

## CD-Brenner

## Traxdata CD-RW2260 Plus



**A**ls komplett ausgestatteter CD-RW-Brenner präsentiert sich der Traxdata CDRW2260 plus zu einem günstigen Preis. Das IDE-Gerät beschreibt sowohl CD-Rs als auch CD-RWs mit 2facher und liest mit 6facher Geschwindigkeit. Im Test wurden 295 KByte/s beim Schreiben erreicht – ein ordentlicher Wert für einen 2fach-Brenner. Eine Audio-CD zum Beispiel kopierte der Traxdata in 35:39 Minuten. Dank 1 MByte Cache dürften Schreibfehler (Buffer-underrun) nicht vorkommen.

Traxdata legt dem CDRW2260 Plus die sehr gute Brennsoftware WinOnCD 3.5 inklusive Packet CD 3.0 von Cequadrat bei. Auch sonst ist die Ausstattung mit komplettem Installationsmaterial, jeweils einer CD-R und CD-RW sowie Software und Etiketten zum Labeln von CDs sehr reichhaltig. Das ergibt im Test eine Note von 2,5 und bringt das Laufwerk auf Platz 5 in den Top 5. **MG**

Bildqualität (60%)				3,0
Handhabung (30%)				1,5
Ausstattung (10%)				2,5

## CDRW2260 Plus

Typ: CD-Brenner  
 Hersteller: Traxdata  
 Preis: 500 Mark  
 Hotline: (02162) 951 60  
 Homepage: <http://www.traxdata.de>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute Brennsoftware</li> <li>• reichhaltig ausgestattet</li> <li>• brennt auch CD-RWs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mäßige Brenngeschwindigkeit</li> </ul>

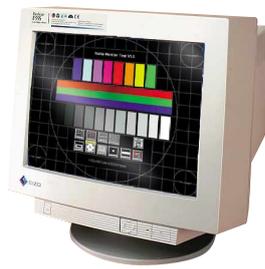
**Fazit:** Traxdata macht's möglich: Für nur 500 Mark bekommen Sie einen ausgereifen CD-RW-Brenner.

GameStar Gesamtnote:

2,5

## 17-Zoll-Monitor

## Eizo F55S



**M**it dem F55S präsentiert Eizo den ersten 17-Zöller der Firmengeschichte für unter 1.000 Mark (empfohlener Preis: 999 Mark). Auf die typischen Vorzüge müssen Sie trotzdem nicht verzichten: Komplett Ausstattung inklusive bequem umschaltbarem BNC-Eingang (ideal für Voodoo-Boards), einfache Bedienung (die Vierfachwippe ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig) sowie gute Bildqualität.

Die Lochmaskenröhre von Toshiba sorgt für gute Schärfe und Kontrast, die minimalen Bildfehler fallen kaum ins Gewicht. Bei 1024 mal 768 Punkten schafft das Gerät flimmerfreie 100 Hertz, höhere Auflösungen sind für einen 17-Zöller sowieso nicht zu empfehlen. Die Leistungen reichen letztendlich zu einer Gesamtnote von 1,9 und dem sicheren Einzug in unsere Top 5: Auch im mittleren Preisbereich ist Eizo also künftig vorne mit dabei. **MG**

Bildqualität (60%)				2,0
Handhabung (20%)				2,0
Ausstattung (20%)				1,5

## F55S

Typ: 17-Zoll-Monitor  
 Hersteller: Eizo  
 Preis: ca. 1.000 Mark  
 Hotline: (02153) 73 34 00  
 Homepage: <http://www.eizo.de>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute Bildqualität</li> <li>• komplette Ausstattung</li> <li>• einfache Bedienung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vor-Ort-Service nur gegen Aufpreis</li> </ul>

**Fazit:** Auch Preisbewusste müssen mit dem günstigen F55S ab sofort nicht mehr auf Eizo-Qualität verzichten

GameStar Gesamtnote:

1,9

## 19-Zoll-Monitor

## Samsung 900p



**R**elativ spät steigt Samsung mit dem 900p in die 19-Zoll-Klasse ein. Die Stärken der verwendeten Hitachi-Lochmaskenröhre werden in diesem Gerät voll ausgereizt: Die hohe Bildschärfe lernt man im Windows-Alltag schnell zu schätzen, die Helligkeitsverteilung ist sehr gleichmäßig. Allerdings waren auch kleinere Konvergenz- und Geometriefehler auszumachen. Keinen Tadel setzt es für die Wiederholraten, die selbst bei einer 1280er Auflösung noch ein flimmerfreies Bild garantieren.

Das ausklappbare Kontrollpanel und das übersichtliche Menü machen die Bedienung angenehm einfach, Kontrast und Helligkeit bekamen eigene Drehregler spendiert. Negativ müssen wir den hohen Stromverbrauch anmerken, positiv die drei Jahre Garantie samt 12 Monaten kostenlosem vor-Ort-Service. Insgesamt ergibt das die glatte Note 2,0 sowie Platz 3 in den Top 5. **MG**

Bildqualität (60%)				2,0
Handhabung (20%)				2,0
Ausstattung (20%)				2,0

## Syncmaster 900p

Typ: 19-Zoll-Monitor  
 Hersteller: Samsung  
 Preis: ca. 1.700 Mark  
 Hotline: (08105) 12 12 13  
 Homepage: <http://www.samsung.de>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• hohe Bildschärfe</li> <li>• gute Ergonomie</li> <li>• leichte Bedienung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• minimale Bildfehler</li> <li>• hoher Stromverbrauch</li> </ul>

**Fazit:** Mit dem 900p bekommen Sie einen ordentlichen 19-Zöller zum vernünftigen Preis.

GameStar Gesamtnote:

2,0

## PCI-Soundkarte

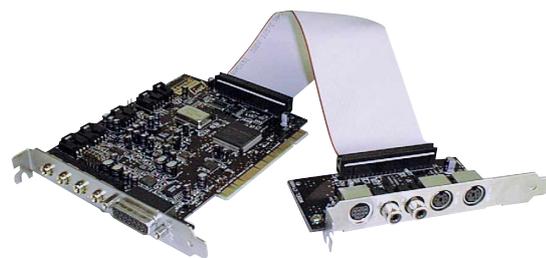
# Soundblaster Live

Creative Labs schlägt mit seiner aktuellen

Soundkarte ganz neue Töne an.

Die Soundblaster Live soll mittelfristig die bewährte AWE-64-Serie ablösen und gleichzeitig einen neuen Standard für Soundkarten setzen: Environmental Audio, kurz EAX genannt. Diese Technik bietet echten 3D-Sound mit zwei oder vier Lautsprechern. Der eigentliche Clou aber sind Raumklangeffekte, etwa Schrittgeräusche, die von links hinten auf Sie zukommen und in einem Tunnel realistisch verhallen. Nicht EAX-angepasste Programme lassen sich auch manuell über die Steuersoftware mit Effekten aufpeppen. Daneben bleibt die SB16-Kompatibilität unter DOS, mit Ausnahme mancher älterer Spiele, erhalten.

Die Soundblaster Live machte beim Hörtest einen sehr guten Eindruck. Wobei auch gleich klar wurde, daß schwachbrüstige Lautsprecher der Leistung dieser Karte auf gar keinen Fall gerecht werden. Einbau und Konfigurierung verliefen unkompliziert. Der Lieferumfang ist üppig. Neben SE-Versionen von Mixman-Studio und Cubasis AV ist eine deutsche Light-Version von Unreal beigelegt, deren Sound bereits an die EAX-Technik angepaßt wurde. Eine sehr anschauliche Demonstration, was diese Karte zu leisten vermag, und was Sie demnächst an Effekten erwartet. Denn über 100 Spieleentwickler haben bereits ihre Unterstützung zugesagt. **MG**



Klang (60%)	■	■	■	■	■	1,5
Technik (30%)	■	■	■	■	■	1,0
Ausstattung (10%)	■	■	■	■	■	1,5

## Soundblaster Live

Typ: PCI-Soundkarte  
 Hersteller: Creative Labs  
 Preis: ca. 400 Mark  
 Hotline: (01805) 12 12 13  
 Homepage: <http://www.sblive.com>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr guter Klang</li> <li>• Komplette Ausstattung</li> <li>• DOS-kompatibel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoher Preis</li> </ul>

**Fazit:** Eine exzellente Soundkarte, die mit ihrer EAX-Technik neue Standards beim Spielesound setzen könnte.

GameStar Gesamtnote:

**1,4**

## Vergleich: Force-Feedback-Lenkräder

# Kommt Zeit, kommt Rad

Passend zur Rennspiel-Schwemme sind endlich die ersten Force-Feedback-Lenkräder erhältlich, mit denen das Rasen deutlich mehr Spaß machen soll.

**N**un sind sie verfügbar, die ersten zwei Lenkräder mit Force-Feedback-Technologie. Daß beide die Microsoft-Technologie verwenden, ist kein Zufall. Bei der restlichen Konkurrenz, die samt und sonders auf die I-Force-Technik von Immersion vertraut, bestehen noch kleinere Probleme mit der DirectX-Einbindung. Sowohl das Microsoft **Sidewinder Force Feedback Wheel** als auch das Saitek **R4 Force Feedback Racing Wheel** sind mit rund 400 Mark Einstandspreis wahrlich keine Billigheimer. Wir haben ihnen deshalb genauestens auf den Zahn gefühlt.

## An der Box

Schon beim Auspacken werden die ersten gravierenden Unterschiede deutlich: Das im markentypischen Schwarz-Türkis gehaltene Microsoft Force Feedback Wheel gibt sich sachlich-zurückhaltend. Kein Schnickschnack stört die

klare Linie, die Gestaltung wird maßgeblich von der Technik bestimmt. Klein und sehr dick fällt der Lenkradkranz aus; der Pralltopf lehnt sich an das Design moderner amerikanischer Sportwagen an.

Deutlich auffälliger und damit ganz im Sinne der neuen Saitek-Philosophie präsentiert sich das R4 FF Racing Wheel. Das Styling ist eng an Renn-Lenkräder angelehnt. Silberne Gitter an der Basis lassen fälschlicherweise auf integrierte Lautsprecher schließen, diverse gelbe Schriftzüge weisen unübersehbar auf die Force-Feedback-Technologie hin.

## Die erste Sitzprobe

Beide Hersteller vertrauen bei der Lenkrad-Befestigung auf einen einzelnen, zentralen Kipphebel statt der sonst üblichen Schraubstock-Methode. Saitek kann hier im Vergleich einige Pluspunkte für sich verbuchen: Wie festgenagelt steht das R4 selbst nach heftigen Lenkmanövern auf dem Tisch, während das Microsoft-Modell schon mal verrutscht und zudem einige Zentimeter in Horizontalrichtung gekippt werden kann. Zum Ausgleich ist das zierliche MS-Wheel

gerade mal halb so breit und auch nicht ganz so tief. Die unterschiedliche Ausstattung der Kontrahenten ist insgesamt gleichwertig: Der Microsoft-Lenker hat zwar sechs statt nur zwei Knöpfe, muß dafür aber unverständlicherweise auf einen Schalthebel verzichten. Beiden Lenkrädern gemein sind die F1-mäßigen Schaltwippen auf der Lenkrad-Rückseite, die beim MS FF Wheel aber viel zu flach und klein ausfallen.

Da Saitek von Microsoft die Force-Feedback-Technologie lizenziert hat, ist die Treiber- und Steuerungssoftware praktisch identisch. Deren Einrichtung verläuft erfreulich problemlos: Treiber installieren, Lenkrad in der Spielgerätesteuerung anmelden – schon kann es im Prinzip losgehen. Aufgrund der Digitaltechnik muß keine Kalibrierung vorgenommen werden; dementsprechend ist auch nach längerer Spieldau-



Testkandidat 2: Saitek R4 FF Racing Wheel.

er eine Dekalibrierung nicht möglich. Wenn Sie den Eindruck haben, daß das Lenkrad wider Erwarten nicht präzise arbeitet, reicht für gewöhnlich ein Neustart des Rechners. In der Treibersoftware selbst können Sie die Stärke der Force-Feedback-Effekte und der Rückstellkraft einstellen sowie schon mal ein paar typische Effekte wie geplatzte Reifen, Kollisionen und unebene Bodenbeläge ausprobieren. Die eigentliche Konfiguration und Belegung der Schalter und Hebel erfolgt im jeweiligen Spiel.

## Das Qualifikationstraining

Den prinzipiell positiven Eindruck können die Probanden bei ersten Proberunden erhärten. Das Handling der beiden Lenkräder ist dabei durchaus verschieden: Das kleinere Microsoft-Wheel hat sehr stark ausgeprägte Daumenmulden, die zusammen mit dem dicken Kranz für eine sehr bequeme Handposition



Testkandidat 1: Microsoft Force Feedback Wheel.



Microsoft zeigt mit der Spezialversion von **Monstertruck Madness 2**, wie ordentliche FF-Unterstützung auszusehen hat.

sorgen. Allerdings sind dadurch die Knöpfe hinten selbst für große Hände nur mit den Fingerkuppen zu erreichen – keine optimale Lösung. Sehr gut gelungen ist den Microsoft-Ingenieuren die Pedalerie. Der bei PC-Rennspielen eher selten gebrauchte Bremsfuß (wir empfehlen prinzipiell »Linksbremsen«) ruht bequem auf der großen Platte, die Trittkräfte sind in Ordnung, allenfalls einen Tick zu niedrig.

Die Pedale sind auch beim R4 FF Racing Wheel insgesamt ordentlich, zudem können Sie per mitgeliefertem Werkzeug die Kraft verstellen. Dennoch muß Saitek den Sieg in dieser Disziplin Microsoft überlassen: Das Bremspedal steht zu steil, die ganze Pedalplatte ist zu klein. Zwar sind beide Platten keine Standwunder, doch die von Saitek rutscht

Ergonomie (20%)					2,0
Ausstattung (30%)					1,5
Praxistest (50%)					1,5

## Sidewinder FF

Typ: Force-Feedback-Lenkrad  
 Hersteller: Microsoft  
 Preis: ca. 400 Mark  
 Hotline: (01805) 67 22 55  
 Homepage: <http://www.microsoft.com>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr präzise</li> <li>• sehr gut verarbeitet</li> <li>• gut ausgestattet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kein Schallhebel</li> <li>• sehr teuer</li> </ul>

**Fazit:** Ein sehr gutes, mit 400 Mark aber auch sehr teures Force-Feedback-Lenkrad.

GameStar Gesamtnote:

1,6

selbst auf Teppichboden gerne weg. Über die R4-Tischeinheit gibt es dagegen fast nur Positives zu berichten: Der Schaltknüppel ist okay und die Wippen hinter dem Steuerrad sind bequem zu erreichen. Absolut top liegt das Lenkrad in der Hand, das sich entgegen dem etwas schräggestellten Microsoft-Pendant fast senkrecht vor dem Fahrer aufbaut.

## Das Rennen

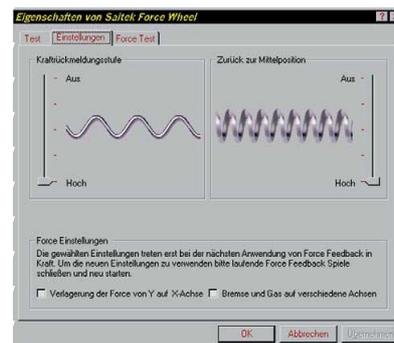
Trotz der verwendeten, gleichen Force-Feedback-Technologie ist die jeweils eigenentwickelte Mechanik ausschlaggebend für die Qualität eines Lenkrads. Die Duellanten zeigen sich hier ohne Fehl und Tadel: Sie sind extrem präzise zu steuern und ziehen mit der bisherigen Referenz Thrustmaster F1 in etwa gleich. Über die Force-Feedback-Effekte kann man dagegen geteilter Meinung sein: Sorgfältig angepaßte Spiele, wie die bei Microsoft mitgelieferten Spezialversionen von Monstertruck Madness 2 und CART Precision Racing, machen ziemlich Spaß. Nicht mehr missen möchte man zudem recht bald den Gegendruck, der (auch bei nicht angepaßten Programmen) beim Lenken entsteht. Für schnellere Zeiten ist die FF-Technik allerdings nicht tauglich; das ständige Rattern über die Kurbs bei ernsthaften Simulationen wie Racing Simulation 2 stört eher. Zu recht hält sich zum Beispiel Papyrus bei Grand Prix Legends bislang mit einem entsprechenden FF-Patch zurück.

Prinzipiell ist festzustellen: Je actionlastiger ein Rennspiel, desto mehr Sinn und Freude macht Force Feedback. Ideal sind Spiele, bei denen zudem geschossen wird, wie etwa Nitro Riders. Einige Macken lassen allerdings auf eine deutlich verbesserte, zweite Force-Feedback-Generation warten: Ein Motor im Leerlauf ruckelt oft stärker als ein mehrfacher Überschlag. Bei Kollisionen spielt der Winkel eine größere Rolle als die Heftigkeit des Aufpralls. Wenn Sie frontal in eine Betonmauer krachen, kann es sein, daß selbst bei Tempo 300 gar nichts passiert. Bei beiden Modellen können per Knopfdruck die FF-Motoren außer Kraft gesetzt werden. Das ist jedoch nicht empfehlenswert, weil die Lenkkräfte dann viel zu gering sind.

## Die Siegerehrung

Microsofts FF Wheel und das Saitek R4

FF Racing Wheel stehen beide ganz oben auf dem Siegestreppchen, dürfen sich den Lorbeerkränze umhängen und Champagner verspritzen. Daß die Bewertung identisch ausgefallen ist, hat aber nur wenig mit der gleichen Force-Feedback-Technologie zu tun. Die zwei Lenkräder weisen durchaus deutliche Unterschiede auf, was Styling, Ausstattung und Handhabung angeht. Letztendlich aber führen beide Ansätze zu einem ähnlich guten Ergebnis. Doch die bei vielen Spielen eher mäßigen Effekte machen nicht gerade süchtig, und für ernsthafte Simulationen ist das **Thrustmaster Formula 1** immer noch die bessere Wahl. Größtes Manko ist aber der mit jeweils 400 Mark happige Preis. Wie bei einem Ferrari dürften die beiden Steuerräder deshalb für viele ein zu teurer Spaß bleiben; bei Saitek gibt es wenigstens für 250 Mark eine billi- **MC**



Effektstärke und Rückstellkraft wählen Sie bequem in der Systemsteuerung (hier Saitek).

Ergonomie (20%)					2,0
Ausstattung (30%)					1,5
Praxistest (50%)					1,5

## R4 FF Racing Wheel

Typ: Force-Feedback-Lenkrad  
 Hersteller: Saitek  
 Preis: ca. 400 Mark  
 Hotline: (089) 54 61 27 10  
 Homepage: <http://www.saitek.de>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr präzise</li> <li>• tolles Design</li> <li>• gut ausgestattet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mäßige Pedalerie</li> <li>• sehr teuer</li> </ul>

**Fazit:** Sehr gutes Lenkrad, das erheblich billiger auch ohne Force-Feedback zu haben ist.

GameStar Gesamtnote:

1,6



## Kampf mit Köpfchen

# UR Gear

Mit dem weltersten Steuerhelm für PCs verlieren Sie keinen Gegner mehr aus dem Visier.

**W**er hat nicht schon einmal davon geträumt, sein Lieblingsspiel mit dem Kopf zu steuern? Bis zur Kontrolle durch Gedankenübertragung wird es zwar noch ein paar Jahre dauern, aber die italienischen Designer von Union Reality können Ihnen die Wartezeit mit dem **UR-Gear**-Helm ein wenig verkürzen. Damit läßt sich durch bloßes Kopfnicken Bewegung in PC-Spiele bringen.

## Kabelsalat

Ausgestattet mit zwei gepolsterten Ohrmuscheln und einem Mikrofon, könnte man den **UR-Gear**-Helm auf den ersten Blick für einen hochmodernen Kopfhörer halten, wäre da nicht der Infrarot-Sensor auf der Stirnfläche. Über ein zweiadriges Kabel wird der futuristisch gestylte Kopfschmuck mit einem Empfänger verbunden, der mittels zweier Klettaufkleber auf dem Monitor haftet. Zum endgültigen Kabel-Overkill droht es zu kommen, wenn Sie den Empfänger über eine abenteuerlich anmutende Kabel-Adapterkombination an den Tastatureingang Ihres

Rechners anschließen, jeweils einen Klinkestecker in den In- und Mikrofonport Ihrer Soundkarte stecken, den (hoffentlich vorhandenen) zweiten COM-Port belegen und am Sensor ein mitgeliefertes Joypad befestigen.

## Der Feind im Helm-Visier

Nachdem Sie die Anschlußprozedur glücklich hinter sich gebracht haben, hilft Ihnen ein komfortables Kalibrierungsprogramm dabei, den etwas zu straff sitzenden Helm an Ihre Kopfhaltung anzupassen. DID's Edel-Flugsimulation **Total Air War** wird in einer **UR-Gear**-tauglichen Version mitgeliefert. Mit den Bewegungen Ihres Kopfes können Sie im Cockpit bis zu 90 Grad frei in jede Richtung blicken. Dank der Doubledevice-Technologie von DirectX 5 bleibt die normale Joystickkontrolle davon unbeeinflusst. Was nach Spielerei klingt, entpuppt sich im Nahkampf als echter Vorteil. Gegnerische Flieger halten Sie erheblich besser im Blickfeld, da die Perspektive sehr präzise Ihren Kopfbewegungen folgt. Aus den Augen verlorene Feinde gehören damit der Vergangenheit an.

## Die Maus in meinem Kopf

Weniger spektakulär ist das Spielerlebnis mit Programmen, die nicht an den **UR Gear** angepaßt sind. Dann ersetzt der Helm den Joystick, was bedeutet, daß Sie alle Bewegungsabläufe wenig praktikabel mit Ihrem Kopf steuern müssen. Interessanter wird es, wenn das Programm Sichtsteuerung über die Maus zuläßt, deren Bewegungen das **UR Gear** emulieren kann. Im Praxistest mit 3D-Shootern wie **Jedi Knight** entpuppte sich diese Methode jedoch als extrem gewöhnungsbedürftig. Von einer Verbesserung des Spielgefühls wie bei **Total Air War** kann keine Rede sein. Bislang unterstützt nur diese eine Simulation die zum sinnvollen Einsatz notwendige Doubledevice-Technologie. Laut Union Reality sollen bald weitere Titel folgen, darunter **Incoming**, **Mechwarrior 3** und **Starsiege**. Bis es soweit ist, sollten Sie sich allerdings gut überlegen, ob Ihnen die verbesserte Steuerung von **Total Air War** 250 Mark wert ist. **MIC**



Die Sichtlinie zwischen Helm und Empfänger (rot umrandet) darf nicht behindert sein

## UR Gear

Typ: Steuerhelm  
 Hersteller: Typhoon Multimedia  
 Preis: ca. 250 Mark  
 Hotline: (02131) 96 51 12  
 Homepage: E-Mail: <http://www.unionreality.com>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• exakte Kontrolle</li> <li>• gute Kalibrierungs-Software</li> <li>• gutes Spielgefühl</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Helm sitzt zu fest</li> <li>• keine Anpassungsmöglichkeit an Kopfgröße</li> </ul>

**Fazit:** Originelles Eingabegerät, das sich bei Flugsimulationen oder Mechspielen bezahlt macht.

GameStar Gesamtnote:

2,7

## Joystick über 100 Mark

# Saitek Cyborg 3D

## Vielfach verstellbarer Analogstick der Spitzenklasse.

**W**eg vom Biedermann-Image will Saitek mit seiner diesjährigen Herbstkollektion. Da macht der Cyborg 3D keine Ausnahme. Die Optik wirkt futuristisch, die Anfaßqualität ist dank hochwertiger Materialien ohne Tadel. Per mitgeliefertem Inbusschlüssel läßt sich der Stick am Kopf und bei der Handballenaufgabe vielfach verstellen und – ein Extralob – komplett auf Linkshänder-Betrieb umstellen. Der Coolie-Hat ist allerdings schwabbelig, die Sticktasten sind mäßig, und trotz aller Neigungs- und Kippoptionen liegen sie nie genau so, wie man sie gerne hätte. Ein weiteres Manko sind die nicht ideal platzierten Basistasten.

In puncto Ausstattung gibt sich der Cyborg keine Blöße. Insgesamt acht

Knöpfe mit 14 Funktionen, ein großer Schubregler sowie die vom Sidewinder bekannte Twist-Funktion des Griffs lassen sich bequem per Software konfigurieren. Auch im Praxistest schlug sich der Stick beachtlich: Er eignet sich für fast jedes Genre, ist sehr präzise und liegt auch nach längerer Zeit noch angenehm in der Hand. Sehr gut gefiel uns die mittelfeste, genau richtig dosierte Rückstellkraft. Etwas gewöhnungsbedürftig fällt dagegen die kreisrunde Stickbahn aus, die von den meisten anderen Joysticks bekannten »Ecken« sind nicht zu spüren. **MG**

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistext (50%)	2,0



Extravagantes Design und präzise Technik.

### Cyborg 3D

Typ: Analog-Joystick  
 Hersteller: Saitek  
 Preis: ca. 150 Mark (USB-Version ca. 170 Mark)  
 Hotline: (089) 54 61 27 10  
 Homepage: <http://www.saitek.de>

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr präzise</li> <li>• gute Software</li> <li>• vielfach verstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergonomie-Mängel</li> </ul>

**Fazit:** Ein guter, sehr exakter Allround-Stick mit leichten Ergonomie-Mängeln.

GameStar Gesamtnote:

**2,0**