu 15 anderen Spielern schwere Gefechte liefern.

Urteil: Die Präsentation ist großartig, die Umgebungen wurden detailliert gezeichnet. Die Kehrseite der Medaille: Mitunter hat die Konsole zu viele Daten zu verarbeiten, so daß es zu Verzögerungen im Bildaufbau kommt. Das stört beim Zielen. Die Soundkulisse versetzt Sie uneingeschränkt mitten ins Geschehen. Spielerisch sollten Sie keinen taktischen Tiefgang erwarten, aber ein „gutes" Action-Spiel.

SPIELVERLAUF



1 Während der ersten Einsätze gibt's Tips zur Spielsteuerung.



2 Wenn die Horden heranstürmen, setzen Sie sich ans Flak-Geschütz.

3 Schießen Sie immer aus einer gut gedeckten Stellung, um im Kampf so wenig Schaden wie möglich zu erleiden.





4 Große Gegner erfordern große Kaliber – zum Beispiel eine Panzerfaust.



5 Werden Sie getroffen, so färbt sich der Bildrand aus der Schußrichtung rot.

TESTERGEBNIS

Killzone



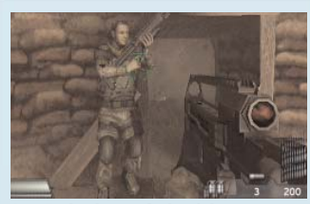
Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-433555 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 18 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,58
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	2,75
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,72
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**1,72**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,72 x 59,95 = 103,11 = befriedigend

GRÜNES LICHT?



Das Fadenkreuz färbt sich grün, sobald Sie einen Freund anvisieren.

Singstar Party

Musikspiel für Playstation 2 | Singe, wem Gesang gegeben: Machen Sie Ihre Hausparty zum Karaoke-Wettbewerb

Trinken Sie viel Tee mit Honig, und schonen Sie Ihre Stimmbänder: Sony bringt nach „Singstar" schon das nächste Musikspiel an den Start: „Singstar Party" legt mehr Gewicht auf die Zwei- und Mehr-Spieler-Modi. Das Spielprinzip bleibt dabei unverändert: Nachdem Sie sich für eines von 30 Musikstücken aus der Pop-Geschichte (siehe Kasten) entschieden haben, wird ein passendes Musikvideo auf dem Bildschirm gezeigt. Am unteren Bildrand läuft der Text des Songs mit der passenden Geschwindigkeit durch. Sie müssen das Lied nun nachsingen. Treffen Sie die Töne, so werden Ihnen Punkte gutgeschrieben.

Je besser Sie also singen, desto höher fällt Ihre Wertung aus, wenn der Song vorüber ist. Neu ist der Spielmodus „Gib das Mikro weiter". Dabei können sich bis zu acht Personen an einem Lied versuchen. Damit das nicht zu langweilig wird, streut das Spiel zufällig kleine Einer-gegen-einen-Duelle oder eine Solorunde ein. Damit bringen Sie auch die müdeste Party wieder in Schwung.

Urteil: Die Fortführung des erfolgreichen Konzepts geht auf. Mit einer neuen, abwechslungsreicheren Auswahl an bekannten Musikstücken und den neuen, spaßigen Spielmodi für mehrere Mitspieler wird Singstar Party auf jeder Fete zum absoluten Knaller. Zudem haben Sie auch hier wieder die Möglichkeit, sich selbst mit Hilfe der Eye-Toy-Kamera (separat erhältlich für 19,95 Euro) ins Spiel zu bringen und sich von schicken Videoeffekten beeindrucken zu lassen. Dem Spiel liegen zwei Mikrofone bei, damit Sie gleich nach dem Auspacken loslegen können.

Leider kommen aber auch Schummler auf ihre Kosten: Da die Stimmerkennung noch nicht sehr ausgereift ist, lassen sich auch mit Nachsummen der Melodien haufenweise Punkte sammeln. Doch wenn Sie sich einfach an die Regeln halten, werden und Sie eine Menge Spaß an diesem „guten" Singspiel haben.

DIE SINGSTAR-HITPARADE



Geben Sie alles! Musik hat eben eine Menge mit Gefühlen zu tun.

Musik-Auswahl

Die 30 Musikstücke rechts stehen zur Wahl. Suchen Sie solche aus, die Sie gut drauf haben, denn: Je besser Sie singen, desto mehr Punkte gibt es.

Alicia Keys Fallin
Ashford & Simpson Solid
Bananarama Venus
Bill Withers Ain't no Sunshine
Bob Marley No Woman, no Cry
Buggles Video Killed the Radio Star
Culture Club Do You Really Want to Hurt Me
Cyndi Lauper Girls Just Wanna Have Fun
David Lee Roth Just a Gigolo
Destiny's Child Survivor
Dieter Thomas Kuhn Und es war Sommer
Dido White Flag
Duran Duran Hungry Like the Wolf
Elton John & Kiki Dee Don't Go Breakin'…
Elvis Way Down
George Michael Faith
Jamiroquai Cosmic Girl
Klaus Lage 1000 und eine Nacht
Kylie Minogue I Should be so Lucky
Little Richard Tutti Frutti
Maroon 5 This Love
New Model Army 51st State
Pink Just Like a Pill
Rio Reiser König von Deutschland
Sonny & Cher I Got You Babe
Spandau Ballet Gold
Spice Girls Who do You Think You Are
Spider Murphy Gang Skandal
The Foundations Build Me Up Buttercup
The Police Every Breath You Take

TESTERGEBNIS

Singstar Party



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,14
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	2,67
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,25
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,26
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,26**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,26 x 59,90 = 135,37 = ausreichend

ALLES IM PAKET



Außer dem Spiel finden Sie zwei Mikrofone in der Verpackung.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Need for Speed Underground 2

Rennspiel für Playstation 2 | Der Begriff „Geschwindigkeitsrausch" sagt Ihnen nichts? Mit diesem Spiel ändert sich das

Es ist Nacht. In den nassen Straßen von Vinewood spiegeln sich die bunten Lichter der Spielcasinos. Aus der Ferne ist ein hohes Summen zu hören. Es kommt schnell näher. Mit abnehmender Entfernung steigert es sich zum Inferno: Aus dem Summen wird ein zorniges Brüllen, und während Sie noch darüber grübeln, was diesen Höllenradau verursacht, rast ein aufgemotzter Nissan 350 Z vorbei – mit allem Drum und Dran und mindestens 250 Sachen. Während die Rücklichter sich schnell im Dunkel verlieren, denken Sie: „So einen will ich auch." Und schon ist er da, der unbändige Wunsch nach ungebändigtem Tempo.

Kein Problem, aber Sie fangen eine Nummer kleiner an. Ford Focus oder Nissan 280SX müssen's fürs erste tun. Doch je mehr Rennen Sie gewinnen, desto mehr Geld häuft sich auf Ihrem Bankkonto an – und das wird für optische und motorische Verbesserungen noch viel schneller wieder ausgegeben. Und so mutiert jedes der 30 zunächst harmlosen Autos im Spiel Schritt für Schritt zum brutalen, kraftstrotzenden Asphaltmonster mit eingebauter Vorfahrt. Und wegen der schier unzähligen möglichen Variationen gleicht dabei kein Bolide dem anderen.

Bis Sie in der unübersichtlichen Stadt alle Orte gefunden haben, an denen Sie neue Teile für Ihr Auto kaufen können, werden übrigens einige Tage vergehen. Die Läden mit den wirklich guten und ausgefallenen Teilen sind nämlich nicht auf der Karte sichtbar und müssen erst entdeckt werden. Ein paar hilfreiche Tips dazu gibt's allerdings per SMS auf das Handy, das Sie durchs Spiel begleitet.

Ob rasante Rennen durch die riesige Stadt, Drift-Wettbewerbe von akrobatischer Qualität oder Beschleunigungsorgien auf der Kurzstrecke (Drag-Rennen) – mit der Aufrüstung des Vehikels steigen Ihre Chancen auf den Sieg. Zufrieden mit dem fahrbaren Untersatz? Dann können Sie ihn auch online vorführen und in allen verfügbaren Rennmodi gegen fünf andere Fahrer ins Rennen schicken.

Urteil: Im zweiten Teil des nächtlichen Wettrennens läuft fast alles richtig: Eindrucksvolle Power-Autos röhren durch eine riesige, aber bis ins Detail modellierte Großstadt. Der Geschwindigkeitsrausch kommt bestens rüber, und jede Änderung am Motor äußert sich auch als Variation im Sound. Leider unterbrechen, wie schon im ersten „Need für Speed – Underground", einige heftige Ruckelanfälle die ansonsten geschmeidige Raserei. Aber was soll's – Fans bis zum Anschlag aufgemöbelter Hobel kommen an diesem „guten" Rennspektakel trotzdem nicht vorbei.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels fahren Sie einen Nissan 280 SX im Serienzustand.



2 Eine Schöne der Nacht gibt das Startsignal zum ersten Straßenrennen.



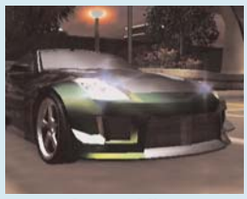
3 Mit dem Sieg haben Sie genügend Geld kassiert, um das Auto einer einschlägigen Fachwerkstatt anvertrauen zu können. Die macht aus dem Biedermann einen Brandstifter.



4 Stolz rasen Sie mit Ihrem aufgemotzten Renner durch die nächtliche Idylle von Vinewood. Bald werden Sie sicher auf Neider treffen, die Ihnen ein Rennen anbieten.



5 Gegen Ihren aufpolierten Nissan sieht die Konkurrenz keine Sonne.



6 Größerer Schlitten vom gleichen Hersteller: der Nissan 350 Z.



7 Vollgas auf eingemauerten Straßen hat Tunnelblick zur Folge, …



8 … aber schauen Sie nach dem Sieg auch mal zur Seite – es lohnt sich!

SPIELDETAILS



Mit einem wirklich schicken Renner schaffen Sie es auch aufs Titelbild von Fachzeitschriften.



Die eingeblendete Karte mit Farbpunkten für jene Orte, an denen die nächsten Rennen stattfinden.

TESTERGEBNIS

Need for Speed – Underground[1] 2



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

[1] sprich: „Nihd for Sphd – Andergraund"

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

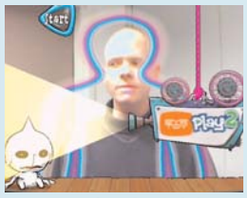
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,21
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,66
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,66
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,66 x 59,90 = 99,43 = befriedigend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels stellen Sie sich korrekt vor der Kamera auf.



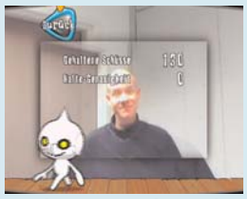
2 Anschließend versuchen Sie sich als Torwart. Halten Sie die Bälle!



3 Glanzparade: Gelingt es Ihnen, einen Schuß zu halten, so wird Ihre Parade sofort im Foto festgehalten. Das Ergebnis sind mitunter wirklich ulkige Bilder.



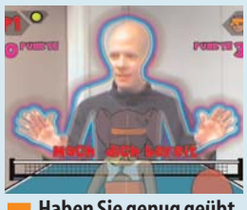
4 Jetzt werden andere Saiten aufgezogen – es muß ein Rock durch Deutschland gehen! An der Luftgitarre werden Sie zum furiosen Solisten, notfalls mit verkniffener Mimik.



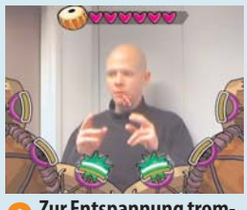
5 Ihre erste Höchstpunktzahl wird mitsamt Starporträt verewigt.



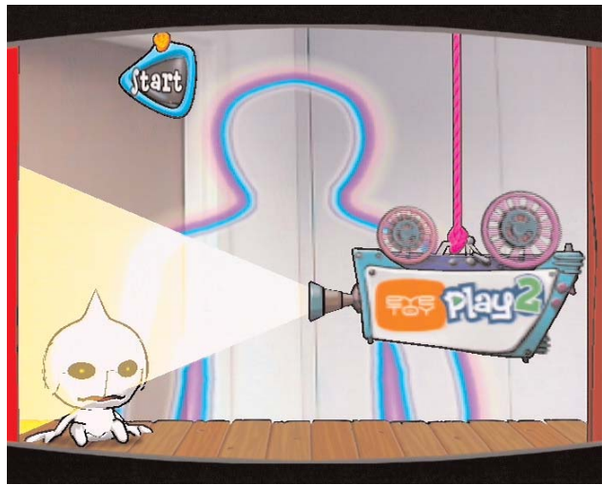
6 Als nächstes steht eine Runde Tischtennis auf dem Programm.



7 Haben Sie genug geübt, dann geht's in den harten Wettkampf.



8 Zur Entspannung trommeln Sie noch ein wenig auf den Bongos herum.



Wenn keiner vor der Kamera steht, ist das kleine, weiße Kerlchen ganz geknickt. Geben Sie sich einen Ruck, stellen Sie sich in den Umriß, und zeigen Sie Ihren Freunden und Bekannten, wie es geht!

Eye Toy – Play 2

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Es darf wieder gehampelt werden! Aber bitte systematisch – mit unkoordinierter Zappelei kommen Sie hier nicht weit

Mit der Einführung der„Eye-Toy"-Kamera vor gut einem Jahr hatte Sony großen Erfolg. 600 000 begeisterte Eye-Toy-Spieler warten deshalb gespannt auf die zweite Auflage der lustigen Minispiel-Reihe, die der Kamera damals beilag. Jetzt ist es endlich vorbei mit der zappelfreien Zeit.

In zwölf äußerst abwechslungsreichen Minispielen strampeln Sie hier im Wettstreit mit Ihren Freunden oder gegen den Computer um Punkte. Es gibt nicht nur mehr Spiele als in der ersten Sammlung, auch Spieltiefe, Umfang und Grafik legten ordentlich zu. Wie gewohnt, steuern Sie das gesamte Spiel mit Bewegungen vor der Eye-Toy-Kamera. Ein Rahmen auf dem Bildschirm zeigt Ihnen zu Beginn des Spiels, wo Sie sich am besten aufhalten. Mit Wedelbewegungen der Hände wählen Sie die gewünschten Menüpunkte an. Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, folgt eine kurze Einweisung, und es kann losgehen.

Als Torwart, Jongleur, Karatekämpfer, Koch, Trommler oder Gitarrist haben Sie buchstäblich alle Hände voll zu tun. Die Kamera überträgt jede Ihrer Bewegungen ohne Verzögerung ins Spiel – und zwar sehr viel präziser, als es Kenner der ersten Spielesammlung gewohnt sind. So können Sie problemlos Trommeln punktgenau treffen oder die Saiten der im Bild gezeigten Gitarre exakt anschlagen.

Haben Sie sich in einem der kleinen Spiele besonders gut geschlagen, winkt am Ende die Belohnung in Form eines Porträtfotos, das fortan die Bestenliste mit den höchsten in diesem Spiel erzielten Punktzahlen illustriert. So lassen sich wahre Meisterleistungen eindrucksvoll für die Nachwelt speichern.

Haben Sie genug von Einsätzen, die präzise Bewegungen erfordern, dann können Sie sich auf dem Spielplatz austoben. Dort kommen allerlei wirre und aberwitzige Effekte zum Tragen, die über Ihr Konterfei auf dem Bildschirm gelegt werden – zum Beispiel Luftblasen oder ein Gemisch aus bunten Farben, das Sie wild gestikulierend beeinflussen können. Das macht nur kurzzeitig Spaß, dafür aber jede Menge.

Urteil: Mit „Eye Toy – Play 2" verfolgt Sony eine kluge und sinnvolle Strategie: Jedes Jahr ein Nachfolger und das Ganze immer noch ein bißchen schöner, technisch besser und grafisch ansprechender. Bei der inzwischen großen Zahl von Eye-Toy-Besitzern dürfte dieses Geschäftskonzept aufgehen.

Haben Sie bereits eine Eye-Toy-Kamera (Preis: 19,90 Euro), so können Sie die Spielesammlung auch ohne Hardware erwerben (39,90 Euro). Damit erhalten Sie zwölf neue Minispiele, die allesamt besser funktionieren als ihre Vorgänger und darüber hinaus auch noch sehr viel mehr Spaß machen.

Auch die neuen Funktionen der Kamera als Gerät zur „Raumüberwachung" sind nicht zu unterschätzen und funktionieren in der Praxis einwandfrei. Nur schade, daß die Minispiele doch relativ schnell langweilig werden. Das tut ihrer Tauglichkeit zum großen, wirklich „guten" Partyvergnügen jedoch keinerlei Abbruch.

NEUE SPIELELEMENTE

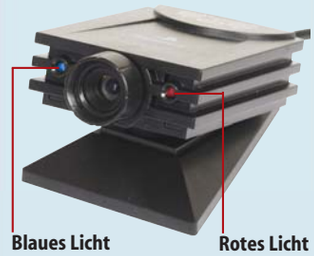


Erwischt: Im „Spion-Modus" erkennt die Kamera Fremde und schlägt sofort Alarm.



Auf dem „Spielplatz" dürfen Sie sich an einer Runde Fingerbillard versuchen – gar nicht so leicht!

DIE KAMERA



Blaues Licht — Rotes Licht

Blaues Licht: Diese Lampe leuchtet, sobald das Gerät in Betrieb ist.

Rotes Licht: Leuchtet diese Lampe, so ist die Umgebung zu dunkel. Sorgen Sie für mehr Helligkeit im Zimmer, dann geht das Lämpchen wieder aus.

TESTERGEBNIS

Eye Toy – Play[1] 2



[1]sprich: „AiToi – Plai"

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%	2,32
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	1,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,18
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,18
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,18 x 59,90 = 130,58 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Urbz – Sims in the City

Simulation für Playstation 2 | Der alltägliche Überlebenskampf im Großstadtdschungel – Hippe Abenteuer zwischen Job, Shopping und Nachtleben

Während die Sims auf dem PC mit dem jüngst erschienenen zweiten Teil (siehe Test Ausgabe 11/2004) ein Millionenpublikum begeistern, werden Konsolenbesitzer nun mit einer etwas veränderten Variante des Spielprinzips beglückt. Hier geht es nicht darum, an einem rundum erfüllten Leben mit Familie und Karriere zu basteln. Die jungen Großstadt-Urbz haben mehr ihr eigenes Vergnügen im Kopf.

Sie beginnen das Spiel damit, sich in trendige Klamotten zu schmeißen, und ziehen in einen angesagten Stadtteil, wie etwa in die Spritgasse, wo die Rocker wohnen. In Clubs und Kneipen knüpfen Sie Kontakte zum benachbarten Jungvolk und steigern damit ihr Ansehen. Nur wer über ein hohes Ansehen verfügt, erhält Zugang zu VIP-Räumlichkeiten, wo sich nur die coolen Leute vergnügen dürfen. Hier wird gescherzt, gezockt und abgehangen. Mit sogenannten Power-Sozi-Aktionen, wie etwa einem Mega-Kuß, kann man ganz schnell Anschluß finden oder aber ganz schnell unten durch sein. Denn Sie sollten schon darauf achten, wie die anderen Urbz drauf sind und was sie mögen.

Trotz all des Spaßes müssen Sie sich auch um Ihre Grundbedürfnisse kümmern. Der Hunger will gestillt und das Schlafbedürfnis befriedigt werden. Um sich also warme Mahlzeiten und ein weiches Bett leisten zu können, müssen Sie schon einen Job annehmen. Hier bieten sich anfangs nur Aushilfsarbeiten als Bildhauer oder Sushi-Koch an. Mit zunehmender Erfahrung sind dann auch besser bezahlte Beschäftigungsverhältnisse drin.

Urteil: Das Leben der Urbz hört sich vielleicht aufregender an als das der Sims. Tatsächlich sind Ihre Aktionsmöglichkeiten hier aber viel beschränkter. Eigentlich geht es nur um das Abarbeiten vorgegebener, wenn auch sehr abwechslungsreicher Aufgaben. Auf Dauer ein durchaus „befriedigendes" Leben.



Ein echter Urb ist stets cool gekleidet und weiß, wie man sich richtig amüsiert.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn ist Ihre Bude kaum möbliert. Sie müssen auf dem Sofa schlafen.



2 Spät abends geht es dann in den Club, wo Sie neue Leute kennenlernen.



3 Das ist Ihr erster Job in einer Metallgießerei. Durch korrektes Drücken vorgegebener Tastenkombinationen stellen Sie kleine Statuen her.



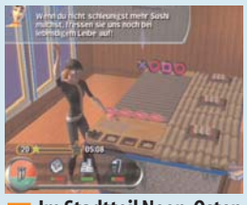
4 Zwischendurch will auch Ihr Drang nach Unterhaltung befriedigt werden. Das geht nicht nur mit Hilfe des Fernsehers, auch die Lektüre eines guten Buches hilft weiter.



5 Jetzt wird es höchste Zeit, sich ein neues, passenderes Outfit zuzulegen.



6 Im neuen Look dürfen Sie auch an den Roboterkämpfen teilnehmen.



7 Im Stadtteil Neon-Osten bekommen Sie einen Job als Sushi-Koch.



8 Zur Entspannung am Abend eine Runde auf dem Tanzautomaten.

SPIELDETAILS



Mit der separat erhältlichen Eye-Toy-Kamera können Sie Tipgeber Darius Ihr Antlitz verpassen.



In jedem Stadtteil dürfen Sie andere Einrichtungsgegenstände für Ihr Apartment kaufen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Aktion auswählen
: Auswahlmenü öffnen
: Spielfigur anwählen
: Aktion abbrechen

TESTERGEBNIS

Die Urbz – Sims in the City[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,25
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,97
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		**2,97**
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 52,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,97 x 59,99 = 178,17 = mangelhaft

[1] sprich: „Die Örbs – Sims in se Sitti!"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Halo 2

Actionspiel für Xbox |
Eine einsame Kampfmaschine gegen Horden außerirdischer Angreifer – ungerecht, aber spannend

INHALT

Nachdem es der Kampfeinheit Spartan 6 alias Masterchief gelungen ist, den Angriff außerirdischer Aggressoren zurückzuschlagen und eines ihrer Heiligtümer zu zerstören, herrscht bei den Aliens miese Stimmung. Ein Hauptmann wird für die Niederlage verantwortlich gemacht und bestraft. Einer ist eben immer der Dumme. Doch damit nicht genug – ein neuer Angriff soll die Menschheit in Panik versetzen, damit sich die Außerirdischen bequem auf Ihr neues Heiligtum konzentrieren können: den Ringplaneten Halo. Abermals haben sie Ihre Rechnung ohne den unter den Aliens nur als „Dämon" bekannten Masterchief gemacht. Ohne zu zögern, stürzt er sich auch diesmal wieder in den Kampf, in dem es nur einen Sieger geben kann.

Und wieder übernehmen Sie die Rolle des Supersoldaten Masterchief und werden ohne Vorwarnzeit in Kämpfe verwickelt. Schon auf Ihrem Basisschiff werden Sie angegriffen – die Aggressoren legen eine Zeitbombe von unglaublicher Sprengkraft in Ihr Raumschiff. Gegen soviel Frechheit führen Sie einige Überraschungen ins Feld: Sie können beidhändig feuern, was mit den richtigen Waffen zu einem pausenlosen Kugelhagel gegen die Angreifer führt. Also machen Sie sich schwer bewaffnet erstmal auf den Weg durch das Raumschiff um es von den Eindringlingen zu säubern und die Bombe zu finden – im Prinzip ein Spaziergang für den Masterchief, wenn Sie alles richtig machen. Und das sollten Sie, denn zwischen den abwechslungsreichen Spielstufen wird Ihnen keine Atempause gegönnt.

So finden Sie sich in heiß umkämpften Gebieten auf der Erde zwischen brennenden Hochhäusern wieder und unternehmen natürlich eine Reise zum Heiligtum der Aliens, um auch dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Glücklicherweise müssen Sie sich dabei nur selten auf sich selbst verlassen. Ihnen zur Seite stehen meistens mehrere Soldaten, die mit Ihnen kämpfen. Auch verschiedene Fahrzeuge müssen Sie einsetzen, um den mächtigen Maschinen der Angreifer Einhalt zu gebieten. Mit dem vollbesetzten Jeep sausen Sie zum nächsten Gefechtsschauplatz und nehmen per Bordkanone gleich die ersten Angriffs-



Der Oberbefehlshaber aus dem Vorgängerspiel wurde befördert: Er ist nun ein waschechter Admiral. Trotzdem kämpft er meistens tapfer an Ihrer Seite.



Ein echtes Muskelpaket: Fast am Ende des Spiels müssen Sie es mit den äußerst aggressiven Brute-Kriegern aufnehmen. Achten Sie auf deren üble Ramm-attacken.



Wachsam und konzentriert beäugt der Masterchief die Umgebung. Ihm entgeht nicht die kleinste Feindbewegung.

Halo 2 FORTSETZUNG

Wellen der Feinde aufs Korn. Kommt es ganz dicke, nehmen Sie im Scorpion-Panzer Platz. Mit seinen mächtigen Raketen holt der jeden außerirdischen Raumjäger vom Himmel. Mit ein wenig Geschick gelingt es Ihnen im Kampf sogar, den Angreifern ihre Vehikel zu stehlen und gegen sie aufzufahren. Haben Sie eine der 20 Spielstufen absolviert, dann bereitet ein stimmungsvoller Zwischenfilm Sie auf Ihren neuen Einsatz vor. Die abwechslungsreiche, leider auch etwas wirre Geschichte überrascht dabei mit vielen Wendungen.

BEDIENUNG

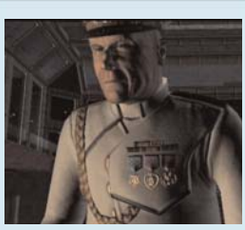
Die Steuerung Ihres Supersoldaten geht nach kurzer Eingewöhnungszeit trotz der Belegung aller Tasten der Spieletastatur erstaunlich leicht von der Hand. Per **R**-Taste feuern Sie Ihre Waffen ab, und per **L**-Taste werfen Sie gefährliche Granaten. Mit dem rechten Ministick verändern Sie Ihre Blick-, mit dem linken die Laufrichtung.

URTEIL

Kein Spiel für Xbox hat sich öfter verkauft als „Halo – Kampf um die Zukunft“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 4/2002, Urteil „sehr gut“). Seit gut zwei Jahren wird der Nachfolger sehnlichst erwartet und wurde schon im Vorfeld mit Lob überhäuft.

Wird das Spiel dem ganzen Wirbel denn nun auch gerecht? Ja und nein – auf der einen Seite glänzt es mit einem actiongeladenen Ablauf, der Sie in Atem hält, bis Sie das Ende der Geschichte erlebt haben. Dazu gesellen sich eine im Vergleich zum Vorgänger dezent verbesserte Grafik und ein abermals bombastischer Sound, wobei der

VERBÜNDETE





Die Armeeführung gibt die Befehle, der Masterchief und seine treuen Marines führen sie aus.

SPIELVERLAUF



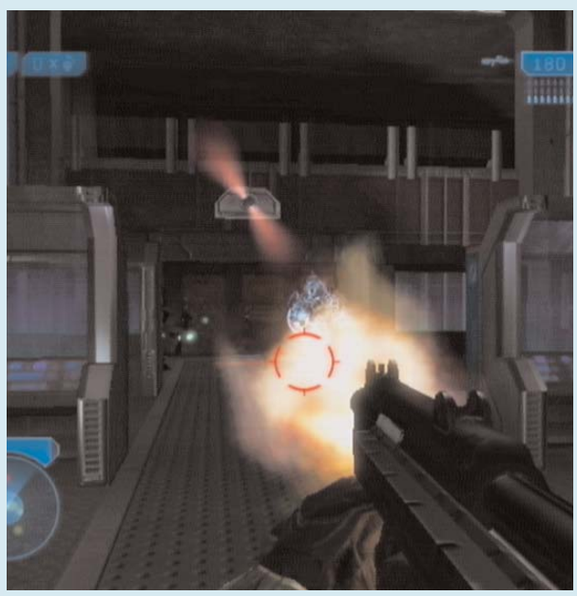
1 Für große Ehrungen bleibt keine Zeit. Die Aliens planen einen Angriff auf die Raumstation. Masterchief, bitte kommen!



2 Durch das Fenster der Station können Sie den Verband von außerirdischen Schiffen gut erkennen. Es sind sehr viele.



3 Jetzt versuchen die Angreifer das Haupttor aufzuschweißen. Gespannt warten Sie darauf, was dann passiert.



4 Das war klar: Ein wildes Feuergefecht bricht los, als die Aliens durch das nun geöffnete Haupttor stürmen. Sie behalten als Masterchief einen kühlen Kopf und feuern, was das Zeug hält.



5 Geht Ihnen die Munition aus, klemmen Sie sich einfach hinter einen Geschützturm: Angesichts dieser mächtigen Waffe haben die Angreifer wenig zu lachen, wenn die Kugeln lospfeifen.



6 Ein Elitesoldat der Außerirdischen steht Ihnen Auge in Auge gegenüber. Eine knifflige Lage – aber zu gewinnen.



7 Mit Schnellfeuerwaffen in beiden Händen sind Sie kaum aufzuhalten. Aber Vorsicht: Die Munition ist sehr schnell alle.



8 Im Hangar machen Sie sich auf die Suche nach einer Bombe, die von den Aliens auf der Raumstation gelegt wurde.



9 Mit dem Sturmgewehr nehmen Sie weiter entfernte Angreifer aufs Korn, doch sie kommen trotzdem sehr schnell näher.



10 Endlich haben Sie die Bombe gefunden und stürzen sich mit Ihr todesmutig auf ein feindliches Schiff.



11 Zurück an den Absender: Das hat gesessen. Können Sie die Menschheit noch einmal retten? Alle hoffen es.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Halo 2 FORTSETZUNG



Selbst in schier ausweglosen Situationen behält der Masterchief immer einen kühlen Kopf – und die Waffe in der Hand.

Redaktion die teils etwas dröge daherlabernden Stimmen der Spielfiguren ein echter Dorn im Ohr sind. Hier hätte der Hersteller Wert auf eine etwas engagiertere Synchronisation legen sollen, denn die Stimmen der englischen Version sind deutlich besser und mit wesentlich mehr Gefühl gesprochen.

Auch die Spielzeit hätte ruhig etwas länger ausfallen können – nach knapp zwölf Stunden haben selbst ungeübte Spieler das Ende gesehen. Ordentlich punkten kann das Spiel aber letztlich mit dem sehr gut gemachten Mehr-Spieler-Modus für den Onlinedienst Xbox Live. Die Vielfalt der Optionen ist immens. Bequem bedienbare Menüs, tolle und nützliche Einstellungen sowie ein fast vollkommen ruckelfreies Online-Spielerlebnis in 13 verschiedenen Szenarien machen Halo 2 zum besten und ausgefeiltesten Xbox-Live-Spiel, das bis jetzt zu haben war.

Leider fehlt online der Kooperativmodus. Zur gepflegten Zusammenarbeit offline, müssen Sie drei Freunde nach Hause einladen. Allerdings wird dann auch das Bild durch vier geteilt, und in den kleinen Ausschnittfenstern wird es zuweilen äußerst schwierig, herannahende Gegner rechtzeitig zu erkennen und schnell zu reagieren. Alles in allem bleibt der coole, nahezu unbesiegbare Masterchief aber buchstäblich der „X-Boß". Halo 2 ist die würdige Fortsetzung eines jungen Klassikers – „sehr gut".

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Halo 2

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)			
Spieleinstieg	5%	Da bleiben keine Fragen offen: Schießen Sie auf alles, was außerirdisch aussieht.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Retten Sie die Erde, und beschützen Sie die Menschheit vor dem Untergang. Dabei vergehen rund zwölf Stunden. Weiter geht's mit dem besten Xbox-Live-Modus, den es je gab.	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	15 Spielstufen, 17 Mehr-Spieler-Variationen für das Online-Spiel.	1,00
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Detailliert und glaubhaft. Leider stören ein paar Grafikfehler den guten Eindruck.	1,50
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Großes Plus: Explosionen und treibende Musik. Kleines Minus: mäßige Stimmen.	1,50
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Alles wird per kurzer Texteinblendung erklärt. Die Menüs sind vorbildlich gestaltet.	1,00
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung per Spieletastatur geht einfach und problemlos von der Hand.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon Technik (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe-Telefon Spiele (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (überprüft)	**2%**	ausführlich	**2,00**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	ja	1,00
Bild zentrieren	4%	ja	1,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**1,00**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	mehrere Mehrkanal-Tonstandards	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	ja/ja	1,00
Tastenbelegung wählbar	5%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**1,00**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	12	2,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	20	2,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	ja	1,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**1,50**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	vier/16/16	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,25**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		sehr gut ←	**1,25**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,90 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		58,98 € (Fun Computer Center, Memmingen, Tel. 08331-990450)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,25 x 59,90 = 74,88 = gut	

ANGRIFF AUF ZANZIBAR



Der Kampfeinsatz in der Stadt Zanzibar auf der Erde verlangt Ihnen einiges Geschick ab: So müssen Sie gegen diese Roboterspinne antreten und einen Jeep fahren.





Im Fadenkreuz: Die lästigen fliegenden Käfer.



Die großen und starken Hunter sind harte Gegner.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R-Taste: Feuern
L-Taste: Granate werfen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Eine besondere Bekanntschaft: Die Elbin Idrial rettet Berethor vor den Nazgûl und heilt den Verletzten mit magischen Kräften.



2 In Moria kämpft die kleine Heldentruppe gegen riesige Höhlentrolle, die mit mächtigen Schlägen Tod und Vernichtung säen.



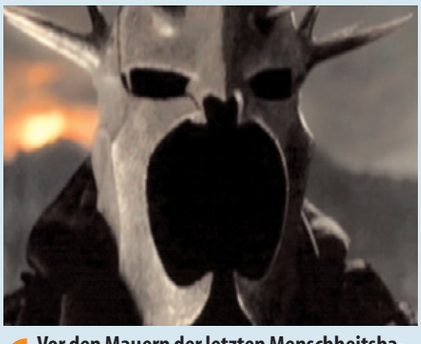
3 Bevor Berethor und seine Gefährten die unheimliche Zwergenstadt verlassen können, müssen sie gegen den Balrog von Morgoth antreten, einen Feuerdämon aus alter Zeit. Zum Glück für die Helden steht ihnen der mächtige Zauberer Gandalf in diesem wahrhaft heißen Kampf zur Seite.



4 Rasend schnell greift ein Uruk-Hai den Zwerg Hadhod an, der ebenfalls im Team Berethors kämpft. Wird der kräftige Bösewicht treffen?



5 Tage später: Berethor und Idrial verlassen die Stadt Osgiliath und machen sich auf den Weg nach Minas Tirith – zur letzten Schlacht.



6 Vor den Mauern der letzten Menschheitsbastion hat der Hexenkönig von Angmar, Saurons erster Diener, bereits Stellung bezogen.



7 Das Tor der Stadt fiel, und überall greifen Trolle die Menschen an. Berethor und seine Freunde stemmen sich dagegen. Aber reicht das?

Der Herr de
Das dritte Zeitalter

Rollenspiel für Xbox | Gandalf und Aragorn sind die bekannten Helden Mittelerdes. Hier schlagen auch die Unbekannten zu

INHALT

Das Land Mittelerde in den Tagen, in denen auch die Gemeinschaft des Rings unterwegs ist, um das Böse zu besiegen: Berethor ist ein Mann aus Gondor. Er reitet durch die Wälder Eregions, um seinen Kommandanten, den tapferen Boromir, zu finden. Da steht der Kämpfer plötzlich vor drei Nazgûls, den bösen Ringgeistern des dunklen Herrschers Sauron. Schon bald liegt er blutend am Boden und sieht den Tod nahen, als plötzlich Rettung in Gestalt einer Elbenfrau auftaucht. Idrial vertreibt die bösen Geister und bildet mit Berethor ein Team, das sich fortan durch viele Regionen Mittelerdes kämpft – und dabei stetig anwächst. Elegost, der Waldläufer, und sein Freund, der Zwerg Hadhod, stoßen kurz vor den Toren Morias zum Team. Die tapfere Morwen und den schweigsamen Eoaden sammelt das Quartett dann in Rohan auf. Zu sechst kämpfen sie die Schlachten von Helms Klamm und Minas Tirith, bevor sie dem Bösen selbst ins lidlose Auge blicken. Aber auf dieser Reise werden Berethor und seine Gefährten auch mit der Dunkelheit in ihren eigenen Seelen konfrontiert …

Sechs vorgefertigte Helden, immer nur drei davon gleichzeitig im Einsatz, rundenbasierte Kämpfe und zahlreiche Gegenstände, deren richtige Verwendung oft der Schlüssel zum Sieg ist – erfahrene Rollenspieler dürften mit „Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter" schnell bemerken, wie sehr das Spiel der berühmten „Final-Fantasy"-Reihe ähnelt. Sonderlich originell ist das zwar nicht, hat aber den Vorteil, daß man als Spieler ein gutes, funktionierendes Spielsystem bekommt – und bis über



Auf der Brücke von Khazad-Dum tritt Gandalf (2. von rechts) mit Ihrem Team gegen den Balrog an.

r Ringe

beide Ohren in die Atmosphäre der Kinofilm-Trilogie eintauchen darf. Denn mit insgesamt 109 Filmausschnitten und fast permanent laufender Filmmusik fühlt man sich schnell selbst mittendrin im großen Kampf Gut gegen Böse. Dafür sorgen auch die Gegner, die man im Spiel bekämpfen darf: Der Wächter vor Moria fehlt ebensowenig wie der Balrog oder die Olifanten – was schon beim Zusehen im Kino beeindruckte, steht in diesem Spiel quasi leibhaftig vor Ihnen und muß besiegt werden.

BEDIENUNG

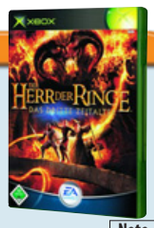
Dank der rundenbasierten Kämpfe haben Sie viel Zeit, um Ihre Befehle zu geben – und dementsprechend wenig Probleme damit. Schnell haben Sie die Steuerung im Griff und schicken maximal drei Kämpfer gleichzeitig in die Schlacht. Das ist alles gut und einfach gemacht.

URTEIL

Besser gut geklaut, als schlecht selber ausgedacht – das könnte der Leitsatz bei der Produktion dieses Spiels gewesen sein. Denn neu ist hier gar nichts. Das macht das dritte Zeitalter aber durch die sagenhaft dichte Atmosphäre beim Spielen mehr als wett. Auch die Geschichte, streckenweise großartig in die Story der Filme eingewoben, kann sich sehen lassen und hat manche Überraschung parat. Und auf die Helden Aragorn, Gandalf und Legolas müssen Sie auch nicht verzichten – in einigen Schlachten kämpfen Sie Seite an Seite mit ihnen. „Es ist an dir zu bestimmen, was du mit der Zeit anfangen willst, die dir gegeben ist", sagt Gandalf im Film. Dieses „gute" Spiel zu spielen, ist sicher nicht die schlechteste Nutzung.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter

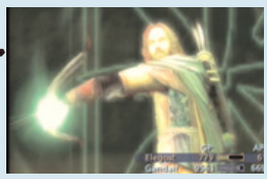
Freigegeben ab 12 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Playstation 2
Gamecube
Gameboy

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)			
Spieleinstieg	5%	Obwohl richtige Hilfen fehlen, läßt sich das Spiel leicht verstehen und lernen.	1,50
Faszination der Spielwelt (Langzeitspaß, Vielfalt, Gegnerverhalten, Mehr-Spieler-Modus)	20%	Mittelerde pur: Wer die Bücher und Filme mag, wird sich auch hier sofort wohlfühlen. Atmosphärisch ist das Spiel ein absoluter Hochgenuß!	1,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	4%	Sechs Helden, zehn lange Kapitel und jede Menge Ausrüstung – es gibt viel zu sehen.	1,50
Grafik (Darstellung der Figuren/Umgebung, Bewegungsabläufe)	10%	Orks, Uruk-Hai, Olifanten: Hier sieht alles so aus wie im Kino, das geht nicht besser.	1,00
Sound (Geräusche, Musik, Stimmen, Kommentare)	5%	Original-Filmmusik und brachialer Ton beim Kämpfen – das nennt man perfekt.	1,00
Texte (Menüs, Untertitel, Erklärungen)	2%	Kurze Anweisungen per Text, den Rest gibt's als untertitelbare Filmausschnitte: klasse.	1,50
Bedienbarkeit (Steuerung, Blickwinkel, Erklärungen)	4%	Die Steuerung Ihrer Helden ist kinderleicht. Da dürfte niemand Probleme bekommen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,11**
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%**	etwas knapp	**3,50**
BILDEINSTELLUNGEN			
16:9 möglich	4%	ja	1,00
Wechsel 50 Hertz nach 60 Hertz möglich	4%	nein	6,00
Bild zentrieren	4%	nein	6,00
Bildeinstellungen insgesamt	**12%**		**4,33**
TONSTANDARDS (Raumklang/EAX, Herstellerangabe)	**8%**	ein Mehrkanal-Tonstandard	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)			
Musik/Geräusche regelbar	2%	nein/nein	6,00
Tastenbelegung wählbar	5%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**10%**		**4,50**
SPIELSTANDSPEICHERUNG			
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Anzahl der Spielstände auf Standard-Speicherkarte des Herstellers	3%	50	1,00
Anzahl der vom Spiel ermöglichten Spielstände	3%	14	3,00
Speichern auf Festplatte möglich	3%	ja	1,00
Spielstandspeicherung insgesamt	**12%**		**2,00**
SONSTIGES			
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Nutzbare Steuergeräte	0%	Spieletastatur	
Maximale Anzahl der Spieler (an Konsole/im Netzwerk/im Internet)	0%	einer/keiner/keiner	
Sonstiges insgesamt	**3%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,14**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,14**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,99 €	
Günstigster Preis inkl. Versand (ermittelt im November bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,14 x 59,99 = 128,38 = ausreichend	

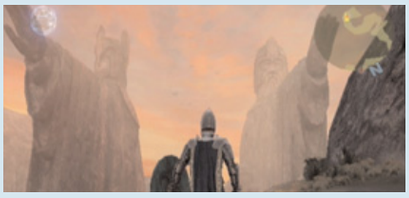
SPIELDETAILS



Jede Aktion im Spiel hat eine eigene Grafikanimation.



An solchen glänzenden Säulen können Sie abspeichern.



Sie sehen viele bekannte Orte aus den Filmen wieder, hier die Königsstatuen am Fluß.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Weiße Taste: Spielfigur wechseln
A-Taste: Aktion starten
X-Taste: Ausrüstung ansehen

SPIELVERLAUF



1 Edelmann oder Bösewicht? Suchen Sie sich eine Spielfigur aus.



2 Die Bedienung wird Ihnen in den ersten beiden Abschnitten erklärt.



3 Der hellblaue Bereich signalisiert Ihnen, wie weit Sie mit Ihrer Figur in diesem Spielzug gehen dürfen.



4 Bei Erfolg gibt's Punkte, für die Sie Spezialfähigkeiten kaufen können.



5 Während der Kämpfe wird auf eine Nahansicht umgeschaltet.

Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter

Rollenspiel für Gameboy Advance | Gut oder Böse? Wo soll's langgehen? Sie haben die Wahl

Tolkiens dreiteiliger Fantasy-Roman „Der Herr der Ringe" ist Weltliteratur und dank Peter Jacksons imposanter Filmtrilogie wieder schwer angesagt. An den drei Filmen orientiert sich auch dieses Spiel. Es ist in drei Kapitel unterteilt, die sich jeweils an einer Filmfolge orientieren – und Ihnen die Wahl Ihrer Rolle offenhalten.

Sie müssen also nicht gegen das Böse kämpfen, wenn es Ihnen andersherum lieber ist. Wenn Sie eine von sechs Hauptfiguren für sich „erwählen", so kann das einer der guten Helden sein oder auch ein Diener des bösen Sauron. Je nach Wahl der Seite besteht Ihre Aufgabe darin, den Ring sicher in den Schicksalsberg zu bringen, um ihn in dessen Feuer zu vernichten, oder ihn an sich zu reißen und seine Macht für finstere Taten zu mißbrauchen.

Haben Sie sich für eine Richtung entschieden, stellen Sie Ihrer Figur noch zwei Begleiter zur Seite. Weitere Gefolgschaft gesellt sich automatisch dazu. Dann ziehen Sie in den Kampf. Jeweils abwechselnd machen Sie und der Computer Ihre Spielzüge.

Ihre Möglichkeiten: Setzen Sie der anderen Seite durch Angriffe mit Schwert oder Bogen zu. Bedienen Sie sich Ihrer Spezialfähigkeiten, etwa besonders effektiver Angriffe, die Sie sich aber zuvor durch gute Dienste verdienen müssen. Im Kampf ist das Spielfeld in drei Bereiche aufgeteilt. Diese werden von Ihrer Hauptfigur und den beiden Begleitern angeführt, die Sie individuell dirigieren dürfen.

Im Mehr-Spieler-Modus treten Sie gegen einen zweiten Spieler an. Dazu wechseln Sie sich am selben Gerät ab oder verbinden zwei Geräte per Kabel oder Funkadapter miteinander.

Urteil: Die Steuerung über drei Fronten verleiht dem Spiel ein gelungenes taktisches Element. Es ist „gut" so – egal, ob Sie mit den Guten oder den Bösen ringen.

TESTERGEBNIS

Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,98
SERVICE	3%	5,66
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	2,67
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	3,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,32
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,32
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,32 x 49,99 = 115,98 = befriedigend

ALLES IM ÜBERBLICK



Hier können Sie Infos über Fähigkeiten und Objekte nachschlagen.

SPIELVERLAUF



1 Bösewicht Vaati versteinert Prinzessin Zelda. Auch Link kann nicht helfen.



2 Um Hilfe zu holen, macht sich Link auf den Weg in den Wald zu den Minish.



3 Bevor sich der kleine Held mit dem Zwergenvolk verständigen kann, muß er als erstes eine Quasselbirne verspeisen.



4 Die Minish schicken Link in eine Höhle, um dort das Erd-Element zu suchen.



5 Doch das Element wird von vielen Monstern bewacht – Link muß kämpfen.

The Legend of Zelda – The Minish Cap

Abenteuerspiel für Gameboy Advance | Eine versteinerte Prinzessin verlangt nach einem steinharten Helden

Im Königreich Hyrule erzählt eine alte Legende vom Zwergenvolk der Minish. Diese kleinen Fabelwesen halfen einst den Menschen, die Welt von den Dämonen zu befreien. Nun wird die Hilfe der Zwerge wieder benötigt. Denn ein Fremder namens Vaati befreite die Dämonen aus ihrem Gefängnis, versteinerte Prinzessin Zelda und zerbrach das Heilige Schwert der Minish. Da Erwachsene die Minish nicht sehen können, muß der junge Link diese Aufgabe übernehmen, den Sie in diesem Spiel steuern.

Bewaffnet mit Schwert und Schild besuchen Sie die Zwerge, die Ihnen das Prozedere der Schwertreparatur erklären: Zuerst wollen die vier Elemente gefunden werden. Und die sind gut versteckt. Sie müssen dunkle Höhlen erforschen, steile Berge erklettern und modrige Sümpfe durchwaten, um sie zusammenzutragen. Die Wege sind wegen herumstreunender Monster nicht nur gefährlich, sondern auch sehr knifflig. Es geht nur schrittweise weiter, indem Sie verschiedenste Rätsel lösen, wodurch sich Türen und Geheimwege öffnen.

Das funktioniert nur mit geschicktem Einsatz zahlreicher Hilfsmittel. Mit den Maulwurfshandschuhen kann sich Link durch Wände graben, mit den Pegasus-Stiefeln rennen wie der Wind. Und manchmal muß Link auf Zwergengröße schrumpfen, um auch für die Geheimnisse der Minish ein Auge zu haben, die so wichtig für die Zukunft der Menschen sind.

Urteil: Link, Held vieler Zelda-Spiele, zeigt hier einmal so richtig, was er auf dem Kasten hat. Er traut sich an die kniffligsten Rätsel und legt sich mit den verrücktesten Monstern an. Von seiner tollen Ausrüstung kann selbst ein James Bond nur träumen. Das alles in einer herrlich bunten Welt mit detailverliebter Grafik – ein rundum „gutes" Spiel.

TESTERGEBNIS

The Legend of Zelda – The Minish Cap[1]



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

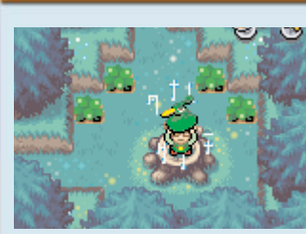
Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,20
SERVICE	3%	2,32
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	18%	5,33
SPIELSTANDSPEICHERUNG	18%	2,00
SONSTIGES	9%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,12
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	2,12
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,12 x 39,99 = 84,78 = befriedigend

[1] sprich: „Se Leddschend off Selda – Se Minisch Kap"

WENIGER IST MEHR



Magische Portale lassen Link auf Zwergengröße schrumpfen.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Großer Empfang für Mario und seinen Kumpel Koopa in der Hafenstadt.



2 Oberfiesling Bowser quält sich derweil durch ein bekanntes Hüpfspiel.

3 Aber Mario ist schneller und als erster im Schildkrötendorf. Hier rekrutiert er gleich einen neuen Begleiter.





4 Was mag Mario und seine Freunde in dem großen Baum erwarten?



5 Klar: ein großer Papierdrache, der sich sofort zum Kampf bereitmacht.

Paper Mario

Die Legende vom Äonentor

Rollenspiel für Gamecube | Wenn's irgendwo klemmt, dann hol' den legendären Klempner – wen sonst?

Prinzessin Peach wurde von ein paar Übeltätern entführt, und Mario soll sie retten. So weit, so bekannt. Allerdings ist es diesmal nicht der Stoff, aus dem ein quirliges Hüpfspiel gebacken wird. Hinter dem eher kindgerecht anmutenden Inhalt versteckt sich ein waschechtes Rollenspiel mit vielen ungewöhnlichen Ideen und einer Geschichte voller überraschender Wendungen.

Mario macht sich auf den Weg in die Stadt. Dort erzählen ein Professor und eine Studentin ihm vom Äonentor, das tief unter dem Ort liegt. Die Pforte spielt eine zentrale Rolle in diesem Abenteuer, läßt sich aber nur öffnen, wenn man ihr sieben Sterne einsetzt. Doch die liegen im ganzen Land verstreut. Also ziehen Mario und die Studentin los, um sie zu finden und einzusammeln.

Der seit Ewigkeiten zweidimensionale Klempner zieht auf dieser Reise erstmals Nutzen aus seiner flachen Existenz als Comicfigur: Um Abgründe im Schwebeflug zu überwinden, verwandelt sich Mario kurzerhand in einen Papierflieger, Engpässe durcheilt er als schlanke Rolle. Kreuzt ein Gegner den Weg, ist die Kampfarena nicht weit: Mario und seine Begleitung stellen sich jedem Angreifer auf einer Theaterbühne, die plötzlich auftaucht. Einfach so. Und dann schicken sie den Aggressor auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Runde um Runde wird ausgeteilt. Gekonnte Angriffe belohnt das Publikum mit Applaus. Die Zuschauer werfen auch hilfreiche Gegenstände auf die Bühne oder gleich Wurfgeschosse auf die Gegner. Das liest sich vielleicht ein bißchen sperrig und seltsam, macht aber ganz einfach einen Haufen Spaß.

Urteil: Die niedliche Knuddelgrafik mag echte Rollenspieler womöglich abschrecken. Aber viele neue Einfälle und eine tadellose Spielbarkeit entpuppen sich als echte Bereicherung dieser Spielsparte. Mario spielt seine Rolle wirklich „gut".

TESTERGEBNIS

Paper[1] Mario –
Die Legende vom Äonentor



[1]sprich: „Päper"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,55
SERVICE	3%	3,99
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	1,00
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	2,50
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	3,50
SONSTIGES	3%	1,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,94
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**1,94**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 51,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,94 x 59,90 = 116,21 = befriedigend

MACH DIE SCHWALBE



Manchmal segelt Mario als Papierflieger durch die Gegend.

SPIELVERLAUF



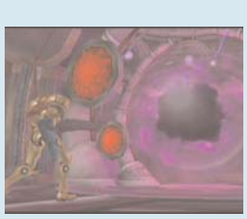
1 Samus Aran steht vor einer Szene des Grauens: Die Soldaten sind tot.



2 In der dunklen Welt existiert offenbar ein böses Abbild von Samus.

3 Widerliche Gegner, wie dieser Riesenwurm, stellen sich Samus in den Weg. Da ist ausgeklügelte Kampftaktik gefragt.





4 Ein Schritt weiter, und Samus schreitet durchs Portal in die dunkle Welt.



5 In der dunklen Welt ist die Heldin zunächst nur unter Schutzglocken sicher.

Metroid Prime 2 – Echoes

Abenteuerspiel für Gamecube | Sie suchen einen Ing? Da helfen keine Gelben Seiten. Vielleicht klappt's mit Aether

Auf dem Planeten Aether werden Soldaten der galaktischen Föderation vermißt. Sie – in der Rolle der Einzelkämpferin Samus Aran – erhalten den Auftrag, der Sache auf den Grund zu gehen. Es dauert nicht lange, und Sie finden heraus, daß eine außerirdische Lebensform namens Ing die Soldaten dahingerafft hat. Die Ing entstammen einer Parallelwelt des Aether und führen erbitterten Krieg gegen die Luminoth.

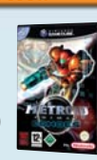
Bereits nach kurzer Zeit werden Sie von einer Horde Ings überwältigt und Ihr Spezialanzug um den Großteil seiner einzigartigen Fähigkeiten beraubt. Plötzlich können Sie keine Bomben mehr legen, keinen Doppelsprung hinlegen oder Raketen abfeuern. Alles, was Ihnen bleibt, sind eine einfache Schußwaffe und die Fähigkeit, sich zu einem Ball zusammenzurollen. In diesem Zustand passen Sie durch enge Gassen und Löcher in den Wänden. Nach und nach finden Sie wieder zu alter Stärke, reisen durch Portale zwischen Aether und dessen dunkler Variante hin und her. Sie erfahren immer mehr über die Hintergründe des Kampfes, können die Schriftzeichen der Luminoth übersetzen, an Wänden hochspringen oder sich mit einem Enterhaken über Abgründe schwingen oder mit einem speziellen Helmvisier Schallwellen sehen. Trotz zahlreicher, teils spektakulärer Kämpfe liegt der Schwerpunkt auf der Erforschung der Umgebung.

Im Mehr-Spieler-Modus stehen zwei Varianten für bis zu vier Spieler zur Verfügung, die einander dann am geteilten Bildschirm bekämpfen.

Urteil: Die Grafik ist eine Augenweide, die Steuerung perfekt gelöst. Das Spiel ist spannend und schafft eine sehr dichte Atmosphäre. Doch seien Sie aufmerksam, sonst übersehen Sie ein wichtiges Detail und irren zeitweise herum. Geduld, Ausdauer und Fingerfertigkeiten sind gefragt, um in diesem wirklich packenden und „guten" Abenteuerspiel zu bestehen.

TESTERGEBNIS

Metroid Prime 2 – Echoes[2]



[2]sprich: „Metroid Praim 2 – Eckohs"

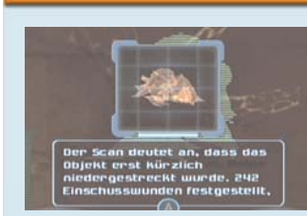
Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 01805-005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026-950308 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,00
SERVICE	3%	3,99
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%	2,24
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,00
TESTERGEBNIS	**gut**	**2,24**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 51,99 €
(Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,24 x 59,99 = 134,38 = ausreichend

VOLLER DURCHBLICK



Scannen Sie die Umgebung, um über alles informiert zu sein.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Prince of Persia

The Sands of Time

Actionspiel für PC | Lust auf orientalische Abenteuer? Kein Problem: Die Prinzenrolle wartet auf Sie

Es war ein aufregender Tag für den Prinzen von Persien – und er sollte noch viel aufregender werden. Schon lange hatte der Thronfolger auf sein erstes Abenteuer gewartet. Mit seinem Vater und dessen Truppen darf er endlich in die Schlacht gegen einen indischen Maharadscha ziehen. Der Einsatz läuft gut, und der Prinz darf den geheimnisvollen Dolch der Zeit aus der Schatzkammer des Maharadschas als Andenken mitnehmen.

Der Weg in die Kammer ist eine Trainingsaufgabe, die Sie anhand präziser Erklärungen und hilfreicher Tips mit der Rolle des Prinzen und seinen Fähigkeiten vertraut macht. Der junge Mann kommt zwar aus Persien, könnte aber auch problemlos im chinesischen Staatszirkus auftreten. Er läuft Wände hoch oder immer an der Wand lang, schwingt sich an Reckstangen empor, springt im Kampf auf die Schultern seiner Gegner, deckt sie dabei mit Tritten und Schwerthieben ein oder hangelt sich geschmeidig an Kanten entlang.

Doch als er im Besitz des Dolches ist, läuft einiges schief. Der Wesir des Königs treibt ein falsches Spiel und den Prinzen zu einer folgenschweren Tat: Mit dem Dolch öffnet er im heimatlichen Palast eine mysteriöse Sanduhr, so daß der Sand der Zeit entweichen und fast alle Anwesenden in Sanddämonen verwandeln kann.

Also muß der Prinz das Unheil auch wieder ungeschehen machen. Wieder mit Hilfe des Dolches, der nicht nur die Dämonen vertreiben, sondern auch die Zeit zurückdrehen kann. Wenn Sie also während eines Kampfes schlecht aussehen oder sich bei einem Sprung verschätzen und abstürzen, dann drehen Sie die Zeit für einige Sekunden (mehr geht nicht) zurück und nehmen die Herausforderung erneut in Angriff. Allerdings verbrauchen Sie dabei Sand der Zeit, den Sie aber vereinzelt im Palast finden und einsammeln können.

Urteil: Die märchenhafte Geschichte zieht sich nahtlos durch das gesamte Spiel und paßt bestens zur wundervollen Präsentation. Knifflige Aufgaben und actionbetonte Kämpfe sorgen für Spannung. Leider läßt die Bedienung per Tastatur Präzision vermissen. Mit einem hochwertigen Gamepad (Spieletastatur) erleben Sie jedoch ein „gutes" Abenteuer.

SPIELVERLAUF



1 Immer an der Wand lang – ein paar Meter weit ist das kein Problem.



2 Achten Sie auf Ecken und Kanten, die das Hangeln sehr erleichtern.



3 Das ist er, der Dolch der Zeit. Mit ihm bricht das Unglück über den Palast herein, doch zugleich ist er der Schlüssel, mit dem Sie das Unheil wieder abwenden können.



4 Fehler lassen sich mit dem Dolch rückgängig machen, sofern Sie über Sand der Zeit verfügen. Drehen Sie einfach die Zeit zurück, wenn es etwa „spießig" wird (Kreis).



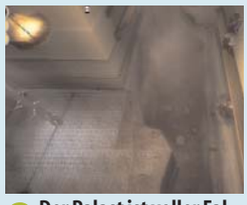
5 Der Prinz ist ein sehr talentierter Akrobat, klettert an Säulen hinauf …



6 … und springt von dort zur nächsten, um Abgründe zu überwinden.



7 Schieben Sie die Kiste auf das Symbol, so öffnet sich die zugehörige Tür.



8 Der Palast ist voller Fallen, wie solcher Sägeblätter und Dornenpfähle.

SPIELDETAILS



Frisches Wasser aus Brunnen bringt den Energiehaushalt des Prinzen wieder ins Gleichgewicht.



Der Prinz hat mitunter Déjà-vu-Erlebnisse. Achtung: Solche „Erinnerungen" enthalten Hinweise.

TESTERGEBNIS

Prince of Persia – The Sands of Time[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,61
SERVICE	3%	2,82
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
INSTALLATION	5%	1,90
FUNKTIONSPRÜFUNG	20%	1,26
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	14%	2,79
SONSTIGES	6%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,80
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,80
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	

Preis: 14,99 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung: 49,95 €
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,80 x 14,99 = 26,98 = sehr gut

[1] sprich: „Prinz off Porscha – Se Ssänds off Taim"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein scheinbar lebensmüder Pinguin hat sich bereit erklärt, beim „Pingu Throw" mitzumachen. Der Yeti schlägt den Vogel mit dem Baseballschläger durch die Luft.



2 In der Landezone des Pinguins hat eine Gruppe von Eisbären Stellung bezogen. Mit jedem Treffer eines weißen Riesens steigen Flugweite und Punktekonto.



3 Nun steht die zweite Disziplin an. Von einem Wal in die Luft geschleuderte Pinguine werden vom Yeti per Schneeballwurf gegen eine Zielscheibe geklatscht.



4 Insgesamt zehn Pinguine werden auf diese Weise an die Eiswand genagelt. Dann werden nach den Regeln des Dart-Spiels die Punkte für die Treffer zusammengezählt.



Yetisports Deluxe

Geschicklichkeitsspiel für Playstation | Wenn Schneemenschen und Pinguine zusammen Sport treiben, kann das schon mal ins Eisbärenauge gehen

Unter Computerspielern sind die Minispiele mit dem Yeti schon länger ein Hit. Kostenlos und völlig legal kann man sich unter www.yetisports.org über ein halbes Dutzend verschiedener Disziplinen der Eis-Olympiade herunterladen. Ab sofort sind Playstation-Besitzer keine benachteiligte Randgruppe mehr – allerdings müssen sie die Sache kaufen. Vier brandneue Spiele verspricht der Packungstext. Tatsächlich sind es zwei vom PC bekannte sowie zwei leicht veränderte Varianten davon.

Beim „Pingu Throw" schlagen Sie als zotteliger Yeti Pinguine mit dem Baseballschläger durch die Luft. Je weiter, desto besser. Dabei kommt es nur auf das richtige Timing des Schlages an. Die Windverhältnisse wirken sich zudem auf die Flugbahn und somit die Weite des Schlages aus. In der Variante „Ice Bear Attack" müssen Sie nach dem gleichen Prinzip herumstehende Eisbären abschießen. Nach jedem Treffer treten die arktischen Petze ein paar Schritte weiter zurück, um Ihnen das Zielen zu erschweren.

In der zweiten Disziplin „Orca Slap" versuchen Sie Pinguine, die zuvor von der Schwanzflosse eines Killerwals in die Luft geschleudert wurden, per Schneeballwurf auf eine Zielscheibe zu klatschen. In der Variante „Pingu Dart" werden die Punkte wie beim richtigen Dart gezählt. Wiederum müssen Sie nur zum richtigen Zeitpunkt eine Taste drücken, damit der Schneeball den Pinguin trifft.

Zur Auflockerung des simplen Spielprinzips können Sie auch mit drei Mitspielern auf Punktejagd gehen. Damit sind dann aber alle Möglichkeiten dieses Spiels ausgeschöpft.

Urteil: Viel Mühe hat man sich nicht gegeben, um die Playstation-Gemeinde mit dem Yeti-Kult zu beglücken. Der Umfang ist angesichts des simplen Spielprinzips viel zu gering, und auch grafisch wird nicht viel geboten. Aufschreie empörter Tierschützer sind angesichts des allenfalls „ausreichenden" Unterhaltungswertes also nicht zu erwarten.



Yeti und Pinguin vertreiben sich mit verrückten Sportarten die Zeit.

SPIELDETAILS



Ein Check der Windstärke hilft beim „Pingu Throw" besonders große Weiten zu erzielen.



Treffen Sie beim „Orca Slap" ins Schwarze, so können Sie am Einarmigen Banditen um Boni spielen.

TESTERGEBNIS

Yetisports Deluxe



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,88
SERVICE	3%	4,48
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
BILDEINSTELLUNGEN	12%	4,33
ANZAHL DER TONSTANDARDS	8%	4,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	10%	5,00
SPIELSTANDSPEICHERUNG	12%	6,00
SONSTIGES	3%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	4,32
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	ausreichend	4,32
PREIS/LEISTUNG	gut	

Preis: 14,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 4,32 x 14,99 = 64,76 = gut

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Los geht's

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



ALLGEMEINES

So starten Sie

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, 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, Ich stimme den Bedingungen des Vertrags zu, dann zweimal auf Weiter > und anschließend noch auf Fertig stellen. Damit wird Direct-X installiert.

CD



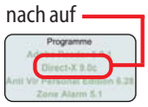


DVD

Haben Sie die DVD, so klicken Sie auf



Klicken Sie danach auf



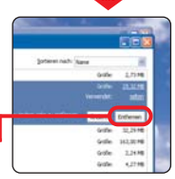
und dann auf die Schaltfläche Kopieren, um Direct-X zu installieren.

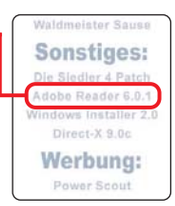
Adobe Reader 6.0.1 (läuft erst ab Windows 98 Zweite Edition)

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 Reader 6.0.1 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



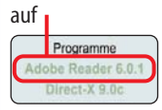


DVD

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 liegt, klicken Sie auf Spiele.



Wählen Sie dann per Mausklick das gewünschte Spiel aus, zum Beispiel Die Siedler 4, und klicken Sie auf Systemtest, um den PC zu prüfen.

CD DVD





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Divx 5.2.1 — Nur auf DVD

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

1 Klicken Sie auf **Software**, Divx 5.2.1 und **Kopieren**.

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

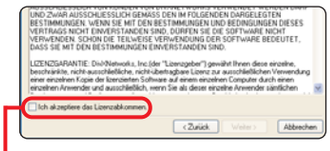
3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Nein Danke, ich möchte nur DivX und auf Weiter >.

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

5 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Google Toolbar nicht einschließen und dann auf Installieren.

6 Nach der Installation klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter > und danach auf Beenden.







Abspielen der Videofilme — Nur auf DVD

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 Häkchen ☑ in den Kästen, und klicken Sie auf Weiter.

3 Akzeptieren Sie die Lizenzvereinbarung, indem Sie per Klick ein Häkchen ☑ in das Feld 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 ↘ erfolgt zuletzt ein Neustart.

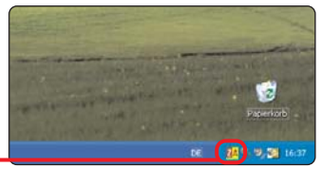
Programmeinstellungen verändern

Um das Einstellungsmenü aufzurufen, klicken Sie doppelt auf ZA.









Anti Vir – Personal Edition 6.28 — Nur auf DVD

Dieses Programm schützt Ihren Computer vor schädlichen Viren

1 Klicken Sie auf **Software**, auf Anti Vir Personal Edition 6.28 und dann auf **Kopieren**.

2 Klicken Sie auf Setup und anschließend zweimal auf Weiter >.

3 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag, indem Sie per Klick ein Häkchen ☑ in das Kästchen setzen.

4 Klicken Sie in diesem Fenster und den beiden folgenden Fenstern jeweils auf Weiter >.

5 Falls auf Ihrem Computer noch keine Anti-Vir-Version installiert ist, entfernen Sie per Klick das Häkchen im oberen Kästchen ☐.

6 Klicken Sie dann auf die Schaltflächen Weiter > und Ja.

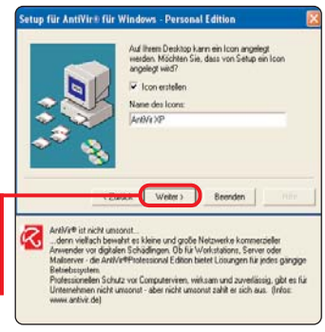
7 Klicken Sie auf Nein und anschließend auf Weiter >.

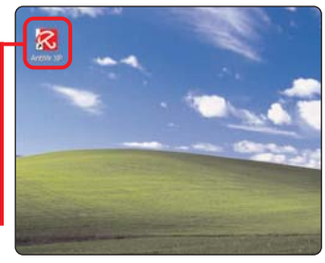
8 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie ebenfalls auf Weiter >.

9 Klicken Sie auf Fertig stellen. Anschließend startet automatisch die erste Virenprüfung.









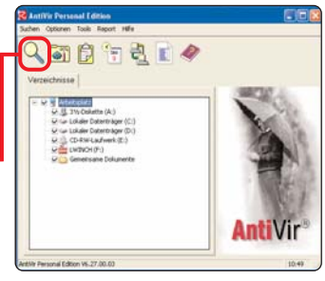
Programm benutzen

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

2 Setzen Sie vor jeder Festplatte und vor jedem Laufwerk, das Sie auf Viren untersuchen wollen, per Klick ein Häkchen 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**.

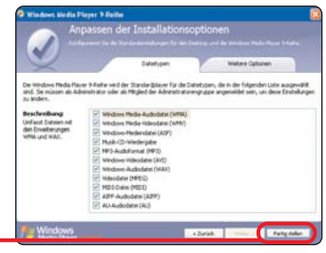
2 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag mit einem Klick auf Ich stimme zu.

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.



Die Siedler 4

Aufbauspiel für PC | Die knuddeligen Siedler müssen nicht nur gegeneinander antreten, sondern auch gegen den bösen Morbus und das dunkle Volk

Der zweitklassige Gott Morbus legt sich in „Die Siedler 4“ mit seinem Chef, dem Herrn des Siedler-Universums, an. Aber der fackelt nicht lange, sondern verbannt den Aufrührer auf einen seiner weniger wichtigen Planeten: auf die Erde – dorthin eben, wo die Siedler wohnen.

Die schöne, blühende und grüne Erde ist deshalb das ideale Exil für Morbus. Und eine schlimme Strafe – leider nicht nur für Morbus, sondern auch für die Erde. Denn der üble Gott haßt alles Grüne. Wo er geht und steht, bleibt schwarzer, toter Boden zurück. Außerdem schickt er Heerscharen von mundlosen Helfern aus, die Gräser, Büsche und Bäume abtöten und statt dessen übelriechende Pilze züchten.

Die Siedler-Völker Maya, Römer und Wikinger sind zunächst überrascht vom Auftauchen dieser neuen Gefahr und wissen sich nicht recht zu wehren. Bald aber haben Sie eine echte „Geheimwaffe“ gegen die Umweltfrevler entwickelt: den Gärtner. Mit seiner langsamen, aber steten Arbeit kann er toten Boden wieder zu neuem Leben und neuem Grün erwecken. Jede Nation kann zu diesem Zweck eigene Gärtner ausbilden.

Natürlich können die Siedler noch viel mehr: Häuser auf- und Rohstoffe abbauen, Tiere züchten oder Schiffe zimmern gehören zu den Fähigkeiten der kleinen Gesellen. Für die Landesverteidigung können Bogenschützen und Schwertkämpfer ausgebildet werden, die dann in Türmen und Burgen ihren Dienst tun. Um besonders gute Soldaten auszubilden, benötigen Sie übrigens Gold in großen Mengen. Elite-Soldaten bekommen einen goldenen Helm und sind daran gut zu erkennen.

Entscheidend dafür, daß alles läuft, ist Ihre Kontrolle über das Wirtschaftssystem. Sie müssen Warenströme lenken, Rohstoffe einlagern und die Produktion steuern. Das erfordert viel Überblick, besonders, wenn's mal irgendwo „klemmt“.

ANLEITUNG

Installieren, starten, beenden, entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

Pentium-2 200 MHz	Direct-X 8.1	4-fach CD-Laufwerk
64 **Megabyte** S.224	Windows 98/XP	280 Megabyte freier
Arbeitsspeicher S.224	Soundkarte	Platz auf der Festplatte

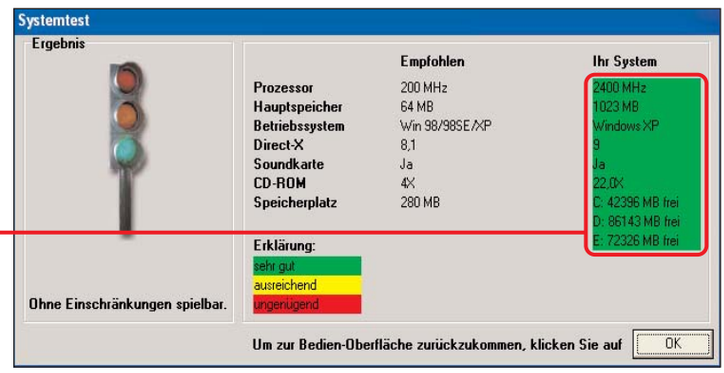
Installation CD und DVD

1 Legen Sie die Heft-CD ein, und klicken Sie in der geöffneten CD-Oberfläche auf die Zeile Die Siedler 4. Oder legen Sie die Heft-DVD ein, und klicken Sie in der DVD-Oberfläche auf den Eintrag **Spiele** und dann auf Die Siedler 4.

2 Jedes Spiel stellt gewisse Mindestanforderungen an Ihren PC. Um herauszufinden, ob „Die Siedler 4“ 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 Probleme auf, rote Felder bedeuten, daß das Spiel auf Ihrem Computer wahrscheinlich nicht läuft. In diesem Fall fehlt Ihrem PC 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 Die Siedler 4. Falls jetzt die Meldung erscheint, daß der Adobe Reader nicht auf Ihrem Computer installiert ist, klicken Sie auf Nein. Weil das Spiel den Reader benötigt, installieren Sie den nach der Siedler-Installation. Wie das geht, wird auf den vorangegangenen Seiten erklärt.

6 Ist der Adobe Reader bereits auf Ihrem Computer vorhanden, so klikken Sie auf Weiter >, dann auf Akzeptieren, um den Lizenzvertrag zu akzeptieren.

7 Mit drei weiteren Klicks auf Weiter> wird der Kopiervorgang des Spiels gestartet.

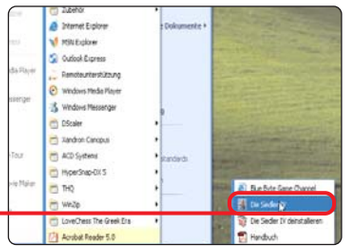
8 Sie werden dann gefragt, ob Sie die Software für den Blue Byte Game Channel installieren wollen, mit der Sie im Internet spielen können. Klicken Sie auf Ja und dann auf Installieren. Um die Installation der Online-Software abzuschließen, klicken Sie auf OK. Wie Sie im Internet gegen andere Siedler-Fans antreten können, erfahren Sie im Ratgeber weiter hinten in diesem Heft.

9 Klicken Sie zum Abschluß der Installation von Die Siedler 4 auf Ja, und entfernen Sie dann per Mausklick auf Blue Byte Game Channel Profil anlegen das Häkchen am Anfang der Zeile. Klicken Sie danach erneut auf Weiter >.

10 Eine Textdatei wird geöffnet, die Sie sich durchlesen können, um zuzsätzliche Informationen über das Spiel zu gewinnen. Schließen Sie diese Datei per Klick auf ✕.

Installieren, starten, beenden, entfernen | Fortsetzung

Spiel starten



1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Alle Programme, Blue Byte, Die Siedler IV, und klicken Sie auf Die Siedler IV, um das Spiel zu starten.

2 Den daraufhin ablaufenden Vorspann können Sie per Druck auf Esc abbrechen, um direkt in das Hauptmenü zu schalten.



3 Klicken Sie dann auf Einzelspieler, um einen der Feldzüge zu starten.

4 Wenn Sie zunächst den Feldzug spielen wollen, in dem die drei Völker gegeneinander antreten, klicken Sie auf das entsprechende Symbol. Per Klick auf das Symbol rechts daneben starten Sie sofort mit dem Feldzug gegen das dunkle Volk. Auf diesem Bildschirm können Sie auch den Schwierigkeitsgrad einstellen und freie Spiellandschaften auswählen.



5 Jetzt können Sie wählen, mit welchem Volk Sie starten wollen. Klicken Sie etwa auf Römer 1, um die erste Aufgabe in Angriff zu nehmen. Die fortgeschrittenen Aufgaben müssen erst freigespielt werden.



Spiel beenden

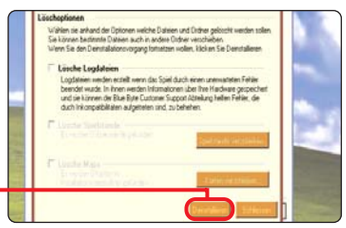
1 Um ein Spiel zu beenden, drücken Sie Esc und klicken dann auf .



2 Klicken Sie danach auf , und drücken Sie zweimal Esc.

3 Klicken Sie im Hauptmenü auf Beenden, um das Spiel zu beenden.

Spiel deinstallieren



1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf Alle Programme, Blue Byte, Die Siedler IV, und klicken Sie auf Die Siedler IV deinstallieren sowie auf Ja.

2 Klicken Sie dann nötigenfalls auf Lösche Logdateien sowie auf Deinstallieren und zum Schluß auf OK.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Grundsätzlich steuern Sie die Siedler, wie viele Spiele, mit der Maus. Sie wählen per Klick Einheiten aus, die Sie mit einem Klick der *rechten* Maustaste an die gewünschte Position schicken. Das geht allerdings nur mit Soldaten, alle anderen Einheiten werden vom Spiel gelenkt – allerdings abhängig von Ihren Befehlen, etwa zum Hausbau oder zum Rohstoffabbau. Von daher kommt dem Wirtschaftssystem und der Rohstoffverteilung eine entscheidende Bedeutung zu.

Nahrungsverteilung



Es kann beim Spielen immer wieder nötig sein, die Nahrungsverteilung an die Minen zu ändern. Klicken Sie zuerst auf 1 und dann auf 2. Wählen Sie per Mausklick das Nahrungsmittel aus, dessen Verteilung geändert werden soll 3. Dann stellen Sie den Schieberegler ein: je weiter nach rechts, desto mehr Nahrung wird dorthin geliefert.



Metallverteilung



Um die Eisenzuteilung für Werkzeug- und Waffenschmieden zu regeln, klicken Sie auf 1 und dann auf 2. Sie sollten die Metallzuteilung abhängig davon regeln, was mehr benötigt wird: Waffen oder Werkzeuge. Klicken Sie auf 3, und regeln Sie dann am Schieberegler den Materialfluß. Je weiter rechts die Position, desto mehr Eisen wird dorthin geliefert.



Kohleverteilung



Wichtig ist auch die richtige Zuteilung der Kohle. Klicken Sie wieder auf 1 und dann auf 2. Klicken Sie dann auf das Symbol für Kohle 3. Jetzt kann wieder am Schieberegler beeinflußt werden, welche Produktionsstätten den größten Teil Ihrer Kohle bekommen sollen. Abhängig davon, welche Prioritäten Sie setzen, entwickelt sich die Wirtschaft der Siedlung.



Siedler finden



Wollen Sie einen bestimmten Siedler finden, so klicken Sie zuerst auf 1 und dann auf 2. Markieren Sie per Mausklick den Siedlertyp, den Sie suchen, zum Beispiel den Gärtner 3. Klicken Sie danach auf den ganz kleinen Siedler weiter unten 4. Jetzt wird der Gesuchte markiert, und Sie können ihm mit der *rechten* Maustaste ein neues Ziel zuweisen. Selbst wenn Siedler hinter einem Baum versteckt sind, lassen sie sich so schnell finden.



Die Siedler 4 FORTSETZUNG

SPIELTIPS

Feldzug: Die drei Völker – Römer 1



1 Die Römer haben sich im Norden der Karte angesiedelt. Noch leben Ihre Leute „aus dem Handgepäck". Das sollten Sie möglichst schnell ändern.



2 Um die Grundversorgung mit Steinen und Holz zu sichern, bauen Sie um das bestehende Sägewerk herum ein Forsthaus, einen Steinbruch und ein Lager.



3 Errichten Sie an den Ostgrenzen mehrere Wachtürme, so daß Sie die Kohle-, Metall- und Goldvorkommen des östlichen Gebirgszuges erschließen können.



4 Damit das Volk nicht verhungert, bauen Sie zentral eine Getreidefarm, eine Mühle, ein Bäckerei, eine Schafzucht und eine Metzgerei um ein Lager herum.



5 Schicken Sie einen Geologen zum östlichen Gebirgszug, und beginnen Sie, an den Fundstätten Minen zu bauen. Gold ist besonders wichtig.



6 Dann sollte das Augenmerk dem Personal gelten. Bauen Sie Wohnhäuser, so daß Sie 40 bis 50 neue Siedler als Dienstleister beschäftigen können.



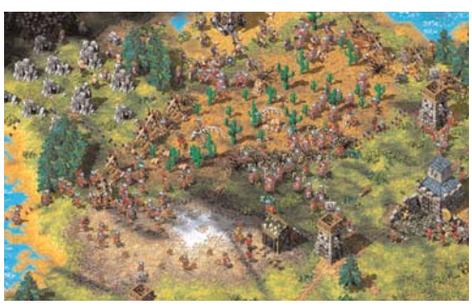
7 Es folgt die Herstellung von Werkzeugen. Geben Sie im Süden eine Kohle- und eine Eisenmine sowie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede in Auftrag.



8 Ähnlich wie im Süden verfahren Sie im Osten mit den Goldreserven. Auf den Goldlagerstätten bauen Sie eine Mine und eine Goldschmelze.



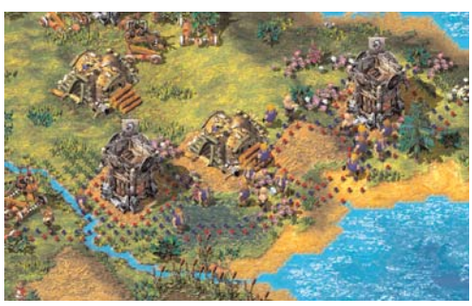
9 Im Süden wird ein großes Militärlager aus Kaserne, Fahrzeugfabrik und Munitionsdepot errichtet. Daneben ist Platz für Getreidefarm, Schafzucht und Metzgerei.



10 Die Kakteenwüste zwischen den beiden Halbinseln ist die Grenze zu den Wikingern. Alle verfügbaren Soldaten zur Bewachung dorthin schicken.



11 Sobald rund 100 Soldaten (vor allem Schwertkämpfer) ausgebildet sind, greifen Sie mit geballter Kraft die südlichsten Wikingerwachtürme an.



12 Dann den Großteil der Truppen Richtung Nordosten der Wikingerhalbinsel in Marsch setzen. Vertreiben Sie dort die Barbaren aus den Wachtürmen.



13 Der verbliebene Rest Ihrer Truppen marschiert derweil südlich des kleinen Sees in Richtung Westen und greift dort alle Wachtürme an.



14 Daraufhin läßt sich die Hauptsiedlung der Wikinger, die direkt nördlich des Sees liegt, vom Westen und Osten aus in die Zange nehmen.



15 Die übrigen Wikinger ergeben sich dann schnell. Und so haben Sie den ersten großen Sieg gegen die nordischen Barbaren errungen.

Römer 1: Die Karte

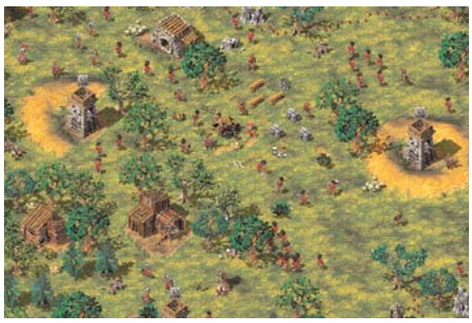


Ihr Startpunkt bei 1 bietet nicht viel Platz. Deshalb sollten Sie möglichst schnell nach Süden und Osten ausweichen. Sobald Sie den östlichen 2 und die beiden südlichen Gebirgszüge 3 eingemeindet haben, können Sie mit der Produktion von Gold und anderem Metall beginnen. Die große Fläche im Süden der Insel 4 eignet sich perfekt für ein großes Militärlager mit allen notwendigen Einrichtungen und einer kompletten Nahrungsversorgung. Wenn das Gold knapp wird, können Sie den Gebirgszug an der Grenze zu den Wikingern 5 erschließen. Achten Sie darauf, nicht zu weit in die Kakteenwüste 6 vorzudringen, solange noch nicht genug Soldaten ausgebildet sind. Ihren Angriff starten Sie östlich 7 und südlich 8 des kleinen Sees. Sind dort alle Wikinger besiegt, so können Sie danach die Hauptsiedlung der Barbaren 9 von Westen und Osten her gleichzeitig angreifen. Dann sollte Ihrem Sieg nichts mehr im Wege stehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4 FORTSETZUNG

Feldzug: Das Dunkle Volk – Mission 1



1 Wichtig zu Beginn der Aufgabe: Sorgen Sie für ausreichende Holzvorräte. Erweitern Sie die Siedlung zu Anfang erst einmal in östlicher Richtung.



2 Die Bedrohung durch die Maya kommt aus westlicher Richtung. Bauen Sie zum Schutz mehrere Wachtürme entlang des kleinen Flusses im Westen.



3 Nun können Sie sich auf die Nahrungsmittelproduktion stürzen und Mühle, Bäckerei, Schafzucht, Metzgerei sowie Wasserwerk bauen – alle zentral.



4 Der Gebirgszug nordöstlich der Siedlung bietet große Kohle- und Eisenerzvorkommen. Hier müssen also Minen, Schmelzen und Schmieden entstehen.



5 Ergiebige Goldvorkommen gibt's im Süden. Bauen Sie gleich zwei Goldminen und eine Kohlenmine sowie eine Goldschmelze und ein Lager für die Goldbarren.



6 Reiche Schätze bringt Ihnen eine Wassernymphe, wenn Sie den See verschönern. Ringsherum sind zwölf Zierbrunnen (Kreis) zu bauen.



7 Dann ist es Zeit, eine Armee aufzubauen. Errichten Sie dazu zwei Kasernen und, natürlich, Waffenschmieden in der Nähe der Eisenschmelze.



8 Schicken Sie Ihre ersten Soldaten nach Westen bis zur Grenze des dunklen Landes. Der erste kleine Angriff der Maya erfolgt aus südwestlicher Richtung.



9 Nordwestlich im dunklen Land gibt es einen weiteren Gebirgszug mit ergiebigen Gold-, Eisen- und Kohlevorkommen, die Sie ausbeuten können.



10 Um die Siedlung nach Westen ins dunkle Land ausweiten zu können, benötigen Sie Gärtner. Für diese Aufgabe etwa zehn Gärtner ausbilden.



11 Zur geistlichen Unterstützung der Truppen bauen Sie einen kleinen und einen großen Tempel. In deren Nähe unbedingt mehrere Weinbauern ansiedeln.



12 Sammeln Sie Ihre Truppen – vor allem Schwertkämpfer – an der Landbrücke zwischen den beiden Inseln. Etwa 100 Soldaten sollten ausreichen.



13 Jetzt können Sie über die feindlichen Maya herfallen. Erobern Sie systematisch alle gegnerischen Türme auf Ihrem Weg nach Westen.



14 Priester können mit ihrer Zauberkraft den gegnerischen Truppen schwere Schäden zufügen. So schonen Sie Ihre Soldaten.



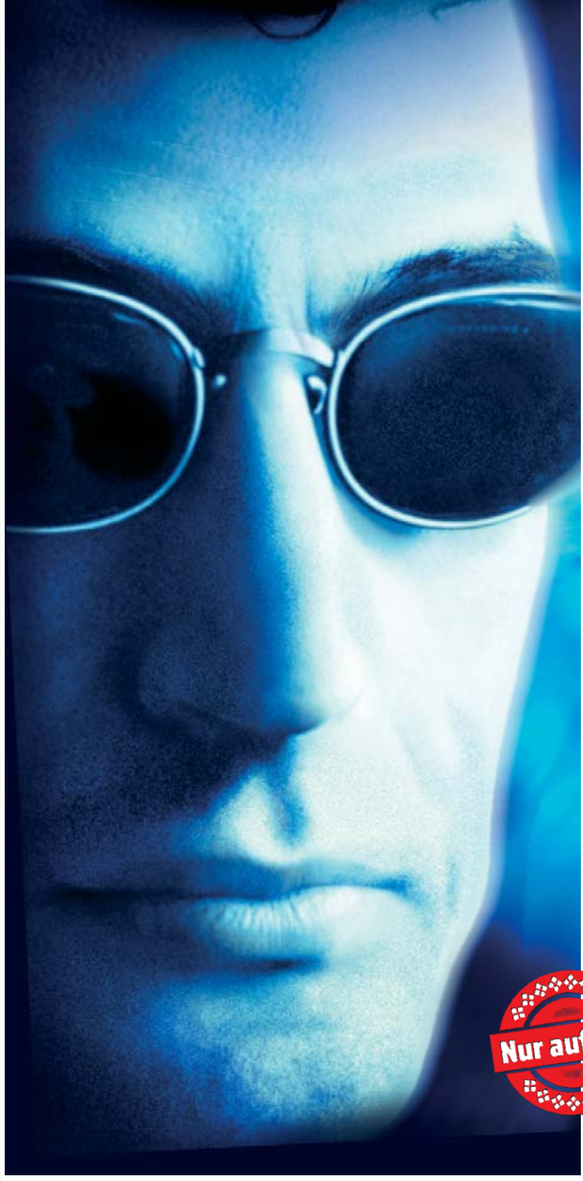
15 Nördlich des kleinen Sees liegt das Siedlungszentrum der Maya. Es wird zerstört, wenn Sie die nahe gelegenen Türme besetzen. Der Sieg ist sicher!

Das Dunkle Volk – Mission 1: Die Karte



Ausgangsbasis für Ihren Eroberungsfeldzug ist das Zentrum der östlichen Insel 1. Reichhaltige Erz-, Stein- und Kohlevorkommen finden sich in den Gebirgszügen nordöstlich, südlich und westlich des Siedlungszentrums 2. Große Schätze spendiert Ihnen die Wassernymphe, die im kleinen See nordöstlich der Siedlung lebt 3. Für den Bau von zwölf Zierobjekten, wie in Schritt 6 beschrieben, werden Sie reich belohnt. Bei 4 erfolgt der erste Angriff der Maya. Bereiten Sie sich mit Soldaten darauf vor. Gärtner nach 5 schicken, um das dunkle Land zu begrünen. Sammeln Sie bei 6 Ihre Truppen. Aber mit einem Angriff warten, bis dort etwa 100 Schwertkämpfer versammelt sind. Erst dann brauchen Sie einen Gegenangriff nicht mehr zu fürchten. In Richtung Westen marschieren, und bei 7 die Armee in zwei gleich große Truppenteile spalten. Eine Abteilung marschiert nach Süden, die andere setzt sich nach Norden in Bewegung. Große Ansammlungen gegnerischer Wachtürme warten jeweils bei 8 auf Ihre Kämpfer. Sind alle Türme im Süden und im Norden erobert, so marschieren Sie mit allen verbliebenen Schwertkämpfern in Richtung Zentrum der Maya-Insel 9. Dort schlagen Sie dann die letzte Schlacht dieses erfolgreichen Feldzuges. Wenn Sie die verbliebenen Türme besetzen, explodieren alle Gebäude im Zentrum der Maya-Siedlung, und die Spielaufgabe ist gewonnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Cold Zero

The Last Stand

Actionspiel für PC | Wer als Privatdetektiv für die Mafia arbeiten will, braucht gute Waffen und ein kluges Köpfchen

Zusammen mit seiner Assistentin Jane betreibt John McAffrey, ehemaliger Elitesoldat einer Spezialeinheit, eine kleine Privatdetektei. Leider läuft das Überwachungsgeschäft ziemlich schlecht, und folglich steht die kleine Firma kurz vor der Pleite – wieder einmal. Daher schaut John bei seinem nächsten Auftrag, eine Geisel aus den Händen zwielichtiger Typen zu befreien, mehr auf das Geld als auf seine Auftraggeber. Ein folgenschwerer Fehler, wie er nach seinem erfolgreichen Einsatz im Hafen feststellen muß, denn mit seiner Befreiungsaktion hat John den lokalen Mafiapaten mächtig verprellt.

Um sich mit der „Familie" des Gangsterbosses wieder gutzustellen, bleibt ihm nichts anderes übrig, als einige Aufträge für die Mafia zu erledigen, wenn er nicht mit Betonschuhen im Hafen tauchen gehen möchte. Insgesamt muß Privatdetektiv McAffrey im Actionspiel „Cold Zero – The Last Stand" (Test in COMPUTER BILD SPIELE 6/2003, Urteil „gut") 16 spannende Einsätze meistern, bis er die Hintermänner des organisierten Verbrechens zur Strecke gebracht hat und wieder ein freier Mann ist. Johns Probleme sind Ihre Probleme. Um damit fertig zu werden, stehen Ihnen rund 100 verschiedene Waffen zur Verfügung – von Messern und Baseballschlägern über diverse Handfeuerwaffen bis hin zu Schrotflinten und allerlei Gewehren steht alles im Arsenal, was der Mensch so braucht.

Für gelöste Aufgaben und beseitigte Gegner gibt's, wie in einem Rollenspiel, Erfahrungspunkte, die Sie auf die verschiedenen Fähigkeiten Ihrer Spielfigur verteilen dürfen. Und das sind immerhin neun Talente, vom Geschick in Kampf und Tarnung bis zu hochentwickelten Fertigkeiten für den virtuosen Umgang mit Handfeuerwaffen aller Art.

Ohne souveräne Handhabung aller Waffentypen würden Sie auch nicht weit kommen, denn Ihre Gegner sind erstens zahlreich und zweitens gut gerüstet. Freizeit-Rambos, die ohne Überlegen auf alles schießen, was sich bewegt, haben allerdings nicht den Hauch einer Chance. Den versierten Detektiv zeichnet nämlich vor allem intensive Kopfarbeit aus. Nur mit der richtigen Strategie und Taktik erreichen Sie Ihr Ziel. Sie müssen der Mafia immer einen Schritt voraus sein.

ANLEITUNG

Installation von der DVD

Mindestanforderungen an den Computer

Pentium-3 600 MHz
128 **Megabyte** S.224
Arbeitsspeicher S.224
Windows XP
DVD-Laufwerk
600 Megabyte freier
Platz auf der Festplatte
Direct-X 8.1

Installieren Sie „Cold Zero" keinesfalls, wenn Sie eine Nvidia-Grafikkarte besitzen und den letzten offiziellen Windows-98-Treiber (Version 61.76 vom 20.7.2004) installiert haben. Ferner müssen Sie zwingend vor der Installation die Indeo-Video-Codecs installieren!

Installation DVD

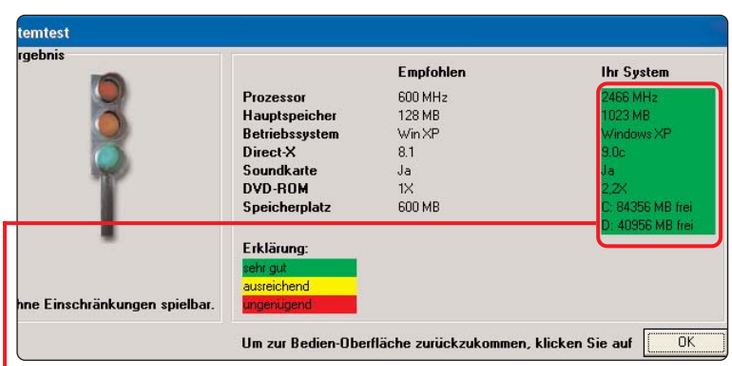
1 Legen Sie die Heft-DVD ein, und klicken Sie in der geöffneten DVD-Oberfläche auf den Eintrag **Spiele**, dann auf Cold Zero - The Last Stand.

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

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

Gelbe Felder zeigen mögliche Probleme auf, rote Felder bedeuten, daß das Spiel auf Ihrem Computer wahrscheinlich nicht laufen wird. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wichtige Komponente, die das Spiel unbedingt benötigt, um absolut fehlerfrei zu funktionieren.

4 Fiel der Systemtest positiv aus, dann klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche OK. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche **Kopieren** und im folgenden Informationsfenster wieder auf OK, um den Installationsprozeß in Gang zu setzen.



5 Daraufhin startet das Installationsmenü von Cold Zero – The Last Stand. Per Klick auf Indeo Codec installieren starten Sie die Installation der Video-Codecs, die das Spiel unbedingt benötigt.

6 Um die Indeo-Video-Codecs zu installieren, klicken Sie nun zweimal auf Next, dann auf Ja und erneut zweimal auf Next. Um die Installation abzuschließen, klicken Sie jetzt noch auf Nein, Next und Finish.

7 Nach dem Ende der Installation der Indeo-Video-Codecs klicken Sie im Installations-Menü auf den Eintrag Spiel installieren.

8 Im Installationsprogramm des Spiels klicken Sie dann auf Weiter, um das Spiel im vorgeschlagenen Standard-Verzeichnis auf der Festplatte zu speichern.

9 Klicken Sie anschließend dreimal hintereinander auf Weiter und danach einmal auf Ja, um eine Verknüpfung zum Spiel (Direktstart-Symbol) auf der Windows-Oberfläche anzulegen.

10 Sobald die Installation des Spiels abgeschlossen ist, sehen Sie wieder das Installationsmenü. Von da aus können Sie eine Partie Cold Zero – The Last Stand sofort mit einem Klick auf Spiel starten beginnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

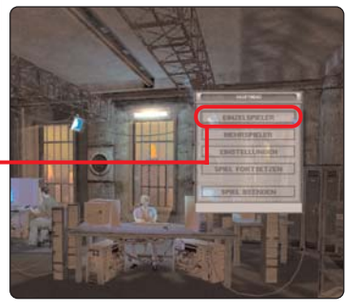
Cold Zero The Last Stand FORTSETZUNG

Starten, beenden und entfernen

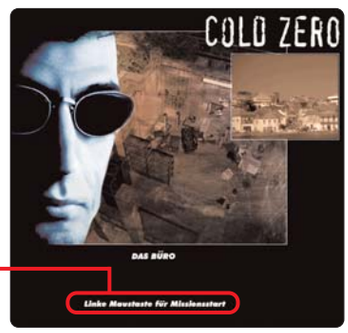
Spiel starten



1 Sie starten das Spiel mit einem Doppelklick auf sein Symbol auf der Windows-Oberfläche.



2 Ist das Spiel geladen, startet ein Filmvorspann, den Sie mit Esc beenden können, um ins Hauptmenü zu schalten. Hier klicken Sie auf EINZELSPIELER und im folgenden Einzelspielermenü auf NEUES SPIEL, um ein neues Spiel zu beginnen, oder auf TUTORIAL, um zunächst die Bedienung des Spiels zu erlernen. Sollte die Hintergrundgrafik in den Menüs gestört sein, so ist das kein Grund zur Besorgnis. Dieser Fehler tritt bei einigen Grafikkarten auf, hat jedoch keinerlei negativen Auswirkungen auf das Spiel selbst, da die Störung sich nur auf das Hintergrundbild beschränkt.

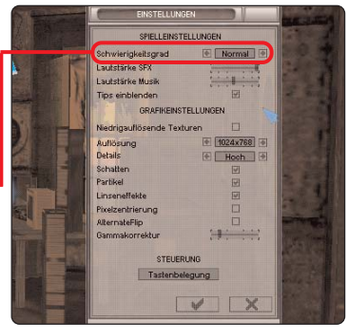


3 Sie sehen kurzzeitig einen Ladebildschirm. Ist das Spiel fertig geladen, beginnen Sie Ihren ersten Einsatz als John McAffrey mit einem Mausklick.

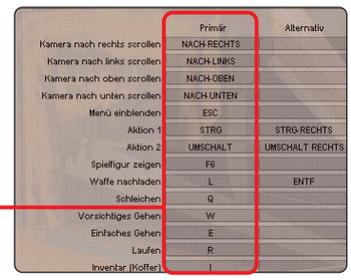
Spieleinstellungen

1 Klicken Sie im Hauptmeü auf EINSTELLUNGEN, um das Menü für die Spieleinstellungen zu öffnen.

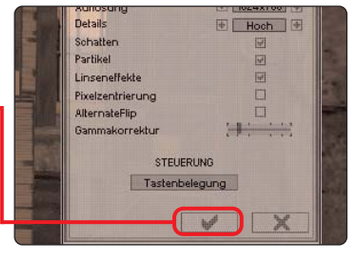
2 Klicken Sie hinter dem ersten Eintrag „Schwierigkeitsgrad" auf die Pfeiltasten , so variieren Sie den Anspruch in mehreren Stufen von „leicht" bis „schwer". Es folgen diverse Einstellungen, mit denen Sie die Sound- und Grafikleistung Ihren Wünschen anpassen können.



3 Klicken Sie auf die Schaltfläche Tastenbelegung, so können Sie im folgenden Menü die Belegung der Tasten nach Ihren Wünschen ändern. Möchten Sie eine bestimmte Aktion auf eine Taste Ihrer Wahl legen, so klicken Sie auf die Schaltfläche, die diese Taste zeigt bzw. beschreibt. Sobald Sie mit der Tastaturbelegung zufrieden sind, klicken Sie auf ✔, um das Fenster zu schließen.



4 Sie verlassen das Menü Einstellungen ebenfalls mit einem Klick auf die Schaltfläche ✔.



Spiel beenden

1 Im Spiel öffnen Sie mit der Esc -Taste das Spielmenü. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche VERLASSEN, und bestätigen Sie anschließend Ihre Entscheidung mit einem Klick auf ✔.

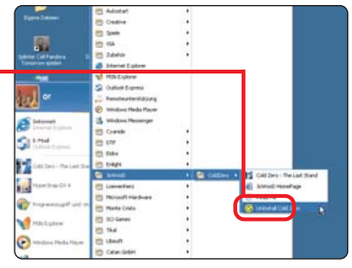
2 Im Hauptmenü klicken Sie auf SPIEL BEENDEN und bestätigen Ihre Entscheidung per Klick auf ✔.



Spiel deinstallieren

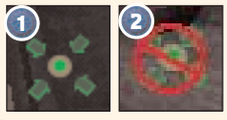
1 Klicken Sie links unten auf der Windows-Oberfläche auf Start, Alle Programme, JoWooD, ColdZero und UnInstall Cold Zero.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Spiel deinstallieren. Bekräftigen Sie Ihren Wunsch, das Spiel einschließlich aller Spielstände zu löschen, mit einem Mausklick auf Ja.



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegung



Mit der Maus steuern Sie John McAffrey durch das Spiel. Ziehen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Zielort im Bild, und klicken Sie darauf. Die Spielfigur bewegt sich übrigens nur, wenn der Mauszeiger aus vier grünen Richtungspfeilen ❶ besteht. Liegt über den grünen Pfeilen das Symbol für ein Verbotsschild ❷, so kann John den gewählten Platz nicht erreichen.

Gehen



Normales Gehen ist die übliche Art der Fortbewegung in diesem Spiel. Leider verursacht das Gehen relativ laute Geräusche, so daß Feinde Sie frühzeitig hören können. Andererseits können Sie sich sogar mit einem vollen, schweren Koffer zügig fortbewegen, ohne viel „Stamina" zu verbrauchen. Leider hält John dabei die Waffe nicht schußbereit, so daß es im Notfall einen Augenblick dauert, bis sie zur Hand ist.

Vorsichtiges Gehen



Vorsichtiges Gehen ist der ideale Kompromiß zwischen normaler Gangart und Schleichen. Sie verursachen relativ geringe Geräusche, sind aber deutlich schneller als im Schleichgang und können die Waffe schußbereit halten. Ein weiterer Vorteil ist, daß Sie beim vorsichtigen Gehen kaum Stamina verbrauchen, also nicht so schnell erschöpft sind.

Laufen



Im Laufschritt geht's natürlich am schnellsten vorwärts, aber auch besonders laut, so daß Sie sich Ihren Gegnern schon von weitem verraten. Weitere Nachteile sind, daß John in vollem Lauf seine Waffe nicht schußbereit hält und bei diesem hohen Tempo natürlich besonders viel Stamina verbraucht. Nach so einer Renneinlage ist also recht bald eine Erholungspause fällig.

Schleichen



Schleichend kommt John äußerst leise und unauffällig voran – allerdings auch nur sehr langsam. Andererseits ist die Gefahr, von einem Gegner entdeckt zu werden, denkbar gering. Im Schleichgang können Sie also ahnungslose Widersacher am besten überraschen und haben außerdem jederzeit Ihre Waffe im Anschlag. Unterschätzen Sie aber die Anstrengung nicht: schleichende Fortbewegung hat den höchsten Staminaverbrauch zur Folge.

Karte



Mit einem Klick auf die Schaltfläche oder mit einem Druck auf die Taste M blenden Sie die Übersichtskarte ein und aus. John wird auf der Karte als grünes Dreieck dargestellt, Gegner als rote, neutrale Personen als blaue Dreiecke. Nutzen Sie die Karte, wenn Sie in unbekannte Gebiete gehen, um Anzahl und Positionen der Gegner zu sehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cold Zero The Last Stand FORTSETZUNG

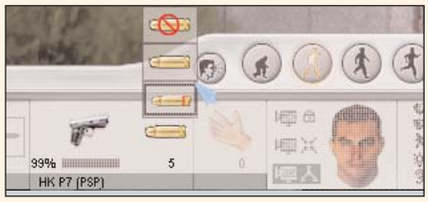
Unterhaltung

Ziehen Sie den Mauszeiger auf eine Person, mit der Sie sich unterhalten können, so nimmt er die Form eines Gesichtes an (siehe Kreis). Dann genügt ein Mausklick, und Sie können sich mit dem ausgewählten Zeitgenossen unterhalten.



Waffe laden

Möchten Sie eine Schußwaffe laden, so klicken Sie auf die Munitionsliste und wählen bei gedrückter linker Maustaste per Mausbewegung eine für Ihre Waffe verfügbare Munitionsart aus. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, lassen Sie die Maustaste wieder los. Es werden dabei grundsätzlich alle Munitionsarten gezeigt, die sich in Ihrem Rucksack befinden und zu der momentan aktiven Waffe passen.



Waffe wählen



Wollen Sie eine Waffe (oder auch die Fäuste) für den Nahkampf wählen, so klikken Sie auf den sogenannten Waffenslot (Kreis) und halten die linke Maustaste gedrückt. Es klappt nun eine Liste mit allen Waffen auf, die sich in Ihrem Rucksack befinden. Ziehen Sie jetzt den Mauszeiger auf jene Waffe, die Sie einsetzen möchten, und lassen Sie die Maustaste wieder los. Die Waffe ist dann einsatzbereit.

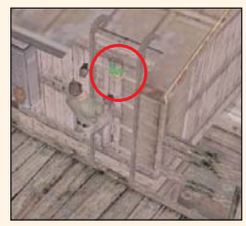
Koffer

Im Koffer-Inventar sehen Sie die gesamte Ausrüstung, die Ihnen zur Verfügung steht. Sie öffnen und schließen Ihren Koffer, indem Sie auf die Schaltfläche Koffer klicken. Alternativ können Sie dazu auch die Taste B drücken. Das Koffer-Inventar sowie die Inventarfenster Ihrer Gegner ölassen sich aber auch mit einem Mausklick auf die Schaltfläche rechts oben im Inventarfenster schließen. Am unteren Rand des Koffer-Fensters sehen Sie zuerst das Gewicht des Kofferinhaltes und anschließend Ihre höchstmögliche Tragfähigkeit. Wird die überschritten, so sind keine Aktionen mehr möglich. Achten Sie darauf, die maximale Traglast stets deutlich zu unterschreiten, da Sie sonst keine Stamina mehr zum Schleichen und Laufen zur Verfügung haben.



Klettern

Ziehen Sie den Mauszeiger auf eine Leiter oder auf ein anderes Objekt auf der Spielkarte, das sich zum Klettern eignet, so werden ihm zwei grüne Pfeile hinzugefügt (siehe Kreis), die nach oben und unten weisen. Sobald Sie den Mauszeiger in dieser Form sehen, wissen Sie, daß Ihre Spielfigur an dem so markierten Objekt auf- oder abwärts klettern kann. Erscheint am Mauszeiger dagegen ein einzelner grüner Pfeil, so bedeutet das: Ihre Spielfigur kann sich an dieser Stelle horizontal fortbewegen, also zum Beispiel von einem Dach zum nächsten springen.



Kämpfen

Grundsätzlich brauchen Sie im Spiel Ihre Gegner nicht mit Waffengewalt zu töten. Es genügt vollkommen, Kontrahenten k.o. zu schlagen. Das bringt Ihnen auch mehr Erfahrungspunkte ein. Um einen Gegner anzugreifen, ziehen Sie einfach den Mauszeiger auf die Zielperson und drücken die *rechte* Maustaste. Benutzen Sie eine Waffe, so nimmt der Mauszeiger die Form eines Zielkreuzes an (siehe Kreis). Je kleiner das Zielkreuz beim Anvisieren des Gegners wird, desto präziser gerät Ihr Schuß. Sollte Ihr Gegner außerhalb der Reichweite Ihrer Waffe sein oder sich hinter einem Gegenstand verstecken, so erscheint ein rotes Kreuz am Mauszeiger. Dann können Sie den Widersacher nicht treffen.



Körper tragen

Haben Sie einen Gegner niedergestreckt, dann ist es manchmal sinnvoll, ihn zu verstecken, damit man Ihnen nicht auf die Spur kommt. Klicken Sie dazu den Körper bei gedrückter S -Taste an. John wird ihn daraufhin sofort schultern. Lassen Sie John dann zu der Stelle gehen, an der er den besiegten Feind ablegen soll, und wählen Sie eine Waffe aus, damit er es tut.



Gegner durchsuchen

Wenn Sie besiegte Gegner durchsuchen, finden Sie häufig wichtige Gegenstände, wie Schlüssel, bessere Waffen, zusätzliche Munition oder Dinge, die Sie in der Stadt gegen Bares tauschen können. Sie sollten deshalb grundsätzlich jeden Gegner durchsuchen. Ziehen Sie dazu den Mauszeiger über den Körper am Boden. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in eine Hand (siehe Kreis). Sobald Sie den Körper anklicken, wird das Inventar-Fenster Ihres Gegners geöffnet, außerdem Ihr eigenes. Bei gedrückter Maustaste wählen Sie dann mit der Maus einen Gegenstand aus, ziehen ihn per Mausbewegung in Ihr Inventar-Fenster und lassen die Maustaste wieder los. Wollen Sie alle Gegenstände haben, die der Gegners bei sich trägt, so genügt ein Klick auf die Schaltfläche mit den Pfeilen rechts unten im Inventar-Fenster des Gegners.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cold Zero The Last Stand FORTSETZUNG

Erste Spielaufgabe – Die Fischverladestelle



1 Nach dem Vorspann sprechen Sie mit Ihrer Assistentin Jane. Verlassen Sie dann den Raum durch die Tür rechts, gehen Sie hinunter, öffnen Sie das Garagentor, und laufen Sie in die Stadt.



2 Suchen Sie zunächst den Waffenladen (Kreis) auf, und sprechen Sie den Verkäufer an. Daraufhin werden das Inventar-Fenster des Verkäufers und das Ihres Koffers geöffnet. Kaufen Sie eine Pistole.



3 Anschließend können Sie sich noch ein wenig in der Stadt umsehen, zum Beispiel am Schießstand. Wenn Sie Ihre Erkundungstour abgeschlossen haben, laufen Sie zu Ihrem Büro zurück und steigen dort in den Wagen.



4 Nach einem kurzen Film finden Sie sich im Hafengebiet wieder. Folgen Sie vorsichtig der Straße, laden Sie Ihre Waffe, und nehmen Sie sie in die Hand. Bereits nach wenigen Metern treffen Sie auf die ersten Wachen.



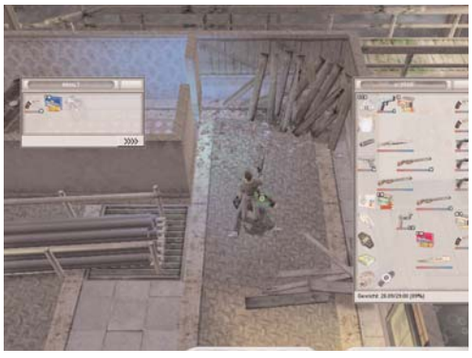
5 Entlang der Straße nehmen Sie den zahlreichen bewaffneten Wachposten die Waffen ab. Um die Wache auf dem Container auszuschalten, müssen Sie hinaufklettern. Gehen Sie dann weiter die Straße entlang.



6 Hinter dem Haus biegen Sie nach rechts auf den Bootssteg ab. Hier warten einige weitere Wachen. Ist das Problem beseitigt, klettern Sie an der Rückfront auf das Hausdach und steigen durch das Dachfenster ein.



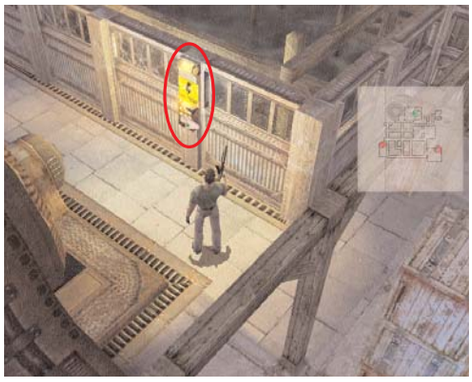
7 Sobald Sie das Haus durchsucht haben, laufen Sie die Stege ab, um alle patrouillierenden Wachen aus dem Verkehr zu ziehen. Beim Wachmann in der Holzhütte oben rechts finden Sie ein paar wichtige Schlüssel.



8 Gehen Sie dann zur Lagerhalle in der Mitte der Bootsstege, und strecken Sie dort die Wachen nieder. Im Raum mit den Metallröhren nehmen Sie der Wache ebenfalls ein paar wichtige Schlüssel ab.



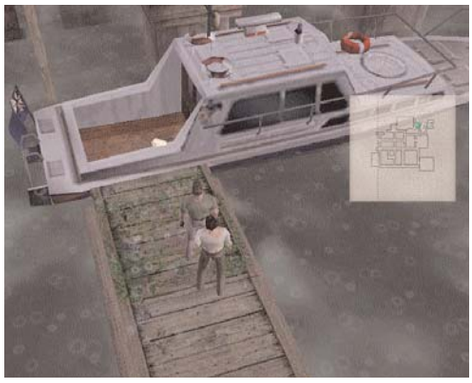
9 Von der Lagerhalle führt ein Bootssteg zum Wasser. Auf dem Steg finden Sie eine Sirene (Kreis), die Sie betätigen müssen. Daraufhin laufen zwei Wachen in die Halle. Greifen Sie die Männer aus dem Hinterhalt an.



10 Die verbliebenen zwei Wachen in der Halle am oberen Kartenrand sollten kein Problem mehr sein. Ziehen Sie beide aus dem Verkehr, und betätigen Sie in der Halle den Schalter für die Stromzufuhr (Kreis).



11 Daraufhin läuft aus jener Halle, in der eine Geisel versteckt ist, eine Wache zu Ihnen. Ist die besiegt, laufen Sie zur Halle mit der Geisel, schalten die verbliebenen Wachen aus und befreien die Geisel mit …



12 … einem Messer von ihren Fesseln. Sofern Sie alle Wachen unschädlich gemacht haben, laufen Sie mit dem befreiten Mann zum Boot am oberen Kartenrand und brausen davon.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele richtig installieren

Wie Sie ein Spiel in der Regel von der Heft-CD oder Heft-DVD installieren, sehen Sie am Beispiel von „Die Siedler 4“ oder „Cold Zero – The Last Stand“ auf den vorherigen Seiten sowie im „Ratgeber“. Sollte es bei der Installation der folgenden Spiele Besonderheiten geben, so werden die ausführlich erklärt.

Anleitung und Spieletricks

Christmas Bound

Actionspiel | Um Geschenke einzusammeln, müssen Sie hier buchstäblich immer am Ball bleiben

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Christmas Bound und dann auf starte Spiel. Wählen Sie durch Anklicken einen Spielstand (etwa Game A / 0%), und klicken Sie danach auf OK. Zum Abschluß klicken Sie noch einmal auf Spiel starten.

Spiel steuern

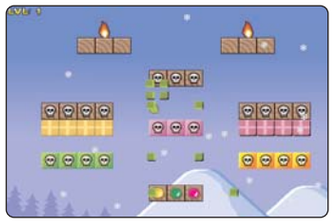
Die Kugel hüpft von alleine und unaufhörlich auf und ab. Sie können die Kugel jedoch nach links und rechts lenken, indem Sie die entsprechenden Tasten ← und → drücken. Per Druck auf die K -Taste beschleunigen Sie die Kugel, damit Sie knappe Passagen besser meistern können.

Spiel beenden

Drücken Sie die Taste F12 .

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger danach auf Alle Programme, ChristmasBound, und klicken Sie dann auf Deinstallation Christmas Bound. Bestätigen Sie dann mit einem Klick auf Ja, und schließen Sie den Löschvorgang mit einem Klick auf OK ab.



Schießen Sie alle Geschenkpakete ab!

Anleitung und Spieletricks

Renny & Claus – X-Mas Hockey

Sportspiel | Der Weihnachtsmann und seine Spielgesellen werden aufs Eis geschickt, um den Puck zu dreschen

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf. Renny & Claus - X-Mas Hockey

Klicken Sie dann auf START. Wählen Sie danach das erste der beiden Teams, indem Sie zuerst auf einen der großen Kreise klicken und dann auf den kleinen Kreis des gewünschten Teams.



Wiederholen Sie diesen Schritt für das andere Team, indem Sie auf den zweiten großen Kreis klicken und dann auf den kleinen Kreis des gewünschten Teams. Klicken Sie dann auf START. Bestimmen Sie durch Anklicken ein Stadion, und wählen Sie dann zwischen den Qualitätsstufen „Low“ (niedrig), „Med.“ (mittelmäßig) und „High“ (hoch), indem Sie am unteren Bildschirmrand auf die entsprechende Stelle des Feldes LOW MED. HIGH klicken.

Spiel steuern

Sie lenken Ihren Spieler mit den Pfeiltasten ↑, ↓, ← und → über das Spielfeld. Mit Y lösen Sie einen Paß aus. Nach einem Druck auf die K -Taste schießt Ihr Spieler den Puck.

Spiel beenden

Klicken Sie zum Beenden zunächst auf das Symbol und danach noch einmal auf das Symbol.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, Renny & Claus - X-Mas Hockey, und klicken Sie auf Renny & Claus - X-Mas Hockey entfernen. Bekräftigen Sie dann Ihre Entscheidung mit einem Klick auf Ja.



Weihnachten auf dem Eis wird heiß!

Anleitung und Spieletricks

Race Driver Minigame

Rennspiel | Das Modell als Modell: Mini-Autos flitzen über den Schirm

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf den Eintrag Race Driver Minigame. Klicken Sie danach auf und dann auf SPIEL BEGINNEN. Entscheiden Sie sich anschließend für ein Fahrzeug, indem Sie darauf klicken. Danach klicken Sie noch einmal auf den Kasten in der Bildschirmmitte.

Spiel steuern

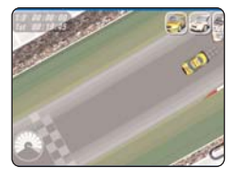
Mit der Taste ↑ geben Sie Gas, die Tasten ← und → dienen zum Lenken.

Spiel beenden

Mit einem Klick auf ✕ beenden Sie das Spiel.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger danach auf Alle Programme, Race Driver Minigame und klicken Sie auf Race Driver Minigame entfernen und auf Ja.



Auch Mini-Autos können schnell sein. Verdammt schnell!

Anleitung und Spieletricks

Santa Claus in Trouble

Geschicklichkeitsspiel | Sammeln Sie Geschenke, Sie Weihnachtsmann!

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt Santa Claus in Trouble an, dann NEUES SPIEL.

Spiel steuern

Mit ↑ und ↓ laufen Sie vorwärts und rückwärts. Bewegen Sie die Maus, um nach links und rechts zu lenken. Die linke Maustaste löst einen Sprung aus, zweimaliges Drücken einen höheren.

Spiel beenden

Drücken Sie zunächst die Esc -Taste. Klicken Sie dann auf die Zeile Zurück zum Hauptmenü und danach auf SPIEL VERLASSEN. Drücken Sie dann erneut auf Esc .

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Alle Programme, Santa Claus in Trouble, und klicken Sie auf Santa Claus in Trouble rausschmeißen. Klicken Sie auf Weiter und auf Ende.

Anleitung und Spieletricks

Renny & Claus – Snow Bomb Battle

Actionspiel | Mit Kanonen auf Zwerge schießen – so verteidigt ein engagierter Weihnachtsmann sein Schloß!

Spiel starten

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche erst doppelt auf dann auf START. Renny & Claus - Snow Bomb Battle

Spiel steuern

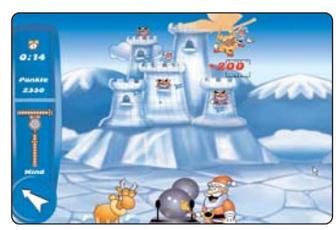
Mit den Tasten ↑, ↓, ← und → dirigieren Sie ein Fadenkreuz als Zielvorrichtung über den Bildschirm, und mit K geben Sie einen Schuß aus der Kanone ab. In der linken unteren Bildschirmecke werden die Windrichtung und -stärke angegeben, die Sie beim Zielen berücksichtigen müssen, damit der Schuß ein Treffer wird. Auf Drachen fliegende Zwerge werfen übrigens die meisten Punkte ab.

Spiel beenden

Klicken Sie auf und danach auf .

Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Alle Programme und danach auf Renny & Claus - Snow Bomb Battle. Klicken Sie anschließend auf Renny & Claus - Snow Bomb Battle entfernen und zur Bestätigung auf Ja.



Sind die Zwerge nicht zum Schießen?

Anleitung und Spieletricks

Atlantis Evolution

Abenteuerspiel-Demo | Sie haben Atlantis entdeckt. Klasse! Doch wie kommen Sie da bloß wieder weg?

Die wichtigsten Befehle

Um eine Partie zu starten, klicken Sie auf . Sie sind der Fotojournalist Curtis Hewitt, der durch Turbulenzen direkt in das Herz von New Atlantis befördert wird. Finden Sie nicht nur den Weg nach Hause, sondern befreien Sie nebenbei noch die Bevölkerung von New Atlantis aus der unbarmherzigen Unterjochung durch ihre Gottheiten. Manövriert wird ausschließlich mit der Maus. Ziehen Sie den Mauszeiger aufmerksam durch die Umgebung, und achten Sie auf Veränderungen des Maussymbols. Wann immer eine Aktion möglich ist, verändert es sich. Mit einem Druck auf die linke Maustaste lösen Sie die jeweils passende Aktion aus. Mit einem Druck auf die *rechte* Maustaste rufen Sie die Inventarliste auf.



Freunden Sie sich mit dem Affen an – das könnte später helfen!

Anleitung und Spieletricks

GTR – FIA GT Racing Game

Rennspiel-Demo | Willkommen im Rennen. Nehmen Sie Platz, geben Sie Gas, lassen Sie Konkurrenz hinter sich

Die wichtigsten Befehle

In dieser englischsprachigen Rennspiel-Demo geben Sie mit A Gas. Die Taste Y dient Ihnen als Bremse. Erfahrene Rennfahrer schalten im „Semi-Pro"-Modus mit der A -Taste um jeweils einen Gang hoch und mit der Alt Gr -Taste herunter. Anfänger sollten aber auf Automatikgetriebe umstellen, indem Sie während des Rennens die Taste F6 drücken. Im „Arcade"-Modus übernimmt der Computer das Schalten für Sie, und Sie können sich aufs Wesentliche konzentrieren. Sie wollen auch um die Kurven fahren? Dann drücken Sie D , um nach links, und D , um nach rechts zu lenken. Mit der linken U -Taste können Sie verschiedene Perspektiven durchschalten. Sollten Sie sich in den schwierigeren „Semi-Pro"-Modus wagen, können Sie Fahrhilfen ein- und ausschalten. Mit F1 bedienen Sie die Lenkhilfe, mit F2 die Bremshilfe. F3 erhöht die Stabilität der Straßenlage, F4 aktiviert eine Funktion, die Sie nach Drehern wieder richtig auf die Straße stellt. Mit F5 lassen Sie Beschädigungen am Wagen zu oder nicht. Die Traktionshilfe liegt auf F7 , das Antiblockiersystem bedienen Sie mit F8 .



Fahrschüler haben keine Chance.

Anleitung und Spieletricks

Gooka – The Mystery of Janatris

Abenteuerspiel-Demo | Ein Richter auf Abenteuerreise – Sie müssen's richten!

Die wichtigsten Befehle

Als Richter Gooka von einer Reise heimkehrt, findet er sein Haus als ausgebrannte Ruine vor. Seine Frau wurde schwer verletzt, sein Sohn entführt. Niemand will etwas gesehen haben. Er ist auf sich alleine gestellt und macht sich auf die Suche nach seinem Sohn. Die englischsprachige Spieldemo bietet Ihnen Einblick in einen Abschnitt, in dem Gooka während seiner Reise an einer unbekannten Küste strandet. Unter der Besatzung des Schiffs hat sich eine Krankheit ausgebreitet, für deren Heilung eine bestimmte Insektenart förderlich ist. Sie machen sich auf den Weg, die Tierchen zu finden, während der Kapitän das Schiff repariert.

Die englische Tastatur-Tabelle zu Beginn überspringen Sie mit Esc . Sie bewegen Gooka mit W oder der linken Maustaste vorwärts. Drücken Sie zusätzlich U , so läuft er schneller. Mit S geht er rückwärts. Bewegungen mit der Maus oder die Tasten A und D sorgen dafür, daß sich Gooka in die jeweilige Richtung dreht. Drücken Sie die linke Maustaste oder R , um eine Aktion auszulösen. Mit dem Mausrad blättern Sie durch Ihr Inventar.



Richter Gooka im Außeneinsatz.

Anleitung und Spieletricks

Kochmeister Pfanne 2 XS

Actionspiel-Demo | Immer feste druff – mit Hackebeil und Nudelholz

Die wichtigsten Befehle

Als Kochmeister Fredo di Scampi oder Anna Kurniwodka kümmern Sie sich noch selbst darum, welche Tiere in die Pfanne hüpfen. Um genau zu sein: Sie erlegen die Tiere auch selbst. Dazu werfen Sie mit Nudelhölzern oder Fleischbeilen nach dem herumspazierenden Pfanneninhalt in spe.

Zielen Sie einfach per Mausbewegung mit dem Fadenkreuz, und werfen Sie Ihr Beil oder Nudelholz mit einem Druck auf die linke Maustaste. Vergessen Sie auf der Jagd nie, was die Gäste wünschen. Oben links auf dem Monitor sehen Sie, welche Tiere gefragt sind. Achtung: Sie haben nur zwei Minuten, um den Bedarf zu decken. Erwischen Sie die geforderten Braten, so gibt es jeweils eine Minute Nachschlag. Behalten Sie auch die „Munitions"-Anzeige rechts unten im Auge. Sind Ihnen Nudelhölzer und Beile ausgegangen, dann laden Sie einfach mit der *rechten* Maustaste nach.



Hauen Sie alle Tierchen in die Pfanne!

Anleitung und Spieletricks

Nexus – The Jupiter Incident

Strategiespiel-Demo | Der Weltraum ist nicht nur unendlich weit, sondern auch gefährlich ohne Ende. Gute Reise!

Die wichtigsten Befehle

Die englischsprachige Exklusivdemo „Nexus – The Jupiter Incident" umfaßt einen Spielabschnitt. Darin ist es Ihre Aufgabe, eine Raumstation zu beschützen, die von einer aggressiven Alien-Rasse attackiert wird. Dazu kommandieren Sie eine Flotte aus vier Raumschiffen. Drei davon sind Fregatten und zählen zu den leichten Kampfschiffen, eines ist ein Zerstörer, also ein schweres Kampfschiff. In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird eine Übersicht Ihrer Flotte gezeigt.

Klicken Sie auf eines der Raumschiffe, und die Kamera wird automatisch in dessen Richtung schwenken. Außerdem werden in der rechten unteren Ecke des Monitors Informationen über das gewählte Raumschiff gezeigt. Ein Doppelklick auf ein Raumschiff bewirkt, daß die Kamera das Raumschiff in Großformat zeigt. Das funktioniert auch mit gegnerischen Objekten, die am oberen rechten Bildrand angezeigt werden. Möchten Sie einem Ihrer Raumschiffe einen Befehl erteilen, so müssen Sie es zunächst mit einem Klick der linken Maustaste auswählen. Dann müssen Sie ihm eine Order zuweisen, zum Beispiel: Position halten, zum Ziel fliegen, flüchten oder angreifen. Dazu klicken Sie eines der Befehlsfelder an, die sich von rechts bis zur Mitte über den den unteren Bildrand erstrecken. Jeden dieser Befehle können Sie auch per Kurzwahl mit den Tasten F1 bis F12 erteilen. Danach weisen Sie das Ziel zu, indem Sie den Mauszeiger darauf bewegen und mit einem Druck auf die *rechte* Maustaste bestätigen.

Um stets die bestmögliche Übersicht über Ihre Flotte zu behalten, können Sie am Mausrad drehen, um die Kamera näher ans Geschehen oder weiter weg zu fahren. Halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus, um die Kamera zu drehen und zu schwenken.



Das Wohl der Raumstation liegt in Ihren Händen.

Anleitung und Spieletricks

Sonic Heroes

Geschicklichkeitsspiel-Demo | Nimm drei: Sonic bringt Verstärkung mit

Die wichtigsten Befehle

Jetzt treten die Helden zu dritt an. Sie lassen das Trio mit den Tasten ↑ und ↓ vorwärts und rückwärts laufen, per Druck auf ← oder → bewegt sich das Team nach links oder rechts. Mit den Tasten Z und B können Sie reihum je einen der Drei als Anführer benennen und dann dessen Spezialfähigkeit nutzen, zum Beispiel das Fliegen. Möchten Sie, daß die Figuren einen Sprung machen, so drücken Sie die Taste K, zum Auslösen einer Spezialfähigkeit in der Luft noch einmal K. Mit Y bewegen Sie den Anführer zum Angriff. Mit jedem besiegten Gegner füllt sich die blaue Power-Anzeige in der rechten oberen Bildschirmecke weiter. Ist sie voll, so können Sie mit Y einen Superangriff starten, der alle Gegner in der Umgebung umhaut. Mit den Tasten U und S drehen Sie die Kamera nach links oder rechts. Das Pausenmenü rufen Sie mit einem Druck auf die Taste R auf.



Action! Die fantastischen Drei sorgen für ordentlich Wirbel.

Anleitung und Spieletricks

Roller Coaster Tycoon 3

Simulations-Demo | Geben Sie acht – im eigenen Achterbahn-Park

Die wichtigsten Befehle

Wenn Sie in der englischsprachigen Demo von „Roller Coaster Tycoon 3" die Übersicht behalten wollen, sollten Sie sich zunächst mit der Bedienung der Kamera vertraut machen. Klicken Sie dazu als erstes im Hauptmenü auf , um ein Spiel zu beginnen. Mit Drehungen am Mausrad können Sie die Kamera näher heranbewegen oder weiter entfernen. Möchten Sie einen anderen Bildausschnitt sehen, so halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt und bewegen die Maus in die gewünschte Richtung. Die Perspektive ändern Sie, indem Sie das Mausrad gedrückt halten und mit Bewegungen der Maus die Kamera nach oben und unten schwenken oder links- und rechtsherum drehen. Um eine Achterbahn zu bauen, klicken Sie auf und dann auf . Wählen Sie eine Achterbahn aus, indem Sie auf das zugehörige Symbol klicken, und bestätigen Sie die Wahl mit einem Klick auf . Bewegen Sie mit der Maus die Silhouette der Achterbahn, um sie aufzustellen. Mit Y können Sie das Objekt um jeweils 45 Grad drehen. Ist die Silhouette rot gefärbt, kann die Bahn nicht am gewählten Platz stehen. Ist sie blau, so können Sie die Bahn per Druck auf die linke Maustaste fertigstellen.



Achte mal drauf: ein Platz für die Bahn.

Anleitung und Spieletricks

Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude

Geschicklichkeitsspiel-Demo | An der Uni: probieren geht über studieren

Die wichtigsten Befehle

Klicken Sie im ersten Abfragefenster auf Play, um das Spiel zu starten. Schon schlüpfen Sie in die Rolle des Schürzenjägers Leisure Suit Larry. Dessen Tagesablauf besteht darin, durch die Universität zu laufen, Mädchen anzubaggern und Minispiele zu spielen. Vor jeder dieser Runden wird eine Spielanleitung eingeblendet. Meist benötigen Sie allerdings nur die Tasten ↑, ↓, ← und →, um in die gewünschte Richtung zu steuern, und R, um eine Aktion auszulösen. Wünschen Sie eine ausführliche Anleitung, so klicken Sie im ersten Abfragefenster nicht auf Play, sondern auf Open User Manual. Um die Anleitung lesen zu können, müssen Sie das Programm „Adobe Reader" installieren, das sich ebenfalls auf der COMPUTER BILD SPIELE-DVD befindet. Durch die Gänge seiner Uni leiten Sie Larry wieder mit den Tasten ↑, ↓, ← und →. Mit der Taste K können Sie eine Person oder ein Objekt untersuchen, sofern das im jeweiligen Einzelfall zulässig ist. Bietet sich dann eine Aktion an, so drücken Sie K, um Larry beschäftigt sich mit sonderbaren Minispielen.



Schwerenöter: Larry beschäftigt sich mit sonderbaren Minispielen.

Anleitung und Spieletricks

Prince of Persia – Warrior Within

Actionspiel-Demo | Ein heller Kopf gegen dunkle Gestalten

Die wichtigsten Befehle

Thronfolger ist er immer noch, obwohl er doch das Zeitgefüge außer Kraft setzen kann … Diese Demo stimmt Sie auf das neue Abenteuer des persischen Prinzen ein. Das Spektakel beginnt mit einer Einweisung in diverse Schwertkampftechniken, die sich durch einfaches, mehrfaches und kombiniertes Drücken der linken Maustaste sowie der beiden Tasten F und K aktivieren lassen. Halten Sie aber die *rechte* Maustaste gedrückt, um Angriffe zu blocken. Lassen Sie den Prinzen mit der Taste W nach vorne, mit S nach hinten, mit A nach links und mit D nach rechts laufen. Solange Sie die Taste U gedrückt halten, läuft der Held langsam. Nach einem Druck auf die K-Taste springt er. Mit der Taste S lassen Sie ihn herumliegende Waffen aufheben und auf Gegner werfen.



So ist er: Prügel-Prinz in voller Aktion.

Anleitung und Spieletricks

Warhammer 40000 – Dawn of War

Actionspiel-Demo | Wetzen Sie die Waffen. Setzen Sie die Waffen ein. Setzen Sie sich am Ende durch

Die wichtigsten Befehle

Es kann nur einen geben. Nur einen Sieger, in einem furchtbaren Krieg im 41. Jahrhundert, der sich nicht nur auf die Erde beschränkt. In dieser englischsprachigen Spieldemo kommandieren Sie die 3. Kompanie der Blood Ravens, einer Spezialeinheit der Space Marines.

Bewegen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand, um den Bildausschnitt in die entsprechende Richtung zu verschieben. Halten Sie die A-Taste gedrückt, und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung, um den Blickwinkel der Kamera zu verändern. Durch Drehen des Mausrades können Sie die Kamera näher heranfahren oder vom Geschehen entfernen. Ein Druck auf die L-Taste schaltet die Kameraentfernung wieder auf den Standardwert zurück. Möchten Sie ein Objekt oder eine Einheit anwählen, so ziehen Sie den Mauszeiger darauf und drücken dann die linke Maustaste. Rechts unten im Bild befinden sich die Befehls-Symbole. Klicken Sie darauf, um der ausgewählten Einheit oder dem Objekt einen Befehl zuzuweisen. Sie können auch Kurzwahltasten nutzen. Drücken Sie zum Beispiel W, um Ihre Truppen zu bewegen, A, um aggressiv vorzurücken, Z für den Nahkampf, F, um Reparaturen vorzunehmen, oder B, um zu bauen. Falls ein Befehl zwingend mit einem Ziel verknüpft ist, zum Beispiel bei Bewegungen und Angriffen, so markieren Sie das gewünschte Ziel mit dem Mauszeiger und drücken die *rechte* Maustaste. Das zuletzt erteilte Kommando merkt sich der Computer übrigens. Sie brauchen es nicht neu einzugeben. Weitere Klicks mit der *rechten* Maustaste lösen es erneut aus.



41. Jahrhundert: Menschen führen immer noch Krieg.

Anleitung und Spieletricks

Knights of Honor

Nur auf DVD

Strategiespiel-Demo | Machen Sie eine Eroberung – holen Sie sich Europa

Die wichtigsten Befehle

Als mittelalterlicher König von Böhmen oder Schottland verleiben Sie Ihrem Reich andere Länder ein. Mal mit kriegerischen, mal mit diplomatischen Mitteln. Ihr Ziel: Herrscher über ganz Europa zu werden. Der Schlüssel dazu heißt Macht. In der linken oberen Ecke wird Ihre Machtposition angezeigt. Vermeiden Sie unpopuläres Handeln, investieren Sie Gold, und pflegen Sie Frömmigkeit in Ihrer Region, um eine Rebellion zu vermeiden. Rechts oben können Sie ablesen, über wieviel Gold, Bücher und „Frommheit" (wie sie hier genannt wird) Ihr Königreich verfügt. Mit der Maus haben Sie in den Menüs alle Abläufe im Griff, weisen etwa Ihren Rittern Aufgaben zu oder erheben Steuern und geben dem Spielverlauf damit eine eigene Note. Wegen der Komplexität des Spiels sollten Sie im Hauptmenü auf EINFÜHRUNG klicken, um eine ausführliche Erklärung zu lesen.



Auch Eroberer fangen mal klein an.

Anleitung und Spieletricks

Full Spectrum Warrior

Nur auf DVD

Actionspiel-Demo | Alles hört auf Ihr Kommando – zumindest zwei Teams

Die wichtigsten Befehle

Team Alpha und Team Bravo bestehen aus je vier Elite-Soldaten, die nur auf Ihre Kommandos warten. Mit der T -Taste oder per Druck auf das Mausrad wechseln Sie zwischen den beiden Teams hin und her. Mit den Tasten W, A, S und D wählen Sie jeweils einen der vier Soldaten pro Team aus. Bewegen Sie die Maus, um sich umzuschauen, und drehen Sie am Mausrad, um zu zoomen. Wollen Sie eine nahe Deckung einnehmen, so drücken Sie auf K. Ihre Truppe schicken Sie an einen Ort, indem Sie per *rechter* Maustaste ein Kommando-Symbol aufrufen. Plazieren Sie es am gewünschten Ziel, und lassen Sie die Truppe dann auf Linksklick losmarschieren. Mit der linken Maustaste aktivieren Sie auch eine Anzeige für den Schußbereich, den Schußbefehl erteilen Sie mit einem zweiten Klick. Soll ein Kommando abgebrochen werden, so drücken Sie die Taste X. Mit der Taste E blenden Sie eine Übersichtskarte ein und aus.



In diesem Spiel kommt es in erster Linie auf Taktik an.

Anleitung und Spieletricks

Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Nur auf DVD

Abenteuerspiel-Demo | Ihr Name ist Holmes – Sherlock Holmes

Die wichtigsten Befehle

Sie besuchen als Meisterdetektiv Sherlock Holmes mit Ihrem Gehilfen Dr. Watson eine Feier des Großindustriellen Bromsby. Kaum hebt dieser zu einer Rede an, fällt erst ein Schuß und dann Bromsby zu Boden. Sie nehmen sich des Falles an, um den Schuldigen zu finden. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Objekte und Personen. Wenn sich das Mauszeigersymbol verändert, können Sie per Linksklick eingreifen. Für Befragungen der Anwesenden steht Ihnen eine Auswahl vorgegebener Fragen zur Verfügung. Mit einem *rechten* Mausklick öffnen und schließen Sie Ihr Inventar.



Wer etwas wissen will, muß fragen.

Anleitung und Spieletricks

Waldmeister Sause

Actionspiel-Demo | Nehmen Sie ein Gewehr zur Hand, und sorgen Sie für eine möglichst hohe Trefferquote

Die wichtigsten Befehle

In dieser Demo wimmelt es von Tieren. Sie brauchen sich also nicht lange auf die Lauer zu legen. Greifen Sie zum Gewehr, und zeigen Sie dem Wild, was passiert, wenn Sie wild werden. Klicken Sie im Hauptmenü auf die Tür, und schon geht's los.

Mit dem Fadenkreuz zielen Sie einfach per Mausbewegung, mit einem Druck auf die linke Maustaste geben Sie einen Schuß ab. In der linken oberen Bildschirmecke wird gezeigt, welche Tiere zum Abschuß freigegeben sind. Erfüllen Sie die gewünschte Quote, so verlängert sich Ihre Jagdzeit um jeweils anderthalb Minuten. Keine Sorge, Strafpunkte für „unaufgefordert" erlegte Tiere gibt es nicht. Im Interesse hoher Punktzahlen dürfen Sie also getrost hemmungslos herumballern. Achten Sie auch auf Objekte, wie Dosen oder Wasserhähne, deren Abschuß das Punktekonto ebenfalls füllt. Nachladen können Sie mit der *rechten* Maustaste.



Gar einfach ist die Jägerei, hat man ein Gewehr dabei.

Anleitung und Spieletricks

Shade – Zorn der Engel

Nur auf DVD

Actionspiel-Demo | Wenn Engel böse werden, ist die Hölle los

Die wichtigsten Befehle

Mit der Maus bewegen Sie die Kamera um die Spielfigur herum. Mit der Taste W lassen Sie den Helden nach vorne laufen, mit S zurück. Die Taste A bewegt ihn nach links, D dagegen nach rechts. Mit dem Mausrad können Sie durch die Geschwindigkeiten schalten: gehen, laufen und sprinten. Ein Sprint ist allerdings nur kurzzeitig möglich, dann muß sich die Spielfigur davon erholen. Mit der linken Maustaste lösen Sie einen Angriff aus. Um zu blocken, halten Sie die *rechte* Mausta„ste gedrückt. Ein Druck auf K, und Ihr Held macht einen Sprung. Um Objekte einzusammeln oder zu benutzen, drücken Sie auf E. Mit C ducken Sie sich und stehen wieder auf. In der Hocke können Sie sich schleichend fortbewegen. Sind Sie im Besitz einer Pistole, so feuern Sie die mit einem Druck auf die linke Maustaste ab.



Geben Sie den Gegnern einen Streich.

Anleitung und Spieletricks

Power Scout

Werbe-Geschicklichkeitsspiel | Finden Sie Stromfresser, schalten Sie die aus

Die wichtigsten Befehle

Laufen Sie gegen den Strom. Nehmen Sie die Beine in die Hand, und rennen Sie durchs ganze Haus. Vom Keller bis zum Dachboden und wieder zurück. Stellen Sie dabei alle stromfressenden Stand-by-Geräte, wie Fernseher und Computer, komplett aus. Dazu steuern Sie die Spielfigur mit ← und → nach links und rechts. Möchten Sie springen, auf einer Leiter nach oben klettern oder mit dem Fahrstuhl aufwärts fahren, so drücken Sie ↑. Nach unten geht's per Lift oder Leiter mit ↓. Treppen erreichen Sie mit ← und ↑ oder → und ↑. Um ein Gerät auszuschalten, stellen Sie sich davor und drücken die K-Taste. Bonuspunkte gibt es für das Austauschen klassischer gegen Energiesparlampen. Dazu löschen Sie am Schalter zunächst das Licht, bevor Sie dann die Birne wechseln. Beides wird ebenso per K erledigt, wie die Herausgabe eines Hundeknochens. Damit beschäftigen Sie den Hund, der sich andernfalls vorübergehend an Ihrem Hosenbein festbeißt. Birnen, Knochen und Türschlüssel liegen im Haus herum.



Schalten Sie doch einfach mal ab.

KOMPLETTLÖSUNG



Actionspiel für PC | Häufig abspeichern und vorsichtig anpirschen – das sind die Grundregeln beim Spielen von „Half-Life 2". Was Sie sonst noch wissen müssen, erfahren Sie in dieser ausführlichen Komplettlösung

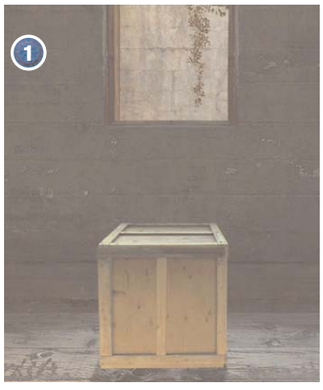
Spielverlauf siehe Test Seite 34

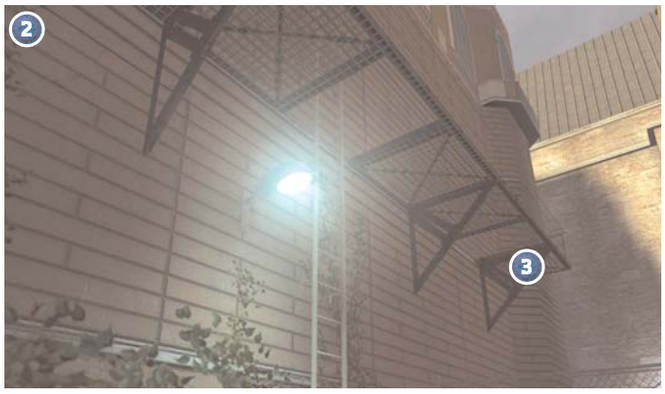
Half-Life 2

SPIELTIPS

Auftrag 1: Endstation City 17

Nach Eintreffen des Zuges in der Station steigen Sie nach links aus und folgen den anderen Passagieren. Halten Sie sich von den Wachen fern. Gehen Sie durch das Drehkreuz, weiter nach links und durchs Gitter bis in die Abfertigungshalle. Befolgen Sie die Anweisungen der Wache. Nachdem Sie mit Barney gesprochen haben, gehen Sie in das Hinterzimmer. Stellen Sie dort eine Kiste so vor das Fenster, daß Sie es mit einem Sprung erreichen können 1. Auf der anderen Seite springen Sie herunter und gehen wieder in den Bahnhof. Machen





Sie, was Ihnen die Wache befiehlt: Werfen Sie die Dose in den Mülleimer. Verlassen Sie den Bahnhof durch den Haupteingang, und gehen Sie auf der Straße nach rechts, um einen Hinterhof mit Feuerleiter zu entdecken 2. Springen Sie auf die Tonne , und klettern Sie die Leiter hinauf. Auf der anderen Seite 3 hüpfen Sie herunter. Biegen Sie anschließend nach rechts ab, wo Sie hinter einer Rutsche eine Tür finden.

Im Treppenhaus gehen Sie ein Stockwerk nach oben und, sobald die Wachen verschwunden sind, geradeaus durch den Gang. Hier laufen Sie erneut Treppen nach oben, bis Sie von einem Bewohner angesprochen werden. Folgen Sie dem in die Wohnung, die Sie auf der anderen Seite wieder verlassen. Steigen Sie die Treppen ganz nach oben bis auf den Dachboden und durch das Loch aufs Dach. Über ein Holzbrett gelangen Sie auf das andere Haus. Jetzt gilt es, schnell den Sims entlangzulaufen, bis Sie durch ein Fenster ins Innere gelangen und dort die Treppe nach unten gehen. Folgen Sie anschließend Alyx.

Auftrag 2: Ein denkwürdiger Tag

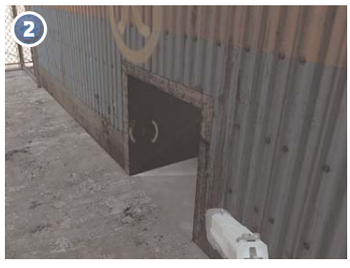
Nach kurzem Fußmarsch gelangen Sie ins Labor, wo Ihr Kampfanzug bereitsteht. Als später der Transporter



versagt, muß der Stromstecker wieder in die Dose befördert und der Schalter rechts daneben betätigt werden 1. Nach Alyx sind Sie an der Reihe, steigen in das Transportsystem und landen nur wenige Meter vom Startpunkt entfernt. An den Transformatoren vorbei geht es nach rechts, die Treppe nach oben und durch eine Tür. Draußen erhalten Sie eine Brechstange, die Sie verwenden müssen, um die Bretter von der Tür zu schlagen. Im Bahnhof gehen Sie in einen Waggon, zerschlagen dort die Kisten und hüten sich vor Gegenverkehr. Folgen Sie zu Fuß dem fahrenden Zug, und gehen Sie nach links in einen weiteren Wagen. Steigen Sie dort die Treppe nach oben, um auf die gegenüberliegende Seite zu springen. Am anderen Ende des Durchganges steigen Sie ein paar Stufen hinunter. Für bessere Sicht können Sie für kurze Zeit die Taschenlampe nehmen.

Auftrag 3: Kanal-Route





Im Gang stoßen Sie auf der linken Seite auf ein Gerät 1, an dem Sie die eigenen Wunden heilen können. Nun müssen Sie die beiden Wachen mit der Brechstange überwältigen, deren Pistolen Sie danach mitnehmen können. Gehen Sie weiter, und zerschlagen Sie die Bretter vor der Tür. Danach geht es über die Treppe nach oben aufs Dach. Links befinden sich Stufen, die nach unten auf die Gleise führen. Warten Sie, bis der Zug eingefahren ist, und springen Sie auf einen Waggon. Mit einem zweiten Sprung sind Sie dann auf der gegenüberliegenden Seite angekommen. Gehen Sie geradeaus durch die Tür, nach rechts und zwischen den beiden Fässern hindurch. Vor feindlichem Beschuß fliehen Sie durch den kleinen Durchgang auf der rechten Seite 2. Zerstören Sie mit der Brechstange die Gitter am Anfang und Ende des Schachtes. Jetzt gehen Sie nach rechts, geradeaus und folgen dem Verlauf der Gleise. Um die Gegner schnell zu erwischen, schießen Sie auf die explodierenden Fässer.

Auftrag 3: Kanal-Route | Fortsetzung

Sobald die Luft rein ist, gehen Sie die Treppe nach oben, zerstören die den Weg blockierende Kiste und gehen auf der anderen Seite wieder die Stufen hinunter. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie vor einer verschlossenen Tür stehen. Es folgt ein Sprung ins kalte Wasser. An einem roten Container befindet sich eine Leiter, an der man emporsteigen kann, um von oben in ihn hineinzuspringen. Da der Weg wieder versperrt ist, zerstören Sie die Holzpalette mit der Brechstange, folgen dann dem Pfad. Sobald Sie von einem Wachmann per Maschinengewehr 3 (Kreis) attackiert werden, schießen Sie aus sicherer Entfernung mit der Pistole auf ihn. Auch der zweite Wächter muß schnell ausgeschaltet werden, bevor er selbst das Gewehr einsetzt. Ist die Luft rein, kriechen Sie hinten rechts durch eine Röhre 4, sammeln Munition und weitere Extras ein, um per Leiter wieder nach oben zu steigen. Gehen Sie nun selbst ans Maschinengewehr, um damit die in großer Anzahl auftauchenden Gegner zu beschießen 5. Danach legen Sie sich ein Faß zurecht 6, um auf den Vorsprung und damit auf die andere Seite des Simses zu gelangen. Laufen Sie an den Hindernissen vorbei durch die Dunkelheit, wobei Sie ganz besonders auf die Außerirdischen achtet müssen, die an der Decke hängen und versuchen, Sie zu angeln 7. Gehen Sie weiter, bis erneut eine Röhre zu sehen ist, durch die Sie kriechen müssen. Verwenden Sie den Fernseher als Trittbrett, um den Vorsprung erklimmen zu können. Nachdem Sie auch den nächsten Kanal hinter sich gelassen haben, fallen Sie ins Wasser. Bleiben Sie unter der Wasseroberfläche, um von den Explosionen nicht verletzt zu werden, erst danach geht es weiter durch die nächste Röhre. Draußen sprengen Sie durch Beschießen der Fässer den verbarrikadierten Durchgang 8 und die in der Nähe befindlichen Wachen. Achten Sie auch auf dem weiteren Weg auf bewaffnete Posten, die von oben auf Sie schießen. Folgen Sie dem Weg bis zu einem fast komplett verschütteten Durchgang 9, durch den Sie problemlos kriechen können. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie einen mit Wasser gefüllten Kanal erreichen. Steigen Sie die Leiter hinauf, und springen Sie von Brett zu Brett 10, bis in die Röhre hinein, deren Absperrgitter gerade genug Platz zum Hindurchschlüpfen bietet. Im Innern ist eine Art Rampe zu finden, die auf der hinteren Seite mit Betonklötzen 11 beschwert werden muß, damit Sie darüber den Vorsprung erklimmen können. Nun kommt es nur darauf an, nicht von Schüssen des Hubschraubers getroffen zu werden. Am Ende des Pfads befindet sich eine Tür, hinter der eine Treppe nach unten führt. Kurz darauf stehen Sie wieder im Wasser. Die Hindernisse aus dem Weg räumend, arbeiten Sie sich weiter vor. Über eine Treppe gelangen Sie kurz ins Freie, bis schließlich eine weitere Treppe zurück in die Kanalisation führt. Biegen Sie dort links in den ersten Gang ein, und räumen Sie den Weg durch einige gezielte Schüsse auf das Faß 12. Nach ein paar Metern stoßen Sie auf einen Verbündeten, der Ihnen eine Tür öffnet. Nehmen Sie es mit den fliegenden Kreissägen 13 auf, bevor Sie den neuen Durchgang betreten. Folgen Sie dem Weg, bis Sie hinter einer Gittertür kurz ins Freie gelangen und die Kanalisation auf der anderen Seite des Weges erneut betreten – hier müssen Sie zuvor einige Hindernisse beiseite schaffen. Springen Sie im Innern nach unten, um bis zu einem Becken zu gehen und dort hineinzuspringen. An der linken Seite des Beckens befindet sich unter Wasser ein Durchgang 14, durch den Sie schwimmen müssen. Zwischendurch können Sie an einer Stelle kurz Luft holen. Nach einem kurzen Ausflug ins Tageslicht müssen Sie über ein Rohr klettern, dessen Ventile von Zeit zu Zeit Dampf ablassen 15. Berühren Sie den heißen Dunst nicht. Hinter einer verbarrikadierten Tür (Brechstange benutzen) springen Sie ins Wasser und tauchen. Benutzen Sie die Leiter , um wieder hinaufzuklettern. Die weit entfernten Gegner lassen sich am besten mit der Pistole erwischen. Hinten rechts führt der Weg anschließend in ein Gewölbe. Folgen Sie dem Weg bis zu einem Luftschacht, der zu einem großen Raum voll mit Fässern führt. Schalten Sie alle fliegenden Angreifer aus, um anschließend in aller Ruhe über die Leiter auf ein Rohr zu klettern 16 und so die andere Seite zu erreichen. Im nächsten Raum balancieren Sie über ein weiteres Rohr.





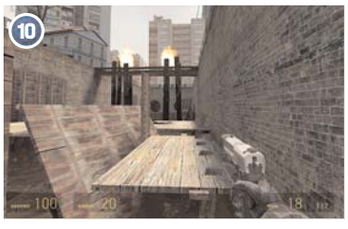
























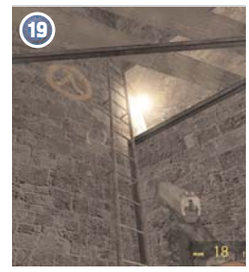
Half-Life 2 FORTSETZUNG

Auftrag 3: Kanal-Route | Fortsetzung



Ganz hinten rechts springen Sie nach unten und drehen am Ventil 17. Das sorgt für einen steigenden Wasserspiegel. Begeben Sie sich zurück in den vorigen Raum, wo Sie über die Leiter nach oben klettern und durch das Rohr schwimmen. Sie kommen zu einem Bassin, an dessen Grund sich Holzkisten befinden, die von Brettern unter Wasser gehalten werden. Zerschlagen Sie die Bretter, so daß die Kisten auftauchen. Nutzen Sie die dann als Plattform, um das Ufer zu erreichen. Folgen Sie jetzt dem Pfad, und gehen Sie über die Balken 18. Von hier springen Sie nach unten und folgen dem Kanal. Am Ende steigen Sie die Leiter nach oben 19 und balancieren Sie über die Bretter. Sie erreichen einen Durchgang, der zu einigen Rohren führt. Sie treffen einen Rebellen, bei dem Sie sich mit Munition versorgen können, bevor Sie unter dem Blech hindurchkriechen 20. Nach kurzem Fußweg kommen Sie in ein verstrahltes Gebiet. Sie dürfen den Boden nicht berühren, sondern müssen über die Holzplanken laufen 21. Kurze Zeit später erhalten Sie ein Boot, mit dem die Reise fortgesetzt wird. Das verschlossene Tor läßt sich durch Drehen an dem daneben befindlichen Rad 22 öffnen.











Auftrag 4: Wassergefahr







In erster Linie geht es in diesem Auftrag darum, mit dem Boot eine größere Distanz unbeschadet zurückzulegen. Feindlichem Beschuß sollten Sie also ausweichen. Das Wassergefährt kann Barrieren aus Holz problemlos durchbrechen, auch größere Sprünge sind kein Problem. Die erste knifflige Situation stellt Sie bereits nach kurzer Fahrt auf die Probe: Sie müssen absteigen und durch eine Röhre kriechen, an deren Ende sich ein Faß befindet 1. Stoßen Sie es nach unten ins Wasser, und befördern Sie es dort unter die Rampe 2. Machen Sie das gleiche mit allen anderen Fässern. Durch die entstehende Hebelwirkung wird der Weg frei. Auf der weiteren Fahrt sind oftmals Auffahrten 3 zu finden, die Sie überspringen müssen. Sie erreichen erneut ein verschlossenes Tor. Steigen Sie ab, und schießen Sie auf die Wachen. Anschließend steigen Sie per Leiter nach oben und betreten das Gebäude. Hier finden Sie nicht nur eine Menge Gegner, sondern auch Munition und Lebensenergie. Laufen Sie durch das Gebäude und zu einem Außenbereich, wo Gegner mit einem Maschinengewehr auf Sie warten. Betreten Sie danach die Tür gegenüber. Im Inneren müssen Sie die Treppe nach oben steigen und auf den Balkon gehen. Zerschießen Sie die Halterung vor dem Eisenträger 4, der gegen das Tor schlägt und damit den Weg freimacht. Auf dem Rückweg zum Boot warten weitere Angreifer auf Sie. Wenn Sie mit dem Boot in eine Sackgasse gelangen, steigen Sie ab und zerschießen das Schloß an der Tür 5 (Kreis). Folgen Sie danach dem einzig möglichen Weg, und hüten Sie sich vor den Schüssen des Hubschraubers – zwischen den Containern finden Sie jederzeit Deckung. Ihr Weg führt dabei durch eine Lagerhalle wieder nach draußen. Von hier aus steigen Sie eine Leiter nach oben und gelangen zu einem Terminal. Betätigen Sie den Knopf 6. Mit dem in der Nähe angebrachten Maschinengewehr können Sie nun auch endlich den Hubschrauber aus der Luft holen. Begeben Sie sich zurück zum Boot, und folgen Sie mit ihm dem Verlauf des Kanals. An dieser Stelle 7 müssen Sie auf einer Betonrampe eine 180-Grad-Kurve fahren. Setzen Sie anschließend Ihren Weg durch alte Röhren 8 und über weitere Rampen 9 fort, bis Sie eine Blockade erreichen. Bedienen Sie hier erst den Hebel 10 (weißer Kreis), um dann über eine Leiter und eine provisorische Holzbrücke zu einer alten Waschmaschine 10 (roter Kreis) zu gelangen. Schieben Sie die Maschine nach vorn, so daß sie mit ihrem Gewicht die Rampe anhebt. Sie können nun darüberfahren.

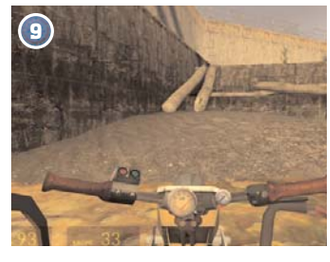














Auftrag 4: Wassergefahr | Fortsetzung

Bald gelangen Sie zu Ihrem ersten Ziel. Weiter geht die Fahrt, nachdem Ihr Boot mit einer Waffe ausgerüstet wurde, mit der sogar die widerstandsfähigen Hubschrauber vom Himmel geholt werden können. Setzen Sie Ihre Fahrt fort, schießen Sie dabei schon aus weiter Entfernung auf alle Angreifer. Ist der Weg versperrt, ist jederzeit eine einfache Möglichkeit vorhanden, das Hindernis zu überwinden (11). Folgen Sie dem Kanal, vermeiden Sie dabei den direkten Kontakt mit Feuer (12). Nach wenigen Minuten erreichen Sie eine vermeintliche Sackgasse. Fahren Sie mit dem Boot durch den Container (13) und durch eine Röhre. So können Sie den Weg weiterverfolgen, bis Sie erneut vor einem verschlossenen Tor landen. Bevor Sie absteigen, schießen Sie die angreifenden Hubschrauber ab. Klettern Sie anschließend die Leiter am Turm nach oben, und drehen Sie am Rad, um das Tor zu öffnen. Auf der anderen Seite fahren Sie samt Boot die Rampe (14) nach oben und weiter bis zu einem Gitter. Steigen Sie ab, und betätigen Sie den Hebel (15) im Kontrollraum. Verwenden Sie die Baumstämme als Rampe (16), um hinüberzuspringen.













Auftrag 5: Black Mesa East

Am Ende Ihrer Bootsreise steigen Sie ab und klettern die Treppe (1) nach oben. Nachdem Sie in einer Schleuse dekontaminiert wurden, folgen Sie der Doktorin bis ins Büro. Wenig später erhalten Sie von Alyx das Graviton. In einem kurzen Lernauftrag müssen Sie beweisen, daß Sie den Umgang mit dem Gerät beherrschen. Befolgen Sie alle Anweisungen: eine Tonne durch die Gegend schleudern, Kisten stapeln und mit dem Roboter Ball spielen. Nachdem Sie sich von Alyx getrennt haben, geht es die Treppe hinunter, durch das Wasser und per Leiter wieder nach oben. Laufen Sie anschließend zwischen den Kisten entlang zum Ausgang.



Auftrag 6: Ravenholm

Gehen Sie ganz nach hinten links, und hüten Sie sich vor dem angreifenden Zombie, der Ihnen in den Rücken fallen will. Im Innern der Hütte machen Sie mit dem Graviton den Weg frei und nehmen es dahinter mit den Gegnern auf. Da Sie in diesem Auftrag wenig Munitionsnachschub erhalten, müssen Sie Feinde durch einige Tricks dingfest machen, zum Beispiel Sägeblätter in deren Richtung schleudern (1). Gehen Sie weiter nach draußen, und hüten Sie sich vor dem rotierenden Messer. Locken Sie statt dessen die Monster in die Falle. Vorbei an zu zerstörenden Bretterbarrieren gelangen Sie nach kurzem Fußmarsch zu einer Feuerwand. Drehen Sie an dem roten Rad, um das Gas abzuschalten, das die Flammen am Lodern hält (2). Gehen Sie dann ins dahinterliegende Gebäude, um die Möbel von der Treppe zu räumen. Im oberen Stockwerk betätigen Sie den Schalter (3). Danach geht es zurück auf die Straße und nach links zu einer weiteren Stelle, die durch Feuer blockiert wird. Auch hier hilft der richtige Dreh (4). Klettern Sie über die Leiter aufs Dach. Nach dem Gespräch mit Ihrem Verbündeten balancieren Sie über Holzbalken zu einem Fenster auf der anderen Seite, steigen danach ins Haus. Folgen Sie dem Weg nach draußen zu den mit Hilfe einer Seilwinde aufgehängten Autos. Durch Betätigen des Hebels können Sie die Autos herunterfallen lassen und auf diese Weise alle Monster töten. Steigen Sie anschließend auf den hinteren Wagen, und lassen Sie sich über die Winde nach oben ziehen. Erneut geht es über Holzbalken (5) ins Innere einer Wohnung. Nachdem Sie alle Gegner besiegt haben, steigen Sie durchs Fenster und springen auf die Straße hinunter. Über eine Leiter (6) gelangen Sie nun erneut in ein Gebäude. Folgen Sie dem Pfad hinaus und in ein anderes Haus, die Treppen nach oben und hinter einer Tür auf ein Dach. Springen Sie von hier aus in das Wasser, um sich per Leiter wieder nach oben zu ziehen (7). Vom nächsten Dach aus steigen Sie eine Feuerleiter nach unten und gelangen durch ein Haus in den Hinterhof. Klettern Sie über die Holzplanke (8) in den Garten. Weiter geht es durch eine Wohnung nach draußen, wo eine große Zahl von Zombies auf Sie wartet. Steigen Sie auf den Wachturm, und legen Sie dort den Hebel (9) um, der eine Plattform in Gang setzt. Klettern Sie anschließend über die Kisten (10) auf das Dach, und springen Sie auf den Vorsprung gegenüber. Jetzt gilt es, eine Leiter nach oben zu steigen. und zwei Holzplanken zu überqueren.





















Half-Life 2 FORTSETZUNG

Auftrag 6: Ravenholm | Fortsetzung



Über die Plattform erreichen Sie nun die andere Seite. Steigen Sie zwei weitere Leitern nach oben, springen Sie auf das Gitter gegenüber, und begeben Sie sich in die Wohnung. Hier geht es die Treppen hinunter nach draußen, per Leiter nach oben und erneut auf ein Dach. Nach weiterem Hoch- und Runtersteigen kommen Sie schließlich zu einem Fabrikgebäude 1. Steigen Sie die Treppen hinauf, durch die Tür und die Leiter nach oben. Nachdem der Priester mit Ihnen gesprochen hat, legen Sie den Hebel um und warten darauf, daß die Plattform sich Ihnen nähert. Währenddessen müssen Sie sich gegen die Zombies verteidigen, die sich von unten nähern. Sobald Sie eingestiegen sind, müssen Sie den Hebel ein weiteres Mal betätigen. Auf der anderen Seite schließen Sie sich mit dem Priester zusammen und füllen Ihre Munitionsvorräte auf. Folgen Sie dem Geistlichen, und beschützen Sie ihn vor den Angreifern. Schließlich setzen Sie die Reise alleine fort und gehen durch eine Tür nach innen, wo ein riesiges Loch im Boden klafft 2. Es gilt, unbeschadet nach unten zu gelangen. Speichern Sie zuvor lieber ab – ein Fall wäre tödlich. Benutzen Sie unten die Taschenlampe, um den Ausweg zu finden: Über eine Treppe geht es in einen Schacht, kurz darauf müssen Sie sich in eine Grube fallen lassen, die mit Wasser gefüllt ist. Tauchen Sie von hier aus weiter bis in den nächsten Raum. Dort gibt es einen Weg zurück nach oben. Betätigen Sie den Hebel, und weichen Sie auf dem Fußmarsch dem Messer aus. Achten Sie darauf, daß es sich zwar langsam von oben nach unten bewegt, dann aber wieder sehr schnell nach oben fährt. Zurück im Tageslicht müssen Sie den Gleisen folgen. Den Scharfschützen können Sie mit einer Granate unschädlich machen. Am Ende der Schienen gehen Sie durch eine Tür 3. Folgen Sie den Verbündeten.

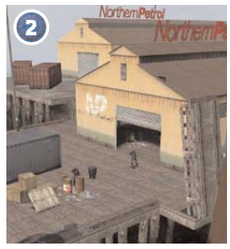




Auftrag 7: Highway 17

Steigen Sie in den Buggy, und lassen Sie sich nach unten transportieren. Sobald das Fahrzeug umkippt, verwenden Sie das Graviton, um es wieder aufzurichten. Fahren Sie erst am Strand entlang, dann über die Straße und durch den Tunnel zurück an den Strand. Unterwegs aktivieren Sie die Schalter 1 und schießen auf die Feinde. Sobald Sie Ihr Ziel erreichen, steigen Sie aus und folgen dem Widerstandskämpfer. Sie erhalten einen Raketenwerfer. Schießen Sie auf die angreifenden Hubschrauber. Da die Raketen ferngelenkt sind, bleiben Sie mit dem Fadenkreuz auf dem Ziel, bis sie explodieren. Nachschub an Munition gibt es in den Gebäuden. Ist diese Aufgabe erledigt, setzen Sie die Fahrt fort, bis Sie zu einem Kran gelangen. Stellen Sie Ihr Fahrzeug genau im Schatten des Magnethakens ab. Klettern Sie dann die Leiter nach oben in den Kran, und befördern Sie damit den Wagen vor die Lagerhalle 2. Die hochgezogene Brücke wird mit dem Arm des Krans heruntergeklappt. In der Halle legen Sie den Schalter um und fahren weiter. Über eine Rampe springen Sie durch die Glasscheibe auf die Straße. Folgen Sie dem Straßenverlauf, und schießen Sie Hindernisse aus dem Weg. An der Barriere wird mit dem Graviton der Stecker gezogen und damit der Weg freigemacht, bis Sie vor der Brücke anhalten und aussteigen müssen. Benutzen Sie die Tür am Fuß der Brücke, und balancieren Sie vorsichtig auf die andere Seite 3. Entfernen Sie dort durch Beschuß den Stecker aus der Dose 4. Danach muß der Schalter gedrückt werden. Die Barriere ist nun aufgehoben, und es gilt, den Weg zurück auf die andere Brückenseite anzutreten. Angreifende Hubschrauber werden mit dem Raketenwerfer zerstört. Im Fahrzeug folgen Sie den Schienen. Dem entgegenkommenden Zug können Sie ausweichen, indem Sie die Turbotaste ⇧ betätigen und schnell nach links abdrehen. Fahren Sie danach weiter bis ins Innere des Tunnels.









Auftrag 8: Sandlöcher

Im Tunnel versperrt Ihnen eine Barriere die Durchfahrt. Schießen Sie auf die Tonnen – das übrige Gerümpel wird dann mit dem Fahrzeug beiseite geschoben. Danach folgen Sie dem Straßenverlauf, Blockaden werden weiterhin mit dem Wagen durchbrochen. Aussteigen müssen Sie immer dann, wenn die fliegenden Minen 1 auf Sie aufmerksam werden. Mit dem Graviton jagen Sie die Sprengkörper in den Ozean. Nach kurzer Fahrt erreichen Sie ein verschlossenes Tor. Um dessen Öffnungsmechanismus auszulösen, müssen Sie im Innern des Hauses Batterien in die Vorrichtung einsetzen. Eine Batterie befindet sich im gleichen Raum, eine weitere kann per Graviton von der Windmühle heruntergeholt werden. Ist das Tor geöffnet, fahren Sie weiter bis zu den Rebellen, bei denen der Wagen in der Garage geparkt wird. Angreifende Hubschrauber attackieren Sie mit dem Raketenwerfer von der Spitze des Leuchtturms aus. Darin befinden sich auch weitere Raketen und medizinische Versorgung. Sind alle fliegenden Angreifer zerstört, verlassen Sie den Leuchtturm und folgen dem schmalen Pfad. Dabei dürfen Sie nicht auf den Sand treten – das würde Ameisenlöwen wecken. Folgen Sie also dem Weg zum Strand, um sich an der Küste entlang weiterzubewegen. Im Haus legen Sie einen Schalter um, der das Gerät im Freien aktiviert. Es vertreibt die riesigen Ameisen. Am Ende des Pfades treffen Sie erneut auf einen Verbündeten. Und wenig später erhalten Sie einen Köder für die Ameisenlöwen . Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste, so locken Sie die Tiere an. Per Linksklick schicken Sie die Biester an einen bestimmten Ort, wo Sie alle Gegner attackieren. Von nun an sollten Sie also alle Maschinen deaktivieren, um die Ameisen nicht zu vertreiben. Arbeiten Sie sich an der Küste entlang weiter, wobei die Rieseninsekten die Arbeit für Sie übernehmen. Hinter einem der Türme befindet sich eine Eingangstür 2. Gehen Sie in den Bunker, nach links weiter und auf der anderen Seite hinter den Wachtürmen wieder hinaus. Folgen Sie dem Weg, und setzen Sie weiterhin die Ameisen ein, um Gegner unschädlich zu machen. Hinter dem letzten Verteidigungsposten am Strand führt ein Pfad nach oben, wo Sie über einen Baumstamm klettern und sich einem Lagerfeuer nähern. Am Feuer biegen Sie nach links ab, Holzbalken führen Sie nach oben. Über die Leiter 3 steigen Sie auf einen Wachturm, von dem aus Sie auf die andere Seite springen. Hier folgen Sie dem Pfad, kriechen durch eine Röhre und steigen die Leiter nach oben. Im weiteren Verlauf müssen Sie mit beachtlichem Widerstand rechnen. Nachdem Sie eine Treppe nach oben gestiegen sind, müssen Sie über einen Container 4 klettern und einen weiteren Hubschrauber abschießen. Durch eine Öffnung in der Wand gelangen Sie nun ins Gebäude, und durch Drehen am roten Rad löschen Sie die Flammen aus. Drehen Sie auch an dem Rad, das an der Decke hängt. Nach wenigen Schritten gelangen Sie in ein verlassenes Gefängnis.



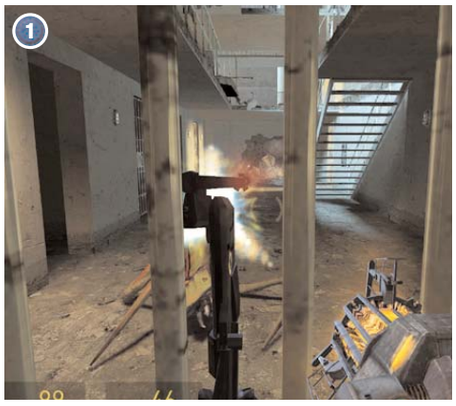




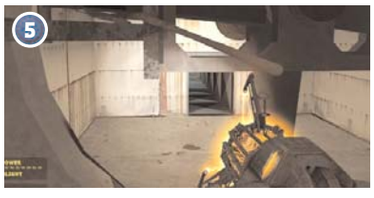


Auftrag 9: Nova-Projekt

Gehen Sie die Treppe hinunter und durch das Loch in der Wand. Verwenden Sie das Graviton, um die automatischen Maschinengewehre umzuwerfen 1. Danach geht es die Treppe nach oben über das verbogene Gitter und eine weitere Treppe in ein höhergelegenes Stockwerk. Werfen Sie auch hier die Selbstschußgeräte um. Folgen Sie weiterhin dem Weg, und steigen Sie durch ein Loch in der Decke nach oben. Sie erreichen eine Galerie 2. Gehen Sie hinauf und rechts durch die Tür. Am Ende des Abschnitts zerstören Sie die Kisten. Kurze Zeit später erreichen Sie ein Badezimmer, in dem Sie von einem riesigen Monster attackiert werden. Weichen Sie seinen Angriffen aus, während Sie es beschießen. Danach räumen Sie die Tür frei 3 und gehen hindurch. Um die mit einem Kraftfeld geschützte Zelle betreten zu können, ziehen Sie den Stecker 4 per Graviton aus der Wand. Danach legen Sie den Hebel im Vorraum um, worauf sich eine Gittertür zum Treppenhaus öffnet. Steigen Sie die Stufen nach oben bis in einen Kontrollraum, in dem Sie einen Knopf betätigen – es öffnet sich eine weitere Tür. Gehen Sie hindurch, und kriechen Sie kurz darauf durch einen Luftschacht. Sie landen vor einem riesigen Ventilator. Mit der Schaufel 5 halten Sie den an und kriechen hindurch. Am anderen Ende ziehen Sie einen Stecker aus der Wand und unterbrechen dadurch das Kraftfeld. Hüten Sie sich vor den Laserfallen, die Sprengladungen auslösen. Im nächsten Abschnitt legen Sie die Selbstschußanlagen um und lassen die Ameisenlöwen Ihre Gegner angreifen. Schließlich kommen Sie wieder in einen Schaltraum. Hier muß der linke, rot leuchtende, Schalter umgelegt werden. Gehen Sie danach geradeaus weiter bis in eine große Halle. Weiter geht es über die Treppe nach oben und vorbei an diversen, leicht zerstörbaren Hindernissen in eine alte Küche. Dahinter steigen Sie die Treppen nach oben, beobachten den Kampf zwischen einem der Monster und den Wachen. Verlassen Sie den Raum am Durchgang mit dem Schild „C2". Nachdem Sie die Tür 6 geräumt haben, landen Sie in einer Müllpresse. Laufen Sie nicht nach ganz hinten, denn schon auf halbem Weg befindet sich in der Mitte zu Ihrer Linken ein Ausgang. Klettern Sie hinaus, und springen Sie in die Grube.








Auftrag 10: Verflechtung





Sie treffen auf Alyx. Folgen Sie ihr bis in den Kontrollraum. Danach gehen Sie alleine weiter. Kisten und andere Gegenstände müssen Sie entfernen, um die Treppe nach oben steigen zu können. Sobald Sie verschlossene Gitter erreichen, öffnet Alyx die und macht damit den Weg frei. Eines der Gitter läßt sich allerdings nicht öffnen. Sie gehen zurück und nach rechts in den Vorraum. Hinter einem Schrank finden Sie einen Durchgang . Dahinter beschießen Sie die Wachen und nehmen die Granaten aus der Kiste. Schalten Sie damit die Selbstverteidigungsanlagen aus. Sobald Sie von einem Kraftfeld aufgehalten werden, ziehen Sie mit dem Graviton durch das geschlossene Fenster den Stecker aus der Dose 1. Gehen Sie weiter, bis Sie einen Schrank mit automatischen Waffen entdecken 2. Stellen Sie die links und rechts an die Aufgänge. Angreifer werden automatisch beschossen. Sollten die Gewehre umgeworfen werden, stellen Sie sie wieder auf. Nachdem Sie mit Alyx gesprochen haben, ziehen Sie auf eigene Faust weiter: die Treppe hinunter, durch die Tür und die Leiter hinab. Springen Sie von dem Rohr aus auf die andere Seite 3 und wieder nach unten. Berühren Sie das Wasser nicht, denn es ist elektrisch geladen. Legen Sie sich stattdessen mit dem Graviton die Holzkisten zurecht, um sie als Übergang zu verwenden. Gehen Sie weiter, im Treppenhaus nach oben, bis erneut automatische Waffen zur Verfügung stehen. Stellen Sie die in unmittelbarer Nähe auf, und verstecken Sie sich in einem der Waffenschränke. Wenn die Selbstschußanlagen versagen, müssen Sie die schnellstens wieder aufstellen und sich kurzfristig eigenständig gegen die Angreifer verteidigen. Mit Alyx gehen Sie anschließend weiter in einen Laborraum. Wieder setzen Sie die automatischen Waffen ein. Nach Ihrem Transport springen Sie in den Fahrstuhlschacht.

Auftrag 11: Antibürger eins

Folgen Sie dem Roboter, und gehen Sie in die abgesperrte Zone. Dahinter klettern Sie über das Gitter und laufen in das Gebäude. Im Hinterhof treffen Sie sich mit anderen Rebellen. Begeben Sie sich ins Zentrum des Platzes, um die Munitionsvorräte aufzusammeln, die Ihnen zugeworfen werden. Gehen Sie dann durch ein anderes Haus, bis Sie in einen Garten gelangen. Die Minen mit dem roten Lichtsignal können per Graviton aufgehoben und wieder abgesetzt werden. Von da an reagieren sie auf Ihre Feinde. Durch halb zerstörte Häuser und Hinterhöfe gehen Sie weiter, bis Sie die Gegner in einer Wellblechhütte abgeschossen haben. Dahinter laufen Sie durch ein Gebäude auf eine Straße hinaus. Klettern Sie über die Trümmer und in ein Haus hinein, dort ganz nach oben. Springen Sie durch ein Loch in der Decke ins darunterliegende Stockwerk. Draußen beschießen Sie die Gegner am Zaun, schlagen sich durch eine Schaufensterscheibe und laufen durch ein Gebäude hinter die Absperrung. Gehen Sie die Treppen der Verteidigungsstellung hinauf. Auf der anderen Seite gelangen Sie durch ein Fenster ins Innere eines weiteren Gebäudes und nach einer Weile durch den Keller und ein Loch in der Wand wieder nach oben auf die Straße. Steigen Sie weiter hinten die Treppe hinunter, um in eine Unterführung zu laufen und dort die Gegner zu beschießen. Der Boden des folgenden Abschnittes ist verstrahlt, kann also nicht direkt betreten werden. Wie zuvor im Wasser, nutzen Sie das Graviton, um sich mit umliegenden Gegenständen den Weg zu erleichtern 1. Über Rohre 2 gelangen Sie wieder nach oben, durch ein Gitter anschließend in einen weiteren Gang. Nach einigem Treppensteigen sind Sie wieder im Freien. Der folgende Weg ist sehr geradlinig: Von Haus zu Haus, Treppen hinauf, Treppen hinunter, über ein Gitter ins Nachbargebäude, Treppen nach oben und durch den zerstörten Fußboden hinunter. Wieder im Freien betätigen Sie den Hebel, um anschließend über das Gitter auf die andere Seite zu gelangen. Bahnen Sie sich den Weg durch die zerstörten Häuser, bis Sie wieder auf Alyx treffen. Mit ihr zusammen gehen Sie ins Freie.




Half-Life 2 FORTSETZUNG

Auftrag 11: Antibürger eins | Fortsetzung

Sobald Alyx die entsprechende Anweisung erteilt, schießen Sie mit dem Graviton die Energiekugel aus dem Kraftfeld 3. Folgen Sie der Gruppe, bis Alyx aufs Dach klettert. Springen Sie dann in den Graben hinunter, um von dort aus in dem Gang zu verschwinden. Entfernen Sie mit dem Graviton den Stahlbalken, der die Tür verschließt 4. Laufen Sie dann weiter, und ziehen Sie die Tonnen unter dem Brett hervor 5, damit Sie hinaufklettern können. Als nächstes laufen Sie über die Rohre, durch einen Luftschacht und das Treppenhaus hinunter. In einem der folgenden Räume müssen Sie erneut eine Barriere 6 entfernen. Laufen Sie weiter nach unten, die Leiter hinauf und schließlich über die Holzplanken nach oben 7. In einem roten Container legen Sie den Hebel um und fahren auf dem Gitter hinauf. Klettern Sie von hier aus weiter hoch, bis Sie im obersten Stockwerk einen Ausgang entdecken.







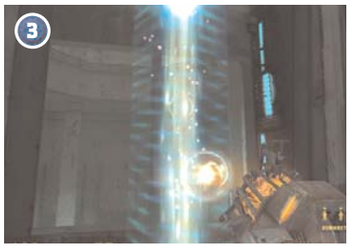




Auftrag 12: Folgt Freeman







Draußen laufen Sie schnell nach vorn und weichen durch Springen und Hakenschlagen den Schüssen des Scharfschützen aus. Sie können ihn schließlich durch das Werfen einer Granate ins Fenster unschädlich machen. In der Seitenstraße treibt ein weiterer Scharfschütze sein Unwesen. Laufen Sie ihm entgegen und dann nach links durch die Tür ins Innere. Im Keller waten Sie durchs Wasser und nehmen es mit einigen Zombies auf. Anschließend gehen Sie die Treppen nach oben. Hier schalten Sie mit erneutem Wurf einer Granate den Scharfschützen aus. Gehen Sie die etwas versteckte Treppe nach oben, um von dort aus Ihrem Kameraden zu folgen. Sie gelangen nach draußen, wo Sie in den Bunker gehen 1. Von dort aus gelangen Sie zum Eingang des Gebäudes. Entfernen Sie den Stromstecker, um das Kraftfeld auszuschalten. Die Selbstschußanlagen im Innern müssen Sie zuerst auslösen, um dann eine Granate hineinzuwerfen 2. Im Treppenhaus gehen Sie nach rechts durch die Seitentür und die Treppe hinauf. Im Schaltraum schießen Sie per Graviton die Kugel aus dem Energiefeld 3. Anschließend gehen Sie durchs Treppenhaus weiter in den von einer Alarmanlage geschützten Raum 4. Springen Sie auf die Gegenstände, um den Laserstrahlen aus dem Weg zu gehen. Anschließend schalten Sie die Minen aus und klettern über das Rohr. Am Schalter können Sie dann auch die Alarmanlage deaktivieren. Im nächsten Raum schießen Sie wieder auf die Energiekugel. Folgen Sie dem Weg zum dritten Generator, bis Sie gefangengenommen werden. Während die Gegner sich Ihnen nähern, setzen Sie an beiden Eingängen Minen. Verteidigen Sie die Stellung, um danach auch die dritte Energiekugel zu beschießen. Ist diese Aufgabe erledigt, gehen Sie aufs Dach, wo Sie Hubschrauber mit Raketen beschießen. Drücken Sie oben den Knopf, um den Durchgang zu öffnen, und laufen Sie über die Brücke. Gehen Sie die Treppe nach unten ins Freie zurück. Jetzt gilt es, die riesigen Strider auszuschalten 5. Nachschub an Medizin und Raketen erhalten Sie rechts im Gebäude, im Bunker und auf der gegenüberliegenden Straßenseite . Von hier aus gehen Sie nach hinten rechts und ganz am Ende die Treppen hinunter. Ein weiterer Strider verfolgt Sie. Flüchten Sie also durch den Tunnel und nach links in das Gebäude. Laufen Sie ganz nach oben, wo Sie besser auf den Strider schießen können und weitere Raketen finden – achten Sie darauf, daß Sie bis ins oberste Stockwerk des zerstörten Gebäudes vordringen. Zurück auf der Straße, folgen Sie anschließend dem Roboter und klettern in den Schacht hinunter.



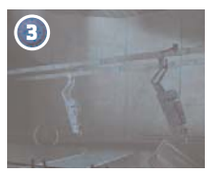


Auftrag 13: Unsere Wohltäter

Klettern Sie vorsichtig nach unten 1 und ins Innere der Zitadelle. Springen Sie am Ende des Weges 2 nach unten bis zu den Transportern 3, wo Sie in eine der nach links abbiegenden Kabinen einsteigen. Bei Ihrer Ankunft bleibt nur noch das Graviton als Waffe übrig, allerdings mit einer deutlich verbesserten Leistung. Folgen Sie dem Weg auf dem Glasfußboden, und schießen Sie auf alle Gegner. Verwenden Sie die Energiekugeln, um damit Kraftfelder zu beschießen und zu zerstören. Drücken Sie an der Galerie auf den Schalter, um den Fahrstuhl nach obe anzufordern. Oben angekommen, verwenden Sie erneut eine der Transportkabinen, um voranzukommen.







Auftrag 14: Dunkle Energie

Folgen Sie der Wissenschaftlerin und danach Alyx. Anschließend laufen Sie den Weg nach oben. Sobald Sie die Felder mit den Energiekugeln erreichen, die Ihnen den Weg versperren, holen Sie die Kugeln mit dem Graviton heraus. Setzen Sie den Weg bis zur Mitte des Gebäudes fort, um von dort aus auf die schwebende Plattform zu springen 1. Von Plattform zu Plattform hüpfen Sie immer weiter nach oben. Den angreifenden Hubschrauber beschießen Sie mit Energiekugeln, schießen Sie anschließend auch auf die Transportvorrichtung 2. Gelingt deren Zerstörung, haben Sie das Spiel gewonnen. Der Abspann beginnt, an dessen Ende noch eine kleine Überraschung auf Sie wartet …





Hier stand im Heft eine Anzeige.



Der Herr der Ringe

Das dritte Zeitalter

Abenteuerspiel für XBox | **Der Kampf gegen das Böse läuft mit den richtigen Tips gleich viel besser** Spielverlauf siehe Test Seite 112

SPIELTIPS

Berethor



Berethor: Der Schwertkämpfer aus Gondor ist der Held der Geschichte. Bei ihm sollten Sie die meisten Erfahrungspunkte in „Stärke" investieren. Neben den Angriffsmöglichkeiten „Zorn Echtelions" (Berethor schlägt dreimal zu) und „Gezielter Schlag" (Berethor findet den wunden Punkt des Gegners und verursacht hohen Schaden) sind seine Führerschaftsfähigkeiten interessant. „Schlachtruf" etwa kann den beiden Mitkämpfern einen weiteren Angriff befehlen.

Idrial



Idrial: Die Elbin ist die beste Zauberfähige des Teams, daher sollten Sie bei ihr alle Punkte in das Attribut „Geist" stecken. Ihr Angriffszauber „Zorn der Lautwasser" wird so extrem mächtig, aber ihre wichtigsten Sprüche sind Heil- und Wiederbelebungszauber, wie „Aura der Valar". Damit belegt, wird ein Kämpfer bei seinem Tod automatisch wiederbelebt und ist auch gleich mit seiner Aktion dran. Mit diesem Spruch halten Sie Ihr Team in schweren Kämpfen am Leben.

Elegost



Elegost: Der Waldläufer kämpft mit Bögen und kann etliche Spezialangriffe, die im Spiel sehr wichtig sind. Damit Elegost oft am Zug ist und häufig seine Spezialfähigkeiten einsetzen kann, sollten Sie bei ihm in „Tempo" und „Geist" einiges investieren, aber auch andere Attribute nicht ganz vergessen – Elegost ist ein Allround-Typ. Am wichtigsten sind seine Fähigkeiten „Lähmender Schuß", „Lähmender Angriff" und „Schlafpfeile", da getroffene Gegner dann nicht attackieren.

Hadhod



Hadhod: Der Zwerg hat vor allem zu Beginn des Spiels seine Stärken – mit Äxten und Hämmern schlägt er zu. Hadhod sollte viel „Stärke" und „Konstitution" bekommen, damit er in Kämpfen lange durchhält. In Moria ist sein Talent „Haß auf Moria-Orks" sehr nützlich, und „Lähmender Schlag" versetzt Gegner in der Zugreihenfolge weit nach hinten. Gegen Ende des Spiels kann Hadhod sich mit „Berserker" selbst beschleunigen und ist dann häufiger an der Reihe.

Morwen



Morwen: Die Kriegerin aus Rohan ist leider kämpferisch die schwächste Ihrer sechs Figuren. Dafür kann sie mit ihren Diebesfähigkeiten einen Gegner schwächen oder ausschalten. Steigern Sie bei ihr „Tempo", damit sie häufig an der Reihe ist. Auch „Geschick" und „Stärke" sollten Sie regelmäßig anheben. Im Kampf wird sie vor allem durch Talente wie „Vergiftete Wunde" oder „Doppelwunde" interessant, da die Gegner dadurch über mehrere Runden Gesundheit verlieren.

Eaoden



Eaoden: Der Mann aus Rohan kämpft mit Speeren und hat auch ein paar magische Talente. Daher sollten Sie sowohl „Stärke" als auch „Geist" anheben. Mit seinem Speer kann er den „Zorn von Edoras" loslassen, einen Dreierangriff auf einen Gegner. Als magischen Spruch beherrscht Eaoden „Magie brechen", den Sie recht häufig brauchen werden. Damit können Sie gute Verzauberung beim Gegner entfernen, was gerade gegen Ende des Spiels extrem wichtig wird.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter FORTSETZUNG

Kampftaktiken



Attacke: Am roten Rand um den Namen sehen Sie, welcher Ihrer Helden vom Gegner attackiert wird. Angriffe, die Ihre ganze Gruppe betreffen, wie hier „Morghul-Dämpfe", sind besonders gefährlich – schalten Sie Gegner mit solchen Fähigkeiten schnellstens aus.



Betäuben: Viele Ihrer Feinde haben die Fähigkeit, Ihre Kämpfer zu betäuben. Der Betroffene kämpft nicht mit, bis er wieder wach ist. In der Zwischenzeit ist er aber ein leichtes Ziel. Daher sollten Sie sich vor solchen Attacken schützen oder Betäubte schnell wieder aufwecken.



Führerschaft: Berethor bekommt im Lauf des Spiels einige gute Talente im Bereich „Führerschaft". Daher sollten Sie diese Talente oft einsetzen, auch wenn Sie den Kampf vielleicht auch so gewinnen. Nur durch Übung gewinnen Ihre Helden neue Fähigkeiten hinzu.



Immun: Manche Gegner sind immun gegen einige Ihrer Attacken, beispielsweise gegen Lähmung. Diese Feinde müssen Sie dann schleunigst ausschalten, da Sie nicht einfach durch Ihre Angriffe an eigenen Aktionen gehindert werden können. Schlagen Sie schnell zu.



Ausrüstung nutzen: Versuchen Sie immer wieder, wenn sich die Gelegenheit ergibt, mit Idrial Ausrüstung zu nutzen, beispielsweise Kräuter, die Gesundheit oder Aktionspunkte auffüllen. Dank ihrer Werte holt Idrial mit Abstand die größte Wirkung aus den Kräutern heraus.



Kampfvorbereitung: In vielen Spielstufen können Sie bevorstehende Kämpfe bereits von weitem sehen. Bereiten Sie Ihre Helden vor, und nehmen Sie noch Heilkräuter und ähnliches, bevor Sie den Kampf beginnen. Einen erwarteten Kampf zu verlieren, das muß nicht sein.



Kiste: Sehen Sie unbedingt in jede Kiste, die Sie finden – auch, wenn Sie dafür vielleicht einen Kampf riskieren müssen. In jeder Kiste kann extrem starke Ausrüstung für einen Ihrer Charaktere liegen. Etwas zu verpassen, kann den entsprechenden Helden sehr schwächen.



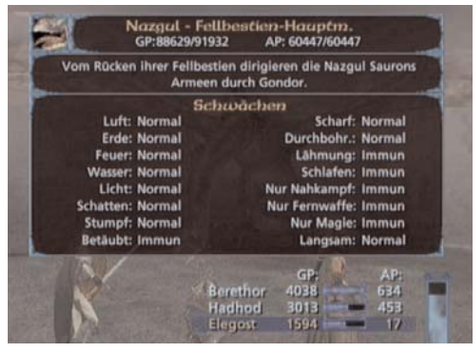
Lähmender Schlag: Kämpfer, die eine Lähmung austeilen können, sollten das oft einsetzen. Lähmung sorgt dafür, daß Feinde viel später an der Reihe sind, als eigentlich vorgesehen. Mit etwas Glück können Sie ganze Kämpfe so gestalten, daß kein Feind drankommt.



Perfekter Modus: Wenn die Anzeige rechts unten voll ist und sich darin ein Ring bewegt (Kreis), können Sie einen perfekten Modus-Angriff starten. Es gibt verschiedene Formen von Attacken. So ein Angriff kann Ihnen gerade in extrem schweren Kämpfen helfen.



Taktik: Ab und zu geraten Sie in Kämpfe, in denen Ihre Helden umzingelt werden oder Gegner nicht mit Nahkampfangriffen zu erreichen sind. Dann sollten Sie genau nachdenken, welcher Gegner am besten von welchem Helden mit welchem Angriff erwischt wird.



Untersuchen: Elegost hat das Talent „Untersuchen", mit dem Sie Schwächen und Stärken der Gegner herausfinden können. Sollten Sie an bestimmten Feinden verzweifeln, nutzen Sie das Talent, um eine Schwäche zu finden und entsprechend den richtigen Angriff zu wählen.



Zwei zusätzliche Aktionen: Alle Ihre Helden bekommen irgendwann im Spiel die Möglichkeit, sich zwei Aktionen hintereinander zu erkaufen. Nutzen Sie das vor allem gegen Feinde, die sich nicht betäuben oder lähmen lassen, um das Gefecht möglichst schnell zu beenden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

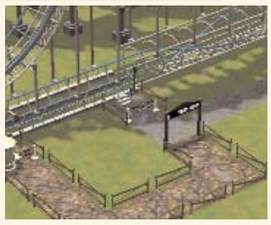


Rollercoaster Tycoon 3

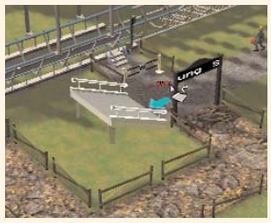
Aufbauspiel für PC | **Einen Vergnügungspark zu leiten ist mitunter schwierig. Sie müssen die unterschiedlichsten Kundenwünsche beachten, ohne dafür zu viel Geld auszugeben. Auf diesen Seiten erfahren Sie, wie Sie die ersten Herausforderungen meistern** Spielverlauf siehe Test Seite 42

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Brücken errichten



1 Wollen Sie den Fußweg nach links fortsetzen? Dann müssen Sie eine Brücke bauen.



2 Für den Wegebau halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen die Maus nach oben.

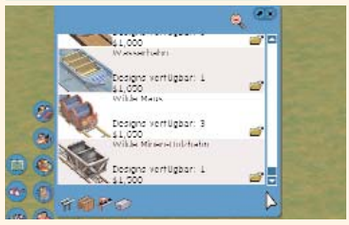


3 Klicken Sie dann erneut mit der Maus, um die Brückenteile nach und nach zu bauen.

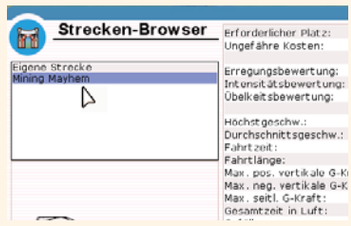


4 Am Ende der Brücke ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste wieder nach unten.

Eine Achterbahn bauen



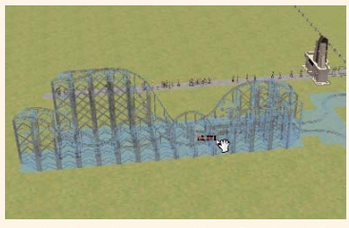
1 Klicken Sie im Baumenü auf das Symbol neben einer Achterbahn.



2 Im Auswahlmenü entscheiden Sie sich für eine Streckenvariante.



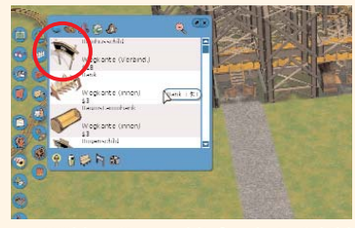
3 Wählen Sie mit und eine Wagenart, und bestätigen Sie mit .



4 Suchen Sie einen Platz für die Bahn, die mit gedreht werden kann.



5 Ziehen Sie einen Pfad vom Ausgang der Bahn bis zu einem Fußweg.



6 Wählen Sie anschließend ein Schild (Kreis) aus dem Zubehör-Menü aus.



7 Markieren Sie damit den Ausgangsweg als Sackgasse („No Entry“).

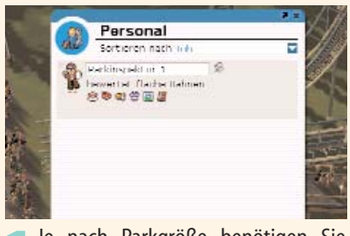


8 Legen Sie jetzt auch noch einen Zugangsweg zur Kasse der Achterbahn.

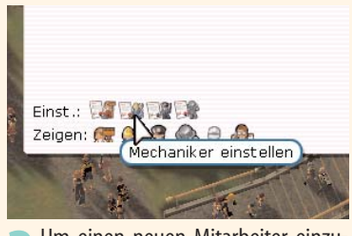


9 Zuletzt legen Sie mit einen Preis fest und eröffnen die Bahn mit .

Personal einstellen



1 Je nach Parkgröße benötigen Sie mehrere Mitarbeiter. In der Personalliste sehen Sie, wer bereits für Sie arbeitet.

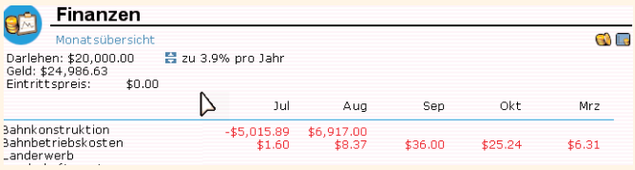


2 Um einen neuen Mitarbeiter einzustellen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol der Auswahlliste.



3 Dann setzen Sie den neuen Angestellten per Mausklick in einem beliebigen Bereich des Vergnügungsparks ab.

Kredite aufnehmen



In der Finanzübersicht haben Sie die Möglichkeit, Darlehen aufzunehmen. Zu Beginn eines neuen Auftrages ist das die beste Möglichkeit, schnell an Geld zu kommen. Die zu zahlenden Zinsen können Sie zunächst vernachlässigen. Um die Höhe des Kredits festzulegen, klicken Sie auf . Es spricht nichts dagegen, den Höchstbetrag aufzunehmen.

Buden aufstellen



1 Suchen Sie sich eine der Buden aus, indem Sie mit der Maus auf den entsprechenden Eintrag klicken.



2 Im Detail-Menü können Sie die Farbe bestimmen und das Häuschen per Klick auf drehen.



3 Wählen Sie eine belebte Stelle im Park, und klicken Sie zum Errichten mit der linken Maustaste.

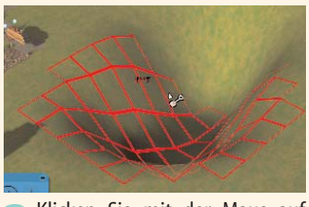


4 Anschließend eröffnen Sie das Geschäft. Klicken Sie dazu auf den grünen Punkt (Kreis).

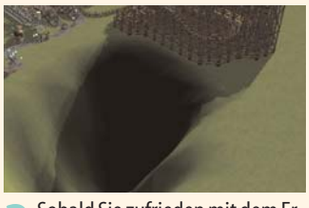
Künstlichen See anlegen



1 Klicken Sie in der Auswahlliste auf und anschließend zum Absenken des Bodens auf .



2 Klicken Sie mit der Maus auf freies Gelände. Je länger Sie drücken, desto tiefer wird das Loch.



3 Sobald Sie zufrieden mit dem Ergebnis sind, klicken Sie in der Auswahlliste auf das Symbol .



4 Klicken Sie an den Rand der Vertiefung, und der Graben wird sofort mit Wasser aufgefüllt.

Gegenstände löschen



1 Um mehrere Gegenstände gleichzeitig zu löschen, klicken Sie auf und anschließend auf .



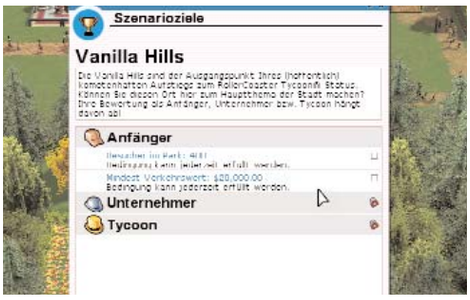
2 Markieren Sie per Maus den Bereich, der gelöscht werden soll, und klicken Sie dann erneut auf .

Hier stand im Heft eine Anzeige.

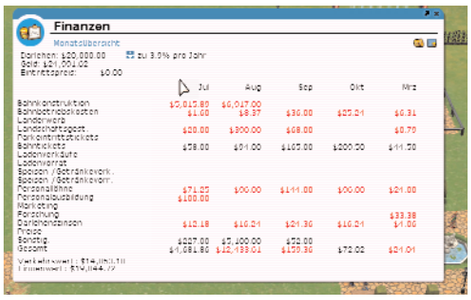
Rollercoaster Tycoon 3 FORTSETZUNG

SPIELTIPS

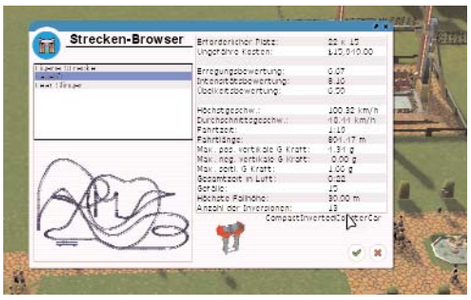
Der erste Auftrag



1 Der Vergnügungspark existiert bereits. Ihr erstes Ziel ist, einen Verkehrswert von 20 000 Dollar zu erreichen und 400 Gäste gleichzeitig in den Park zu locken.



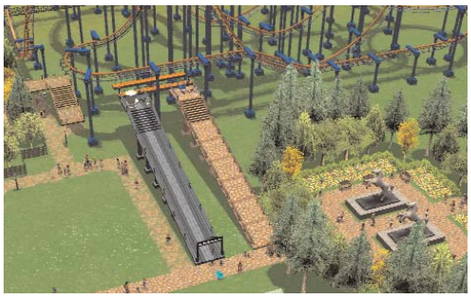
2 Finanziell stehen Sie leider nicht sonderlich gut da. Nehmen Sie für die Anfangsinvestitionen also den Maximalkredit in Höhe von 20 000 Dollar auf.



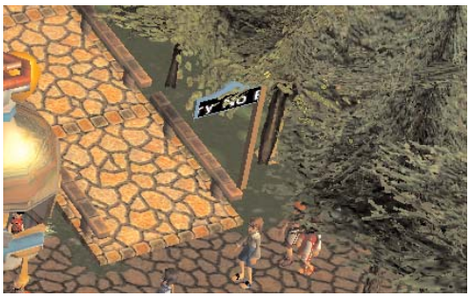
3 Eine zweite Achterbahn würde Leben in Ihren Vergnügungspark bringen. Bauen Sie also eine kompakte, umgedrehte Bahn mit dem Namen Facelift.



4 Postiert wird diese neue Attraktion in direkter Nähe des Eingangsbereichs. Lassen Sie genügend Abstand zwischen Ein-, Ausgang und dem Fußweg.



5 Errichten Sie im Anschluß einen Weg zur Kasse. Hier soll das Publikum anstehen. Ein zweiter Weg führt vom Ausgang zurück auf die Hauptstraße des Parks.



6 Mit einem Verbotsschild verhindern Sie, daß Ihr Publikum den Pfad zum Ausgang hinaufläuft. Den Preis für die Fahrt setzen Sie auf 4,60 Dollar fest.



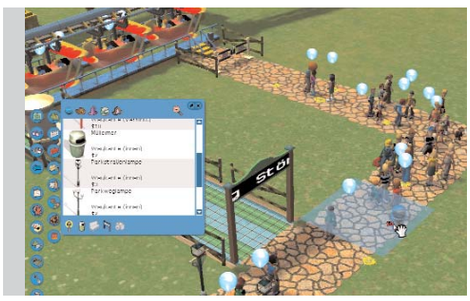
7 Stellen Sie mit Hilfe des Personal-Menüs einen Wartungsarbeiter zum Reinigen des Parks und einen Mechaniker zum Überprüfen der Achterbahnen ein.



8 Als zweite neue Attraktion bauen Sie ein Luftkatapult. Errichten Sie Ein- und Ausgangswege. Die Schlange zum Anstehen darf aber nicht zu lang werden.



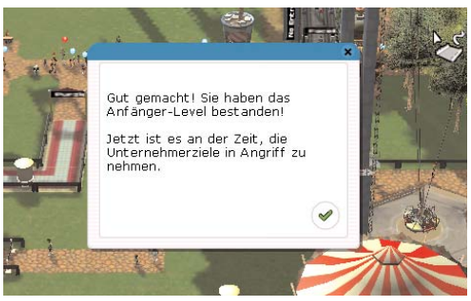
9 Viel Geld läßt sich auch mit Imbiß- und Trinkbuden verdienen. Bauen Sie an die Hauptverkehrswege einen Hamburger- und einen Getränkestand.



10 Langsam scheint der Park immer schmutziger zu werden. Stoppen Sie diese Entwicklung, indem Sie in allen Bereichen mehrere Mülleimer aufstellen.



11 Das erste Luftkatapult wird zu einem solchen Erfolg, daß Sie im hinteren Parkteil bald ein zweites errichten sollten. Der Eintrittspreis: 2,20 Dollar.



12 Jetzt müssen Sie nur noch ein wenig abwarten, bis Sie das Soll von 400 Parkbesuchern erreicht haben. Dann ist der erste Spielabschnitt gewonnen.



13 Möchten Sie auch die Auszeichnung „Unternehmer" erhalten, so setzen Sie die Arbeit fort: Stellen Sie Toiletten auf. Die Benutzung sollte 30 Cent kosten.



14 Schauen Sie Ihrem Putzpersonal auf die Finger. Mit gezielten Anweisungen schicken Sie es zu besonders verschmutzten Stellen im Vergnügungspark.



15 Bauen Sie weitere Buden, und investieren Sie in eine Anzeigenkampagne in der Tageszeitung. So erreichen Sie schon bald den Unternehmerstatus.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FIFA Football 2005



Fußballspiel für PC | **Wollen Sie Ihren Lieblingsverein zum deutschen Meister machen? Oder gleich die deutsche Nationalelf zum Weltmeister? Egal – der nächste Titel kommt bestimmt. Mit diesen Tips von COMPUTER BILD SPIELE** Spielverlauf siehe Test Seite XXX

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

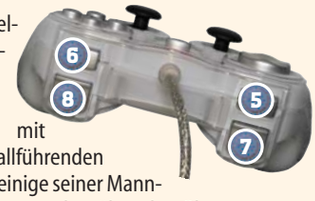
Allgemeines

„FIFA Football 2005" bietet Ihnen verschiedene Spielvarianten an: Turnier, Karrieremodus, Freundschaftsspiel und Training. Die beiden letzteren sind für Anfänger sinnvoll, die sich mit der Steuerung ihrer Spieler noch schwertun. Üben Sie im Training die folgenden Grundlagen, und versuchen Sie dann Ihr Glück in einem Freundschaftsspiel gegen den Computer.

Spieletastatur



Ein Fußballspiel am Computer per PC-Tastatur zu steuern, ist wie Hallenfußball mit Stollenschuhen – keine runde Sache und nur geübten Spielern zu empfehlen. Viel besser funktioniert es mit einer Spieletastatur (Gamepad), die außer acht Tasten auch noch zwei Mini-Steuerknüppel hat – wie der Sieger aus dem Vergleichstest ein paar Seiten weiter hinten in diesem Heft. Damit lassen sich in FIFA Football 2005 in bestimmten Spielsituationen gleichzeitig mit dem ballführenden Spieler einige seiner Mannschaftskameraden über den Platz steuern. Damit Sie sehen können, welche Tasten in den folgenden Tips zum Einsatz kommen, haben wir sie hier numeriert und nennen in den Tips die Ziffern.



SPIELTIPS

Ballbesitz



Schuß: Wenn Sie Taste 3 auf der Spieletastatur drücken, setzt der Kicker zu einem Schuß an. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto härter fällt der Schuß aus.



Flacher Paß: Einen flachen Paß zum nächsten Spieler lösen Sie mit der Taste 2 aus. Drücken Sie zusätzlich das Steuerkreuz in die Richtung, die der Ball nehmen soll.



Hoher Paß: Wenn die Mitspieler in Ihrer Nähe gut bewacht sind, hilft häufig nur ein hoher Paß. Drücken Sie 1 auf der Spieletastatur, um einen hohen Paß zu spielen.



Sprinten: Um einen Gegner abzuschütteln, drücken Sie 6 auf der Spieletastatur. Vorsicht: Der Spieler wird sich den Ball nun weit vorlegen, Ballverlust ist möglich.



Paß in den freien Raum: Sehr effektiv: Drücken Sie 4 auf dem Gamepad, um im richtigen Moment den „tödlichen" Paß in den Lauf eines Teamkollegen zu spielen.

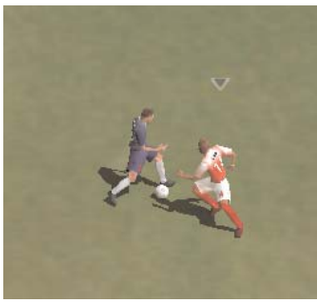


Tricks: Damit Ihr aktiver Spieler einen gegnerischen Kicker mit einem Übersteiger austrickst, kommt der rechte Mini-Steuerknüppel des Gamepads zum Einsatz.

Gegner im Ballbesitz



Spieler wechseln: Der Computer weist Ihnen automatisch einen verteidigenden Spieler (Dreiecksymbol) zu. Wenn Sie diese Auswahl ändern wollen, drücken Sie die Taste 2 .



Zweikampf: Um einem gegnerischen Spieler den Ball mit fairen Mitteln abzunehmen, führen Sie Ihren Spieler nah an den Gegner heran. Dann 3 drücken und festhalten.



Grätsche: Drücken Sie 1 , um das gefürchtete „letzte Mittel" im Fußball einzusetzen, die Grätsche. Spielen Sie aber den Ball, sonst hagelt es gelbe oder rote Karten.



Klären: Wenn es im Strafraum „brennt", hilft häufig nur noch der Befreiungsschlag. Drücken Sie 3 , damit Ihr Verteidiger den Ball in hohem Bogen aus Ihrer Hälfte drischt.



Torwart: Läuft ein gegnerischer Spieler auf Ihr Tor zu und ist kein Abwehrspieler mehr da, um zu helfen, drücken Sie 4 , um den Torwart herausstürmen zu lassen.



Sprinten: Auch ohne Ballbesitz können und müssen Sie häufig zum Sprint ansetzen, um gegnerische Stürmer einzuholen. Drücken Sie dazu die Taste 6 .

Standardsituationen



Direkter Freistoß: Positionieren Sie das Fadenkreuz (Kreis) mit Hilfe des Steuerkreuzes in einer Ecke. Um einen erfolgreichen Torschuß zu plazieren, halten Sie das Kraftmeter vor dem roten Bereich an und stoppen die Genauigkeitsanzeige unterhalb der grünen Markierung.



Indirekter Freistoß: Spielen Sie am besten einen flachen Paß zum nächsten freien Mitspieler, um das Spiel schnell wieder in Gang zu bringen. Sie können natürlich auch versuchen, einen Mitspieler mit einem hohen Ball in aussichtsreiche Position zu bringen.



Eckstoß (Angriff): Folgende Varianten stehen zur Wahl: herein-/herausgezogen zum langen Pfosten/zum kurzen Pfosten. Herein-/herausgezogen zur Mitte und Vollspannschuß. Nehmen Sie davon drei Varianten (Kreis), die Ihnen am besten liegen, in Ihr Standardrepertoire auf.



Eckstoß (Verteidigung): Kurz bevor der Eckstoß erfolgt, wird die Stelle gezeigt, an der der Ball landen wird. Dann muß Ihr Mann sich freilaufen und drängeln, um die Stelle vor dem gegnerischen Angreifer zu erreichen. Wenn der Ball kommt, versuchen Sie mit einem Druck auf die Taste 3 zu klären.



Einwurf: Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Einwürfen: den langen und den kurzen Einwurf. Drücken Sie 1 für einen weiten Einwurf zu einem freistehenden Spieler auf dem Feld. Mit 4 lösen Sie dagegen einen kurzen Einwurf direkt zum Vordermann aus.



Strafstoß: Elfmeter sind Glückssache. Allerdings können Sie dem Glück nachhelfen, wenn Sie die folgenden Hinweise beachten. Rechtsfüßer schießen erfolgreicher ins rechte Eck, Linksfüßer ins linke. Achten Sie auf den Schußbalken (Kreis), damit Sie nicht zu stark schießen .



Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Inspiriert von den Abenteuern des Sherlock Holmes von Sir Arthur Conan Doyle

Abenteuerspiel für PC | Was Holmes in den beiden ersten Tagen seiner fünftägigen Mörderjagd erledigen muß, können Sie auch

Spielverlauf siehe Test Seite 68

SPIELTIPS

Der erste Tag

Der Mord ist geschehen, das Spiel beginnt.

Ballsaal: Heben Sie das Papier vom Boden auf, es handelt sich um das Redemanuskript Sir Bromsbys. Lesen Sie es, und sehen Sie sich den Text im Dokument-Menü an. Sprechen Sie dann mit dem Arzt bei der Leiche. Reden Sie danach mit dem Mann rechts vom Rednerpult. Gehen Sie nach links, und sprechen Sie mit dem Major, der zwischen den Säulen steht. Gehen Sie dann weiter den Gang hinunter. An einem Stuhl finden Sie ein Stück weißen, schmutzigen Stoffs. Gehen Sie weiter nach links, und sprechen Sie mit dem Mann, der gerade den Boden wischt. Von ihm erfahren Sie alles über das Personal des Hauses. Gehen Sie wieder zurück zu dem Stuhl, wo Sie den Stoff-Fetzen fanden, und gehen Sie durch die Tür dort. Die Klinke ist nach unten gebogen.

Flur: Es riecht hier nach Schießpulver. Am Türrahmen sehen Sie Schmauchspuren. Mit dem Bandmaß stellen Sie fest, daß die sich in etwa 1,65 Meter Höhe befinden. Sie nehmen das schwarze Pulver mit. Es sind auch Fußspuren auf dem Teppich zu sehen. Hinter der Ritterrüstung finden Sie ein großes, schwarzes Tuch. Gehen Sie nach unten aus dem Bild heraus, und untersuchen Sie den Spiegeltisch mit der Lupe. Sie finden dort schwarze Haare. Gehen Sie zurück zur Rüstung und dort durch die linke Tür.

Küche: Sehen Sie mit der Lupe in der Nähe des Tischbeins nach: Sie finden einen Uniformknopf auf dem Boden. Gehen Sie zum Müllschacht, und öffnen Sie ihn. Sprechen Sie dann mit dem Koch, bevor Sie den Raum wieder verlassen. Gehen Sie dann durch die Tür neben der Rüstung und durch die nächste links.

Raucherzimmer: Auf dem Boden befinden sich Fußspuren. Nehmen Sie Ihr Maßband, um die Schuhgröße herauszufinden. Sehen Sie sich dann mit der Lupe den Aschenbecher an, und nehmen Sie die Asche mit. Gehen Sie nach links in den kleinen Waschraum, und sehen Sie sich mit der Lupe den unteren Teil des Waschbeckens an. Sie finden dort rote, ölige Haare. Gehen Sie anschließend zurück auf den Flur.



Mit dem Maßband stellen Sie die Höhe fest, in der die Schmauchspuren am Türrahmen kleben. Dann taucht schwarzes Pulver in der Beweisliste auf. Ein Klick auf das Notizbuch links – und Sie können alle Fakten nachlesen.



Unter dem Tisch im Flur liegt – kaum zu erkennen – eine Puderdose, die Sie finden müssen.

Flur: Untersuchen Sie den Tisch, der etwa in der Mitte steht, mit der Lupe. Sie finden eine Dose mit Puder. Sammeln Sie dann die rote Handtasche auf, und sehen Sie hinein. Sie finden darin Lavinias Paß, Bahnfahrkarten für eine Reise von Genf nach London und einen Revolver. Untersuchen Sie die Pulverspuren auf dem Boden neben der Tasche mit dem Reagenzglas. Das Ergebnis ist weißes Pulver. Gehen Sie dann durch die linke Tür.

Puderraum: Am Spiegel hängt ein Foto, das Sie mitnehmen sollten. Im Dokument-Menü können Sie das



Auch das große, schwarze Tuch hinter der Ritterrüstung ist nicht ganz leicht zu entdecken.

Der erste Tag | Fortsetzung

Foto besser ansehen und die Widmung lesen. Auf dem Tisch ist ein Fleck, den Sie mit dem Reagenzglas untersuchen, um eine Probe des weißen Pulvers zu nehmen. In dem Buch auf dem Tisch finden Sie eine Visitenkarte, die Sie im Dokument-Menü lesen sollten. Gehen Sie zurück in den Flur und dann durch die obere Tür.

Treppenhaus: Sprechen Sie mit Mary. Schauen Sie sich danach das Regal in der Ecke an. Sie stellen fest, daß in der Schublade blaue Tischdecken liegen. Die Treppen können Sie noch nicht hochsteigen. Gehen Sie dann durch die andere Tür.

Büfettraum: Nehmen Sie die Gästeliste vom Tisch, und lesen Sie sie. Sprechen Sie dann mit Herman Grimble, danach mit Lavinia. Ein junger Offizier mischt sich ein und verteidigt Lavinia, danach geht das Spiel automatisch an der Bar im Ballsaal weiter. Sprechen Sie hier mit Colonel Patterson. Das nächste Gespräch führen Sie mit Lt. Herrington, dann sollten Sie mit dem Barkeeper Hunter sprechen. Sprechen Sie danach mit dem Bediensteten Brimms über den französischen Kellner. Gehen Sie zurück in den Büffetraum. Zeigen Sie Lavinia die Waffe aus ihrer Tasche. Sie erzählt Ihnen, woher die stammt. Nun wechselt das Spiel zu Dr. Watson, der draußen vor dem Haus steht.

Vor dem Haus: Hier haben Sie es einfach. Sprechen Sie einfach mit allen anwesenden Personen. Danach spielen Sie wieder Sherlock Holmes. An der Tür, die vom Kutscher bewacht wird, finden Sie eine Zigarettenkippe. Wenn Sie näher herankommen, sehen Sie auch noch



Haare auf dem Spiegeltischchen im Flur. Zu wem sie gehören, finden Sie erst viel später heraus.

einen Fußabdruck, den Sie mit dem Maßband vermessen sollten. Nach weiteren (automatisch ablaufenden) Gesprächen möchte Holmes dann nach Hause zurückkehren. Klicken Sie deshalb im Kartenmenü auf den Eintrag „Baker Street".

Baker Street: Holmes bittet Watson, einige Bücher zu lesen, die im Regal stehen. Klicken Sie ein paar Mal auf verschiedene Teile des Bücherregals, bis Sie drei neue Einträge im Dokument-Menü haben, die über Fußabdrücke, Ballistik und Tabaksorten Auskunft geben. Nun wechselt die Handlung wieder zu Sherlock Holmes.

Labor: Zuerst soll das Stück Stoff untersucht werden. Setzen Sie dazu das Wasserschälchen auf den Bunsenbrenner, und schütten Sie dann Seife aus den Fläschchen im Regal dazu. Klicken Sie auf den Bunsenbrenner, um ihn anzuzünden. Legen Sie den Stoff ins Wasser. Eine weitere Untersuchung wird nötig. Stellen Sie Wasser auf



Ein Fetzen Stoff (Kreis) am Stuhl: Für dieses Spiel brauchen Sie auf jeden Fall gute Augen.



Die Hausangestellte Mary wischt den Teppich sauber, auf den jemand Essen gekleckert hat. Nach dem Gespräch mit Mary kann Holmes einen möglichen Fluchtweg ausschließen: Niemand konnte über die Treppe fliehen.

den Bunsenbrenner, und kippen Sie Lösungsmittel dazu. Entzünden Sie den Brenner, und legen Sie den Stoff ins Wasser. Legen Sie den Stoff nun auf den Objektträger des Mikroskops, um die letzte wichtige Information über den Stoff zu bekommen.

Nun untersuchen Sie das weiße Pulver. Sehen Sie sich dazu zuerst mit der Lupe die Puderdose an, die sich daraufhin in ein weiteres Häufchen weißen Pulvers in Ihrer Beweisstückliste verwandelt. Legen Sie alle drei weißen Pulverhäufchen auf das Mikroskop. Das Pulver ist identisch und wird zu einem Häufchen. Holmes schlägt vor, es zu erhitzen. Legen Sie es also auf den Bunsenbrenner, und zünden diesen an. Keine Wirkung. Stellen Sie das Wasser auf den Bunsenbrenner, und schütten Sie das Pulver hinein.

Nun kommt das schwarze Pulver dran. Legen Sie es auf den Bunsenbrenner, und schalten Sie ihn ein.

Die beiden Haarproben legen Sie einfach unters Mikroskop, um mehr zu erfahren. Damit haben Sie alle Beweise untersucht.

Quiz: Nun beginnt das Quiz des ersten Tages.

Fragen	Anworten und Beweise
Frage 1: Haben wir eine Vermutung bezüglich der Tatwaffe?	**Antwort:** Ja. **Beweis:** Aussage von Colonel Patterson. Klicken Sie die Aussage an, dann die dafür unter der Frage vorgesehene Box, um den Beweis anzuführen. Wenn Sie die Antwort eingegeben haben, klicken Sie auf das Ornament unten auf der Buchseite, um zur nächsten zu kommen.
Frage 2: Konnte der Mörder über die Treppe in den zweiten Stock entkommen?	**Antwort:** Nein. **Beweis:** Aussage von Mary.
Frage 3: War die Asche, die im Rauchersalon gefunden wurde, von einer englischen Zigarette?	**Antwort:** Nein. **Beweise:** Fund des Zigarettenstummels im Garten und Buchseite über Tabaksorten.
Frage 4: War die Seitentür zur Küche nach dem Schuß geöffnet?	**Antwort:** Nein. **Beweis:** Aussage von Satterthwaite.
Frage 5: Hat Miss Lambert die Tischdecken ausgewählt und das Arrangement der Tische festgelegt?	**Antwort:** Nein. **Beweise:** Die Aussagen von Carl Pannister und Miss Lambert.
Frage 6: Haben wir eine Vermutung bezüglich der Größe des Täters?	**Antwort:** Ja. **Beweise:** Entdeckung der Schmauchspuren in 1,65 Metern Höhe an der Tür und Buch über Ballistik.
Frage 7: Hatte unter den befragten Personen noch jemand außer Colonel Patterson ein schlechtes Sehvermögen?	**Antwort:** Ja. **Beweise:** Die Aussage von Miss Lambert und die Gästeliste. Haben Sie alles beantwortet, dann schließen Sie das Beweisbuch, um zu hören, ob alles richtig war. Damit endet der erste Tag der Mördersuche.

Das Geheimnis des silbernen Ohrrings FORTSETZUNG

Der zweite Tag

Zum Frühstück bringt Inspektor Lestrade Protokolle vorbei, die sich Dr. Watson genau ansehen sollte, insgesamt sechs Schriftstücke im Dokument-Menü.

Danach gehen Holmes und Watson wieder nach Sheringford Hall, der Villa von Sir Bromsby. Sprechen Sie vor der Tür mit Miss Lambert.

Ballsaal: Sprechen Sie mit Grimble. Gehen Sie dann zur Küche.

Küche: Reden Sie mit Pannister. Gehen Sie dann ins Raucherzimmer.

Raucherzimmer: Hier finden Sie ein paar weiße Handschuhe, die Sie mitnehmen. Gehen Sie dann ins Puderzimmer.

Puderzimmer: In Lavinias Handtasche finden Sie das Programm der Londoner Oper und einen Brief von Lt. Herrington. Lesen Sie beides, und gehen Sie zurück in den Ballsaal.

Ballsaal: Sprechen Sie dort mit Lavinia. Es geht danach automatisch im Büro des Verstorbenen weiter.

Bromsby-Büro: Sehen Sie sich alle Fotos an, die Sie anwählen können. Beim Foto mit Bromsby und Grimble

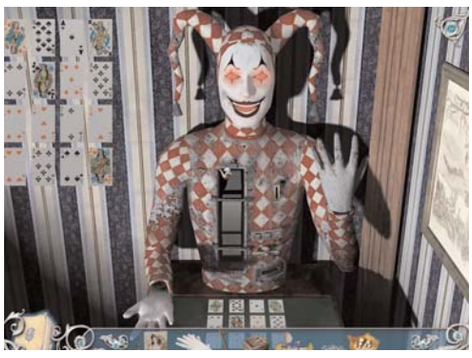


So liegen die Zahlen auf dem Brett richtig – und Sie bekommen Ihre Belohnung dafür: eine Münze.

sollten Sie mit der Lupe genau hinsehen, um eine Hand mit einem Freimaurer-Ring zu entdecken, die auf Bromsbys Schulter liegt. Auf dem Schreibtisch liegt ein Brief von Fowlett an Bromsby. Nehmen und lesen Sie ihn. In dem braunen Buch findet sich eine interessante Seite, die Sie im Dokument-Menü lesen können. Öffnen Sie die explodierte Schublade, und nehmen Sie die Papierfetzen heraus – eine Buch- und eine Zeitungsseite sowie ein Hinweis auf die Safekombination. Lesen Sie alle, und sehen Sie im Dokument-Menü nach, was drin stand. Schauen Sie dann an die Wand hinter dem Schreibtisch, dort hängt ein weiteres Foto zum Ansehen. Haben Sie alles erledigt, beginnt die Reise zu Fowletts Haus nach Flatham.

Flatham: Sprechen Sie mit Constable Fletcher. Dann geht es zum Nachbarn. Reden Sie mit dem Nachbarn. Sie bekommen den Hausschlüssel. Reden Sie nochmals mit Fletcher. Gehen Sie dann zum Haus, und öffnen Sie mit dem Schlüssel.

Wohnzimmer: Nehmen Sie die Streichhölzer aus der Drachenfigur links, und zünden Sie rechts auf dem Tisch die Lampe an. Betrachten Sie die Schuhe auf dem Boden.



Drei richtige Karten müssen Sie dem Automatik-Narren in die Hand drücken, um einen Hinweis zu finden.



Sehen Sie den Hirsch in diesem Bild (Kreis)? Er und drei weitere Tiere geben einen wichtigen Hinweis im Spiel.

Messen Sie den Fußabdruck auf dem Boden nach. Gehen Sie nach unten weiter, und sehen Sie sich die vier Holzschnitte an der Wand an. Darin sind vier Tiere versteckt. Von links: ein Hirsch, ein Bär, eine Krabbe und ein Adlerkopf. Für den Spielautomaten in der Ecke brauchen Sie eine Münze, die Sie noch nicht haben. Unter dem Couchtisch finden Sie ein Spielzeug, das Sie mitnehmen. Gehen Sie dann nach links zum Bücherschrank, und lesen Sie ein Buch aus dem unteren Regal – eine Fabel. Gehen Sie durch die linke Tür.

Küche: Schauen Sie sich den Tisch genau an. Sie entdecken Blut und Scherben. Im Aschenbecher auf der Anrichte entdecken Sie wieder die bekannte Asche. Verlassen Sie die Küche, und nehmen Sie die Tür rechts vom Bücherschrank.

Flur: Entzünden Sie die Lampe mit den Streichhölzern. Sie entdecken einen blutgetränkten Mop. Die erste Tür ist zu, gehen Sie durch die andere.

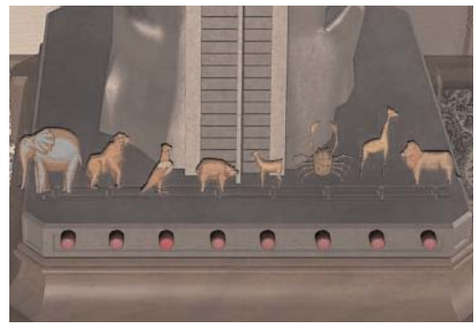
Schlafzimmer: Hier müssen Sie ein kompliziertes Zahlenrätsel lösen. Klicken Sie auf den Tisch mit dem Spielbrett, und legen Sie die Zahlen am Rand so hinein wie auf dem Foto. Der Schlüssel ist 55. Diese Zahl sollte durch Addition senkrecht, waagerecht und diagonal erreicht werden. Haben Sie das Rätsel gelöst, erscheint unten am Brett eine Münze, die Sie mitnehmen. Sehen Sie sich das Fenster an, das nur von einem Schraubenzieher geschlossen gehalten wird. Schauen Sie sich die Dokumente an der Wand an, um weitere Informationen über den Hausbesitzer zu bekommen. Rechts vom Bett hängt ein Foto von Fowlett an der Wand. Am Waschbecken finden Sie eine ölige Substanz. Untersuchen Sie das Bett – das Kissen fehlt. Gehen Sie nun ins Wohnzimmer zurück.

Wohnzimmer: Gehen Sie zum Spielautomaten. Werfen Sie die Münze ein. Nun müssen Sie die jeweils richtige Karte aus Ihrem Bestand in die Hand des Narren legen, um das Rätsel zu lösen. Ziehen Sie am Arm des Narren, damit es beginnt. Die Karten sind: 1. Pik As, 2. Karo Vier, 3. Kreuz Vier.

Nun kommt ein Zettel aus der Maschine, den Sie lesen sollten. Gehen Sie zurück ins Schlafzimmer.

Schlafzimmer: Sehen Sie sich nun die Maschine links neben dem Bett an. Hier müssen Sie in der richtigen Reihenfolge die Tiere in die Arche schicken, der Zettel und die Holzschnitte zusammen ergeben die Lösung. Erst die Krabbe, dann der Hirsch, dann der Bär, dann beliebig der Rest und zum Schluß der Adler. Nun öffnet sich der Safe im Schrank darunter. Nehmen Sie alle sechs Schriftstücke heraus, und lesen Sie sie im Dokument-Menü. Nun ruft Watson herein, daß im Garten ein Schlüssel gefunden wurde. Holen Sie den. Gehen Sie wieder hinein, und öffnen Sie im Haus die bislang verschlossene Tür mit dem neuen Schlüssel.

Keller: Sie finden hier eine Leiche. Auf dem Boden entdecken Sie eine weitere Visitenkarte, diesmal von einem Antiquitätenhändler. Mit dem Maßband vermessen Sie die Schuhe des Toten. Verlassen Sie den Keller. Gehen Sie nun im Garten links um das Haus herum, und untersuchen Sie das Faß mit dem Fußabdruck darauf. Gehen Sie nun auf die Straße, und reden Sie mit Fletcher. Danach geht es direkt wieder in die Baker Street – und zum zweiten Quiz.



Die Tiere müssen in der richtigen Reihenfolge auf die Arche gehen, damit der Safe sich öffnet.

Quiz: Nun beginnt das Quiz des zweiten Tages.

Fragen	Anworten und Beweise
Frage 1: Hatte Horace Fowlett am Abend vor seiner Abreise noch einen Besucher?	**Antwort:** Ja. **Beweis:** Aussage von Murray.
Frage 2: Befanden sich zur Zeit des Schusses alle Gäste im Ballsaal?	**Antwort:** Ja. **Beweis:** Dokument Tathergang.
Frage 3: Hatten Sir Bromsby und seine Tochter ein gutes Verhältnis?	**Antwort:** Nein. **Beweis:** Aussage von Herman Grimble vom gleichen Tag.
Frage 4: Wußte Horace Fowlett um die Probleme zwischen Hermann Grimble und Sir Bromsby?	**Antwort:** Ja. **Beweis:** Brief vom 11.12.1896.
Frage 5: Fehlte etwas in Horace Fowletts Haus?	**Antwort:** Ja. **Beweis:** Kissen fehlt.
Frage 6: Hatte jemand Fowletts Haus durch das Fenster betreten?	**Antwort:** Ja. **Beweise:** Fußabdruck auf dem Faß und das Fenster, das nur mit einem Schraubenzieher geschlossen gehalten wird.

Damit haben Sie auch Tag zwei der Mörderhatz erfolgreich geschafft. Viel Spaß beim Weiterrätseln!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

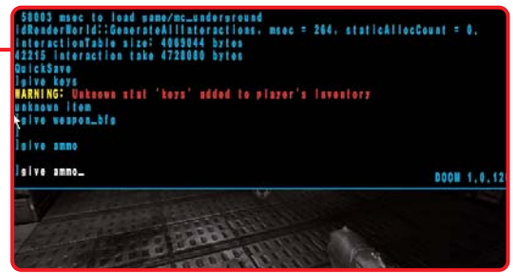
Doom 3 (Version 1.0.12) für PC

Auch die gruseligsten Monster werden mit diesen kleinen Tricks fast handzahm …

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Drücken Sie im laufenden Spiel gleichzeitig die Tasten S, A und [Ä], um das Eingabefenster für die Cheats zu öffnen.

3 Tippen Sie nun einen der gewünschten Cheat-Codes ein. Groß- oder Kleinschreibung ist egal. Sie müssen den eingegebenen Trick mit der Taste R bestätigen. Um das Eingabefenster wieder zu schließen, drücken Sie erneut die Taste [Ä].





Mit einem Trick lassen sich Knall auf Fall explosive Fässer „herbeizaubern“.

Eingabetext	Wirkung
GOD	Die Spielfigur wird unverwundbar.
NOCLIP	Spielfigur kann durch Wände schweben.
GIVE ALL	Sie erhalten alle Waffen, Munition, Lebensenergie und Rüstung.
GIVE AMMO	Sie erhalten zusätzliche Munition.
GIVE HEALTH	Lebensenergie steigt auf 100.
GIVE ARMOR	Rüstung wird auf 125 verbessert.
SPAWN MOVEABLE_BURGERBOXOPEN	Sie erschaffen eine geöffnete Burger-Box.
SPAWN MOVEABLE_BURGER	Sie erschaffen einen Burger.
SPAWN MOVEABLE_BURNINGBARREL	Sie erschaffen ein Faß mit explosivem Inhalt.
SPAWN MOVEABLE_BURNINGTANK	Sie erschaffen eine Sauerstoff-Flasche.
SPAWN MOVEABLE_CANNISTER	Sie erschaffen einen Kanister.
SPAWN MOVEABLE_CHAIR1	Sie erschaffen einen Stuhl.
SPAWN MOVEABLE_COMPUTER	Sie erschaffen einen Computer.
SPAWN MOVEABLE_EXPLODINGBARREL	Sie erschaffen ein „Danger“-Faß.
SPAWN MOVEABLE_EXPLODINGTANK	Sie erschaffen eine Sauerstoff-Flasche.
SPAWN MOVEABLE_KTABLE	Sie erschaffen einen Tisch.
SPAWN CHAR_BETRUGER	Sie erschaffen „Betruger“.
SPAWN CHAR_CAMPBELL	Sie erschaffen „Campbell“.
SPAWN CHAR_CAMPBELL_BFG	Sie erschaffen „Campbell“ mit BFG.
SPAWN CHAR_SWANN	Sie erschaffen „Swann“.
SPAWN CHAR_HAZMAT	Sie erschaffen Wissenschaftler im Schutzanzug.

Eingabetext	Wirkung
SPAWN CHAR_SECURITY_GOGGLES_PISTOL	Sie erschaffen Wache mit Pistole.
SPAWN CHAR_SENTRY	Sie erschaffen „Sentry Bot“.
SPAWN MONSTER_ZOMBIE_BERNIE	Sie erschaffen „Zombie in Feuer“.
GIVE WEAPONS	Sie erhalten alle Waffen (ohne Munition).
GIVE WEAPON_FLASHLIGHT	Sie erhalten eine Taschenlampe.
GIVE WEAPON_CHAINSAW	Sie erhalten eine Kettensäge.
GIVE WEAPON_PISTOL	Sie erhalten eine Pistole.
GIVE WEAPON_SHOTGUN	Sie erhalten eine Schrotflinte.
GIVE WEAPON_MACHINEGUN	Sie erhalten ein Maschinengewehr.
GIVE WEAPON_CHAINGUN	Sie erhalten eine Chaingun.
GIVE WEAPON_PLASMAGUN	Sie erhalten ein Plasma-Gewehr.
GIVE WEAPON_HANDGRENADE	Sie erhalten eine Handgranate.
GIVE WEAPON_ROCKETLAUNCHER	Sie erhalten einen Raketenwerfer.
GIVE WEAPON_BFG	Sie erhalten BFG.
GIVE WEAPON_SOULCUBE	Sie erhalten Soul Cube.
SPAWN MONSTER_ZOMBIE_SAWYER	Sie erschaffen „Zombie mit Kettensäge“.
SPAWN MONSTER_DEMON_CHERUB	Sie erschaffen „Cherub“.
SPAWN MONSTER_DEMON_HELLKNIGHT	Sie erschaffen „Hellknight Demon“.
SPAWN MONSTER_DEMON_TRITE	Sie erschaffen „Trite Demon“.
KILL	Spielfigur verliert Leben.
KILLMONSTERS	Alle Monster sind erledigt.

Crash Bandicoot – Fusion für GBA

Einfach mal hüpfen, fröhlich sein – und dem Erfolg auf die Sprünge helfen

1 Stecken Sie das Spielmodul in den Gameboy Advance, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während der Auswahl der Spielmodi die Tasten **L** und **R**.

3 Jetzt können Sie die in der Tabelle aufgeführten Paßwörter mit dem Steuerkreuz eingeben, um die jeweils gewünschte Wirkung zu erzielen. Wenn Sie auf dem gewünschten Buchstaben angekommen sind, drücken Sie **A** und schalten per Steuerkreuz einfach nach rechts auf die nächste Stelle. Sollten Sie aus Versehen einen falschen Buchstaben ausgewählt haben, so können Sie ihn mit **B** löschen. Wenn Sie das Wort richtig und komplett eingegeben haben, gehen Sie auf ▶ und bestätigen anschließend mit **A**. Der nächste Bildschirm bestätigt Ihnen die erfolgreiche Eingabe des Cheats.



Eingabetext	Wirkung
CR4SH	Sie erhalten zusätzlich 100 Wumpa.
G3CK0	Sie erhalten zusätzlich 200 Wumpa.
C0FF33	Sie erhalten zusätzlich 500 Wumpa.
L4MPP0ST	Das Spiel läuft im „Orange-Modus“.
K1LL4Z	Spielfigur in grüner Hose kann mit **R** Bomben werfen.
CR3D1TS	Sie können den Abspann anschauen.
SW1NGS3T	Das sogenannte „Spyro Minigame“ startet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Die Siedler 4 (Version 2.50.15.16) für PC

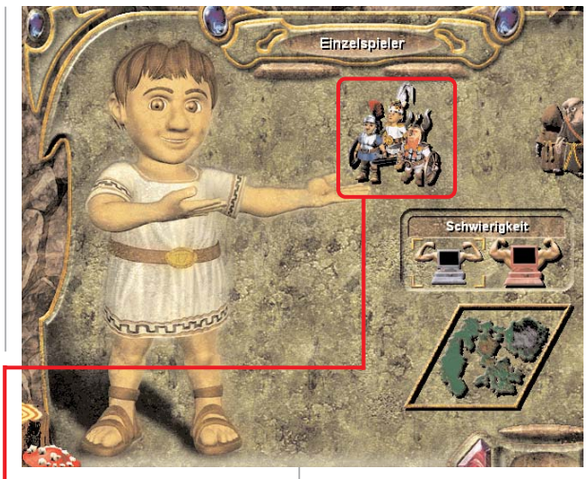
Tolles Bauherrenmodell: So erringen Sie den Siedel-Sieg im Handstreich

1 Achtung: Dieser Trick funktioniert nur, wenn Sie „Die Siedler 4“ von der Heft-CD/DVD installiert und anschließend mit dem zugehörigen Spielverbesserungs-Programm auf Version 2.50.1516 aktualisiert haben. Starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

2 Anschließend klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag Einzelspieler.

3 Im folgenden Bildschirm klicken Sie auf.

4 Wählen Sie per Mausklick ein Volk, etwa Römer 1.



5 Starten Sie die Spielrunde per Klick auf den Pfeil unten rechts.

6 Drücken Sie während des laufenden Spiels R .

7 Tippen Sie dann die Zeile !incubation2. Der Text wird daraufhin automatisch in das Eingabefeld am unteren Bildschirmrand eingetragen: !incubation2.

8 Drücken Sie dann R . Das Eingabefeld zeigt die Meldung Cheats activated!. Drücken Sie erneut R .

9 Tippen Sie nun die kurze Zeile !win. Auch dieser Text erscheint unten im Eingabefeld: !win. Drücken Sie zur Bestätigung der Eingabe R . Anschließend haben Sie die laufende Spielrunde gewonnen. und können sie dann auf die gewohnte Weise beenden.



Warhammer 40.000 – Dawn of War (Version 1.0.0.999) für PC

Verschaffen Sie sich freien Zugang zu sämtlichen Missionen der Dawn-of-War-Kampagne

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

3 Nun klicken Sie unter dem Eintrag Festplatten doppelt auf den Buchstaben des Laufwerks, auf dem Sie das Spiel installiert haben. Üblicherweise ist das (C:).

4 Klicken Sie nacheinander jeweils doppelt auf die Ordner Programme, THQ, Dawn of War, Profiles sowie Profile1, W40k, singleplayer, campaign und auf state1.

5 Achtung: Um später problemlos den Originalzustand des Spiels wiederherstellen zu können, sollten Sie von der Datei, die Sie verändern möchten, besser eine Sicherungskopie anlegen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf campaignstate.lua.

6 Klicken Sie in der aufgeklappten Liste mit der linken Maustaste auf Kopieren, dann erneut mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des Fensters und auf Einfügen. Damit haben Sie eine Kopie der Datei campaignstate.lua angelegt, die Sie bei Bedarf gegen die noch zu ändernde Original-Datei austauschen können.

7 Klicken Sie jetzt mit der *rechten* Maustaste auf campaignstate.lua und mit der linken in der kleinen Liste auf Öffnen.

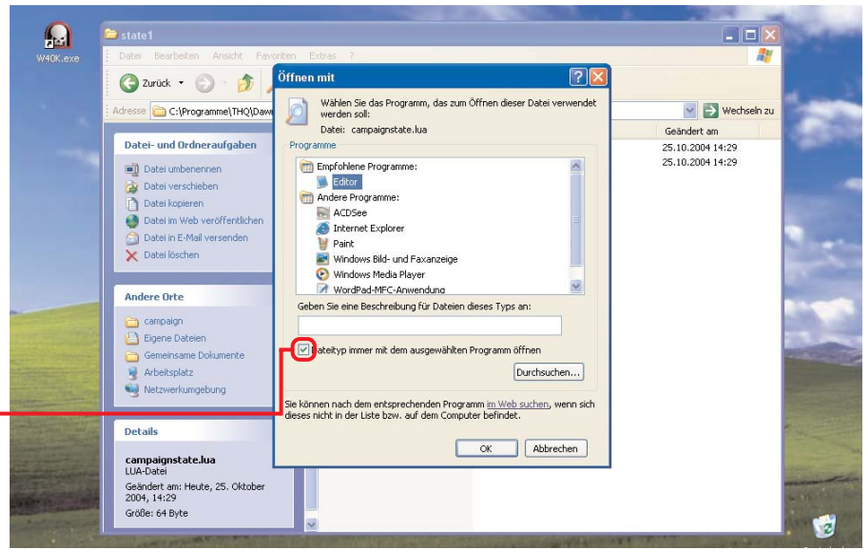
8 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Programm aus einer Liste auswählen und auf OK.

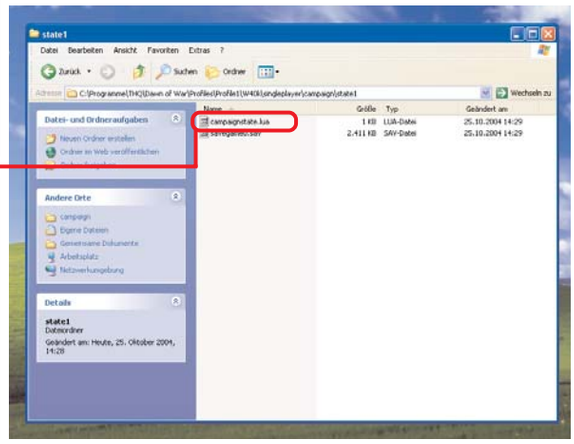
9 Klicken Sie auf das Häkchen, um es zu entfernen.

10 Anschließend klicken Sie in der Programmliste auf den Eintrag Editor.

11 Bestätigen Sie Ihre Auswahl per Klick auf OK.

12 Daraufhin wird die Datei campaignstate.lua geöffnet. Sie müssen nun den Eintrag hinter der Zeile maxmission = in 11 ändern. Für den Fall, daß die Zeile nicht in dem Fenster steht, fügen Sie sie unter der Reihe campaignid = "dawnofwar" ein. Die fertige Zeile sieht dann so aus: maxmission = 11. Um das Fenster zu schließen, klicken Sie nun oben rechts auf die Schaltfläche ☒.



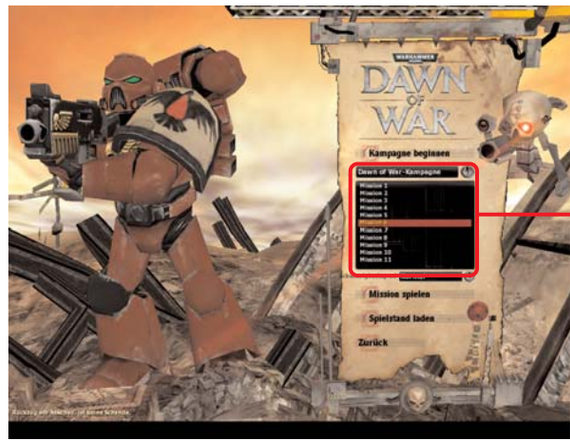


13 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

14 Geöffnete Fenster schließen Sie per Klicks auf ☒.

15 Starten Sie nun das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie im Hauptmenü auf Kampagne.

16 Wie die Liste zeigt, sind alle Aufträge der „Kampagne freigeschaltet. Zum Spielen klicken Sie einfach doppelt auf einen Auftrag.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Def Jam – Fight for NY für Playstation 2

Hier gibt's richtig was auf die Ohren: harte Beats für schwere Jungs

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt EXTRAS aus, und drücken Sie **X**.

3 Dann den Menüpunkt CHEATS auswählen und wieder **X** drücken.

4 Nun können Sie die rechts aufgeführten Codes eingeben, um die jeweiligen Songs freizuschalten. Markieren Sie dazu das gewünschte Zeichen mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie **X**. Ist die Eingabe komplett, markieren Sie DONE und drücken wieder **X**. 1

5 War die Eingabe korrekt, so sehen Sie einen Hinweis auf den neuen Musiktitel. 2



Vier Muskelprotze geben sich gegenseitig was auf die Mütze. Mit der passenden Musik im Hintergrund tut es nur noch halb so weh.





Eingabetext	Wirkung
LOYALTY	Afterhours von Nyne
MILITAIN	Anything Goes von C-N-N
BIGBOI	Bust von Outkast
CHOPPER	Blindside von Baxter
CHOCOCITY	Comp von Comp
AKIRA	Dragon House von Chiang
PLATINUMB	Get it Now von Bless
GHOSTSHELL	Koto von Chiang
GONBETRUBL	Lil' Bro von Ric-A-Che
KIRKJONES	Man Up von Sticky Fingaz
RESPECT	Move! von Public Enemy
POWER	Original Gangster von Ice T
ULTRAMAG	Poppa Large von Ultramagnetic MCs
SIEZE	Seize the Day von Bless
CARTAGENA	Take a Look at My Life von Fat Joe
PUMP	Walk with Me von Joe Budden

Tiger Woods PGA Tour 2005 für Xbox

Mit diesen Golftricks sind Sie ganz vorne mit dabei

1 Achtung: Um diese Schummeltricks nutzen zu können, müssen Sie das „Tutorial" bereits absolviert haben.

2 Starten Sie das Spiel dann, wie gewohnt.

3 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt EA SPORTS™ OPTIONEN & EXTRAS, und drücken Sie **A**.

4 Dann den Menüpunkt PASSWORT wählen und wieder **A** drücken.

5 Nun können Sie die rechts aufgeführten Codes eingeben, um die Schummeltricks zu aktivieren. Markieren Sie das gewünschte Zeichen, und drücken Sie **A**. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Mit Feststelltaste wechseln Sie zwischen kleinen und großen Buchstaben hin und her. 1 Ist die Eingabe komplett, markieren Sie Fertig und drücken **A**. Ein Jubelschrei signalisiert die korrekte Eingabe der Tricks. Die neuen Spielfiguren können Sie nur in den Spielvarianten unter dem Menüpunkt „Spielmodi" auswählen.



Der ominöse „The Hustler" hat frappierende Ähnlichkeiten mit dem Teeny-Schwarm Justin Timberlake.

Eingabetext	Wirkung
THEWORLDISYOURS	Alle Kurse verfügbar
TIGERMOBILE	Alles Zubehör verfügbar
FDGH597i	Alle Mayfli-Gegenstände
YJHk342B	Alle Nike-Gegenstände
kjnMR3qv	Alle Odyssey-Gegenstände
R453DrTe	Alle Ping-Gegenstände
BRi3498Z	Alle Precept-Gegenstände
NIGHTGOLFER	Alle Fähigkeiten
THEKING	Arnold Palmer
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
NEWLEGEND	„Sunday" Tiger Woods
SOSWEET	Adriana „Sugar" Dulce
NICESOCKS	Alastair „Captain" McFadden
91treSTR	Alle Adidas-Gegenstände
cgTR78qw	Alle Calloway-Gegenstände
CL45etUB	Alle Cleveland-Gegenstände
cDsa2fgY	Alle Tag-Gegenstände

Eingabetext	Wirkung
TS345329	Alle TourStage-Gegenstände
TEMPTING	Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF	Ben Hogan
THEBEEHIVE	Bev „Boomer" Bouchier
TOOTALL	Billy „Bear" Hightower
INTHEFAMILY	Bunjiro „Bud" Tanaka
LANDOWNER	Ceasar „The Emperor" Rosado
DDDOUGLAS	Dion „Double D" Douglas
BLACKKNIGHT	Gary Player
GREENCOLLAR	Hunter „Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER	Jeb „Shooter" McGraw
ALTEREGO	The Hustler
ENGLISHPUNK	Kendra „Spike" Lovette
DOUBLER	Raquel „Rocky" Rogers
REGGIE	Reginald „Reg" Weathers
THEMAGICIAN	Seve Ballesteros
RICHGIRL	Tiffany „Tiff" Williamson





Zwei Millionen Dollar Aufnahmegebühr für den japanischen Kurs gespart.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: LENKRÄDER UND SPIELETASTATUREN (GAMEPADS)



Steuergehilfen

So klappt's auch mit dem Steuern: An Sportspiele wagt man sich am besten mit einer Spieletastatur (Gamepad). Und Autorennen werden erst mit einem Lenkrad und der zugehörigen Pedaleinheit zur rasanten Angelegenheit. COMPUTER BILD SPIELE hat insgesamt 21 Geräte beider Gattungen aufwendig getestet

Zur Steuergehilfen-Prüfung traten je drei Gamepads für PC sowie für Playstation 2 (PS 2), Xbox und Gamecube an. Ferner wurden jeweils drei Lenkräder für Computer, PS 2 und Xbox geprüft. (Lenkräder für Gamecube kann man vernachlässigen, weil es kaum passende Rennspiele gibt.)

Alles, was eine Spieletastatur braucht: Heute sind mindestens zehn Bedientasten Standard. Wenigstens ein **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 ist ebenfalls Pflicht, zwei wären ideal. Einer davon ist für die **analoge** S.224, feinfühlige Steuerung von Spielfiguren oder die Menüsteuerung zuständig. Mit dem zweiten sieht man besser, denn damit ändern Sie beispielsweise die Blickrichtung in der Spielszenerie. Auch das sogenannte **digitale** S.224 Steuerkreuz ist ein „Muß". Und der Rütteleffekt sollte sich allmählich als technischer Standard durchgesetzt haben. Kriegt Ihre Spielfigur etwa einen kräftigen Hieb „auf die Zwölf", so künden Vibrationen der Spieletastatur vom Volltreffer. Damit macht es richtig Spaß, Prügel einzustecken … Immerhin: Zehn der zwölf Testkandidaten bringen eine „gute" Ausstattung mit (siehe „Testergebnisse im Detail" auf den Folgeseiten).

Natürlich muß ein Gebrauchsgegenstand wie das Gamepad auch ruppige Behandlung ertragen können. Leider erwies sich die Mehrheit als mimosenhaft empfindlich: Nur zwei Geräte bestanden den Robustheitstest „sehr gut", ohne jegliche Blessuren.

Fast noch wichtiger ist die Bedienungsfreundlichkeit im harten Spielalltag. Zehn COMPUTER BILD SPIELE-Testredakteure, für die ein Gamepad zum Handwerkszeug gehört, empfanden nur ein einziges Gerät als „gut" zu handhaben: Der „Cordless Action Controller" (für PS 2) von Logitech liegt gut in der Hand, alle seine Tasten sind ohne Verrenkungen zu erreichen – ein perfekter Steuergehilfe also.

Auch Rennspiele lassen sich leidlich mit dem Gamepad bewältigen. Aber realistisches Fahrgefühl in wilden Vollgas-Verfolgungsjagden und brenzligen Überholmanövern stellt sich erst mit einem Lenkrad ein. Und zwar nur mit einem, das auch ein bißchen „Cockpit" drumherum mitbringt. Dazu gehören selbstverständlich eine separate Gangschaltung, ein Steuerkreuz für die Bedienung von Spielmenüs, mindestens sechs Bedientasten und natürlich Gas- nebst Bremspedal.

Komfortable Bedienung ist ebenso gefragt wie Härte im Nehmen. COMPUTER BILD SPIELE hat die Geräte im Testinstitut Fujitsu-Siemens auf robuste Bauweise untersuchen lassen und dabei eine erschreckende Unfallhäufigkeit zutage gefördert: Keines der getesteten Lenkräder kam ohne Blessuren davon. Das „Driving Force Pro" (für PS 2) von Logitech schlug sich noch am besten. Lediglich der Falltest endete mit einer kleinen Macke – das Anschlußkabel wurde um fünf Zentimeter aus der Umlenkung gezogen. Alle anderen Teilprüfungen überstand das Gerät „gut", ohne Schäden oder Funktionsstörungen. Als Schrott erwies sich das „Speed Wheel 3" (für PC) von Genius: Nach nur 57 000 Bewegungen war das Lenkrad defekt, nach 89 000 Tritten fiel das Bremspedal aus, der Falltest endete mit einer Bruchlandung – „ungenügend".

Fazit: Unter den Spieletastaturen erreichte der „Cordless Precision Controller" (für Xbox) von Logitech die beste Gesamtnote. Mit guter Ausstattung und sehr guter Verarbeitung übertrifft dieses Gerät nicht nur die anderen getesteten Xbox-Gamepads, sondern setzte sich auch an die Spitze des kompletten Testfeldes.

Das beste Lenkrad steuerte ebenfalls Logitech bei: Driving Force Pro (für PS 2) erwies sich als robust und angenehm zu bedienen, überzeugte mit sehr gutem Ansprechverhalten und guter Ausstattung.

Welche Geräte die Einzelsiege, aufgeschlüsselt nach PC, PS 2, Xbox und Gamecube, eingefahren haben, entnehmen Sie bitte den detaillierten Tabellen „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden elf Seiten.

NOCH EIN „STEUERGEHILFE"

Flugsimulationen, wie den „Microsoft Flight Simulator 2004", spielt man am besten mit einem Steuerknüppel (Joystick). Das Gerät sollte mit einem **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 zum Wechsel der Blickrichtung im Flug ausgestattet sein. Mindestens vier Bedientasten für verschiedene Flugzeugfunktionen und ein **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.224 zum Erhöhen oder Verringern der Geschwindigkeit sollten ebenfalls zur Serienausstattung gehören.

Gute Joysticks lassen sich nicht nur vor- und zurückbewegen, sondern auch zusätzlich um die Hochachse drehen. Nur mit solchen Geräten können Sie alle Ruder eines Flugzeuges direkt ansteuern und bequem auch die schwierigsten Flugmanöver nachspielen.



Beim Fliegen siegen? Dazu brauchen Sie einen Steuerknüppel (hier der „Extreme 3D Pro Twist Handle" von Logitech).

So aufwendig testet COMPUTER BILD SPIELE

COMPUTER BILD SPIELE hat je drei Spieletastaturen (Gamepads) für PC, für Playstation 2, Xbox und Gamecube getestet, außerdem je drei Lenkräder für Computer sowie die Konsolen Playstation 2 und Xbox. Die Tests erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils im unabhängigen Prüfinstitut der Firma Fujitsu-Siemens. Die Prüfpunkte im einzelnen:

INSTALLATION

Gamepads und Lenkräder sollten einfach und schnell zu installieren sein. Deshalb wird geprüft, ob die Bedienungsanleitungen auch für Anfänger verständlich sind. Anschließend wird jedes Gamepad und jedes Lenkrad mit drei Spielen auf richtige Funktion geprüft (siehe Tabellen „Testergebnisse im Detail").

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion überprüfen das Griffgefühl der Testkandidaten: Stören scharfe Kanten oder Kunststoffnähte beim Spielen?

Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, wie Gangschaltung, **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224, **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.224 oder ein Steuerkreuz.

Weiteres Testkriterium für Lenkräder: Wie gut lassen sich Gas- und Bremspedal des jeweiligen Prüflings betätigen?

FALLTEST

Ob die Geräte robust gebaut sind, entlarvt ein freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe. Das entspricht einem Sturz von der Tischkante. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn danach keine Funktionsstörungen oder Beschädigungen am Gerät erkennbar sind.

VERSCHLEISSTEST

Für diesen Dauertest entwickelte COMPUTER BILD SPIELE in Zusammenarbeit mit dem Fujitsu-Siemens-Institut eine 10000 Euro teure Spezialvorrichtung. Auf dieser Maschine werden Lenkräder innerhalb einer Woche 89000 Mal komplett vom linken bis zum rechten Anschlag gedreht. Eine weitere Maschine „tritt" ebenso häufig auf die Pedale, die zum Lenkrad gehören. Diese 89000 Auslenkungen und „Tritte" entsprechen der Belastung innerhalb einer Einsatzdauer von zwei Jahren, wenn Sie beispielsweise mit dem Rennspiel „Formel Eins 2004" pro Woche 30 Runden beim Großen Preis von Monaco drehen. Nur wenn die Lenkräder nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, gibt es die Note „sehr gut".

Die Bedientasten der Spieletastaturen werden in der gleichen Zeit 120000 Mal betätigt. Auch das erledigt eine dafür konstruierte Maschine bei Fujitsu-Siemens.

STAUBTEST

Eine Spieletastatur liegt meist offen herum und ist damit üblichem Staubbefall ausgesetzt. Auch diese Belastung wird im Schnellverfahren nachgestellt: Eine Berieselung mit fein gesiebter Asche darf den Geräten nichts anhaben.

FEUCHTIGKEITSTEST

Auf dem Schreibtisch kippt im Eifer des Gefechts schon mal ein Getränk um, oft ein klebriges. Also passiert im Test der größte anzunehmende Unfall: Alle Gamepads werden gleichmäßig mit Cola übergossen. Im Anschluß klärt ein erster Funktionstest, was noch geht. Um der Langzeitwirkung eingetrockneter Zuckerbrause auf die Spur zu kommen, wiederholt die Redaktion den Funktionstest 24 Stunden später.

LENKRADANSCHLAG

Der Anschlag des Lenkrades wird mit einer Kraft bis zu 500 Newton belastet. Zum Vergleich: Das ist etwa so viel, als hingen drei volle Kästen Mineralwasser an einer Seite des Lenkrades. Nach dieser „gewichtigen" Prüfung dürfen keine Funktionsstörungen auftreten.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Meßgerät wird ermittelt, wie leicht die Pedale auf verschiedenen Fußbodenbelägen verrutschen. Der Test erfolgt auf Kunststoff- und Holzboden. Nach dem gleichen Verfahren wird festgestellt, wie gut oder schlecht die Lenkräder auf Tischen mit unterschiedlichen Oberflächen haften.



Fotos: Weber, COMPUTER BILD SPIELE

Fummelarbeit: Zehn COMPUTER BILD SPIELE-Redakteure überprüfen unter anderem Griffgefühl und Bedienbarkeit der Geräte.

LENKWINKELMESSUNG

Bei der Lenkwinkel-Messung wird überprüft, wie weit sich ein Lenkrad drehen läßt. Dazu wird ein Winkelmesser verwendet.

AUSLENKKRAFT

Für diesen Test hat COMPUTER BILD SPIELE festgelegt, welchen Lenkwiderstand ein Lenkrad welcher Drehbewegung entgegensetzen sollte. Das Fujitsu-Siemens-Prüfinstitut ermittelt dann die Abweichungen aller Geräte von diesen Idealwerten – vor und nach dem Dauertest.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungs-Note errechnet sich wie folgt: Der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert. Beispiel: Ein Lenkrad mit dem Testergebnis gut (2,00) kostet 80 Euro. Die Rechnung 2,00 mal 80 ergibt den Indexwert 160, entsprechend der Preis-/Leistungs-Note „gut". In den Tabellen unten können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-/Leistungs-Noten jeweils für Lenkräder und Gamepads ablesen.

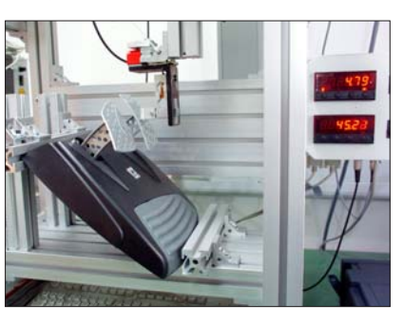
Gamepads:

bis 20	sehr gut
20,01 bis 40	gut
40,01 bis 60	befriedigend
60,01 bis 80	ausreichend
80,01 bis 100	mangelhaft
über 100	ungenügend

Lenkräder:

bis 100	sehr gut
100,01 bis 200	gut
200,01 bis 300	befriedigend
300,01 bis 400	ausreichend
400,01 bis 500	mangelhaft
über 500	ungenügend

Ausnahmen: Lenkräder und Gamepads mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.



Bleifuß: Im Testinstitut Fujitsu-Siemens wird 89000 mal automatisch auf Gas und Bremse getreten (Bild oben) und jedes Lenkrad genauso oft von Anschlag zu Anschlag gedreht.



Abwärtstrend: Einen Sturz aus 80 Zentimetern Höhe muß ein Lenkrad schon mal aushalten, ohne sich gleich mit sichtbaren Schäden und Funktionsstörungen abzumelden (Bild rechts).





Drückerkolonne: 120000 mal betätigt eine Maschine alle Tasten der Gamepads (Bild oben).

Zuckerguß: Die Cola-Dusche darf den Spieletastaturen nichts anhaben (Bild links).

Testergebnisse im Detail — für PC

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)	
		Storm Trooper[3]		Cordless Rumble Pad[4] 2		Max Fire[5] G08-XU	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Speed Link**	NOTE	**Logitech**	NOTE	**Genius**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3 %	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1 %	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2 %	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	02173-974319 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1 %	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.genius-europe.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	keins	-	069-92032165 (0,122 €/Min.)	-	02173-974321 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	keins	-	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	02173-974317 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,27**		**2,28**		**2,28**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (24,7644 **Megabyte** S.224)	6,00	nein (38,7850 Megabyte)	6,00	nein (0 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (22,2198 Megabyte)	5,49	ja (25,8612 Megabyte)	5,49	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „DTM - Race Driver 2“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Colin McRae Rally 04“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „UEFA Euro 2004“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**2,17**		**2,17**		**1,61**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**	unverständlich (Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**5,00**
BEDIENUNG							
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**3,59**		**2,91**		**3,91**
BEDIENELEMENTE							
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (13)	1,00	viele (12)	2,00	eher wenige (8)	3,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeitsregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Steuerkreuz (überprüft)	1%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**1,94**		**2,38**		**4,23**
QUALITÄT							
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	leichte Beschädigung (beide Griffenden gesplittert, Teile herausgebrochen)	3,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Tasten „5“ und „7“ hängen und geben gelegentlich Dauersignal)	6,00	bestanden	1,00
Qualität insgesamt	**42%**		**1,48**		**2,19**		**1,00**
SONSTIGES							
Kabel (Länge, gemessen)	2%	normal (1,75 m)	3,00	entfällt, kabellose Übertragung	1,00	normal (1,78 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	hoch (223 g)	4,00	sehr hoch (275 g)	5,00	normal (196 g)	3,00
Verbindung zum Computer (Anschlußart, überprüft)	0%	**USB** S.224 -Anschluß	-	USB-Anschluß	-	USB-Anschluß	-
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	-	-	2 Mignon-Batterien	-	-	-
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	Windows 98, ME, XP	-	Windows 98, ME, 2000, XP	-	Windows 98, ME, 2000, XP	-
Sonstiges insgesamt	**5%**		**3,00**		**2,60**		**2,60**
ZWISCHENERGEBNIS	**100%**		**2,24**		**2,45**		**2,30**
Aufwertung		Rütteleffekt	**-0,20**	kabellose Übertragung **Vibrationseffekt** S.224	**-0,10** **-0,10**		
Abwertung							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,04**	**gut**	**2,25**	**gut**	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**ungenügend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		19,99 €		44,99 €		9,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[2])		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		6,12 € **(Web-Us, Frankfurt, Tel.069-75936700)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,04 x 19,99 = 40,78 = befriedigend		2,25 x 44,99 = 101,23 = ungenügend		2,30 x 9,99 = 22,98 = gut	

[3]spricht: „Spihd Link Storm Truhper“ [4]spricht: „Loddschiteck Kordless Rammbel Pad“ [5]spricht: „Dschihni-es Max Faier“

[1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2]ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail für PS 2

Modell	Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)	Platz 2	Platz 3 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)
	Cordless Action Controller[3]	Nyko i Type[4] 2	Brooklyn PS2-Joypad[5]
Hersteller	**Logitech**	**i2 Studios**	**Vidis**
SERVICE			
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	normal (24 Monate)	sehr lang (60 Monate)	lang (36 Monate)
Garantieart (Herstellerangabe)	Austausch beim Händler	Austausch beim Händler	Austausch beim Händler
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	069-92032166 (0,122 €/Min.)	0700-427883467 (0,12€/Min.)	040-51484048 (0,122 €/Min.)
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	Deutsch (www.logitech.de)	Englisch (www.nyko-europe.com)	Deutsch (www.brooklyn.de)
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	069-92032165 (0,122 €/Min.)	0700-427883467 (0,12€/Min.)	040-51484048 (0,122 €/Min.)
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	keins	040-51484040 (0,122 €/Min.)
Service insgesamt	**2,28**	**1,99**	**1,85**
INSTALLATION			
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	nicht notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	nicht notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	nicht notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	nicht notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	nicht notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig
Läuft mit „Need for Speed – Underground“	ja	ja	ja
Läuft mit „Fight Night 2004“	ja	ja	ja
Läuft mit „Legacy of Kain – Defiance“	ja	ja	ja
Installation insgesamt	**1,00**	**1,00**	**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	ausführlich **2,00**	etwas knapp **4,00**	ausführlich **2,00**
BEDIENUNG			
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	angenehm	unangenehm	durchschnittlich
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	gut	schwierig	normal
Griffgefühl (überprüft)	angenehm	unangenehm	durchschnittlich
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	ja	ja	ja
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden
Bedienung insgesamt	**2,27**	**3,91**	**3,09**
BEDIENELEMENTE			
Tasten (Anzahl, überprüft)	viele (12)	sehr viele (49)	viele (12)
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 (überprüft)	vorhanden (2)	vorhanden (2)	vorhanden (2)
Geschwindigkeitsregler (überprüft)	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden
Steuerkreuz (überprüft)	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Bedienelemente insgesamt	**2,38**	**1,94**	**2,38**
QUALITÄT			
Falltest (Robustheit, überprüft)	bestanden	bestanden	nicht bestanden (beide Mini-Steuerknüppel defekt)
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	bestanden	bestanden	bestanden
Staubtest (überprüft)	leichte Beschädigung (Taste „X“ bleibt im gedrückten Zustand, nach Reinigung o.k.)	leichte Beschädigung (beide Mini-Steuerknüppel schwergängig)	bestanden
Flüssigkeitstest (überprüft)	bestanden	nicht bestanden (Gerät defekt)	nicht bestanden (Steuerkreuz reagiert sehr träge, zieht gelegentlich nach links; alle Tasten bleiben oft im gedrückten Zustand hängen)
Qualität insgesamt	**1,48**	**2,67**	**3,38**
SONSTIGES			
Kabel (Länge, gemessen)	entfällt, kabellose Übertragung	lang (2,95 m)	normal (1,75 m)
Kabelbefestigung (überprüft)	keine Zugentlastung, Empfänger ist direkt an der Konsole	stabil (Kabeltülle)	stabil (Kabeltülle)
Gewicht (gemessen)	sehr hoch (260 g)	zu hoch (438 g)	sehr hoch (265 g)
Verbindung zur Spielekonsole (Anschlußart, überprüft)	Playstation-Spielgeräteanschluß	Playstation-Spielgeräteanschluß	Playstation-Spielgeräteanschluß
Mit im Lieferumfang (überprüft)	2 Mignon-Batterien	-	-
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	entfällt	entfällt	entfällt
Sonstiges insgesamt	**2,60**	**3,40**	**3,40**
ZWISCHENERGEBNIS	**1,82**	**2,69**	**2,81**
Aufwertung	kabellose Übertragung **-0,10** **Vibrationseffekt** S.224 **-0,10**	Rütteleffekt **-0,20** Alphabet-Tastenfeld vorhanden **-0,05**	Rütteleffekt **-0,20**
Abwertung			
TESTERGEBNIS	**gut 1,62**	**gut 2,44**	**befriedigend 2,61**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	**mangelhaft**	**gut**
Preis (laut Hersteller)	44,99 €	39,95 €	9,99 €
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[2])	32,55 € (Mix Computer, Gießen, Tel. 01805-702870)	kein günstigeres Angebot gefunden	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)	1,62 x 44,99 = 72,88 = ausreichend	2,44 x 39,95 = 97,48 = mangelhaft	2,61 x 9,99 = 26,07 = gut

[3] sprich: „Loddschiteck Kordless Äkschen Kontroller“ [4] sprich: „Ai-Tu-Ssudios Naiko ai-Taip“ [5] sprich: „Widis Bruhklin PS2-Dschoipäd“

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2] ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

für Xbox

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)	
		Cordless Precision Controller[3]		Nyko Airflo EX Controller[4]		XB Gamepad[5]	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Logitech**	NOTE	**i2 Studios**	NOTE	**Logic 3**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3 %	normal (24 Monate)	3,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1 %	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2 %	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	0700-427883467 (0,12 €/Min.)	1,96	09157-927350 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1 %	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Englisch (www.nyko-europe.com)	5,00	keine (www.logic3.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	069-92032165 (0,122 €/Min.)	-	0700-427883467 (0,12 €/Min.)	-	09157-927350 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	09157-927351 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,28**		**1,99**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „NHL 2004“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Colin McRae Rally 2005“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Red Dead Revolver“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**	unverständlich (Englisch)	**5,00**	nicht vorhanden	**6,00**
BEDIENUNG							
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**2,91**		**3,09**		**2,91**
BEDIENELEMENTE							
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	viele (11)	2,00	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Steuerkreuz (überprüft)	1%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**2,38**		**2,38**		**2,38**
QUALITÄT							
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Motor für Rütteleffekt sehr laut)	3,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Taste „A“ gelegentlich ohne Funktion, alle anderen Tasten sehr schwergängig)	6,00	nicht bestanden (Taste „A“ zeitweilig ohne Funktion, linke Schultertaste funktioniert nur noch digital („ein“ oder „aus“), nicht mehr analog)	6,00
Qualität insgesamt	**42%**		**1,00**		**2,19**		**2,67**
SONSTIGES							
Kabel (Länge, gemessen)	2%	entfällt, kabellose Übertragung	1,00	lang (2,95 m)	2,00	lang (3,00 m)	2,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	sehr hoch (281 g)	5,00	zu hoch (416 g)	6,00	zu hoch (365 g)	6,00
Verbindung zur Spielekonsole (Anschlußart, überprüft)	0%	Xbox-Spielgeräteanschluß	-	Xbox-Spielgeräteanschluß	-	Xbox-Spielgeräteanschluß	-
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	2 Mignon-Batterien	-	-	-	-	-
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	entfällt	-	entfällt	-	entfällt	-
Sonstiges insgesamt	**5%**		**3,00**		**3,40**		**3,40**
ZWISCHENERGEBNIS	**100%**		**1,78**		**2,38**		**2,63**
Aufwertung		kabellose Übertragung **Vibrationseffekt** S.224	**- 0,10** **- 0,10**	Rütteleffekt Handkühlung	**- 0,20** **- 0,05**	Rütteleffekt	**- 0,20**
Abwertung							
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,58**	gut ←	**2,13**	gut ←	**2,43**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend		ausreichend		gut	
Preis (laut Hersteller)		44,99 €		29,95 €		14,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[2])		34,70 € (Yagma.com, Berlin, Tel.01805-050165)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,58 x 44,99 = 71,08 = ausreichend		2,13 x 29,95 = 63,79 = ausreichend		2,43 x 14,99 = 36,43 = gut	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2] ermittelt bei über 120 Händlern

[3] sprich: „Loddschiteck Kordless Prihßischen Kontroler“ [4] sprich: „Ai-Tu-Studios Nüko Ärrfloh I-Ex Kontroler“ [5] sprich: „Loddschick 3 Ex-Bi Gaimpäd“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail für Gamecube

Modell		Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3 (Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger)	
		Cube Shock Controller[3]		Cube Pad[4]		GC Gamepad[5]	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Madrics**	NOTE	**Speed Link**	NOTE	**Logic 3**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3 %	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1 %	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2 %	06222-935827 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	09157-927350 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1 %	keine (www.madrics.com)	6,00	keine (www.speed-link.com)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	06222-93580 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	09157-927350 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	06222-935829 (0,122 €/Min.)	-	keins	-	09157-927351 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,57**		**2,99**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Mario Party 5“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Der Hobbit“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „NHL 2004“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**	akzeptabel	**3,00**	nicht vorhanden	**6,00**
BEDIENUNG							
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**3,09**		**3,09**		**3,27**
BEDIENELEMENTE							
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	viele (10)	2,00	eher wenige (8)	3,00	viele (11)	2,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Steuerkreuz (überprüft)	1%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**2,38**		**2,81**		**2,38**
QUALITÄT							
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Gerät defekt)	6,00	nicht bestanden (Gerät defekt)	6,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (obere rechte Schultertaste klemmt zeitweilig)	3,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	nicht bestanden (Steuerkreuz defekt)	6,00	leichte Beschädigung (Gerät unmittelbar nach dem Test ohne Funktion, nach Trocknung wieder o.k.)	3,00	leichte Beschädigung (Gerät unmittelbar nach dem Test ohne Funktion, nach Trocknung wieder o.k.)	3,00
Qualität insgesamt	**42%**		**2,19**		**2,67**		**3,14**
SONSTIGES							
Kabel (Länge, gemessen)	2%	normal (1,92 m)	3,00	normal (1,97 m)	3,00	normal (1,78 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht (gemessen)	2%	hoch (233 g)	4,00	hoch (250 g)	4,00	sehr hoch (265 g)	5,00
Verbindung zur Spielekonsole (Anschlußart, überprüft)	0%	Gamecube-Spielgeräteanschluß	-	Gamecube-Spielgeräteanschluß	-	Gamecube-Spielgeräteanschluß	-
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	-	-	-	-	-	-
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	entfällt	-	entfällt	-	entfällt	-
Sonstiges insgesamt	**5%**		**3,00**		**3,40**		**3,80**
ZWISCHENERGEBNIS	**100%**		**2,36**		**2,65**		**2,93**
Aufwertung		Rütteleffekt	**- 0,20**	Rütteleffekt	**- 0,20**	Rütteleffekt	**- 0,20**
Abwertung							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,16**	**gut**	**2,45**	**befriedigend**	**2,73**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		14,90 €		12,99 €		9,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[2])		8,47 € (BIT Informationssysteme, Mainz-Hechtsheim, Tel. 0800-2484636)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,16 x 14,90 = 32,18 = gut		2,45 x 12,99 = 31,83 = gut		2,73 x 9,99 = 27,27 = gut	

[3] sprich: „Mädriks Kjuhb Schock Kontroller“ [4] sprich: „Spihd Link Kjuhb Pädˮ [5] sprich: „Loddschick 3 Dschi-Ssi Gäimpädˮ

[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 Redaktion hat 12 Spieletastaturen (Gamepads) für PC und Konsolen einem Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

Alle Gamepads sollten möglichst neu auf dem Markt sein.

Sogenannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.

Keine der getesteten Spieletastaturen durfte mehr als 50 Euro kosten.

Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.

Alle Hersteller sicherten der Redaktion COMPUTER BILD SPIELE zu, daß die getesteten Gamepads nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Elektronikfachhandel erhältlich sein werden.

PC: Platz 1 | Speed Link Storm Trooper

Computer Spiele Testsieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	19,99 €



Mit der Taste „Mode" können Sie wählen, ob Sie Figuren oder Fahrzeuge mit dem Steuerkreuz oder lieber mit dem **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 bewegen möchten.

+ Rütteleffekt
Sehr viele Bedientasten
Zwei Mini-Steuerknüppel

– Leichte Beschädigung beim Falltest
Hohes Gewicht
Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 2 | Logitech Cordless Rumble Pad 2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	44,99 €



Bewegungsfreiheit garantiert das „Cordless Rumble Pad 2". Denn: Statt per Anschlußkabel werden die Signale zu einem mit der **USB** S.224 -Buchse verbundenen Funkempfänger übertragen.

+ Kabellose Übertragung
Vibrationseffekt
Angenehmes Griffgefühl
Zwei Mini-Steuerknüppel

– Flüssigkeitstest nicht bestanden
Sehr hohes Gewicht

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PC: Platz 3 | Genius Max Fire G08-XU

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	9,99 €



An der Geräterückseite des „Max Fire G08-XU" von Genius befinden sich links und rechts je zwei sogenannte Schultertasten, die mit den Zeigefingern betätigt werden.

+ Sehr günstiger Preis
Sehr robuste Bauweise

– Unangenehmes Griffgefühl
Mini-Steuerknüppel fehlt

Infos bei: Genius GmbH, Karl-Benz-Str. 9, 40764 Langenfeld

PS 2: Platz 1 | Logitech Cordless Action Controller

Computer Spiele Testsieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	44,99 €



Dieser Funkempfänger wird in den Playstation-Spielgeräteanschluß gesteckt und sorgt für eine drahtlose Übertragung der Signale vom Gamepad zur Konsole.

+ Kabellose Übertragung
Vibrationseffekt
Angenehmes Griffgefühl

– Leichte Beschädigung beim Staubtest
Sehr hohes Gewicht

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PS 2: Platz 2 | i2 Studios Nyko iType 2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	39,95 €



Über Sonys Internetdienst (**Netzwerk** S.224 -Adapter und **DSL** S.224 -Anschluß vorausgesetzt) können Sie mit Freunden auf der ganzen Welt plaudern. Dabei hilft Ihnen dieses Tastenfeld.

+ Rütteleffekt
Alphabet-Tastenfeld
Sehr lange Garantiezeit

– Flüssigkeitstest nicht bestanden
Zu hohes Gewicht

Infos bei: i2 Studios GmbH, Vinckestr. 10, 58636 Iserlohn

PS 2: Platz 3 | Vidis Brooklyn PS 2-Joypad

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	9,99 €



Mit der Taste „Macro" können Sie Befehlsfolgen auf eine Taste programmieren. Beispiel: „Hoher Sprung", „Tritt mit dem Fuß" und „Faustschlag" in Prügelspielen.

+ Sehr günstiger Preis
Rütteleffekt
Lange Garantiezeit

– Falltest nicht bestanden
Flüssigkeitstest nicht bestanden
Sehr hohes Gewicht

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

Xbox: Platz 1 | Logitech Cordless Precision Controller

Computer Spiele Testsieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	44,99 €

⊕ Kabellose Übertragung
Vibrationseffekt
Angenehmes Griffgefühl
Sehr robuste Bauweise

⊖ Sehr hohes Gewicht



Etwas andere Bauweise: Die Einschübe für Speicherkarten und Zubehör sind hier nicht, wie üblich, im Gamepad selbst, sondern im Funkempfänger untergebracht.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Xbox: Platz 2 | i2 Studios Nyko Airflo EX Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,95 €

⊕ Rütteleffekt
Handkühlung
Sehr lange Garantiezeit

⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
Zu hohes Gewicht



Das verschafft Ihnen Luft: Mit Hilfe eines zuschaltbaren Ventilators an der Unterseite kühlt dieses Gamepad im schweißtreibenden Spiel Ihre Hände.

Infos bei: i2 Studios GmbH, Vinckestr. 10, 58636 Iserlohn

Xbox: Platz 3 | Logic 3 XB Gamepad

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	14,99 €

⊕ Sehr günstiger Preis
Rütteleffekt
Angenehmes Griffgefühl

⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
Zu hohes Gewicht
Handbuch fehlt



Die Logic-3-Spieletastatur hat zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.224. Der linke wird für die Steuerung von Figuren verwendet, der rechte meist für die Rundumsicht.

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg

Gamecube: Platz 1 | Madrics Cube Shock Controller

Computer Spiele Testsieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	14,90 €

⊕ Rütteleffekt
Lange Garantiezeit
Viele Bedientasten

⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
Hohes Gewicht



Zwei Schultertasten befinden sich rechts an der Oberseite. Abhängig vom Spiel können die Knöpfe mit verschiedenen Funktionen belegt sein – in Rennspielen etwa zur Betätigung der Handbremse.

Infos bei: Madrics GmbH, Speyerer Str. 50, 69242 Mühlhausen

Gamecube: Platz 2 | Speed Link Cube Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	12,99 €

⊕ Rütteleffekt
Akzeptables Handbuch

⊖ Falltest nicht bestanden
Eher wenige Tasten
Hohes Gewicht



Es steht Ihnen frei, Spielfiguren feinfühlig mit dem **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.224 oder etwas einfacher, aber auch gröber, mit dem Steuerkreuz bewegen wollen.

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Gamecube: Platz 3 | Logic 3 GC Gamepad

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	9,99 €

⊕ Rütteleffekt
Viele Bedientasten

⊖ Falltest nicht bestanden
Leichte Beschädigung beim Staub- und Flüssigkeitstest
Sehr hohes Gewicht



Betätigen Sie die Taste „Turbo“, so erhöht sich die Bewegungsgeschwindigkeit Ihrer Spielfiguren oder Fahrzeuge. Drücken Sie „Slow“, so verringern Sie das Tempo.

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg

1. Nicht getestet, weil ...

Für 14,99 Euro hat die Firma Speed Link ab sofort ein Gamepad für Xbox im Angebot, das sich mit seinen geringen Abmessungen besonders für kleine Hände eignen soll. Das „SL-2218 X-Trooper Gamepad“ versammelt auf der kleinen Fläche sechs Bedientasten, zwei Schulterknöpfe, zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.224 und ein Steuerkreuz. Auf der Frontseite befinden sich zwei Einschübe für Speicherkarten und anderes Zubehör. Leider traf das SL-2218 X-Trooper Gamepad für diesen Vergleichstest zu spät in der COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion ein.

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com



Nachwuchskraft: neues Speed-Link-Gamepad für kleine Hände.

2. Nicht getestet, weil ...

Das nagelneue Gamepad „Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad“ von Guillemot soll Ihnen genügend Bewegungsfreiheit beim Spiel am PC verschaffen: Es sendet die Signale per Funk zum Computer. Dazu wird ein nur daumengroßer Empfänger mit dem **USB** S.224-Anschluß verbunden. Das Gamepad bezieht seinen Betriebsstrom aus zwei Batterien. Eine volle Batterieladung soll für maximal 60 oder 90 Stunden (ohne/mit Rütteleffekt) Spielzeit ausreichen. Zur Ausstattung zählen 13 Bedientasten, zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.224 und ein Steuerkreuz. Den Verkaufspreis gibt der Hersteller mit 39,99 Euro an. Im Handel ist das Gamepad ab, sofort, für diesen Test kam es zu spät in der Redaktion an.

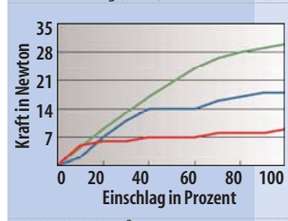
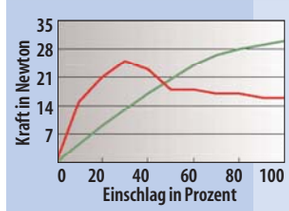
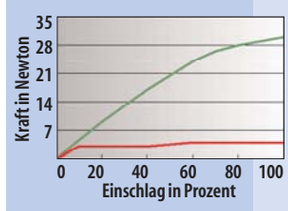


Fit mit Funk: neues Guillemot-Gamepad.

Infos bei:
Guillemot GmbH,
Am Hammer 15 b,
90455 Nürnberg,
Tel. 09122-63180,
www.guillemot.de

Testergebnisse im Detail für PC

6sprich: „Gihmoh Ssrastmahster Enzo Ferrari Forß Frhdbäck Wihl" 7sprich: „Loddschiteck Momo Räißing Forß Frhdbäck Wihl" 8sprich: „Dschihni-es Sspihd Wihl"

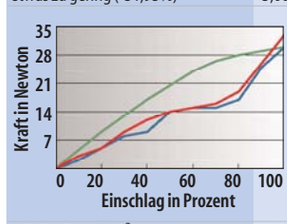
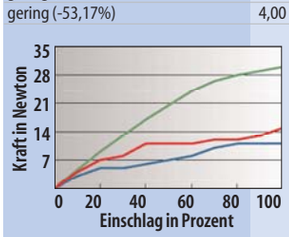
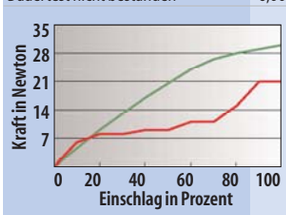
Modell	Platz 1 (Computer Spiele Testsieger)		Platz 2		Platz 3	
Hersteller	**Thrustmaster Enzo Ferrari FFB Wheel**[6]		**Momo Racing Force Feedback Wheel**[7]		**Speed Wheel**[8] **3**	
	Guillemot	NOTE	**Logitech**	NOTE	**Genius**	NOTE
SERVICE						
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) 3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe) 1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft) 2%	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	02173-974319 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) 1%	Englisch (www.thrustmaster.de)	5,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	keine (www.genius-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) 0%	09122-63180 (0,122 €/Min.)	-	069-92032165 (0,122 €/Min.)	-	02173-974321 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) 0%	09122-6318333 (0,122 €/Min.)	-	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	02173-974317 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt 7%		**3,55**		**2,28**		**2,99**
INSTALLATION						
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) 2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) 0,5%	nein (24,4695 **Megabyte** S.224)	6,00	nein (39,4977 Megabyte)	6,00	nein (0 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) 0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) 1,4%	ja (21,4696 Megabyte)	5,49	ja (25,9350 Megabyte)	5,49	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) 1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „DTM Race Driver 2" 2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Colin McRae Rally 04"" 2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Track Mania" 2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt 11,4%		**2,17**		**2,17**		**1,61**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT) 2%	akzeptabel	**2,50**	akzeptabel	**2,50**	unverständlich (Englisch)	**5,00**
BEDIENUNG						
Bedientasten (Anzahl, überprüft) 3%	sehr viele (11)	1,00	viele (6)	2,00	sehr viele (8)	1,00
Einstellung (Kalibrierung, überprüft) 2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft) 4%	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung	4,00	Gangschaltung	4,00
Lenksäule winkel-/längenverstellbar (überprüft) 2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft) 4%	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft) 4%	schwer	4,00	normal	3,00	normal	3,00
Bedienung Pedale (überprüft) 3%	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Ansprechverhalten (überprüft) 4%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft) 2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft) 2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Kabel (Länge des Lenkradkabels, gemessen) 1%	durchschnittlich (2,00 m)	3,00	lang (2,02 m)	2,00	durchschnittlich (1,78 m)	3,00
Kabel (Länge des Pedalkabels, gemessen) 1%	durchschnittlich (1,56 m)	3,00	durchschnittlich (1,85 m)	3,00	lang (2,43 m)	2,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert ,gemessen) 2%	gering (-50,48%)	4,00	etwas zu hoch (26,4%)	3,00	zu gering (-69,91%)	5,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen) 0%	15 Grad	-	25 Grad	-	35 Grad	-
Neigungswinkel Pedale (gemessen) 0%	20 Grad	-	20 Grad	-	20 Grad	-
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen) 0%	ca. 30 x 26,5 x 30 Zentimeter	-	ca. 34 x 21 x 32 Zentimeter	-	ca. 27 x 24 x 31,5 Zentimeter	-
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen) 0%	ca. 25 x 16,5 x 31 Zentimeter	-	ca. 31 x 16 x 34,5 Zentimeter	-	ca. 31,5 x 14,5 x 32 Zentimeter	-
Verbindungsstecker (überprüft) 0%	**USB** S.224 -Anschluß	-	USB-Anschluß	-	USB-Anschluß	-
Bedienung insgesamt 34%		**3,18**		**2,97**		**3,41**
QUALITÄT						
Falltest (überprüft) 5%	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Kabel fünf Zentimeter aus der Umlenkung gezogen, Funktion o.k.)	3,00	nicht bestanden (Anschlußkabel mit Tülle aus Verankerung gerissen, mehrere Kabel im Innern abgerissen)	6,00
Dauertest Lenkrad (gemessen) 5%	bestanden	1,00	nicht bestanden (nach 80000 Bewegungen Lenkrad ohne Funktion, Lenkanschlag läßt sich überdrehen)	6,00	nicht bestanden (nach 57000 Bewegungen Lenkrad an der Lenksäule abgebrochen)	6,00
Dauertest Pedale (gemessen)	nicht bestanden (Gas- und Bremspedal defekt)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Bremspedal gibt gelegentlich Dauersignal)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (Kraft in Newton, gemessen) 3% 5%	gering (270 N, anschließend Lenkrad vom Gehäuse abgebrochen)	4,00	sehr hoch (500 N)	1,00	sehr gering (170 N, anschließend Durchdrehen möglich und Rückholfeder gebrochen)	5,00
Lenkwinkel (gemessen) 2%	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	groß (120 Grad)	2,00	klein (75 Grad)	4,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen) 5%	gering (19,48%)	2,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert ,gemessen) 3%	etwas zu niedrig (-31%)	3,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Meßdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft Ideal Nachher Vorher						
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen) 4%	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen) 4%	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen) 4%	gering (7 N)	4,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen) 4%	gering (6 N)	4,00	sehr hoch (>15 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft) 0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft) 0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt 45,6%		**2,64**		**2,76**		**4,27**
ZWISCHENERGEBNIS 100%		**2,83**		**2,72**		**3,60**
Aufwertung	Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**	nach 57000 Bewegungen Lenkrad defekt	**+2,00**
Abwertung	nach 89000 Betätigungen Gas- und Bremspedal defekt	**+0,50**	nach 80000 Bewegungen Lenkrad defekt	**+1,00**	nach 89000 Betätigungen Bremspedal defekt	**+0,50**
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**3,13**	**ausreichend**	**3,52**	**ungenügend**	**6,00**[3]
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**		**ungenügend**		**ungenügend**[4]	
Preis (laut Hersteller)	89,00 €		149,99 €		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[5])	68,73 € (Bug Computer, Alfeld, Tel. 05181-852190)		97,96 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-9131170)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)	3,13 x 89,00 = 278,57 = befriedigend		3,52 x 149,99 = 527,96 = ungenügend		6,00 x 49,99 = 299,94 = ungenügend[4]	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [2] wird am Tisch befestigt
[3] Rechnerisch ergibt sich die Note „6,10", aber das Schulnotensystem erlaubt nur Endnoten bis 6,00
[4] Preis-/Leistungsnote abgewertet auf „ungenügend", da Testergebnis „ungenügend" [5] ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

für PS 2

Modell		Platz 1 Driving Force Pro[5]		Platz 2 Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT[6]		Platz 3 Fanatec Speedster 3 Force Shock[7]	
Hersteller	GEWICHTUNG	**Logitech**	NOTE	**Guillemot**	NOTE	**Endor**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	069-92032166 (0,122 €/Min.)	1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	0871-9221299 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Englisch (www.thrustmaster.de)	5,00	Englisch (www.fanatec.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	069-92032165 (0,122 €/Min.)	-	09122-63180 (0,122 €/Min.)	-	02271-498590 (0,122 €/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0041-21-8635402 (0,122 €/Min.)	-	09122-6318333 (0,122 €/Min.)	-	02271-4985999 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,28**		**3,55**		**2,85**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Burnout 3 – Takedown"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „R – Racing"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Need for Speed – Underground"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	akzeptabel	**2,50**	ausführlich	**2,00**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (12)	1,00	sehr viele (11)	1,00	sehr viele (13)	1,00
Einstellung (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00
Lenksäule winkel-/längenverstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	angenehm	2,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
Ansprechverhalten (überprüft)	4%	sehr gut	1,00	akzeptabel	3,00	verzögert	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Kabel (Länge des Lenkradkabels, gemessen)	1%	lang (2,02 m)	2,00	lang (2,01 m)	2,00	lang (2,25 m)	2,00
Kabel (Länge des Pedalkabels, gemessen)	1%	durchschnittlich (1,97 m)	3,00	durchschnittlich (1,55 m)	3,00	kurz (1,35 m)	4,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert ,gemessen)	2%	etwas zu gering (-25,39%)	3,00	etwas zu gering (-38,6%)	3,00	etwas zu gering (-30,55%)	3,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	25 Grad	-	15 Grad	-	30 Grad	-
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	20 Grad	-	20 Grad	-	15 Grad	-
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 33 x 23,5 x 24 Zentimeter	-	ca. 30 x 26,5 x 30 Zentimeter	-	ca. 39 x 30 x 27,5 Zentimeter	-
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 27 x 16,5 x 32,5 Zentimeter	-	ca. 25 x 16,5 x 31 Zentimeter	-	ca. 27 x 15,5 x 31,5 Zentimeter	-
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluß (USB S.224)	-	Playstation-Spielgeräte-Anschluß	-	Playstation-Spielgeräte-Anschluß	-
Bedienung insgesamt	**34%**		**2,53**		**3,06**		**3,12**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	leichte Beschädigung (Kabel fünf Zentimeter aus der Umlenkung gezogen, Funktion o.k.)	3,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Kabel fünf Zentimeter aus der Umlenkung gezogen, Funktion o.k.)	3,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Lenkrad hat Spiel)	3,00	nicht bestanden (Tasten funktionieren, aber Lenkung und Rütteleffekt defekt)	6,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Rückholfeder des Bremspedals gebrochen, dadurch Dauersignal)	6,00	bestanden	1,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (Kraft in Newton, gemessen)	3%	hoch (430 N, anschließend Durchdrehen möglich)	2,00	durchschnittlich (310 N, anschließend Lenkrad vom Gehäuse abgebrochen)	3,00	hoch (400 N, anschließend Durchdrehen möglich)	2,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (100 Grad)[2]	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	sehr groß (130 Grad)	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	sehr gering (-6,54%)	1,00	gering (-14,57%)	2,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert ,gemessen)	3%	etwas zu gering (-31,93%)	3,00	gering (-53,17%)	4,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	4%	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	4%	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00	sehr hoch (>15 N)[3]	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	4%	sehr hoch (15 N)	1,00	gering (7 N)	4,00	gering (7,5 N)	4,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	4%	durchschnittlich (11,5 N)	3,00	gering (6 N)	4,00	durchschnittlich (11 N)	3,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Qualität insgesamt	**45,6%**		**1,75**		**2,82**		**3,22**
ZWISCHENERGEBNIS	**100%**		**1,98**		**2,74**		**2,88**
Aufwertung		Rütteleffekt	-0,20	Rütteleffekt	-0,20	Rütteleffekt	-0,20
Abwertung				nach 89000 Betätigungen Bremspedal defekt	+0,50	nach 89000 Betätigungen Bremspedal defekt	+0,50
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,78**	**befriedigend**	**3,04**	**befriedigend**	**3,18**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		139,99 €		89,00 €		79,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[4])		98,04 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-9131170)		69,99 € (Uhlenbruch, Immenstaad, Tel.07545-949487)		51,99 € (Uhlenbruch, Immenstaad, Tel.07545-949487)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,78 x 139,99 = 249,18 = befriedigend		3,04 x 89,00 = 270,56 = befriedigend		3,18 x 79,99 = 254,37 = befriedigend	

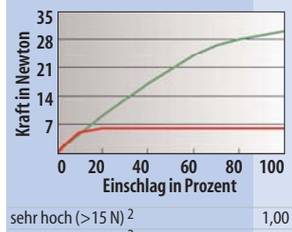
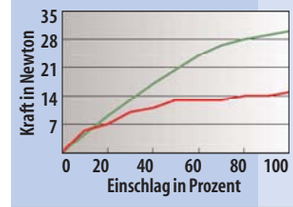
[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)
[2] beim Spiel „Gran Turismo 4" Einschlagwinkel bis zu 450 Grad [3] wird am Tisch befestigt
[4] ermittelt bei über 120 Händlern

[5] sprich: „Lodds chiteck Draiwing Forß Pro" [6] sprich: „Gihmoh Ssrastmahster Enzo Ferrari Forß GT" [7] sprich: „Fänateck Sapihdster 3 Forß Schock"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

für Xbox

Modell		Platz 1		Platz 2		Platz 3	
Hersteller	GEWICHTUNG	**4 in 1 Leather FFB Steering Wheel**[4] **Speed Link**	NOTE	**4Gamers Turbo Racer**[5] **2 Big Ben**	NOTE	**Top Drive**[6] **GT 3 Logic 3**	NOTE
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01908-82416 (1,86 €/Min.)	5,49	09157-927350 (0,122€/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	keine (www.bigben-interactive.de)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	02271-498590 (0,122€/Min.)	-	09157-927350 (0,122€/Min.)	-
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	-	keins	-	09157-927351 (0,122 €/Min.)	-
Service insgesamt	**7%**		**2,27**		**4,00**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Colin McRae Rally 2005“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Mashed“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Need for Speed – Underground“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	akzeptabel	**2,50**	unverständlich (Englisch)	**5,00**
BEDIENUNG							
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (11)	1,00	sehr viele (14)	1,00	sehr viele (9)	1,00
Einstellung (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung und Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung, **Mini-Steuerknüppel (Mini-Stick)** S.XXX, Steuerkreuz	2,00
Lenksäule winkel-/längenverstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
Ansprechverhalten (überprüft)	4%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Kabel (Länge des Lenkradkabels, gemessen)	1%	lang (2,03 m)	2,00	lang (2,43 m)	2,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00
Kabel (Länge des Pedallabels, gemessen)	1%	durchschnittlich (1,54 m)	3,00	durchschnittlich (1,75 m)	3,00	durchschnittlich (1,60 m)	3,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert ,gemessen)	2%	ideal (0,63%)	1,00	gering (-54,7%)	4,00	etwas zu gering (-31,22%)	3,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	30 Grad	-	25 Grad	-	30 Grad	-
Neigungswinkel Pedale (gemessen)	0%	35 Grad	-	30 Grad	-	15 Grad	-
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 23,5 x 27 x 32 Zentimeter	-	ca. 20 x 20 x 27 Zentimeter	-	ca. 26,5 x 29 x 32 Zentimeter	-
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 27,5 x 11,5 x 26 Zentimeter	-	ca. 20,5 x 13 x 25,5 Zentimeter	-	ca. 21,5 x 11,5 x 23,5 Zentimeter	-
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Xbox-Spielgeräte-Anschluß	-	Xbox-Spielgeräte-Anschluß	-	Xbox-Spielgeräte-Anschluß	-
Bedienung insgesamt	**34%**		**2,85**		**3,12**		**2,88**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	Beschädigung (Motor für den Rütteleffekt defekt, elektrische Funktionen o.k.)	4,00	nicht bestanden (nur noch gelegentlich Funktion, rechte Rückholfunktion und rechter Lenkradanschlag defekt, kein Drehwiderstand mehr)	6,00	nicht bestanden (Lenkradanschlag nach 75 000 Umdrehungen defekt, Gehäuse und Rückholfeder gebrochen)	6,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Rückholfeder des Gaspedals gebrochen, Gaspedal gibt Dauersignal)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (210 N, anschließend Durchdrehen möglich)	4,00	durchschnittlich (300 N, anschließend Durchdrehen möglich)	3,00	durchschnittlich (340 N, anschließend Durchdrehen möglich)	3,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	groß (110 Grad)	2,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	zu groß (-91,54%)	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft nach dem Dauertest (Abweichung vom Idealwert ,gemessen)	3%	viel zu gering (-90,91%)	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Meßdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft							
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	4%	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr gering (4 N)	5,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	4%	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)[2]	1,00	sehr hoch (>15 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	4%	gering (7,5 N)	4,00	gering (7 N)	4,00	sehr gering (4,5 N)	5,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	4%	gering (6 N)	4,00	sehr gering (4 N)	5,00	sehr gering (4,5 N)	5,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**45,6%**		**3,04**		**3,26**		**4,25**
ZWISCHENERGEBNIS	**100%**		**2,68**		**2,99**		**3,34**
Aufwertung		auch für PC, Playstation 2 und Gamecube geeignet Rütteleffekt	-0,60 -0,20	auch für Playstation 2 geeignet Vibrationseffekt	-0,20 -0,10	auch für PC und Playstation 2 geeignet Vibrationseffekt	-0,40 -0,10
Abwertung				nach 89 000 Bewegungen Lenkrad defekt	+0,50	nach 75 000 Bewegungen Lenkrad defekt, nach 89 000 Betätigungen Rückholfeder des Gaspedals gebrochen	+1,00 +0,50
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,88**	**befriedigend**	**3,19**	**ausreichend**	**4,34**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		79,99 €		49,99€		44,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand[3])		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,88 x 79,99 = 150,38 = gut		3,19 x 49,99 = 159,47 = gut		4,34 x 44,99 = 195,26 = gut	

[1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [2] wird am Tisch befestigt
[3] ermittelt bei über 120 Händlern

[4] spricht: „Spihd Link for in wann Lässer For ß Fihdbäck SSsthring Wihl“ [5] spricht: „Big Ben for Gäimers Turbo Räißer“ [6] sprich: „Loddschick 3 Topp Draif“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion hat neun aktuelle Lenkräder für PC, Playstation 2 (PS 2) und Xbox einem Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

Alle Lenkräder sollten möglichst neu auf dem Markt sein.

Keines der zum Test zugelassenen Lenkräder durfte mehr als 150 Euro kosten.

Die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion testete ausschließlich Lenkräder für PC, PS 2 und Xbox. Geräte für Gamecube wurden wegen des geringen Angebots geeigneter Spiele nicht berücksichtigt.

Sogenannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden für diesen Test nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder gar nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).

Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.

Alle Hersteller sicherten zu, daß die Lenkräder nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei Monate lang im Handel erhältlich sind.



Spiel mit dem Steuer: COMPUTER BILD SPIELE hat neun Lenkräder getestet.

PC: Platz 1 | Thrustmaster Enzo Ferrari FFB[1] Wheel[2]

Computer Spiele Testsieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	89,00 €

⊕ Sehr günstiger Preis
Rütteleffekt
Separate Schaltwippen
Geringer Verschleiß
Akzeptables Handbuch

⊖ Nach 89000 Betätigungen Gas- und Bremspedal defekt
Geringe Belastbarkeit des Lenkradanschlages
Englische Internet-Hilfe



Gangwechsel wie im richtigen Rennwagen: An der Rückseite des „Enzo Ferrari Force Feedback Wheels" von Thrustmaster befinden sich links und rechts diese Schaltwippen. Betätigen Sie die rechte, so schalten Sie im Rennspiel um einen Gang hoch. Ziehen Sie die linke an, so wird um einen Gang heruntergeschaltet.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg

[1] FFB = Force Feedback, [2] Hersteller: Guillemot

PC: Platz 2 | Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	149,99 €

⊕ Rütteleffekt
Separate Gangschaltung
Angenehmes Griffgefühl
Angenehme Bedienung der Pedale
Sehr hohe Belastbarkeit des Lenkradanschlages
Akzeptables Handbuch

⊖ Sehr hoher Preis
Nach 80000 Bewegungen Lenkrad defekt
Leichte Beschädigung beim Falltest



Schleuderschutz: Unten an der Gas- und Bremspedaleinheit befindet sich eine ausklappbare „Teppichbremse". Die verhindert, daß Ihnen die Pedale bei hektischen Manövern auf Teppichböden wegrutschen. Auf Holzfußböden müssen Sie die Bremse einklappen, da sie Kratzer verursachen würde.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PC: Platz 3 | Genius Speed Wheel 3



Testergebnis:	ungenügend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	49,99 €

⊕ Stabile Kabelbefestigung an Lenkrad und Pedale

⊖ Nach 57000 Bewegungen Lenkrad defekt
Nach 89000 Betätigungen Bremspedal defekt
Falltest nicht bestanden
Sehr geringe Belastbarkeit des Lenkradanschlages
Unangenehme Bedienung des Gas- und Bremspedals
Keine Internet-Hilfe
Englisches Handbuch



Am „Speed Wheel 3" fehlen Bedienelemente, etwa ein Steuerkreuz oder die so wichtige Gangschaltung. Am oberen Lenkradkranz befinden sich jedoch rechts und links Bedientasten. In den Einstellungen von Rennspielen können Sie eine davon mit der Funktion „Hochschalten", die andere mit dem Befehl „Herunterschalten" programmieren.

Infos bei: Genius GmbH, Karl-Benz-Str. 9, 40764 Langenfeld

PS 2: Platz 1 | Logitech Driving Force Pro

Computer Spiele Testsieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	139,99 €

⊕ günstiger Preis
Rütteleffekt
Separate Schaltung
Sehr geringer Verschleiß
Angenehmes Griffgefühl
Angenehme Bedienung der Pedale
Hohe Belastbarkeit des Lenkradanschlages
Akzeptables Handbuch

⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest



Logitech hat das „Driving Force Pro" am Schalthebel mit einem Hinweis versehen, der empfiehlt, Kinder unter drei Jahren nicht mit dem Lenkrad spielen zu lassen. Begründung: Im Paket befinden sich mehrere Kleinteile zur Befestigung am Tisch, die verschluckt werden könnten. Und der starke Rütteleffekt könnte Kleinkindern Verletzungen zufügen.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PS 2: Platz 2 | Guillemot Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	89,00 €

⊕ Rütteleffekt
Separate Schaltwippen
Geringer Verschleiß
Akzeptables Handbuch

⊖ Nach 89000 Betätigungen Bremspedal defekt
Spiel im Lenkrad nach 89000 Bewegungen
Englische Internet-Hilfe



Dieses Lenkrad können Sie mit dem **USB** S.224 -Anschluß der PS 2 verbinden. Einige Spiele (Liste wird mitgeliefert) erfordern es jedoch, zusätzlich den ebenfalls vorhandenen Spielgeräte-Stecker in die entsprechende Konsolenbuchse zu stecken, da sonst keine Einstellungen im Spiel möglich sind. Der Schalter (kleines Bild) muß dann auf „USB+Gameport" gestellt werden.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg

PS 2: Platz 3 | Endor Fanatec Speedster 3 Force Shock



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,99 €

⊕ Rütteleffekt
Separate Schaltwippen
Hohe Belastbarkeit des Lenkradanschlages
Viele Einstellmöglichkeiten
Ausführliches Handbuch

⊖ Nach 89000 Bewegungen Lenkrad defekt
Leichte Beschädigung beim Falltest
Ansprechverhalten verzögert
Englische Internet-Hilfe



Mit Hilfe dieser Anzeige unterhalb des Lenkradkranzes und der Bedientasten am „Fanatec Speedster 3 Force Shock" aus dem Hause Endor lassen sich zahlreiche Einstellungen des Lenkrades ganz nach Belieben verändern. Beispiele: Der Lenkwiderstand kann ebenso in einem weiten Bereich erhöht oder verringert werden, wie die Stärke des Rütteleffekts.

Infos bei: Endor AG, Seligenthaler Str. 16, 84034 Landshut

Xbox: Platz 1 | Speed Link 4 in 1 Leather FFB Steering Wheel

Computer Spiele Testsieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,99 €

⊕ Sehr günstiger Preis
Auch für PC, PS 2 und Gamecube geeignet
Rütteleffekt
Separate Schaltwippen
Ideale Auslenkkraft im Neuzustand
Akzeptables Handbuch

⊖ Motor für Rütteleffekt nach Dauertest defekt
Zu großer Verschleiß
Geringe Belastbarkeit des Lenkradanschlages



Ein Lenkrad für alle Fälle: Das „4 in 1 Leather FFB Steering Wheel" läßt sich sowohl an der Xbox als auch am Computer sowie den Konsolen Playstation 2 und Gamecube betreiben. Dazu hat der Hersteller Speed Link dem Gerät einen Anschlußadapter mit Steckern für alle gängigen Systeme beigelegt.

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Xbox: Platz 2 | Big Ben 4Gamers Turbo Racer 2



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,99 €

⊕ Auch für PS 2 geeignet
Vibrationseffekt
Separate Schaltwippen
Akzeptables Handbuch

⊖ Nach 89000 Bewegungen Lenkrad defekt
Unangenheme Bedienung der Gas- und Bremspedaleinheit
Sehr geringe Rutschfestigkeit der Pedale auf Holzfußböden



Verwirrspiel an der Rückseite des Lenkradkranzes: Die Firma Big Ben hat dort am „4 Gamers Turbo Racer 2" sechs Bedienelemente untergebracht – zwei Bedientasten und vier Schaltwippen. Die Gefahr von Fehlbedienungen bei den oft hektischen Lenkmanövern ist damit sehr groß.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim

Xbox: Platz 3 | Logic 3 Top Drive GT 3



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	44,99 €

⊕ Auch für PC und PS 2 geeignet
Vibrationseffekt
Separate Schaltwippen

⊖ Nach 75000 Bewegungen Lenkrad defekt
Nach 75000 Betätigungen Gaspedal defekt
Sehr geringe Rutschfestigkeit der Pedale auf Holz- und Kunststoffußböden
Englisches Handbuch



Acht Saugfüße an der Lenkrad-Unterseite sollen dem „Top Drive GT 3" die nötige Rutschfestigkeit verleihen. Leider klappt das nur auf kunststoffbeschichteten Tischen. Schleudergefahr besteht dagegen auf Holz: Hier reicht schon eine sehr geringe Kraft aus, um das Lenkrad zu verschieben.

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg

Nicht getestet, weil ...

Der französische Hersteller Guillemot präsentierte kürzlich ein Lenkrad für Computer, das die Signale nicht per Anschlußkabel, sondern über einen mit der **USB** S.224 -Buchse verbundenen Funkempfänger zum Rechner überträgt. Mit dem „Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel" wird also der Kabelsalat verringert, Ihre Bewegungsfreiheit erhöht. Das Lenkrad hat neun Bedientasten und ein Steuerkreuz. An der Rückseite des Lenkradkranzes befinden sich links und rechts je zwei Hebel. Die beiden oberen dienen dem Gangwechsel, während die beiden unteren das Beschleunigen und Bremsen auch ohne die (mitgelieferten) Pedale ermöglichen. Laut Guillemot kann das Lenkrad an Tischplatten mit einer Stärke bis zu zehn Zentimetern montiert, aber auch mit Hilfe zweier Bügel (im Lieferumfang) auf die Oberschenkel gesetzt werden. Das Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel ist ab sofort für 69,99 Euro im Elektronikhandel zu haben.



Funkfernsteuerung: Das neue Guillemot-Lenkrad für PC kommt ohne Kabel aus.

Für diesen Test traf das Lenkrad leider zu spät in der Redaktion ein.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg, Tel. 09122-63180, www.guillemot.de

SPIELEN IM INTERNET

Siedeln Sie mit!

Spielpartner im Internet zu finden, ist nicht schwer. Das Spiel „Die Siedler 4“ von der Heft-CD/DVD zeigt, wie leicht der Weg zum gemeinsamen Siedlungsprojekt ist. Millionen wissen es bereits: Geteilte Freude ist doppelte Freude, gemeinsames Spielen macht (meist) mehr Spaß. Der technische Aufwand bleibt in Grenzen. Sie benötigen ein netzwerkfähiges Spiel, einen schnellen Internet-Zugang, also **ISDN** S.XXX oder **DSL** S.XXX, für „Die Siedler 4“ eine gültige E-Mail-Adresse sowie – eigens fürs Internet-Spiel – eine spezielle Seriennummer. Damit legen Sie ein Spielerprofil an und registrieren sich auf dem Spiel-**Server** S.XXX im Internet.

Sollte es dabei oder später beim Einstieg in eine Spielrunde Verbindungsschwierigkeiten geben, so könnte das an der **Firewall** S.XXX oder am **Anti-Viren-Programm** S.XXX Ihres Computers liegen. In diesem Fall sollten Sie beides für die Dauer einer Spielrunde abschalten. Und dann ist endlich Schluß mit Ihrem Ein-Siedler-Dasein.

Seriennummer abrufen

Die Mehr-Spieler-Seriennummer für „Die Siedler 4“ steht auf einer speziellen Internet-Seite und ist mit wenigen Mausklicks ermittelt

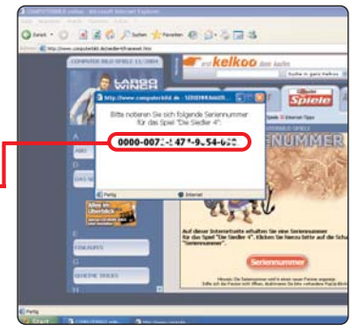
1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie anschließend auf der Internet-Startseite die Adreßzeile http://www.computerbild.de/siedler4 ein, und drücken Sie ↵.



3 Auf der Internet-Seite klicken Sie so oft auf ⌄, bis Sie den Eintrag Seriennummer sehen. Klicken Sie dann auf den Eintrag.

4 Daraufhin wird eine nur für Sie gültige Seriennummer erstellt, mit der Sie Ihr Spiel später für Mehr-Spieler-Runden registrieren. Notieren Sie sich die Nummer, und lesen Sie weiter ab Schritt **2** im Kasten „Mehr-Spieler-Profil anlegen“.



Mehr-Spieler-Profil anlegen

Die Eintrittskarte für Siedler-Runden im Internet ist ein persönliches Spielerprofil. Um es anzulegen, brauchen Sie eine E-Mail-Adresse, eine Seriennummer – und etwas Geduld

1 Stellen Sie eine Internetverbindung her, wie gewohnt.

Achtung: Kommt es im weiteren Verlauf zu Verbindungsproblemen oder Spielabstürzen, so kann das an dem Anti-Viren-Programm oder der Firewall Ihres Computers liegen. Dann sollten Sie beide für die Dauer der Spielerprofil-Anmeldung abschalten.

2 Starten Sie das Spiel „Die Siedler 4“ mit einem Doppelklick auf den Eintrag Die Siedler IV. Wie Sie es zuvor installieren, steht in der gelben Rubrik „CD/DVD im Heft“.



3 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü des Spiels sehen. Klicken Sie darin auf Mehrspieler.

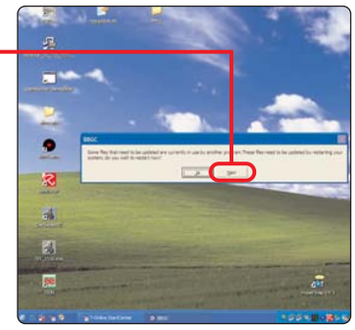


4 Im folgenden Bildschirm klicken Sie links auf das Symbol der Erdkugel. Daraufhin nimmt das Spiel über das Internet Kontakt zum „Die-Siedler-4“-Spiel-Server auf. Wird das Fenster BBGC Login geöffnet, lesen Sie weiter ab Schritt **7**. Falls jedoch zunächst Dateien heruntergeladen werden, die Ihr Spiel auf den neuesten Stand bringen, sehen Sie stattdessen ein schmales Hinweisfenster. Dann müssen Sie den PC neu starten. Um einen möglichen Absturz des Computers zu verhindern, lehnen Sie den angebotenen, automatischen Neustart per Klick auf Nein ab. Statt dessen klicken Sie auf der Windows-Oberfläche nacheinander auf Start, Ausschalten und auf Neu starten.



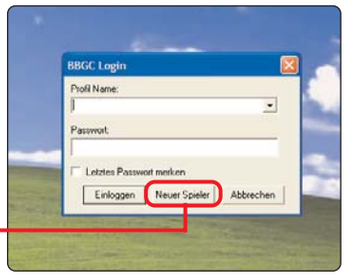
5 Nach dem Neustart wiederholen Sie die Schritte **1** bis **3**.

6 Klicken Sie erneut auf das Symbol der Erdkugel.

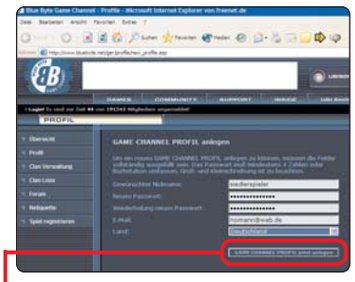


Mehr-Spieler-Profil anlegen | Fortsetzung

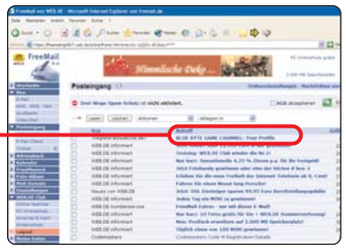
7 Im nächsten kleinen Fenster klicken Sie auf Neuer Spieler.



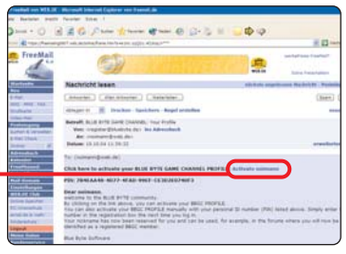
8 Anschließend wird die Internet-Seite geöffnet,auf der Sie das Spielerprofil anlegen. Füllen Sie die Eingabefelder aus. Der „Nickname" ist Ihr (Spitz-) Name, unter dem Sie später an den Spielrunden teilnehmen. Er ist ebenso frei wählbar wie das Paßwort, das mindesten vier Buchstaben und/oder Ziffern lang sein muß. Sowohl Nickname als auch Paßwort sollten Sie sich merken oder notieren. Denn ohne beide können Sie sich nicht für Spielrunden anmelden. Nach der Wiederholung des Paßworts tippen Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, an die die Freischaltungsdaten für Ihr Spielerprofil geschickt werden. Um Ihr Land einzugeben, klicken Sie auf ▼ und auf Deutschland. Klicken Sie dann auf GAME CHANNEL PROFIL jetzt anlegen.



9 Falls jetzt ein kleines Fenster geöffnet wird, klicken Sie darin auf Fenster schließen. Anschließend tippen Sie oben die Adresse Ihres E-Mail-Dienstes ein, zum Beispiel www.web.de, und sehen – wie gewohnt – im Posteingang Ihres E-Mail-Kontos nach. Öffnen Sie darin die Nachricht BLUE BYTE GAME CHANNEL: Your Profile.

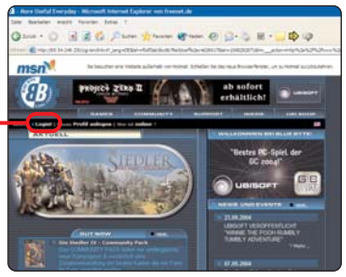


10 Notieren Sie die Buchstaben- und Ziffernfolge hinter dem Eintrag PIN:. Klicken Sie dann auf Activate.

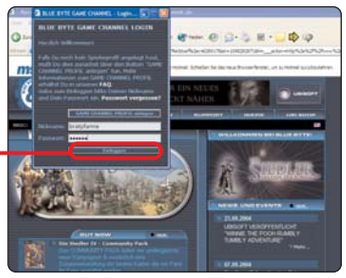


11 Daraufhin wird eine neue Internet-Seite geöffnet. Klicken Sie darin auf GERMAN.

12 Auf der folgenden Seite klicken Sie oben links auf Login!. Geben Sie dann Nickname und Paßwort ein, die Sie in Schritt 8 gewählt haben. Per Klick auf Einloggen aktivieren Sie Ihr Spielerprofil. Hat das geklappt, lesen Sie weiter ab Schritt 14. Falls nicht, tragen Sie die in Schritt 10 notierte Buchstaben- und Ziffernfolge ein und klicken auf Profil jetzt aktivieren.



13 Anschließend müssen Sie Nickname sowie Paßwort eintippen und auf Einloggen klicken.



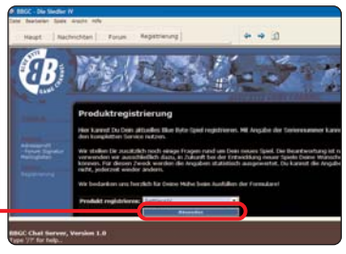
14 Damit sind Sie Ihrer ersten Siedler-Runde bereits einen großen Schritt nähergekommen. Nun müssen Sie nur noch die Seriennummer (siehe Kasten „Seriennummer ermitteln") registrieren lassen. Schließen Sie die geöffnete Internet-Seite per Klick auf ✕.

15 Tippen Sie erneut Nickname und Paßwort ein, und klicken Sie auf Einloggen.



16 Auf der nächsten Seite erledigen Sie die fällige Produktregistrierung. Klicken Sie auf Absenden.

17 Tippen Sie die Seriennummer ein, und klicken Sie erneut auf Absenden.



18 Schließen Sie das Fenster per Klick auf ✕. Geschaff! Nun haben Sie ein Spielerprofil für „Die Siedler 4". Wie Sie damit eine Spielrunde im Internet starten oder daran teilnehmen, steht in den folgenden Kästen.

An einer Spielrunde teilnehmen

So nehmen Sie an einer Mehr-Spieler-Runde teil

1 Stellen Sie eine Internetverbindung her, wie gewohnt.

Achtung: Kommt es im weiteren Verlauf der Spielvorbereitungen zu Verbindungsproblemen oder Spielabstürzen, so kann das am Anti-Viren-Programm oder der Firewall Ihres Computers liegen. Dann sollten Sie beide für die Dauer einer Mehr-Spieler-Runde abschalten.

2 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf Die Siedler IV.

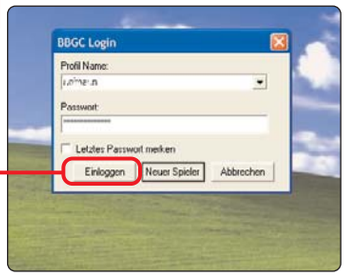


3 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf Mehrspieler.

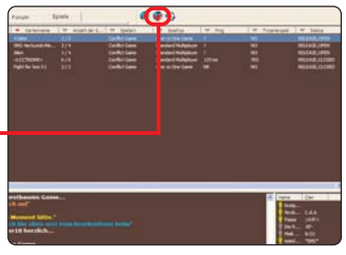


4 In der Netzwerkspiel-Auswahl klicken Sie links auf die Erdkugel.

5 Anmelden: Nickname und Paßwort eintippen. Klicken Sie auf Einloggen.

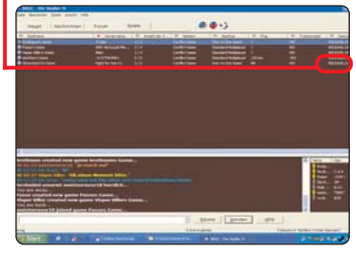


6 Anschließend werden die laufenden Spielrunden gezeigt. Die wichtigsten Elemente dieser Ansicht sind im Kasten „Spielrunden-Überblick" erläutert. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Handbuch zum Spiel, das Sie im Hauptmenü des Spiels per Klick auf Handbuch öffnen. Um einer Spielrunde beizutreten, klicken Sie auf deren Namen und dann auf .



Achtung: Sie können nur Spielrunden beitreten, die mit RELEASE,OPEN gekennzeichnet sind.

7 Der nächste Bildschirm zeigt eine Übersicht der an diesem Spiel angemeldeten Teilnehmer. Ist die erforderliche Anzahl erreicht, startet der Spielleiter die Runde. Dann sehen Sie die Karteneinstellungen. Ihr Name ist darin weiß dargestellt, die der anderen Teilnehmer grau. Je nach gewähltem Spieltyp können Sie Einstellungen verändern. Lesen Sie dazu den Kasten „Karteneinstellungen". Weitere Einzelheiten entnehmen Sie wiederum dem Spielhandbuch. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, klicken Sie auf . Sind alle Teilnehmer bereit, so kann der Spielleiter die Runde eröffnen. Die Spielsteuerung funktioniert wie bei einem Einzelspiel. Eine Runde ist beendet, wenn das vom Spieltyp abhängige Ziel erreicht ist oder der Spielleiter beziehungsweise ein Mitspieler sie abbricht.





Spielrunden erstellen

So laden Sie andere Siedler-Fans zu einem gemeinsamen Spiel ein



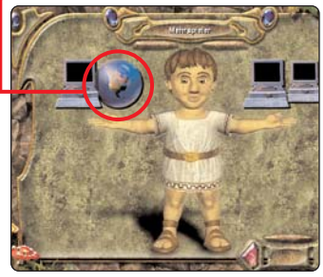
1 Stellen Sie eine Internetverbindung her, wie gewohnt.

Achtung: Kommt es im weiteren Verlauf der Spielvorbereitungen zu Verbindungsproblemen oder Spielabstürzen, so kann das am Anti-Viren-Programm oder der Firewall Ihres Computers liegen. Dann sollten Sie beide für die Dauer einer Mehr-Spieler-Runde abschalten.



2 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf Die Siedler IV.

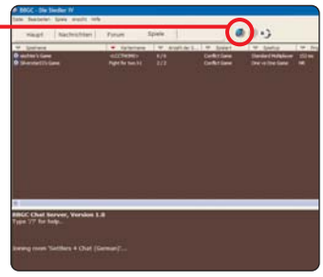
3 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf Mehrspieler.



4 In der Netzwerkspiel-Auswahl klicken Sie links auf die Erdkugel.

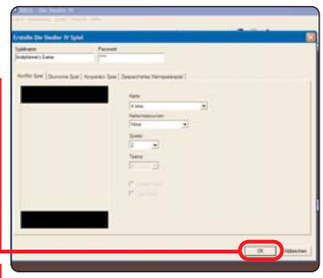
5 Tragen Sie Nickname und Paßwort ein. Klicken Sie auf Einloggen.

6 Anschließend wird eine Übersicht der laufenden Spielrunden geöffnet. Die wichtigsten Elemente dieser Ansicht sind im Kasten „Spielrunden-Überblick" erläutert. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Handbuch des Spiels. Um dann eine eigene Spielrunde zu erstellen, klicken Sie auf .

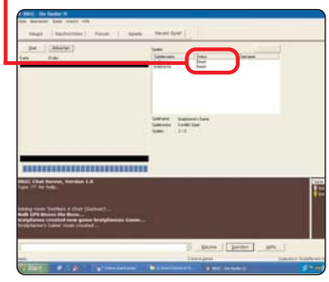


7 Im folgenden Bildschirm richten Sie ein Spiel ein, wie gewünscht. Mehr dazu lesen Sie im Kasten „Spielrunden-Einstellungen". Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Handbuch.´

Achtung: In der linken Bildhälfte wird in der Regel eine Karte des gewählten Spielfelds angezeigt. Sollte sie – wie in diesem Beispiel – fehlen, so hat das keine Auswirkung auf den weiteren Verlauf. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, klicken Sie auf OK.



8 Das nächste Bild zeigt eine Übersicht der soeben eingerichteten Spielrunde. Das Feld in der rechten Bildhälfte zeigt, wer an der Spielrunde teilnehmen will. Sind sämtliche Spielteilnehmer Bereit, klicken Sie auf Start.



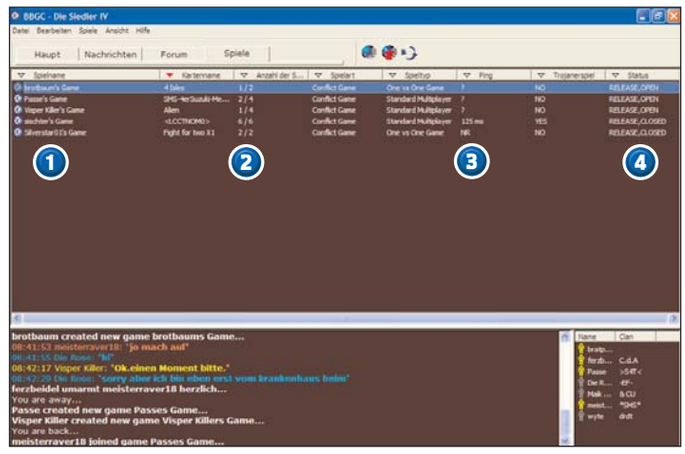
9 Dann sehen Sie den Bildschirm „Karteneinstellungen". Ihr Name ist darin weiß dargestellt, die Namen der anderen Teilnehmer grau. Je nach gewählter Spielform können Sie und Ihre Mitspieler nun noch einige Einstellungen ändern. Mehr dazu steht im Kasten „Karteneinstellungen". Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, klicken Sie unten rechts auf . Daraufhin wechselt die Anzeige in der dritten Spalte von rechts auf grün .

Sind alle Anzeigen der Spalte grün, klicken Sie unten rechts auf.

Das Spiel beginnt. Die Steuerung funktioniert genauso wie bei einem Einzelspiel. Eine Runde ist beendet, wenn das vom Spieltyp abhängige Ziel erreicht ist oder Sie (beziehungsweise ein Mitspieler) sie abbrechen.

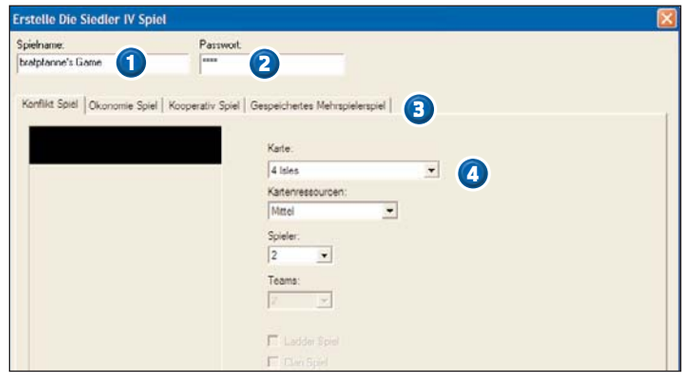


Spielrunden-Überblick



In der linken Spalte 1 stehen die Namen der laufenden Spielrunden. Unter 2 finden Sie die Anzahl der dafür jeweils zugelassenen Teilnehmer. Der Ping 3 zeigt die Millisekunden an, die Ihre Steuerungsbefehle im Spiel von Ihrem Computer bis zum Spiel-Server benötigen. Je geringer der Wert ist, desto besser. Steht bei 4 OPEN, so können Sie einer Spielrunde noch beitreten, bei CLOSED nicht.

Spielrundeneinstellungen



Im Feld 1 wird Ihrer Spielrunde automatisch ein Name zugewiesen, den Sie ändern können. Falls Sie möchten, vergeben Sie in 2 ein Paßwort. Bedenken Sie, daß Sie dieses Paßwort Ihren Spielpartnern mitteilen müssen. Sonst können die nicht daran teilnehmen. Per Klick auf die Karteikartenreiter 3 wählen Sie die gewünschte Spielvariante aus. Mit Hilfe der verschiedenen Eingabefelder 4 bestimmen Sie unter anderem die Karte des Spielfelds (und abhängig davon auch die maximale Anzahl der Mitspieler) oder die verfügbaren Bodenschätze.

Karteneinstellungen



Die Ziffern 1 entsprechen den Startpunkten der Völker der Spielrundenteilnehmer auf der Karte 2. In der Spalte 3 sind die Namen aller Mitspieler aufgeführt. In der Leiste 4 können Sie und Ihre Mitspieler je nach Spielvariante vorgegebene Einstellungen ändern. Von links nach rechts sind das Ihre Teamzugehörigkeit, Ihr Volk, dessen Farbe und Wappen. Achtung: Es ist möglich, daß in einem Team verschiedene Völker zusammen antreten, aber auch, daß Angehörige eines Volkes gegeneinander kämpfen. Leuchten in der Spalte 5 alle Lampen grün, so sind sämtliche Teilnehmer bereit, und das Spiel kann beginnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Vor dem Spielspaß steht die Installation von CD oder DVD. COMPUTER BILD SPIELE zeigt, wie's gemacht wird – Schritt für Schritt, Bild für Bild

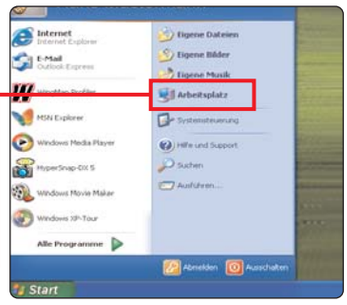
Datei-Informationen in Ordner-Fenstern anzeigen

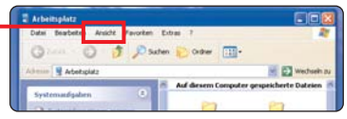
Normalerweise zeigt Windows in Ordnern immer nur Datei-Symbole. Mit ein paar Klicks schalten Sie auf die viel übersichtlichere Detailansicht um

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

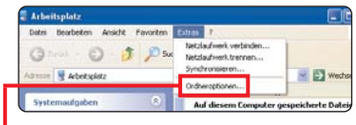
2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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.

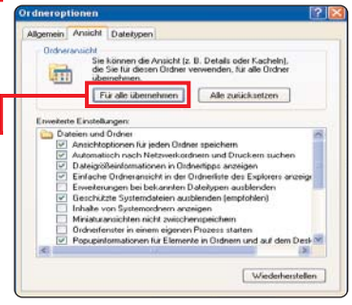




4 Zum Übernehmen der geänderten Darstellung für sämtliche Ordner klicken Sie mit der Maus zunächst oben auf Extras und anschließend auf Ordneroptionen...



5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Ansicht und im nächsten Fenster auf Für alle übernehmen.

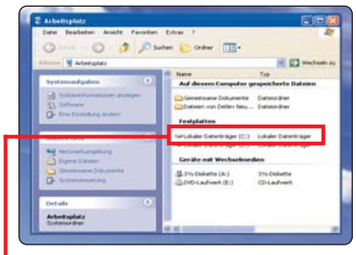


6 Bestätigen Sie Ihre Wahl im folgenden Hinweisfenster mit einem Klick auf Ja. Damit gilt die „Detail"-Darstellung nicht nur für das aktuelle, sondern für sämtliche Ordnerfenster.

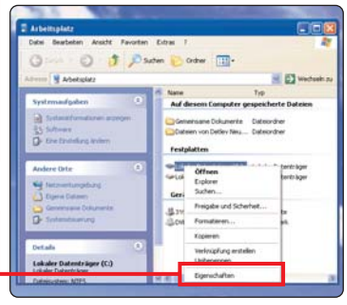
Installation von PC-Spielen

So kommt ein Spiel von der CD oder DVD auf die Festplatte Ihres Computers

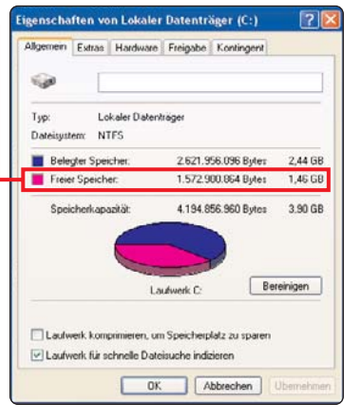
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, daß die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Startmenü klicken Sie auf Arbeitsplatz.



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.



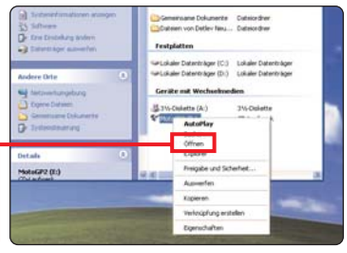
3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ablesen, zum Beispiel: 1.572.900.864 Bytes 1,46 GB. Um gegebenenfalls freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe nächste Seite).



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.

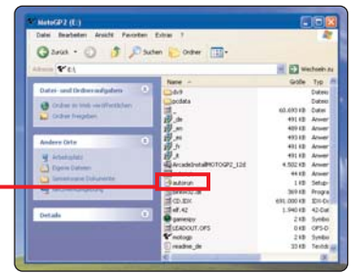
5 Startet die Installation nicht automatisch, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Arbeitsplatz.

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,

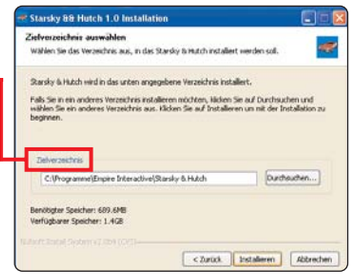


um sämtliche Dateien der CD bzw. DVD anzeigen zu lassen.

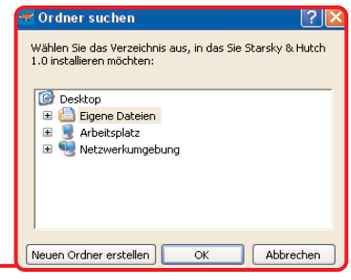
7 Suchen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie setup oder autorun. Falls Sie die Datei nicht sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf, bis sie im Fenster sichtbar wird.



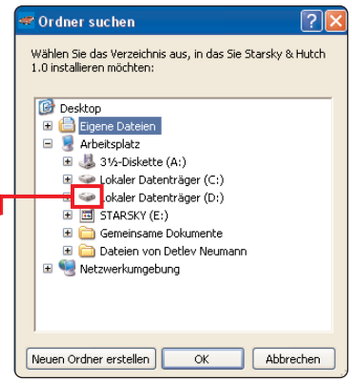
8 Startet die Installation, so können Sie in einem der ersten Schritte meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Üblicherweise ist Laufwerk C: für das Verzeichnis vorgesehen. Falls Ihr Computer nur eine Festplatte hat, klicken Sie – je nach Installations-Programm des Spiels – etwa auf Weiter oder, wie in diesem Beispiel, auf Installieren und lesen dann ab Schritt 12 weiter.



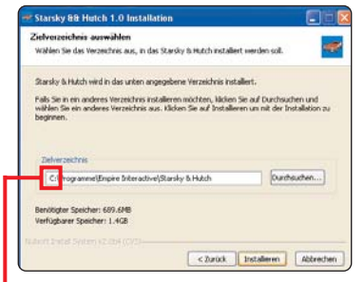
9 Hat Ihr Computer dagegen mehrere Festplatten oder ist seine einzige Festplatte in verschiedene **Partitionen** S.XXX aufgeteilt, so können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgesehene Festplatte C: überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf Durchsuchen wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gegebenenfalls weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen wählen können. Klicken Sie dazu auf das + vor dem Eintrag Arbeitsplatz.

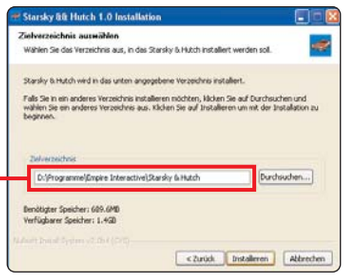


10 Im daraufhin geöffneten Fenster erkennen Sie weitere Festplatten oder Festplatten-Partitionen an dem Symbol. Der Nachteil dieser Methode ist, daß Sie anschließend den ganzen Namen des Zielverzeichnisses, auch Installationspfad oder Verzeichnispfad genannt, von Hand im Eingabefeld unter Zielverzeichnis 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.



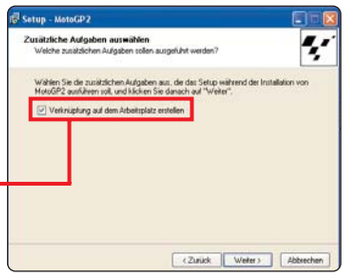


13 Per Klicks auf Kästchen nehmen Sie auch andere Optionen an. So können Sie etwa bei vielen Spielen die sogenannte „Readme-Datei" („Lies mich") lesen, indem Sie ein Häkchen vor ☑ ReadMe-Datei ansehen setzen, bevor Sie die Installation mit einem Klick auf Fertigstellen beenden. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige Änderungen, die häufig nicht mehr ins Spiel-Handbuch aufgenommen wurden.

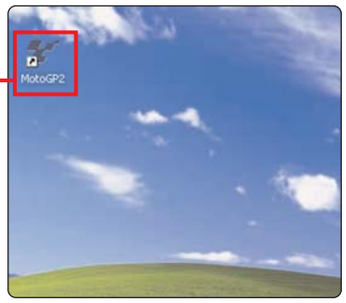
14 Die ebenfalls oft vorgeschlagene Produktregistrierung ist nur sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTER BILD SPIELE, eine Registrierung abzulehnen. Per Klick auf die Schaltfläche Später registrieren verzichten 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.

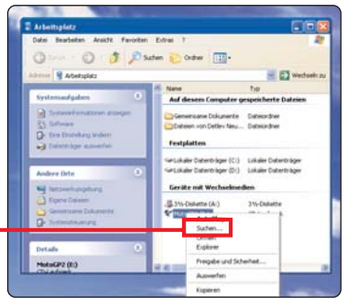


So öffnen Sie eine Bedienungsanleitung, die sich als PDF-Datei auf der Spiele-CD oder -DVD befindet

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).

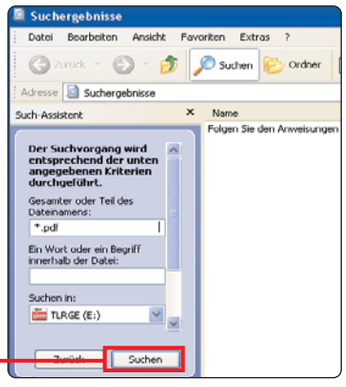


1 Legen Sie die Spiele-CD oder -DVD ins CD- bzw. DVD-Laufwerk ein.



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.

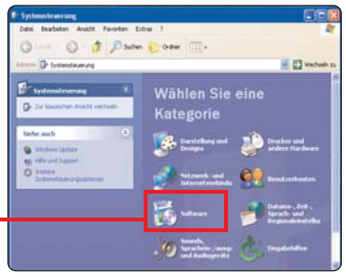


4 Im dann geöffneten Fenster tragen Sie im oberen Eingabefeld die Buchstaben-Zeichen-Kombination *.pdf ein und klicken auf Suchen.

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.

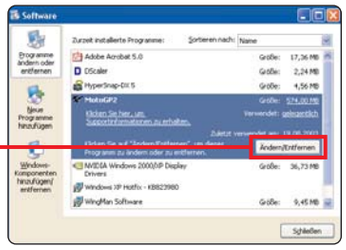
So deinstallieren Sie ein Spiel

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.



NETZWERK UNTER WINDOWS XP

Spiele-Netzwerk

Ein eigenes Spiele-Netzwerk S.224 aufzubauen, ist gar nicht so schwer – wenn man's richtig macht. Lesen Sie hier, wie es geht



Foto: Mauritius

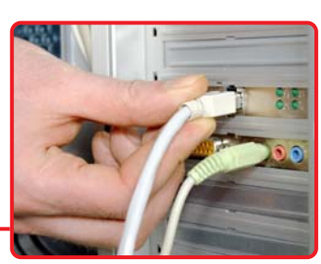
Ein Computer kommt selten allein. Damit abends nicht der Familiensegen schief hängt, weil Sohnemann nicht an Papas Rechner darf, geht in vielen Haushalten der Trend klar zum Zweit- oder gar Dritt-PC. Und wenn schon mal mehrere Computer im Haus sind, dann kann man diese Vielfalt auch sinnvoll nutzen – indem man alle zu einem Spiele-Netzwerk verknüpft. Und das ist gar nicht so schwer, wie es klingt, erfordert aber eine gründliche Vorbereitung.

Am Anfang steht die richtige Verkabelung der Rechner. In kleineren Netzwerken (ab drei Computer) bemüht man dazu am besten einen **Hub** S.224. Doch mit dem Anschließen allein ist es nicht getan. Damit die Computer einander später „erkennen" und nicht blind im Datennebel stochern, müssen Sie feste **IP-Adressen** S.224 vergeben. Und: Wenn Sie auf einzelne Ordner und Festplatten im Netzwerk zugreifen möchten, dann müssen Sie spezielle Freigaberechte erteilen und verteilen, sonst heißt es: Zugriff verweigert.

Wenn alle Einstellungen erledigt sind, lassen Sie am besten einen Test laufen, um zu sehen, ob das Netzwerk auch wirklich reibungslos funktioniert. COMPUTER BILD SPIELE zeigt Ihnen, wie's geht. Klappt anschließend alles wie am Schnürchen? Wunderbar. Doch auch bei optimalem Datenfluß sollten Sie weitere mögliche Fallstricke beachten – etwa, wenn Sie bereits das Windows XP Service Pack 2 installiert haben und die eingebaute Windows-**Firewall** S.224 jedes Netzwerk-Spiel jäh abwürgt, weil sie den Netzwerkzugriff des Spiels blockiert. Wie Sie auch dieses Problem in den Griff bekommen und ein einwandfrei funktionierendes Spiele-Netzwerk auf die Beine stellen, lesen Sie auf den folgenden drei Seiten.

Netzwerk verkabeln

So schließen Sie ein Netzwerk mit einem Hub zusammen:



1 Verbinden Sie jeweils ein Ende des **Twisted-Pair** S.224-Netzwerkkabels mit dem entsprechenden Anschluß an der Netzwerkkarte beziehungsweise am Netzwerkadapter.

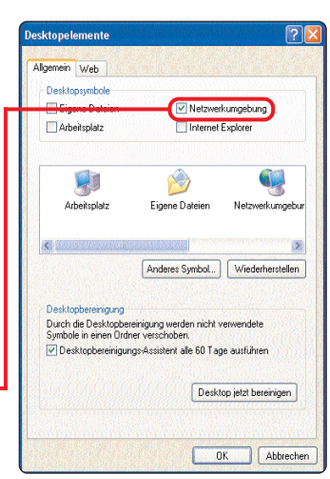


2 Verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit einem freien Steckplatz am Hub. Schließen Sie dann die weiteren Computer genauso an.

3 Verbinden Sie das Stromkabel mit Hub und Steckdose. Schalten Sie den Hub ein (nicht bei jedem Typ nötig).

Netzwerkumgebung

Der Ordner „Netzwerkumgebung" ist nicht grundsätzlich auf der Windows-Oberfläche eingerichtet. Mit wenigen Klicks können Sie das ändern:



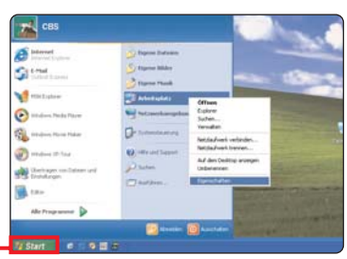
1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste eine freie Stelle der Windows-Oberfläche an, und klicken Sie anschließend auf Eigenschaften. Wählen Sie nun per Klick den Karteireiter Desktop aus, und klicken Sie dann auf Desktop anpassen...

2 Setzen Sie per Klick ein Häkchen vor die Option Netzwerkumgebung, klicken Sie danach zweimal auf OK. Sie finden ein neues Symbol auf der Windows-Oberfläche: Netzwerkumgebung.

Netzwerkkonfiguration

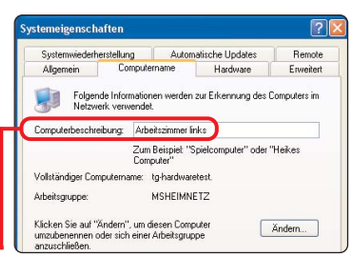
Damit die Computer im Netzwerk einander „erkennen", sind zuvor ein paar Einstellungen fällig. So geht's:

Computernamen und Arbeitsgruppe



1 Klicken Sie, um Netzwerknamen eindeutig zuzuordnen, zunächst auf Start,

und klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste auf Arbeitsplatz. Wählen Sie dann Eigenschaften aus.



2 Es folgt ein Klick auf den Karteireiter Computername. Tippen Sie hier neben Computerbeschreibung: eine Definition für den Computer ein, zum Beispiel: Arbeitszimmer links.

Netzwerkkonfiguration

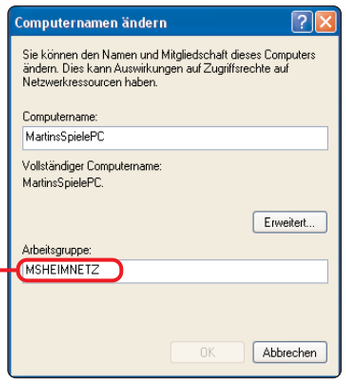
3 Dann müssen Sie dem Computer noch einen Namen geben, mit dem er sich im Netzwerk melden soll. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Ändern...

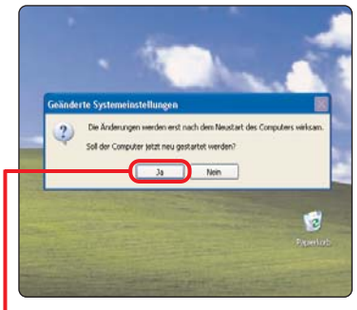
4 Tippen Sie dann im Feld unter dem Eintrag Computername: den gewünschten Namen des Computers ein, also zum Beispiel MartinsSpielePC.

5 Den Namen der Arbeitsgruppe: können Sie normalerweise unverändert lassen. Der Begriff MSHEIMNETZ ist bereits von Windows vorgegeben. Falls Sie ihn ändern wollen, achten Sie darauf, ihn auch auf den restlichen Computern ohne Tippfehler anzupassen – der Name der Arbeitsgruppe muß auf allen Netzwerk-Computern exakt der gleiche sein. Klicken Sie zum Abschluß auf die Schaltfläche OK.

6 Im Hinweisfenster klicken Sie erneut auf die Schaltfläche OK, dann wiederum auf OK.

7 Klicken Sie zum Schluß auf die Schaltfläche Ja, um den Computer neu zu starten.



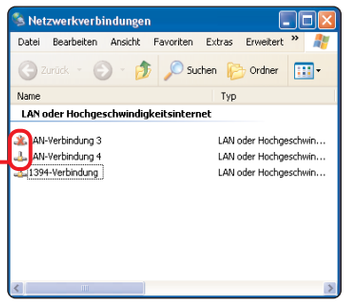


IP-Adresse festlegen

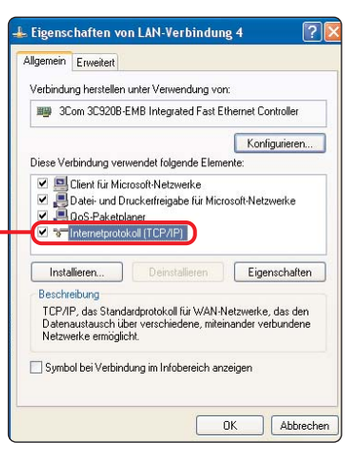
Damit die Computer im Netzwerk einander „erkennen", Sie also auf jeden einzelnen Rechner zugreifen können, müssen Sie jedem PC eine eigene IP-Adresse zuordnen.

1 Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf Netzwerkumgebung, dann mit der linken auf Eigenschaften.

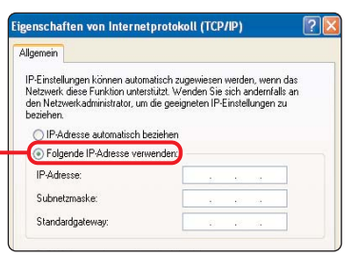




2 Die Netzwerkkarte ist im dann geöffneten Fenster unter der Überschrift **LAN oder Hochgeschwindigkeitsinternet** zu finden und trägt die Bezeichnung LAN-Verbindung. Schwierig wird es, wenn Ihr Computer mehrere Netzwerkadapter hat. Um schnell festzustellen, an welchen Adapter Sie das Kabel angeschlossen haben, richten Sie sich am besten nach den Symbolen. bedeutet, daß eine Verbindung besteht. heißt: An diesem Adapter ist kein Netzwerkkabel angeschlossen. Sind beide Adapter „belegt", so ziehen Sie das Netzwerkkabel kurz ab, um zu sehen, welches Symbol sich ändert. Wichtig: 1394-Verbindung ist kein Netzwerkanschluß, sondern ein Anschluß für **Firewire** S.224. Klicken Sie dann den richtigen Eintrag mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Eigenschaften aus.



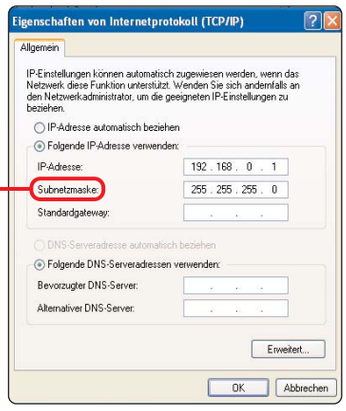
3 Daraufhin sehen Sie die Elemente, die Windows beim Einrichten einer Netzwerkkarte automatisch installiert. Klicken Sie hier auf Internetprotokoll (TCP/IP) und anschließend auf Eigenschaften.



4 Wählen Sie danach die Option Folgende IP-Adresse verwenden: aus. Jetzt können Sie eine IP-Adresse festlegen. In einem privaten Netzwerk lautet die Adresse 192.168.0.X, wobei X für eine Zahl zwischen 1 und 254 steht. Die IP-Adresse muß für jeden Computer eine andere sein.

So erhält der erste PC etwa die Adresse 192.168.0.1, der zweite 192.168.0.2 und so weiter. Tragen Sie daher beispielsweise neben IP-Adresse: die Adresse 192 . 168 . 0 . 1 ein.

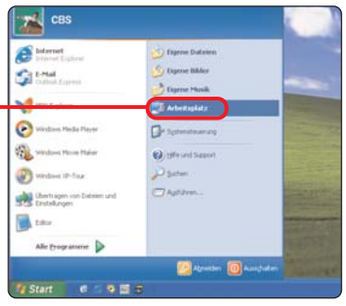
5 Nach einem Klick ins Feld neben Subnetzmaske: wird die **Subnetz** S.224-Maske automatisch eingetragen. Sie lautet: 255 . 255 . 255 . 0. Die Subnetz-Maske ist auf allen Computern im Netzwerk gleich. Beenden Sie die Eingaben mit Klicks auf OK und Schließen.



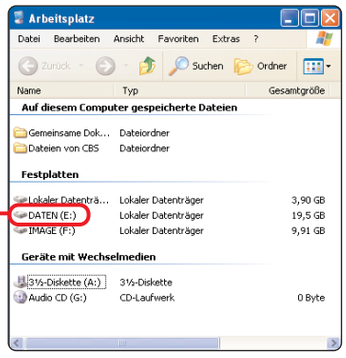
Dateifreigabe im Netzwerk

Wenn Sie außer dem Ordner „Gemeinsame Dokumente" im Netzwerk noch weitere Ordner oder Festplatten freigeben möchten, müssen Sie spezielle Freigaberechte erteilen.

1 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.



2 Wenn Sie jetzt etwa eine Festplatte im Netzwerk freigeben möchten, dann klicken Sie die gewünschte Festplatte, in diesem Beispiel DATEN (E:), mit der *rechten* Maustaste an und wählen Eigenschaften aus.

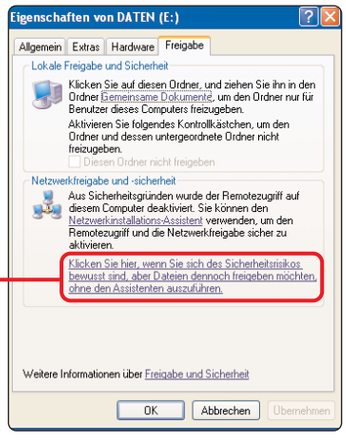


3 Dann wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie hier zunächst auf den Karteireiter Freigabe und dann auf den blau markierten Eintrag.

4 Im nächsten Fenster bietet Windows Ihnen einen Assistenten zur Hilfe an. Sie nehmen jedoch nicht an, sondern wählen den unteren Eintrag.

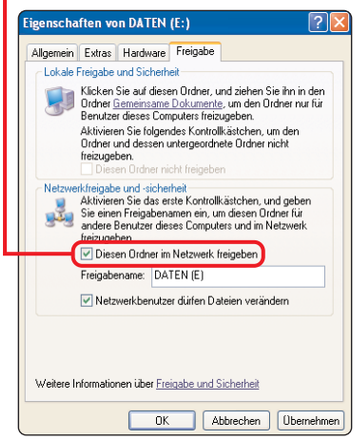
5 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie per Klick die Option Dateifreigabe einfach aktivieren aus.

6 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK, um die gewünschte Änderung zu bestätigen.



7 Setzen Sie nun ein Häkchen vor Diesen Ordner im Netzwerk freigeben. Möchten Sie erlauben, daß über das Netzwerk Dateien auf der Festplatte Ihres Computers verändert werden können (Lese- und Schreibzugriff), dann setzen Sie zusätzlich ein Häkchen vor die Zeile Netzwerkbenutzer dürfen Dateien verändern.

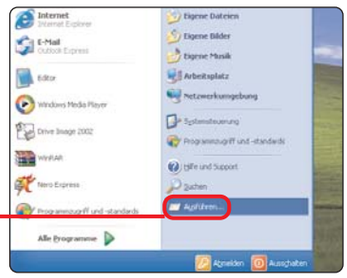
8 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK. Auf diese Weise können Sie jetzt noch andere Festplatten oder einzelne Ordner freigeben. Wenn Sie fertig sind, schließen Sie eventuell noch geöffnete Fenster mit Klicks auf die Schaltfläche OK.



9 Starten Sie dann den Computer neu, um die Änderungen zu übernehmen. Konfigurieren Sie abschließend noch die weiteren Netzwerkrechner entsprechend den Schritten in diesem Kasten.

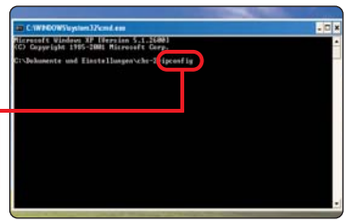
Netzwerkeinstellungen testen

Prüfen Sie anschließend, ob sich die Computer untereinander im Netzwerk „sehen" können. Das erledigen Sie mit einigen wenigen Befehlen

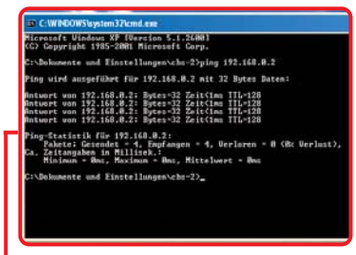


1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche zunächst auf Start und anschließend auf Ausführen...

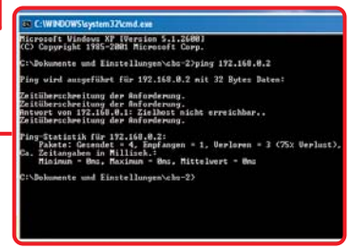
2 Tippen Sie in das Feld folgendes ein: cmd, und klicken Sie anschließend auf OK.



3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Hier können Sie mit einem einfachen Befehl auf jedem Computer die zugeordnete **IP-Adresse** S.224 anzeigen lassen. Tippen Sie `ipconfig` ein, und drücken Sie anschließend auf R. Dann wird Ihnen die aktuelle Konfiguration gezeigt.



4 Um nun festzustellen, ob Sie beispielsweise auf den Computer mit der zugewiesenen IP-Adresse 192.168.0.2 zugreifen können, tippen Sie folgendes ein: `ping 192.168.0.2`. Drücken Sie anschließend R. Dann wird Ihnen das Ergebnis angezeigt. Falls es wie folgt aussieht,

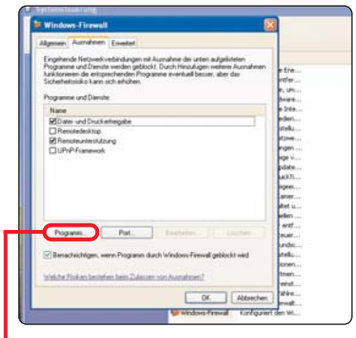


ist alles in Ordnung. Der Computer bekommt eine Rückmeldung aus dem Netzwerk. Sollte der Test allerdings negativ ausfallen,

dann müssen Sie die Einstellungen auf dem betroffenen Computer überprüfen. Schließen Sie anschließend das Fenster mit einem Klick auf ☒ rechts oben.

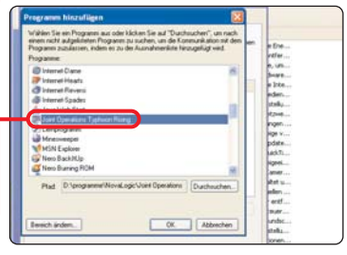
Freigabe für Windows-Firewall erteilen

Wenn Sie bereits das Windows XP Service Pack 2 installiert haben, kann es zu Problemen mit der Windows-Firewall S.224 **geben. So geben Sie ein Spiel für das Netzwerk frei:**

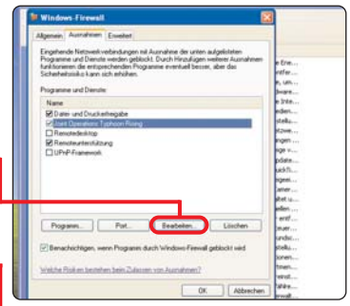


1 Klicken Sie auf Start und danach auf Systemsteuerung. Es folgt ein Doppelklick auf Windows-Firewall.

2 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Ausnahmen und danach auf die Schaltfläche Programm...

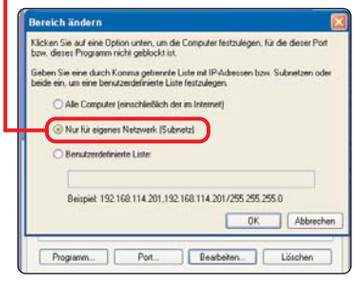


3 Wählen Sie nun das Spiel aus, das Sie für das Netzwerk freigeben möchten. In diesem Beispiel soll eine Freigabe für das zuvor installierte „Joint Operations – Typhoon Rising" erteilt werden. Wählen Sie mit einem Mausklick Joint Operations Typhoon Rising aus, und klicken Sie auf OK. Die Freigabe



ist nun für alle Computer erteilt, auch für die im Internet. Wenn Sie die Freigabe auf das lokale Netzwerk (**LAN** S.224) beschränken möchten, klicken Sie auf Joint Operations Typhoon Rising und anschließend auf Bearbeiten...

4 Wählen Sie per Klick Bereich ändern... aus, und ändern Sie die Freigabe auf Nur für eigenes Netzwerk (Subnetz). Wenn Sie dagegen im lokalen Netzwerk nur bestimmte Computer zulassen möchten, dann wählen Sie die untere Option Benutzerdefinierte Liste: aus, und tragen, jeweils durch Kommas getrennt, die IP-Adressen der Rechner ein, denen eine Berechtigung erteilt werden soll. Bestätigen Sie danach mit zwei Klicks auf OK. Schließen Sie das darauffolgende Fenster ebenfalls mit einem Klick auf OK und das letzte Fenster mit einem Klick auf ☒ rechts oben.



Einstellungen im Spiel

Anhand des Spiels „Joint Operations – Typhoon Rising" zeigt Ihnen die Redaktion, wie Sie auf dem schnellsten Weg ein Netzwerkspiel starten

Einrichtung des Spiel-Servers



1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Im Hauptmenü klicken Sie auf LAN und dann auf Host Game.



2 Wählen Sie in diesem Menü zunächst neben Server Type aus, ob der **Spiel-Server** S.224 selbst aktiv am Spiel teilnehmen darf Serve and Play oder als reiner Server fungieren soll Serve.

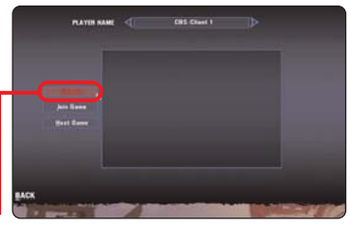


Darunter können Sie neben der Zeile Enable PunkBuster auswählen, ob Sie das Anti-Schummel-Programm „Punkbuster" aktivieren möchten Yes oder nicht No. Unter Available Missions wählen Sie per Klick(s) eine oder mehrere Karten aus. Klicken Sie dann auf das Zeichen für Hinzufügen.



3 Mit einem Klick auf den Eintrag START HOSTING starten Sie das Netzwerkspiel. Warten Sie ab, bis die Karte vollständig geladen wurde. Dann ist der Server einsatzbereit. Sofern Sie in Schritt 2 die Option Serve and Play ausgewählt haben, drücken Sie K, um an dem Spiel teilzunehmen.

Einrichtung des Spiel-Clients



1 Starten Sie das Spiel auch auf dem oder den **Client**(s) S.224. Klicken Sie im Hauptmenü auf LAN.

2 Nun klicken Sie auf Search. Das Spiel durchsucht daraufhin das Netzwerk. Sobald der Server gefunden wurde, klicken Sie den Eintrag an, hier CBS-TY 64!



3 Danach folgt ein Klick auf Join Game. Sobald die Karte geladen ist, klicken Sie auf K, um an dem Spiel teilzunehmen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HOTLINE-TEST

Lange Leitung

In COMPUTER BILD SPIELE 5/2004 veröffentlichte die Redaktion einen Test von Spiele-Hotlines. Das Ergebnis war erschreckend. Im zweiten Durchgang stehen jetzt die Technik-Hotlines auf den Prüfstand. Besserung in Sicht?



Foto: Corbis

Eine Technik-Hotline sollte jeder Konsolen- und Spielehersteller anbieten.

Dumm gelaufen: Da steht ein neuer Computer auf dem Schreibtisch, und unterm Weihnachtsbaum liegt das lang gersehnte Spiel dazu. Na denn, rein mit der CD in den PC. Die böse Überraschung: Bereits beim Installieren gibt's die ersten Fehlermeldungen. Nach dem Start nervt das Spiel dann mit ruckelnden Bildern und fehlender Musikwiedergabe.

Einziger Ausweg: der Griff zum Telefonhörer und ein Anruf bei der Technik-Hotline des Herstellers. Doch die ist ständig besetzt. Es folgen fünf Minuten Warteschleife in der teuren 0190er-Verbindung, dann meldet sich ein Hotline-Mitarbeiter, der buchstäblich eine „lange Leitung" hat und überhaupt nicht helfen kann.

Ein Alptraum? Ja und nein. Ob Ihnen geholfen wird, wenn Sie mit einem Spiel Installations-Probleme haben, hängt vor allem davon ab, von welchem Hersteller es stammt. Während manche Firmen mit fast rund um die Uhr „geöffneten", kostenlosen Hotlines beweisen, daß Sie Kundenservice groß schreiben, hat der Käufer bei anderen Anbietern das Nachsehen. Beispiele: Die Technik-Hotlines von Konami und Bigben sind 119 Stunden pro Woche erreichbar, während es Pepper Games gerade mal auf zehn Stunden bringt – in der Woche, wohlgemerkt. Und in der Theorie. In der Praxis sind dagegen einige Leitungen leider auch während der im Handbuch genannten Sprechzeiten „tot".

„Dann laden Sie sich doch ein Crack-Programm aus dem Internet. Ich sage Ihnen mal, wo Sie das herbekommen."
Auskunft der Technik-Hotline von Modern Games

Die Redaktion wollte es genau wissen und testete (natürlich unter falschen Namen) 32 Hotlines von Spiele-Herstellern. Jede Technik-Hotline wurde insgesamt viermal angerufen. Die Tester legten sich jeweils eine Anfänger- und eine Profi-Frage zu zwei Spielen des Herstellers zurecht. Die Test-Anrufe erfolgten an verschiedenen Tagen und zu unterschiedlichen Zeiten – in der Regel am frühen Nachmittag (15 Uhr), wenn besonders viele Jugendliche zu Hause sind, und in den Abendstunden (19 Uhr), wenn zahlreiche Berufstätige nach Hause kommen und noch eine Runde spielen möchten. War eine Hotline zu einem dieser Zeitpunkte nicht besetzt, so wurde der Anruf auf einen früheren oder späteren Termin verlegt.

Doch nicht immer hatten die Tester überhaupt Gelegenheit, ihre Fragen loszuwerden. Die Firma Take 2 etwa überraschte uns an drei von vier Terminen mit einer toten Leitung. Um andere Anbieter „löchern" zu können, waren Durchhaltevermögen und ein robuster „Wählfinger" gefragt. Einmal waren 14, einmal sogar 16 Wahlversuche fällig, bis die Testanrufer unter der Hotline-Nummer des Herstellers Codemasters mit einem Mitarbeiter verbunden wurden.

Eine gute Hotline sollte alle vier Fragen der Redaktion beantworten können. Doch nicht allen Firmen gelang dies. Andere Firmen helfen ihren Kunden zwar, wollen für diese Selbstverständlichkeit aber reichlich Geld sehen. So kostet ein Anruf beim weltgrößten Spiele-Hersteller Electronic Arts im Durchschnitt stolze 11,13 Euro.

Die Preise der Technik-Hotlines reichten vom Nulltarif bis 11,13 Euro für einen durchschnittlich langen Anruf.

Das ist ärgerlich. Denn immerhin geht es hier nicht um inhaltliche Hilfe zu Spielen, sondern darum, die Programme überhaupt erst zum Laufen zu bringen. Und in solchen Fällen sollte der Hersteller eigentlich kostenlos helfen. Mitbewerber Microsoft zeigt, wie's besser geht. Kunden mit Technikproblemen steht dort eine kostenlose 0800-Telefonnummer zur Verfügung. Die darunter erreichbaren Mitarbeiter waren nicht nur sehr freundlich, sie wußten auch auf alle vier Fragen der Redaktion kompetente Antworten. Lobenswert – und damit eindeutig Platz 1 im Test der Technik-Hotlines. Und den Titel des Preis-/Leistungs-Siegers gibt es für diese vorbildliche Gratis-Hilfe gleich noch dazu.

So unterschiedlich wie die Hotline-Preise und -„Öffnungszeiten" sind auch die Mitarbeiter am Telefon. Die Redaktion traf auf viele engagierte und freund-

So testet COMPUTER BILD SPIELE

Computer, Konsolen und Software werden immer komplizierter. Also sollte jeder Spiele-Hersteller seinen Kunden auch eine Technik-Hotline anbieten. COMPUTER BILD SPIELE hat die Hilfsangebote von 32 deutschen Firmen anonym getestet. Firmen, die keine Hotline unterhalten, wurden mit der Note „ungenügend" gewürdigt.

Vier Fragen wurden für jede Hotline vorbereitet – für jeden Testanruf eine. Dazu wurden Konsolen oder Spiele des Herstellers ausgewählt und zu jedem Produkt immer eine Anfänger- und eine Profi-Frage formuliert. Mal wollten die Anrufer wissen, wie man das Spiel „Spyhunter" bei einer bestimmten Fehlermeldung zum Laufen bringt (richtige Antwort: neue Grafiktreiber installieren), mal, wie man „Tony Hawk's Pro Skater 4" in einem Netzwerk mit Firewall spielt (Ports 5250 und 5251 in der Firewall freigeben). Die Tester kannten natürlich alle richtigen Antworten vorher und bewerteten außer der Erreichbarkeit der Hotline-Plätze auch die Kompetenz der dort sitzenden Leute. Im einzelnen waren drei Prüfpunkte maßgeblich:

ERREICHBARKEIT

Niemand wartet gerne lange auf ein Verbindung. Deshalb zählten die Tester, wie oft sie die Nummer der Hotline vergeblich wählen mussten. Note „sehr gut" gab es nur für Hotlines, die bei allen vier Anrufen sofort „am Draht" waren. Besonders ärgerlich ist es, wenn man zwar gleich verbunden wird, dann aber erst mal eine längere Bandansage abwarten muss. COMPUTER BILD SPIELE bestraft solche Warteschleifen mit einer schlechten Note. Als „sehr gut" gelten nur Hotlines, die gleich zum Service-Mitarbeiter durchschalten. Diese Note können teure 0190x-Hotlines übrigens prinzipiell nicht erreichen, weil sie gesetzlich verpflichtet sind, jedem Anrufer zunächst eine Bandansage vorzuspielen, die den Preis der Verbindung nennt. Nicht verpflichtet sind sie indes dazu, bei dieser Gelegenheit auch noch umständlich ihre Geschäftszeiten aufzusagen – das hat nur den Zweck, Anrufer möglichst lange in der Leitung zu halten, während der Gebührenzähler tickt. Mehr als 40 Sekunden Warteschleife rechtfertigen daher die Note „ungenügend".

PROBLEMLÖSUNG

Wichtigstes Bewertungskriterium für eine Technik-Hotline ist natürlich die Qualität der Hilfe. Deshalb fließt die dafür vergebene Teilnote auch zu 50 Prozent in die Gesamtwertung ein. Nur, wer alle vier Fragen korrekt beantworten konnte, schlug sich „sehr gut". Zwei „Richtige" sind allenfalls noch „ausreichend". Konnte keine einzige Frage geklärt werden und ist die Hotline zudem nicht kostenlos, so wird diese Nicht-Leistung für teures Geld mit einer zusätzlichen Abwertung gewürdigt. Nett, aber nicht zwingend notwendig sind freundliche Mitarbeiter. Besonders zuvorkommend gewährte Hilfe gilt dennoch als „sehr gut". Aufgeführt, aber nicht bewertet wird außerdem die durchschnittliche Dauer aller mit diesem Hersteller geführten Telefongespräche. Dabei wird nur die reine Gesprächszeit berücksichtigt, nicht die Wartezeit während einer vorherigen Bandansage.

PREIS/LEISTUNG

Keine Frage: Gute Arbeit hat ihren Preis. Doch nicht jeder Hotline-Anruf ist das Geld wert, das er kostet. COMPUTER BILD SPIELE ließ bei jedem Anruf die Stoppuhr mitlaufen. Dabei wurde auch die Zeit gestoppt, während derer die Anrufer in Tonband-Warteschleifen hingen – sofern diese „Auszeiten" nicht kostenlos sind. Anschließend wurde der Durchschnittswert der vier Hotline-Anrufe ermittelt, auf volle Minuten aufgerundet (nicht jeder Kunde hat einen Telefonvertrag mit

liche Helfer, die manchmal auch ungewöhnliche Lösungsvorschläge hatten. Auf die Frage, wie man ein Spiel zum Laufen bringen könne, dessen CD der Computer nicht lesen kann – ein häufiges Problem bei irrtümlich „Alarm schlagenden" Kopierschutzverfahren – schlug der Hotline-Mitarbeiter von Modern Games kurzerhand vor: „Dann laden Sie sich doch ein Crack-Programm aus dem Internet. Ich sage Ihnen mal, wo Sie das herbekommen."

Gute Besserung wünscht die Redaktion dem Mitarbeiter an der Bigben-Hotline. Der war so erkältet, daß er vor lauter Husten nicht mehr zu verstehen war. Die Redaktion hätte ihm gerne ein paar Tips für die baldige Genesung gegeben. Doch bei einem durchschnittlichen Gesprächspreis von 7,42 Euro haben wir uns das lieber verkniffen.

Fazit: Von 32 getesteten Hotlines konnten 18, also mehr als die Hälfte, alle Technikfragen beantworten. Nur eine Hotline rückte zu keinem einzigen Problem die richtige Lösung heraus. Am Ende gab es viermal die Note „sehr gut", 15 Hotlines erwiesen sich als „gut", acht waren „befriedigend", zwei „ausreichend", und drei teilen sich mit der Note „mangelhaft" die rote Laterne. Damit sind die Technik-Hotlines zwar im Schnitt besser als die in Heft 5/2004 getesteten Spiele-Hotlines – aber einen Grund, sich auf Lorbeeren auszuruhen, haben die Firmen damit nicht.

sekundengenauer Gesprächsabrechnung) und der Preis eines solchen durchschnittlichen Gespräches ermittelt.

Für die Preis-/Leistungs-Bewertung wird anschließend die Note der Hotline mit dem Preis eines Anrufs multipliziert. Ein Rechenbeispiel: Ein Anruf bei einer „sehr guten" Hotline darf maximal 3 Euro kosten, damit auch das Preis-/Leistungs-Verhältnis noch als „sehr gut" gilt.

Die Abstufungen im Einzelnen:

bis 3,00	sehr gut
3,01 bis 6,00	gut
6,01 bis 9,00	befriedigend
9,01 bis 12,00	ausreichend
12,01 bis 15,00	mangelhaft
über 15,00	ungenügend

Testergebnisse im Detail	Gewichtung in %	Platz 1 Microsoft	Note	Platz 2 TDK mediactive	Note	Platz 3 Koch	Note	Platz 4 CDV	Note
Hotline-Nummer		0800-1812968		01805-83542637		01901-450899		01805-299266	
Geschäftszeiten		Mo-Fr 9-22, auch Sa 9-20 und So 9-17 Uhr		Mo-Sa 11-20 Uhr		Mo-Fr 10-21 Uhr, auch Sa und So 10-16 Uhr		Mo-Fr 9-17 Uhr	
Befragt zu Problemen mit		Xbox, Fable (Xbox)		World Racing (PC), Conan (PC)		Singles – Flirt up your Life! (PC), X2 – Die Bedrohung (PC)		Codename Panzers (PC), Blitzkrieg (PC)	
ERREICHBARKEIT									
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	84	1,00	54	1,00	67	1,00	40	3,00
Montags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	30	4,00	90	6,00	35	5,00	0	1,00
Montags (19 Uhr)	**0,00**							**17 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	20	3,00	40	5,00	35	5,00	0	1,00
Donnerstags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	40	5,00	40	5,00	36	5,00	0	1,00
Donnerstags (19 Uhr)	**0,00**							**17 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	1	2,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	20	3,00	0	1,00	37	5,00	0	1,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**1,69**		**1,81**		**2,00**		**2,06**
PROBLEMLÖSUNG									
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00
Umgangston der Mitarbeiter	10,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	120		128,75		256,75		157,25	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**1,28**		**1,33**		**1,40**		**1,43**
Abwertungen									
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,28**	**sehr gut**	**1,33**	**sehr gut**	**1,40**	**sehr gut**	**1,43**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**sehr gut**		**sehr gut**		**gut**		**sehr gut**	
Durchschnittliche Telefonkosten für einen Hotline-Anruf		0,00 €		0,36 €		3,09 €		0,36 €	
Formel (Note x Kosten)		1,28 x 0 = 0		1,33 x 0,36 = 0,48		1,40 x 3,09 = 4,33		1,43 x 0,36 = 0,51	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit

Testergebnisse im Detail	Gewichtung in %	Platz 5 Ash	Note	Platz 6 Sunflowers	Note	Platz 7 Avalon	Note	Platz 8 Sony	Note
Hotline-Nummer		0190-909165		01907-61800		01907-71887		01805-766977	
Geschäftszeiten		Mo-Fr 8-20 Uhr		Mo-Fr 11-20 Uhr		Mo-Fr 10-20 Uhr		Mo-Fr 10-18 Uhr	
Befragt zu Problemen mit		Tony Hawk's Pro Skater 4 (PC), Spyhunter (PC)		Knights of Honor (PC), Anno 1503 Add-on (PC)		Robocop (PC), Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn (PC)		PS-2-Hardware	
ERREICHBARKEIT									
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	60	1,00	45	2,00	50	2,00	40	3,00
Montags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	55	6,00	60	6,00	132	6,00	30	4,00
Montags (19 Uhr)	**0,00**							**17.30 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	1	2,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	55	6,00	30	4,00	26	4,00	30	4,00
Donnerstags (15 Uhr)	**0,00**								
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	2	3,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	55	6,00	35	5,00	48	6,00	40	5,00
Donnerstags (19 Uhr)	**0,00**							**17.30 Uhr**[1]	
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	1	2,00	0	1,00	2	3,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	55	6,00	20	3,00	70	6,00	30	4,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**2,25**		**2,44**		**2,63**		**3,13**
PROBLEMLÖSUNG									
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00
Umgangston der Mitarbeiter	10,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	70		67,5		138,75		91,25	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**1,50**		**1,58**		**1,65**		**1,85**
Abwertungen						an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar	**+0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,50**	**gut**	**1,58**	**gut**	**1,75**	**gut**	**1,85**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**gut**		**gut**		**befriedigend**		**sehr gut**	
Durchschnittliche Telefonkosten für einen Hotline-Anruf		3,71 €		2,47 €		4,95 €		0,36 €	
Formel (Note x Kosten)		1,50 x 3,71 = 5,57		1,58 x 2,47 = 3,91		1,75 x 4,95 = 8,66		1,85 x 0,36 = 0,67	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit

HOTLINE-TEST FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail	Gewichtung in %	Platz 9 Nintendo	Note	Platz 10 Atari	Note	Platz 11 Pointsoft	Note	Platz 12 BHV	Note	Platz 13 Konami	Note
Hotline-Nummer		01805-005806		01907-71882		01805-554935		0800-2484685		01907-45247	
Geschäftszeiten		Mo-Fr 13-17 Uhr		Mo-Sa 14-19 Uhr		Mo-Fr 10-18 Uhr		Mo-Fr 16-19 Uhr		täglich 7-24 Uhr	
Befragt zu Problemen mit		Mario Kart Double Dash (Cube), The Legend of Zelda – Majora's Mask (N 64)		Civilization 3 – Conquests (PC), Top Spin (PC)		Afrika Korps (PC), D-Day (PC)		Camgoo (PC), Der verborgene Kontinent (PC)		Apocalyptica (PC), Silent Hill 4 – The Room (PC)	
ERREICHBARKEIT											
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	20	5,00	30	4,00	40	3,00	15	5,00	119	1,00
Montags (15 Uhr)	**0,00**							**16 Uhr**[1]			
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	1	2,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	2	2,00	30	4,00	43	6,00	12	3,00	32	5,00
Montags (19 Uhr)	**0,00**	**16.30 Uhr**[1]				**17.30 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	3	2,00	20	3,00	67	6,00	10	2,00	55	6,00
Donnerstags (15 Uhr)	**0,00**							**16 Uhr**[1]			
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	0	1,00	0	1,00	5	5,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	5	2,00	40	5,00	37	5,00	10	2,00	50	6,00
Donnerstags (19 Uhr)	**0,00**	**16.30 Uhr**[1]				**17.30 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	0	1,00	1	2,00	0	1,00	2	3,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	3	2,00	60	6,00	40	5,00	9	2,00	50	6,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**3,25**		**3,50**		**3,13**		**3,69**		**2,19**
PROBLEMLÖSUNG											
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00	4	1,00	3	2,00
Umgangston der Mitarbeiter	10,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00	sehr freundlich	1,00	neutral	3,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	25		45,25		203		152,5		328,75	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,00**		**1,00**		**1,33**		**1,00**		**2,17**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**1,90**		**2,00**		**2,05**		**2,08**		**2,18**
Abwertungen											
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,90**	**gut**	**2,00**	**gut**	**2,05**	**gut**	**2,08**	**gut**	**2,18**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**sehr gut**		**gut**		**sehr gut**		**sehr gut**		**ungenügend**	
Durchschnittliche Telefonkosten für einen Hotline-Anruf		0,12 €		2,47 €		0,60 €		0,00 €		8,66 €	
Formel (Note x Kosten)		1,90 x 0,12 = 0,23		2,00 x 2,47 = 4,95		2,05 x 0,6 = 1,23		2,08 x 0 = 0		2,18 x 8,66 = 18,87	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit

Testergebnisse im Detail	Gewichtung in %	Platz 22 Codemasters	Note	Platz 23 DTP	Note	Platz 24 CEG	Note	Platz 25 Empire	Note	Platz 26 Vivendi	Note
Hotline-Nummer		0044-1926487446		01908-21171		01907-88870		01907-5477475		01901-51200	
Geschäftszeiten		Mo-Fr 10-12 und 14-18 Uhr		Mo-Sa 11-20 Uhr		Mo-Fr 10-12 und 14-18 Uhr		Mo-Fr 11-20 Uhr		Mo-Sa 9-21 Uhr	
Befragt zu Problemen mit		Colin McRae Rally 04 (PS 2), Club Football (PC)		Sommerspiele (PC), Radsport Manager 2004/05 (PC)		Viewtiful Joe (Cube), Devil May Cry 2 (PS 2)		Vegas Tycoon (PC), Total Immersion Racing (PC)		Warcraft 3 – Reign of Chaos (PC), Empire Earth (PC)	
ERREICHBARKEIT											
Verfügbarkeit der Hotline in Stunden pro Woche	20,00	30	4,00	54	1,00	30	4,00	45	2,00	72	1,00
Montags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	11	6,00	0	1,00	2	3,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	300	6,00	25	4,00	120	6,00	17	3,00	20	3,00
Montags (19 Uhr)	**0,00**	**18 Uhr**[1]				**15 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	9	6,00	0	1,00	4	4,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	240	6,00	23	4,00	120	6,00	52	6,00	22	4,00
Donnerstags (15 Uhr)	**0,00**										
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	16	6,00	0	1,00	4	4,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	300	6,00	20	3,00	120	6,00	47	6,00	0	1,00
Donnerstags (19 Uhr)	**0,00**	**18 Uhr**[1]				**15 Uhr**[1]					
Vergebliche Wahlversuche bis Verbindung	2,50	14	6,00	0	1,00	2	3,00	0	1,00	0	1,00
Wartezeit bis zur Verbindung mit Hotline-Mitarbeiter in Sek.	2,50	260	6,00	33	5,00	120	6,00	44	6,00	60	6,00
Erreichbarkeit insgesamt	**40,00**		**5,00**		**1,75**		**4,38**		**2,56**		**1,63**
PROBLEMLÖSUNG											
Wie viele der vier Fragen konnten beantwortet werden	50,00	4	1,00	2	4,00	3	2,00	2	4,00	1	5,00
Umgangston der Mitarbeiter	10,00	neutral	3,00	neutral	3,00	neutral	3,00	sehr freundlich	1,00	sehr freundlich	1,00
Durchschnittliche Dauer der Gespräche in Sek. (ohne Wartezeit)	0,00	150		67,5		107,5		387,25		165	
Problemlösung insgesamt	**60,00**		**1,33**		**3,83**		**2,17**		**3,50**		**4,33**
ZWISCHENNOTE	**100,00**		**2,80**		**3,00**		**3,05**		**3,13**		**3,25**
Abwertungen											
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,80**	**befriedigend**	**3,00**	**befriedigend**	**3,05**	**befriedigend**	**3,13**	**befriedigend**	**3,25**
PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS		**sehr gut**		**ausreichend**		**mangelhaft**		**ungenügend**		**befriedigend**	
Durchschnittliche Telefonkosten für einen Hotline-Anruf		0,98 €		3,71 €		4,49 €		9,89 €		2,47 €	
Formel (Note x Kosten)		2,8 x 0,98 = 2,75		3,00 x 3,71 = 11,13		3,05 x 4,49 = 13,71		3,13 x 9,89 = 30,97		3,25 x 2,47 = 8,04	

[1] Abweichende Anruf-Uhrzeit [2] Abgewertet um zwei Notenstufen wegen mangelhaften Testergebnisses

Platz 14	Platz 15	Platz 16	Platz 16	Platz 18	Platz 19	Platz 20	Platz 21
Ascaron Note	**Electronic Arts** Note	**Pepper Games** Note	**Dartmoor** Note	**Eidos** Note	**Activision** Note	**THQ** Note	**Ubisoft** Note
05241-96690	01907-76633	0900-1100823	01907-06136	01908-39572	01805-225155	01805-605511	01805-554938
Mo-Fr 14-17 Uhr	Mo-Sa. 11-20 Uhr	Mo-Fr 14-16 Uhr	Mo-Fr 14-20 Uhr	Mo-Sa 10-22 Uhr	Mo-Fr 14-18 Uhr, auch Sa-So 16-18 Uhr	Mo-Fr 16-20 Uhr	Mo-Fr 9-19 Uhr
Port Royale 2 (PC), Sacred (PC)	Need for Speed (Xbox) Burnout 3 (Xbox),	Crazy Machines (PC), Space Tanks (PC)	Expedition nach Tikal (PC) Löwenherz – Der König kehrt zurück (PC)	Deus Ex 2 – Invisible War (PC), Thief – Deadly Shadows (PC)	Civilization – Call to Power (PC), Doom 3 (PC)	Full Spectrum Warrior (PC), Warhammer 40.000 – Dawn of War (PC)	Far Cry (PC), Tom Clancy's Splinter Cell – Pandora Tomorrow (PC)
15 5,00	54 1,00	10 5,00	30 4,00	72 1,00	24 4,00	20 5,00	50 2,00
						16 Uhr[1]	
0 1,00	2 3,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00	4 4,00	0 1,00	0 1,00
23 4,00	240 6,00	45 6,00	38 5,00	183 6,00	419 6,00	32 5,00	84 6,00
17 Uhr[1]		**15.30 Uhr**[1]			**18 Uhr**[1]		
0 1,00	3 3,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00	2 3,00	0 1,00	0 1,00
49 6,00	180 6,00	45 6,00	25 4,00	99 6,00	135 6,00	44 6,00	911 6,00
						16 Uhr[1]	
0 1,00	6 6,00	0 1,00	0 1,00	2 3,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00
12 3,00	180 6,00	45 6,00	27 4,00	40 5,00	125 6,00	720 6,00	76 6,00
17 Uhr[1]		**15.30 Uhr**[1]			**18 Uhr**[1]		
0 1,00	3 3,00	0 1,00	1 2,00	0 1,00	0 1,00	2 3,00	1 2,00
22 4,00	210 6,00	45 6,00	135 6,00	80 6,00	539 6,00	25 4,00	63 6,00
3,81	**2,94**	**4,25**	**3,50**	**2,31**	**4,06**	**4,19**	**2,81**
4 1,00	3 2,00	4 1,00	4 1,00	3 2,00	4 1,00	4 1,00	3 2,00
sehr freundlich 1,00	sehr freundlich 1,00	sehr freundlich 1,00	neutral 3,00	neutral 3,00	neutral 3,00	neutral 3,00	neutral 3,00
53	282,5	152,5	168,5	163,5	87,5	288,5	492,75
1,00	**1,83**	**1,00**	**1,33**	**2,17**	**1,33**	**1,33**	**2,17**
2,13	**2,28**	**2,30**	**2,20**	**2,23**	**2,43**	**2,48**	**2,43**
an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar **+0,10**			an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar **+0,10**	an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar **+0,10**		an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar **+0,10**	Anrufer muß sich bei der Hotline erst persönlich registrieren **+0,25**
gut 2,23	**gut 2,28**	**gut 2,30**	**gut 2,30**	**gut 2,33**	**gut 2,43**	**befriedigend 2,58**	**befriedigend 2,68**
sehr gut	**ungenügend**	**gut**	**ungenügend**	**ungenügend**	**sehr gut**	**sehr gut**	**gut**
0,25 €	11,13 €	1,92 €	7,42 €	9,28 €	0,84 €	1,08 €	1,80 €
2,23 x 0,25 = 0,55	2,28 x 11,13 = 25,38	2,30 x 1,92 = 4,42	2,30 x 7,42 = 17,07	2,33 x 9,28 = 21,61	2,43 x 0,84 = 2,04	2,58 x 1,08 = 2,79	2,68 x 1,8 = 4,82

Platz 27	Platz 28	Platz 29	Platz 30	Platz 31	Platz 32
Zuxxez Note	**Modern Games** Note	**Dreamcatcher** Note	**Bigben** Note	**Take 2** Note	**Rondomedia** Note
06241-26880	02408-959209	01908-46048	01908-82416	01901-45454	0700-76636362
Mo-Fr 9-17 Uhr	Mo-Fr 14-17, auch Di 9-12	Mo-Fr 9-19, auch Sa und So 13-19	täglich 7-24 Uhr	Mo-Fr 12-20 Uhr	Mo-Fr 15-18 Uhr
Knightshift (PC), The I of the Dragon (PC)	O.R.B. (PC), Casanova (PC)	Law and Order (PC), Painkiller (PC)	Gangland (PC), Soldiers of Anarchy (PC) (PC)	Vietcong (PC), Holiday World (PC)	XIII (PC), Sataan (PC)
40 3,00	18 5,00	62 1,00	119 1,00	40 3,00	15 5,00
0 1,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	2 3,00
0 1,00	0 1,00	55 6,00	57 6,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	0 1,00
17 Uhr[1]	**17 Uhr**[1]				**18 Uhr**[1]
0 1,00	keine Hotline für „Casanova" 6,00	0 1,00	0 1,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	1 2,00
0 1,00	keine Hotline für „Casanova" 6,00	60 6,00	43 6,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	0 1,00
0 1,00	0 1,00	0 1,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	0 1,00
0 1,00	0 1,00	48 6,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	Hotline nicht erreichbar 6,00	0 1,00
17 Uhr[1]	**17 Uhr**[1]				**18 Uhr**[1]
0 1,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00	0 1,00
0 1,00	0 1,00	38 5,00	57 6,00	160 6,00	0 1,00
2,00	**3,63**	**2,19**	**2,56**	**4,19**	**3,19**
1 5,00	2 4,00	1 5,00	1 5,00	1 5,00	0 6,00
sehr freundlich 1,00	sehr freundlich 1,00	neutral 3,00	sehr unfreundlich 5,00	sehr freundlich 1,00	sehr freundlich 1,00
112,75	120,75	163	160,3	115	86,25
4,33	**3,50**	**4,67**	**5,00**	**4,33**	**5,17**
3,40	**3,55**	**3,68**	**4,03**	**4,28**	**4,38**
			Jeder Wahlversuch kostet Gebühren **+1,00**	Wahlversuch kostet Gebühren **+1,00** an regionalem Feiertag bundesweit nicht erreichbar **+0,10**	keine Frage beantwortet **+1,00**
befriedigend 3,40	**ausreichend 3,55**	**ausreichend 3,68**	**mangelhaft 5,03**	**mangelhaft 5,38**	**mangelhaft 5,38**
sehr gut	**sehr gut**	**ungenügend**	**ungenügend**	**ungenügend**	**befriedigend**[2]
0,25 €	0,27 €	7,42 €	7,42 €	3,09 €	0,25 €
3,40 x 0,25 = 0,83	3,55 x 0,27 = 0,97	3,68 x 7,42 = 27,31	5,03 x 7,42 = 37,32	5,38 x 3,09 = 16,63	5,38 x 0,25 = 1,32[2]

GELD SPAREN BEI HOTLINE-ANRUFEN

1. Legen Sie sich vor dem Anruf Stift und Papier zurecht, falls Sie während des Gesprächs etwas aufschreiben möchten.
2. Notieren Sie die wichtigsten Daten Ihres Computers. Falls Sie die nicht kennen, nutzen Sie den „Systemtest" von der Heft-CD oder -DVD oder das Windows-Programm DX-Diag (siehe Ratgeber in COMPUTER BILD SPIELE 10/2001).
3. Starten Sie vor dem Anruf den PC oder die Konsole und legen Sie das Spiel ein, zu dem Sie Fragen haben.
4. Wenn es mit der Lösung des Problems nicht eilig ist, nutzen Sie die Gratis-E-Mail-Hilfe, die einige Hersteller anbieten.



Gerade für teure Technik-Hotlines gilt: Zeit ist Geld.

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 %	Note 2+	85 % Spielspaß		
Camgoo	2,95	60 % Spielspaß	65 %		62 % Spielspaß		
Club Football 2005	2,18	42 % Spielspaß	65 %		60 % Spielspaß		
Die Siedler – Das Erbe der Könige	1,65						
Evil Genius	2,06	80 % Spielspaß	81 %	Note 2-	82 % Spielspaß		
FIFA Football 2005	1,81	84 % Spielspaß	84 %	Note 2+	85 % Spielspaß		
Final Fantasy 11 – Online	3,06			Note 2-			
Fire Department 2	2,11						
Flat Out	1,76						
Full Spectrum Warrior	2,22	81 % Spielspaß	85 %		86 % Spielspaß		
Fußball Manager 2005	2,01	88 % Spielspaß	90 %	Note 1	95 % Spielspaß		
Grosse Haie – Kleine Fische	2,56	51 % Spielspaß					
GTR – FIA GT Racing Game	1,61	91 % Spielspaß	86 %		88 % Spielspaß		
Half-Life 2	2,27		89 %		94 % Spielspaß		
Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron	2,14	62 % Spielspaß	77 %		76 % Spielspaß		
Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude	2,72						
NHL 2005	1,57	91 % Spielspaß	86 %	Note 1-	88 % Spielspaß		
Rollercoaster Tycoon 3	2,05	81 % Spielspaß	86 %		82 % Spielspaß		
Rome Total War	1,71	89 % Spielspaß	84 %		84 % Spielspaß		
RTL Skispringen 2005	2,64						
Shade – Zorn der Engel	1,93						
Sherlock Holmes – Das Geheimnis des silbernen Ohrings	1,84						
Silent Hill 4 – The Room	2,15	51 % Spielspaß	78 %	Note 3-	71 % Spielspaß		
Silent Storm Sentinels	1,86				84 % Spielspaß		
Spellforce – Shadow of the Phoenix	1,48		89 %				
Star Wars – Battlefront	1,53	88 % Spielspaß	81 %	Note 1-	86 % Spielspaß		
Taxi Raser	3,20		52 %				
Terrorist Takedown	3,16						
Top Spin	1,66	85 % Spielspaß	84 %		83 % Spielspaß		
Transport Gigant – Down Under	1,97	64 % Spielspaß	70 %				
Vermeer 2	2,80	67 % Spielspaß	61 %		68 % Spielspaß		
Warhammer 40.000 – Dawn Of War	2,06	83 % Spielspaß	85 %	Note 2+	86 % Spielspaß		
Zoo Tycoon 2	1,07						
PLAYSTATION2							
Die Urbz – Sims in the City	2,97					74 % Spielspaß	
Eye Toy – Play 2	2,18					86 % Spielspaß	
Grand Theft Auto – San Andreas	2,49					95 % Spielspaß	
Grosse Haie – Kleine Fische	2,86					61 % Spielspaß	76 %
Killzone	1,72					89 % Spielspaß	
Need for Speed – Underground 2	1,66						88 %
Pro Evolution Soccer 4	1,97					93 % Spielspaß	91 %
Resident Evil – Outbreak	3,36			Note 2		80 % Spielspaß	78 %
Rocky Legends	2,75					78 % Spielspaß	83 %
Singstar Party	2,26					83 % Spielspaß	70 %
Star Wars – Battlefront	1,94					85 % Spielspaß	86 %
This is Football 2005	2,51					73 % Spielspaß	69 %
GAMECUBE							
Metroid Prime 2 – Echoes	2,24						
Paper Mario – Die Legende vom Äonentor	1,94						
Pikmin 2	2,48			Note 1			
Tony Hawk's Underground 2	1,79						
XBOX							
Colin McRae Rally 2005	2,48			Note 1			
Crash Twinsanity	3,75			Note 2			
Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter	2,14			Note 2			
Fable	2,31			Note 1			
Halo 2	1,25						
Outrun 2	2,23			Note 3			
GAMEBOY ADVANCE							
Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter	2,32						
Grosse Haie – Kleine Fische	3,25						
Mario Golf Advance	2,22			Note 1			
The Legend of Zelda – The Minish Cap	2,12						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

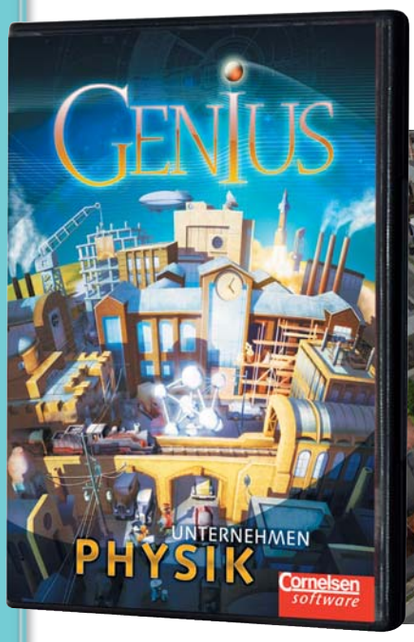
Computer Bild Spiele

Gewinnspiel

Preise im Wert von 6080 Euro

COMPUTER BILD SPIELE, Cornelsen und Terratec verlosen Preise im Gesamtwert von 6080 Euro. Viel Glück!

77mal die CD-ROM „Genius – Unternehmen Physik“





Echtzeit-3D-Simulation von Cornelsen. Physik muß nicht trocken und langweilig rüberkommen. Das Programm „Genius – Unternehmen Physik“ vermittelt dieses eigentlich sehr spannende Fach spielerisch: In der Rolle des Chefs eines anfangs kleinen Familienunternehmens, das Fahrräder herstellt, lernen Kinder hier die Grundlagen der Physik kennen. Über 100 Rätsel und witzige Aufgaben garantieren unterhaltsamen Zugang zu den Teildisziplinen: Mechanik, Wärmelehre, Elektrizität, Optik, sogar Kernphysik. Bekannte Entdecker und Erfinder, wie Albert Einstein, Thomas Edison und Werner von Siemens, begleiten den Spieler durch die Welt der Wissenschaft – gemeinsam mit sechs erfundenen, liebevoll gemachten Figuren, etwa der schönen, klugen Assistentin Maria Rohloff oder dem stets polternden Produktionsleiter Majowski.

Der Wert jedes Spiels beträgt 40 Euro

30mal die Terratec-Soundkarte „Aureon 5.1 PCI“ mit PC-Lautsprecherset „Home Arena MX 5.1“

Die Soundkarte Aureon 5.1 PCI und das Lautsprecher-Set Home Arena MX 5.1 sind die ideale Kombination für den Einstieg in die Sound-Oberklasse. Die optischen Digital-Ein- und Ausgänge der Soundkarte erlauben verlustfreie Aufnahme von anderen Geräten und den problemlosen Anschluß von DVD-, DAT- oder Mini-Disc-Recorder. Wichtig für Spieler: Die Soundkarte „beherrscht“ alle gängigen 3D-Soundstandards – von EAX 2.0 und A3D über I3DI2 bis zu Direct Sound 3D und Sensaura 3D. Das 5.1-Lautsprechersystem Home Arena MX 5.1 hat zwei Front-, zwei Rück- und einen Center-Lautsprecher, die zusammen mit dem kräftigen Subwoofer im resonanzarmen Holzgehäuse für perfekte Rundum-Beschallung sorgen. Das Boxenset läßt sich übrigens nicht nur am Computer betreiben, sondern läuft bei Bedarf auch an der Stereoanlage oder an den Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox. Und wer Ruhe halten muß, kann auch einen Kopfhörer anschließen.



Der Wert beträgt je 100 Euro



So machen Sie mit

Was für einen PC benutzen Sie, wenn Sie zu Hause am Computer spielen?

A Einen Desktop-PC.
B Einen tragbaren Computer (Notebook).
C Ich habe einen Desktop-PC und ein Notebook. An beiden Geräten spiele ich.
D Ich benutze keinen PC zum Spielen.

Schreiben Sie den 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 Buchstaben ein, beispielsweise cbs A.
E-Mail: preisfrage@computerbildspiele.de
Postkarte: COMPUTER BILD SPIELE, Stichwort „Gewinnspiel“, 20623 Hamburg

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben. Einsendeschluß ist **Freitag, der 31. Dezember 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 in Österreich 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 die folgende Adresse:

Redaktion COMPUTER BILD SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Ärger des Monats: **E-Mail:** aerger@computerbildspiele.de

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Phantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Ich will die DVD

Ich bin ziemlich zufrieden mit eurem Heft, habe es auch seit zwei Jahren abonniert. Ich habe jetzt einen Computer mit DVD-Laufwerk und würde natürlich gerne auf eure DVD-Ausgabe umsteigen, weil auf der DVD moch mehr drauf ist. Wie teuer ist es, und wie geht das?

Jens Tipplich, Berlin

Ein Abonnement mit CD kostet 34,80 Euro, mit DVD auch nur 43,20 Euro. Antworten auf Fragen zum COMPUTER BILD SPIELE-Abo gibt's unter 01805-636663 (0,12 Euro pro Minute). Außerdem finden Sie die Informationen im Internet unter[1]*. Um das Abo zu ändern, klicken Sie auf der Seite links auf* Upgrade: Abo mit DVD*. Die Redaktion*



Gemischtes Doppel: Machen Sie noch mehr aus Ihrem Abonnement.
[1] aboshop.axelspringer.de/xsubscription/ab/templates/templates_live/magazine/12/start.html

Film-Frühstart

Es ist zwar nicht schlecht, daß Sie mal einen Spielfilm auf der DVD haben. Doch ich will spielen – das geht aber nicht, weil der Film immer gleich startet.

Gernot Kallsen, per E-Mail

Bevor Sie das Laufwerk mit der eingelegten DVD schließen, halten Sie zunächst die ⇧ -Taste einige Zeit gedrückt. Damit wird der automatische Start des Films verhindert. Rufen Sie dann das „CBS“-Menü manuell auf. Dazu klicken Sie mit der rechten *Maustaste auf* Start*, dann mit der linken auf* Explorer*. Anschließend müssen Sie in der linken Liste auf das Symbol für das DVD-Laufwerk* DINO (I:) *klicken (so sieht das Symbol bei eingelegter COMPUTER BILD SPIELE-DVD aus). In der Auswahlliste rechts klicken Sie dann doppelt auf den Eintrag* CBS.exe*. Daraufhin startet das Menü, was bei der DVD 12/2004 ausnahmsweise etwas länger dauert. Die Redaktion*

Was ist was?

Was ist eigentlich der Unterschied zwischen Publisher und Entwickler?

Nils Kappel, per E-Mail

Publisher (auf Deutsch in etwa „Veröffentlicher“) sind jene Unternehmen, die Computerspiele auf den Markt bringen – so, wie es beispielsweise Verlage mit Büchern tun. Zu den Aufgaben solcher Firmen gehören Werbung und Vertrieb. Ein Entwickler dagegen programmiert das Spiel auf der Basis einer Idee (meist seiner eigenen). Entweder arbeiten Entwicklungsfirmen im Auftrag eines Publishers oder beide Seiten schließen, wenn das Spiel fertig ist, einen Vertrag mit dem Ziel, das Produkt in diversen Ländern zu vermarkten. Einige bekannte Publisher: Electronic Arts, Take 2 Interactive, Microsoft, Ubisoft. Zwei prominente Beispiele für Entwicklerteams: Valve („Half-Life“) und Blizzard („Warcraft“). Die Redaktion



Zum Beispiel „Warcraft“: vom Entwickler programmiert, vom Publisher vermarktet.

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.

Kleiner & aktueller?

Ich freue mich immer auf die neue Ausgabe von COMPUTER BILD SPIELE, besonders die neue DVD-Version ist klasse. Jetzt aber zu den schlechten Sachen: Könntet ihr in „Brandaktuell“ nicht den Titel des Spiels größer drucken als eure Überschrift? Das stört mich total, zum Beispiel in der letzten Ausgabe auf Seite 16: „Might & Magic“ ganz klein, „Magisches Feuerwerk“ viel größer. Und könnt ihr vielleicht nicht noch aktuellere Spiele testen?

Martin Otzmann, per E-Mail

1. Mit interessanten, teils witzigen „journalistischen Überschriften“ will die Redaktion das Interesse der Leser für den Beitrag wecken. Der Name des Spiels ist bei Titeln von morgen oft wenig aussagekräftig.

2. Im Gegensatz zu vielen Mitbewerbern testet COMPUTER BILD SPIELE nur fertige Spiele (Verkaufsversionen). Tests unfertiger Exemplare sind nicht sinnvoll, da die Spiele zum Verkauf oft noch geändert werden. Für Vorabversionen gibt die Redaktion in den „Vorserientests“ Prognosen ab. Die Redaktion

BERICHTIGUNG

Wer sehen und lesen kann, ist klar im Vorteil: Gleich zwei Fehler waren in Ausgabe 12/2004. Die Spielerweiterung „Call of Duty – United Offensive Expansion Pack“ verfügt sehr wohl über eine gedruckte Bedienungsanleitung. Damit verbessert sich die Note auf 2,28. Auch zum Spiel „Full Spectrum Warrior“ gibt es ein Handbuch. Note: 2,15. „Gut“ bleiben damit beide Titel, die Preis-/Leistungs-Noten ändern sich nur im Hundertstelbereich. Die Redaktion entschuldigt sich für die Fehler.

ÄRGER DES MONATS

Yari S.* hat ein Problem, aber niemand hilft ihm. Er hat sich das Spiel „Airline Tycoon Evolution“ gekauft. Jetzt funktioniert es nicht mehr, und die Herstellerfirma meldet sich nicht.

„Nach 30 Spieltagen forderte mich das Spiel auf, ein Wort einzugeben, das im Lizenz-Handbuch auf Seite 14, Absatz 2 steht. Es sollte das Wort Nummer 3 sein, als ich es aber eingeben wollte, kam die gleiche Aufforderung erneut. Ich gab dieses Wort dreimal ein, und schon kam ein Bild, das die Flughafenleitung zeigte. Mir wurde erklärt, daß ich nicht weiterspielen dürfe, weil das Wort nicht stimme. Daraufhin habe ich drei E-Mails an Spellbound geschickt, aber es kam keine E-Mail zurück! Können Sie mir helfen?“

COMPUTER BILD SPIELE setzte sich mit der Herstellerfirma Spellbound in Verbindung.

„Ich wundere mich darüber, daß unser Support nicht geantwortet hat. Normalerweise sollte das nicht passieren“, so Andreas Speer, Studio Manager bei Spellbound. Leider gibt es bei Airline Tycoon Evolution tatsächlich dieses Problem, weil zwei unterschiedliche Versionen des Handbuchs in den Handel gelangt sind. Mit einer dieser Versionen ist die Sicherheitsabfrage, die als einfacher Kopierschutz gedacht war, leider nicht möglich. Spellbound will allen Spielern, bei denen das Problem auftaucht, alle Wörter, die zur Abfrage benötigt werden, senden. Dann kann auch Yari S. weiterspielen.



Bleibt der Flieger ein Phantom? „Airline Tycoon“ hat ein Problem.

*Name ist der Redaktion bekannt

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

1193 – Anno Domini
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Airline Tycoon Evolution • Version 1.03 (1,2 MB)
www.ate.spellbound.de/files/Update_ATE_1.03.exe

Battlefield 1942 – World War 2 – Anthology
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Bundesliga Manager X 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Call of Duty • Version 1.4 vom 21. April 2004 (29 MB)
www.callofduty.com/patch/

Call of Duty – United Offensive Expansion Pack
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Die Sims 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Die Sims Deluxe – Preishit • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp://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 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

DTM Race Driver 2 • Version 1.2 vom 24. Mai 2004 (14 MB)
http://www.codemasters.de/downloads/?downloadid=13900

Earth 2150 – The Moon Project • Version 2.1 vom 24. Juli2004 (7,7 MB)
www.gamershell.com/download_init.shtml?hellID=6535&mirror=5&a=25187198586910.3

FIFA Football 2004 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Football 2005
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2004 Classic • Version 1.12 (21 MB)
www.fm2005.de/downloadscript/downloads.php?file_id=68

Fußball Manager 2005 • Version 1.01 vom 25. Oktober 2004 (16 MB)
www.fm2004.de/downloadscript/downloads.php?file_id=75

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

Hitman 2 – Die Pyramide • Version 1.01 vom 25. August 2004 (1,9 MB)
ftp://217.160.223.11/Hitman_2/Patch_101/Hitman2_101_ge.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

Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Myst 4 – Revelation • Version 1.01 vom 3. November 2004 (39 MB)
www.ubi.com/DE/Downloads/DownloadFile.htm?dfId=848

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

Neverwinter Nights – Deluxe Edition • Version 1.64 vom 12. Oktober 2004 (83 MB)
nwn.bioware.com/support/patch.html

Pacific Fighters
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Restricted Area • Version 1.07b vom 1. November 2004 (6,1 MB)
www.master-creating.de/ra/files/Restricted%20Area%20Update%201.07.exe

Rogue Spear – Black Thorn • Version 2.61 vom 31. Oktober 2001 (4,6 MB)
ftp.ubisoft.com/games/blackthorn/patches/BlackThorn261_GER.exe

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

Siege of Avalon – Collection • Version 1 (1,7 MB)
www.avalon-game.de/patches/SoAbi_Update.exe

Sim City 4 Classic • Version 1.0.272.0 vom 9. April 2003 (9 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sc4_patch_sku2_to_p2.exe

Spellforce Gold • Version 1.38 vom 11. September 2004 (39 MB)
spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=de

Star Wars Battlefront • Version 1.1 vom November 2004 (18 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/Battlefront1_1_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

Star Wars Galaxies – Jump to Lightspeed
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

The Moment of Silence • Version vom 14. Oktober 2004 (13 MB)
www.4players.de/rendersite.php?LAYOUT=download_info&sid=&DOWNLOADID=7467&SYSTEM=PC-CDROM

The Partners
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tony Hawk's Underground 2
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 – Battle Chest • Version 1.17a vom 20. September 2004 (47 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3x/patches/PC/War3TFT_117a_Deutsch.exe

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

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-6600-Serie • Version R66.32 vom 18. Oktober 2004 (23 MB)
Win 2000/XP download.aopen.com.tw/Download.aspx?RecNo=8799&fileURL=pub%2fdriver%2fvga%2funidriver%2fwinxp2k6632.pcx6600series+only.exe&Section=10&DL=yes

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 4.10 vom 28. Oktober 2004 (19 MB)
Win 98/Me www2.ati.com/drivers/wme-8-03-98-2-041020a-018705e.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.10 vom 14. Oktober 2004 (26 MB)
Win 2000/XP www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-catalyst-8-062-040929a-018115C.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&Product_Name=3D+Blaster%AE+5+FX5600+XT&OSName=Windows+Millennium

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&Product_Name=3D+Blaster%AE+5+FX5600+XT&OSName=Windows+XP

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

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

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

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 G200 / G400 / G450 / G550 • Version 5.93.009 vom 26. Oktober 2004 (4,3 MB)
Win 2000/XP www.matrox.com/mga/support/drivers/files/2kxp_593_009.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 Maya 7.1 • Version 5.50 vom 19. August 2004 (1,2 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/maya72-v550.zip

Audiotrak Prodigy 192 • Version 5.20 vom 7. Juni 2004 (1,3 MB)
Win 98/Me/2000/XP www.audiotrak.de/down/prodigy-v520.zip

Creative USB Sound Blaster 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 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 Hercules 16/12 FW • Version 5.3.4.5 vom 13. September 2004 (1,6 MB)
Win 98/Me/2000/XP ftp.hercules.com/sound/exe/H1612/h1612_v5345.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 5.19d vom 29. Oktober 2004 (4,7 MB)
Win 98/Me/2000/XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=677

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

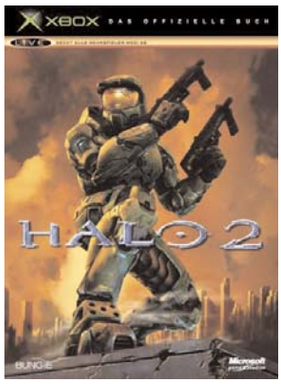
Terratec PHASE 24 FireWire • Version 1.19h vom 14. Oktober 2004 (3,5 MB)
Win XP supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=661

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Halo 2



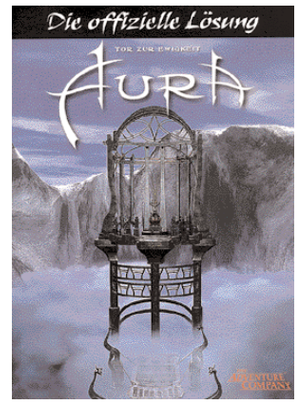
Aber Halo: Das Buch zum zweiten Teil der Action-Knallers überzeugt auf ganzer Linie.

Lösungsbuch | „Der Schlag ist keinesfalls nur eine Notlösung, wenn Sie keine Munition mehr haben. Der Nahkampfangriff ist auf kurze Distanz meist effektiver als Stahlmantelgeschosse oder Energiestrahlen." Diesen und viel mehr Tips finden Sie im offiziellen Buch zur Fortsetzung des Science-Fiction-Krachers. Das Werk behandelt Einzel und Mehr-Spieler-Modi der Xbox- und Xbox-Live-Version. Waffen, Feinde, Gegenstände, Geheimnisse - Fragen sollte es nach der Lektüre kaum noch geben. Zudem erhöhen übersichtliche Karten und ein praktischer Ausklapper mit den wichtigsten Symbolen den Nutzwert. Auf hochwertigem Papier finden Sie tolle Bilder und gestochen scharfe Bildschirmfotos. Die gelungene Gestaltung läßt das Buch zum regelrechten Sammlerstück werden.

Halo 2, Future Press, 230 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 1-903511-69-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Aura



Dünne Ausstattung dämpft die Ausstrahlung des „Aura"-Buchs.

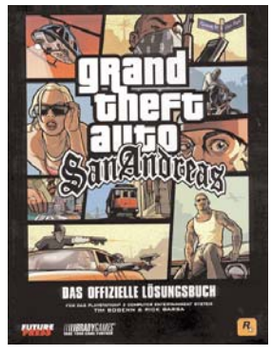
Lösungsbuch | Schwierige Rätsel müssen Sie im Abenteuerspiel Aura lösen – da kommt ein Lösungsbuch natürlich gerade recht. Der Game-Press-Verlag hat sich (wie stets) auf das Nötigste beschränkt, kommt nach einer kurzen Einführung und knappen, allgemeinen Tips zur Sache: Der Lösungsweg zeigt dem Spieler, wie er sich in den vier magischen Welten zurechtfindet. Komplizierte Puzzles werden gelöst, Regler-Positionen in Schieberätseln verraten, Zahlenkombinationen genannt. Auf den kleinen, schwarzweißen Bildern erkennt man das Wichtigste, so daß selbst die ganz harten Nüsse zu knacken sind. Zum Beispiel zeigt Ihnen eine Abbildung auf Seite 23, in welcher Reihenfolge Sie die sieben Geisterfiguren auf die sieben Säulen setzen müssen. Und schon kommen Sie in der Geisterwelt einen großen Schritt weiter – zum nächsten Rätsel. Ein nützliches, wenngleich wegen seiner höchst spartanischen Gestaltung insgesamt nur mittelmäßiges Buch.

Aura, Game Press, 34 Seiten, 4,95 Euro, www.game-press.de

Geht so
Auch für Anfänger

Grand Theft Auto – San Andreas

In San Andreas löst man Probleme für gewöhnlich mit Gewalt. Wie man „San Andreas" löst, das zeigt dieses Buch



Bunt: „GTA – San Andreas".

Lösungsbuch | Auf 274 Seiten lüftet dieses offizielle Werk zu GTA – San Andreas jedes noch so versteckte Geheimnis. Übersichtskarten helfen bei der Orientierung in den einzelnen Spielabschnitten – einige liegen sogar in Postergröße bei. Natürlich existieren eine kurze Beschreibung und ein Lösungsansatz zu jeder Mission. Zum Gewinnen ist das allerdings nicht unbedingt nötig: Alle wichtigen Aufträge im Spiel verlaufen sehr geradlinig und sind auch ohne das Buch nicht viel komplizierter. Als besonders hilfreich erweisen sich jedoch die Tips zu den meist versteckten Bonusaufträgen. Alle Extras sind verzeichnet, und so sollte es kein Problem mehr sein, das Action-Epos zu 100 Prozent durchzuspielen – viele farbige Spielbilder und Symbole erleichtern dabei die Orientierung. Komplettiert wird das umfangreiche Werk von einer Übersicht aller Gegenstände, Fahrzeuge und Waffen.

Grand Theft Auto – San Andreas, Future Press, 274 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-8272-9126-7

Empfehlenswert
auch für Anfänger

Spieleprogrammierung mit C++ und Genesis 3 für Kids

Sachbuch | Welcher Spieler träumt nicht davon, ein eigenes Computerspiel zu entwickeln? Dieses Buch bringt Sie unter Umständen Ihrem Traum näher. Wer eine Idee hat, dem gibt der Verlag MITP Handwerkszeug zum Programmieren eines Spiels auf den Weg. Mit dem Buch geliefert wird eine CD-ROM, auf der sich nützliche Software befindet, wie „Game Engine Genesis 3D", sogenannte Editoren und anderes mehr. Allerdings sollten Leser sich bereits mit der Programmiersprache C++ auskennen, denn das Buch beschränkt sich auf eine kurze Einführung ins Thema. Fortgeschrittenen vermittelt es Grundsätzliches zum Thema Spieleprogrammierung auf lobenswerte Art und Weise. Dem Traum vom eigenen Spiel bringt es Sie einen Schritt näher.

Spielprogrammierung mit C++ und Genesis 3D für Kids, MITP, 482 Seiten plus CD-ROM, 24,95 Euro, ISBN 3-8266-1480-1

Empfehlenswert
Für Fortgeschrittene

Sieben Millionen Bücher verkauft – Kanadischer Autor bricht alle Rekorde

Bart G. Farkas: Raus aus dem Krankenhaus, rein in die Spiele-Welt



Bücherwurm und PC-Freak: der Autor Bart G. Farkas.

Der ehemalige Intensiv-Krankenpfleger Bart G. Farkas wurde einer der erfolgsreichsten Buchautoren der Welt. Märchenhaft, aber wahr: Der 38-Jährige schreibt Lösungsbücher und hat inzwischen geschätzte sieben Millionen Exemplare verkauft. Allein sein „Starcraft"-Guide ging (nur in Nordamerika) 1,2 Millionen Mal über die Ladentheke. Der Kanadier kommt aus dem kleinen Städtchen Cochrane in Alberta. „Ich habe dieses ganze Elend auf der Intensivstation nicht mehr ertragen", so der Autor zur Redaktion COMPUTER BILD SPIELE. „Ich wollte lieber etwas Kreatives machen." So begann er für Magazine zu arbeiten, verfaßt bis heute Science-Fiction-Romane und beschäftigte sich mit Spiele-Lösungen. Seit zwölf Jahren tut er das schwerpunktmäßig, hat insgesamt 80 Lösungsbücher und Strategie-Führer geschrieben, die zum Großteil für den deutschen Markt übersetzt werden. „Die besten Spiele, für die ich je Bücher gemacht habe, sind die Blizzard-Spiele ‚Warcraft 3', ‚Diablo 2' oder eben ‚Starcraft'. Im Durchschnitt braucht der Autor drei Monate für ein Buch, arbeitet zu 90 Prozent allein und erhält dafür einen bestimmten Anteil am Erlös für jedes verkaufte Buch. Derzeit arbeitet Farkas am Spiel „Playboy – The Mansion", wie immer in der heißen Phase auch mal 18 Stunden pro Tag. Das ist stressig, aber lange nicht so hart wie der Job im Krankenhaus.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Die Sims 2	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4528-X	14,95 Euro
2	Sacred	Empfehlenswert	
	Take 2/ Halycon	3-9807-8525-4	14,95 Euro
3	Das inoffizielle Myst-Kompendium	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9121-9	14,95 Euro
4	Microsoft Flight Simulator 2004	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5035-1	12,95 Euro
5	Gothic 2	Geht so	
	Data Becker	3-8158-1816-8	9,95 Euro
6	Die Sims – Hokus Pokus	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4484-4	14,95 Euro
7	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9114-3	12,95 Euro
8	Die Sims Megastar	Geht so	
	Prima Games/ Electronic Arts	3-7615-4358-9	14,95 Euro
9	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
10	Anno 1503 plus Schätze, Monster und Piraten	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9119-4	9,95 Euro

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Einkaufsführer und Marktpreise

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTER BILD SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen in diesem Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

SPIELE FÜR PC

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sherlock Holmes	DTP	1,84	39,99 €[1]	1/2005	DTP	Hamburg	040-6699100
2	Myst 4 – Revelation	Ubisoft	1,86	46,49 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	The Moment of Silence	DTP	1,96	39,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Syberia 2	Atari	2,45	29,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude	Vivendi	2,72	44,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele	DTP	2,73	30,39 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	(T)Raumschiff Surprise – Periode 1	Take 2	2,74	23,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Aura – Tor zur Ewigkeit	Flashpoint	2,87	28,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	CSI – Dark Motives	Ubisoft	2,89	29,39 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Egypt 3 – Das Schicksal des Ramses	Dreamcatcher	2,99	37,79 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Law and Order 2	Flashpoint	3,04	38,97 €	10/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190

ACTION

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. Das Spiel besticht durch spannende Massenschlachten, die nicht nur einen nervösen Zeigefinger am Lasergewehr, sondern auch eine ganze Menge taktisches Geschick erfordern.

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Star Wars – Battlefront	Activision	1,53	36,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Shade – Zorn der Engel	Koch Media	1,93	34,99 €	1/2005	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	Hidden & Dangerous 2 – Sabre Squadron	Take 2	2,14	23,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
6	Silent Hill 4 – The Room	Konami	2,15	42,49 €	12/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
7	Full Spectrum Warrior	THQ	2,22	41,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
8	Half-Life 2	Vivendi	2,27	50,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
9	Call of Duty – United Offensive Exp. Pack	Activision	2,33	29,98 €	12/2004	Primal Games	Bochum	0234-9160630
10	Restricted Area	Vidis	2,36	41,49 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Gorky Zero – Beyond Honor	Jowood	2,45	28,39 €	9/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,53	44,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
13	Catwoman	Electronic Arts	2,59	46,49 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Gangland	Bigben	2,60	41,54 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Psychotoxic	Vidis	2,78	41,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2,97	45,99 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Spider-Man 2 – The Game	Activision	3,01	37,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Terrorist Takedown	DTP	3,16	19,99 €[1]	1/2005	DTP	Hamburg	040-6699100
19	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	Die Siedler – Das Erbe der Könige	Ubisoft	1,65	49,95 €[1]	1/2005	Ubisoft	Düsseldorf	0211-3380050
2	Transport Gigant – Down Under	Koch Media	1,97	26,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	Port Royale 2	Take 2	1,98	39,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Zoo Empire	CDV	2,74	30,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	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	FIFA Football 2005	Electronic Arts	1,81	43,99 €	1/2005	www.amazon.de	München	www.amazon.de
2	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	1,97	11,49 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	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	Shrek 2	Activision	2,48	18,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Grosse Haie – Kleine Fische	Activision	2,56	39,99 €	1/2005	www.amazon.de	München	www.amazon.de
3	Camgoo	BHV	2,95	29,99 €[1]	12/2004	BHV	Kaarst	0800-2484685

KARTENSPIEL

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

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Fußball Manager 2005	Electronic Arts	2,01	49,99 €[1]	1/2005	Electronic Arts	Köln	01907-54464
2	Radsport Manager 2004/2005	DTP	2,79	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Kicker Manager 2004	Koch Media	2,85	35,50 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE



Noch nie gab es in einem Rennspiel für PC ähnlich gut dargestellte Autos und Umgebungen. Die Rennstrecken in „GTR – FIA GT Racing Game" wirken zwar etwas leblos, aber das ist in der Realität nicht so viel anders. Die edlen Renner wurden dagegen sehr detailliert ins Bild gesetzt. Auch das Fahrverhalten verpaßt dem Rennvergnügen keinen Dämpfer: Selten hat man es realistischer gesehen – ganze Arbeit.

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	GTR – FIA GT Racing Game	Electronic Arts	1,61	48,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Flat Out	Empire	1,76	40,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	DTM Race Driver 2	Codemasters	1,85	44,35 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Colin McRae Rally 04	Codemasters	1,87	29,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Trackmania	Koch Media	2,32	34,99 €	7/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Colin McRae Rally 05	Codemasters	2,48	43,49 €	10/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
7	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Bigben	2,55	18,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
8	Taxi Raser	Koch Media	3,20	19,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
9	Autobahn Raser – Das Spiel zum Film	Koch Media	3,33	19,49 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	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 – Shadow of the Phoenix	Koch Media	1,48	26,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Spellforce – Breath of Winter	Jowood	1,90	27,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Zoo Tycoon 2	Microsoft	1,07	49,50 €	1/2005	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
2	Rollercoaster Tycoon 3	Atari	2,05	46,61 €	1/2005	Atelco Computer Event	Möhnesee	0800-1144444
3	Holiday World	Take 2	2,50	24,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Die Sims 2	Electronic Arts	2,53	45,49 €	11/2004	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	RTL Skispringen 2005	NBG	2,64	29,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Sommerspiele	DTP	3,04	26,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Tipp-Kick PC-Cup	DTP	3,88	16,20 €	8/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	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	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	2,06	45,00 €[1]	12/2004	Vivendi	Langen	01805-0537636
9	Warhammer 40.000 – Dawn Of War	THQ	2,06	49,95 €[1]	12/2004	THQ	Krefeld	01905-05511
11	Soldiers – Heroes of World War 2	Codemasters	2,07	28,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Fire Department 2	Pointsoft	2,11	36,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
13	Blitzkrieg – Burning Horizon	CDV	2,30	30,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
14	Medieval Lords – Bauen, Verteidigen, Erobern	Pointsoft	2,35	42,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
15	Perimeter	Codemasters	2,66	43,99 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Battle Mages	Pointsoft	2,69	28,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Warlords Battlecry 3	Vidis	2,71	41,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Lords of the Realm 3	Vivendi	2,83	15,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	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	Akte X	Vivendi	2,86	28,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

ACTION



Die Präsentation des Spiels „Killzone" ist großartig, die Umgebungen wurden sehr detailliert gezeichnet. Kehrseite der Medaille: Mitunter hat die Konsole zu viele Daten zu verarbeiten, so daß es zu Verzögerungen beim Bildaufbau kommt. Das stört beim Zielen. Die Soundkulisse versetzt Sie mit perfekter Akustik mitten ins Geschehen. Dieser Titel ist das derzeit beste Action-Spiel für die Playstation 2.

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Killzone	Sony	1,72	59,99 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Star Wars – Battlefront	Activision	1,94	46,96 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
3	Eye Toy – Play 2	Sony	2,18	43,98 €	1/2005	Primal Games	Bochum	0234-9160630
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	Demon Stone	Atari	2,34	54,49 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	Conflict Vietnam	Ubisoft	2,37	48,80 €	10/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Project Zero 2 – Crimson Butterfly	Ubisoft	2,43	55,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
9	Onimusha 3 – Demon Siege	CEG	2,44	52,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
10	Obscure	Atari	2,45	46,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
11	Grand Theft Auto – San Andreas	Take 2	2,49	50,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	R-Type Final	Bigben	2,69	41,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
12	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	2,69	53,49 €	8/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
14	Spider-Man 2	Activision	2,76	51,49 €	9/2004	Sidgames	Bochum	0234-9503390
15	Silent Hill 4 – The Room	Konami	2,95	53,99 €	11/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
16	Catwoman	Electronic Arts	3,06	54,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
17	Samurai Warriors	Electronic Arts	3,16	54,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
18	Van Helsing	Vivendi	3,24	50,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
19	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	3,33	42,84 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Firefighter F.D. 18	Konami	3,34	42,84 €	6/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Resident Evil – Outbreak	CEG	3,36	59,95 €[1]	12/2004	CEG	Hamburg	01907-88870

[1] Preis laut Hersteller [2] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
22	Driver 3	Atari	3,37	51,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
FUSSBALLSPIELE								
1	Pro Evolution Soccer 4	Konami	1,97	61,98 €	12/2004	Fun Computer	Memmingen	08331-990450
2	This is Football 2005	Sony	2,51	61,54 €	12/2004	Game and Fun	Maintal	0700-42638386
3	UEFA Euro 2004	Electronic Arts	2,62	20,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	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
MUSIKSPIELE								
1	Singstar Party	Sony	2,26	33,98 €	1/2005	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Singstar	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								
1	Need for Speed – Underground 2	Electronic Arts	1,66	47,58 €	1/2005	Atelco Computer Event	Möhnesee	0800-1144444
1	Burnout 3 – Takedown	Electronic Arts	1,66	54,99 €	11/2004	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
ROLLENSPIEL								
1	Fallout – Brotherhood of Steel	Take 2	3,64	12,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATION								
1	Die Urbz – Sims in the City	Electronic Arts	2,97	52,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
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

SPIELE FÜR XBOX

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Knights of the Temple	TDK mediactive	3,53	53,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Halo 2	Microsoft	1,25	58,98 €	1/2005	Fun Computer Center	Memmingen	08331-990450
2	Conflict Vietnam	Ubisoft	2,29	48,80 €	11/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Red Dead Revolver	Take 2	2,34	28,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow	Ubisoft	2,37	29,91 €	10/2004	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	The Chronicles of Riddick	Vivendi	2,46	50,49 €	10/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Full Spectrum Warrior	THQ	2,74	53,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
7	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
RENN								



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	Richard Burns Rally	Ubisoft	1,87	29,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Outrun 2	Atari	2,23	54,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
4	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	2,48	54,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
5	Mashed	Koch Media	3,23	45,49 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ROLLENSPIELE								
1	Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	2,14	59,99 €[1]	1/2005	Electronic Arts	Köln	01907-54464
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

SPIELE FÜR GAMECUBE

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	Metroid Prime 2 – Echoes	Nintendo	2,24	51,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
2	Pokémon Colosseum	Nintendo	2,57	50,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
ACTION								
1	Spider-Man 2	Activision	2,82	52,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	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
ROLLENSPIEL								
1	Paper Mario – Die Legende vom Äonentor	Nintendo	1,94	51,99 €	1/2005	Fröschl	Augsburg	0821-272300
SIMULATION								
1	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

Rang	Titel	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Test in Heft	Anbieter	Ort	Telefon/ Internet
ABENTEUER								
1	The Legend of Zelda – The Minish Cap	Nintendo	2,12	39,99 €[1]	1/2005	Nintendo	Großostheim	01805-005806
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								
1	Donkey Kong Country 2	Nintendo	2,07	37,99 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
2	Sonic Advance 3	THQ	2,40	35,49 €	8/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Disney's Bärenbrüder	THQ	2,46	36,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Kirby and the Amazing Mirror	Nintendo	3,01	37,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
5	Shrek 2	Activision	3,03	41,99 €	9/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
6	Grosse Haie – Kleine Fische	Activision	3,25	40,99 €	12/2004	Fröschl	Augsburg	0821-272300
KARTENSPIEL								
1	Yu-Gi-Oh! – Reschef der Zerstörer	Konami	2,96	39,83 €	11/2004	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	THQ	2,48	35,99 €	7/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
4	Shining Soul 2	THQ	3,00	20,49 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SIMULATION								
1	Harvest Moon – Friends of Mineral Town	Ubisoft	2,52	36,99 €	6/2004	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
SPORTSPIEL								
1	Mario Golf Advance	Nintendo	2,22	39,95 €[1]	12/2004	Nintendo	Großostheim	01805-005806

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Einkaufsführer Hardware

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Starspeed D16	MSI Technology	2,35	21,45 €	11/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	1650S-OG2	Benq	2,42	21,03 €	11/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
3	DV-516D	Teac Deutschland	2,53	22,76 €	11/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

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

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	579,00 €[1]	10/2004	Asus	Ratingen	02102-95990
2	Radeon X800 Pro	Sapphire	1,94	398,50 €	9/2004	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	AX800 Pro TD 256M	Asus	1,94	403,90 €	9/2004	Fort Knox Computer	Aachen	0800-3678566

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

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	39,99 €	8/2004	www.amazon.de	München	www.amazon.de
2	Inspire T 2900	Creative Labs	3,38	46,50 €	8/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	VS-4121	Altec Lansing	3,47	84,83 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885

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	156,98 €	8/2004	Fun Computer Center	Memmingen	08331-990450
2	251	Altec Lansing	3,15	126,52 €	8/2004	EL-Computer	Meppen	05931-970885
3	Z-640	Logitech	3,23	62,82 €	8/2004	Avitos	Linden	01805-606065

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	35,80 €	1/2004	SMM	Budenheim	06139-916916

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Thrustmaster Enzo Ferrari FFB Wheel	Guillemot	3,13	68,73 €	1/2005	Bug Computer	Alfeld	05181-852190
2	Momo Racing Force Feedback Wheel	Logitech	3,52	113,85 €	1/2005	Yagma.com	Berlin	01805-050165
3	Speed Wheel 3	Genius	6,00	49,99 €[1]	1/2005	Genius	Langenfeld	02173-97430

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Driving Force Pro	Logitech	1,78	110,07 €	1/2005	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT	Guillemot	3,04	75,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487
3	Fanatec Speedster 3 Force Shock	Endor	3,18	57,49 €	1/2005	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	4 in 1 Leather FFB Steering Wheel	Speed Link	1,88	79,99 €[1]	1/2005	Speed Link	Weertzen	01805-125133
2	4Gamers Turbo Racer 2	Big Ben	3,19	49,99 €[1]	1/2005	Big Ben	Bergheim	02271-498590
3	Topdrive GT 3	Logic 3	4,34	44,99 €[1]	1/2005	Logic 3	Happburg	09157-927350

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Intelli Mouse Optical	Microsoft	1,74	25,50 €	10/2004	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
1	MX 510	Logitech	1,74	42,69 €	10/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	450L Mouse Optical	Trust	1,87	14,57 €[1]	10/2004	Trust	Kleve	02821-58810

MÄUSE FÜR PC (KABELLOS)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	51,03 €	3/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	33,99 €	3/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
3	XM-174 RF Optical Mouse	X-Tensions	1,70	39,99 €[1]	3/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

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	281,00 €	12/2004	Pfahlweb	Tostedt	04182-809960
3	SGH-Z105	Samsung	2,14	619,00 €	12/2004	First Handyshop	Hannover	0511-2619259

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

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Microlink ADSL Modem Router	Devolo	2,20	88,30 €	6/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Fritz! Card DSL SL USB	AVM	2,25	66,15 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	Microlink ADSL Fun USB	Devolo	2,98	67,19 €	6/2004	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB	AVM	1,87	72,28 €	6/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	46,73 €	6/2003	Elektronik Einkauf 24	Hamburg	040-86629797
3	DC-104 ISDN USB Adapter	Sitecom	2,51	59,99 €[1]	6/2003	Sitecom	Freising	08161-787677

SOUNDKARTEN (EXTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Aureon 7.1 Firewire	TerraTec	1,98	161,00 €	7/2004	PC Kauf 2000	Spich	02241-2329140
2	Soundblaster Audigy 2 NX	Creative Labs	2,07	86,85 €	7/2004	Cyberport.de	Dresden	01803-880388
3	Hercules DJ Console	Guillemot	2,15	194,00 €	7/2004	Thomann	Burgebrach	09546-92230

SOUNDKARTEN (INTERN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	60,80 €	8/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
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

SPIELEKONSOLEN

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	99,95 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
	N-Gage[2]	Nokia	2,41	349,00 €	10/2003	www.amazon.de	München	www.amazon.de
	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	95,35 €	4/2003	SMM	Budenheim	06139-916916

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cube Shock Controller	Madrics Media	2,16	14,90 €[1]	1/2005	Madrics Media	Mühlhausen	06222-93580
2	Cube Pad	Speed Link	2,45	12,99 €[1]	1/2005	Speed Link	Weertzen	01805-125133
3	GC Gamepad	Logic 3	2,73	9,99 €[1]	1/2005	Logic 3	Happburg	09157-927350

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Stormtrooper	Speed Link	2,04	19,99 €[1]	1/2005	Speed Link	Weertzen	01805-125133
2	Cordless Rumble Pad 2	Logitech	2,25	44,99 €[1]	1/2005	Logitech	Germering	069-92032166
3	Max Fire G-08XU	Genius	2,30	9,99 €[1]	1/2005	Genius	Langenfeld	02173-97430

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Action Controller	Logitech	1,62	44,99 €[1]	1/2005	Logitech	Germering	069-92032166
2	Nyko i Type 2	i2 Studios	2,44	39,95 €[1]	1/2005	i2 Studios	Iserlohn	0700-427883467
3	Brooklyn PS2-Joypad	Vidis	2,61	9,99 €[1]	1/2005	Vidis	Hamburg	040-5148400

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon/Internet
1	Cordless Precision Controller	Logitech	1,58	43,27 €	1/2005	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	Nyko Airflo EX Controller	i2 Studios	2,13	29,95 €[1]	1/2005	i2 Studios	Iserlohn	00700-427883467
3	XB Gamepad	Logic 3	2,43	14,99 €[1]	1/2005	Logic 3	Happburg	09157-927350

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	21,99 €	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

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	37,89 €	12/2002	Playdeluxe	Mannheim	0621-7316533
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	24,99 €	12/2002	Uhlenbruch Media	Immenstaad	07545-949487

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	75,85 €	3/2004	Cyberport.de	Dresden	01803-880388
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.

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-Viren-Programm
Anti-Viren-Programme dienen dazu, **Viren** zu finden und zu beseitigen. Anti-Viren-Programme bieten Schutz gegen Computer-Viren. Bekannte Anti-Viren-Programme sind beispielsweise „Anti-Virus Toolkit“ von der Firma Dr. Solomon oder „Norton Anti Virus“ oder „McAfee Stinger“. Eine Vielzahl aktueller Anti-Viren-Programme finden Sie im Internet unter www.computerbild.de im Bereich „Software“.

Arbeitsspeicher
Der Computer lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher (RAM). Schalten Sie den PC aus, so geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Betriebssystem
Das Betriebssystem ist das wichtigste PC-Programm, ohne das kein Computer läuft. Es verarbeitet vom Benutzer eingegebene Daten, verwaltet die gespeicherten Dateien und kontrolliert angeschlossene Geräte, 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 des PC.

Byte
Computerinformationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Client
Siehe **Server**.

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.

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 ein DSL-taugliches **Modem**, nicht jedoch über ein normales Modem oder über eine ISDN-Leitung aufbauen.

Dual-Layer-DVD
Neuer **DVD**-Rohling, auf dem sich bis zu 8,5 Gigabyte Daten unterbringen lassen. Er besteht aus zwei Daten-Schichten (englisch: „Dual Layer“). Um diese Rohlinge beschreiben zu können, benötigen Sie einen speziellen DVD-Brenner.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“. Eine normale DVD-ROM faßt 4,7 Gigabyte Daten, eine Video-DVD sogar ganze Spielfilme. Die DVD-Audio ist ein möglicher Nachfolger der Musik-CD. Das neue Tonaufzeichnungsverfahren liefert eine erheblich verbesserte Klangqualität. Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die sogenannten DVD-„Rohlinge“, die Sie mit einem DVD-Brenner selbst beschreiben können. Eine DVD-R oder DVD+R läßt sich nur einmal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und jederzeit wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmenkonsortien. Um den Inhalt von Video-DVDs am Fernsehbildschirm betrachten zu können, benötigen Sie einen DVD-Spieler. Auch der PC muß ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können. Die DVD-RAM ist eine silberfarbene Scheibe, die wie eine Diskette in einer Plastikhülle steckt, beschreibbar ist und in Konkurrenz zu den verbreiteten Formaten DVD-R und DVD+R steht.

Farbtiefe
Siehe **Bildpunkt/Bildauflösung**.

Festplatte defragmentieren
Beim Speichern werden Daten wegen Platzmangels nicht zusammenhängend auf der Festplatte abgelegt. Beim Laden muß der Computer diese Daten wieder zusammensuchen. Beim Defragmentieren werden die Daten auf der Festplatte in einem Stück gespeichert. Infolgedessen können Programme schneller auf die Festplatte zugreifen.

Firewall
Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten auf dem Computer.

Firewire
Bezeichnung für eine in der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlußform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Datenübertragungsraten von maximal 50 Megabyte pro Sekunde erreicht.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Siehe Abbildung unten.

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet komplizierte Spielgrafiken, also zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen rechenaufwendigen Arbeiten.

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen dem **Arbeitsspeicher** und der Grafikkarte im PC sehr lang ist und der Datentransport viel Zeit benötigt, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen Arbeitsspeicher. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Der Vorteil: Computergrafiken werden damit viel schneller berechnet.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine befinden sich die Anschlüsse und Steckplätze für die meisten elektronischen Bauteile des Computers.

Hauptprozessor
Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)
Einheit für Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Host
Auf deutsch: „Gastgeber“. Stellt Dienste für andere Computer im Netzwerk bereit, etwa eine gemeinsame Internet-Verbindung.

Hub
Hub bedeutet übersetzt: „(Rad)-Nabe“, „Mittelpunkt“ oder „Angelpunkt“. Ein Hub

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.



ist ein kleines Gerät, das aus einem Anschluß mehrere macht, normalerweise vier. So kann man noch mehr Geräte an den Computer anschließen.

IP-Adresse
Für die Datenübertragung im Internet und in **Netzwerken** wird das Internet-Protokoll, kurz IP, benutzt. Jeder Computer erhält eine eigene IP-Adresse, unter der er erreichbar ist. Bei dem zur Zeit gebräuchlichen Verfahren („ip4") setzt sich diese Adresse aus vier Zahlen zusammen, die durch Punkte getrennt sind, etwa: 192.168.1.5. Von Sonderfällen abgesehen, kann jede dieser vier Zahlen einen Wert zwischen 0 und 255 haben.

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Abkürzung für „Integrated Services Digital Network") bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine deutlich schnellere Datenübertragung, zum Beispiel beim Internet-Surfen (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung.

JPG
Dateiformat für Bilder, auch JPEG genannt. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so daß sie wenig Platz auf der Festplatte benötigen.

Kilobit
1024 **Bit**.

Kilobyte
1024 **Byte**.

Kilohertz
1000 **Hertz**.

Komprimierung
Um Dateien platzsparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (also zusammengepackt). Es gibt Komprimierungen ohne Verlust für Computerdaten (bekanntestes Beispiel: „Winzip") und solche mit Verlusten, etwa bei Bildern als sogenannte **JPG**-Datei. Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter gerät damit auch die Bildqualität.

LAN
„LAN" ist die Abkürzung für „Local Area Network" und steht für ein lokales, also innerhalb eines Gebäudes errichtetes Computer-**Netzwerk**.

Megabit
1024 **Kilobit**.

Megabyte
1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Modem
Ein Modem ist quasi ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der Computer in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder auch ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt".

MP3
MP3 ist ein weitverbreiteter Standard zur **Komprimierung** von Musik- und anderen Audiodateien. Solche Dateien können im MP3-Format auf rund ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe reduziert und dann auch per Internet verschickt werden – und zwar fast ohne hörbare Qualitätseinbußen. Zur Wiedergabe der Dateien benötigen Sie einen MP3-Spieler.

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.

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.

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").

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**.

Subnetzmaske
Die Subnetzmaske ist eine Art Filter, mit dessen Hilfe ein Netzwerk in verschiedene Bereiche unterteilt wird. So können sich nur Computer mit der gleichen Subnetzmaske in einem Netzwerk „sehen". Damit wird die Verwaltung von großen Netzwerken einfacher. Zudem begrenzt die Subnetzmaske die Menge der in diesem Bereich möglichen **IP-Adressen**.

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 zum Beispiel eine Felswand im Spiel aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-Texturen.

Touchpad
Das Touchpad ist bei tragbaren Computern, sogenannten Notebooks, ein Ersatz für die Maus. Es besteht aus einer berührungsempfindlichen, meist rechteckigen Fläche, auf der man den Mauszeiger durch eine einfache Berührung mit dem Finger bewegt.

Twisted Pair
Bezeichnung für Kupferkabel mit vier oder acht Adern, wobei jeweils zwei Adern miteinander verdrillt sind, um Schutz gegen Störstrahlungen zu bieten.

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 Analog-Stick kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bißchen rechts" oder „ein bißchen links".



Das **Steuerkreuz** hingegen kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

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.

Vibrationseffekt
Steuerknüppel und Lenkräder mit dem bekannten Rütteleffekt werden in bestimmten Spielsituationen in Schwingung versetzt, in Rennspielen zum Beispiel beim Fahren über eine holprige Piste. Dadurch soll ein realistischer Spieleindruck vermittelt werden. Der Vibrationseffekt erfüllt eine ähnliche Funktion, ist aber viel schwächer.

Viren
Computer-Viren sind Sabotage-Programme, die sich zum Beispiel vom Internet aus auf dem PC einnisten. Sie richten häufig großen Schaden an, indem sie Daten auf dem PC verändern oder löschen.

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.

WMA
Ein Verfahren, mit dem Musikdateien platzsparend gespeichert werden können. WMA-Stücke nehmen bei gleicher Klangqualität nur etwa halb soviel Speicherplatz in Anspruch wie solche im **MP3**-Format.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wichtige Telefonnummern



Foto: Zefa

Internet-Adressen aus dem Heft

Hier finden Sie die Hilfetelefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spiele-Hersteller. Weitere Online-Adressen stehen direkt in den zugehörigen Beiträgen. Unser Service im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen aber auch gerne ans COMPUTER BILD SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die dazu benötigten Informationen.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft, zur CD oder DVD im Heft
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz)
Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	01805-2225246	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96690	05241-966610	05241-96690	05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Atari	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	01907-71884	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Avalon Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.de
Bigben Interactive	50126	Bergheim/Erft	02271-498590	02271/4985999	01908-82416	01908-82415	täglich 7 -24 Uhr	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
Deep Silver	82152	Planegg	01801-185795	089-24245241	01901-450899	01908-24667	T: Mo-Fr 9-19, Sa+So 13-19; S: 8-24 Uhr [2]	089-24245241	www.deepsilver.de
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	01901-450899	01805/656008	täglich 7-24 Uhr	keins	www.jowood.de
Koch Media	82152	Planegg	01801-185795	keins	01901-450899	01908-24667	täglich 8-24 Uhr	089-24245241	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
Mitsui	20355	Hamburg	040-376860	040-3768213	keine	keine	-	040-3768213	www.mitsui.de
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
NBG	93133	Burglengenfeld	09471-80920	09471-7017325	01805-62444533	01900-016665	Mo - Fr 10-20 Uhr	keins	www.nbg-online.de
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	-	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	01901-45454	01908-7326836	Mo-Fr S: 8-24 Uhr, T: 12-20 Uhr [2]	keins	www.take2.de
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223-91650	02223-916590	01805-606010	01805-606010	Mo-So 13-18 Uhr	089-60601006	www.tandem-verlag.de
TDK mediactive	40880	Ratingen	01805-83542637	keins	01805-83542637	01805-83542637	Mo-Sa 11-20 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-Sa 9-21 Uhr	06103-9940155	www.vup-interactive.de
Wanadoo[5]	21509	Glinde	040-710060	040-71006222	01908-46026	01908-46027	Mo-So, 8-24 Uhr	keins	keine
Zuxxez Entertainment	67547	Worms	06241/26880	06241/268888	01805/656008	01805-656008	Mo-Fr 9-17 Uhr	089/24245241	www.zuxxez.com

bis zu 0,122 Euro pro Min. **bis 0,48 Euro pro Min.** **mehr als 0,49 Euro pro Minute** **bis zu 1,50 Euro pro Anruf** **Alle im Heft genannten Telefongesprächskosten beziehen sich auf Anrufe aus dem deutschen Festnetz**

[1] siehe auch Modern Games [2] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline [3] siehe auch Atari [4] siehe auch Koch [5] siehe auch Flashpoint

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 5. Januar im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Der Herr der Ringe
Schlacht um Mittelerde

Der Kampf gegen Sauron geht weiter – am PC. Welche Gefechte Sie überstehen müssen, um zu siegen, lesen Sie im kommenden Heft.



Pirates

Hobby-Freibeuter aufgepasst! Ein Klassiker der Spielgeschichte ist wieder da. Aber kann eine so betagte Idee heute noch überzeugen? Die Redaktion geht im nächsten Heft auf Beutezug: großer Schatz oder nur karger Schiffszwieback? Lesen Sie es nach.



Die Unglaublichen

Der neue Kinohit der Pixar-Studios („Findet Nemo") handelt vom Alltag einer Superhelden-Familie – und darf auch gespielt werden. Ob sich das Heldenpaar samt Kinderschar auch auf den diversen Spiele-Plattformen super schlägt, steht im nächsten Heft.



Der Polarexpress

Gibt es den Weihnachtsmann wirklich? Ein Junge will es herausfinden. Im Kino können Sie ihm dabei zusehen, zu Hause gleich selbst die Suche starten. Wieviel Spaß die Jagd nach dem Mann im roten Mantel macht, steht in Heft 2/2005.



Golden Eye Rogue Agent

James Bonds dunkler Bruder: In diesem Spiel wollen Sie als abtrünniger Agent die Welt erobern – für Bond-Fiesling Goldfinger. Ob böse sein eine gute Idee ist, steht im nächsten Heft.



Call of Duty Finest Hour

Es ist Krieg: Auf den Schlachtfeldern Europas müssen Sie zeigen, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind. Ob sich der Trip an die Front auch lohnt, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

RATGEBER

Putz-Teufel

Außer Viren und Trojanern hat Ihr Computer noch einen anderen Feind, der deshalb so knallhart zuschlagen kann, weil er oft unterschätzt wird: Schmutz. Tatsächlich kann ein verdreckter PC vielleicht nicht mehr das leisten, was er eigentlich können sollte. Was Sie beim PC-Putz unbedingt beachten sollten, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

HARDWARE

Platten-Star

Vier Speicherriesen zwischen 160 und 400 Gigabyte Kapazität stehen auf dem Prüfstand: Geschwindigkeit, Lautstärke, Datenübertragung – alles spielt eine Rolle. Welche der großen Festplatten sich im Test als Superstar für die Hitliste qualifizieren konnte, klärt ein ausführlicher Vergleichstest in der nächsten COMPUTER BILD SPIELE.

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

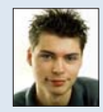

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Briefach 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 01805/63 66 33, Tel. 01805/63 66 63 (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 (verantw. für den Anzeigenteil). **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.

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



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).