Januar 2005

Österreich 3,30 €; Belgien 3,30 €; Luxemburg 3,30 €; Schweiz 5,90 sFr

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

NEU! nur € 2,99

8,5 GB-DVD



Traumhaftes Strategiespiel für viele lange Winterabende

DEMOS

Zoo Tycoon 2, Worms Forts, Pro Evolution Soccer 4, R-Factor, ...



Siedler 5: Einzel- PLUS brandneue Mehrspieler-Demo!

VIDEOS

World of WarCraft, Painkiller-Addon, Trackmania Sunrise, ...

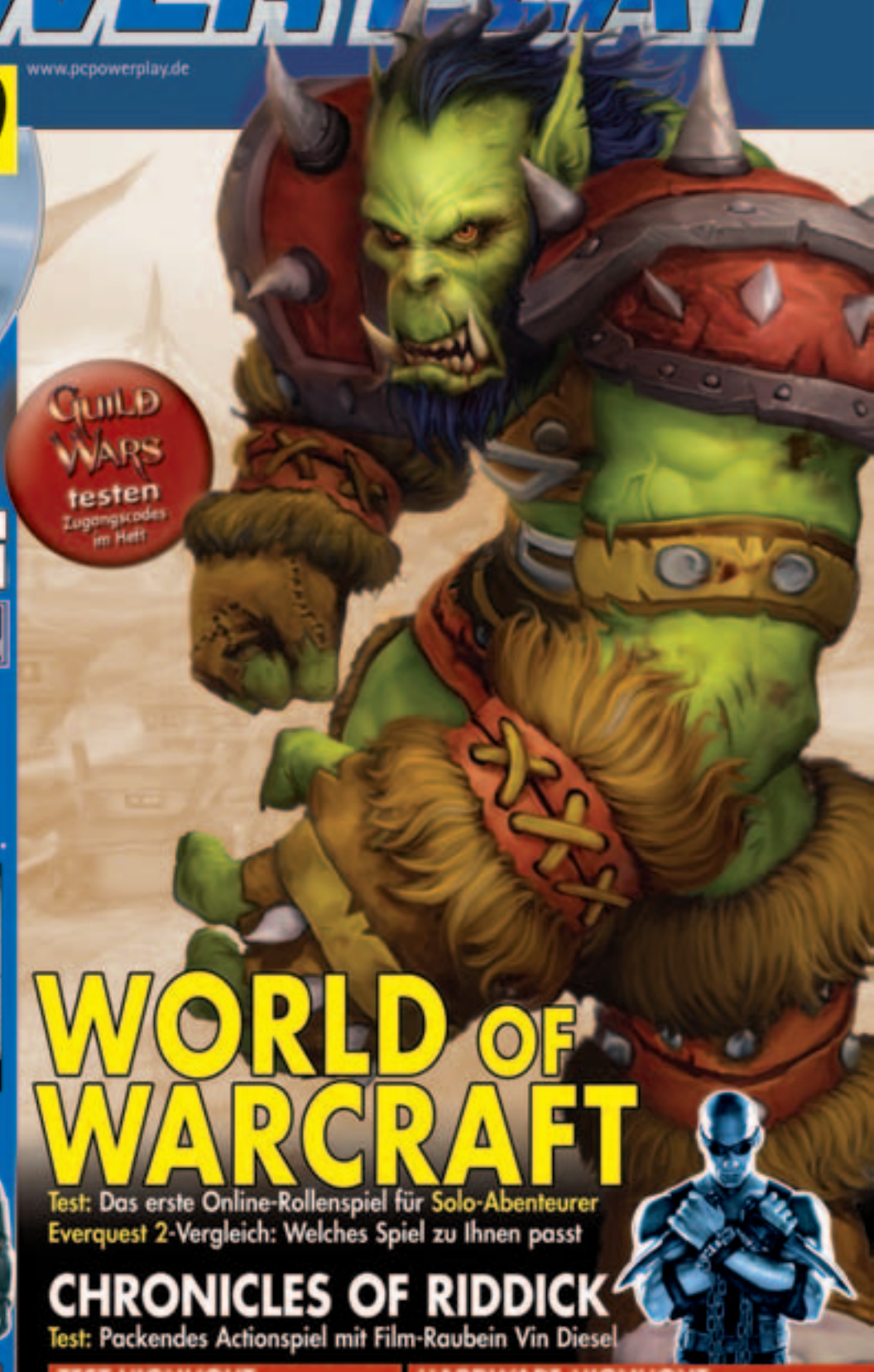
MODS

Outfits für Sims 2, Half-Life 2 Addons, ...



PLUS: INNOVATIVES WERTUNGSSYSTEM





WORLD OF WARCRAFT

Test: Das erste Online-Rollenspiel für Solo-Abenteurer

Everquest 2-Vergleich: Welches Spiel zu Ihnen passt

CHRONICLES OF RIDDICK

Test: Packendes Actionspiel mit Film-Raubein Vin Diesel

TEST-HIGHLIGHT



Kinder des Nils mit DEMO!

Überraschung: Das bessere Siedler!

HARDWARE-HIGHLIGHT



Komplett-PCs

Kauftipps für jeden Geldbeutel

CyPress
VOGEL

HALLO!

Schön, dass Sie wieder da sind. Oder uns erst noch kennen lernen wollen. Denn Sie sind uns wichtig. Und deshalb freuen wir uns sehr über die viele Post, die vielen E-Mails und Forums-Nachrichten, die wir von unseren Lesern bekommen haben. Danke!

Danke auch für die Verbesserungsvorschläge und Ideen. Viele davon haben wir schon jetzt umgesetzt. So finden Sie in dieser Ausgabe auf den Seiten 144 und 145 **DVD-Inlays** – ideal für Sammler unserer Dual-DVD. Und zwar sowohl für die aktuelle DVD als auch die der Erstausgabe. Die Inlays passen übrigens in CD- und DVD-Hüllen. Falls Sie das Heft nicht zerschnippeln wollen: die Inlays schlummern unter »Extras« auf der DVD.

Ebenfalls auf der Leser-Wunschliste: mehr **Reports**. Wunsch erfüllt: Florian Stangl gibt Ihnen einen Ausblick auf die Zukunft des Shooter-Genres (»Half-Life 2: Was kommt danach?«). Und Rüdiger Steidle hat sich in die Mod-Szene gestürzt, um die spannendsten Modifikationen und Erweiterungen für Sie aufzustöbern (»Mods für Half-Life 2«).

Viel Spaß mit der zweiten Ausgabe!

Ihr Team von PC PowerPlay



v. l. n. r.:
Michael Erlwein, Rüdiger Steidle, David Bergmann, Sandra Strehle, Patrick Hartmann, Martin Deppe, Georg Valtin, Michael Galuschka, Sara Stehlin, Florian Stangl

Im Vordergrund: erlegtes Thunderhead-Monster aus **World of WarCraft**, unserer großen Titelgeschichte. Wie wir das Level-21-Vieh ohne Waffen besiegt haben? Nun ja, jeden Morgen um zehn fährt bei uns ein Frühstücksservice vor. Und hupt. Ausgehungerte PowerPlayer stürmen los. Dummerweise stand der Thunderhead im Weg rum – selber schuld!



Blizzard macht's mal wieder besser als die Konkurrenz. World of WarCraft begeistert sowohl Online-Profis als auch Einsteiger.

Seite 60

TITELGESCHICHTE

WORLD OF WARCRAFT



72 **EVERQUEST 2**
Das Profi-Rollenspiel im Vergleich mit World of WarCraft.



80 **CHRONICLES OF RIDDICK**
Vin Diesel in der coolsten Lizenz-Umsetzung des Jahres.

AKTUELL

18 Terminkalender

News
10 Oblivion
10 The Movies
12 Rainbow Six 4
12 The Roots
12 Sam & Max 2
13 The Witcher
13 Bejeweled 2
14 Earth 2160
16 Cold Fear
16 UEFA Champions League

Kolumnen
10 Gebt mir den Gold Edition Developer's Cut Deluxe
14 Miteinander statt gegeneinander

Vorschau
22 Republic Commando
26 Empire Earth 2
28 Knights of the Old Republic 2

AKTUELL

32 Splinter Cell 3 - Chaos Theory
34 Doom 3: Resurrection of Evil
36 Trackmania Sunrise
38 A Vampyre Story
40 Act of War
42 R-Factor
46 Guild Wars
50 Screenshot-Update: Pariah
51 Screenshot-Update: Stronghold 2
52 Screenshot-Update: World Racing 2

TEST

Titelgeschichte
60 World of WarCraft
77 Streitgespräch: World of WarCraft vs. Everquest 2

54 So testen wir
56 Teamseite
78 Hitliste

TEST

Action
80 Chronicles of Riddick
86 Half-Life 2
90 Shade – Zorn der Engel
94 Painkiller: Battle out of Hell
96 Joint Operations: Escalation
98 Worms Forts
100 Mortyr 2
101 Miami Vice

Strategie
104 Sid Meier's Pirates!
108 Alexander
112 Immortal Cities – Kinder des Nils
115 Roncalli Zirkus Tycoon
116 Majestic Chess
117 Future Tactics
118 Bridge Builder

Rollenspiele
72 Everquest 2
120 The Fall – Last Days of Gaia

TEST

123 Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
124 Alexander – Die Stunde der Helden
126 Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Sport
128 MTX Mototrax
130 Biathlon 2005
131 Eurosport Skispringen 2005

Budget
132 Budgetliste
134 Full Spectrum Warrior

TIPPS & TRICKS

Taktiken
142 Heroes of Might & Magic 4

Kurztipps & Cheats
136 Alexander – Die Stunde der Helden
136 Chronicles of Riddick

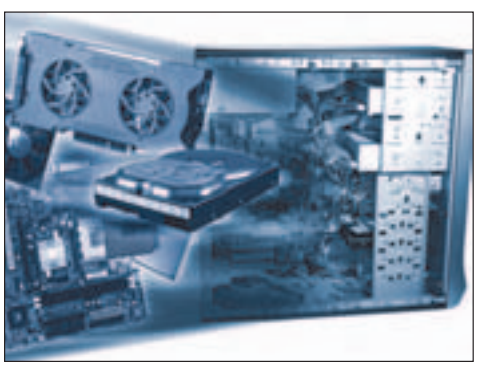




86 **HALF-LIFE 2**
Durchgespielt: wirklich der beste Shooter aller Zeiten?

28 **KNIGHTS OF T. OLD REPUBLIC 2**
Ein ausführlicher Erfahrungsbericht über die Xbox-Version.





112 **KINDER DES NILS**
Das Aufbauspiel für alle enttäuschten Siedler-Fans.

150 **KOMPLETT-PCs**
Der große Ratgeber: fertig kaufen oder selber schrauben?

TIPPS & TRICKS

136	Flat Out
136	Gangland
136	GTR
136	Heroes of Might & Magic 4
137	Half-Life 2
138	Immortal Cities – Kinder des Nils
138	Joint Operations: Escalation
138	Medal of Honor – Pacific Assault
139	MTX Mototrax
139	Need for Speed Underground 2
139	Neverwinter Nights
139	Painkiller: Battle out of Hell
139	Pirates!
140	Pro Evolution Soccer 4
140	Shadow Ops – Red Mercury
140	The Fall – Last Days of Gaia
141	Siedler 5
141	Vampire 2 – Bloodlines
141	Worms Forts

HARDWARE

Schwerpunkt

150	Komplett-PC oder Eigenbau?
151	Komplett-PC Shuttle SB81P
152	Eigenbau lohnt sich – nicht?
154	Komplett-PC 4Gamez!

Hardware-News

148	X800-Varianten von ATI
148	Plextor PX-716A
149	Geforce 6600 »Ultra«
149	PC als Arcade-Maschine

Tests

155	Grafikkarte Gigabyte X800XT
156	Grafikkarte Gainward Ultra/ 1960PCX XP GS GLH
156	Grafikkarte Sapphire Radeon X700 Pro
156	Grafikkarte Albatron Trinity Geforce 6600E
158	Lenkrad Logitech Driving Force Pro
158	Lenkrad Thrustmaster F1 FF Wheel
158	Lenkrad Saitek R440 Force
159	Lenkrad Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel
159	Lenkrad Saitek R220
159	Lenkrad Brooklyn Booster XXL

HARDWARE

146	Chip + PCP-Testcenter
160	Bestenlisten

MAGAZIN

164	Half-Life 2 – was kommt danach?
168	Mods für Half-Life 2
170	Jahresrückblick 2004
172	Ausblick 2005
174	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
144	DVD-Inlay
177	Heftumfrage
178	Im nächsten Heft
178	Impressum

SPIELE IN DIESEM HEFT

A Vampyre Story | Vorschau	38
Act of War | Vorschau	40
Alexander – Die Stunde der Helden | Test	124
Alexander – Die Stunde der Helden | Tipps	136
Alexander | Test	108
Bejeweled 2 | News	13
Biathlon 2005 | Test	130
Bridge Builder | Test	118
Chronicles of Riddick | Test	80
Chronicles of Riddick | Tipps	136
Cold Fear | News	16
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre | News	10
Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel | Test	126
Doom 3: Resurrection of Evil | Vorschau	34
Empire Earth 2 | Vorschau	26
Eurosport Skispringen 2005 | Test	131
Everquest 2 | Test	72
Flat Out | Tipps	136
Full Spectrum Warrior | Test	134
Future Tactics | Test	117
Gangland | Tipps	136
GTR | Tipps	136
Guild Wars | Vorschau	46
Half-Life 2 | Test	86
Half-Life 2 | Tipps	137
Heroes of Might & Magic 4 | Tipps	136
Heroes of Might & Magic 4 | Tipps	142
Immortal Cities – Kinder des Nils | Test	112
Immortal Cities – Kinder des Nils | Tipps	138
JFK Reloaded | News	16
Joint Operations: Escalation | Test	96
Joint Operations: Escalation | Tipps	138
Knights of the Old Republic 2 | Vorschau	28
Majestic Chess | Test	116
Medal of Honor – Pacific Assault | Tipps	138
Miami Vice | Test	101
Mortyr 2 | Test	100
MTX Mototrax | Test	128
MTX Mototrax | Tipps	139
Need for Speed Underground 2 | Tipps	139
Neverwinter Nights | Tipps	139
Painkiller: Battle out of Hell | Test	94
Painkiller: Battle out of Hell | Tipps	139
Pariah | Vorschau	52
Pirates! | Test	104
Pirates! | Tipps	139
Pro Evolution Soccer 4 | Tipps	140
Rainbow Six 4 | News	12
Republic Commando | Vorschau	22
R-Factor | Vorschau	42
Roncalli Zirkus Tycoon | Test	115
Sam & Max 2 | News	12
Shade – Zorn der Engel | Test	90
Shadow Ops – Red Mercury | Tipps	140
Siedler 5 | Tipps	141
Splinter Cell – Chaos Theory | Vorschau	32
Star Wars G.: Jump to Lightspeed | Test	123
Still Life | News	17
Stronghold 2 | Vorschau	51
The Fall – Last Days of Gaia | Test	120
The Fall – Last Days of Gaia | Tipps	140
The Roots | News	12
The Witcher | News	13
Trackmania Sunrise | Vorschau	36
UEFA Champions League 2005 | News	16
Vampire 2 - Bloodlines | Tipps	141
World of WarCraft | Test	60
World Racing 2 | Vorschau	50
Worms Forts | Test	98
Worms Forts | Tipps	141

DVD INHALT

DEMOS


Online-Rennspiel: **R-Factor**


Realismus: **Pro Evolution Soccer 4**


Massively Multiplayer: **Guild Wars**

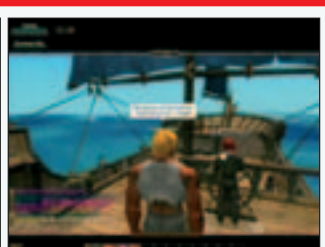

Strategie-Tipp: **Die Siedler 5**

- Children of the Nile
- Fire Department 2
- Guild Wars (Client)
- The Incredibles
- Kult - Heretic Kingdoms
- MTX Mototrax
- Pro Evolution Soccer 4
- R-Factor Multiplayer-Demo
- Sentinel
- Siedler 5 (Einzel- und Mehrspieler)
- Ski Alpin 2005
- Ski Racing 2005
- Worms Forts
- Zoo Tycoon 2

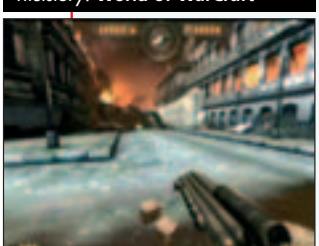
VIDEOS


Titelstory: **World of WarCraft**

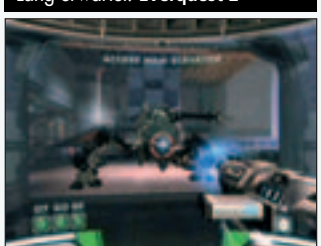

Kinoreif: **Chronicles of Riddick**

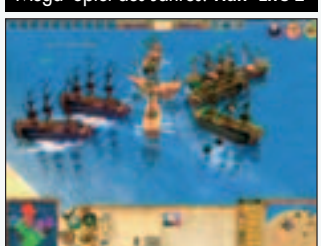

Lang erwartet: **Everquest 2**


Mega-Spiel des Jahres: **Half-Life 2**


Cool: **Painkiller: Battle out of Hell**


Rasant: **Trackmania Sunrise**


Star Wars: **Republic Commando**


10.000 Jahre: **Empire Earth 2**

- Alexander
- Chronicles of Riddick
- Empire Earth 2
- Everquest 2
- Half-Life 2
- Mortyr 2
- Painkiller: Battle out of Hell
- Pirates!
- Republic Commando
- Trackmania Sunrise
- World of WarCraft
- Worms Forts

TRAILER


Jackie Chan: **In 80 Tagen um die Welt**

- Garfield
- Hellboy
- In 80 Tagen um die Welt
- Madagascar
- Meine Frau, ihre Schwiegereltern und ich
- Zatoichi – Der blinde Samurai

EXTRAS

- Chronicles of Riddick | Screenshots
- Dangerous Curves, Technik-Demo | Sonstiges
- Empire Earth 2 | Screenshots
- Half-Life 2 | Screenshots
- Joint Operations: Escalation | Screenshots
- Knights of the Old Republic 2 | Screenshots
- Painkiller: Battle out of Hell | Screenshots
- PC PowerPlay bei Giga Games | Sonstiges
- Pirates! | Screenshots
- Siedler 5, Karten | Sonstiges
- Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed | Screenshots
- The Fall | Screenshots
- The Project, Engine-Demo | Sonstiges
- Worms Forts | Screenshots

PATCHES

- Airline Tycoon Deluxe Update1.03
- Battlefield 1942 Patch 1.61b
- Battlefield Vietnam Patch 1.21
- Dawn Of War Patch 1.10
- Die Siedler 5 (Demo) Multiplayer-Patch
- Evil Genius Update 1.01
- Fire Department 2 Patch 1.01d
- Ground Control 2 Update 1.007 auf 1.008
- GTR Update 1.1
- Joint Operations 1.5.1.5
- Kult - Heretic Kingdoms Patch 1.2
- Men Of Valor Patch 1.3
- Mortyr 2 Patch 1.352
- Myst 4 Patch 1.01
- Need For Speed Underground 2 Patch 1.1
- Novasphere Pacth 1.01
- Pro Evolution Soccer 4 Patch 1.10
- Rollercoaster Tycoon 3 Update 1 Beta
- Rollercoaster Tycoon 3 Update 1 Full
- Sacred (Neue Version) 1.8.2.6
- Sims 2 Patch CD-Version
- Sims 2 Patch DVD-Version
- Star Wars Battlefront Patch 1.1
- The Fall Patch 1.5

MODS

- Blitzkrieg: Burning Horizon Bonus Map
- C&C Generäle – Tower Defense
- Ground Control 2, Bonus Map Water Ways
- Ground Control 2, Mod-SDK
- Half-Life 2, Bullettime-Mod
- Half-Life 2, Gordon-Skin
- Heroes of Might & Magic 4, Drachenwald.Net-Map-Pack
- Joint Operations, Mission-Editor
- Neverwinter Nights: Das Lied der Götter, Mod
- Sims 2, Simszone.de-Pack
- Soldiers, Multiplayer Upgrade
- Transportgigant, Editor
- Xpand Rally, Car Importer
- Xpand Rally, Custom Tracks

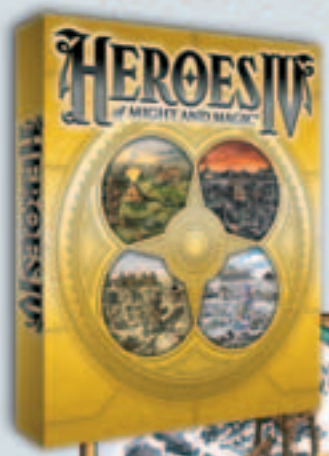
TREIBER

- Ati Catalyst 4.11
- DirectX 9.0c
- Divx 5.2.1
- Nvidia Forceware 66.93

TOOLS

- Acrobat Reader 6.02
- DXTweak
- HyperSnap DX 5 (Testversion)
- Power DVD 5 (Trial)
- WinZip 9.0

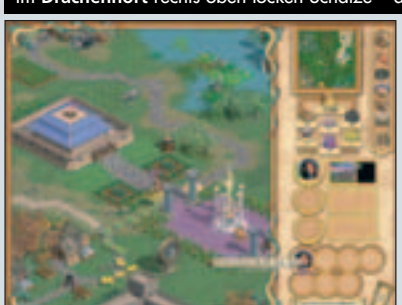
VOLLVERSION HEROES 4



- Fantasy-Strategie
- Isometrische 3D-Perspektive
- 6 Kampagnen
- 400 Quests
- 6 Charakterklassen
- 60 neue Kreaturen



Im **Drachenhort** rechts oben locken Schätze – doch erst müssen Sie die Feuerspucker besiegen!



Städte bilden das Rückgrat Ihres Reiches.



In Siedlungen rekrutieren Sie frische **Truppen**.

ACHTUNG, SUCHTGEFAHR!

Lesen Sie bloß nicht weiter! Kaufen Sie auf gar keinen Fall dieses Heft! Falls schon geschehen: Installieren Sie unter keinen Umständen unsere Vollversion! Zumindest nicht, ohne sich vorher von Familie, Freunden und dem Leben da draußen verabschiedet haben. Denn **Heroes of Might & Magic 4** ist ein echtes Suchtspiel allererster Kajüte ...

Wir haben Sie gewarnt!

Eine riesige, bunte Fantasywelt voller Gefahren lauert auf Sie und Ihre Helden. Runde um Runde kämpfen Sie gegen Feindarmeen und Bestien, gegen Drachen und Titanen. Ihre Armeen werden immer gewaltiger, Ihre Helden immer stärker und gewiefter – bis hin zu Brachial-Schwertschwingern und Kettenblitz-schleudernden Magiermeistern. Sie belagern Städte und bauen sie aus, erobern Minen und plündern Monsterverstecke. Ihr Lohn? Seltene Artefakte. Gold und Ressourcen. Ein immer größeres Reich, jede Menge Erfahrung und neue Fähigkeiten für Ihre Helden. Sind Sie bereit?

NEWS

KOLUMNE

Gebt mir den Gold Edition Developer's Cut Deluxe!



Hollywood macht's mit DVD-Sonderausgaben schon lange vor. Extra-Features wie Making-Of-Berichte oder Kommentare des Regisseurs ziehen Filmsammler an wie der Internet-Explorer die 0190er-Dialer. Mit Chronicles of Riddick (Test ab Seite 80) erscheint das erste PC-Spiel mit integriertem Developer's Cut. Wer es bis zum Abspann schafft, erhält Zugang zum Kommentar-Modus. Der erzählt an bestimmten Stellen im Spiel Geschichten aus der Entwicklungszeit. Etwa, dass die medizinischen Versorgungsstationen von Half-Life ge ... liehen wurden.

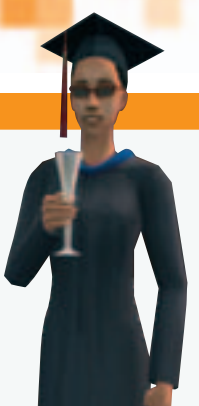
Auch wenn die Umsetzung verbesserungswürdig ist: Die Idee an sich finde ich klasse. Ich könnte mir beispielsweise vorstellen, dass mir bei Schlacht um Mittelerde die Spieldesigner Strategien vorschlagen, wenn ich zum zweiten Mal Minas Tirith an die Orks verliere. Oder dass mir die Macher von Duke Nukem Forever dereinst die gesammelten Witze um den Release-Termin präsentieren. Mit anderen Worten: Ich will Deluxe-Versionen mit fetten Extras! Und bitteschön zum Standard-Preis. Wie bei Riddick.

RÜDIGER STEIDLE

AGE OF EMPIRES 3

Die Ensemble Studios spannen ihre Fans auf die Folter: In den vergangenen Wochen prangte die Botschaft »Das Warten ist beinahe zu Ende« auf der Startseite ihrer Homepage, darunter wechselnde Zeitangaben wie »2300 v. Chr. – Sargon vereint die Sumerer« und »1200 v. Chr. – Der trojanische Krieg«. Untrügliches Zeichen dafür, dass die Entwickler in Kürze den dritten Teil der **Age of Empires**-Saga enthüllen werden. Ein Bericht des US-Magazins PC Gamer lässt außerdem vermuten, dass das Zeitspektrum des Echtzeit-Strategiespiels mindestens bis zur Erschließung des amerikanischen Kontinents reichen wird.

DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE



Torten-Missbrauch, Toga-Partys, Tequila-Orgien – dank College-Komödien wie **American Pie**, **Road Trip** oder **Ey Mann, wo is mein Auto?** wissen wir Bescheid, wie's an amerikanischen Unis aussieht. Das erste Addon für die **Sims 2** verspricht weitere Einblicke ins Studentenleben hinter dem großen Teich. In **Wilde Campus-Jahre** schreiben Sie sich mit Ihrem Sim an einer US-Akademie ein. Sie belegen eines von elf Hauptfächern, mit dem sie nach erfolgreichem Abschluss eine von vier neuen Laufbahnen freischalten, etwa als Naturwissenschaftler oder Künstler.

Wichtiger als der schulische Erfolg sind aber die sozialen Beziehungen zu den zahlreichen Mitschülern. Ihr Ziel: der beliebteste und einflussreichste Student auf dem Campus zu werden. Dazu schmeißen die Sims Feiern, treten Geheimbünden bei und gründen WGs mit mehreren Mitbewohnern. Geld verdient man mit Nebenjobs wie Nachhilfe, Kellnern – oder Auftritten mit der Schulband in neuen Locations wie Schwimmbädern, Sporthallen oder coolen Lounges.



Entwickler: Maxis
Termin: Frühjahr 2005

OBLIVION

Produzent Gavin Carter hat in einem Interview Details zum Kampfsystem vom neuen **Elder Scrolls**-Rollenspiel enthüllt. Treffer und Blocks werden nicht mehr mit Würfeln berechnet, stattdessen muss der Spieler selbst attackieren und ausweichen. Die RPG-Skills werden nur noch verwendet, um Schadenspunkte zu kalkulieren.

Entwickler: Bethesda | Termin: Ende 2005

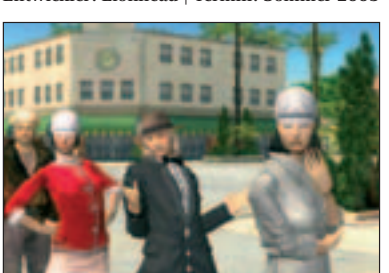


Oblivion: Action-Duelle im Rollenspiel.

THE MOVIES

Lionhead hat neue Bilder zur Wirtschaftssimulation **The Movies** veröffentlicht. Die sehen nicht mehr ganz so spektakulär aus wie einige alte, zeigen also wahrscheinlich erstmals echte Spielgrafik. Außerdem zu sehen: ein neues Interface, das glücklicherweise mit wesentlich weniger Knöpfen auskommt als das bisher präsentierte.

Entwickler: Lionhead | Termin: Sommer 2005

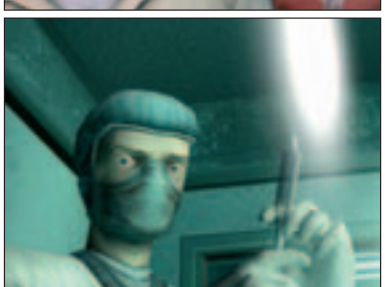


Casting für den BigBrother-Container?

RED ALERT 3

In direkt an die Community gerichteten E-Mails hat Electronic Arts' Producer Mark Skaggs eine Fortsetzung der **Command & Conquer**-Reihe offiziell angekündigt. Nach der Fertigstellung von **Schlacht um Mittelerde** arbeitet EA Pacific an **Red Alert 3**. Abgesehen davon, dass auch das neue **Alarmstufe Rot** auf eine stark verbesserte Version der Grafik-Engine von **C&C Generäle** bauen soll, verriet Skaggs allerdings noch keine Einzelheiten. Kommentar auf die Frage nach Screenshots: »Muhahahaha!«
Entwickler: EA Pacific
Termin: noch nicht bekannt





John Vattic: Opfer der Gesundheitsreform.

SECOND SIGHT

John Vattic erwacht in einem Krankenhaus und weiß nicht einmal seinen Namen. Dafür scheint er über seltsame Kräfte zu verfügen: Als er sich konzentriert, lösen sich die Fesseln am Bett von selbst. Was ist geschehen? Codemasters' **Second Sight** erzählt Johns mysteriöse Geschichte in einem Schleich-Shooter à la **Splinter Cell**. Anders als Kollege Sam Fisher weiß Vattic nicht nur mit der Pistole umzugehen. Im Spielverlauf erlernt er nach und nach telekinetische Fähigkeiten, kann etwa Schalter durch Wände hindurch umlegen. Ersteindruck der Preview-Version: nettes Action-Adventure mit dichter Atmosphäre.
Entwickler: Free Radical
Termin: Januar 2005

CIVILIZATION VERKAUFT

Der finanziell angeschlagene Publisher Atari hat die Rechte an Sid Meiers **Civilization**-Serie für 15,5 Millionen Euro verkauft. Wer der Bieter war und was aus der Rundenstrategie-Reihe werden soll, wurde nicht bekannt.

LESER-CHARTS

1 NEU HALF-LIFE 2



Entwickler **Valve**
Publisher **Vivendi Universal**

Befreier Gordon Freeman macht seinem Namen alle Ehre und befreit mit Brecheisen, Armbrust und Raketenwerfer den blauen Planeten von außerirdischen Fieslingen. Trotz zwielichtiger Lizenzbedingungen und Technik-Trubel am Erstverkaufstag landet Half-Life 2 verdientermaßen auf Rang 1.

2 NEU COUNTER-STRIKE: SOURCE



Entwickler **Valve** Publisher **Vivendi Universal**

Rul0r spielen Counter-Strike und rock0rn alles weg, bis Lam0r und Cheat0r wein0rn. Dank Source-Unterbau jetzt auch mit ohne Augenkrebs. Und dank Physik-Engine jetzt auch mit fliegenden Fetzen ... äh, Bananen und Wassermelonen.

3 NEU NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Entwickler **EA Games** Publisher **Electronic Arts**

Ras0r haben Benzin im Blut, Lachgasflaschen im Kofferraum und Underground 2 auf der Festplatte. Außerdem eine blonde Friseuse auf dem Beifahrersitz, einen Hauptschulabschluss und einen ... Fuchsschwanz. Scheiß Klischees.

4 NEU VAMPIRE 2: BLOODLINES



Entwickler **Troika** Publisher **Activision**

Suck0r ist bei Bloodlines beileibe keine Beleidigung, sondern ein Kompliment für besonders tüchtige Vampire. Ein großes »Buh!« für Troika und Activision, die es auch vier Wochen nach Release nicht geschafft haben, einen Patch zu veröffentlichen.

5 NEU SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler **EA Pacific** Publisher **Electronic Arts**

Zaub0rn kann Gandalf ganz dolle. Was ihm aber nix nützt, wenn er gegen ausgefuchste Echtzeit-Strategen antritt. Die rush0rn mit Horden von Uruk-hai kurzerhand Minas Tirith und plätten den Grau-Weißen per Generalsfähigkeiten-Balrog.

6 NEU GTR



Entwickler **Simbin** Publisher **10tacle**

Tun0rn ist Pflicht für vordere Plätze auf Enna-Pergusa. Auf die nötigen Daten könnte man dank Motec-Modul ja zugreifen. Aber um die zwölfundachtzig Statistiken auswerten zu können, braucht man wohl ein Ingenieurs-Diplom.

7 NEU ROME: TOTAL WAR



Entwickler **Creative Assembly** Publisher **Activision**

Kais0r werden ist nicht schwer, Kaiser sein dagegen sehr. Wer sich gegen den Senat durchgesetzt und selbst zum Cäsaren ausgerufen hat, bekommt es mit taffen römischen Elite-Legionen zu tun. Nur versierte Strategen haben hier eine Chance.

8 NEU PRO EVOLUTION SOCCER 4



Entwickler **Konami** Publisher **Konami**

Fußball0r sind ein steter Quell erheiternder Weisheiten. Zum Beispiel dieser hier: »Das ist eine Mannschaft mit gut bestückten Einzelspielern.« (Jürgen Klinsmann) Oder die: «Mailand oder Madrid: Hauptsache Italien!« (Andreas Möller)

9 NEU GOTHIC 2



Entwickler **Piranha Bytes** Publisher **Jowood**

Schwert0r gehören zur Standard-Ausrüstung jedes Paladins, der was auf sich hält. Dumm nur, wenn es popelige Armbrustschützen im Endkampf mit den Drachen viel einfacher haben als so ein rechtschaffener Ritter in glänzender Rüstung.

10 NEU DIE SIMS 2



Entwickler **Maxis** Publisher **Electronic Arts**

Big Broth0r auf dem Computer-Bildschirm. Im Gegensatz zur strunzlangweiligen RTL2-WG macht das Mäuschen spielen bei Maxis' Chaos-Familien so richtig Spaß. Schade, dass die Sims abnippeln, kaum dass man sie lieb gewinnt.



Schleichwerbung für Fielmann? Sie betrachten das Geschehen durch die **Schutzbrille** Ihres Spielcharakters.

RAINBOW SIX 4

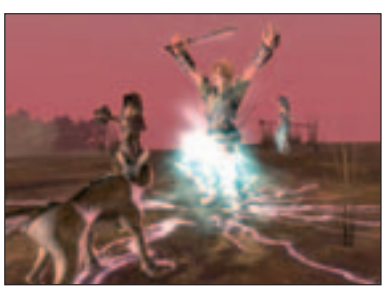
Ubisoft hat den vierten Teil der erfolgreichen Taktik-Reihe angekündigt, in dem die Spezialeinheit keine Zivilisten rettet, sondern selbst zur Zielscheibe einer Terrororganisation wird. Im Kampf steht Ihnen neues technisches Spielzeug zur Verfügung. Sie legen Bewegungsmelder aus, tauschen Dietriche gegen Rammböcke und rücken mit dem Sturmgewehr MTAR-21 vor. Auch die künstliche Intelligenz hat dazugelernt und macht Ihnen mit Flankenmanövern das Leben schwer. Nach ersten Eindrücken ist der Spielablauf im Vergleich zum dritten Teil noch einmal wesentlich actionreicher geworden. Mit den Einsatzplänen müssen Sie sich nicht mehr herumschlagen.
Entwickler: Red Storm | Termin: Frühjahr 2005

VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(–)	HALF-LIFE 2
2	NEU	(–)	NFS UNDERGROUND 2
3	▼	(1)	DIE SIMS 2
4	NEU	(–)	DIE SIEDLER 5
5	NEU	(–)	ROLLERCOASTER TYCOON 3
6	▼	(2)	FUSSBALL MANAGER 2005
7	NEU	(–)	MOH: PACIFIC ASSAULT
8	▼	(3)	FIFA FOOTBALL 2005
9	NEU	(–)	EVERQUEST 2
10	▼	(4)	ROME: TOTAL WAR
11	NEU	(–)	GTR
12	NEU	(–)	VAMPIRE 2 – BLOODLINES
13	▼	(10)	SACRED
14	NEU	(–)	ANNO 1503 KÖNIGSEDITION
15	▼	(5)	STAR WARS BATTLEFRONT

Verkaufscharts der KW 50 von Media Control





Die **Charaktere** erinnern an Final Fantasy.

THE ROOTS

Tannhauser Gate vereint in **The Roots** ein klassisch abendländisches Fantasy-Reich mit fernöstlichen Anime-Charakteren. Besonders viel Wert legen die polnischen Entwickler nach eigenen Angaben auf eine umfangreiche Spielwelt. Rund 120 Charaktere und ebenso viele Monster und menschliche Gegner bevölkern das Land Lorath. Es gibt über 400 Items einzusammeln und 70 Zaubersprüche zu erforschen, die dann in einer Mischung aus Runden- und Echtzeitgefechten zum Einsatz kommen sollen.
Entwickler: Tannhauser Gate
Termin: Februar 2005

RTS STARTER KIT

Sie wollten schon immer Ihr eigenes C&C programmieren? Mit dem **RTS Starter Kit** sollen sich für 50 US-Dollar Echtzeit-Strategiespiele zusammenklicken lassen. Die auf der Homepage vorgestellten Ergebnisse sehen allerdings alles andere als spektakulär aus. Interessierte können sich unter www.garagegames.com informieren.

SAM & MAX 2

Wird Bad Brain zum Retter des Adventure-Genres? Der deutsche Publishing-Newcomer finanziert nicht nur das Abenteuer **A Vampyre Story** (siehe Vorschau auf Seite 38), sondern steht offenbar auch in Verhandlungen mit Lucas Arts, um die Reste von **Sam & Max 2** aufzukaufen. Das war schon kurz nach der von Adventure-Fans begeistert aufgenommenen Ankündigung prompt wieder eingestampft worden.
Bad-Brain-Chef Wolfgang Kierdorf will die Gerüchte zwar nicht kommentieren, bestätigt aber, dass derzeit Gespräche laufen. »Vielleicht wird das unsere Überraschungs-Veröffentlichung 2005.« Wir drücken auf jeden Fall die Daumen!



Haben sie bald gut Lachen? **Sam & Max**.

THE WITCHER

Es gibt neue Screenshots zum Action-Rollenspiel **The Witcher**. Das Spiel basiert auf einer erweiterten Fassung der Aurora-Engine von Bioware und sieht dank des hohen Detailreichtums höllisch gut aus. Höllisch sind auch die Gegner, mit denen sich der Hauptcharakter kloppen muss. Der Dämonenjäger macht Zombies den Garaus. In den Kämpfen kommt es vor allem auf Timing an. Ähnlich wie in **Rückkehr des Königs** hauen Sie Gegnern kräftiger auf die Mütze, wenn Sie im richtigen Moment die richtigen Attacken bringen. Derart schnetzeln Sie sich durch eine Mittelalter-Geschichte, deren Verlauf vorgegeben ist – je nach Ihrem Verhalten endet das Spiel allerdings entweder mit gutem, bösem oder neutralem Abspann.
Entwickler: CD Projekt | Termin: noch nicht bekannt



Eindrucksvolle Burg, viel schöner ist aber das **Wasser** links.



Keine Spur mehr von der eckigen **Neverwinter Nights**-Architektur.

BEJEWELED 2

Was macht süchtiger als **Tetris** und **World of WarCraft** zusammen? **Bejeweled!** Pop Cap Games hat jetzt einen Nachfolger des Denkspielchens veröffentlicht. Der ändert zwar nix am Spielprinzip. Es geht immer noch darum, verschiedenfarbige Steine so zu sortieren, dass sich gleichfarbige Reihen bilden und so auflösen. Neue Spielmodi wie die Puzzle-Challenge sorgen aber für noch mehr Spielspaß. Erhältlich unter www.popcap.com.
Entwickler: Pop Cap
Termin: erhältlich



Ist simpel, aber macht **süchtig**.

AMERICAN MCGEE PRESENTS
SCRAPLAND

IST SIE DIE BESTIE?

EINE BESTIE MORDET AUF SCRAPLAND, DEM PLANETEN DER ROBOTER. ALS AHNUNGSLOSER HELD D-TRITUS STÜRZEN SIE IN EIN ACTION-GELADENES 3D-ADVENTURE IN EINER GEFÄHRLICHEN WELT VOLLER KORRUPTER VERBRECHEN, LASTERHAFTER GLÜCKSSPIELE UND SCHNELLEN LUFTKÄMPFEN. ZU LANDE TREFFEN UND SPIELEN SIE ÜBER EIN DUTZEND SKURRILER CHARAKTERE. IN GESTOHLENEN UND FRISIERTEN RAUMSCHIFFEN EROBERN SIE DIE LÜFTE. **EINE FANTASTISCHE METROPOLE VOLLER SPIELERISCHER FREIHEIT ERWARTET SIE IM FEBRUAR 2005.**

RELEASE: 4.2.2005

„ARMED & DANGEROUS TRIFFT GTA VICE CITY (...) SCRAPLAND IST **MEIN PERSÖNLICHER GEHEIMTIPP** FÜR DAS KOMMENDE FRÜHJAHR" (DAVID BERGMANN)
12/04 PowerPlay

„GEMEINSAM MIT DER SPANNENDEN STORY ENTSTEHT EINE STIMMUNGSVOLLE, LEBENDIGE WELT, AUS DER ICH GAR NICHT MEHR AUFTAUCHEN MÖCHTE. **ERSTEINDRUCK: SEHR GUT**" (MICHAEL GRAF)
1/05 GameStar

„**PURE KREATIVENERGIE** (...) DIE VORSCHAU-VERSION VON SCRAPLAND MACHT EINEN ENORM GUTEN EINDRUCK" (JOACHIM HESSE)
1/05 PC ACTION

„RASENDE LEIDENSCHAFT: SCOOTER-RENNEN IN DEN HÄUSERSCHLUCHTEN ERHÖHEN DIE HERTZFREQUENZ JEDES ROBOTERS. **EXZELLENTE GRAFIK GEWÜRZT MIT HERRLICHEM HUMOR.**"
1/05 Computer Spiele

WWW.SCRAPLAND.DE

JETZT VORBESTELLEN UNTER SOFTUNITY.COM

PC CD-ROM XBOX

© 2004 MERCURY STEAM. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. "SCRAPLAND" IST ENTWEDER EINGETRAGENE MARKE ODER MARKE VON MERCURY STEAM. MERCURY STEAM UND DAS MERCURY STEAM LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN VON MERCURY STEAM. MICROSOFT, XBOX, SOWIE DIE XBOX-LOGOS SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN UND WERDEN AUFGRUND EINER LIZENZ VON MICROSOFT VERWENDET. ALLE WEITEREN MARKEN SIND DAS EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. IM VERTRIEB VON KOCH MEDIA.

KOLUMNE

Miteinander statt gegeneinander



Neulich bin ich auf der Straße überfallen worden, auf dem Weg in meine Lieblingskneipe. Von drei Typen – einer hielt mich fest, die anderen beiden schlugen drauf. Einen konnte ich ausknocken. Dann wollte ich verletzt weglaufen, aber die Kerle verfolgten mich weiter.

Zum Glück hat mir eine Gruppe Passanten sofort geholfen. Die Angreifer in die Flucht geschlagen, mich verarztet und sicher in meine Kneipe gebracht. Dann haben sie mich eingeladen, mit ihnen durch die Gegend zu ziehen. Und mir sogar ein Schwert geschenkt!

Ein Schwert?

Ja, ich geb's zu: In letzter Zeit bringe ich Realwelt und World of WarCraft durcheinander. Denn das Online-Rollenspiel fesselt ab dem ersten beherzten Schritt ins Fantasy-Reich Azeroth. Das wirkt sich halt auch auf mein echtes Leben aus: Morgens greife ich als erstes zu meinem »Kaffeepott der Miliz« (Stärke +5). Mittags, auf dem Weg zur Kantine, sortiere ich die Kollegengruppe – die Kräftigsten kommen nach vorne. Und abends schare ich gerne Nachtelfen um mich.

Warum mich das Spiel so fesselt? Weil es die beste Community hat, die ich kenne. Kaum Besserwisser, kaum Gilde-Spießer, kaum Egoisten. An dieser Stelle deshalb mein Paladin-Dankeschön an alle, die mich geheilt, beschenkt, mitgenommen, mir den Weg gezeigt – und wahnsinnig viel Spaß bereitet haben.

MARTIN DEPPE

EARTH 2160

Schlechte Nachricht für Strategen: Ursprünglich war die Veröffentlichung schon im Frühjahr geplant, jetzt verschiebt sich **Earth 2160** auf Sommer 2005. Laut Publisher Zuxxez, um das Echtzeit-Epos grafisch auf Vordermann zu bringen: »Obwohl wir schon das Team erweitert haben, kostet uns die Erstellung der hochauflösenden Texturen, Light- und Bump-Maps einfach mehr Zeit, als wir ursprünglich dachten.«

Dass sich Earth **2160** schon jetzt sehen lassen kann, zeigen die neuesten Bilder aus dem echtzeit-Strategiespiel. Inzwischen hält der Trailer bei Laune, der in zweieinhalb Minuten Rendersequenzen die **Earth**-Story Revue passieren lässt. Zu haben ist das Video auf der offiziellen Homepage unter www.earth2160.com.

Entwickler: Reality Pump
Termin: Sommer 2005



Wenn's **Mechs** kalt wird, heizen sie sich ein.



Romantischer Bergsee mit **Soldaten**.

SPIELER WOLLEN SUNFLOWERS VERKLAGEN

Die Internet-Initiative No More Bugs hat sich nach eigenen Angaben zum Ziel gesetzt, eine Sammelklage gegen Sunflowers anzustrengen. Voraussetzung dafür ist, dass sich 150 Unterstützer unter www.nomorebugs.de registrieren; bei Redaktionsschluss waren es 50.
Als Gründe nennt der Verein, dass bei **Anno 1503** zum einen versprochene Features wie der Mehrspielermodus noch nicht nachgeliefert wurden. Zum anderen sei bis heute für Käufer des Grundspiels kein Patch verfügbar, der eine Reihe von Bugs beseitigt, die in der **Königsedition** (Hauptprogramm plus Addon) hingegen behoben sind.



Stein des Anstoßes: **Anno 1503**.

KURZ UND KNACKIG

Vampire 2: Bloodlines

Zum Redaktionsschluss war noch kein offizieller Patch für Vampire: Bloodlines erschienen, das mit diversen Fehlern bei manchen Quests zu kämpfen hat; manche davon verhindern das Weiterkommen in der Story. Zum Glück gibt's ein von Fans erstelltes Verbesserungsprogramm unter www.planetvampire.com.

Söldner Addon

Wings Simulations sucht noch Betatester für das Addon zum Team-Shooter Söldner. Interessierte surfen auf soldner.jowood.com vorbei.

Gedankenkontrolle

In einem Laborexperiment der University of Wisconsin-Madison ist es zwei Patienten gelungen, allein mit Gedankenkraft einen Cursor und später auch ein simples Videospiel zu steuern. Sobald das auch ohne implantierte Hirn-Elektroden klappt, würden wir das gerne mal ausprobieren ...

EA kauft DICE

Electronic Arts will die Battlefield-Macher von Digital Illusions komplett übernehmen. Laut Pressemeldung hat EA, die derzeit 19% der Aktien der schwedischen Entwickler halten, bereits ein Gebot für die noch verbleibenden 81% abgegeben.

Doom – der Film

Nach Informationen eines tschechischen Web-Journalisten, der den Prager Drehort in Augenschein nehmen durfte, hat der Plot des Doom-Kinofilms kaum noch etwas mit dem Spiel gemeinsam: Weder spielt die Handlung auf dem Mars, noch kommen Space-Marines zum Einsatz, noch kämpfen die gegen Höllendämonen – sondern gegen Zombies.

House of the Dead 3

Konsolenspezialist Sega will den dritten Teil der Lightgun-Shooter-Reihe House of the Dead im Februar für den PC veröffentlichen.

Rache der Piraten

Mit Tortuga: Rache der Piraten kündigt Ascaron fürs Frühjahr 2005 einen Nachfolger des Pirates!-Ablegers Herrscher der Karibik an.

Nascar 2005

Mit einigen ehemaligen Papyrus-Entwicklern an Bord will Electronic Arts die Simulationsserie Nascar fortsetzen. Der 2005er-Version wollen die Macher unter anderem eine komplett neue Fahrphysik und einen umfassenden Karrieremodus mit unterschiedlichen Rennserien spendieren. Ob das Spiel allerdings in Deutschland erscheinen wird, hat der Publisher noch nicht entschieden.

Vin Diesel zum Zweiten

Neben dem Nachfolger zu Escape from Butcher Bay (Test in dieser Ausgabe) werkeln Vin Diesels Tigon Studios an einem weiteren Actionspiel mit dem Arbeitstitel Secret Service.

Conflict: Global Terror

Das nächste Spiel in SCIs Shooter-Reihe (Conflict Desert Storm, Conflict Vietnam) trägt den Untertitel Global Terror und soll bereits im Herbst 2005 erhältlich sein.



Die Grafiker haben in Cold Fear nicht mit **roter Farbe** gespart. Alle paar Meter läuft irgendwo ein Zombie aus.

COLD FEAR

Tom Hansen von der US-Küstenwache ist der jüngste Vertreter unfreiwilliger Actionhelden: Beim Durchsuchen eines Walfangschiffs trifft er auf Zombies (nein, keine Wal-Zombies, obwohl wir die Idee für spannender halten). Auszeichnen soll sich das Horror-Abenteuer vor allem durch die Wind- und Wettereffekte. Die sind nicht nur bloße Optikspielerei. Da das Schiff immer wieder von Sturmböen umhergewirbelt wird, sollen die Kämpfe unberechenbar bleiben . Außerdem appelliert **Cold Fear** nicht an den guten Geschmack. Der Spieler soll nach dem Willen der Entwickler durch schockierende und gewalttätige Szenen bei »Laune« gehalten werden.
Entwickler: Darkworks | Termin: März 2005

LEGO STAR WARS

Krieg der Steine: Im Actionspiel **Lego Star Wars** spielen Sie **Episode 1** bis **3** mit den kultigen dänischen Plastikhelden nach. So kämpfen Sie als junger Obi-Wan mit Lichtschwert und Jedi-Kräften gegen Droideka der Föderation, oder rasen als Rotzlöffel Anakin im Pod durch die Wüste. Alle Figuren, Roboter und Raumschiffe bestehen aus bunten Legosteinen, die bei Explosionen spektakulär umherwirbeln. Doppel-Jedis spielen zu zweit an einem Monitor und lösen dabei simple Schalterrätsel – beispielsweise öffnen sich Raumschiffschotts nur dann, wenn beide Recken auf je eine Bodenplatte hüpfen.
Entwickler: Traveller's Tales
Termin: April 2005

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005

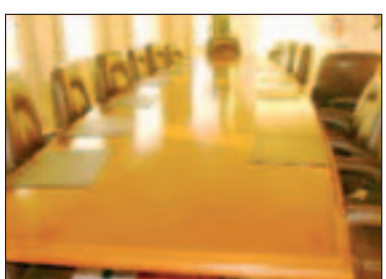
Electronic Arts hat sich die offizielle Lizenz zur Champions League für einen entsprechenden Ableger der **Fifa**-Reihe gesichert. Mit einem von 139 Teams kicken Sie sich bis zum Finale.
Laut EA wird es neben den Spielen 50 spezielle Missionen geben – auch abseits des Feldes.
Entwickler: EA Canada
Termin: Februar 2005



Verpassen Sie Ihren Gegnern einen **Einlauf**.

ACCLAIM UNTERM HAMMER

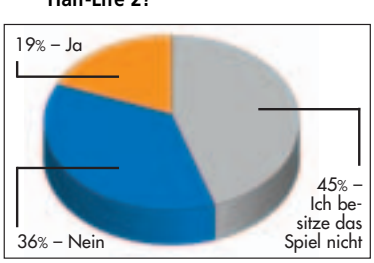
Am 7. Dezember wurden in New York die Überreste des Publishers Acclaim versteigert. Neben zahllosen Computer- und Videospielen kamen dabei auch PCs und Schnittsysteme sowie luxuriöses Mobiliar aus der Chefetage unter den Hammer. Am 30. August meldete das Unternehmen Insolvenz an. Dem ehemaligen Branchenriesen ging es schon seit Jahren schlecht.



Hier saßen einmal **Nieten** in Nadelstreifen.

UMFRAGE

? Hatten Sie technische Probleme mit Steam beim Spielen von Half-Life 2?



Ergebnis: Über ein Drittel der Half-Life 2-Käufer hatte nach eigenen Angaben Schwierigkeiten mit Valves Steam-Service.
Quelle: Umfrage auf www.powerplay.de.

JFK RELOADED

Was soll das? In **JFK Reloaded** übernehmen Sie die Rolle des Attentäters Lee Harvey Oswald und feuern von verschiedenen Positionen auf Präsident John F. Kennedy. Schießen Sie zu oft, daneben oder auf falsche Personen, gibt's Punktabzug. »Belohnt« wird nur historisch korrektes Vorgehen. Bei solchen »Spielen« wundert es nicht, dass unser Hobby immer wieder in die Schlagzeilen gerät. Die Entwickler geben vor, mit ihrem Produkt lediglich beweisen zu wollen, dass Oswald im Gegensatz zu manchen Verschwörungstheorien doch der Attentäter war. Wer's glaubt ...
Entwickler: Traffic | Termin: erhältlich

EIDOS WIRD VERKAUFT

Was seit dem finanziellen Desaster der Unternehmung Ion Storm immer wieder als Gerücht durch die Medienlandschaft geisterte, ist jetzt traurige Gewissheit: Auf der letzten Aktionärs-Hauptversammlung wurde der Verkauf des britischen Publishers Eidos beschlossen. Verhandlungen mit potentiellen Käufern laufen inzwischen bereits. Die Planungen für das nächste Jahr gehen unterdessen weiter ihren gewohnten Gang. Unter anderem sollen folgende Spiele erscheinen: **Hitman 4**, **Tomb Raider 7**, **Championship Manager 5**, **Project Snowblind**, **Imperial Glory**, **Just Cause** und **25 to Life**.

STILL LIFE



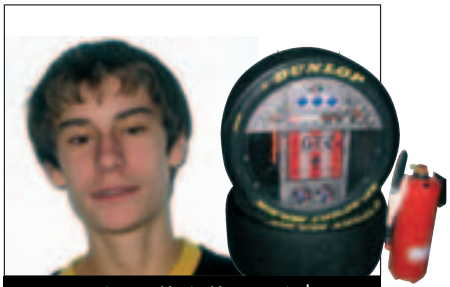
In **Dialogen** stehen stets zwei Antwortvarianten zur Wahl.



Mit **Schwarzlicht** entdecken Sie versteckte Hinweise.

FBI-Agentin Victoria McPherson ist einem gefährlichen Serienkiller auf der Spur. Das klassische Point&Click-Adventure beginnt am Tatort des fünften Mordes in New York. Ähnlich wie in den **CSI**-Abenteuern sammeln Sie Indizienbeweise und schießen Fotos. Das artete in der vorliegenden Demoversion in stupides Bildschirm-Absuchen aus. Allerdings gefiel uns **Still Life** mit der erwachsenen, morbiden Atmosphäre eines Kinothrillers wie **Sieben**, sympathischen Charakteren und netten Multiple-Choice-Dialogen.
Im Spielverlauf erleben Sie außerdem eine lange Rückblende ins Prag der 20er-Jahre des letzten Jahrhunderts. Dort untersuchen Sie einen ähnlich gelagerten Fall mit Victorias Großvater Gus McPherson, den Adventure-Spieler vielleicht noch aus dem Quasi-Vorgänger **Post Mortem** kennen. Auf mysteriöse Weise scheinen die Ereignisse der Vergangenheit mit den Morden der Gegenwart in Verbindung zu stehen ...

Entwickler: Microids
Termin: 2005



Hauptgewinner: Kevin Kannenwischer

DIE GEWINNER

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Teilnehmern der großen Verlosung in der Erstausgabe von **PC PowerPlay** bedanken. Leider können wir aus Platzgründen nicht alle Gewinner auflisten. Die Preise werden in Kürze verschickt.

Hauptgewinner: Kevin Kannenwischer – Dormagen (**Rechner, Lenkrad, Track-IR, GTR**)
Weitere Preise gehen an: Dawn of War – Mini PC: Sebastian Hermanski – Berlin | **Sam Fisher (lebensgroß):** Olaf Lülsdorf – Duisburg | **Spider-Man-Figur:** Frank Wilke - Saverlach | **Soundkarte:** Dirk Balthasar – Koblenz | **Grafikkarte:** A.Liehl – Walsrode | **Surround-System:** Markus Winter – Dresden, Stephan Stange – Dresden | **Lenkrad-Set Enzo Ferrari:** E+W Schütte – Celle, Silvia Kaufmann – Hünxe | **Thrustmaster Headsets:** Manuel Volbert – Rostock, Rüdiger Göbel – Menden

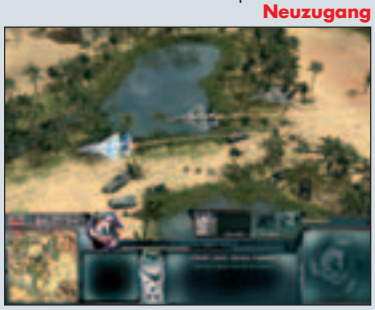


TERMIN-KALENDER

ACT OF WAR

Mit bombastischen Videosequenzen und einer Story von Erfolgsautor Dale Brown will Act of War das Flair der alten C&C-Spiele verbreiten.

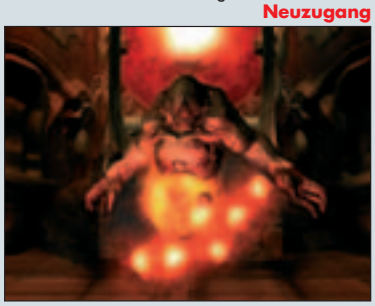
Neuzugang



DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Das Grauen geht weiter: id Software präsentierte das Addon erstmals der Öffentlichkeit, wir waren dabei. Die Vorschau gibt's ab Seite 36.

Neuzugang



GUILD WARS

Das actionreiche Online-Rollenspiel wird schon fleißig betagetestet, und unsere Leser dürfen mitmachen! Mehr dazu ab Seite 48.

Betatest



SPIEL GENRE	ENTWICKLER INTERNET-SEITE	TERMIN EINSCHÄTZUNG
A VAMPYRE STORY Adventure	Autumn Moon www.amegames.com	2006 –
ACT OF WAR Echtzeit-Strategie	Eugen Systems www.atari.com/actofwar	März 2005 –
ANNO 3 Aufbauspiel	Sunflowers www.sunflowers.de	3. Quartal 2005 –
BATTLEFIELD 2 Taktik-Shooter	Digital Illusions www.dice.se	1. Quartal 2005 –
BATTLESTATION MIDWAY Actionspiel	Mithis www.mithis.hu	2. Quartal 2005 –
BLACK & WHITE 2 Echtzeit-Strategie	Lionhead www2.bwgame.com	1. Quartal 2005 –
BLITZKRIEG 2 Echtzeit-Taktik	Nival www.blitzkrieg.de	2. Quartal 2005 sehr gut
BOILING POINT Ego-Shooter	Deep Shadows www.deep-shadows.com	1. Quartal 2005 –
BROTHERS IN ARMS Taktik-Shooter	Gearbox www.brothersinarmsgame.com	1. Quartal 2005 sehr gut
COMMANDOS STRIKE FORCE Taktik-Shooter	Pyro Studios www.pyrostudios.com	Frühjahr 2005 –
DESPERADOS 2 Echtzeit-Taktik	Spellbound www.spellbound.de	4. Quartal 2005 –
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL Ego-Shooter-Addon	id Software www.doom3.com	März 2005 –
DRAGON AGE Rollenspiel	Bioware www.bioware.com/games/dragon_age	2005 –
DRIVER 3 Actionspiel	Reflections www.driv3r.com	1. Quartal 2005 –
DUKE NUKEM FOREVER Ego-Shooter	3D Realms www.3drealms.com/duke4	im nächsten Leben Muhahaha!
DUNGEON LORDS Action-Rollenspiel	Heuristic Park www.dungeonlordsgame.com	1. Quartal 2005 sehr gut
DUNGEON SIEGE 2 Rollenspiel	Gas Powered Games www.gaspowered.com/ds2	1. Quartal 2005 sehr gut
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION Rollenspiel	Bethesda Softworks www.elderscrolls.com	2005 –
EMERGENCY 3 Echtzeit-Taktik	Sixteen Tons Entertainment www.sixteen-tons.com/emergency3	Januar 2005 gut
EMPIRE EARTH 2 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software www.empireearth.com	1. Quartal 2005 gut
FEAR Ego-Shooter	Monolith www.lith.com	2. Quartal 2005 –
FIRST TO FIGHT Taktik-Shooter	Destineer www.firsttofight.com	1. Quartal 2005 –
GOTHIC 3 Rollenspiel	Piranha Bytes –	2005 –
GTA SAN ANDREAS Actionspiel	Rockstar Games www.rockstargames.com/sanandreas	Sommer 2005 –
GUILD WARS Online-Rollenspiel	NCSoft www.guildwars.com	4. März 2005 sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN

Martin Deppe

»FIVE! Move to Bush! Oh no! THREE is down! Bohemia, hurry up!« Ich warte auf **Operation Flashpoint 2**. Wird aber noch dauern, bis ich wieder fliegern, panzern und fußeln darf.



Florian Stangl

Zwar spiele ich schon die Xbox-Version von **Kotor 2**, aber sobald die PC-Fassung da ist, zocke ich **Sith Lords** noch mal durch. Dann kann ich alle jetzt vernachlässigten Nebenquests lösen.



Michael Galuschka

Ich kann mich nur schwer zwischen R-Factor und **Live for Speed S2** entscheiden. Beide versprechen anspruchsvolle Online-Rennen mit guter Grafik und realistischer Fahrphysik.



Georg Valtin

Für D&D-Fans sieht es abenteuertechnisch im PC-Bereich derzeit mau aus. Daher fiebere ich **Dragonshard** entgegen, das zumindest einige Rollenspiel-Elemente enthalten soll.



Auf diesen Seiten erfahren Sie **die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele**. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und alle Angaben basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss. Die Regeln für unser Preview-Einschätzungssystem finden Sie unten rechts auf dieser Seite.

SPIEL GENRE	ENTWICKLER INTERNET-SEITE	TERMIN EINSCHÄTZUNG
HEART OF ETERNITY Action-Rollenspiel	UDC www.udc-game.com	1. Quartal 2005 –
IMPERIAL GLORY Strategiespiel	Pyro Studios www.imperialglory.com	1. Quartal 2005 gut
JUICED Rennspiel	Juice Games www.juicegames.com	2. Quartal 2005 gut
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 Rollenspiel	LucasArts www.lucasarts.com/games	Februar 2005 sehr gut
OPERATION FLASHPOINT 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive www.flashpoint2.com	2006 –
PARAWORLD Echtzeit-Strategie	SEK www.para-world.com	1. Quartal 2005 –
PARIAH Ego-Shooter	Groove Games www.pariahgame.com	Februar 2005 –
QUAKE 4 Ego-Shooter	Raven Software www.ravensoft.com	3. Quartal 2005 –
R-FACTOR Rennsimulation	Image Space Inc. www.rfactor.net	Mitte 2005 –
SACRED UNDERWORLD Action-Rollenspiel	Ascaron sacred-game.com	1. Quartal 2005 –
SCRAPLAND Action-Adventure	Enlight Software www.scrapland.com	31. Januar 2005 gut
SERIOUS SAM 2 Ego-Shooter	Croteam www.serioussam.com	2005 –
SILENT HUNTER 3 Uboot-Simulation	Ubisoft www.silent-hunteriii.com	Februar 2005 sehr gut
SPLINTER CELL 3 Schleich-Shooter	Ubisoft www.splintercell3.com	März 2005 –
STALKER Ego-Shooter	GSC Gameworld www.stalker-game.com	Mai 2005 –
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO Taktik-Shooter	LucasArts www.lucasarts.com/games	1. März 2005 sehr gut
STARSHIP TROOPERS Ego-Shooter	Strangelite strangelite.co.uk	1. Quartal 2005 –
STRONGHOLD 2 Aufbauspiel	Firefly www.fireflyworlds.com	März 2005 –
SUDDEN STRIKE 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow www.fireglowgames.com	noch nicht bekannt –
TEAM FORTRESS 2 Taktik-Shooter	Valve www.valvesoftware.com	2005 –
THE MOVIES Aufbauspiel	Lionhead www.themoviesgame.com	1. Quartal 2005 –
TRACKMANIA SUNRISE Rennspiel	Nadeo www.trackmania.com	April 2005 sehr gut
VIVISECTOR Ego-Shooter	Action Forms www.vivisector-game.com	1. Quartal 2005 gut
WAR LEADERS – WORLD WAR 2 Strategiespiel	Enigma Software Productions www.enigmasp.com	3. Quartal 2006 sehr gut
WORLD OF WARCRAFT Online-Rollenspiel	Blizzard de.wow-europe.com	Februar 2005 (D) hervorragend

R-FACTOR

Mehr als nur ein realistisches Rennspiel: R-Factor soll dank eines umfangreichen Editors die Basis für zahlreiche andere Titel und Mods werden.

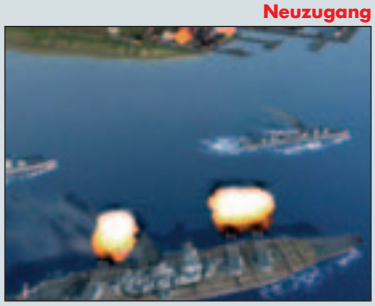
Neuzugang



SUDDEN STRIKE 3

Der dritte Teil der erfolgreichen Echtzeit-Taktikreihe sieht verdammt gut aus, hat aber noch keinen Publisher und damit auch keinen Release-Termin.

Neuzugang



THE MOVIES

Das Team um Peter Molyneux verschob das innovative Aufbauspiel ohne Gründe zu nennen, so kennen wir Lionhead.

verschoben auf: 1. Quartal 2005



Rüdiger Steidle

Spiele habe ich genug! Ich warte vielmehr auf den Weihnachtsurlaub, in dem ich hoffentlich endlich Zeit haben werde, all die Hits zu zocken, die in den letzten Wochen erschienen sind.



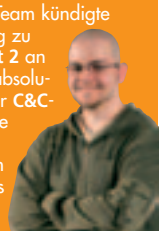
Patrick Hartmann

Nach der Preview-Version freue mich auf **Republic Commando**. Die rasanten Gefechte mit KI-Team-Unterstützung sind mein Frühjahrsgeheimtipp für Fans von Ego-Shootern.



David Bergmann

Das **Generäle**-Team kündigte eine Fortsetzung zu **Alarmstufe Rot 2** an – für mich ein absolutes Highlight der **C&C**-Reihe. Wenn die Jungs auf Zwischensequenzen setzen, wird das ein Hammer!



PREVIEW-REGELN

Wir geben nur Einschätzungen für Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen konnten. Titel, die wir nur unter Entwickleraufsicht ansehen durften, sind deshalb mit einem Auge markiert. Sämtliche Symbolerläuterungen entnehmen Sie der folgenden Legende:

Angespielt	Neuzugang
Angesehen/ Präsentation	Erscheint in den nächsten zwei Monaten



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Hängen Sie das Lichtschwert an den Nagel: **Als Elitesoldat der alten Republik** zeigen Sie den Jedi mal, wie die Galaxis ohne alberne Machtfertigkeiten gerettet wird.

Hat Luke Skywalker Ahnung von militärischen Taktiken? Könnte Obi-Wan im Army-Code Nachrichten übermitteln? Und würde sich Han Solo jemals an eine geschlossene Formation halten? Wohl kaum! Aber in den Klonkriegen werden nicht nur Lichtschwertschwinger und Schmugglerschurken gebraucht. Schließlich haben etwa die Elitesoldaten der Republik in Wahrheit mehr Aufgaben, als nur in den Filmen kurz aufzutauchen und nach einem Blaster-Schuss mit theatralischer Pirouette wieder aus dem Bild zu fallen.

Damit die vergessenen Helden zu ihrem Recht kommen, widmet Lucas Arts den Burschen einen Taktik-Shooter. In der Zeit der Klonkriege erledigen wir mit einem vierköpfigen Team Kommandomissionen – ganz ohne Lichtschwert und Machtfertigkeiten.

Episode Zweieinhalb

Die Handlung von **Republic Commando** setzt direkt am Ende von **Episode 2** ein. In der ersten Mission erleben wir den Sturm auf die Basis von Count Doku auf dem Planeten Geonosis. Der Rest des Spiels soll dann eine Brücke zu den Ereignissen in **Episode 3** schlagen, und zum Beispiel den bösen General Grievous aus dem dritten Kinofilm einführen.

Der Taktik-Shooter konzentriert sich auf drei Schauplätze: den bereits erwähnten Planeten Geonosis, ein riesiges Raumschiff der Republik und die Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk. Jeder der drei Orte ist wiederum in mehrere Missionen unterteilt. So müssen wir in der stark bewaldeten Wookiee-Welt zum Beispiel zuerst eine Horde von Droiden beseitigen, um den Weg zu einer Landeplattform zu sichern. Dort angekommen, sollen wir die Sprengung des Areals einleiten. Ein übliches Briefing gibt es in **Republic Commando** nicht. Alle Ziele bekommen Sie in den Einsätzen per Funk durchgesagt. Auf diese Weise ändern sich manche Aufträge mitten in einem heftigen Gefecht.

Lord Helmchen

Damit Sie auf den ersten Blick merken, dass Sie im Kampfanzug eines Klonkriegers stecken, sehen Sie das Geschehen durch ein Helmvisier. Das bedeutet: In den unteren Bildschirmecken



Der **Spider-Droid** lässt sich nur mit der richtigen Taktik knacken.



Geonosianer greifen mit Feuerstrahlern an, die wir erbeuten können.


Auf der Wookiee-Heimatwelt gehen wir **Nahkämpfen** besser aus dem Weg.



Schlecht gezielt: Die **EMP-Granate** trifft nicht nur die Droiden.

versperrt der Kinnschutz die Sicht nach links und rechts. Doch das eingeschränkte Sichtfeld dient als nützliches Interface. Ein weißer Balken zeigt die vorhandenen Schildpunkte, grüne Striche informieren über die Lebensenergie. Außerdem haben die Entwickler noch kleine Gags eingebaut. Spritzt uns etwa im Nahkampf mit einem Droiden Öl aufs Visier, aktiviert sich prompt ein Scheibenwischer, der wieder für freien Ausblick sorgt.

Vier gewinnt

Der Helm berichtet uns außerdem den Status unserer Teammitglieder. Bis zu drei Begleiter stehen uns zur Seite. Denen erteilen wir ebenfalls mit Hilfe der Helmanzeigen Befehle. Sobald wir eine Position erreichen, wo unsere Kameraden interagieren können, erscheint ein blaues Hologramm des Kollegen an der jeweiligen Stelle. Nun reicht ein Druck auf die Benutzen-Taste, schon führt der Soldat den Befehl aus. Auf diese Weise schicken Sie etwa den Team-Scharfschützen hinter eine sichere Deckung.

Ein anderes Beispiel: An einer Tür haben wir zwei Möglichkeiten. Zum einen können wir den Befehl zur Sprengung geben. Zwei Jungs nehmen dann neben der Tür Deckung, einer bringt eine explosive Ladung an. Direkt nach der Sprengung wirft einer der Männer eine Granate durch die Öffnung, und das Gefecht ist sofort in vollem Gange. Alternativ lassen Sie einfach das Schloss knacken. Dabei bleiben alle Teammitglieder bis auf den Hacker zurück, und wir erwischen die Feinde ahnungslos im Rücken. Schleicheinlagen à la **Splinter Cell** soll es in **Republic Commando** aber nicht geben.

Kameraden mit Köpfchen

Bei unseren Probegefechten machte die KI des Teams einen überragenden

INTELLIGENTE KAMERADEN


Panzerknacker: Unser Team sprengt eine Tür und stellt sich zum Stürmen in die angezeigte Position.


Heilung: Angeschlagene Frontkämpfer schicken wir per Tastendruck an eine Bacta-Station zum Heilen.


Deckung: An vorgegebenen Stellen dürfen wir einen Kollegen als Scharfschützen platzieren.

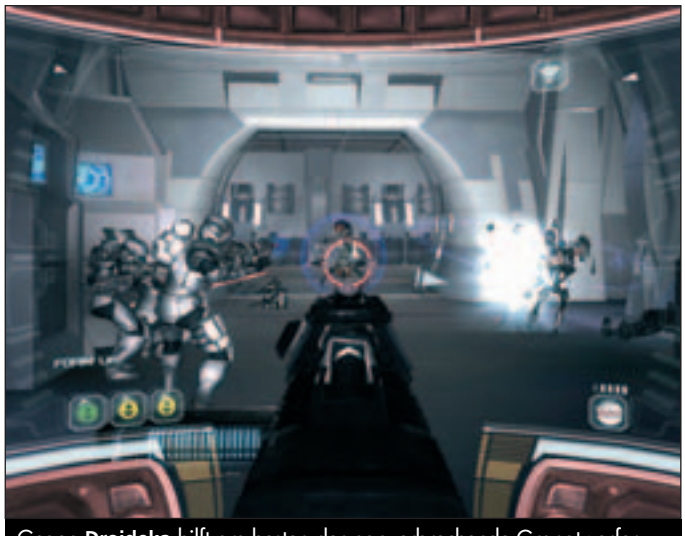

Sprengung: Wir geben dem Kameraden Deckung, bis er die Bombe am Zielobjekt installiert hat.



Zwischengegner: Wir verkloppen den Kumpel von General Grievous.



Wenn wir einen, Raum stürmen halten die KI-Kollegen die **Formation**.



Gegen **Droideka** hilft am besten der panzerbrechende Granatwerfer.



Totenstarre: Per Tastendruck fordern wir eine Wiederbelebung an.

Eindruck. Denn die Jungs kämpfen sich zur Not auch völlig ohne unsere Anweisungen durch die Levels, suchen Deckung, eröffnen das Feuer und heilen sich an Bacta-Stationen. Die Klon-Kumpel setzen sogar selbstständig Prioritäten. In einem Kampf verlässt keiner seinen Posten, selbst wenn er kaum noch Lebenspunkte hat. Außerdem greifen die Krieger immer den nächsten Feind an, oder den Gegner, der das Feuer auf sie eröffnet.

Die selbstständigen Handlungen stehen aber sofort zurück, wenn wir einen Befehl geben. Treffen wir etwa auf einen besonders starken Gegner, können wir ihn anvisieren und dem Team einen Angriffsbefehl geben. Daraufhin wechseln die Soldaten sofort ihr Ziel und feuern auf den angesagten Feind.

Emergency Room

Solange Gefahr droht, bleiben die Klonkrieger in Alarmbereitschaft und gehen nicht an Heilstationen. Per Benutzen-Taste schicken wir dann angeschlagene Frontkämpfer selbst zum Erste-Hilfe-Kasten. Falls das mal zu spät passiert, sterben die Kameraden nicht einfach. Ähnlich wie in **Medal of Honor – Pacific Assault** befinden sie sich in einem Übergangszustand. Aus dieser Starre können wir sie mit einem Elektroschocker zurückholen. Danach brauchen sie zwar dringend eine Heilstation, doch zumindest können die Kollegen direkt wieder mitkämpfen. Umgekehrt funktioniert es genauso: Sobald wir in die Knie gehen, können wir einen Kameraden zu Hilfe rufen. Allerdings gibt's auch die Möglichkeit, die anderen erst mal zu Ende kämpfen zu lassen und dann den Arzt zu konsultieren. Falls alle Teammitglieder fallen, ist die Mission allerdings verloren.

Transformer-Knarren

Ähnlich wie in **Halo** sollen Sie maximal zwei Hauptwaffen mit sich führen. Damit Sie trotzdem für jede Situation gerüstet sind, lässt sich das Standard-Gewehr in mehreren Stufen umbauen. Per Tastendruck steckt unser Held etwa ein Zielfernrohr auf und kann ab sofort mit einem Scharfschützengewehr an Feinde heranzoomen. Alternativ lässt sich die Wumme auch zu einem panzerbrechenden Granatwerfer umrüsten. Obwohl es sich in allen drei Varianten um das gleiche Gewehr handelt, müssen Sie trotzdem unterschiedliche Munitionsarten finden.

Schlag auf Schlag

Die Kämpfe in **Republic Commando** laufen in einem flotten Tempo ab. Gerade ballern wir noch auf fliegende Geonosianer, die sich mit Feuerstrahlen wehren. Da biegen schon drei Droideka um die Ecke und greifen an. Durch die unterschiedlichen Feindarten müssen wir die Taktik jedes Mal wieder anpassen. Das sorgt auch auf Dauer für Motivation – trotz der teilweise identischen Levelumgebung.

Besonders Kämpfe mit Endgegnern haben die Entwickler dramatisch inszeniert. Wir mussten zum Beispiel gegen einen »Spider-Droid« antreten. Der Blechriese füllt aus der Nähe locker einen Bildschirm und ballert mit Lasersalven und Raketen um sich. Sehr geschickt scannt der Koloss zusätzlich alle 30 Sekunden seine Umgebung und feuert dann eine Raketenwelle auf den bedrohlichsten Angreifer. Bei solchen Gefechten ist es besonders wichtig, dass jedes Teammitglied am richtigen Platz ist, denn alleine haben wir keine Chance.

Patrick Hartmann

REPUBLIC COMMANDO

Video

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	LucasArts
Version	Demo-Level
Termin	1. März 2005
Einschätzung	sehr gut

Patrick Hartmann:

»Endlich mal wieder ein Spiel im Star-Wars-Universum, das nicht wie ein Produkt aus der Klonkrieger-Fabrik anmutet. Von den temporeichen Gefechten und der exzellenten Team-KI kann sich die Konkurrenz eine große Scheibe abschneiden. Ich freue mich jedenfalls schon jetzt auf die Einsätze als Elitekämpfer – und das, obwohl ich die neuen Star-Wars-Streifen überhaupt nicht leiden kann.«



In **Korea** legen wir uns mit der Armee des amtierenden Monarchen an.



Seeschlachten sehen durch Reflexionen im Wasser besonders schön aus.

EMPIRE EARTH 2

Führen Sie eine Zivilisation mit allen Mitteln **von der Steinzeit bis ins Nanozeitalter**. Innovative Ideen wie ein Ressourcen-Manager sollen Feldherren den Weg dorthin so einfach wie möglich machen.

Als das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** in den Handel kam, hatten die meisten Spieler die gleiche Meinung: solide Kampagnen mit gut gemachten Missionen. Allerdings waren die KI und vor allem die Wegfindung der Truppen eher mäßig, und die Forschung durch alle Zivilisationsstufen war viel zu langwierig.

Die Entwickler von Mad Doc, die schon das Addon zum ersten **Empire Earth** entwickelt haben, wollen die Kritikpunkte beseitigen. Bei einem ersten Blick auf eine Alpha-Version des Spiels konnten wir uns einen Eindruck davon verschaffen, ob die Designer auf dem richtigen Weg sind.

Crash-Kurs-Geschichte

Ähnlich wie im Vorgänger sollen wir eine von insgesamt 14 Zivilisationen durch 15 Epochen führen. Unter den Völkern sind die üblichen Verdächtigen aus den Geschichtsbüchern – zum Beispiel Römer, Ägypter, Azteken und Babylonier. Die drei Kampagnen des Spiels sind aber den Koreanern, Deutschen und Amerikanern gewidmet. Jeder der Feldzüge geht über acht Missionen. Wir starten in Korea im Jahr 2333 vor Christus und schließen das Geschichtsbuch im Jahr 2070 mit den Amis. Die Kampagne der Deutschen erzählt die Entstehung des deutschen Reichs nach, und endet 1871 nach dem Krieg gegen die Franzosen.

Eine Bonus-Kampagne mit dem Namen »Turning-Points« (Wendepunkte) skizziert einzelne Schlachten aus der Weltgeschichte als Szenarien. Dabei stehen immer beide beteiligte Parteien zur Auswahl. Den D-Day können wir etwa als US-General oder in der Rolle der deutschen Verteidiger spielen.

Alles beim Alten?

In den ersten Minuten spielt sich **Empire Earth 2** exakt wie jedes andere Echtzeit-Strategiespiel: Basis bauen, Rohstoffe sammeln, Kaserne hochziehen, Armee ausheben. Doch schon kurze Zeit später zeigt sich die Verbesserungen der Entwickler. Eine davon ist der Ressourcen-Manager. Per Tab rufen wir eine Übersicht auf, die alle Rohstoffe und Arbeiter auf der Karte zeigt. Zusätzlich sehen wir, wieviele Arbeiter welche Ressourcen fördern. Wenn wir zum Beispiel mehr Holz für Schiffe brauchen, ziehen wir per Klick Untertanen aus dem Steinbruch ab, und schicken sie mit einem weiteren Klick in den nächsten Wald – ohne lange Suche.

Überwachungskamera

Noch eine Komfortfunktion ist die neue Bild-im-Bild-Anzeige. In der



Hubschrauberangriffe müssen Sie wegen limitiertem Treibstoff gut planen.



Sämtliche Flieger benötigen für Start und Landung einen **Flughafen**.



Renaissance: Wer ohne Kanonen in die Schlacht geht, hat schon verloren.



Stadtzentren klopfen wir erst weich und übernehmen sie mit Infanterie.

rechten unteren Bildschirmecke haben die Entwickler eine Miniaturansicht platziert. Dort können wir die Kamera auf einen Bereich unserer Wahl verschieben – ohne den Blick auf der großen Karte zu verändern. Mit den F-Tasten lassen sich die einzelnen Kamerawinkel speichern. So überblicken wir in einer Schlacht in Großaufnahme das Gefecht, und haben mit der Überwachungskamera unten zum Beispiel ein Auge auf unsere Basis.

Besonders praktisch: Mit einem Icon über dem Mini-Fernseher tauschen wir das große Bild mit dem kleinen. Sobald in der oben genannten Schlacht also ein Gegner unsere Basis angreift, verfolgen wir nach einem Klick das fast gewonnene Scharmützel in der Mini-Ansicht und holen uns den neuen Brennpunkt auf den großen Schirm.

Grenzgänger

Rise of Nations führte als erstes Echtzeit-Strategiespiel Grenzen zwischen den einzelnen Parteien ein. Diese Idee haben die Designer von **Empire Earth 2** aufgegriffen und verfeinert: Jede Karte ist bereits zu Beginn in feste Territorien aufgeteilt. Wer dort zuerst eine Siedlung hochzieht, verleibt das Landstück seinem Imperium ein. Ähnlich wie in **Rise of Nations** können wir uns bei der Eroberung der Gebiete auf die Dorfzentren beschränken. Denn sobald unsere Truppen die Siedlungen weich geklopft haben, können Infanteristen das Gebäude übernehmen und sämtliche Bauwerke im Gebiet aneignen.

Wer am meisten Land besitzt, bekommt eine symbolische Krone verliehen. Die sorgt zum Beispiel für Kampfboni – etwa stärkere Luftangriffe oder schnellere Rekrutierungszeiten für Kavallerie. Außerdem zieht der Erfolg Verehrer an: Als wir die Krone erobert haben, wollen sofort zwei andere KI-Spieler auf der Karte ein Bündnis mit uns eingehen.

Beziehung auf Zeit

Das Diplomatiesystem von **Empire Earth 2** ist komplex, aber leicht zu bedienen. Zum Beispiel können wir unseren Verbündeten Tribute und Truppen schicken. Außerdem gibt es eine Option, mit der wir Bündnisse mit einem Zeitlimit versehen. So schließen wir uns etwa in einer Multiplayer-Schlacht mit einem anderen Spieler zusammen, um einen übermächtigen Feind zu besiegen. Sobald die Mauern des Emporkömmlings geknackt sind, lassen wir die Allianz ablaufen, und fechten den endgültigen Sieg mit unserem Ex-Verbündeten aus.

Für schnelle Taktikübermittlung in Mehrspieler-Gefechten gibt es den neuen Schlachtplaner: eine Übersichtskarte des aktuellen Szenarios, auf der wir mit wenigen Klicks Pfeile verteilen. So skizzieren wir etwa flugs einen Hinterhalt für eine feindliche Flotte und schicken den Plan an unsere Verbündeten. Die folgen anschließend mit ihren Schiffen unseren Pfeilen, und reiben mit uns gemeinsam den Gegner auf – ohne umständlichen Endlos-Chat.

Patrick Hartmann

EMPIRE EARTH 2

Video

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Mad Doc
Version	Alpha
Termin	1. Quartal 2005
Einschätzung	gut

Patrick Hartmann:

»Mad Doc macht's richtig: gute Ideen der Konkurrenz mit eigenen Innovationen mischen und in ein Spiel packen. Vor allem der Ressourcen-Manager und die Bild-im-Bild-Funktion entschlacken die Schlachten und helfen mir, den Überblick zu behalten. Großes Manko ist die Grafik: Die Animationen der Truppen wirken in der Alpha noch wie eine Aufführung der Augsburger Puppenkiste.«



Der **Ressourcen-Manager** ist eine Arbeitserleichterung für Feldherren.



Wettereffekte mit Wirkung: Bei Schnee sind Fahrzeuge langsamer.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Sith Lords sind los: **In der düsteren Fortsetzung des besten Rollenspiels jagen die Bösen die Guten.** Wir haben der guten Seite der Macht gefrönt und uns den Verlockungen der dunklen Seite hingegeben.

Der gütige Redi-Ritter Flori-Wan würde **Knights of the Old Republic 2** so beschreiben: »Dieses Rollenspiel erzeugt Emotionen wie Freude, Angst, Wut und Trauer. Die Handlungsträger sind vielschichtige Persönlichkeiten, die dem Spieler wie echte Lebewesen erscheinen. In den taktischen Kämpfen wachsen die Protagonisten zu einer Einheit zusammen, erdulden Rückschläge und lernen sich in vielen tief schürfenden Gesprächen immer besser kennen. Ja, dieses angenehm vertraute Gefühl ist mir hoch willkommen.«

Der finstere Sith-Lord Darth Stangl hingegen sieht den **Kotor**-Nachfolger so: »Ist das alles? Steuerung, Kämpfe, Spielablauf – fast unverändert aus dem Vorgänger übernommen. Nur Handlung und Personen sind neu, und dafür soll ich wieder das Schatzkästchen des Sith-Ordens plündern? Außerdem waren die Dialoge früher spritziger, die Antworten für die dunkle und helle Seite der Macht weniger offensichtlich.« Welcher der beiden Recht hat? Beide. Keiner. Die Wahrheit liegt wie so oft dazwischen.

Fünf Jahre nach Teil 1

In den USA wird die Xbox-Version bereits verkauft. Sie ist spielerisch identisch mit der PC-Fassung, weswegen wir sie ausführlich für diese Vorschau gespielt haben. Besonders gespannt waren wir, wie sich der Entwicklerwechsel von Bioware zu Obsidian (gegründet durch Ex-Entwickler von Black Isle und Blizzard) ausgewirkt hat. Die Fortsetzung von **Knights of the Old Republic** trägt den Untertitel **Sith Lords** und spielt fünf Jahre nach dem Vorgänger. Zu unserer Überraschung übernehmen wir nicht unseren Helden aus Teil 1, sondern eine gänzlich neue Figur. Er oder sie besitzt allerdings von Anfang an Macht-Kräfte und ist offensichtlicher als der alte Held ein Jedi-Ritter. Sonst wissen wir nur noch, dass wir höchstwahrscheinlich der allerallerletzte Jedi sind, die anderen wurden von den Sith ausgerottet. Doch der Reihe nach: Zu Beginn ist unser Held besinnungslos, sein Raumschiff treibt ohne Antrieb auf ein Asteroidenfeld zu. Wir können nur den putzigen Roboter T3-M4 steuern – ah, das Tutorial. Wer Steuerung, Inventar und **Kotor**-typische Besonderheiten schon beherrscht, darf den unterhaltsamen Prolog jederzeit überspringen.

Alles nur geklaut?

Der finstere Sith-Redakteur würde schon gleich nach der Landung auf dem Bergbau-Planeten Peruga bemängeln, dass er das alles schon aus Teil 1 kenne. Tatsächlich: Wir spielen einen Jedi, der zwar nicht sein Gedächtnis verloren hat, sondern seine Verbindung zur Macht. Das beschneidet ihn in seinen Fähigkeiten, er muss vor allem ohne Lichtsäbel auskommen. Ein paar kleinere Machtfähigkeiten wie »Force Run« und »Force Scream« besitzt er dagegen. Force Scream? Ist das nicht ein Zauber der dunklen Seite? Korrekt. Unser Held hat sich offensichtlich noch für keinen der beiden Machtblöcke entschieden. Ob das nur ein Designkniff der Entwickler ist oder mit der im Verborgenen liegenden Vergangenheit unseres Jedi zu tun hat, wollen wir hier nicht verraten.

Zugegeben, das eine oder andere Déjà-vu hatten wir beim Spielen. Aber nur, wenn wir danach suchten und uns nicht der Handlung und den Dialogen hingaben. Denn noch schneller als im Vorgänger lebten wir den von uns geschaffenen Helden. Fühlten uns verantwortlich für seine Taten. Litten mit ihm, jubelten mit ihm. Die geniale Idee, unser Alter Ego zu Beginn hilflos im Krankenbett zu sehen, hat spürbar nachgeholfen: Das Tutorial spielt sich schon so intensiv wie so mancher Kampf aus Teil 1. Die brillant vertonten Dialoge sind voller Andeutungen und Anspielungen, die



Die neuen **Mitglieder Ihrer Party** besitzen wieder ganz spezielle Persönlichkeiten und Fähigkeiten. Grundlegende Unterschiede zu Teil 1 gibt es aber nicht. (Alle Screenshots zeigen die PC-Version)



Sehenswerte PC-Version: hochauflösende Texturen und detaillierte Charaktere.



Machtfähigkeiten und Schwere-Waffen-Kenntnisse ergänzen sich prima.

uns das Gefühl geben, tatsächlich die wichtigste Person in der ganzen Galaxie zu sein. Und gleichzeitig die ärmste Sau. Als etwa auf Telos ein Ithorianer zu einem anderen sagt, er spüre in uns das Leid eines ganzen Planeten, rieselt ein Schauer über den Rücken.

Zweideutiges und Moralisches

Die Dialoge sind erneut das Herz der Atmosphäre, die **Sith Lords** so intensiv macht wie seinen Vorgänger. Per Multiple-Choice wählen wir aus vorgegebenen Antworten, die den weiteren Gesprächsverlauf und unsere Gesinnung beeinflussen. Einfühlsames Vorgehen schaufelt helle Macht-Punkte auf das Konto, arrogante oder aggressive Antworten dagegen die der dunklen Seite. Die Gespräche enthalten viel Witz und Zweideutiges, sind aber weniger verklausuliert als im Vorgänger. Gut für Einsteiger, schade für Kotor-Veteranen.

Kleine Neuerung: Anstatt Gesprächspartner zu überzeugen, kann man sich nun in sein Gegenüber einfühlen. Wer also Antworten gibt, die der andere vermutlich hören will, zieht man ihn auf seine Seite und erhält so Antworten, die weniger Einfühlsame nicht kriegen würden. Klingt spannend, spielt sich aber wie früher mit Überzeugen-Option.

Lichtsäbelrasseln

Zweites Highlight aus **Kotor 1** waren die Kämpfe, die auch in **Sith Lords** nicht zu kurz kommen. Waffen, Spezialfähigkeiten und der rundenweise Ablauf sind dem Vorgänger fast 1:1 entnommen. Neben Distanzwaffen wir Blastern spielen vor allem Schwerter und Lichtsäbel eine große Rolle. Allerlei Extras wie Granaten und Stimulanzien helfen, schwierige Gefechte zu überstehen. Neu ist, dass der Spieler sich in Labors mit gefundenen Chemikalien eigene Granaten oder Medipacks basteln darf. Ist aber unnötig, weil die Spielwelt alle naselang Ausrüstungsgegenstände bereithält. Das wichtige Rumbasteln an Waffen und Rüstungen, um sie mit Zielfernrohren oder Energiezellen aufzupeppen, gibt es weiterhin.

Im Lauf des Spiels gewinnt der Held nach und nach seine Macht-Fähigkeiten zurück und kann (meist durch Dialog-Antworten) eine neue Jedi- oder Sith-Klasse wählen, jeweils drei für die gute wie die dunkle Seite. Die legen den Schwerpunkt entweder auf das Kämpfen per Lichtschwert, die Machtfähigkeiten oder eine Mischung aus beidem. Diese Klassen geben Ihnen unterschiedlich viele Lebens- und Machtpunkte, so dass Sie

HERAUSFORDERUNG **STORY-DESIGN**



Genaue **Konzeptzeichnungen** wie diese helfen den Entwicklern beim Entwerfen der Handlung und der Quests.

Der Job ist undankbar: Gleich das erste Spiel des jungen Entwicklungsteams Obsidian ist der Nachfolger zu Biowares genialem Rollenspiel Knights of the Old Republic. Die größte Herausforderung war, eine ebenbürtige Handlung zu entwerfen. Lead-Designer Chris Avellone (Ex-Black-Isle) plaudert aus dem Nähkästchen.

PC PowerPlay Wie sorgt ihr dafür, dass der Spieler motiviert eurer Story folgt?
Chris Avellone Durch Macht-Karotten. Der Held hat ja seine Verbindung zur Macht verloren. Weil der Spieler seine Macht-Fähigkeiten ausbauen will, was nur durch Gespräche mit anderen Figuren geht, wird er der Handlung folgen und jedes Gebiet genau absuchen. So wie ein Esel der Karotte vor seiner Nase folgt.

PC PowerPlay Fans sind oft ungnädig, wenn jemand mit »ihrer« Lizenz nicht sorgfältig umgeht. Wie schafft ihr es, in Biowares Fußstapfen zu treten?
Chris Avellone Ich habe mich hingesetzt und noch mal jeden Star-Wars-Film angesehen, jeden Roman und jeden Comic gelesen. Wenn man mit dem Universum eines anderen arbeitet, muss man es in- und auswendig kennen. Man muss wissen, was bereits damit getan wurde, welche Spielideen schon verwendet wurden und was man besser lassen sollte.

PC PowerPlay Wie entwickelt ihr das Spiel, nachdem die Handlung feststeht?
Chris Avellone Wenn das Gesamtbild klar ist, teilen wir die Story in verdauliche Happen auf. Verdaulich für Spieler und Entwickler. Sobald ich weiß, welche elementaren Szenen ich haben will, baue ich von denen aus die Story rückwärts bis zum Ausgangspunkt. So haben wir schon bei Black Isle gearbeitet und machen da jetzt auch bei Obsidian so.



Das brandneue **Interface** der PC-Version. Praktisch: Das Icon ganz links unten gibt der Figur grundlegendes Verhalten (aggressiv, neutral, u.s.w.) vor.

Ihre Wahl auf Ihre persönliche Spielweise abstimmen sollten.

Tiefgründige Gestalten

Viele Rückbezüge auf den ersten Teil sorgen dafür, dass sich Veteranen auf Telos oder Korriban schnell wie zu Hause fühlen. Wer den Vorgänger nicht kennt, wird durch die umfangreichen Erzählungen der spielbaren Figuren gut informiert. Insgesamt zehn Begleiter schließen sich dem Helden nach und nach an, jeder mit speziellen Fähigkeiten und Charakterzügen. Neben Macht-begabten Jedis und schleichenden Computerspezialisten gibt es Spezialisten, die besonders gut mit schweren Waffen und Spengstoff umgehen. So kann sich jeder Spieler mit den Figuren umgeben, die zu seiner Spielweise passen.

Am wichtigsten sind die Begleiter jedoch für die Handlung und die Atmosphäre. Besonders Kreia hat uns fasziniert: Die alte Dame verhüllt ihr Gesicht, besitzt offenbar Macht-Fähigkeiten, will aber weder Jedi noch Sith sein. Sie wertet den altbekannten Kampf zwischen Gut und Böse durch philosophische Fragen auf, die sie immer wieder in die Dialoge einfließen lässt. Dadurch erhält **Sith Lords** deutlich mehr Tiefe als sein Vorgänger, außerdem bürdet es dem Spieler eine höhere moralische Last auf. Kreia hinterfragt viele unserer Aktionen, ohne Anhaltspunkte zu geben, wie sie gehandelt hätte. Das sorgt dafür, dass wir unsere Handlungen öfter überdachten als im ersten Teil.

Technisch hat sich seit dem Vorgänger wenig getan. Ein paar neue Effekte hier, frische Animationen da – die größten Änderungen spielen sich auf der inhaltlichen Ebene ab. Die Xbox-Version hat durch die neuen Grafikeffekte an einigen Stellen Ruckelprobleme. Wir sind gespannt, ob auf dem PC die Hardware-Anforderungen steigen werden. Außerdem verfangen sich manche Dialoge in Schleifen, so dass einige Gespräche abgebrochen werden müssen. Bis zum PC-Release wird Obsidian das hoffentlich beheben.

Florian Stangl



Erst nach einem Drittel des Spiels erhalten Sie einen **Lichtsäbel**.

KNIGHTS O.T.O. REPUBLIC 2

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Obsidian
Version	Xbox
Termin	Februar 2005
Einschätzung	sehr gut

Florian Stangl:

»Gerade mal ein Jahr nach Kotor 1 erwarte ich vom Nachfolger schlicht das selbe Spiel noch mal, nur mit frischer Handlung und neuen Charakteren. Genau das liefert Obsidian ab. Von Beginn an spielt sich Sith Lords vertraut, unglaublich atmosphärisch und emotional – und irgendwie glaube ich manchmal, Déjà-vus zu haben. Egal, schwerer wiegen für mich die technischen Mängel der Xbox-Version. Die verbleibende Zeit sollte Obsidian für Feinschliff nutzen.«



SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

Der einzige Schatten mit Dreitagebart ist zurück – Ubisoft präsentierte in Montreal den dritten Teil von Splinter Cell. Wir waren für Sie vor Ort und haben uns mit den wichtigsten Neuerungen wieder herausgeschlichen.

Bedrohen überdimensionierte Plastik-Heuschrecken die Erde, hilft Godzilla. Wollen schmuck kostümierte Bösewichter mit klangvollen Namen wie »Carnage« oder »Vulture« die Weltherrschaft an sich reißen, kommt Spider-Man um die Ecke gekrabbelt. Doch wer schützt uns vor skrupellosen Cyber-Terroristen, die das Internet unter ihre Kontrolle bringen? Für solche Fälle kommt natürlich nur ein Mann in Frage: Sam Fisher. Der NSA-Geheimagent mit den drei grünen Lämpchen auf dem Kopf rettet im März wieder einmal die Erde.

Dann nämlich stellt sich eine japanische Spionageabwehreinheit gegen das eigene Land und schiebt die Schuld Nordkorea in die Schuhe. Die Folge ist eine Kabbelei internationaler Großmächte, die im schlimmsten Fall den Dritten Weltkrieg auslösen könnte. Klingt kompliziert, ist aber so.

Schicker Schleicher

Grund genug für Sam, den hautengen Tarnanzug wieder aus dem Schrank zu kramen und sich hinter feindliche Linien zu schleichen. In elf Missionen huscht der lebende Schatten von Korea über Panama bis nach Manhattan und hat eine ganze Reihe an Verbesserungen im Gepäck. Die offensichtlichste ist die Grafik. **Splinter Cell – Chaos Theory** glänzt im wahrsten Sinne des Wortes mit einer aufpolierten Grafik-Engine. Scheinwerferlicht schimmert glaubhaft auf der Kleidung, modernes Bump-Mapping lässt Figuren und Architektur plastisch erscheinen, und die Gesichtszüge aller Charaktere sind nun weitaus realistischer gestaltet. Keine Spur mehr von den polygonarmen Fratzen der beiden Vorgänger.

Jeder wie er will

Entwickler Ubisoft Montreal hat **Chaos Theory** auch spielerisch vorangetrieben und lässt Ihnen diesmal unter anderem mehr Freiheiten. Jeder Level soll völlig unterschiedliche Vorgehensweisen ermöglichen. Und die beschränken sich nicht wieder darauf, eine Wache entweder auszuschalten oder an ihr vorbei zu schlüpfen. Stattdessen kann Sam auf verschiedenen Wegen durch die Areale gelangen. Der Geheimagent schleicht beispielsweise über einen riesigen Frachthafen voller Container. Hier gibt es keine vorgegebene Route mehr, die ihm bestenfalls erlaubt, sich rechts oder links in eine dunkle Ecke zu zwängen. Der Dreiäugige kann sich entweder an den Containern vorbei bewegen, auf den Blechboxen entlang marschieren oder wagemutig an den umstehenden Kränen herumturnen.

Damit man sich in den weitläufigen Levels nicht verläuft, hilft jetzt eine frei drehbare Übersichtskarte bei der Orientierung. Die zeigt allerdings nur schimmernde Umrisse der näheren Umgebung, verschweigt die Positionen der Widersacher und eignet



Ist die Tarnung aufgeflogen, hilft nur noch ein saftiger **Kinnhaken**.



Diese beiden Wachen tapsen gerade mitten in unsere **Falle**.



Das funkelnde **Manhattan** ist ein riskantes Pflaster für den lichtscheuen Sam.



Mit zwei schwer bewaffneten **Feinden** auf einmal sollten Sie sich nicht anlegen.



Sam kann Gegner jetzt unter anderem **unsanft** in die Tiefe befördern.

sich somit wirklich nur zur groben Planung der Vorgehensweise.

Aus eins mach vier

Ebenfalls neu: Vor Beginn einer Mission rüstet man das Standard-Gewehr SC-20K mit einem von vier Aufsätzen aus. Etwa einem verstärkten Griff, der eine präzisere Handhabe der Knarre erlaubt. Sehr viel umfangreicher gibt sich der Multifunktionsaufsatz. Der verschießt Mini-Kameras, die an Wänden haften bleiben und legt mit Gummigeschossen, einem Elektroschocker und Gasgranaten die Gegner gewaltfrei schlafen. Die elektrischen Augen darf man im dritten Auftritt von Sam Fisher übrigens nicht nur einmal verwenden, sondern während des gesamten Auftrags immer wieder durchschalten. So lassen sich beispielsweise patrouillierende Wachen im Blick behalten, während Sam sich klammheimlich an einem Computerterminal zu schaffen macht.

Wer sich langsam vortasten möchte, verwendet den selbsterklärenden Scharfschützen-Aufsatz. Das Gewehr schießt damit zwar treffsicher auf weite Entfernungen, ist aber auch sehr laut und lockt Feinde an. Ebenfalls laut und genau das Richtige für echte Freizeit-Rambos ist die Schrotflinten-Erweiterung. Wir sind allerdings skeptisch, ob sich die mit dem traditionsgemäß eher gemächlichen Spielablauf verträgt. Generell scheint das Konzept der optionalen Aufsätze derzeit noch unausgegoren. Nur die wenigsten Spieler werden auf die Mini-Kameras verzichten wollen, und gerade die Schrotflintenalternative scheint sehr benachteiligt. Zu befürchten ist außerdem, dass sich manche Einsätze mit bestimmten Erweiterungen gar nicht lösen lassen. Wir sind gespannt, ob und wie Ubisoft Montreal dieses Balancing-Problem in den Griff bekommt.

Schwerer und heller

Die einflussreichste Neuerung birgt die überarbeitete Feind-KI. Einen schlechten Stand prophezeien wir allen, denen schon die Vorgänger zu schwer waren, denn die Widersacher haben ordentlich dazugelernt. Die Knaben weichen öfter von ihren Pfaden ab, springen über umgestürzte Regale oder Kisten und klettern sogar Leitern hoch, wenn Sam auf Dächern Radau macht. Richtig fies: Die meisten Wachleute und Terroristen sind mit kleinen Taschenlampen ausgestattet. Das Kauern in dunklen Ecken ist in **Chaos Theory** also keine Lebensversicherung mehr. Für die nächste Ausgabe hat uns Ubisoft eine spielbare Vorabversion versprochen. Dann werden wir Ihnen ausführlich berichten, ob die KI wirklich so schlau ist und wie sich **Chaos Theory** tatsächlich spielt.

David Bergmann

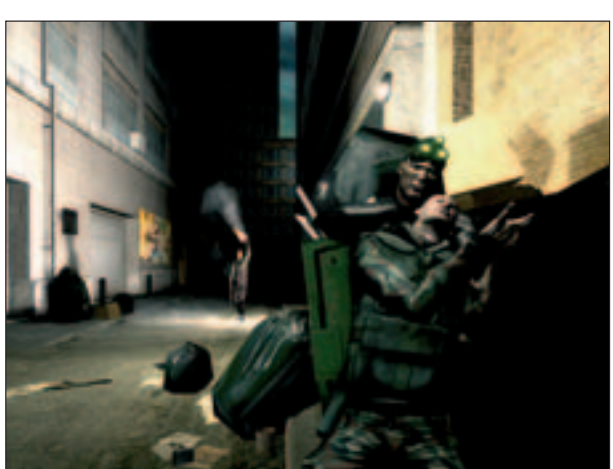
SPLINTER CELL 3

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Präsentation
Termin	März 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

David Bergmann:
»Die beiden Vorgänger boten mir zu wenig Handlungsfreiheit und eine zu stupide KI. Wenn Ubisoft Montreal diese beiden Punkte tatsächlich ändert, könnte Chaos Theory genau mein Spiel werden. Die Präsentation sah jedenfalls zum Anbeißen aus. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler nach dem wenig innovativen zweiten Teil nicht zu viel auf einmal versuchen.«



Natürlich darf im dritten Teil das **Nachtsichtgerät** nicht fehlen.



Die Gegner suchen Sie diesmal mit Taschenlampen und **Fackeln**.



Bruisern sollten Sie nur mit doppelläufiger Schrotflinte näher kommen.



Der **Grabber** schleudert Objekte und sogar Gegner wie diese Forgotten.



In manchen Levels brauchen wir einen **Schutzanzug** mit eingebauter Taschenlampe. So benutzt der Held endlich Waffe und Lampe gleichzeitig.

DOOM 3
RESURRECTION OF EVIL

Das Böse kehrt zurück: Mit **neuen Monstern, Waffen und Fertigkeiten** lassen die Kultentwickler von id Software auf dem Mars wieder die Hölle los. Diesmal müssen Sie als namenloser Ingenieur gegen die Satansbraten antreten.

Zwei Jahre nach der Katastrophe: Der Mars ist abgeriegelt von der Außenwelt, und die Aufräumtrupps schuften immer noch wie bekloppt, um alle Überreste der höllischen Invasion zu beseitigen. Doch dann findet ein Ingenieur bei den Bauarbeiten ein Relikt der Dämonen. Das Artefakt sieht aus wie ein altes, abgestorbenes Herz. Es pulsiert noch und entzieht seiner Umgebung Energie. Was der Ingenieur nicht weiß: Dieses Relikt hatten die Dämonen eigentlich als letzte Geheimwaffe im stillen Höllenvorhof versteckt. Da der Ingenieur die Funktion der Wunderpumpe klären will, wendet er sich an Doktor Elizabeth McNeil.

Die Forscherin hatte bereits im Hauptprogramm des Horror-Shooters **Doom 3** erste Auftritte in E-Mails. Im Addon **Resurrection of Evil** ist sie unser neuer Arbeitgeber. Denn wir schlüpfen in die Rolle des Ingenieurs, der das merkwürdige Relikt geborgen hat. Und natürlich lässt sich Satan nicht seine ultimative Waffe aus der Kommode klauen, ohne dem Dieb seine Schergen auf den Hintern zu setzen. Und schon bricht auf dem Mars wieder die Hölle los.

Monster-Kosmetik

Schon nach wenigen Minuten in **Resurrection of Evil** (Lead Designer Tim Willits präsentierte uns mehrere Levelabschnitte) steht fest, dass sich im Addon im Vergleich zum Hauptprogramm kaum etwas verändert. Die Höllenbrut bekommt zwar Verstärkung, doch die ähnelt den bisher bekannten Monstern. So bewegen sich die neuen Vulgar fast genau wie die aus **Doom 3** bekannten Imps. Einziger wirklicher Unterschied: Die Vulgar schleudern blaue Energiebündel statt roter Feuerbälle.

Die schwebenden Lost-Soul-Totenköpfe haben die Entwickler durch die so genannten Forgotten ersetzt. Das sind ebenfalls Schädel, allerdings mit Hörnern. Doch abgesehen von dem grafischen Unterschied sind die fliegenden Plagegeister immer noch das gleiche Schrotflinten-Futter.

Ebenfalls das erste Mal dabei: der Bruiser. Die Arme des Muskelprotzes enden in Plasmawerfern mit schneller Schussfrequenz. Statt eines echten Maules baumelt dem Dämon ein Monitor am Kinn, der bewegte Bilder eines Gebisses zeigt.

Sarges Schrotflinte

Um mit den neuen Ausgeburten der Hölle fertig zu werden, bekommen Sie zwei neue Knarren. Die eine kennen **Doom**-Fans bereits aus dem zweiten Teil der Serie: die doppelläufige Schrotflinte. Damit putzen wir im Nahkampf in engen Fluren ganze Monsterhorden problemlos weg.

Die zweite Waffe ist der so genannte Grabber. Mit diesem Ionenstrahler hebt der Ingenieur schwere Objekte wie Kisten oder Balken an und schleudert sie anschließend den Feinden entgegen. Wer sich geschickt anstellt, kann zum Beispiel Feuerbälle von Imps oder Energiebündel der Vulgar mit dem Strahler auffangen und zurück auf das betreffende Monster schleudern. Kleinere Kreaturen wie Forgotten oder Trites lassen sich sogar am Stück hochheben und gegen eine Wand oder in einen Abgrund werfen.

Bei der Präsentation in London rettete Tim Willits mit dem Grabber sogar einem Forscher das Leben: Als ein Monster den Weißkittel in einen Abgrund schleudern will, fängt Willis ihn einfach mit dem Grabber auf. Kurz danach macht der Chefdesigner den Weg vor einer Tür frei, indem er schwere Kisten mit der neuen Waffe wegräumt. Sie werden es bereits bemerkt haben: Die Waffe gleicht dem Gravitationsstrahler aus **Half-Life 2** in jeder Hinsicht.

Höllisches Herz

Die heftigsten Gegner im **Doom 3**-Addon sind die so genannten Hunter: drei höllische Obermotze, die das verlorene Relikt wieder beschaffen sollen. Jeder dieser Zwischengegner besitzt eine bestimmte Fähigkeit, die das Artefakt aufsaugen kann, sobald der Dämon besiegt ist. Einer trägt zum Beispiel die »Helltime«-Fertigkeit in sich. Damit verlangsamen wir die Zeit, sobald der Dämon tot ist. Das gab's zwar so ähnlich schon in **Max Payne 2**, doch die Entwickler planen Stellen, wo es ohne die Kräfte des Relikts nicht weitergeht. So musste Tim Willits einen Parcours mit beweglichen Hindernissen durchqueren. Das gelingt nur per Helltime-Einsatz. Die beiden anderen Hunter bekommen von id Software den Berserker-Modus und Unverwundbarkeit spendiert. Alle Fertigkeiten sind so mächtig, dass sie nur kurze Zeit vorhalten. Danach muss die Höllenwaffe neu aufgeladen werden. Passenderweise mit den Seelen von toten NPCs, die Sie überall in den Levels verstreut finden.

Patrick Hartmann

DOOM 3: RESURRECTION

Genre	Ego-Shooter-Addon
Entwickler	id Software
Version	Präsentation
Termin	März 2005
Einschätzung	–

Patrick Hartmann

»Obwohl ich Doom 3 gerne gespielt habe, hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Zwar gibt's neue Waffen plus das Relikt, aber den Grabber haben die Jungs von Valve schon längst verbraten. Und die Bullet-Time wird auch nicht neuer, nur weil id sie plötzlich Helltime nennt. Unterm Strich bleibt ein Standard-Addon, das Fans des Hauptprogramms allerdings kaum enttäuschen wird.«



Dieser **Sportwagen** gehört zu den neuen Flitzern in Trackmania Sunrise.



Wieder bestechen die Kurse vor allem durch **aberwitzige** Streckenführung.

TRACKMANIA SUNRISE

Neue Autos, neue Kurse, neue Spielmodi: Wir haben uns auf die Wahnsinns-Pisten des Funracers gewagt – und wurden binnen Sekunden erneut vom Rennfieber gepackt. Begleiten Sie uns auf Bestzeitenjagd!

Trackmania war einer der großen Überraschungs-Hits des Spielejahres 2004. Der vermeintlich simple Funracer entpuppte sich als echter Spielspaßknüller. Man bretterte nicht nur über verschlungene Rundkurse mit haarsträubenden Loopings. Denn noch viel spaßiger war der Puzzle-Modus, in dem man unfertige Kurse mit einer begrenzten Anzahl an Teilstücken komplettieren und dann befahren musste. In Frankreich entwickelte sich die Raserei außerdem zu einer echten Größe im Multiplayer-Bereich. Wöchentlich werden dort Turniere ausgetragen. Mehr als genug Gründe, schleunigst mit den Arbeiten am Nachfolger zu beginnen. Die sind inzwischen schon soweit gediehen, dass uns Florent Castelnerac vom Entwickler Nadeo einen Besuch abstattete, um uns die aktuelle Alpha-Version zu präsentieren. Wir nutzten die willkommene Gelegenheit, selbst rasante Runden zu drehen und redaktionsintern verbissen um Bestzeiten zu kämpfen.

Erhöhte Streckenvielfalt

Fährt man die ersten Streckenmeter auf den Kursen von **Trackmania Sunrise**, fällt einem als erstes das veränderte Fahrmodell auf. Die Autos steuern sich direkter und griffiger über die Straße. Ebenfalls neu: Die Rennsemmeln lassen sich auch in der Luft noch stärker lenken. Das ist aber auch bitter nötig, denn die Kurse sind noch abgedrehter. Unter dem Motto »höher, schneller, durchgedrehter« klickt man mit dem aufgebohrten Editor namens »Media Tracker« eigene Kurse zusammen. **Trackmania Sunrise** liefert dafür rund 50 neue Bauteile – von Hochhäusern über Neonreklamen bis hin zu Mehrfachloopings und gigantischen Half-Pipes.

Haarige Angelegenheit

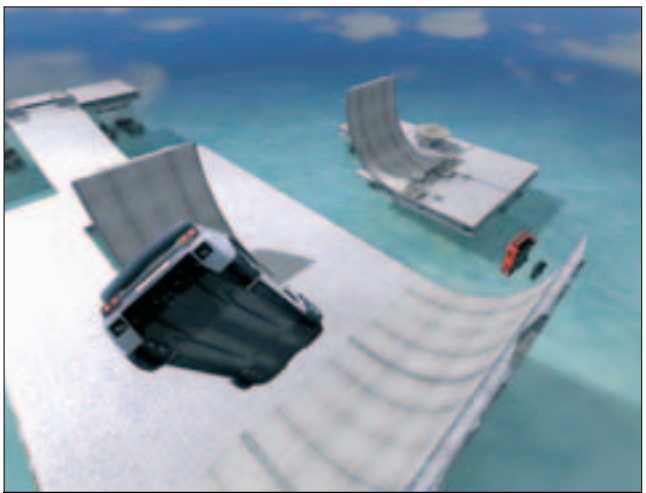
Was sich mit dem Editor anstellen lässt, zeigt uns Florent während der Vorführung des neuen Spielmodus »Plattform«. Auf den Strecken sind aberwitzige Kombinationen von Sprungschanzen und Loopings aneinandergereiht. Florent lädt eine Strecke, die er selbst erstellt hat. Für einen Event, auf dem Fans **Trackmania Sunrise** präsentiert wird, hat er einen nach eigener Aussage »nahezu unschaffbaren« Parcours gebaut. Mit einem breiten Grinsen überlässt er uns die Tastatur und erklärt, was es mit dem neuen Spielmodus auf sich hat. Wir sollen die Strecke möglichst fehlerfrei beenden. Die benötigte Zeit spielt hier überhaupt keine Rolle. Aber für jeden Abflug gibt's Punktabzüge.



Mit dem **Media Tracker** erstellen Sie ganz einfach komplexe Strecken.



Mit einem **Affenzahn** scheuchen wir die Boliden über große Abgründe.



Solche **Schikanen** sorgen speziell im Mehrspielermodus für Nervenkitzel.



In Trackmania Sunrise sind Sie auch mitten in der **Nacht** unterwegs.

Wollen wir die Goldmedaille gewinnen, muss also schon ein fehlerfreier Durchgang her.

Angekratzte Redakteurs-Ehre

Der Anfang fällt leicht: Eine Gerade, eine Kurve – alles kein Problem. Danach geht's neben einer Half-Pipe auf eine Sprungschanze zu. Über die sausen wir mit einem Affenzahn und klatschen an eine Steilwand, in die eine Lücke eingelassen ist. Dass wir dort hinein müssen, ist klar. Nur wie? Nach zwei Versuchen mit der Sprungschanze versuchen wir die Half-Pipe und segeln anmutig durch den Hohlraum. Jetzt wird's fies: Wir müssen eine lang gezogene Kurve bewältigen. Die ist allerdings mit Beschleunigungsfeldern gespickt und in sich gedreht – wir sehen nicht, wo's weitergeht. Nach drei weiteren Stürzen haben wir auch diese Hürde gemeistert.

Die Goldmedaille können wir uns mittlerweile abschminken, selbst Bronze haben wir verpasst. Egal, der Ehrgeiz ist angestachelt! Wird aber jäh gebremst, als wir uns nach zehn Minuten noch immer am nachfolgenden Hindernis die Zähne ausbeißen. Wie in **Tony Hawk's Underground 2** müssen wir mit ausreichend Schwung eine Steilwand empor rasen, in die Luft steigen und eine saubere Landung an einer mehrere Meter entfernten Steilwand hinlegen. Das wird uns zum Verhängnis; wir geben auf. Ein schwacher Trost: Auch Florent scheitert an seinem eigenen Kurs.

Persönlicher Fahrspaß

Neben diesem neuen Spielmodus ist der »Media Tracker« die größte Neuerung in **Trackmania Sunrise**. Hier basteln Sie nicht nur eigene Kurse, sondern verändern sogar das Fahrgefühl. So lässt sich vorgeben, dass die Fahrer auf bestimmten Streckenabschnitten aus der Ego-Ansicht spielen. Eine manuelle Möglichkeit zum Wechsel zwischen Verfolger- und Cockpit-Perspektive gibt es nicht. Mit Hilfe des Tools, das übrigens auch Nadeo selbst zum Streckendesign verwendet, erstellen Sie ebenfalls Kamerafahrten, die Sie mit grafischen Effekten wie Farbfiltern noch weiter veredeln können.

Generell bietet **Trackmania Sunrise** viele Möglichkeiten zum Personalisieren. Die Boliden dürfen Sie nach Belieben einfärben und mit Aufdrucken schmücken, Leuchtreklamen mit eigenen Bildern versehen und sogar die Motorensounds verändern. Starten Sie dann mit einem so bearbeiteten Kurs einen Internet-Server, werden die Änderungen auf die Rechner der Mitspieler übertragen. Jeder sieht Ihren persönlichen Riesen-Schnappschuss am Streckenrand.

Darüber hinaus stockt Nadeo das Originalprogramm nur mit kleinen Neuerungen auf. Ein Van und zwei Sportwagen erweitern den Fuhrpark, und ein paar neue Grafiksets kommen hinzu. Beispielsweise darf man jetzt auch bei Nacht um Bestzeiten rasen. Und das, wenn alles gut läuft, schon im April. Wir freuen uns drauf.

David Bergmann

TRACKMANIA SUNRISE

Video

Genre	Rennspiel
Entwickler	Nadeo
Version	Alpha
Termin	April 2005
Einschätzung	Sehr gut

David Bergmann:

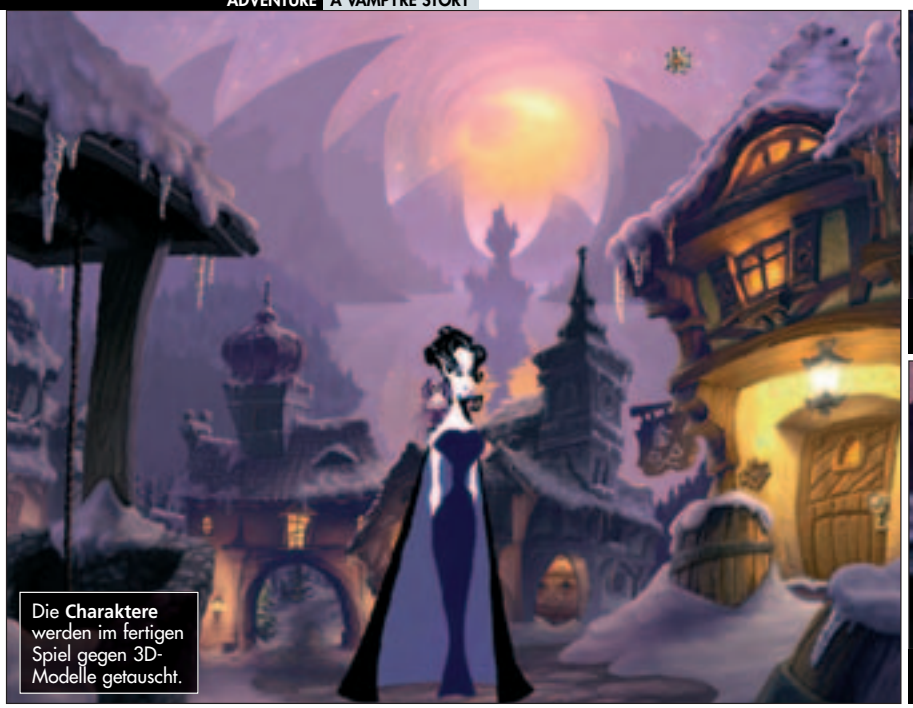
»Während der Präsentation hat mich sofort das Wettkampffieber gepackt. Wie der Vorgänger stachelt Trackmania Sunrise meinen Ehrgeiz an. Ich freue mich schon auf heiße Duelle mit den Bleifußkollegen Florian und Michael. Da stört es mich auch nicht, dass es bis auf den umfangreichen Media Tracker kaum echte Neuerungen gibt. Trackmania ist einfach unkomplizierter Fahrspaß.«



Dank neuer Objekte basteln Sie solch hübsche **Stadtpanoramen**.



Derart **abgedrehte** Kurse bekommen Sie im »Plattform«-Modus zu sehen.



Die **Charaktere** werden im fertigen Spiel gegen 3D-Modelle getauscht.



Stilecht: Das **Inventar** ist ein Vampirsarg, das Aktions-Interface ein Kreuz.



Der **Zeichentrick-Stil** der Hintergründe ist den Grafikern enorm gut gelungen.

A VAMPYRE STORY

Die Auflösung der **Adventure-Abteilung von LucasArts** hat auch ihr Gutes: Ehemalige Mitarbeiter haben sich selbständig gemacht und wollen dem vernachlässigten Abenteuer-Genre wieder auf die Beine helfen.

Nach Jahren der Dürre kommt wieder Schwung in den tot geglaubten Adventure-Markt. Der Startschuß fiel seinerzeit mir **Runaway**, 2004 durften sich Fans über Perlen wie **Moment of Silence**, **Black Mirror** oder **Clever & Smart** freuen. Auch für die Zukunft scheint gesorgt, wurden doch eine Reihe von Studios gegründet, die sich ausschließlich den Point&Click-Abenteuern klassischer Bauart widmen. Eines davon ist Autumn Moon, das vor zwei Jahren durch eine Handvoll Ex-Mitarbeiter von LucasArts ins Leben gerufen wurde. Ihr Erstes Projekt: **A Vampyre Story**.

Vampir aus der Südsee

Projektleiter Bill Tiller kann auf über zehn Jahre Erfahrung im Genre verweisen, unter anderem mit **Vollgas** und **The Dig**. Die Idee für **A Vampyre Story** kam ihm während einer Reise auf die Bahamas, wo er Nachforschungen für **Der Fluch von Monkey Island** anstellen wollte. Aus einer kleinen Charakterstudie auf dem Zeichenblock wurde Mona De La Fitte, ihres Zeichens frischgebackene Blutsaugerin – ohne das allerdings wahr haben zu wollen. Ihr zur Seite steht Froderick, eine ebenso putzige wie vorlaute Fledermaus. Von einem Schloss in Draxsylvanien machen sich die beiden auf nach Paris, wo Mona ihre Karriere als Opernsängerin wieder aufnehmen will.

Bis dahin gibt's eine ganze Reihe klassischer Rätsel zu lösen und sehr witzige Multiple-Choice-Dialoge zu durchstehen. Erste Storyboards, in denen Teile der Geschichte vorgezeichnet werden, haben uns jedenfalls einige Lacher entlockt. Die Macher orientieren sich eher an Komödien wie **Frankenstein Junior** oder **Addams Family** denn an Gruselfilmen wie **Nosferatu**.

Engine von Syberia

A Vampyre Story befindet sich derzeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Zwar haben die Programmierer schon ein spielbares Mini-Adventure erstellt, das diente aber lediglich dazu, mögliche Publisher auf das Projekt aufmerksam zu machen, und wird kein Bestandteil des endgültigen Spiels sein.

Dementsprechend sind auch die bislang veröffentlichten Screenshots mit Vorsicht zu genießen. So wollen die Grafiker beispielsweise die Zeichentrick-Charaktere noch gegen 3D-Modelle austauschen, allerdings im 2D-Cartoonlook. Möglich macht das die Virtools-Engine, mit der beispielsweise schon **Syberia** erstellt wurde.

Rüdiger Steidle

INTERVIEW MIT PUBLISHER **BAD BRAIN**



In der Spielebranche ist Bad Brain Entertainment ein unbeschriebenes Blatt. Ursprünglich hat sich Firmenchef Dr. Wolfgang Kierdorf auf professionelle Anwendersoftware spezialisiert. PC PowerPlay hat Kierdorf zu seinen Plänen mit A Vampyre Story befragt.

PC PowerPlay Wie ist der Kontakt mit den Entwicklern von Autumn Moon zustande gekommen?
Wolfgang Kierdorf Per E-Mail. Ich habe gelesen, dass die Jungs einen Publisher suchen, und habe mir gedacht: »Hey, LucasArts-Leute ohne Publisher? Wo gibt's denn so was?«

PC PowerPlay An welchen Spielen haben denn die Jungs von Autumn Moon mitgewirkt?
Wolfgang Kierdorf Unter anderem The Dig, Der Fluch von Monkey Island, Day of the Tentacle, Grim Fandango, Sam & Max und zahlreiche Nicht-Adventures wie Rebel Assault oder Jedi Knight 2. Außerdem sind ein paar Leute aus der Filmbranche dabei, etwa von Dreamworks, Disney und Pixar.

PC PowerPlay Warum der Weggang von LucasArts?
Wolfgang Kierdorf LucasArts hat sich entschlossen, den gesamten Bereich Point& Click-Adventures nicht mehr weiterzuführen, deshalb wurden massiv Stellen abgebaut. Letztes Opfer dieser Aktion war Hal Barwood (Indiana Jones 4), mit dem auch gerade Gespräche laufen.

PC PowerPlay Warum arbeitet A Vampyre Story denn mit 2D- statt mit zeitgemäßer 3D-Grafik?
Wolfgang Kierdorf Point&Click-Adventures machen unserer Meinung nach in 3D nicht viel Sinn. Außerdem kann man 2D-Hintergründe viel detaillierter ausarbeiten.

PC PowerPlay Was können Spieler in Zukunft sonst noch so alles von Bad Brain erwarten?
Wolfgang Kierdorf Ein Online-Quizspiel namens Quizzoid, bei dem es echte Preise zu gewinnen gibt. Ein Adventure namens I-Jet, das sich sowohl allein als auch im Internet mit menschlichen Mitspielern lösen lässt. Außerdem das Adventure The Orgastic 4, das Filmmotive aus Der Pate, Das A-Team oder Star Wars aufgreift.

A VAMPYRE STORY

Genre	Adventure
Entwickler	Autumn Moon
Version	–
Termin	2006
Einschätzung	noch nicht möglich

Rüdiger Steidle:
»Zu diesem frühen Zeitpunkt schon irgendwelche Voraussagen über die Spielqualität treffen zu wollen, wäre vermessen. Wenn allerdings so viele Ex-LucasArts-Entwickler beteiligt sind – was soll da noch schief gehen?«



Die **Luftwaffe** fliegt ähnlich wie bei Blitzkrieg automatisch Ziele an.



Grafisch glänzt Act of War durch bombastische **Spezialeffekte**.



ACT OF WAR

Arme Autofahrer: Internationale Ölmagnaten entfachen einen Terrorkrieg, um die Spritpreise in die Höhe zu treiben. Zum Glück funken die Amis dazwischen. In einem **Echtzeit-Strategiespiel à la C&C Generäle**.

Die Zukunftsvision stammt vom US-Bestseller-Autor Dale Brown (siehe Extrakasten). Das dazugehörige Spiel programmieren die Jungs von Eugen Systems. Deren letzten Versuch im Echtzeit-Genre, **Gladiators**, dürfte hierzulande wohl kaum einer kennen. Macht aber nix, denn **Act of War** verhilft den Franzosen bestimmt zu einem größeren Publikum. Daran glauben wir nach einem Besuch der Entwickler ganz fest.

Filmreifes Erlebnis

Obwohl **Act of War** in Aufmachung und Szenario stark an **C&C Generäle** erinnert, ist Firmengründer und Chefentwickler Alexis Le Dressay kein Freund von Electronic Arts' Vorzeigespiel: »Ich bin privat kein Multiplayer-Fan, und im Solo-Modus war **Generäle** einfach nicht mein Fall. Zu kurz, zu wenig Atmosphäre.«

Gerade letzteres wollen die Franzosen besser machen. Wie schon Westwood seinerzeit setzen sie auf Spielfilm-Schnipsel, um die Kampagne aufzupeppen. Insgesamt rund eine dreiviertel Stunde lang agieren Schauspieler vor Bluescreen-Hintergründen. Das Ergebnis ist nach ersten Eindrücken durchaus vorzeigbar. Außerdem werden zahlreiche Ereignisse mit Zwischensequenzen untermalt.

Um den Spielfluss nicht zu unterbrechen, werden die in kleinen Kamerafenstern eingeblendet, mit einer Mischung aus Spielgrafik und vorgerenderten Effekten. Stürmt der Computer-Kommandeur beispielsweise eine Basis, zeigt das Programm eine ähnliche Szene in Nahaufnahme, aufgepeppt durch zusätzliche Explosionen und Animationen. Das sorgt für einen filmähnlichen Spielablauf. Zumindest bei der Vorführung. Ob das auch in der Praxis klappt, sagen wir Ihnen nächste Ausgabe, für die wir eine Beta zum ausführlichen Spielen erwarten.

Anti-Superwaffen-Waffen

Sie nehmen im Kommandosessel der Task Force Talon Platz, einer Spezialeinheit der Amerikaner. Ihnen gegenüber steht eine bestens ausgerüstete Terrortruppe, die modernste Hardware aus aller Herren Länder ins Feld führt. Weil die Geschichte in naher Zukunft angesiedelt ist, sind die Einheiten eine Mischung aus existierenden Vehikeln, Prototypen und zumindest denkbaren Kampfmaschinen. Die TFT verlässt sich beispielsweise auf Comanche-Helikopter und Drohnen vom Typ Global Hawk, die andere Seite auf französische AMX-10-Panzer und YF-23 Jagdbomber. In die Rubrik schräge Zukunftsmusik fallen die gepanzerten Exoskelette, mit denen Infanteristen wie Battlemechs über Stock und Stein stapfen.

Im Spielverlauf befehligen Sie außerdem eine dritte Fraktion: die US Army. Die setzt auf eher konventionel-



Hubschrauber dürfen Sie im Gegensatz zu Bombern selbst steuern.



Das **Interface** erinnert stark an das von C&C Generäle.

les Kriegsgerät, darunter Kommandosoldaten der Ranger, Bradley-Tanks und die aus **C&C Generäle** gefürchtete Paladin-Artillerie. Übrigens hat jede Partei nicht nur eine Superwaffe im Arsenal (die Army etwa Mini-Nuklearsprengköpfe) sondern auch entsprechende Anti-Superwaffen wie Patriot-Abwehrraketen. Das dürfte vor allem im Mehrspielermodus zum spannenden Wettrüsten führen, wo alle drei Gruppen wählbar sind.

Setup-Story

Warum Sie zwischendurch die Seiten wechseln und was es mit der Rivalität zwischen TFT und Army auf sich hat, das wollen die Franzosen noch nicht verraten. Überhaupt macht Chefentwickler Alexis aus der Geschichte ein großes Geheimnis. »So viel kann ich verraten: Wie damals beim ersten **Command & Conquer** wird die Story schon bei der Installation beginnen. Während das Setup läuft, wird ein Film die Hintergründe erläutern. Im Spiel geht's dann direkt weiter. Wir haben keines der üblichen Tutorials, in denen man Rohstoffe sammeln muss. Stattdessen werfen wir den Spieler direkt an die Front. Erst nach und nach werden die Features erklärt, etwa wenn neue Gebäude oder Einheiten zur Auswahl stehen.«

Im Herzen Washingtons

Etwas offener zeigen sich die Entwickler, wenn es um die Kampagne geht. Rund 30 Solo-Missionen soll es geben, in denen mehrere Aufgaben verknüpft werden. »Wir wollen den Spieler ständig mit neuen Einsatzzielen auf Trapp halten.« Schablonen wie »überrenne den Gegner« sollen Tabu sein. Ein Level führt Sie nach Washington, wo die Terroristen das Weiße Haus bedrohen. Erst nehmen Sie die Operationsbasis der Guerillas im Handstreich. Dann gilt es, in Windeseile einen Raketengürtel hochzuziehen, um einen Gegenschlag aus der Luft zu vereiteln. Schließlich versuchen es die bösen Jungs noch mit einem Panzervorstoß, scheitern dann aber an Ihrer hoffentlich inzwischen aufgebauten Bodenverteidigung.



Infanterie kann sich im **hohen Gras** und zwischen Bäumen verstecken.

DALE BROWN



Der ehemalige Air-Force-Pilot kann auf eine eindrucksvolle Reihe von einem guten Dutzend Bestsellern zurückblicken: Stählerne Schatten, Mann gegen Mann oder Flug in die Nacht sind typische Techno-Thriller, ähnlich denen seines bekannteren Schriftstellerkollegen Tom Clancy.

Schon einmal hat Dale Browns Arbeit den Hintergrund für ein PC-Spiel geliefert. Der Flugsimulator Megafortress von 1991 basierte auf dem Roman Flight of the Old Dog. Für Act of War hat Brown das grundlegende Szenario und Teile der Story entworfen.

Nebenher gibt's lohnende Sekundärziele. Im beschriebenen Auftrag ist eines davon, ein Bankgebäude in der Innenstadt zu sichern, das zusätzlich Geld in die Kriegskasse spült. Moneten sind die einzige Ressource in **Act of War**. Die verdienen Sie mit besagten Besetzungen, indem Sie Erdöl fördern oder Gefangene machen. Richtig gelesen: Geiseln bringen Geld. Angeschlagene Gegner können eingesammelt und im Gefängnis abgeliefert werden, wo sie fortan Bares »produzieren«. Der Sinn dahinter wollte sich uns während der Präsentation nicht erschließen. Die Gefangennahmen wirken irgendwie aufgesetzt.

Aus dem Hinterhalt

Nicht nur Washington ist ins Visier der Terroristen geraten. Auch in San Francisco, London, Moskau und Kairo kommt es zu Auseinandersetzungen. Dabei haben die Entwickler von Eugen Systems ganze Stadtteile ziemlich originalgetreu nachgebaut. In London wird rund um den Buckingham-Palast gekämpft, in San Francisco im Hafenviertel Fisherman's Wharf.

Dabei wird wie in Wirklichkeit um jedes einzelne Haus gestritten. Wer einfach ein Bündel Panzer durch die Straßen schickt, kommandiert bald nur noch einen Haufen Altmetall. Dank echter Sichtlinien bemerken die Fahrer Angreifer in den Gebäuden erst, wenn es schon zu spät ist. Die verschanzten Truppen verschwinden übrigens nicht einfach in den Bauten, sondern sind tatsächlich an den Fenstern zu sehen. Auch müssen die Panzer dann nicht das ganze Haus zu Klump schießen wie in älteren Echtzeit-Strategiespielen, sie attackieren die Terroristen direkt.

Auch außerhalb der Städte funktionieren Hinterhalte. Werden etwa Fußsoldaten zwischen die Bäume geschickt, werden sie nach einiger Zeit für den Gegner unsichtbar. Wagt sich ein Feindtrupp zu dicht heran, enttarnen sich die Infanteristen und ballern drauf los – und richten dann doppelt so viel Schaden an. Tolle Idee!

Rüdiger Steidle

ACT OF WAR

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Eugen Systems
Version	Präsentation (Betaversion)
Termin	März 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

Rüdiger Steidle:

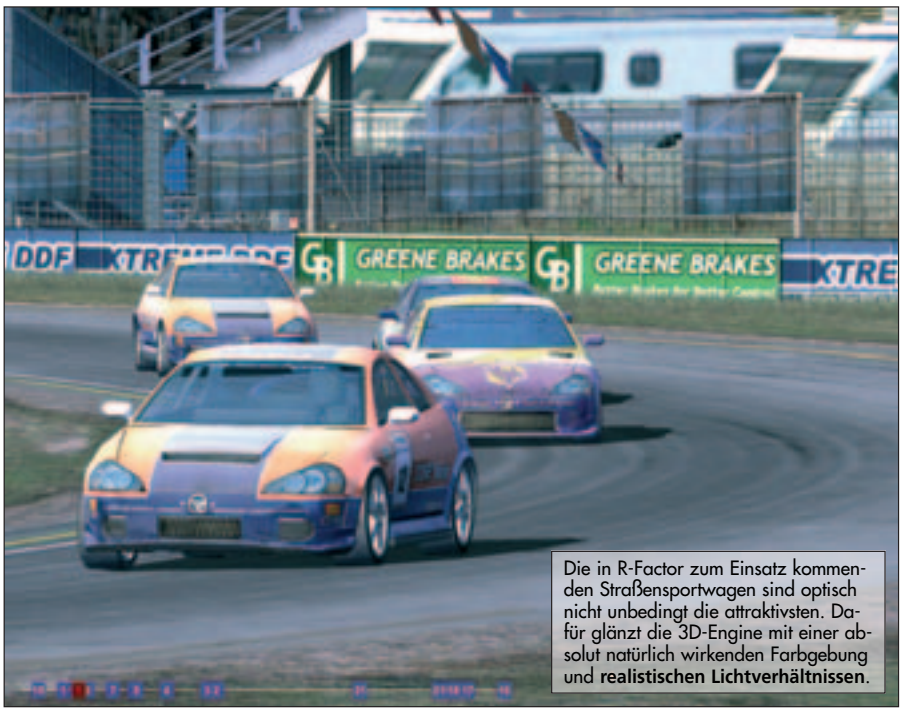
»In Bewegung sieht Act of War dank der beeindruckenden Effekte und flüssigen Animationen noch weit besser aus als auf den Screenshots. Ob der Spielinhalt mit der Optik mithalten kann, lässt sich anhand der kurzen Vorstellung noch nicht sagen. Für die nächste Ausgabe erwarten wir eine umfangreiche Betaversion.«



Ein typisches R-Factor-**Duell**: Unser gestreifter Vordermann will uns nicht vorbeilassen…



…weshalb wir ihm am Kurvenausgang einen kleinen **Nasenstüber** verpassen.



Die in R-Factor zum Einsatz kommenden Straßensportwagen sind optisch nicht unbedingt die attraktivsten. Dafür glänzt die 3D-Engine mit einer absolut natürlich wirkenden Farbgebung und **realistischen Lichtverhältnissen**.

R-FACTOR

Hier entsteht kein einzelnes Spiel, sondern die **Basis für ein ganzes Motorsport-Universum**. Die Voraussetzungen sind gut, dass die Pläne tatsächlich Wirklichkeit werden.

Image Space Inc. (ISI) gehört zu der Sorte Entwicklern, deren Produkte bekannter sind als der Firmenname. Das amerikanische Team zeichnete unter anderem für die **Nascar**- und **F1**-Reihen bei EA verantwortlich. Spätestens seit dem exzellenten **F1 2002** genießt ISI in der Rennspielszene einen hervorragenden Ruf.

Nur das Basismodell

Nach der Trennung von EA folgt mit **R-Factor** nun das nächste Kapitel. In der Entstehung ist nicht einfach nur irgendein Rennspiel, sondern vielmehr die Basis-Plattform für ein ganzes virtuelles Motorsport-Universum. Das Programmgerüst nennt sich isiMotor 2.0 und besteht aus mehreren Modulen wie Grafik-Engine, Fahrphysik, KI, Online-Komponente, Strecken und Fahrzeugmodelle.

Einer der Kernpunkte bei deren Entwicklung war die umfangreiche Editier- und Erweiterbarkeit. So soll es in den nächsten Jahren alle möglichen Arten von Rennspielen geben, die auf isiMotor 2.0 aufbauen. **R-Factor** selbst ist, ähnlich den id-Spielen, quasi nur ein Beispiel, was man mit der Engine alles anstellen kann.



Die Tag-Nacht-Übergänge sind fließend. Hier ist es zwar bereits dunkel, der Himmel aber noch nicht ganz schwarz.

Neben den kompletten Spielen sind in den nächsten Jahren Hunderte Erweiterungen, Modifikationen, Updates, Strecken und Autoklassen zu erwarten, und zwar sowohl kommerzieller Art als auch in Form kostenloser Fan-Arbeit. Die Möglichkeiten reichen vom Malen eigener Autolackierungen (Skins) über zusätzliche Strecken und Fahrzeuge bis hin zum Erstellen ganzer Rennserien.

Im Internet gegen die Computerpiloten

Ein weiterer wichtiger Punkt ist der von Grund auf überarbeitete Online-Modus. ISIs Vorgänger hatten zwar einen ordentlichen, aber keineswegs überragenden Netzwerk-Code, der zudem unter einigen Beschränkungen litt. So wird es mit **R-Factor** erstmals möglich sein, bei Internet-Partien zusätzliche KI-Piloten unters menschliche Starterfeld zu mischen. Überhaupt sollen mehr Fahrer als bisher ins Rennen gehen können.

Ein echtes Glanzlicht setzt speziell der für die Langlebigkeit eines Rennspiels so wichtige Ligabetrieb. isiMotor 2.0 erlaubt umfassende Einstell- und Konfigurationsmöglichkeiten bis hin zur Erstellung komplett eigener Regelwerke, um Online-Meisterschaften exakt auf die Bedürfnisse der einzelnen Ausrichter auszurichten.

Fahrt in die Dämmerung

Während die stark überarbeitete Fahrphysik auf den älteren Spielen aufbaut, werden die Grafikroutinen komplett neu programmiert. Die gMotor2 genannte 3D-Engine basiert dabei durchgehend auf DirectX 9.0 und hat sich den Begriff »dynamisch« auf die Fahne geschrieben. Besonders stolz sind die Entwickler auf die aufwändige Simulation eines kompletten Tages. Sie können Rennen zu jeder beliebigen Uhrzeit starten – das Programm passt fast stufenlos und in Echtzeit die Lichtverhältnisse an.

Je nach Renndauer (bis zu 24 Stunden) rasen Sie dadurch langsam in die Dämmerung, kämpfen bei stockfinsterer Nacht um den Sieg oder ziehen gemächlich Richtung Sonnenaufgang Ihre Kreise. Die Übergänge zwischen den Tageszeiten simuliert R-Factor wie gesagt dynamisch: Schatten werden langsam länger und die Lichtverhältnisse schlechter, bis sich irgendwann die Streckenbeleuchtung einschaltet. Letztere ist ebenso wie die Fahrzeugscheinwerfer eine »echte« Lichtquelle und nicht nur eine simple, aufgeklebte Lightmap.

Motivierendes Testrennen

Anhand einer Multiplayer-Demo (auch auf unserer Heft-DVD) kann man sich schon einmal gut einen frühen Eindruck von 3D-Engine, Fahrphysik und dem Netzwerkcode verschaffen. Wer bereits mit **GTR** seine Runden gedreht hat, dem wird vieles



Die vielen Perspektiven kennen wir bereits von früheren ISI-Titeln. Besonders packende Bilder liefert dabei die **Radnabenkamera**.



Neue Skins sind für begabte Painter kein Problem: Hier starten wir mit der berühmten **Gulf-Lackierung** ins Training.



Wie jede ernsthafte Rennsim macht auch R-Factor im **Cockpit** am meisten Spaß: die ausgefeilte Fahrphysik kommt hier am besten rüber.



Manche der kleineren Autos erinnern an **rasende Einkaufswagen** inklusive Schiebegriff in Form eines Heckflügels.

bekannt vorkommen: Kein Wunder, basiert es doch auf ISIs **F1 Challenge '99 – '02**. Es erwartet Sie also eine grundsätzlich sehr realistische, anspruchsvolle Fahrphysik – mit einem kleinen Schuss Arcade: Dank der relativ langsamen und halbwegs gutmütigen Autos ist die Lernkurve annehmbar flach. Mit ihrer natürlichen Farbgebung und den gelungen dargestellten Lichtverhältnissen wirkt auch die Grafik sehr real.

Lizenzfrei rasen

Negativ fallen bislang nur die langweiligen Fahrzeugtypen auf: ISI entschied sich für getunte (Straßen-) Sportwagen. Auf Originalautos muss man voraussichtlich verzichten, der in der Demo gezeigte ZR erinnert unangenehm an x-beliebige japano-amerikanische Pseudo-Sportler. Insgesamt scheint **R-Factor** ein gewaltiges Potenzial zu besitzen. Das Vorhaben, mit der konsequent auf Editierbarkeit getrimmten isiMotor-2.0-Engine eine riesige Rennspiel-Community aufzubauen, hat jedenfalls gute Chancen: Schon ISIs **F1 Challenge '99 – '02** ist bis dato die beliebteste Grundlage für erstklassige Mods.

Michael Galuschka

LIVE FOR SPEED: DER KONKURRENT



Mit der **Version S2** mausert sich LfS endgültig vom Hobbyprojekt zur Edelsimulation.

Am ehesten vergleichbar ist R-Factor mit Live for Speed S1. Das wird ausschließlich übers Internet vertrieben und ist mit 17 Euro für die Lizenz erstaunlich billig. Auf Inhalt muss man dennoch nicht verzichten: Acht Automodelle und vier Kursanlagen mit diversen Streckenvarianten entsprechen dem üblichen Umfang einer Vollversion. Auch Live for Speed S1 fällt mit seiner komplexen Fahrphysik klar in die Simulations-Schiene und ist vornehmlich auf Online-Rennen und -Meisterschaften getrimmt. Dort hat es sich mit seinen Qualitäten inzwischen einen großen Fan-Stamm erarbeitet.

Anfang 2005 erscheint zum selben Preis der Nachfolger Live for Speed S2. Er basiert auf dem gleichen Konzept und nutzt den bisherigen S1-Inhalt, wird aber grafisch deutlich schöner sein. Dazu gesellen sich weitere zehn Autos und drei Strecken. Spielerisch sind Reifenabnutzung, Benzinverbrauch, ein Schadensmodell und daraus resultierende Boxenstopps die bedeutendsten Fortschritte.

R-FACTOR

Demo

Genre	Rennsimulation
Entwickler	Image Space Inc.
Version	Multiplayer-Demo
Termin	Mitte 2005
Einschätzung	hervorragend

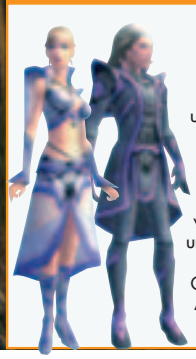
Michael Galuschka:

»Schon am Basisspiel wird kaum ein ambitionierter Rennspieler vorbeikommen: Die Fahrphysik kann mit GTR mithalten, Grafik und in Ansätzen die KI sind schon jetzt besser. Wirklich aufregend finde ich aber, was ISI mit R-Factor noch alles vor hat: Ist das Spiel auch nur halb so gut editierbar wie versprochen, werden die nächsten Jahre Dutzendweise hochklassiger Mods auf uns zukommen.«

GUILD WARS

Teamaction ohne Shooter: NCsoft verlagert **Gruppenkämpfe ins Fantasy-Szenario** und überrascht Online-Rollenspieler mit einem neuen Mischklassen-Konzept.

DIE **GRUNDKLASSEN** IM ÜBERBLICK



Elementalist

Diese Zauberer vernichten Gegner mit Sprüchen der vier Elemente Wasser, Feuer, Erde und Luft. Die Palette der hauptsächlich offensiven Schadensmagie reicht vom einfachen Feuerball bis hin zu verheerenden Flächenzaubern wie Kettenblitz, Flammenregen und Erdbeben. Taktisch wichtig: Viele Eiszauber verlangsamen Gegner, die dann sowohl beim Angriff als auch auf der Flucht zur leichten Beute werden.



Mesmer

Mesmer konzentrieren sich darauf, Gegner zu schwächen und mit negativen Effekten, etwa Verlangsamen, zu manipulieren. So können Mesmer ihren Feinden etwa Lebensenergie und Mana entziehen oder sich mit einem Schild umgeben, der Angreifer schädigt. Mesmer ist klar die anspruchsvollste Klasse und für Einsteiger nicht geeignet. Wer sie jedoch meistert, kann Gefechte fast allein zugunsten seiner Gruppe entscheiden.



Mönch

Die heiligen Männer und Frauen sind in erster Linie für die Heilung ihrer Kameraden zuständig. Außerdem erhöhen sie mit Stärkungszaubern die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeit der Mitstreiter. Reine Unterstützungs-Charaktere sind Mönche aber nicht: Mit magischen Angriffen können sie Gegner attackieren. Das ist auch nötig, denn Mönche stehen ganz oben auf der Abschussliste gegnerischer Teams.



Unterstützt von KI-Begleitern mischen wir einige bösartige **Troggs** auf.



Mit vereinten Kräften stürmt unser **Team** Richtung gegnerische Basis.

Wer glaubt, dass Deathmatches für Actionspiele reserviert sind, muss umdenken: **Guild Wars** transportiert diesen und ähnliche populäre Spielmodi in das aufstrebende Genre der Online-Rollenspiele. Allerdings ballern Sie nicht mit realistischen Wummen oder futuristischen Schießeisen, sondern beharken sich mit mittelalterlichen Waffen und Fantasy-Zaubern. Trotzdem sollten Shooter-Fans nicht gleich die Nase rümpfen: Der Spielablauf ist ähnlich flott wie in Actionspielen, und die Zusammenarbeit zwischen den Klassen genauso wichtig wie in **Joint Operations** oder seinerzeit in **Team Fortress**. Damit spricht **Guild Wars** eine sehr breite Zielgruppe an und hat gegenüber anderen Online-Rollenspielen einen riesigen Vorteil: Sie müssen nicht erst ewig Ihren Charakter hoch züchten, sondern können sofort loslegen und Spaß haben. Davon dürfen Sie sich anhand der Beta-Version auf unserer DVD selbst überzeugen (siehe Kasten).

Skill schlägt Ausrüstung

Während in anderen Online-Rollenspielen wie **Dark Age of Camelot** und **Star Wars Galaxies** eher Ausrüstung und Charakterlevel über Sieg und Niederlage im Kampf gegen menschliche Gegner (PvP) entscheiden, kommt es in **Guild Wars** genau wie in Shootern in erster Linie auf den »Skill« an. Spieler müssen zwar keine Meister im Umgang mit dem Fadenkreuz sein, dafür aber blitzschnell entscheiden, welchen Angriff oder Zauber sie in der Offensive auf welchen Feind loslassen. Eingespielte Teams (maximal acht Spieler) erkennen Heiler und Zauberer in den Reihen ihrer Widersacher sofort und erledigen sie mit koordinierten Aktionen zuerst. Dass taktisch agierende Gildengruppen zusammen gewürfelten Mannschaften weit überlegen sind, haben wir im Betatest oft gemerkt.

Die Leveldesigner von **Guild Wars** haben gute Arbeit geleistet: Die Karten sind sehr kompakt, was zwangsweise zu schnellen Gefechten führt. Trotzdem ermöglichen sie mit alternativen Wegen zu den umkämpften Punkten taktische Manöver wie Hinterhalte und Überraschungsangriffe – das kennen und mögen wir schon bei Multiplayer-Shootern.

Müde Story, fetzige Kämpfe

Obwohl die dynamischen PvP-Gefechte klar im Vordergrund stehen, treten Spieler auch kooperativ oder im Alleingang gegen Monster an. In mehreren Missionen (endgültige Zahl steht noch nicht fest) retten Sie dabei die Fantasy-Stadt Ascalon vor marodierenden Monstern, die die Stadt zu überrennen drohen. Okay, diese müde Story lockt keinen Fantasy-Helden hinter dem Ofen vor, aber: **Guild Wars** spielt im kooperativen Modus ja niemand, um die epischste Geschichte aller Zeiten zu erleben.

Auch hier geht es in erster Linie um die actionreichen Kämpfe. Dabei lernen die Abenteuerlustigen den Umgang mit ihrem Charakter und finden bei erlegten Monstern Gold beziehungsweise Schätze, die sich bei Händlern gegen Gold tauschen lassen. Außerdem erhalten Sie für besiegte Feinde Erfahrungspunkte und steigen im Laufe der Zeit bis zum Höchstlevel 20 auf.

Wer sofort gegen menschliche Spieler kämpfen will, wählt einen der zahlreichen vorgefertigten Stufe-20-Charakter. Nachteil dabei: Diese Helden besitzen nur acht Fertigkeiten. Selbst gezüchtete Recken verfügen üblicherweise über das Komplettpaket, dass Sie im Laufe Ihrer Karriere Stück für Stück gekauft haben.

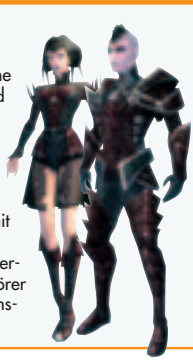
Die Mischung macht's

Guild Wars wird bei seiner Veröffentlichung im März die sechs Klassen Elementalist, Mesmer, Mönch, Totenbeschwörer, Krieger und Waldläufer enthalten (siehe Kasten). Allerdings wählt jeder Charakter nicht einfach einen der sechs Berufe, sondern je einen als Primär- und Sekundärklasse. Das wirkt sich vor allem auf die Attribute der Helden aus: Ein Krieger-Elementalist wird viel Lebensenergie und wenig Mana haben, bei einem Elementalist-Krieger ist es umgekehrt. Die Primärklasse sollten Sie also so wählen, dass sie Ihrer Spielweise entspricht. Da sich die sechs Klassen beliebig kombinieren lassen, findet garantiert jeder einen passenden Helden.

Gib' Acht!

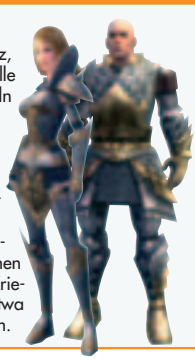
Jeder Charakter startet entsprechend seiner Primär- und Sekundärklasse mit acht unterschiedlichen Fähigkeiten. Im Laufe des Heldenlebens kaufen Sie beim Trainer in der Stadt nach und nach immer mächtigere Zauber und Angriffe ein. Obwohl die Helden später Dutzende Fertigkeiten haben, dürfen Sie immer nur acht davon verwenden. Welche das sind, hängt zum

Totenbeschwörer



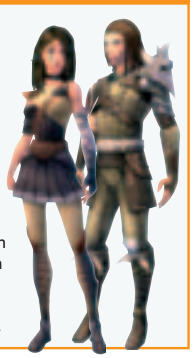
Traditionell beleben Totenbeschwörer gefallene menschliche Widersacher und Monster und hetzen diese auf die Gegner. Außerdem lassen sich die untoten Alliierten magisch heilen und stärken. Ähnlich wie Mesmer schwächen Totenbeschwörer ihre Kontrahenten mit Flüchen und entziehen ihnen Lebensenergie. Wie alle Zauber-Klassen fürchten Totenbeschwörer aufgrund ihrer geringen Lebensenergie den direkten Kampf.

Krieger



Sie halten Zauber für Firlefanz, können mehr einstecken als alle anderen Klassen und schnetzeln Gegner lieber im Nahkampf: Krieger. In Guild Wars lernen sie besondere Angriffe für Hammer, Schwert und Axt, die sie vor der Benutzung erst mit normalen Schlägen aufladen müssen – je stärker das Spezialmanöver, desto mehr brauchen sie. Außerdem beherrschen Krieger defensive Aktionen, um etwa Nahkampfattacken zu blocken.

Waldläufer



Waldläufer scheuen den Nahkampf und erledigen Feinde lieber aus der Entfernung mit Pfeil und Bogen. Naturverbunden wie sie sind, zähmen Waldläufer Tiere und schicken sie in die erste Reihe. Auch Fallen stellen und das Vergiften von Gegnern zählt zu den Fertigkeiten der heimtückischen Fernkampf-Experten. Natürlich beherrschen sie auch spezielle Schussarten, etwa das gleichzeitige Abfeuern zweier Pfeile.



Anders als in anderen Online-Rollenspielen sind bereits die ersten **Gegner** sehr beeindruckend. Dank weicher Formen und dezenter Leuchteffekte sieht Guild Wars sehr **stilvoll** aus.



Neue Fertigkeiten, hier die **Spezialattacken** für Krieger, kaufen wir beim Trainer.



Zwischen den Kämpfen posieren wohlgeformte **Charaktermodelle** um die Wette.

einen von persönlichen Vorlieben ab, zum anderen von der Zusammensetzung der Gruppe. Natürlich ist es immer besser, wenn die Party über möglichst vielfältige Waffen verfügt. Bevor Sie in den Kampf stürzen, sollten Sie also mit Ihren Mitstreitern klären, welche Skills Sie auf die Schnellzugriffsleiste ziehen – im Kampfgebiet lassen sich die Fertigkeiten nämlich nicht mehr ändern.

Menschenersatz

Bevor die Gefechte gegen Menschen oder Monster beginnen, landen Spieler zunächst in einem Wartebereich, um selbst eine Gruppe zu formen oder einer beizutreten. Bis zum Release sollten die Entwickler diese Lobby etwas komfortabler gestalten. Beispielsweise fehlt eine Übersicht, die alle Helden auflistet, die eine Party suchen. Derzeit laden Gruppenanführer wild jeden Charakter ein, der ihnen vor die Nase kommt – entsprechend merkwürdig ist die Zusammenstellung vieler Gruppen dann auch.

Gute Idee: Wer keine oder zu wenige Mitstreiter findet, darf NPCs der unterschiedlichen Grundklassen verpflichten, also etwa Mönch, Krieger und Elementalist. Die agieren in Standardsituationen dank sehr guter KI zuverlässig, können im Gegensatz zu menschlichen Spielern aber nicht improvisieren, wenn es brenzlig wird. Statt beispielsweise wegzulaufen und gefallene Kameraden wiederzubeleben, sterben die NPCs den mutigen, aber sinnlosen Heldentod. Trotzdem: Wer Berührungsängste hat oder vor dem Spiel mit anderen Menschen erst mal alleine üben will, wird sich über die NPC-Kameraden freuen.

Oh, wie ist das schön!

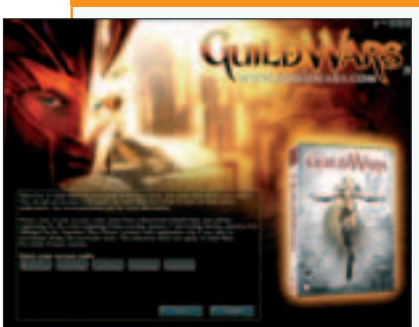
Guild Wars ist eine wahre Schönheit. Mit Leuchteffekten, weich gezeichneten Formen und hoch aufgelösten Texturen wirken Spielwelt, Charaktere und Monster ähnlich stilvoll wie bei **Prince of Persia 5**. Polygonreiche Figuren, prächtige Animationen und effektreiche Zaubersprüche erhöhen den Zuguck-Faktor zusätzlich. Wer angesichts eines mittelprächtigen Rechners jetzt schon den »Das läuft ja nie auf meinem PC«-Schmollmund zieht, darf die Mundwinkel wieder entspannen: Der Hardware-Hunger von **Guild Wars** ist ähnlich genügsam wie die Bandbreite: ISDN reicht für das Spielen völlig aus. Da NCsoft aber immer wieder zusätzliche Inhalte zum Download anbietet (oft 10 bis 20 MB), ist DSL die bessere Wahl.

Keine Gebühren, aber ...

Guild Wars kostet Sie keine monatlichen Gebühren. Allerdings kündigte NCsoft regelmäßige kostenpflichtige Erweiterungen an. Damit sollen Spieler nicht grundsätzlich stärker werden, doch sorgen zusätzliche Fähigkeiten für mehr taktische Optionen. Die Entwickler vergleichen das System mit dem Kartenspiel **Magic – The Gathering**: Wer mehr Karten oder in diesem Fall Fertigkeiten hat, stellt Gegner mit unerwarteten Aktionen vor Probleme. Für Gilden und ernsthafte **Guild Wars**-Spieler werden die Addons damit wohl zu Pflichtkäufen.

Georg Valtin

GUILD WARS TESTEN – **SO GEHT'S!**



Geben Sie in diesem Bildschirm den **Key** ein, der auf unserer DVD-Hülle abgedruckt ist.

Das nächste Beta-Wochende geht von Freitag, dem 7. Januar, bis Sonntag, dem 9. Januar. In dieser Zeit können Sie als PC-PowerPlay-Leser Guild Wars zusammen mit Tausenden anderer Spieler testen!

Installieren Sie zunächst den Client von unserer DVD, und starten Sie das Spiel. Eventuell aktualisiert das Programm die Daten. Dann müssen Sie einen Account erstellen, indem Sie Ihre E-Mail-Adresse eingeben und ein Passwort festlegen. Sofort danach können Sie sich in das Spiel einloggen und werden aufgefordert, einen Zugangs-Code (Access Key) einzugeben. Den finden Sie auf der Hülle unserer Heft-DVD. Anschließend landen Sie im Charakter-Bildschirm und entscheiden, ob Sie einen Stufe-1-Helden für die kooperative Kampagne erstellen oder gleich einen vorgefertigten Level-20-Haudegen für PvP. Wir empfehlen Erstgenanntes, damit Sie sich mit der Spielmechanik vertraut machen können – dabei hilft ein gut gemachtes Tutorial. Hinweis: Pro Account dürfen Sie maximal vier Charaktere erstellen. Mit dem Account können Sie übrigens auch an allen folgenden Beta-Wochenenden teilnehmen, mehr Infos dazu finden Sie unter www.guildwars.com.

GUILD WARS

Demo

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	NCsoft
Version	offene Beta
Termin	März 2005
Einschätzung	sehr gut

Georg Valtin:

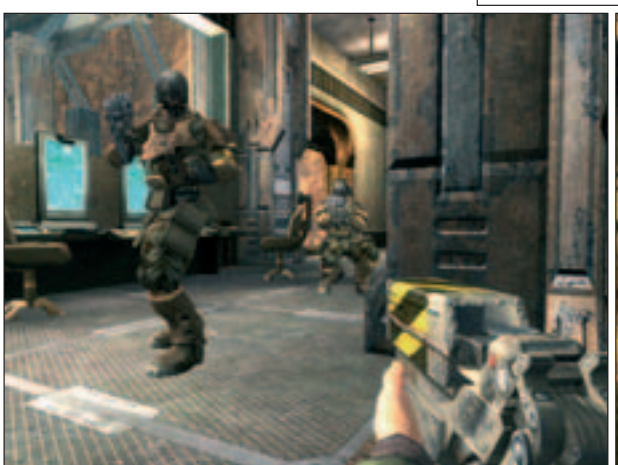
»Guild Wars sieht sehr gut aus, spielt sich angenehm flott und ist eine echte Alternative zu den ewig gleichen Shooter-Deathmatches. Das neuartige Mischklassen-System erlaubt interessante Berufskombinationen und fördert Charakter-Experimente. Allerdings wird es wie bei Actionspielen so sein, dass eingespielte Teams und Gilden auf für Gelegenheitsspieler frustrierend hohem Niveau agieren.«

PARIAH

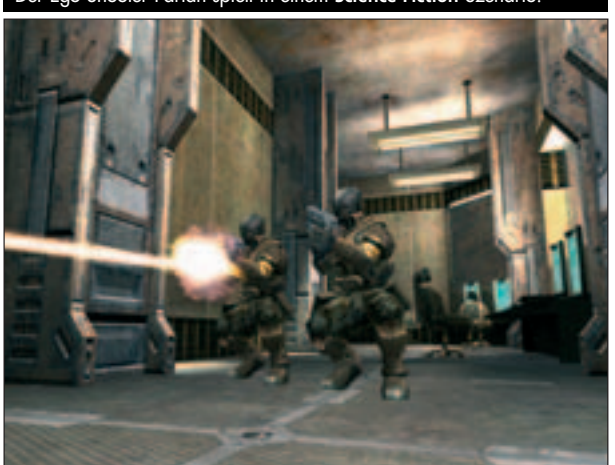
PARIAH

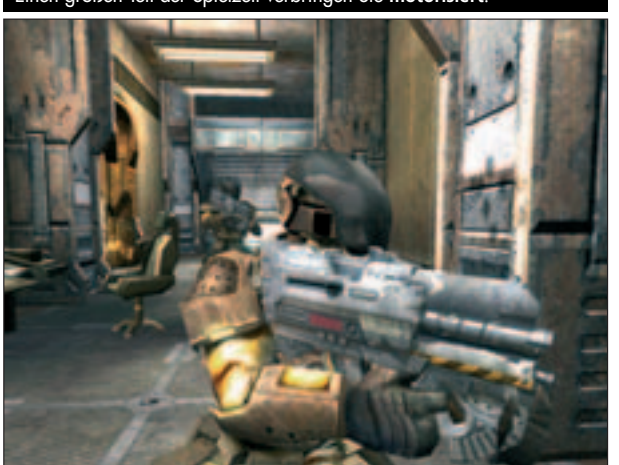
Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Digital Extremes
Quelle	Digital Extremes
Datum der Bilder	November 2004
Termin	April 2005

David Bergmann:
»Bisher ist noch immer keine PC-Umsetzung von Halo 2 angekündigt. Deshalb hoffe ich auf den Ego-Shooter Pariah. Der setzt nämlich auf eine ähnlich kurzweilige Mischung aus actionreichen Gefechten und rasanten Spritztouren mit futuristischen Fahrzeugen. Der Mehrspielermodus verspricht mit Deathmatch, Capture the Flag und einer Assault-Variante außerdem spannende Redaktionsgefechte. An Half-Life 2 wird Pariah aber wohl kaum heranreichen, aber das muss es auch gar nicht.«


Der Ego-Shooter Pariah spielt in einem **Science Fiction**-Szenario.


Einen großen Teil der Spielzeit verbringen Sie **motorisiert**.


Schwer **gepanzerte** Wachen hindern uns am Weiterkommen.


Die Charaktermodelle sind sehr **detailverliebt** gestaltet.


Die Entwickler setzen das Spiel mit vielen **Grafikeffekten** in Szene.


Viele Levels spielen in weitläufigen **Außenarealen**.

STRONG-HOLD 2

STRONGHOLD 2

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Firefly
Quelle	Take 2
Datum der Bilder	6. Dezember 2004
Termin	April 2005

Florian Stangl:
»Die neuen Bilder machen richtig Lust auf Stronghold 2. Als Burgenfan freue ich mich schon auf die gigantischen Belagerungen. Erst baue ich mein Reich auf, dann lasse ich den Gegner anrennen und schaue, wie er sich an meinen Befestigungen abmüht. Gespannt bin ich, ob Firefly wirklich 1.000 Soldaten gleichzeitig auf den Monitor zaubert, ohne dass ich die allerneuste Mörder-Hardware brauche. Wer die Belagerungen weniger spannend findet als mittelalterlichen Handel, der kriegt wie im Vorgänger eine eigene Kampagne mit Schwerpunkt Wirtschaft. Prima!«



Burgenbau deluxe: Sie dürfen sogar in die Innenräume Ihrer prächtigen Festung schauen, um keine Aktivitäten darin zu verpassen.



Die **Angreifer** beißen sich an der Festung die Zähne aus.



Wenn der Gegner seine Trebuchets aufbaut, empfiehlt sich ein **Ausfall**.

WORLD RACING 2

WORLD RACING 2

Genre	Rennspiel
Entwickler	Synetic
Quelle	TDK Mediactive/Synetic
Datum der Bilder	Dezember 2004
Termin	2005

Michael Galuschka:

»Synetic scheint aus den Fehlern des ersten Teils zu lernen. Darauf deuten jedenfalls verschiedene Fahrzeugmarken und eine strikte Trennung von Arcade- und Simulationsmodus hin. Auch die arg verzwirbelten Strecken werden etwas entschärft. Auch wenn der ein oder andere Screenshot noch etwas hölzern wirkt: Grafisch muss man sich bei Synetic wohl keine Sorgen machen, und das Schadensmodell sieht schon jetzt sehr gut aus. Hoffen wir, dass der Karrieremodus nicht mehr so wirr und die Menüführung nicht mehr so grausam umständlich ausfallen. Dann könnte World Racing 2 die riesige Lücke zwischen anspruchslosem Arcade-Racer und ernsthafter Simulation perfekt ausfüllen.«





Die **AC Cobra** in Aktion. Im Hintergrund Skoda Fabia WRC und Mercedes SLK.



Die Bilderstafette demonstriert wunderbar das optisch gelungene **Schadensmodell**.



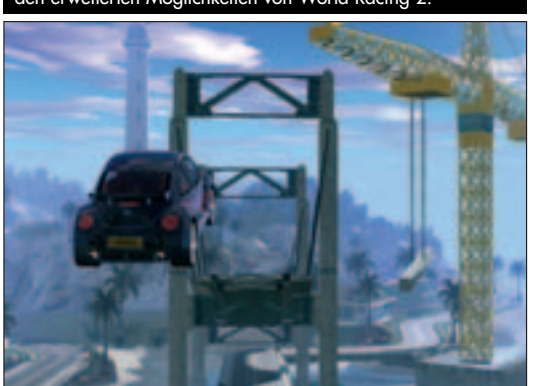
Mit dem **VW W12** durch die italienische Provinz. Solche idyllischen Momente sind seit jeher eine Synetic-Stärke.



Auch einige **Designstudien** und Einzelstücke wie dieser VW Concept R werden im Spiel vorkommen.



Optisches Tuning (nicht nur) mittels Zierstreifen gehört zu den erweiterten Möglichkeiten von World Racing 2.



Großer Sprung: World Racing 2 wird sich deutlicher als bisher in **Richtung Action-Rennspiel** orientieren.

SO TESTEN WIR

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten. Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun. In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

RÜDIGER STEIDLE

Danke, Valve!



Es lassen sich bestimmt ein Dutzend schlechte Dinge sagen über Half-Life 2. Mein Kritiker-Gewissen flüstert mir beispielsweise Stichworte zu wie »linearer Spielablauf«, »offensichtliche Rätsellösungen« oder »ungewisse Hintergrundgeschichte«.

Und wissen Sie was? Das ist mir völlig egal. Denn Half-Life 2 war für mich die überwältigendste Spielerfahrung, seit ich denken kann. Ein Film, in dem ich selber der Held war. Einer, bei dem ich mitgefiebert habe, der mir Angst eingejagt und mich zum Fluchen und Lachen gebracht hat. Fast perfektes Popcorn-Kino. Drei Abende lang war ich Gordon Freeman, habe Half-Life gelebt und geträumt. Ich habe mich einmal sogar ertappt, wie ich beim Rausgehen die Tür aufgehalten habe – damit die Ameisenlöwen nachkommen ...

Meine Wertung **96**

DAVID BERGMANN

Half-Life 2 ist der beste Grund, PC-Spieler zu sein



Bis auf wenige kleine Schnitzer ist Half-Life 2 die neue Spieldesign-Bibel für Entwickler. Und mein absolutes Highlight aus 2004. Noch nie habe ich eine derart glaubwürdige Spielwelt erlebt. Noch nie hat mir ein Spiel so viel Abwechslung geboten. Erstaunlich ist dabei vor allem, dass Valve ausschließlich altbewährte Spielelemente verwendet. Eingebettet allerdings in eine Dramaturgie, die ihresgleichen sucht.

Half-Life 2 ist für mich das bis dato beste PC-Spiel. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ein anderer Shooter dem neuen Genre-Spitzenreiter auf absehbare Zeit Konkurrenz bietet. Bleibt auch mir nur zu sagen: danke, Valve!

Meine Wertung **95**

FLORIAN STANGL

Wie gut, dass Valve keine halben Sachen gemacht hat!



Ich sag' Ihnen jetzt mal, was mich an Half-Life 2 richtig stört: die Musikuntermalung. Die ist zu sporadisch und nicht wirklich gut. Ok, das mag Geschmackssache sein. Also zu den Fakten. Half-Life 2 ist der derzeit beste Ego-Shooter. Setzt Standards bei Leveldesign, Spannungsbogen und Erzählweise. Ich liebe die vielen kleinen Physikrätsel, die ganz ohne altbekannte Spieldesign-Krücken auskommen. Hier zeigt mir die Umgebung, wie ich vorgehen muss, nicht eine Texteinblendung oder Tipps vom zufällig rumstehenden NPC.

Anstatt Valve zu danken, hoffe ich, dass andere Entwickler die neuen Standards bald übertreffen.

Meine Wertung **93**

PATRICK HARTMANN

Nicht alles Gold, was glänzt!



Wenn's kein anderer macht, dann hole ich eben Half-Life 2 aus den Wolken zurück. Das Spiel ist zwar überragend designt und gestylt, aber die deutsche Lokalisierung treibt mir kalte Schauer über den Rücken. Außerdem sind die Ladezeiten ähnlich unverschämt wie Valves Vertriebspolitik.

Dennoch bleibt das Spiel der beste Ego-Shooter. Doch ich sehe die Konkurrenz dichter dran als die Kollegen.

Meine Wertung **93**

RÜDIGER STEIDLE	96
DAVID BERGMANN	95
FLORIAN STANGL	93
PATRICK HARTMANN	93

Durchschnitts-Wertung der Tester: **94**

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten.

Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.



UNSERE AWARDS

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.



FAKTEN ZUM SPIEL

Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei der Kaufentscheidung. Ob und wie Surround-Sound unterstützt wird, erfahren Sie ebenfalls hier.

Alles auf einen Blick

Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen so leicht wie möglich machen, das gewünschte Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens manchmal von einzelnen Anbietern unterboten werden – vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet ist, erfahren Sie durch die letzten drei Angaben: Die Nennung der vorhandenen Schwierigkeitsgrade, die Altersfreigabe der USK und die Sprache im Spiel sowie des Handbuchs helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

EINZELNOTEN

Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND KONTRA

Auf einen Blick gibt's hier die entscheidenden Argumente für oder gegen den Kauf eines Spiels. Anders als in den Meinungskästen sind Pro und Kontra möglichst objektiv formuliert. Dadurch gewährleisten wir die Vergleichbarkeit mit anderen Spielen.

SYSTEM-CHECK

Der kleine Bruder des Technik-Checks kommt zum Einsatz, wenn das Spiel kein großer Hardware-Fresser ist und unproblematisch läuft. Hier sehen Sie kompakt aufgelistet, mit welcher Auflösung das Spiel auf welcher Hardware wie funktioniert. Die Angaben beziehen sich dabei immer auf die mit dieser Konfiguration maximal möglichen Details.

DER TECHNIK-CHECK

Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerung müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal, hier macht das Spiel am meisten Spaß. Ist ein Kästchen grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte nicht.

- ☐ läuft nicht
- ■ ruckelt extrem
- ■ läuft befriedigend
- ■ läuft optimal

DAS POWER-TEAM

Die zehn meistgesuchten Verbrecher der Welt? Von wegen! Auf dieser Doppelseite stellen wir das ganz legale **Team von PC PowerPlay** vor.

Mit den viel zitierten jungen Wilden lässt sich kein neues Heft aus dem Boden stampfen – bei uns arbeiten Routiniers in Sachen Zeitschriftenproduktion und PC-Spiele. Trotzdem können wir kaum glauben, dass PC PowerPlay das Wissen, die Erfahrung und die Abgebrühtheit von sage und schreibe 86 Berufsjahren bündelt. Damit Sie uns näher kennen lernen, verraten wir Ihnen hier jeden Monat unsere Vorlieben, Abneigungen und geheimsten Geheimnisse – wobei, die wollen Sie wahrscheinlich lieber nicht kennen.

MARTIN DEPPE



Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Schlacht um Mittelerde, World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Juli: Die perfekte Welle

Momentanes Hasswort
Redaktionsschluss

Lieblingsfach in der Schule
Geschichte

Berufswunsch als Kind
Archäologe (das war sogar vor Indiana Jones!)

Aktuelles Handy
Blackberry und Sony Ericsson T610

Aktueller Klingelton
Irgendwie, irgendwo, irgendwann

Meer oder Berge?
Mehr Meer!

Lieblingstier
Münsterländer (= Hunderasse)

Lieblingsbier
Veltins

Aktuelles Auto
Chrysler PT Cruiser Limited

Lieblings-Spieleheld
Cate Archer

Lieblings-Weihnachtslied
Jingle Bells featured by Achim aka Rosso

Lieblings-Baumschuck
Rote Kerzen



MICHAEL GALUSCHKA



Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, PowerPlay

Spielt am liebsten
Rennspiele, Rundenstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTR (immer noch)

Derzeitiges Lieblingslied
Sparta: Tensioning

Momentanes Hasswort
Game

Lieblingsfach in der Schule
Geschichte

Berufswunsch als Kind
Rennfahrer

Aktuelles Handy
Nokia 6310i. Alt, aber eines der wenigen, das in seinem Ursprungszweck als Telefon noch was taugt

Aktueller Klingelton
Standard-Ring-Ring

Meer oder Berge?
Kristallklarer Gebirgssee auf einer Atlantikinsel

Lieblingstier
Meerschweinchen

Lieblingsbier
Meerschw... ach so, Bier. Am liebsten als Mix, also Radler, Russ, Goaßnmaß.

Aktuelles Auto
Abgefuckter Audi TT

Lieblings-Spieleheld
Der gesichtslose Eisverkäufer aus Speedball

Lieblings-Weihnachtslied
Band Aid: Do They Know It's Christmas?

PATRICK HARTMANN



Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeitstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas (PS2)

Derzeitiges Lieblingslied
Saxon: Crusader

Momentanes Hasswort
Weihnachtsleckerei

Lieblingsfach in der Schule
Große Pause

Berufswunsch als Kind
Taucher

Aktuelles Handy
S55

Aktueller Klingelton
Weckruf der US-Army

Meer oder Berge?
Berge

Lieblingstier
Rabe

Lieblingsbier
Ich trinke kein Bier!

Aktuelles Auto
Golf 2

Lieblings-Spieleheld
Max Payne

Lieblings-Weihnachtslied
Stille Nacht

Lieblings-Baumschuck
Lichterketten und silbernes Zeug

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Weihnachtsschokolade

DAVID BERGMANN



Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeitstrategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2: Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
Everlast: Blinded by the Sun

Momentanes Hasswort
Metrosexuell

Lieblingsfach in der Schule
Deutsch

Berufswunsch als Kind
Weihnachtsmann

Aktuelles Handy
Nokia 6600

Aktueller Klingelton
Ghosts'n Goblins

Meer oder Berge?
Meer

Lieblingstier
Hund

Lieblingsbier
Beck's

Aktuelles Auto
Ford Focus

Lieblings-Spieleheld
Duke Nukem

Lieblings-Weihnachtslied
Oh Tannenbaum

Lieblings-Baumschuck
Lichterketten

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Zimtsterne

FLORIAN STANGL



stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Live for Speed S1H

Derzeitiges Lieblingslied
Kiss: Deuce

Momentanes Hasswort
Fragebogen

Lieblingsfach in der Schule
Englisch

Berufswunsch als Kind
Rennfahrer

Aktuelles Handy
Nokia Irgendwas

Aktueller Klingelton
Klingeling

Meer oder Berge?
Berge, wegen der Serpentinen

Lieblingstier
Milow (mein Hund)

Lieblingsbier
Leikeimer Landbier

Aktuelles Auto
Z4 (darum ab in die Berge)

Lieblings-Spieleheld
Die Dumpfbacke aus Virtuoso

Lieblings-Weihnachtslied
Stille Nacht vom X-Mas Metal Project

Lieblings-Baumschuck
Nadeln

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Lebkuchen

GEORG VALTIN



Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2: Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
Blink 182: Down

Momentanes Hasswort
Geschenke

Lieblingsfach in der Schule
Astronomie und Chemie

Berufswunsch als Kind
Ritter

Aktuelles Handy
Nokia 3100

Aktueller Klingelton
Der eingebaute Nokia-Tune

Meer oder Berge?
Berge natürlich

Lieblingstier
Pinguin, Rabe

Lieblingsbier
Hofbräu Dunkel

Aktuelles Auto
Seat Leon

Lieblings-Spieleheld
Der Namenlose aus Planescape Torment

Lieblings-Weihnachtslied
Es ist ein Ros' entsprungen

Lieblings-Baumschuck
Strohsterne, Wachsmodeln, Kerzen

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Vogtländischer Stollen

RÜDIGER STEIDLE



Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Rundenstrategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2: Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
Sodom: Bombenhagel

Momentanes Hasswort
Zeitnah

Lieblingsfach in der Schule
Reli in der Grundschule, weil's da Dick & Doof-Filme gab

Berufswunsch als Kind
Keine Ahnung mehr

Aktuelles Handy
Ein türkises

Aktueller Klingelton
Brrring-Brrring

Meer oder Berge?
Mehr Berge!

Lieblingstier
Katzen

Lieblingsbier
Gutmann Dunkles Hefe

Aktuelles Auto
Schusters Rappen

Lieblings-Spieleheld
Ich natürlich

Lieblings-Weihnachtslied
Letzte Weihnacht

Lieblings-Baumschuck
Schnee

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Muttis Lebkuchen



MICHAEL ERLWEIN



Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Saga of Ryzom

Derzeitiges Lieblingslied
Whitesnake: Ain't No Love (Live)

Momentanes Hasswort
Busch

Lieblingsfach in der Schule
Werken

Berufswunsch als Kind
Moderator

Aktuelles Handy
MDA III

Aktueller Klingelton
14 bitte 23

Meer oder Berge?
Berge

Lieblingstier
Yubo

Lieblingsbier
St. Georgen Buttenheim

Aktuelles Auto
Ford Focus

Lieblings-Spieleheld
Dirk The Daring

Lieblings-Weihnachtslied
White Christmas

Lieblings-Baumschuck
Rauschgoldengel

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Truthahn

SANDRA STREHLE



Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2: Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
Tanzwut: Die Balz

Lieblingsfach in der Schule
LieblingsWAS???
Hmmm ... sagen wir mal so, alles außer Englisch

Aktuelles Handy
Nokia 5100 mit blau leuchtenden Tasten

Aktueller Klingelton
Santa Claus is coming ...

Meer oder Berge?
Beides – so wie auf Hawaii

Lieblingstier
Nilpferd, Manatee, Katzen, Pinguin, Rabe

Lieblingsbier
Köstritzer, Doc Otis

Aktuelles Auto
Citroën Pluriel

Lieblings-Spieleheld
mein Barbar in Diablo 2

Lieblings-Weihnachtslied
Jingle Bells, Rudolph the Red-Nosed Reindeer

Lieblings-Baumschuck
bunt blinkende Lichterketten und mein Disney-Baumschmuck

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Omas selbstgebackene Anis-Loibla

SARA STEHLIN



Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Oddworld: Stranger's Wrath

Derzeitiges Lieblingslied
The Great Below: Feed the parasite

Momentanes Hasswort
Supiiiiiii

Lieblingsfach in der Schule
Kunst

Berufswunsch als Kind
Stewardess

Aktuelles Handy
SonyEricsson T630

Aktueller Klingelton
's klingelt halt ...

Meer oder Berge?
Meeeeeer!

Lieblingstier
Hunde – möglichst groß ...

Lieblingsbier
Schöfferhofer Weizen hell

Aktuelles Auto
Ford Fiesta Biotop-Edition

Lieblings-Spieleheld
Guybrush Threepwood

Lieblings-Weihnachtslied
Santa Baby

Lieblings-Baumschuck
Echte Kerzen

Lieblings-Weihnachtsleckerei
Glühwein



WORLD OF WARCRAFT



Blizzard macht Schluss mit dem Vorurteil, Online-Rollenspiele seien nur etwas für Power-Gamer: World of WarCraft ist besonders **einsteigerfreundlich und kann sogar wie ein Solo-Abenteuer** gespielt werden.

Eine authentische Szene vom 23. November: Überall in den USA drängen sich vor den Spieleläden riesige Menschentrauben. Im Sekundentakt wandert das immer gleiche Spiel über den Ladentisch. Alleine am Erscheinungstag kaufen 250.000 Menschen das Programm – absoluter Rekord! Das hat nicht etwa ein Shooter wie **Half-Life 2** oder **Doom 3** geschafft, sondern **World of WarCraft**. Ein Online-Rollenspiel!

Prompt geht in den ersten Tagen wegen des Ansturms auf den Servern kaum etwas – Blizzard hatte mit halb so vielen Kunden gerechnet. Wartezeiten beim Einloggen nerven fast die Hälfte der Kunden, die das Spiel World of Waiting (»Welt des Wartens«) taufen. Doch Blizzard reagiert schnell und stockt den Serverpark von 40 auf 88 Maschinen auf. Endlich können alle der mittlerweile 350.000 Fans zocken – wir waren dabei.

Diablo-Nachfolger

Fast sieht es aus wie der große 3D-Bruder, den **Diablo 2** nie hatte: Eine stimmige Fantasywelt, in der die Spieler laufend Quests lösen und Kreaturen abmurksen, um an Erfahrungspunkte und mächtige Gegenstände zu kommen. Jedes Objekt sieht man direkt am Helden. So kann jeder Spieler seinen Charakter stolz den Mitspielern präsentieren – eine große Online-Modenschau. Die Sucht, den Helden möglichst schnell in hohe Stufen zu bringen, packt Sie auch in **World of WarCraft**: Schon nach den ersten zwei Stunden wollen Sie sich gar nicht mehr ausloggen, den Helden weiterbringen, sehen, was noch in den höheren Levels kommt, noch ein neues Gebiet entdecken, noch eine mächtigere Monstersorte schnetzeln ... Zwar haben das auch andere Online-Rollenspiele in irgendeiner Form,


Im den **Start-Gebieten** laufen nur relativ schwache Monster herum.


Druiden verwandeln sich in Bären und richten so mehr Schaden an.

doch in **World of WarCraft** kennen viele das Szenario und fühlen sich leichter zu Hause. Wer als Feldherr aus der Iso-Perspektive schon Orcs verkloppt hat, weiß immerhin, womit er es zu tun hat. Vor allem Neueinsteiger, die sich bisher nicht an Online-Rollenspiele getraut haben, lockt Blizzard so leichter auf die Server.

Im Land der Horde

World of WarCraft spielt nach den Ereignissen im **WarCraft 3**-Addon **Frozen Throne**: Prinz Arthas hat sich mit dem Lich-König und seinen Dämonen verbündet, die Nachtelfen sind in ihre Wälder geflohen, und der brüchige Waffenstillstand zwischen Orcs und Menschen ist zu Ende. Die acht Rassen leben nun in ihren Gebieten über die Welt verstreut: Menschen, Orcs, Nachtelfen, Untote, Zwerge, Tauren, Gnome und Trolle.

Diese Ausgangssituation ist bei der Charaktererstellung immens wichtig. Einerseits bestimmt die Wahl der Rasse über den Startort auf der riesigen Weltkarte. Andererseits legt er Ihre Verbündeten fest: Menschen, Zwerge, Gnome und Nachtelfen bilden die Allianz. Orcs, Tauren, Untote und Trolle besetzen die Länder der Horde. Wer als Spieler die Allianz wählt, kann sich nicht mit Horden-Helden verbünden. Außerdem stehen in den Heimatgebieten der Rassen starke NPC-Wachen, die feindliche Spieler sofort angreifen. Außerdem gibt es umkämpfte Territorien, in denen Sie sowohl die Horde als auch Allianztruppen treffen. In umkämpften Gebieten finden die meisten Duelle von Spielern gegen Spieler statt. Mehr Details zur Welt gibt's im Kasten »Die WarCraft-Welt«.

Qual der Wahl

Die Charakterwahl von **World of WarCraft** will wohl überlegt sein: welche der acht Rassen wählen, auf welche der neun Klassen festlegen? Damit Sie schon mal planen können, stellt der Kasten »Welche Klasse ist die

10 GRÜNDE, WARUM WORLD OF WARCRAFT SOLO-SPIELERN SPASS MACHT

World of WarCraft ist das erste Online-Rollenspiel, das allen Spaß macht, die nicht mit anderen zusammen spielen wollen. Wir haben die 10 besten Gründe dafür zusammengestellt.

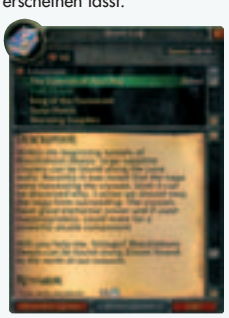
1 Hunderte NPCs mit Quests

In jeder Siedlung warten mehrere Figuren mit Aufträgen auf Sie. Quest-Mangel gibt es also nicht, für Elite-Quests gibt es Instanced Dungeons (Kopie des Abschnitts für jede Gruppe darin).



2 Alle Quests haben eine Handlung

Jeder NPC erzählt Ihnen eine kurze Geschichte, warum er einen Auftrag für Sie hat. Die Storys enthalten immer wieder Bezüge zu anderen Missionen, was Azeroth und Kalimdor noch lebendiger erscheinen lässt.



3 Viele Quests bauen aufeinander auf

Anstatt schnell einen Auftrag auszuführen und den NPC einfach stehen zu lassen, sollten Sie ihm oder ihr lieber zuhören. Viele Quests haben Folgeaufträge, die durch eine Nebenhandlung verbunden sind.

4 Die Aufträge führen geschickt durch die Welt

Gerade Botengänge lotsen sie durch zwei oder gleich drei Gebiete. Wenn Sie immer auf den Wegen bleiben, sind Sie vor viel zu starken Monstern sicher, lernen aber die Welt kennen. Später erleichtern die Flugrouten die Kurierdienste; die Belohnung ist immer deutlich höher als die Flugkosten.



5 Alle Quests sind allein lösbar

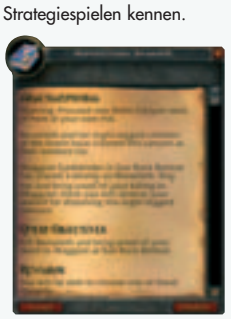
Natürlich sind viele Quests in Gruppen schneller und sicherer zu schaffen als alleine. Ist eine Aufgabe zu schwer, lösen Sie einfach ein paar andere der bis zu 20 gleichzeitigen Quests und kehren nach mehreren Levelaufstiegen zur ehemals zu harten Quest zurück.

6 Es gibt keine reinen Gruppen-Quests

Gruppen erhalten weder exklusive Missionen noch entgehen Solo-Spielern bestimmte Aufgaben, die Partys vorbehalten sind. Jede Mission kann von beliebig vielen Spielern angenommen werden – auch von nur einem.

7 Sie finden unzählige kleine Details

Mitten im Wald finden Sie ein »Wanted!«-Plakat, das nach einem Verbrecher fahndet. Oder Sie entdecken ein Rebellenlager an einem schwer zugänglichen Ort. Oder stoßen auf Überbleibsel aus typischen Schlachten, wie wir sie aus den Echtzeit-Strategiespielen kennen.



8 Der Handel nur mit NPCs ist lukrativ

Jeder Held kann sammeln und verarbeiten. Doch was tun, wenn man die vielen Kräuter gar nicht selber brauchen kann? Entweder, man verkauft sie an andere Spieler, oder an die unzähligen NPCs. Der Bäcker kauft Kräuter genau so gerne wie der Schmied Felle oder Erz.

9 Spontanes Spielen mit einer Gruppe ist kein Problem

Wenn Sie sich an einer Elite-Quest die Zähne ausbeißen, fragen Sie einfach spontan nach Hilfe. Meistens ist eine Gruppe Spieler ohnehin gerade dabei, die gleiche Quest zu lösen und wird Sie gerne für eine Weile aufnehmen. Danach trennen sich die Wege wieder.

10 Solisten haben keine echten Nachteile

Wer nicht mit anderen Spielern gemeinsam kämpfen will, muss nur hinnehmen, dass er länger für Levelaufstiege braucht. Dafür sacken Sie aber auch die ganze Beute allein ein, was dem Konto gut tut. Das Level-Maximum von 60 können Solo-Spieler ebenso wie Party-Löwen erreichen. Allerdings dauert es fast doppet so lang bis zur höchsten Stufe.

*WoW-Glossar: **WTB** – Want to buy X (»kaufe Gegenstand X«) • **WTS** – Want to sell X (»verkaufe Gegenstand X«) • **LFG** – Looking for group (»Suche eine Gruppe«)*


In den Außengebieten müssen Allianz-Helden oft **NPC-Orcs** plätten.


Die riesigen **XT:4-Roboter** werden von kleinen Goblins gesteuert.

richtige für mich?« die Klassen und ihre Eigenschaften kurz vor.

Wir haben uns für den Langzeittest einen Warlock ausgesucht. Der Hexer ist in etwa mit dem Necromancer aus **Diablo 2** vergleichbar. Er schwächt Feinde mit Flüchen, attackiert mit Zaubern und kann eine Kreatur beschwören. Jede Rasse hat noch einmal vier spezielle Fertigkeiten, die Sie berücksichtigen sollten. Wir wählen einen Menschen, der zum Beispiel mit einem Schwert fest zuschlägt.

Außerdem müssen Sie sich entscheiden, ob Sie PvE (Player versus Environment) oder PvP (Player versus Player) spielen wollen. Wir empfehlen Einsteigern ersteres, da andere Spieler Sie bei PvE nicht angreifen können. Auf PvP-Servern steigt der Frustfaktor schneller. Etwa, wenn Sie während einer Quest überfallen werden.

Aller Anfang ist leicht

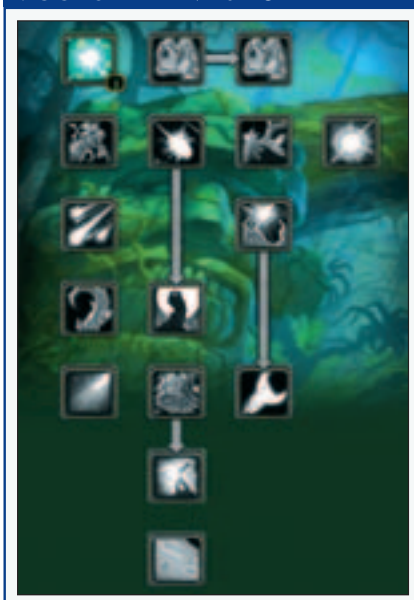
Die ersten Schritte spielen sich wie in einem Solo-Rollenspiel à la **Gothic 2**. Die Fantasywelt im Comicstil wirkt wie aus einem Guss. Der Startort jeder Rasse liegt in einem für die Helden ungefährlichen Gebiet – im Falle unseres Warlocks neben einer verschlafenen Abtei in Elwynn Forest. Das Gebäude erscheint wie ein vergrößertes Bauwerk aus **WarCraft 3**. Veteranen des Echtzeit-Strategiespiels erkennen auch die Soldaten vor der Eingangstür sofort wieder. Im Wald ringsherum laufen Wildschweine und einige Wölfe umher. Einzig die anderen Spieler, die wir an blauen Namenschriftzügen über dem Kopf erkennen, erinnern daran, dass wir in einem Online-Rollenspiel unterwegs sind.

Ein Ausrufezeichen macht uns auf einen Soldaten der Allianz aufmerksam. Der Cursor verändert sich zu einer Sprechblase, und wir bekommen unseren ersten Auftrag.

Auftragskiller und Lieferboten

Das Quest-System ist schlicht genial. Auftraggeber erkennen Sie an einem

MÖGLICHKEITEN ZUR **CHARAKTER-ENTWICKLUNG** MIT TALENTEN AM BEISPIEL DES DRUIDEN



Balance

Diese Talente erhöhen Wirkung und Reichweite der Zauber, mit denen der Druide direkten Schaden anrichtet. Außerdem wird die Zeit reduziert, die der Waldwächter zum Wirken dieser Sprüche benötigt. Krönung dieses Talentzweiges ist der mächtige Wirbelsturm, der den Druiden umgibt und allen Feinden schadet, die ihm zu nahe kommen.

Spezialisierung auf: **Angriffszauber**



Gestaltwandlung

Damit erhöhen Druiden die Effizienz, mit der Sie in Tierform (Bär und Raubkatze) kämpfen. Schläge richten beispielsweise mehr Schaden an oder verbrauchen weniger Energie. Außerdem verfügen Druiden über einen besonders heftigen Spezialangriff, der die Manakosten für die Verwandlung in die Tierform deutlich reduziert.

Spezialisierung auf: **Kämpfen**



Wiederherstellung

Mit diesen Talenten verbessern Druiden ihre Rolle als Supporter: Neben stärkeren Buffs (Sprüche, die Attribute, Widerstände und Rüstung verbessern) und effektiveren Heilzaubern verringert sich auch die Chance, dass der Druide beim Wirken dieser Sprüche unterbrochen wird. Diese Sparte ist für Einzelgänger weniger interessant.

Spezialisierung auf: **Heilen und Buffen**

*WoW-Glossar: **Add** – ungewollter Angriff einer Kreatur • **Aggro** – Hass eines Monsters auf den Angreifer. Kreaturen greifen den Spieler an, der die meiste Aggro erzeugt • **Dot** – Damage over time (gilt für Fertigkeiten, die Schaden über eine bestimmte Zeit erzeugen – etwa Gift)*

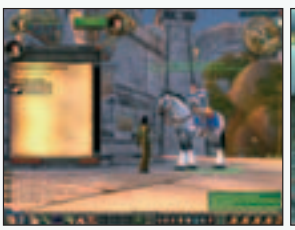


Die **Oger** in dieser Höhle sind bis auf den Anführer Elite-Kreaturen.



Bei unserer Übermacht hilft dem Gegner auch kein **Heilzauber**.

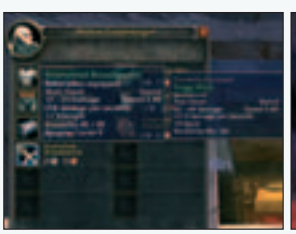
DIE VIER GENIALSTEN **DESIGN-IDEEN**



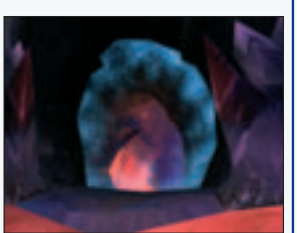
Quest-gesteuerte Spielwelt: In World of WarCraft erkennen Sie Auftraggeber und Zielpersonen kinderleicht an Ausrufe- und Fragezeichen über den Köpfen der NPCs. Blizzard verknüpft durch geschickt platzierte Botengänge von Region zu Region die Spielwelt miteinander. Ein weiterer Geistesblitz der Entwickler: Die Belohnung für eine Quest zeigt Ihnen der Auftraggeber praktischerweise gleich mit der Einsatzbesprechung an.



Mailsystem: Per Post verschicken Helden innerhalb eines Servers Briefe. Wer zum Beispiel für eine besonders tolle Rüstung einen Käufer findet, packt das gute Stück einfach in einem Dorf in einen Briefkasten. Noch schnell den gewünschten Preis einstellen, schon geht das gute Stück per Nachnahme an den entsprechenden Helden. Sobald der zu einem Briefkasten geht, muss er die Kaufsumme zahlen und bekommt seine Bestellung.



Schlaue Händler: Wenn Sie einen Laden aufsuchen, um neue Ausrüstung zu kaufen, hilft Ihnen das Spiel. Schaut sich ein Kämpfer zum Beispiel die Schwerter eines Verkäufers an, zeigt ein kleines Fenster die Werte der eigenen Waffe, sobald Sie mit dem Cursor über die potenzielle Neuerwerbung fahren.



Instance Dungeons: Zwar haben bereits andere Online-Rollenspiele die Idee übernommen, aber Blizzard hat diese Form der Dungeons zuerst angekündigt. Der Server erstellt von einem Gebiet eine Art Kopie nur für Sie und Ihre Gruppe. So müssen Sie sich die Kreaturen nicht mit anderen Spielern teilen.

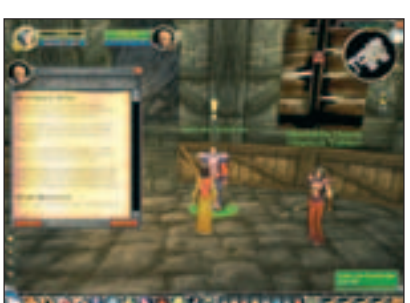
gelben Ausrufezeichen über dem Kopf. Wenn wir nun mit der Figur sprechen, erklärt sie uns in einer Texttafel, was wir wo erledigen sollen. Außerdem zeigt uns diese Tafel an, welche Belohnung wir bekommen. So erkennen wir gleich, ob sich diese Aufgabe für uns auszahlt. Sobald eine Quest gelöst ist, erscheint ein gelbes Fragezeichen über der Zielperson. Außerdem erleuchtet auf einer Minikarte oben im Bild ein gelber Punkt, der den NPC markiert, wenn wir in seiner Nähe angekommen sind.

In unserer ersten Quest sollen wir eine Kiste zur Herberge im nächsten Ort bringen. Auf diese Weise lenkt **World of WarCraft** Spieler geschickt in die nächsten Spielbereiche. Am Zielort finden wir die gesuchte Person und bekommen gleich den nächsten Auftrag. Außerdem stehen noch weitere Quest-Geber herum. So füllt sich nach und nach unser Journal mit Aufträgen – bis zu 20 dürfen wir gleichzeitig annehmen. Zum Aufwärmen erledigen wir Botengänge oder beseitigen bestimmte Monster.

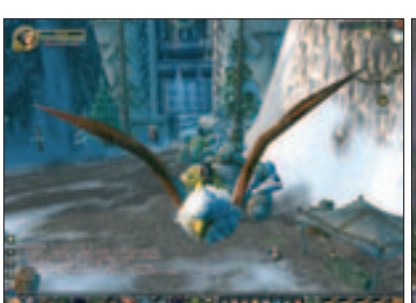
Vorsicht: bissig!

Um das neu entdeckte Dorf schleichen zahlreiche Monster, manche davon sind mit gelben Namensschildern versehen und lassen unseren Helden in Frieden, wenn wir sie auch in Ruhe lassen. Rot gefärbte sind so genannte Aggro-Mobs (Aggressive mobile Objekte), also Monster, die uns angreifen, sobald wir auf eine bestimmte Distanz herankommen. Dieser Aggro-Radius wird mit jedem Level kleiner, den wir mehr haben als die Kreaturen.

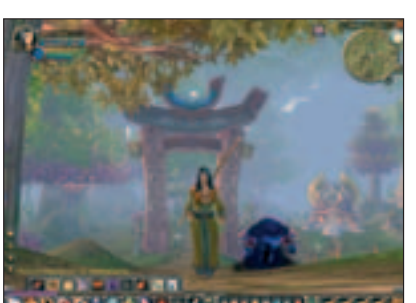
Praktisch: Sobald Sie eines der Wesen durch einen Linksklick markieren, verrät Ihnen das Spiel, welche Stufe das Monster hat. Zusätzlich zeigt die Farbe der Zahl an, wie schwer es für Sie ist, dieses Monster zu töten. Rot steht für einen fast unbezwingbaren Feind. Orange – ein harter Kampf, aber machbar. Gelb für genau richtig, Grün für einfach und Grau für unter Ihrer Würde. Solche grauen Monster werfen auch keine Erfahrungspunkte mehr ab. Sollte ein Totenkopf die Levelanzeige füllen: Nichts wie weg!



Epic-Quest: Der Meister-Warlock verspricht uns einen neuen Beschwörungszauber.



Dazu **fliegen** wir von Stormwind über Ironforge und durchqueren das Zwergengebiet.



Anschließend geht's per Schiff in die Heimat der **Nachtelfen** – Reisedauer fast 90 Minuten.

WoW-Glossar: ***Buff*** *– Stärkungszauber für Verbündete •* ***Pull*** *– Kreatur(en) anlocken •* ***Taunt*** *– Aggro erzeugen, um Kreaturen auf sich zu ziehen*



In den **umkämpften Gebieten** bekriegen sich regelmäßig große Gruppen von Horde und Allianz.

Erfahrung macht den Meister

Das wertvollste in **World of WarCraft** sind Erfahrungspunkte. Die gibt's für erledigte Quests und besiegte Monster. Sobald wir genug Erfahrung gesammelt haben, steigen wir eine Stufe auf. Anders als zum Beispiel in **Everquest 2** müssen wir nach einem Stufenanstieg erst zu einem Trainer gehen, um neue Fertigkeiten zu lernen. Nur die Hauptattribute unseres Helden steigen automatisch – in unserem Fall etwa Beschwörung, Flüche, Zauber, Lebenspunkte und Mana.

Trainingslager

Trainer gibt es nur in großen Dörfern und in der Hauptstadt der jeweiligen Rasse. Für die Menschen ist das Stormwind. Eine gigantische Stadt, in der Sie etwa 15 Minuten brauchen, um von einem Ende zum anderen zu laufen. Um zwischen all den riesigen Häusern, Statuen und Türmen den Trainer zu finden, fragen Sie einfach einen Wächter-NPC. Der markiert den Zielort auf einer Karte, die Sie in allen Gebieten aufrufen können.

Beim Trainer müssen wir für unser Erspartes neue Fertigkeiten kaufen. Etwa einen Zauber, der einem Gegner über einen bestimmten Zeitraum hinweg Energie abzieht. Alle zwei bis vier Stufen können Sie etwas Neues lernen. Manche der Fähigkeiten sind allerdings lediglich verbesserte Versionen von bereits bekannten Zaubern. Trotzdem konnten wir es kaum erwarten, die nächste Stufe zu erreichen. Vor allem, weil wir bei einem Trainer bereits voller Vorfreude alle Fertigkeiten sehen können – selbst die aus dem maximalen Level 60.

Wir sind alle Individuen

Ab der zehnten Stufe erhalten Helden Talentpunkte. Wie in **Diablo 2** hat jeder Charakter drei Spezialgebiete, die auf seine Fähigkeiten abgestimmt sind – unser Warlock zum Beispiel Zaubern, Flüche und Beschwörung. Wenn wir also besser zaubern wollen, investieren wir die Talentpunkte in mehr Schaden für die Sprüche. Danach röstet der Feuerregen Monster gleich gruppenweise, beim Schattenpfeil steigt die Chance auf einen kritischen Treffer. Durch dieses Talentsystem kann jeder Spieler seinen Charakter individualisieren. Mehr Informationen gibt's im Kasten »Möglichkeiten zur Charakterentwicklung«. Den Umgang mit Waffen lernen Sie ebenfalls bei Trainern. Zwar dürfen Magier nicht mit einer Axt losziehen, aber bei NPCs lernt unser Hexer etwa, Schwerter und Stäbe einzusetzen.

Griffin-Airlines

Von der großen Hauptstadt aus dauert es etwa 45 bis 60 Minuten, bis wir

RASSENFÄHIGKEITEN

Alle Rassen haben je vier Spezialfähigkeiten, die Ihre Spielweise beeinflussen. Einzige Ausnahme sind die Menschen mit fünf Extratalenten – die wir hier exemplarisch vorstellen.

Wahrnehmung: Die Menschen verfügen über eine höhere Sinnesschärfe als die restlichen Klassen. Dadurch können Sie zum Beispiel getarnte Monster und auch Spieler aufspüren, was vor allem auf einem PvP-Server wichtig ist.

Kampfgeist: Da Menschen bekanntlich Frohnaturen sind, steigt ihre Moral um fünf Prozent. Dadurch regenerieren die Helden schneller verlorene Lebenspunkte.

Diplomatie: Durch Verhandlungsgeschick macht diese Rasse bei Gesprächen stets einen guten Eindruck. So räumen Ihnen zum Beispiel Händler schon mal einen Rabatt ein oder zahlen im Ankauf ein wenig mehr.

Schwertkunst: Menschen können einfach besser mit dem Schwert umgehen als andere. Vor allem für Krieger interessant, da die mit den groben Klingen noch mehr Schaden anrichten und besser blocken.

Morgensterne: Für Keulen und Morgensterne gilt das Gleiche wie für Schwerter – Menschen schlagen mit mehr Bumms zu und bekommen deshalb vom Start weg einen Bonus von fünf Punkten auf dieses Kampftalent.

Hier die Rassenfähigkeiten der Untoten:

Wille der Verlassenen: Sobald die wandelnden Leichen dieses Talent aktivieren, sind sie 30 Sekunden gegen Schlaf-, Furcht- und Betörungszauber immun. Wer keinen Geist im Schädel hat, ist eben schwer zu verhexen.

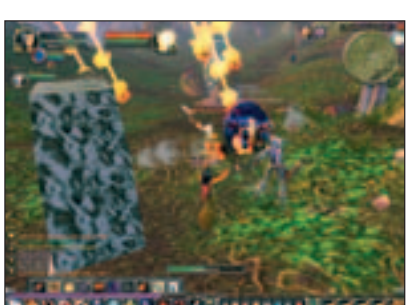
Kannibalismus: Wie bereits in WarCraft 3 ernähren sich die Untoten von Leichen. Wer einen toten Körper annagt, regeneriert 200 Prozent schneller als andere Rassen.

Unterwasser-Atmung: Wer schon tot ist, muss weniger Luft schnappen. Deshalb können sich Spieler von Untoten Helden mit ihrem Charakter viermal länger tauchen – als alle anderen.

Schatten-Resistenz: Die Kreaturen der Finsternis sind natürlich gegenüber Schatten-Magie weniger anfällig. Deshalb bekommen die wandelnden Skelette einen Bonus von zehn Punkten auf diesen Magiewiderstand.



Mitten im **Hordenterritorium** zwischen Aggro-Mobs suchen wir diese Zielperson auf.



Zurück im Nachtelfen-Land müssen wir eine **übermächtige** Gegnertruppe besiegen.



Nach über **drei Stunden** kehren wir zurück, erschöpft, aber mit der erfüllten Quest.

*WoW-Glossar: **Mob** – Abkürzung für »Mobile Object«, vertretend für alle neutralen und feindlichen Monster • **CC** – Crowd Control; Fertigkeiten, die Gegner für bestimmte Zeit außer Gefecht setzen (etwa Schlaf) • **Instancing** – Server erstellt eine Kopie eines Gebiets für einzelne Gruppen*

WELCHE **KLASSE** IST DIE RICHTIGE FÜR MICH?



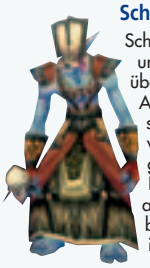
Krieger

Als klassischer Hau-Drauf-Charakter stürzen sich Krieger bevorzugt Waffen schwingend in den Nahkampf. Sie machen zwar nicht den größten Schaden, halten dafür aber die meisten Schläge aus. Traditionell ziehen sie die Feinde auf sich, um Heiler und Zauberer in ihrer Gruppe vor angreifenden Monstern zu schützen.



Hexenmeister

Hexenmeister beschwören Untertanen wie Succubus oder Dämon und machen Gegnern mit vereinten Kräften den Garaus. Dabei verwenden sie hauptsächlich Zauber, die Feinde schwächen oder ähnlich wie Gifte über einen längeren Zeitraum Schaden anrichten. Eine gute Wahl für Solo-Spieler.



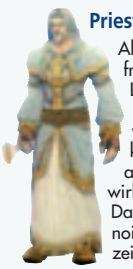
Schamane

Schamanen sind solide Kämpfer und verfügen gleichermaßen über Angriffs- und Defensivmagie. Außerdem können sie Totems beschwören, die Gegner beispielsweise verlangsamen oder die eigene Verteidigung stärken. Bei Bedarf können Schamanen auch heilen und negative Zaubereffekte aufheben. Die Klasse ist der Horde vorbehalten.



Schurke

Während Krieger frontal in den Kampf stürzen, agieren Schurken subtil aus dem Hinterhalt: Getarnt schleichen sie sich heran und erledigen überraschte Gegner binnen Sekunden. Meist vergiften Diebe auch noch ihre Waffen, um auf Nummer sicher zu gehen. Eine Klasse für Heimtückische und Taktiker.



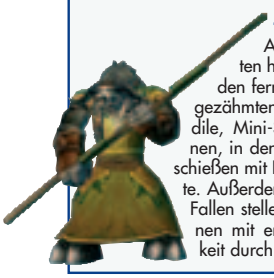
Priester

Als primäre Heilklasse des Spiels frischen Priester in erster Linie die Lebenspunkte ihrer Kameraden auf oder erwecken Gefallene wieder zum Leben. Außerdem können Sie einen Schild-Zauber auf sich und Gruppenmitglieder wirken, der Schaden absorbiert. Darüber hinaus können Sie humanoide Gegner bezirzen und kurzzeitig für sich kämpfen lassen.



Paladin

Das Allianz-Gegenstück zum Schaman ist ein eher defensiv eingestellter Kämpfer. Paladine verbessern die Eigenschaften Verbündeter mit Auren, können heilen und Gegner für kurze Zeit per »Stun«-Zauber Betäuben. Da sie ab Level 40 Plattenrüstung tragen, sind sie neben Kriegern Felsen in der Brandung der Schlacht.



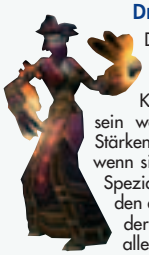
Jäger

Als Fernkampf-Spezialisten halten sich Jäger von Feinden fern und schicken lieber ihre gezähmten Haustiere, etwa Krokodile, Mini-Saurier oder Riesenspinnen, in den Kampf. Die Jäger selbst schießen mit Pfeil und Bogen oder Flinte. Außerdem können die Waldläufer Fallen stellen, Spuren lesen und rennen mit erhöhter Laufgeschwindigkeit durch die riesige Welt.



Magier

Magier sind neben Schurken die Klasse, die Feinde in kürzester Zeit den meisten Schaden zufügen. Mit Feuer-, Kälte- und Arkaner Magie reduzieren sie die Lebensenergie der Gegner in kürzester Zeit – etwa per Blizzard-Zauber. Allerdings halten sie wegen ihrer geringen Lebenspunkte keinem Nahkampf stand.



Druide

Diese Naturfreunde eignen sich für Unentschlossene, die nicht wissen, ob Sie Priester, Magier, Krieger oder doch lieber Dieb sein wollen – Druiden vereinen die Stärken der vier Klassen in sich, auch wenn sie nichts so gut können wie die Spezialisten. In Partys werden Druiden aufgrund ihrer Vielseitigkeit und der besten Stärkungszauber (Buffs) aller Klassen gern gesehen.

eines der Außengebiete erreichen. Sobald wir in einer anderen Stadt ankommen, können wir eine Flugroute für Greifen entdecken. Einmal aktiviert, können wir für einen kleinen Geldbetrag zwischen den Territorien jetten. Die Ritte auf den Flugwesen gehören zu den schönsten Momenten im Spiel. Darüber hinaus zeigen die schnellen Ausflüge, wie groß die Welt wirklich ist. Außerdem vergibt der Klassentrainer in der Hauptstadt so genannte Epic-Quests. Die führen alle zehn Stufen speziell die eigene Klasse weiter. Für unseren Warlock gibt's zum Beispiel als Belohnung eine neue Kreatur, die wir beschwören können. Doch diese Quests sind ziemlich schwer und nehmen schon mal vier Stunden oder mehr in Anspruch – vor allem die mehrteiligen.

Hinter feindlichen Linien

Bei unserer Epic-Quest auf Stufe 20 schickt uns der Trainer von Stormwind nach Kalimdor. Der Weg ist so weit, dass wir zuerst mit einem Greifen nach Ironforge reisen – alternativ gibt es noch eine U-Bahn (!) zwischen den beiden Städten. Von der Zwergenstadt aus geht es weiter zu Fuß in Richtung Nordwesten. Dort soll ein Hafen sein, von dem aus wir nach Kalimdor übersetzen können. Später auf dem Schiff wird uns klar, dass wir gar nicht genau wissen, wie wir nun bis zu unserem Zielort mitten im verfeindeten Tauren-Reich kommen sollen. Also fragen wir im eingeblendeten Chat-Fenster, ob jemand weiterhelfen kann. Sofort melden sich zwei Leute und beschreiben uns den Weg. Aber warnen uns auch vor den Gefahren: Das Taurengebiet gehört zur Horde – alle NPCs dort greifen uns sofort an, wenn wir zu nahe kommen.

Das Schiff legt am Strand vor den Nachtelfenwäldern an. Von hier aus sind es noch zwei Gebiete. Den langen Weg schleichen wir zwischen Monsterhorden hindurch. Die Viecher hier sind uns weit überlegen. Zwei



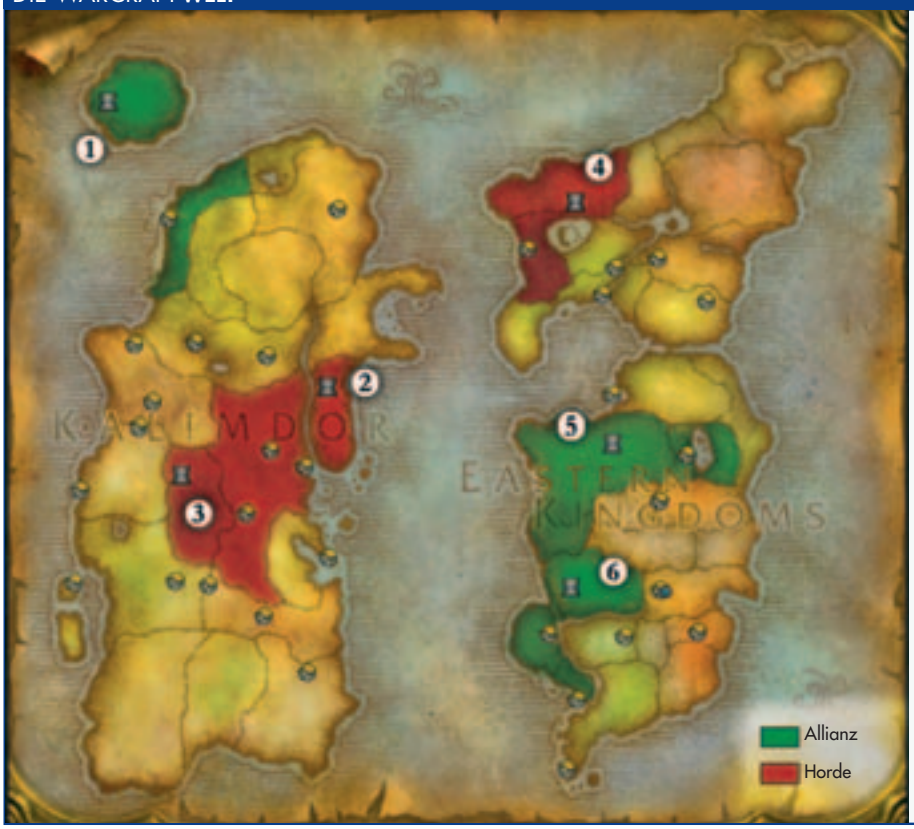
Mit einer Gruppe erledigen wir einen **Banditenanführer** plus Gefolge.



Der Paladin holt Verbündete per **Resurrection**-Zauber ins Leben zurück.

*WoW-Glossar: **GTG** – Good to go, signalisiert die Bereitschaft für die geplante Aktion • **Campen** – warten, bis ein Gegner wieder auftaucht • **Downtime** – Regenerationszeit von Charakteren zwischen Kämpfen*

DIE WARCRAFT-**WELT**



1. **Dranassus** – Nachtelfen
2. **Orgrimmar** – Orcs & Trolle
3. **Thunder Bluff** – Tauren
4. **Undercity** – Untote
5. **Ironforge** – Zwerge & Gnome
6. **Stormwind** – Menschen

Die riesige Spielwelt ist in viele Territorien unterteilt. Einige davon gehören zur Allianz oder sind von der Horde besetzt. Der Rest sind so genannte umkämpfte Gebiete. Die Startorte der acht Rassen liegen auf den beiden Kontinenten Kalimdor und den östlichen Königreichen verstreut. Trolle legen im gleichen Gebiet wie die Orcs los, und die Gnome teilen sich eine Anfangregion mit den Zwergen.

Wir empfehlen Einsteigern das Taurenland, weil es dort zahlreiche Quests auf engem Raum gibt und die Gegend sehr flach und überschaubar ist. Im Gegensatz dazu finden Sie sich im Reich der Zwerge nur schwer zurecht, da die Region mit Bergen und Tälern sehr verschachtelt ist. Nachtelfen sind vor allem für Einzelkämpfer interessant, da die Spitzohren lange brauchen, bis sie auf verbündete Rassen treffen.

schweißtreibende Stunden später stehen wir vor den Toren der »Barrens« – dem Taurenland. Doch dort patrouillieren Wachen mit Totenkopfsymbolen in der Levelanzeige. Hinein kommen wir nur mit einem Trick: Wir lassen uns von nahen Monstern umhauen. Denn jedes Gebiet hat einen Friedhof, an dem gefallene Charaktere in Geisterform wieder aufwachen – in unseerem Fall näher an der Zielperson. Ein leuchtender Geist erweckt uns wieder zum Leben. Allerdings beschädigt das all unsere Ausrüstungsgegenstände. Die müssen wir erst für teuer Geld beim nächsten Schmied reparieren lassen.

Die Nadel im Heuhaufen

Bei der Suche nach unserer Zielperson vergehen weitere 30 Minuten. Wir finden den Kerl einfach nicht, die Richtungsangabe im Log-Buch ist zu ungenau – ein Problem bei manchen Quests in **World of WarCraft**. Hier hätte eine Hilfe wie der leuchtende Faden in **Everquest 2** geholfen. Doch erneut retten uns andere Spieler per Chat über dieses Handicap hinweg. Ein Mitstreiter macht sich sogar die Mühe, uns den Weg genau zu beschreiben. Die Community reagiert generell sehr freundlich und ist auch Fragen von Neulingen nach Chat-Abkürzungen und zur Online-Rollenspiel-Fachsprache aufgeschlossen. Pöbelnde Besserwisser treffen Sie in **World of WarCraft** nur in Ausnahmefällen, die die Regel bestätigen.

Das ist besonders wichtig, falls Sie mal in den Außengebieten eine Quest erfüllen sollen, die mit dem Zusatz »Elite« gekennzeichnet ist. Denn diese Elite-Quests können Sie eigentlich nur mit der Hilfe einer Gruppe lösen. Dank der netten Leute auf den Servern ist das kein Problem. Allerdings müssen Sie bei den Elite-Monstern aufpassen, da die etwa die doppelte bis dreifache Lebensenergie der normalen Kreaturen gleicher Stufe haben. Die Monsterveteranen erkennen



Neutrale Städte: Hier gehen sowohl Horde wie Allianz ein und aus.



Hauptstädte wie Thunder Bluff (Tauren) sind Knotenpunkte im Spiel.

*WoW-Glossar: **Loot** – Beute, die ein erlegtes Monster abwirft • **PST** – Please send tell (Bitte private Nachricht mit dem Befehl »/tell« schicken) • **Rez/Res** – Wiederbelebung (Resurrection) durch Priester anfordern*

WORLD OF WARCRAFT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer ein Online-Rollenspiel ausprobieren wollten

... falls Sie stundenlange Ausflüge durch eine lebendige Fantasywelt machen wollen

... wenn Sie bereit sind, für ein Online-Rollenspiel jeden Monat zwischen elf und 13 Euro zu zahlen

... wenn Sie ein Online-Rollenspiel wollen, das Sie auch ganz alleine spielen können

... wenn Sie Murlocs und Nagas mal aus der Ego-Perspektive verdreschen wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

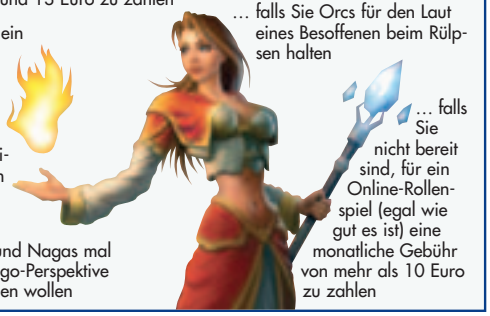
... falls Sie mit Comic-Grafik im allgemeinen und WarCraft im Speziellen nichts anfangen können

... wenn Ihnen Laufwege von über 15 Minuten zu lang sind

... falls Sie weniger als fünf Stunden die Woche Zeit zum Computerspielen haben

... falls Sie Orcs für den Laut eines Besoffenen beim Rülpsen halten

... falls Sie nicht bereit sind, für ein Online-Rollenspiel (egal wie gut es ist) eine monatliche Gebühr von mehr als 10 Euro zu zahlen



ZUKUNFTSAUSSICHTEN FÜR WORLD OF WARCRAFT

Während sich die Spielmechanik demnächst allenfalls in Details ändern wird, stehen in Zukunft folgende (von den Entwicklern bestätigte) Änderungen auf dem Programm:

Mehr Raids gegen Supermonster
Große Armeen aus High-Level-Spielern stellen sich Gegnern wie Drachen und Dämonen. Bevor es zum Endkampf kommt, müssen erst einige vorbereitende Schlachten geschlagen werden, um beispielsweise den Eingang zur Drachenhöhle mit einem magischen Schlüssel zu öffnen.

Battlegrounds
Spezielle Kampfgebiete, in denen Spieler auch auf PvE-Servern gegen andere menschliche Helden antreten können. Mit Belagerungsmaschinen kämpfen Sie dabei etwa um Burgen, die Sie erobern und verteidigen können.

Heldenklassen
Level-60-Spieler können den Aufstieg in einer Heldenklasse anstreben. Was genau Sie dafür tun müssen, steht noch nicht fest. Allerdings wissen wir, dass es diverse Heldenklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten geben wird.

Erhöhung des Maximallevels
Mittelfristig will Blizzard Höchstlevel nach oben schrauben. Da die meisten Zauber und Kampfstile ohnehin nur verbesserte Versionen vorhandener Spezialfähigkeiten sind, sollte es keine Balancing-Probleme geben.

Häuser für Spieler
Wer ein eigenes Häuschen in einer Online-Welt hat, hat es geschafft.

Wettereffekte
Zwar nur Kosmetik, aber trotzdem ein großer Atmosphäre-Verstärker.



Dieser Geselle wirft aus der Entfernung mit **Feuerbällen** auf Sie.

Sie an einer Verzierung in Drachenform um die Levelanzeige.

Jung, stark, hochstufig sucht ...

Die besten Momente in **World of WarCraft** sind Gefechte mit einer Gruppe gegen Elite-Monster. Wir waren zum Beispiel in einem Gebiet unterwegs, wo Oger sich in einer alten Zwergenmine eingenistet haben. Die Fettklopse sind doppelt so groß und viermal so breit wie ein normaler Held. Die Fieslinge haben Schamanen dabei, die mit Blitzen um sich brutzeln und Mitstreiter heilen. Solche Situationen sind selbst für eine Gruppe von erfahrenen Helden gefährlich. Die Monster beherrschen die gleichen Fertigkeiten wie Spieler: Schläge der Oger betäuben uns zum Beispiel für kurze Zeit – eine Fertigkeit des Paladins.

Doch durch gute Koordination klappen auch solche Ausflüge. Wir wissen, dass ein harter Kampf bevorsteht. Also wetzen die Kämpfer ihre Waffen, und der Paladin stärkt per Aura unseren Rüstungsschutz. Danach ziehen wir einen der Feinde per Zauber heran, und unsere Nahkämpfer fangen den anstürmenden Fiesling ab. Anschließend prasseln Blitzzauber der Schamanen durch unsere Feuerregen-Meteore. Dazwischen kloppen die zwei Krieger unserer Gruppe weiter auf die Elite-Jungs ein. Von hinten heilen ein Paladin und ein Priester unentwegt die Verbündeten.

Ein Dungeon nur für mich

Wenn Sie Monster jagen, müssen Sie sich die vorhandenen Kreaturen mit den anderen Spielern teilen. Das bedeutet, sobald ein anderer Held ein Monster »geflaggt« (für sich markiert) hat, bekommt nur noch er oder seine Gruppe Erfahrung für den Tod der Bestie. Selbst wenn Ihr Held mehr Schaden anrichtet. Damit in den größten Dungeons genug Vorrat für alle ist, gibt es so genannte Instance-Bereiche. Die liegen hinter einem Lichtstrudel, wo alle Monster nur für Sie und Ihre Gruppe rumlaufen. Der Server erstellt eine Art Kopie des Gebiets für al-

TECHNIK-CHECK

- Obwohl das Spiel 512 MB verlangt, läuft es mit minimalen Details auch mit 256 MB.
- Deaktivieren Sie auf älteren Grafikkarten zuerst alle Shader-Effekte.
- Aktivieren Sie »Level of Detail«, falls das Spiel nur an manchen Stellen ruckelt.
- Auf den meisten Systemen läuft das Spiel im Fenster so flüssig wie per Vollbild.
- »Terrain Distance« sollten Sie nur in Ausnahmefällen herunterregeln.
- Das stufenweise Reduzieren der Auflösung bringt am meisten Performance-Gewinn.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **3,3 GByte**
Ladezeiten **lang (512 MB RAM)**, **flott (1,0 GB RAM)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,2 GHz	800x600x32, 256 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

800x600, minimale Details — 1.600x1.200, maximale Details



*WoW-Glossar: **OOM** – Out of Mana (Manavorrat erschöpft) • **DPS** – Damage per Second (Schaden einer Waffe pro Sekunde) • **INC** – incoming (Gegner im Anmarsch)*

le, die durch das Portal schreiten. Danach sind Sie mit den Monstern allein.

In den Instances laufen besonders dicke Elite-Viecher rum, die Sie alleine kaum knacken können. Wir waren zum Beispiel in den »Deadmines« unterwegs und haben die ansässige Räuberbande aufgemischt. Allerdings nur mit einer großen Gruppe, denn dort fliegen uns die Blitze der feindlichen Zauberer nur so um die Ohren.

Für Fortgeschrittene

Wer eine echte Herausforderung sucht, erstellt auf dem PvP-Server einen Helden. Dort kämpfen Sie zum Beispiel mit einer Gruppe von Kriegern der Allianz gegen eine Fraktion der Horde – alles menschliche Spieler. Allerdings müssen Sie dazu erst in die umkämpften Territorien gehen. Sobald Sie dort angekommen sind, zeigt das Spiel den Namen der Region. Gelbe Schrift steht für umkämpft, rote für feindlich und grün für Verbündet. In den roten und grünen Gebieten kämpfen noch NPCs in den Schlachten mit.

Wir haben zum Beispiel erlebt, wie eine Gruppe Tauren-Krieger einen Vorposten der Allianz aufgemischt hat. In solchen Fällen sind die hochstufigen Helden der eigenen Fraktion gefragt, um die Insassen der Basis zu verteidigen. Allerdings können Sie die Territorien auf der Karte nicht endgültig erobern. Die Horde darf zum Beispiel nie die Menschenhauptstadt Stormwind besetzen, wohl aber überfallen. Blizzard plant bereits mit einem späteren Patch, so genannte Battlegrounds zu liefern, wo Burgen den Besitzer wechseln können.

World of Wundergrafik

World of WarCraft hat einen realistischen Tag- und Nachtwechsel. Wer sich etwa abends in der Nähe von Auberdine (Nachtelfen-Gebiet mit Meerblick) einloggt, der kann einen wunderschönen Sonnenuntergang am Strand erleben. Zwar halten die Effekte und vor allem Texturen technisch nicht mit **Everquest 2** mit, dafür läuft **World of WarCraft** auch auf kleinen Systemen relativ flüssig.

Außerdem hat Blizzard das Gefühl einer zusammenhängenden Welt bestens gelöst. Wenn wir aus dem verschneiten Zwergengebiet durch eine lange Höhle in ein Sumpfland kommen, fühlen wir fast den Morast und die feuchte Luft.

Patrick Hartmann

Noch im Dezember soll der finale europäische Betatest starten. Dann gehen auch die deutschsprachigen Server online. Die Veröffentlichung der deutschen Version erwarten wir im Februar 2005.

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Für n00bs wie mich die absolute Online-Offenbarung!

Es gab Momente, da hat mich World of WarCraft auf die Palme gebracht. Beispielsweise, als ich mit meinem Tauren-Krieger geschlagene anderthalb Stunden Harpien schnetzeln musste, um zwölf lächerliche Federn zu bekommen.

Es gibt aber nur wenige dieser Schattenseiten, und gerade für mich als Neuling ist das Spiel ein Traum. Der Einstieg fällt kinderleicht, und bereits mit dem Intro war ich wieder in der atmosphärischen WarCraft-Welt gefangen. Und da bekommt mich in den nächsten Monaten niemand weg.

Meine Wertung **90**

JOSH HUGHES*



Schleichender Stundenfresser!

Die tollsten Erlebnisse habe ich, wenn ich in speziell für meine Party angelegten Instance-Dungeons unterwegs bin. Allerdings finde ich das Gruppenlimit von fünf Leuten schon fast zu niedrig. Die Folge ist, dass oft nur bestimmte Heldenklassen für solche Gruppen gesucht werden – etwa Magier und Diebe.

In der genialen Spielwelt entdecke ich aber auch alleine stets Neues. Ich habe zum Beispiel beim Angeln eine Flaschenpost gefangen, in der eine SOS-Nachricht war. Solche Erlebnisse erzeugen eine Atmosphäre, durch die World of WarCraft das intensivste Online-Rollenspiel auf dem Markt ist.

FLORIAN STANGL



Der Suchtfaktor ist fast schon erschreckend!

Geschätzte 85% aller Quests habe ich allein gelöst. Ja, ich bin gerne Solo-Spieler, obwohl Tausende Mitzocker um mich herum wuseln. Kein Wunder, denn World of WarCraft macht es mir leicht, alleine meinen Krieger hoch zu züchten. Wenn ich solo eine Quest anpacke, brauche ich kein schlechtes Gewissen zu haben, wenn ich auslogge. Muss manchmal sein, bevor mich Freundin und Hund gar nicht mehr kennen ...

Der Suchtfaktor ist verheerend: nur noch schnell die Quest, nur noch schnell alles verkaufen, nur noch schnell Kräuter sammeln ... Wieder ein neuer Morgen. Die Fehlerchen, die es noch gibt, stören mich wenig. Zu viele Gebiete habe ich noch nicht entdeckt, zu viele ungelöste Quests vor mir. Bei Blizzard bin ich auch sicher, dass sie weiterhin kräftig patchen.

Meine Wertung **91**

GEORG VALTIN



Eines der besten Spiele überhaupt

Gäbe es einen Oscar für PC-Spiele, dann würde Word of WarCraft in zahlreichen Kategorien gewinnen. Die Ideen mit den Talentbäumen zur individuellen Charakterentwicklung und mit der Quest-basierten Spielmechanik sind einfach genial. Zweitgenannte zwingt fast dazu, Horde und Allianz zu spielen, sonst verpasst man ja die Hälfte! Nachbessern sollte Blizzard bei Fähigkeiten einiger Charakterklassen, die Gruppen relativ wenig bringen und oft darum betteln müssen, in die »Instanced Dungeons« mitgenommen zu werden. Die maximal fünf Plätze in der Party sind meist in der effektiven Kombination Krieger, Priester, Druide, Magier und Schurke besetzt.

Wahrscheinlich ein Dauerbrenner

Ob World of WarCraft für mich zu einem ähnlichem Dauerbrenner wird wie Dark Age of Camelot, zeigt sich erst, wenn Blizzard die angekündigten High-Level-Inhalte einbaut. Wenn die passen, steigt meine Wertung um ein bis zwei Prozentpunkte. Und da ich seit Beginn des Betatests miterlebt habe, wie das Spiel verbessert wurde, brauche ich mir da eigentlich keine Sorgen zu machen.

Meine Wertung **93**

PATRICK HARTMANN



World of SuchtCraft

Willkommen beim Treffen der anonymen Online-Süchtigen. Mein Name ist Patrick H. und ich habe vor etwa sieben Wochen das erste Mal World of WarCraft ausprobiert. Seitdem hat sich mein Leben verändert: Ich esse kaum noch, leide an Schlafmangel, vernachlässige meine Frau und spreche wirres Zeug wie, »Mist, ich hab einen Aggro-Mob gepullt und zwei adden«. Nun finde ich keinen Weg mehr, um von der Sache loszukommen. Mein Therapeut fragte noch, ob mir die 15 Dollar im Monat (in Deutschland soll es etwa 12 Euro kosten) nicht zu teuer sind. Da konnte ich nur lachen. Was weiß der schon! Ich muss zurück nach Azeroth, schließlich will meine Warlock-Lady noch einige Stufen aufsteigen, um Level 60 zu erreichen. Und ich würde alles geben, um einmal einen »Doomguard« zu beschwören.

Meckert woanders!

Manchmal sind Richtungsangaben bei Quests zu ungenau. Na und! Wozu kann ich eine Community von über 2.000 Spielern im Chat befragen? Die Laufwege sind teilweise zu lang. Na und! Ich kann schließlich abseits der Wege immer wieder Neues entdecken. Mich stört am meisten, dass Blizzard mich erstmal nur bis Level 60 aufsteigen lässt.

Meine Wertung **94**

MARTIN DEPPE



Lasst mich durch, ich bin Held!

Rollenspiele waren schon immer mein Ding. Doch die Online-Vertreter dieser Gattung haben mich bisher nie wirklich interessiert. Zu zeitintensiv, zu viele Verrückte, zu viele spießige Gilden. Jetzt bin ich selber verrückt. Und in einer Gilde. Aber nur nebenbei, meistens streife ich als Paladin solo umher.

Denn WoW verknüpft zwei meiner Lieblingsspiele: Diablo 2 mit seinem großen Sammelsuchtfaktor. Und natürlich die gewaltige, beeindruckende Spielwelt von WarCraft, in der es von bekannten Figuren wimmelt.

Meine Wertung **92**

WORLD OF WARCRAFT

Video



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (3.000/Server)
Ausstattung	4 CDs, Handbuch (204 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Blizzard/Vivendi
Webseite	www.worldofwarcraft.com
ca. Preis	45 Euro (plus monatlich 15 Dollar)
Verkaufsstart	erhältlich (US-Version)
Schwierigkeit	mittel
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Multiplayer	10

PRO

- wunderschöne Spielwelt
- einsteigerfreundliche Bedienung
- spielt sich fast wie ein Solo-Rollenspiel
- exzellentes Quest-System
- Spezialisierung durch Talente
- stimmige Musikuntermalung

KONTRA

- manchmal lange Laufwege
- Richtungsangaben teils zu ungenau
- maximaler Level ist schnell erreicht
- eigenwilliger Comicstil
- nur unregelmäßig neue Fertigkeiten
- Fähigkeiten nur beim Trainer

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN	94
DAVID BERGMANN	90
GEORG VALTIN	93
MARTIN DEPPE	92
FLORIAN STANGL	91

92

** In World of WarCraft spielt der US-Amerikaner Josh Hughes den Gnom-Krieger Cob (Level 42)*

EVERQUEST 2

Der Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiels **verteidigt die traditionellen Werte des Genres.** Und beweist, dass man viele Dinge anders machen kann als World of WarCraft, aber genau so gut – oder sogar besser.

World of WarCraft krempelt gerade das Genre der Online-Rollenspiele um. Na und? Das beeindruckt die Entwickler von **Everquest 2** kaum, schließlich haben die Schöpfer des bis dato populärsten Genrevertreters mehr als genug Erfahrung, um ein eigenständiges, hochwertiges Internet-Abenteuer zu programmieren. Das hat die Community von Sony Online Entertainment erwartet, und genau das liefert die Firma. Klar, **Everquest 2** bietet im Grunde das Gleiche wie der Vorgänger, nur besser, schöner und zugänglicher. Fans traditioneller Online-Rollenspiele dürfen sich über eine motivierende Charakterentwicklung, epische Gruppenkämpfe gegen Monster, die Jagd nach den besten Gegenständen und eine Wohlfühl-Fantasywelt freuen. Dadurch werden sie auf lange Sicht vielleicht mehr Spaß in Norrath haben als in Azeroth.

Wer bin ich?

Das Heldenleben beginnt typischerweise mit der Charaktergenerierung. Dabei entscheiden Sie sich für eine von 15 Rassen wie Barbar oder Dunkelelf, gute oder böse Gesinnung und verpassen Ihrem Recken ein individuelles Aussehen. Von der Frisur über den Körperbau bis hin zum Augenabstand dürfen Sie praktisch alles verändern. Ihren Beruf wählen Sie erst nach dem sehr guten Tutorial, das während einer Schiffsfahrt Steuerung, Kampf und Handel für jedermann verständlich erklärt. Dabei fällt das im Vergleich zum Vorgänger deutlich übersichtlichere Inter-





In den Städten warten jede Menge **Quests** – gut für Solo-Spieler.



Großwildjagd: In Everquest 2 stehen **Elefanten** nicht unter Naturschutz.

face auf. Seinerzeit schreckte **Everquest** viele Interessierte allein dadurch ab, dass man nach dem ersten Start vor lauter Menüs kaum einen Pixel der Spielgrafik gesehen hat. Aus diesem Fehler haben die Entwickler gelernt, wobei allerdings auch die von Haus aus höhere Auflösung ihren Teil zur besseren Bildschirmaufteilung beiträgt.

Zweite Heimat

Norrath, die Spielwelt von **Everquest 2**, ist schön, abwechslungsreich und riesig. Egal ob Wüsteneinöde, Hügellandschaft oder dichter Dschungel: Sämtliche Landschaften wirken stimmig und wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Das gilt auch für Queynos und Freihafen. Die belebten Metropolen sind so groß, dass man mehrere Stunden braucht, um jeden Winkel zu erkunden.

Die ersten 20 Levels verbringen Sie in diesen Städten oder der unmittelbaren Umgebung. Je weiter Sie sich von der Heimat entfernen, desto mächtiger werden die Gegner. Um Unsitten wie Monster-Camping und Kill-Steals zu verhindern, sind viele Gebiete als so genannte Instanced Dungeons angelegt. Sprich: Der Server erstellt für jede Gruppe (beziehungsweise mutige Solo-Spieler) eine eigene Kopie der Region und ermöglicht den Abenteurern damit ungestörtes Spielen.

Freie Auswahl

Den ersten Instanced Dungeon finden Sie in Form einer Orkhöhle bereits auf der Insel der Zuflucht. In diesem von der übrigen Spielwelt abgetrennten Gebiet landen Sie nach dem Tutorial und wählen per Dialog eine der vier Grundklassen Kämpfer, Magier, Priester oder Kundschafter. Dann lösen Sie erste Quests und reisen schließlich je nach Gesinnung nach Queynos (gut) oder Freihafen (böse). Beschränkungen à la »Trolle dürfen keine Magier werden« gibt es bei der Charakterwahl übrigens nicht, doch sollten Sie Rasse und Klasse trotzdem aufeinander abstimmen. Bärenstarke Oger geben beispielsweise hervorragende Kämpfer ab, eignen sich aufgrund ihrer niedrigen Intelligenz aber nicht unbedingt als Magier.

In höheren Levels lassen sich niedrige Attribute zwar mit entsprechenden Boni auf die Ausrüstung kompensieren, doch in den ersten Stufen sind Spieler stark von den Charakterwerten abhängig. Ein Priester von geringer Weisheit wird beispielsweise immer zu wenig Mana haben.

Spezialisten gefragt

Auf Stufe zehn entscheiden sich Charaktere für eine von drei fortgeschrittenen Klassen. Priester suchen sich beispielsweise aus, ob sie als Kleriker, Schamane und Druide durch die Lande ziehen. Bei Level 20 spezialisieren sich die Helden erneut, wobei die meisten ihren endgültigen Beruf automatisch, also ohne Auswahl, erhalten: Kreuzritter werden in der guten Stadt Queynos zum Paladin, ihre Gegenstücke im bösen Freihafen zu Schattenrittern. Nur Krieger, Hexenmeister, Druiden und Barden dürfen auf Stufe 20 zwischen zwei Spezialisierungen wählen. Bevor Sie in den jeweiligen Berufsstand aufgenommen werden, müssen Sie in jedem Fall mit einigen Quests beweisen, dass Sie würdig sind.

Jede Charakterklasse erhält beim Levelaufstieg automatisch einen zusätzlichen Zauberspruch oder Spezialangriff – und zwar nicht nur stärkere Versionen vorhandener Fertigkeiten, sondern wirklich neue, selbst wenn die Unterschiede oft nur klein sind. Allerdings dokumentieren weder die Anleitung noch das Spiel selbst die Skills und Eigenheiten der Unterklassen. Wer sich vorher darüber informieren will, was beispielsweise der Unterschied zwischen Troubadour und Kla-



Klassische **Rollenverteilung**: Der Kämpfer drischt im Nahkampf auf die Elementarwesen ein, die Magier zaubern aus zweiter Reihe, und unsere Druidin heilt angeschlagene Kameraden aus dem Hintergrund.



Dank spektakulärer **Animationen** schaut man bei den Kämpfen immer wieder gerne zu. Hier vermöbelt unser Schläger gerade einen Hirsch mit einem eingesprungenen Seitwärtstritt.



Auch aus der Nähe machen Charaktere, hier eine **Hochelfen-Dame**, eine gute Figur.



Große Strecken bewältigen Sie in der Region Antonica bequem per **Greifenflug**.

gesänger ist, findet auf der Website: http://eq2.ogaming.com/db/list/skills.php eine sehr gute (englische) Liste.

Heldenhafte Kämpfe

Kämpfe laufen in **Everquest 2** in altbewährter Manier ab: Sie wählen ein Ziel aus, drücken den Knopf für automatischen Angriff und schon schlägt Ihr Charakter selbstständig auf den Gegner ein. Das ist natürlich wenig effektiv, weshalb Sie je nach Klasse Spezialschläge und Zauber auf Ihren Gegner niederprasseln lassen.

Über so genannte »Möglichkeiten für Helden« kombinieren Sie die Angriffe zu Sequenzen, die bei richtiger Reihenfolge einen zeitlich begrenzten Bonus nach sich ziehen. Das kann entweder ein positiver Effekt auf Ihren Helden sein, etwa schnellere Angriffsgeschwindigkeit. Oder er schädigt oder schwächt den Gegner und senkt beispielsweise dessen Rüstungsschutz.

Erst Ratten, dann Drachen

Dass sich Helden am Anfang ihrer Laufbahn mit lächerlichen Gegnern herumschlagen müssen, ist nervige Tradition bei (Online-)Rollenspielen geworden. **Everquest 2** ist da keine Ausnahme: Frisch geborene Recken verkloppen in den ersten Spielstunden hauptsächlich Ungeziefer wie überdimensionale Ratten, Schleimhaufen, Spinnen und niedere Humanoide, darunter Gnolle und Goblins. Menschenähnliche Widersacher agieren dabei oft in Gruppen und verhalten sich recht clever. Beispielsweise attackieren die Feinde oft die schwächsten Helden oder Heiler einer Party. Mit den üblichen Methoden wie Crowd Control (Gegner für kurze Zeitl kampfunfähig machen) und Taunten (Kämpfer ziehen Feinde auf sich) besiegen Sie Gegneransammlungen problemlos. So lernen Sie, Ihren Charakter effektiv und gruppentauglich zu spielen. Denn wenn Sie sich später mächtigen Kontrahenten wie Drachen und Dämonen stellen, ziehen Fehler oft den Tod Ihrer Party nach sich. Wenn Ihr Charakter stirbt, verringert sich nicht nur die Haltbarkeit seiner Ausrüstung (kann von NPC-Flickern repariert werden), auch ein spürbarer Abzug bei den Erfahrungspunkten bestraft Unvorsichtige.

Charakter-Massenware

Everquest 2 lässt in Sachen Charakterentwicklung keinen Raum für Individualität. Während zwei Magier in Blizzards **World of WarCraft** mithilfe des Talentsystems unterschiedliche Prioritäten bei ihrer Entwicklung setzen können, gleichen sich die Vertreter der selben Klasse in **Everquest 2** von ihren Fähigkeiten her wie ein Ei dem anderen. Das hat aber den Vorteil, dass man genau weiß, was andere Charaktere können und was nicht.

Überhaupt machen die Klassen in **Everquest 2** exakt das, was Rollenspiel-Veteranen von ihnen erwarten: Kämpfer stehen hauptsächlich in der ersten Reihe und stecken Schaden ein, während sie von Priestern im Hintergrund geheilt werden. Zauberer und Kundschafter pulverisieren als so genannte Damage-Dealer die Lebensenergie der Gegner. Das ist natürlich nur das Grundprinzip, denn je nach

MÖGLICHKEITEN FÜR HELDEN – SO FUNKTIONIEREN SIE

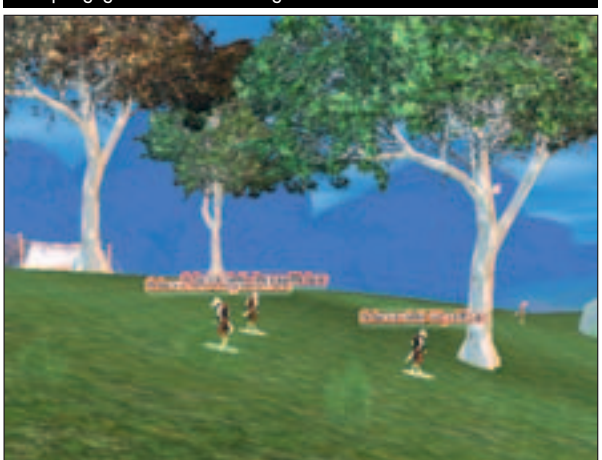
Am Beispiel unserer Druidin zeigen wir, wie Sie die Kombos in der Praxis einsetzen. Je nach Klasse unterscheiden sich diese Kampf- und Zaubermanöver.



Im Kampf aktivieren wir die »Möglichkeit für Helden« (Bild 1). Ein Symbol verdeutlicht, dass wir eine Sequenz auslösen können, die entsprechenden Icons in der Leiste blinken, darunter ein Blitzzauber. Diesen aktivieren wir als zweiten Schritt (Bild 2). Als Folge davon zeigt ein neues Symbol, dass wir mit dem richtigen Folgezauber den Effekt »Inspirierende Frömmigkeit« auslösen – das machen wir hier gerade mit einen weiteren Blitzzauber (Bild 3).



Kämpfe gegen **Drachen** sind High-Level-Charakteren vorbehalten.



Eine der **besten Ideen** der Entwickler: Wenn Sie ein Monster anklicken, zeigt das Programm, mit welchen Feinden es gruppiert ist.

HANDWERK HAT GOLDENEN BODEN

Friedliebende Naturen können sich in Everquest 2 auch auf die zivile Karriere als Kunsthandwerker konzentrieren. Dabei sammeln Sie unabhängig von der Abenteurer-Laufbahn Erfahrungspunkte durch das Herstellen von Tränken, Rüstungen und anderen Gegenständen, und steigen auch hier stufenweise auf. Dabei spezialisieren Sie sich zwei Mal: Zunächst entscheiden Sie, ob Sie als Handwerksmeister, Ausstatter oder Gelehrter arbeiten wollen. Jeder Beruf erlaubt später eine von drei Unterklassen, etwa Juwelier, Weiser und Alchemist beim Gelehrten. Auch als Kunsthandwerker erhalten Sie bestimmte Fähigkeiten, mit denen Sie etwaigen Fehlern im Herstellungsprozess entgegenwirken können.



Grundkomponenten wie Erze fördern Sie in der Natur, allerdings gibt es keine festen Fundorte.

Die Grundkomponenten wie Erze, Holz und Wurzeln finden Sie in der unmittelbaren den Randbezirken der Stadt. Da es die besten Ausgangsmaterialien und Rezepte für besonders gute Tränke, Rüstungen, Waffen, etc. nur in gefährlichen Gegenden beziehungsweise als Überbleibsel besonders starker Monster gibt, leben Abenteurer und Kunsthandwerker in einer Symbiose.



Metalle veredeln und bearbeiten Sie in einer **Schmiede** – langatmig, aber lohnenswert.

Letztere verarbeiten die erbeuteten Komponenten etwa zu hochwertiger Rüstung für den Beschaffer der Ressourcen. Natürlich können Sie sowohl als Abenteurer als auch als Kunsthandwerker die höchste Stufe erreichen, doch brauchen Sie dafür sehr viel Zeit: Die Herstellung komplexer Gegenstände dauert lange, weil Sie dafür erst Einzelteile bauen müssen. Dafür verdienen Handwerker aber auch sehr schnell viel Geld.

Gruppenzusammensetzung und Unterklasse funktionieren andere Taktiken gleich gut; so etwas wie eine Idealbesetzung für Partys gibt es nicht.

Auftragskiller und Laufbursche

Neben der Monsterjagd sind Quests der zweite Weg, Erfahrungspunkte zu sammeln. Im Gegensatz zum Vorgänger spielen die Aufträge eine deutlich größere Rolle und erlauben vor allem Solo-Spielern am Anfang zügiges Leveln. Außerdem werfen sie oft Gold, Waffen und Rüstungen ab. Wer will, kann in Queynos beziehungsweise Freihafen zig Spielstunden damit verbringen, für NPCs bestimmte Gegner oder Botengänge zu erledigen. Da die meisten Aufträge sich auf eine dieser beiden Möglichkeiten beschränken und im Vergleich zu den Story-basierten Aufgaben in **World of WarCraft** generisch wirken, wird es auf Dauer aber erst langweilig und später nervig.

Das liegt zum einen an den oft recht langen Laufwegen und Ladezeiten zwischen den Gebieten und zum anderen am verbesserungswürdigen Tagebuch. Das Journal sortiert die Quests nach dem Gebiet, in dem Sie diese angenommen haben und nicht danach, wo Sie die entsprechende Aufgabe erledigen müssen.

Außerdem überflüssig: Nach Botengängen erhalten Sie die Belohnung oft erst, wenn Sie zum Auftraggeber zurückkehren. Dagegen positiv: Oft können Sie zwei oder mehr Quests auf einmal erledigen. Ein Bauer verlangt beispielsweise, dass Sie Käfer von seinen Feldern beseitigen, ein anderer NPC begehrt die Überreste der Insekten. Genau wie bei Monsternamen verrät ein Farbschemas die Schwierigkeit der Aufträge: graue sind kinderleicht, rote sehr schwer.

Nettes Miteinander

Wie schon der Vorgänger setzt **Everquest 2** klar auf das Spiel miteinander, nicht gegeneinander. Statt gegen andere Menschen zu kämpfen (PvP), steht hier die gemeinsame Monsterjagd im Vordergrund. Etwas verwunderlich ist das schon, denn das klas-

INTERVIEW MIT **STEVE DANUSER**, COMMUNITY MANAGER VON EVERQUEST 2



PC PowerPlay Warum kann ich kämpfende Spieler, die nicht in meiner Gruppe sind, nicht heilen? Gerade aus Rollenspielsicht ist es schlimm, wenn ich dadurch mit ansehen muss, wie ein hilfebedürftiger Spieler stirbt.
Steve Danuser Aus Balancing-Gründen: Wenn unbeteiligte Spieler eine Gruppe heilen könnten, die gerade im Kampf ist, könnte man praktisch jeden Gegner besiegen, solange genug Heiler in der Nähe sind. Das wollten wir nicht, unser Ziel sind taktische Kämpfe, bei denen Gruppen mit den ihnen gegebenen Ressourcen auskommen müssen. Wenn andere Spieler nach einem Kampf angeschlagen sind, können großzügige Heiler diese immer noch aufpäppeln.

PC PowerPlay Warum gibt es kein PvP? Bei dem »Gut gegen Böse«-Szenario hätte sich das doch angeboten!
Steve Danuser Wir wissen zwar, dass viele Spieler PvP mögen, doch haben wir uns seit jeher auf das klassische Szenario »Helden gegen Monster« konzentriert. Der »Kalte Krieg« zwischen Queynos und Freihafen lässt mehr Raum für eine spannende Story als ein offener Kampf. Wir werden Everquest 2 zukünftig um Elemente erweitern, die Wettbewerb zwischen Spielern ermöglichen, aber derzeit planen wir kein PvP.

PC PowerPlay Die Lokalisierung der deutschen Version ist unvollständig und hat einige grobe Fehler. Wann können deutsche Spieler mit einer kompletten, fehlerfreien Übersetzung rechnen?
Steve Danuser Seit dem Verkaufsstart haben wir schon viele Fehler behoben. Diese Bugs entstanden aufgrund der riesigen Textmenge und weil bis kurz vor dem Release immer neue (englische) Inhalte dazukamen. Wenn Spieler über Lokalisierungsfehler stolpern, können sie diese mit einer eingebauten »Bug-Report«-Funktion melden.

PC PowerPlay Für Everquest gab es zahlreiche Addons, plant ihr Ähnliches für Teil zwei?
Steve Danuser Sicher! Wir werden sowohl kostenlose Inhalte per Patch als auch kostenpflichtige Addons veröffentlichen. Everquest 2 soll konstant wachsen und sich weiterentwickeln.

EVERQUEST 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gerne in Gruppen gegen computergesteuerte Monster kämpfen

... wenn Sie als Handwerker Karriere machen wollen

... wenn Sie realistische Grafik besser finden als Comic-Stil

... wenn Sie traditionelle Online-Rollenspiele wie Everquest und Dark Age of Camelot mögen

... wenn Sie seit Jahren wissen, was »lfg« heißt (looking for group) und auch noch stolz darauf sind



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Wert auf individuelle Charakterentwicklung legen

... wenn Ihnen der Kampf gegen menschliche Gegner (PvP) wichtig ist

... wenn lange Laufwege und Ladezeiten Sie zur Weißglut bringen

... wenn Sie Fantasy-Szenarios generell nicht mögen

... wenn Sie nicht regelmäßig mehrere Stunden pro Woche und am Stück Zeit für ein PC-Spiel haben

sische »Gut gegen Böse«-Szenario des Spiels ist eine wunderbare PvP-Basis. Nicht mal die freundschaftlichen Duelle aus dem Vorgänger haben es in den zweiten Teil geschafft – schade! Das einzige Kräftemessen findet indirekt zwischen Gilden statt: Die Spielervereinigungen erhalten für das Erfüllen spezieller Gilden-Aufträge Prestige. Da es sich dabei aber auch um reine PvE-Quests (also Kämpfe gegen Monster) handelt, ist das kein Ersatz.

Schöner Hardware-Fresser

Technisch ist **Everquest 2** das derzeit beste Online-Rollenspiel. Grafik, Spezialeffekte der Zaubersprüche und vor allem die Kampfanimationen sind besser als bei der Konkurrenz. Das hat allerdings auch seinen Preis: Selbst auf High-End-PCs ruckelt es in belebten Zonen, bei weniger als 768 MB Arbeitsspeicher sind die Ladezeiten zudem unerträglich lang.

Im Optionsmenü lassen sich Performance-Parameter detailliert regeln, von der Vegetationsdichte über die Anzahl und Qualität der Schatten bis hin zur Partikelzahl der Zaubereffekte. Ein Sonderlob verdienen die gelungene Sprachausgabe und der sinfonische Soundtrack, der stellenweise aber nicht zum Geschehen passt. Mitunter vermitteln heroische Hymnen den Eindruck, als rettet man gerade die Welt, obwohl man einfach nur als Laufbursche durch die Straßen joggt.

Georg Valtin



Imposante Häuser und breite Wege charakterisieren die Stadt **Queynos**.

ACHTUNG, LOKALISIERUNGSMÄNGEL!

In unserer getesteten deutschen Version (inklusive Patch vom 8. Dezember) waren große Teile der Texte noch nicht übersetzt. Dass NPCs im fröhlichen Wechsel deutsch und englisch reden und viele Texte noch in Originalsprache sind, können wir gerade noch akzeptieren.

Allerdings wurden diverse Begriffe falsch übersetzt. So haben wir beispielsweise erlebt, dass im Questlog stand, wir sollen Falken jagen; in Wirklichkeit waren es jedoch Habichte. Wer gut englisch spricht, sollte angesichts der Mängel erwägen, auf einem UK-Server zu spielen.

TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN

Zweischneidiges Schwert



Genau wie in World of WarCraft kann ich hier sehr lange solo spielen – das gefällt mir sehr gut, denn meine Erfahrungen mit Gruppen sind durchwachsen. Auch die Charakterentwicklung finde ich klasse: Ich freue mich über jeden Levelaufstieg, weil ich einen neuen Zauberspruch bekomme – und zwar automatisch, ohne erst umständlich einen Klassentrainer besuchen zu müssen. Auf der anderen Seite fehlt mir die Möglichkeit, meinen Charakter individuell aufzubauen – das macht World of WarCraft besser. Gleiches gilt für die Spielwelt: Norrath ist mir im Vergleich zu Azeroth zu steril.

Fehlender Komfort

Oft vermisse ich den Komfort von World of WarCraft. Etwa, dass ich beim Annehmen einer Quest gleich sehe, welchen Lohn ich dafür bekomme. So laufe ich mir teilweise die Füße für ein paar Kupferstücke wund und vergeude wertvolle Zeit. Die ist ein entscheidender Faktor: Ab Level 20 braucht man unter zwei Stunden gar nicht einzuloggen, weil man in weniger Zeit kaum etwas reißen kann.

Meine Wertung **83**

GEORG VALTIN

Sehr gut, aber wo ist das PvP?



Egal, ob Größe der Spielwelt, Schlachten gegen Monster, Grafik oder die Fähigkeiten der Charaktere: Wenn ein Online-Rollenspiel die Bezeichnung »episch« verdient hat, dann Everquest 2. Besonders die Kampfanimationen haben es mir angetan: Mein Mönch verdrischt Gegner mit seinem Bo-Stock in so spektakulärer Manier, dass selbst ein Kung-Fu-Meister des altehrwürdigen Shaolin-Klosters anerkennend nicken würde. Wer sich lieber als Schmied oder Alchemist in einer Fantasy-Welt niederlassen will, findet in Everquest 2 zudem das komplexeste Handwerksmodell aller Online-Rollenspiele. Gut finde ich auch, dass die Entwickler die Schwächen des Vorgängers kosequent beseitigt haben, etwa den zähen Einstieg, die überkomplizierte Bedienung und das zähe Spieltempo.

Etwas fehlt mir

Aufgrund des fehlenden PvP-Systems werde ich trotzdem lieber in Azeroth als in Norrath auf die Jagd gehen. Mit meinem hoch gezüchteten Charakter immer nur gegen Monster zu kämpfen ist mir einfach zu öde. Ich bezweifle auch, dass ein funktionierendes PvP-System nachgeliefert wird. Das hätte bereits in der Betaphase ausführlich getestet werden müssen.

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN

Leichter Einstieg, aber dann überfordernd



Als Genre-Frischling muss ich zunächst einmal den unkomplizierten Einstieg loben: Das Tutorial erklärt mir zu Beginn in jeder Situation, was ich machen soll und warum. Das ist später im Zusammenspiel mit Menschen nicht mehr so: Gerade die Veteranen erwarten, dass ich meinen Charakter routiniert spiele und auf für mich unverständliche 1337-Kommandos reagiere – damit bin ich schlichtweg überfordert. Ich will sofort Spaß haben, und nicht erst nach zwei Monaten Einarbeitungszeit.

Handwerklich habe ich an Everquest 2 nichts zu meckern, denn technisch übertrifft das Spiel sogar die meisten Offline-Kollegen.

Meine Wertung **81**

EVERQUEST 2

Video



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.500 pro Server)

Ausstattung
2 DVDs, Handbuch (69 Seiten)
Sound 7.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	SOE/Ubisoft
Webseite	everquest2.station.sony.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- schöne, riesige Spielwelt
- motivierende Charakterentwicklung
- epische Kämpfe gegen Monster

KONTRA

- teils sehr lange Laufwege
- gleichförmige Quests
- keine PvP-Kämpfe

GEORG VALTIN	87
PATRICK HARTMANN	83
DAVID BERGMANN	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **84**

WoW vs. EQ 2

Zwei sehr gute Titel buhlen um die Gunst der Online-Rollenspieler, aber welches ist denn jetzt besser? Oder sind beide gleich gut, und nur anders? **Die Haupttester beider Spiele argumentieren um die Wette.**



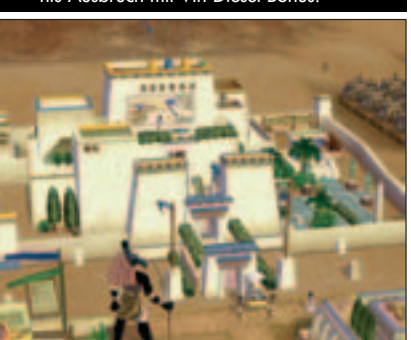
DIE **TOP 100** DER PC-SPIELE



Half-Life 2: Mit sagenhaften 94% ballert sich Gordon Freeman an die Actionspitze.



Chronicles of Riddick: Packender Gefängnis-Ausbruch mit Vin-Diesel-Bonus.



Kinder des Nils: blöder Name, tolles Aufbauspiel – haut die Siedler aus den Charts.



Schlacht um Mittelerde: Die Ring-Kämpfer verteidigen tapfer ihren Platz 2 der Strategie.

HITLISTEN









ACTION		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	HALF-LIFE 2	94	93	93	96	93	95	–	–
2	GTA VICE CITY	93	94	92	–	93	94	90	–
3	VAMPIRE 2	90	88	86	93	93	89	–	–
4	BATTLEFIELD 1942	90	92	90	85	90	–	91	–
5	JOINT OPERATIONS	89	88	91	88	87	–	–	–
6	FAR CRY	88	86	89	–	88	88	92	87
7	UT 2004 (dt.)	88	85	90	85	90	89	87	92
8	SPLINTER CELL 2	88	89	90	–	86	87	86	–
9	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	88	87	–	87	89	83	88
10	MAX PAYNE 2	87	89	86	81	88	89	87	89
11	MAFIA	86	93	88	79	87	–	85	–
12	TRIBES VENGEANCE	86	86	87	–	86	–	87	83
13	METAL GEAR SOLID 2	86	86	81	–	89	89	82	86
14	PRINCE OF PERSIA 4	85	83	84	–	85	87	87	85
15	CHRONICLES OF RIDDICK	85	83	84	–	87	86	–	–
16	FREELANCER	85	85	85	–	84	–	–	85
17	AQUANOX 2	84	87	79	88	82	–	84	–
18	STAR WARS BATTLEFRONT	84	83	84	–	84	–	–	85
19	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	85	85	88	80	82	81	–
20	CALL OF DUTY	83	88	83	82	83	–	80	–
21	DOOM 3	83	84	79	–	87	83	82	–
22	TRON 2.0	83	–	74	85	84	85	–	87
23	THIEF 3	83	82	82	–	85	80	86	–
24	NO ONE LIVES FOREVER 2	82	86	78	83	83	–	81	83
25	MOH – ALLIED ASSAULT	82	84	83	84	83	–	80	80
STRATEGIE									
1	WARCRAFT 3	93	94	93	–	92	93	90	94
2	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	91	91	90	92	89	–	90
3	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	86	95	87	–
4	PANZERS	89	90	86	91	–	–	87	–
5	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–
6	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83
7	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	88	87	–	87
8	ROME TOTAL WAR	86	86	86	–	85	–	88	–
9	SPELLFORCE	86	88	84	–	86	89	83	86
10	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–
11	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	87	–	84	88
12	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–
13	WARHAMMER 40K – D. OF WAR	84	85	86	–	85	83	81	84
14	KINDER DES NILS	84	85	–	–	83	81	–	85
15	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	83	82	–	–
16	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83
17	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	88	77	–	83
18	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	83	–	78	–
19	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–
20	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–
21	TROPICO 2	82	83	81	82	82	–	84	80
22	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–
23	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81
24	COMMANDOS 2	81	81	81	83	82	–	80	81
25	ETHERLORDS 2	81	80	79	84	–	–	80	82

Unsere Redaktion testet nicht erst seit dieser Ausgabe Spiele – sondern seit vielen Jahren. Damit Sie unsere Wertungen für neue Titel besser mit etwas älteren Spielen vergleichen können, haben wir diese nachgetestet – ebenfalls mit jeweils mindestens zwei Redakteuren. Auch hier gilt: Wer nicht lang genug getestet hat, darf auch nicht werten.

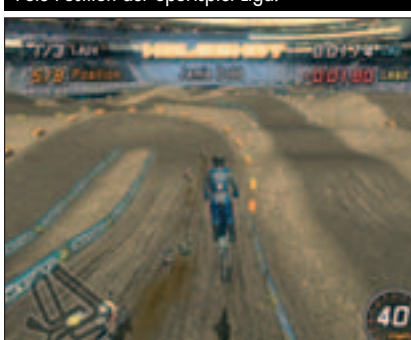
HITLISTEN



	SPORT	Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–
2	T. HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	91	91	–	90
3	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	90	91	92	87
4	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89
5	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–
6	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90
7	NHL 2004	88	–	91	–	–	–	84	–
8	FUSSBALL MANAGER 2005	85	–	89	84	–	–	83	–
9	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	–	88	84	82
10	NFS UNDERGROUND 2	85	85	88	85	85	–	79	86
11	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83
12	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81
13	FIFA 2005	83	83	84	–	84	82	83	–
14	NBA LIVE 2005	83	–	83	–	84	–	80	85
15	T. WOODS PGA TOUR 2005	83	85	86	–	83	80	81	83
16	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–
17	WORLD CHAMP. SNOOKER 2004	82	82	84	82	83	–	75	88
18	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83
19	MOTOGP 2	82	81	79	–	–	83	82	85
20	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	81	82	82	–
21	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78
22	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–
23	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	78	–	81
24	WAKEBOARDING UNLEASHED	79	76	78	–	80	–	80	–
25	SKI ALPIN 2005	79	77	80	–	–	79	–	78
	ROLLENSPIELE | ADVENTURES								
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	94	94	–	92	–	91	93
2	WORLD OF WARCRAFT	92	92	91	–	94	90	–	93
3	GOTHIC 2	91	89	90	97	88	–	89	92
4	PLANESCAPE TORMENT	89	82	90	92	88	–	90	90
5	BALDUR'S GATE 2	88	90	92	81	89	85	88	91
6	DIABLO 2	87	88	93	70	92	89	83	92
7	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–
8	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	85	82	84	–
9	VAMPIRE	84	85	87	83	83	86	–	82
10	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84
11	EVERQUEST 2	84	–	–	–	83	81	–	87
12	THE WESTERNER	83	85	86	–	84	82	81	82
13	SACRED	83	82	88	–	84	–	82	80
14	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78
15	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82
16	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82
17	ARX FATALIS	82	80	81	82	82	–	84	81
18	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	80	86	–	80
19	LEISURE SUIT LARRY	81	–	81	–	82	84	–	78
20	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81
21	GEHEIMNIS D. SILB. OHRRINGS	80	–	–	–	–	79	–	81
22	OBSCURE	80	–	82	–	–	77	80	79
23	DUNGEON SIEGE	79	80	80	79	82	–	75	80
24	SILENT HILL 4	79	–	79	–	–	78	79	79
25	STAR WARS GALAXIES	78	–	–	–	–	–	–	78



GTR: Simbins erstes Vollpreisspiel hält die Pole Position der Sportspiel-Liga.



MTX Mototrax: Dreckiger Neueinsteiger – mit Crossmaschinen über Schlammstrecken.



World of WarCraft: Wer hätte je gedacht, dass ein Online-RPG mal oben mitmischt?



Everquest 2: Der bisherige Online-König muss sich World of WarCraft beugen.

CHRONICLES OF RIDDICK



Ein **Actionfilm zum Selbstspielen**: Schlüpfen Sie in die Rolle eines grimmigen Filmoutlaws und flüchten Sie aus einem Hochsicherheitsgefängnis der Zukunft. Doch Vorsicht: In Butcher Bay gibt es weit gefährlichere Kreaturen als die Wachen!

Butcher Bay: ein Zukunftsknast irgendwo auf einem Wüstenplaneten. Nur wenige Gefangene leben in Zellen über Tage. Der Großteil vegetiert weit unter der Oberfläche in rostigen Containern, wie Ware in einem Hochregal. Ganz hoffnungslose Fälle steckt die Direktion in den so genannten Cryo-Vollzug. Dort werden Häftlinge eingefroren und nur ab und an für Muskelübungen kurz aufgetaut – dagegen wirkt Alcatraz glatt wie ein Luxushotel mit Meerblick.

Niemandem ist bisher die Flucht aus Butcher Bay gelungen, das Gefängnis gilt als absolut ausbruchsicher. Doch die Architekten haben die Rechnung ohne Richard B. Riddick gemacht. Ein Einzelgänger mit einer Stimme wie ein Kettenraucher mit Subwoofer im Hals. Ein Muskelpaket mit fiesen Manieren und einer finsteren Einstellung gegenüber allen, die ihm in die Quere kommen. In der Rolle von Riddick sollen Sie im Schleich-Shooter die Flucht aus Butcher Bay schaffen. Das Spiel hat zwar die offizielle Lizenz zum Film **Riddick: Chroniken eines Kriegers**, die Story spielt aber weit vor der Handlung des Streifens. Mehr dazu finden Sie im Kasten auf der rechten Seite.

Willkommen im Elend

Riddick trifft zu Beginn an der Oberfläche ein. Dort gibt es immerhin Zellen – auch wenn die braungrauen Wände, dreckigen Toiletten und allgegenwärtigen Kameras jeden normalen Menschen in tiefe Depressionen stürzen würden. Doch für Riddick ist das Kindergarten. Auf dem Hof belauscht er Gespräche der Mitgefangenen und bekommt schnell heraus, dass im A-Block gegenüber ein Schlägerboss das Sagen hat. Per Tastendruck sprechen wir mit einigen Häftlingen. Einer verspricht uns einen Schraubenzieher, wenn wir seinen Widersacher aus der Nachbarzelle beseitigen. Ein anderer möchte gerne den Schläger aus dem A-Block aus dem Weg haben. Per simpler Ja-Nein-Antwort nehmen wir beide Aufträge an.

Der Diesel-Faktor

Outlaw-Glatzkopf Riddick wird in Film und Spiel von Vin Diesel (**Fast and Furious**) verkörpert. Seine Spielfigur erkennen Sie sofort wieder. Doch am markantesten ist die Stimme des Schauspielers. Sobald er mit tiefer Röhre Sätze grunzt wie »Wenn ich Dich töte, komme ich dann durch diese Tür?«, fühlen Sie sich so richtig schön fies – und wohl in Riddicks Haut. Auch die anderen Hauptfiguren haben exzellente Sprecher. So leiht etwa Kult-Rapper Xzibit (»**Pimp my Ride**«) dem Oberaufseher von Butcher Bay seine Stimme. Diesen Atmosphäretrumpf ziehen die Entwickler in vielen kleinen Kommentaren von Riddick in den Levels und zahlreichen Zwischensequenzen.

Hierzulande verzichtet Vivendi auf eine Lokalisierung und baut nur deutsche Untertitel ein. Keine Sorge: Die Dialoge im Spiel verstehen Sie schon durch regelmäßigen MTV-



Bei besonders **dicken Gegnern** kommen Sie ohne Taktik nicht weiter.



In tiefen **Tunnelsystemen** müssen wir Horden von Kreaturen abwehren.



Unterwegs mit einem **Wach-Mech** kann Riddick es selbst mit gepanzerten Gegnern wie diesem Roboter aufnehmen. Die Feuerkraft geht allerdings auf Kosten der Beweglichkeit.



Nebenquest: Zuerst speisen wir unsere DNA in den Zentralcomputer von Butcher Bay.



Danach können wir **DNA-codierte Sturmgewehre** der Wachmannschaft benutzen.

Konsum. Das Wort »Fuck« kommt in jedem zweiten Satz vor, und für den Rest brauchen Sie auch kein Anglistikstudium. Zusätzlich fasst das Spiel alle wichtigen Infos nach Level sortiert in einem Journal zusammen.

Schulhofschlägereien

Unterwegs in den Zellenblocks warten noch andere Sträflinge auf uns. Einer gibt uns den Auftrag, in seiner Zelle etwas für ihn abzuholen. Gutgläubig latschen wir also rüber – und tappen in eine Falle: Zwei Ganoven stürzen sich auf uns. Hektisch blocken wir die ersten Schläge mit der rechten Maustaste und teilen danach mit dem linken Knopf ein paar Schwinger aus. Nun fällt zum ersten Mal so richtig auf, dass **Chronicles of Riddick** komplett auf ein klassisches Interface verzichtet. Einzige Ausnahme: In Kämpfen zeigen kleine Kästchen in der oberen linken Ecke die Lebensenergie an.

Nach der Schlägerei suchen wir erneut den angeblichen Auftraggeber auf und stellen ihn zur Rede. Um seine Haut zu retten, gibt er uns Informationen und Geld. Durch solche Ereignisse abseits der Hauptstory entsteht echte Knast-Atmosphäre. Zusätzlich gibt es wie in Gefängnisfilmen Erpresserbanden, Drogenhändler, Übergeschnappte und korrupte Wärter.

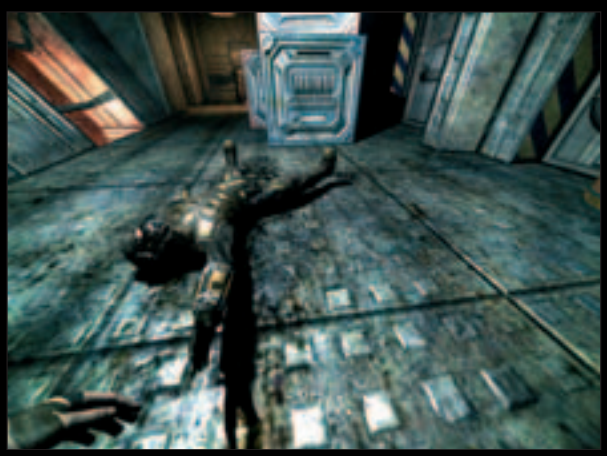
Filmreif inszeniert

Durch unsere Einmischung in die Knastintrigen bricht schon bald ein Aufstand im A-Block aus. Perfekt! Die Unruhe nutzt Riddick, um aus seiner Zelle zu verschwinden. Und stößt prompt auf neue Probleme. Denn die Sturmgewehre der Wärter sind zur Sicherheit DNA-codiert. Unbefugte, deren DNA nicht im Zentralcomputer gespeichert ist, bekommen einen Elektroschock, sobald sie die Waffe anfassen. So liegen die Wummen vor Ihnen, aber Sie müssen trotzdem ohne kämpfen. Riddick wendet deshalb einen Trick an: Er verwickelt die Häscher in einen Nahkampf, schnappt sich die Waffe, drückt sie den Soldaten unters Kinn und zieht dann mit der Hand der Wächter den Abzug. Leichter geht's, sobald Sie Ihre DNA in den Zentralrechner einspeichern.

Trotzdem sind Sie fast das ganze Spiel über schlechter bewaffnet als die Gegner, auf die Sie in einem Levelabschnitt treffen. Durch geschicktes Vorgehen kann Riddick aber meistens das Blatt wenden. So finden wir später im Spiel einen Elektroschocker, mit dem wir die gut bewaffnete Wachmannschaft eines Mineneingangs nacheinander ausschalten – wie bei einem Mikadospiel.

Allein mit der Dunkelheit

Später im Trubel springt uns ein Wachmann an. In einer Skriptsequenz stürzt Riddick mit dem Soldaten in eine Müllgrube – raus aus dem Zellenblock. Unten landet der Outlaw glücklich auf dem Wächter, der den Sturz nicht überlebt. Deshalb hat er keine Verwendung mehr für seine Schrotflinte – endlich eine Knarre.



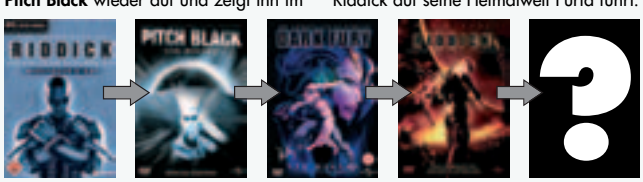
Leichen schleift Riddick auf Knopfdruck in dunkle Ecken.

DIE **CHRONIKEN** DES RIDDICK

Der Charakter Riddick (gespielt von Vin Diesel) tauchte zum ersten Mal im Science-Fiction-Thriller **Pitch Black** auf. Dort erzählt er, wie er für 20 Menthol-zigaretten eine Augenoperation ertauscht hat. Die Story des Spiels liegt also noch vor den Ereignissen des Films und erklärt die wahre Geschichte zu Riddicks Wunderpupillen.

Der Animationsfilm **The Dark Fury** greift die Geschichte Riddicks kurz nach **Pitch Black** wieder auf und zeigt ihn im Kampf gegen die Besatzung eines Söldnerschiffs. Die Mietkrieger wollen den Outlaw fangen und das Kopfgeld dafür einstreichen.

Der Kinofilm **Riddick: Chroniken eines Kriegers** zeigt, wie der Held einen außerirdischen Tyrannen bezwingt. Diese Geschichte soll wiederum in **Riddick 2** – einem neuen Spiel – fortgesetzt werden. Vin Diesel kündigte in einem Interview bereits an, dass die Story Riddick auf seine Heimatwelt Furia führt.



DIE **SPANNENDSTEN MOMENTE** BEIM AUSBRUCH AUS BUTCHER BAY



90 Minuten: Der erste Endgegner macht Lust auf mehr.

2 Stunden: Der Voodoo-Priester verpasst Riddick seine Augen.

2:30 Stunden: In der Kluft eines Technikers tricksen wir die Wachen aus.

4 Stunden: Wir kapern einen Wach-Mech und walzen damit durch den Level.

Das gute Stück ist mit einer Taschenlampe ausgestattet. Die ist bitter nötig, denn es ist stockdunkel. Und aus den Tunnelgängen im Lampenschein dringen merkwürdige Laute.

Bereits nach der ersten Kurve ist klar, dass Riddick nicht allein hier unten ist. Merkwürdige Kreaturen, die wie rasierte Werwölfe aussehen, greifen uns in Scharen an. Und zu allem Überfluss meldet sich die Schrotflinte mit einer sanften Computerstimme: »Kritischer Batteriestatus erreicht. Verbleibende Zeit fünf Minuten«. Na toll! Die Lösung des Problems: Unten in dem Tunnellabyrinth treffen wir einen merkwürdigen Voodoo-Priester. Der verspricht uns eine Augenoperation, wenn wir ihm einen Gegenstand aus den Tunneln zurückbringen.

Schau mir in die Augen

Nach der Operation sieht Riddick endlich so aus, wie er auf Filmpostern zu sehen ist: Eine dunkle Brille schützt seine Augen. Der Grund dafür liegt in den veränderten Pupillen. Die ähneln einem Nachtsichtgerät. In dunklen Räumen kann Riddick sehen wie bei helllichtem Tag. Allerdings blendet ihn schon schwache Helligkeit. Kommt er einer starken Lichtquelle wie einer Taschenlampe oder gar Mündungsfeuer zu nahe, blendet ihn das so, als ob Sie mit offenen Augen direkt in die Mittagssonne schauen würden.

Die Wunderpupillen sind Riddicks wichtigste Waffe im Spiel, denn an vielen Stellen kommt er nur schleichend durch dunkle Gänge oder enge



In zahlreichen **Zwischensequenzen** erzählt das Spiel filmreif die Story weiter.



Einziges **Interface**: Lebenspunkte und Munitionsanzeige auf Waffen.



5:30 Stunden: Flucht aus dem Cryo-Vollzug, wieder stehen wir ohne Waffen da.

6:30 Stunden: Der Endgegner ist besiegt, schon nach viel zu kurzer Zeit.

Luftschächte weiter. So landen Sie einmal auf einem Fahrstuhldach und müssen ohne Lichtquelle in ein stockdunkles Abluftrohr schlüpfen.

Gut geschlichen

Damit Sie im Spiel auch ohne Schattenanzeige à la **Thief 3** oder **Splinter Cell** wissen, ob Sie verborgen sind, benutzt **Chronicles of Riddick** einen Farbeffekt. Sobald sich der Held duckt, ist er im Schleich-Modus. Steht er im Schatten, färben sich die Bildschirmränder mit einem Blauschleier.

Selbst dann sollte Riddick vorsichtig sein, denn die Wachen haben ein sehr gutes Gehör und sind nicht dumm. Wir sind zum Beispiel im Schatten von einer Kiste zur nächsten gehuscht. Plötzlich aktiviert ein Posten die Taschenlampe an seiner Flinte. Hurtig schlüpfen wir in eine Nische. Aber der Wachmann ist so schlau, hier auf die Knie zu gehen und in den Schacht zu leuchten. Sobald er uns entdeckt hat, ruft er nach Verstärkung und eröffnet zeitgleich das Feuer. In solchen Szenen hilft nur noch die schnelle Flucht – oder die Quickload-Taste.

Schleich-Entwarnung

Wer bei Titeln wie **Splinter Cell** die Schleicheinlagen nicht mochte, kann aufatmen. In **Chronicles of Riddick** ist es meistens Ihnen überlassen, ob Sie schleichen wollen, oder lieber die Fäuste und Waffen sprechen lassen. Einzige Ausnahme sind Stellen, an denen die Wachmannschaft deutlich in der Überzahl ist. Oder in späteren Levels, wo Sie es mit Wach-Mechs zu tun bekommen. Hier hilft nur Vorbeihuschen weiter.

Meistens kommt es auf eine gute Mischung aus Schleichen und Ballern an. So kommen Sie etwa im zweiten Drittel des Spiels durch eine Untergrundhöhle, in der schleimige Kreaturen ihr Unwesen treiben. Hier gewinnen Sie auf Zehenspitzen keinen Blumentopf. Da helfen nur Dauerfeuer aus der Schrotflinte und ein paar gezielte Granaten weiter.

Das Waffenarsenal in **Chronicles of Riddick** ist sehr überschaubar. In den Gängen von Butcher Bay finden sich lediglich Pistole, Schrotflinte, Sturmgewehr, Minigun, Granaten und Nahkampfwaffen.

Killer-Maschinen

Absolutes Highlight im Spiel sind zwei Abschnitte, in denen Riddick in Wach-Mechs unterwegs ist. Die gepanzerten Kolosse verkraften einige Treffer, so dass Sie sich endlich mal frontal mit ganzen Wachmannschaften anlegen können. Die dickste Variante des Wachroboters stampft sehr schwerfällig durch die Levels. Als wir damit in einen Bürokomplex eindringen, demoliert der Mech mit seinem Stampfen den Parkettboden und lässt Fenster zerspringen.

Egal ob mit Mechs oder zu Fuß, das Vorgehen des Helden ist in den meisten Levels sehr linear vorgegeben. Wer eine Abzweigung oder einen Lüftungsschacht übersieht, steckt deshalb leicht in einer Sackgasse fest.

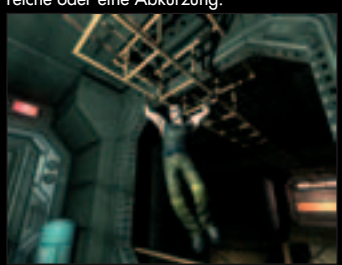
Die Atmosphäre leidet aber nur kurz unter diesen Frustmomenten, denn die Präsentation entlang der Storylinie ist absolut filmreif. Verstärkt durch die Sprüche von Raubein Vin Diesel und Zwischensequenzen an den richtigen Stellen, ist die Flucht aus dem Hochsicherheitsgefängnis Spannung pur. Doch die hält nicht

FERTIGKEITEN

Im Gefängnis braucht der Outlaw mehr als nur einen kühlen Kopf …



Riddick **klettert** auf kleine Objekte und Kisten. Dadurch erreicht er oft versteckte Bereiche oder eine Abkürzung.



Der Held kann an bestimmten, meistens vorgegeben Stellen **hangeln**, manchmal sogar seitlich – wie Lara Croft.



Boxkämpfe bestreitet Riddick fast in jedem Levelabschnitt. Durch simple Steuerung sind die aber kein Problem.



Solange das Bild mit einem Blauschleier verfärbt ist, **schleicht** Riddick unentdeckt durch den Schatten.



Riddicks Augen sind sein Markenzeichen und wirken wie ein Restlichtverstärker, mit dem er im Dunkeln sehen kann.

CHRONICLES OF RIDDICK: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon auf Filme wie Der Gefangene von Alcatraz abgefahren sind

... wenn Sie mit englischer Sprachausgabe leben können

... wenn Sie Vin Diesel mögen

... wenn Sie sich das erste Spiel mit Audiokommentar der Entwickler zulegen wollen

... wenn Ihnen Schleicheinlagen durch lange Luftschächte nichts ausmachen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie Vin Diesel für einen aufgeblasenen Proll-Glatzkopf halten

... falls Ihnen lange Schleicheinlagen auf Dauer lästig sind

... falls Sie Spiele ohne vernünftige Lokalisierung gar nicht erst anfassen

... falls für Sie bei Actionspielen ein Multiplayer-Modus Pflicht ist

... falls Ihnen ein Spiel mit unter 10 Stunden Spielzeit keine 50 Euro wert ist

lange an. Bereits nach sechs bis sieben Stunden stehen Sie vor dem Endgegner. Und das nur, wenn sie alle Ecken von Butcher Bay aufsuchen.

Aus dem Nähkästchen

Wer **Chronicles of Riddick** einmal durchgespielt hat, schaltet den so genannten Kommentar-Modus frei. Ähnlich wie bei einer Video-DVD erklären die Entwickler von Starbreeze in einem Audiokommentar besondere Stellen im Spiel. Das funktioniert so: Sie starten ein neues Spiel. Nun sind in den Levels Symbole verstreut. Sobald Sie eines mit der Benutzen-Taste aktivieren, spult es einen Text ab. Eine Anzeige informiert Sie, welches Thema erklärt wird und wie lange der Kommentar dauert. Dabei erfahren Sie unter anderem, dass die Frau des Soundchefs sämtliche Computerstimmen in Butcher Bay synchronisiert hat. Alle Erklärungen sind komplett in englischer Sprache.

Kommentar von Vin Diesel selbst gibt es keinen. Obwohl er an der Entwicklung mitgewirkt hat. Von ihm stammen einige Ideen zur Story und den Dialogen. Diesels Spielefirma, Tigon Games, hatte während der Produktion eine verwaltende und beratende Funktion.

Sauber umgesetzt

Konsolen- und Filmumsetzungen hängt ein schlechter Ruf nach. Im Fall von **Chronicles of Riddick** trifft dieses Vorurteil überhaupt nicht zu. Technisch gehörte das Spiel auf der Xbox zu den absoluten Toptiteln. Auf dem PC muss sich **Chronicles of Riddick** nicht vor der Konkurrenz verstecken. Vor allem die Charaktermodelle und ihre Animationen sind extrem gut gelungen – allen voran der Hauptdarsteller. Den Polygon-Riddick erkennen Sie sofort als Vin Diesel. Metallene Computerkonsolen sehen endlich nach Metall aus und nicht wie aufgeklebte graue Raufasertapete mit gemalten Knöpfchen. An manchen Stellen wirkt dieser Metall-Look zwar übertrieben, passt aber zum Gesamtstil von **Chronicles of Riddick**.

Der 6.1-Sound unterstützt die Atmosphäre. In Kämpfen untermalen Musikstücke ähnlich dem Actionstreifen **The Rock** das Geschehen.

Patrick Hartmann

TECHNIK-CHECK

- Reduzieren Sie den Shader-Modus, um die Performance zu steigern.
- Weniger Textur-Qualität bringt Ihnen einen deutlichen Leistungszuwachs.
- Falls das Spiel immer noch ruckelt, schalten sie die Model-Shadows ab.
- Erst über einer Auflösung von 1.024x768 bricht die Performance drastisch ein.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **4,1 GByte**
Ladezeiten **sehr lang (256 MB)**
akzeptabel (512 MB)

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,0 GHz	800x600x32, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL

Nicht Fisch, nicht Fleisch. Aber doch irgendwie gut.



Vin Diesel finde ich gut, speziell in Pitch Black. Klar, dass mir der Einstieg in sein erstes Spiel leicht fiel und ich mich voll mit Riddick identifizieren konnte. Atmosphärisch hat mich Riddick also sofort gepackt, spielerisch musste ich mich erst mit der Mischung aus Ballern und Schleichen anfreunden. Irgendwie war ich hin- und hergerissen, weil das Spiel sich selbst nicht festlegen kann, ob es Doom oder Splinter Cell sein will.

Trotzdem habe ich Riddick gerne durchgespielt – was angesichts der kurzen Spieldauer viel zu schnell ging. Schade. Ein paar Stunden länger hätte ich gerne noch das coole Raubein verkörpert.

Meine Wertung 84

MARTIN DEPPE

Sprücheklopfen hui, Gegnerklopfen pfui



Eine meiner Lebens-Theorien ist ja, dass man sein ganzes Alltagsleben mit Filmzitaten bestreiten kann. Riddick ist der Beweis. Den nächsten Entwickler-Besuch aus den Staaten begrüße ich an der Tür nicht mehr mit »Hello, nice to meet you«, sondern einem bissig dahingeknurrten »You're in MY CELL!«

Aber: Ein Spiel besteht nicht nur aus Filmzitaten. So atmosphärisch dicht Chronicles of Riddick auch ist – mir hat es zu viele Simpel-Prügelkämpfe. Klar, bei einem Ausbruch schleppt man selten ein komplettes Arsenal mit, aber etwas mehr rasante Feuergefechte statt statischer Haudraufereien hätten es ruhig sein können.

Meine Wertung 83

DAVID BERGMANN

Laut, schnell und verdammt cool!



Interaktives Popcorn-Kino, wie es besser kaum sein könnte. Vin Diesel grummelt im Sekundentakt lässige Sprüche. Und wenn er mal den Mund hält, dann ist auf dem Bildschirm die Hölle los. Da ist mir die kurze Spielzeit egal – die passt zum knackigen Spielablauf wie Arsch auf Eimer. Gestört haben mich dagegen die teils zu verwinkelten Levels und die aufgesetzt wirkenden Rollenspiel-Quests. Ansonsten ist Riddick eine glänzende Lizenzumsetzung.

Meine Wertung 86

PATRICK HARTMANN

Kurz und knackig!



Mit Riddick unterwegs zu sein ist wie ein siebenstündiger Actionfilm. Der Held hechtet von einer brenzligen Situation zur nächsten. In einer Szene hetzt ihn eine Meute Kreaturen, in einer anderen nehmen ihn Mech-Roboter aufs Korn, oder er schleicht in der Dunkelheit an einem halben Dutzend Wachen vorbei. Zusätzlich kann ich dabei mit NPCs agieren, fast wie in einem Rollenspiel. Zwar sind die Aufträge und Dialoge längst nicht so komplex, doch durch die Einlagen entsteht das Gefühl, in einer lebendigen Welt unterwegs zu sein.

Wirklich genervt hat mich nur die kurze Spielzeit. Nach etwa sieben Stunden hatte ich den Endgegner vor mir und war sicher, dass da noch etwas kommen muss. Doch das haben sich die Entwickler wohl für den bereits angekündigten zweiten Teil aufgespart.

Meine Wertung 87

CHRONICLES OF RIDDICK



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Installationsanleitung (2 Seiten)
Sound 6.1-Surround

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler/Publisher	Starbreeze/Vivendi
Webseite	www.riddickgame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- cooler Titelheld
- viele Mini-Quests
- atmosphärische Sprachausgabe
- spannende Schleicheinlagen
- filmreife Story
- exzellente Zwischensequenzen
- stimmiger Soundtrack

KONTRA

- kurze Spieldauer
- nur englische Sprachausgabe (deutsche Untertitel)
- meistens linearer Levelaufbau
- teils unpräzise Steuerung

PATRICK HARTMANN	87
FLORIAN STANGL	84
MARTIN DEPPE	83
DAVID BERGMANN	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

Video ?! Tipps



In ihrer schwer bewachten Zitadelle führen die **Combine** grausige Menschenexperimente durch. Klar, dass sie Zuschauer nicht gerade Willkommen heißen.



Die **Zwischensequenzen** (hier im Hauptquartier der Widerständler) verdonnern Sie nicht zum Zusehen, sondern binden Sie in die Handlung ein.



Ein mit der **Gravity Gun** geschleudertes Sägeblatt macht aus einem Zombie zwei. Fässer oder Heizkörper hauen die Gruselgestalten von den Socken.

HALF-LIFE 2



Es sollte **das Spiel der Spiele** werden, die neue Action-Referenz. Kaum ein Superlativ, der Half-Life 2 nicht im Voraus zuteil geworden wäre. Eigentlich konnten die Macher die Erwartungen gar nicht erfüllen. Können sie doch.

»Munter ans Werk, Mr. Freeman. Munter ans Werk.« Mit diesen Worten beginnt die umwerfende Erfahrung, die sich **Half-Life 2** nennt. Wenn 20 Stunden später der Vorhang fällt, werden Sie den Entwicklern auf Knien danken wollen für den besten Ego-Shooter seit Erfindung des Genres.

Das Erstaunliche ist: Spielerisch bringt Valves Neuer wenig Neues. **Half-Life 2** fesselt vielmehr durch die filmreife, abwechslungsreiche Inszenierung alter Shooter-Tugenden. In den Schuhen von Gordon Freeman spurten Sie durch 13 Abschnitte einer düsteren Zukunftswelt und räumen jeden aus dem Weg, der sich Ihnen in denselbigen stellt. Es wird geballert, gerätselt und Gas gegeben, mit Buggy und Propellerboot. Stimmungsvolle Grafik, treibender Soundtrack und nicht zuletzt die Physik-Engine ziehen Sie mit Haut und Haaren in eine glaubwürdige Science-Fiction-Vision.

Der große Bruder sieht alles

Wer mit Gordon Freeman die Spielwelt betritt, traut seinen Augen kaum: In einer heruntergekommenen Bahnhofshalle lauern an jeder Ecke Soldaten, Gewehre im Anschlag, Gesichter hinter fratzenhaften Gasmasken verborgen. Über den Köpfen kreisen bedrohlich surrende Drohnen, die ihre Kameraaugen auf die Ankömmlinge richten, jedes Antlitz im Blitzlichtgewitter festhalten. An den Wänden Monitore, auf denen überlebensgroß ein gütig lächelnder Patriarch seine Botschaft verkündet: »Willkommen in City 17.« Doch je weiter er spricht, desto weniger klingt seine Rede wie ein Willkommensgruß, sondern wie eine handfeste Drohung.

Was ist hier passiert? Erst als Gordon mit Wachmann Barney ein bekanntes Gesicht wieder trifft, beginnt sich der Schleier zu lüften. Offenbar wurde die Erde nach den Ereignissen aus **Half-Life 1** von außerirdischen Invasoren überrannt. Seitdem fristet die Menschheit ihr Dasein unter der Knute der Aliens. Nur ein paar Kollaborateure genießen die Gunst der Unterdrücker, allen voran Dr. Breen, der Bärtige von den Videowänden. Doch es regt sich Widerstand: Im Untergrund haben sich die Menschen gegen die Besatzer organisiert. Aber ihnen fehlt ein Anführer. Auftritt: Gordon Freeman.

Auf der Flucht in City 17

Ungewöhnlich für einen Ego-Shooter: Die ersten Spielminuten ist Gordon unbewaffnet auf der Flucht vor den Suchkommandos der Combine, der Schutztruppe der neuen Erdenherrscher. Der Physiker und Weltenretter hastet über Dächer, Feuerleitern, durch Häuserschluchten, duckt sich bei Feindbeschuss, verkriecht sich vor den Verfolgern. Schade, dass kaum Zeit bleibt, das überwältigende Panorama von City 17 zu genießen. Nicht, dass die Skyline echte Postkartenqualitäten hätte – das Häusermeer erinnert eher an osteuropäische Trabantenstädte. Aber es ist die mit Abstand echteste Siedlung, die je auf einen Computerbildschirm projiziert wurde

Atemberaubende Levels

Die Grafik ist schlichtweg atemberaubend. Der Blick schweift über triste Plattenbauten und abrissreife Fachwerkruinen. Ein verrotteter Gartenzaun säumt einen heruntergekommenen Vorgarten. Darin: eine rostige Schaukel, am Boden eine dreckige Kinderpuppe, der beide Arme fehlen. Die Valve-Grafiker spielen mit Licht und Farben, sie pinseln Texturen, die man nur photorealistisch nennen kann, sie modellieren selbst Nebensachen wie die Puppe am Boden mit absoluter Hingabe. Was nackte Technik anbelangt, mögen andere Spiele wie **Far Cry** oder **Doom 3** mithalten können. Aber keines ist schön wie **Half-Life 2**. Jeder Level ist ein Kunstwerk.

Physik für den Physiker

Doch, wie gesagt, Zeit zum Verweilen und Staunen bleibt selten. Bald schon verlagert sich die Verfolgungsjagd von Hinterhöfen und Treppenhäusern aufs Wasser. Mit einem Propellerboot geht es durch verseuchte Kanäle, im-



Zusammen mit Wachmann Barney und Guerilla-Teams bekämpfen Sie in den Ruinen von City 17 dreibeinige Kampfmaschinen: die **Strider**.

mer verfolgt von Combine-Söldnern und waffenstarrenden Helikoptern, die mit Wasserbomben und Kanonensalven versuchen, den Ausreißer aufzuhalten. Einzig die regelmäßigen Unterbrechungen zum nachladen stören den chaotischen Ritt.

Während dieser Hatz lässt die Physik-Engine erstmals richtig ihre Muskeln spielen. Die sorgt nämlich nicht nur dafür, dass Benzinfässer realistisch in die Luft fliegen, die Entwickler haben sie auch in viele Rätsel eingebunden. Um etwa mit dem Wasserflitzer über eine Sprungschanze ins nächste Becken zu hüpfen, muss Gordon mit Luft gefüllte Fässer so unter der Rampe platzieren, dass die sich aus der Kloake hebt. Ein andermal zieht der Physiker ein verkeiltes Holzscheit aus einem Flaschenzug, damit der die Kiste freigibt, in der Munition und Medikits warten. Solche Beispiele gibt es in **Half-Life 2** alle paar Abschnitte lang – stets passend und sinnvoll ins Spiel integriert.

Vom Zombie-Paradies in die Strider-Stadt

Die Jagd übers Wasser offenbart ein weiteres Highlight: die Spannungskurve. Schusswechsel mit den Combine wechseln sich ab mit Puzzle-Passagen, Akrobatik-Abschnitte mit ruhigen Zwischensequenzen. Die Drehbuchautoren lassen Zeit zum Verschnaufen, bauen Spannung auf, die sich in Schock-Momenten oder wilden Feuergefechten entlädt.

Selten war ein Ego-Shooter so abwechslungsreich. Sie durchstreifen eine finstere Geisterstadt, in der es von zombieähnlichen Monstern nur so wimmelt, die sich aus dem Dunkeln auf Sie stürzen. Sie bahnen sich einen Weg über Wüstensand, indem Sie Paletten und Bretter auslegen, immer eins vors andere – ein Fehltritt, und es brechen außerirdische Insektenmonster aus dem Boden. Sie stürmen mit einer Armada dieser Starship Troopers-Käfer eine Combine-Basis. Sie fechten Stra-

DIE HANDLUNG: **FRAGEN UND ANTWORTEN**

Die Story lässt vieles ungeklärt. Wir haben uns bemüht, einige Antworten zu finden.

FRAGE **Was passierte** seit Half-Life 1?
ANTWORT In einem nur sieben Stunden währenden Krieg haben die Combine die Erde überrannt und einen Überwachungsstaat installiert, der von dem irdischen Wissenschaftler Dr. Breen geleitet wird. Aber einige leisten noch immer Gegenwehr.

FRAGE Wer sind die **Invasoren**?
ANTWORT Mit Sicherheit stammen sie von einem anderen Planeten, eventuell sogar aus einem anderen Universum. Es wird spekuliert, dass sie auf einem Eroberungsfeldzug zahlreiche andere Spezies in ihr Imperium integriert haben, ähnlich wie die Borg in Star Trek. Die Combine-Soldaten sind nur ein Werkzeug der Eindringlinge, menschliche Freiwillige oder genetisch veränderte Humanoide.

FRAGE Was ist mit den **Xen**?
ANTWORT Die Alienrasse, die in Half-Life 1 noch die Hauptstreitmacht stellte, wurde offensichtlich ebenfalls von den Combine versklavt. Nachdem Gordon sie in Teil 1 befreit hat, kämpfen sie Seite an Seite mit den menschlichen Widerständlern.

FRAGE Wer ist der **G-Man**?
ANTWORT Auftreten und übermenschliche Fähigkeiten wie die Kontrolle über Zeit und Raum lassen darauf schließen, dass der G-Man ein Alien ist. Eventuell stammt er von einem Volk, das ebenfalls im Krieg mit den Combine liegt – oder ist er vielleicht selbst einer von ihnen? Wer weiß ...



Ein **Bild** in Dr. Kleiners Labor gibt Anlass zu Spekulationen: War der G-Man (rechts) mit im Team?

MULTIPLAYER

Ursprünglich wurde Half-Life 2 ohne Mehrspieler-Part ausgeliefert. Rund zwei Wochen nach Erscheinen erweiterten die Macher das Spiel aber per Patch um einen Deathmatch-Modus. Der hat zwar Potenzial (besonders wegen der Gravity Gun), lief aber zum Testzeitpunkt selbst im Netzwerk nicht ruckelfrei. Internet-Matches waren von üblen Lags geplagt.

MECKERLISTE FÜR MIESEPETER

Keine Frage, **Half-Life 2** gehört zu den besten Computerspielen aller Zeiten. Doch wo viel Licht ist, ist auch Schatten. Für alle Erbsenzähler haben wir deshalb eine Liste der (wenigen) Mängel aufgestellt.

- zum Freischalten der Software wird zwingend ein Internetanschluss benötigt
- Ladezeiten zwischen den Levelabschnitten hemmen den Spielfluss, insbesondere bei temporeichen Szenen wie der Bootsjagd
- die Geschichte lässt vieles im Dunkeln
- der Spielablauf ist streng linear und lässt nicht viel Platz für Entdeckungen
- die Physik-Rätsel sind oft Selbstzweck, die Lösungen meist offensichtlich
- an einigen Stellen tauchen besiegte Gegner immer wieder auf
- es gab auf einigen wenigen Rechnern technische Probleme wie Sound-Stottern (größtenteils per Patch beseitigt)
- die Gravity Gun kann zwar tonnenschwere Benzinfässer, aber keine Soldaten hoch heben
- der per Patch nachgelieferte Deathmatch-Modus ist nur mittelprächtig, es gibt (noch) keine anderen Modi



Der **G-Man** redet viel – aber in Rätseln.



Die anfangs bedrohlichen **Ameisenlöwen-Käfer** kämpfen später auf einer Rettungsmission an Ihrer Seite.



Unter anderem brettern Sie mit einem schwer bewaffneten **Gelände-Buggy** durch die Pampa.



Typisches Physik-Rätsel: per Kran mit dem **Container** die Brücke herunterlassen – und Combine quetschen.

ßenkämpfe Seite an Seite mit Rebellen-Kommandos aus. Sie stellen mit automatischen Kanonen Fallen für ganze Heerscharen von Fieslingen.

Das sind nur eine Handvoll Szenen von Dutzenden! **Half-Life 2** wimmelt nur so von fantastischen Einfällen der Leveldesigner. Jeder Abschnitt hat seine eigene Stimmung. Beklemmend der Anfang im Überwachungsstaat, gruselig das Kapitel in der Geisterstadt, kühles High-Tech-Ambiente in den Verstecken der Combine.

Fun mit der Gravity Gun

Ebenso abwechslungsreich zeigt sich die Rüstkammer der Widerstandskämpfer. Erwehrt sich Freeman zu Spielbeginn nur mit einem rostigen Brecheisen seiner Haut, stehen später eine ganze Reihe von Schießprügeln zur Wahl: von der Standardpistole über die vor allem im Nahkampf verheerende Schrotflinte bis hin zum Sturmgewehr mit Energiegranatwerfer. Die mit Abstand coolste Wumme ist aber die Gravity Gun. Ein Science-Fiction-Gerät, das die Schwerkraft manipuliert. Mit ihr kann der Wissenschafter selbst tonnenschwere Autos mühelos heben und durch die Luft wirbeln. Zwar ist die Gravity Gun an sich harmlos, dank der Physik-Engine lässt sie sich aber als tödliche Waffe missbrauchen. Beispielsweise, indem Gordon eben jenes Auto auf seine Widersacher schleudert. Oder indem er ein messerscharfes Sägeblatt aufnimmt und es mit Schmackes Richtung Feind feuert.

Steinzeitliches Basketball

Den Umgang mit der Gravity Gun lernen Sie spielend: Beim Ball-Match mit einem riesigen Roboterhund, der auf den einfallsreichen Namen Dog hört. Dieser Abschnitt zeigt, wie clever die Designer automatisch ablaufende Sequenzen verwenden. Nach der dramatischen Bootsfahrt erreichen Sie das Labor von Dr. Kleiner, dem Eierkopf aus **Half-Life 1**. Dort treffen Sie auch auf Alyx, die Tochter von Resistance-Boss Eli. Während die beiden Sie auf den neuesten Stand im Kampf gegen die Unterdrücker bringen, haben Sie Zeit zu verschnaufen.

Die Zwischensequenzen degradieren Sie nicht zum passiven Zuschauer; Sie können sich umsehen, werden in die Handlung eingebunden. Die zwei basteln an ihren Maschinen, reden mit Ihnen, scherzen miteinander. Danach geht's in den Vorhof der Bunkeranlage, wo Ihnen Alyx die Funktionsweise der Gravity Gun erklärt. Ihr Robokumpel Dog schleudert einen gewaltigen Felsbrocken auf Sie, den Sie mit dem Schwerkraftmanipulator auffangen und zurückwerfen. Kistenstapel, ein Basketballkorb und andere Gerätschaften laden zum Experimentieren ein. Doch lange währt der Spaß nicht: Prompt greifen Combine-Truppen die Basis an, es hagelt Granaten, und Sie sind einmal mehr auf der Flucht.

Spreke nix Deutsch?

Nicht nur die Arbeit der Grafiker und Drehbuchautoren ist verneigenswert, auch die Leistung von Valves Klangtechnikern verdient Beachtung. Musik wird spärlich eingesetzt, treibt an manchen Stellen das Tempo, beruhigt an anderen. Hintergrundgeräusche wie Türenquietschen, das Heulen des Windes oder das Knurren und Stöhnen der Zombies in der Geisterstadt unterstreichen die Atmosphäre.

An einem Punkt haben die Macher aber gewaltig geschlampt: Die deutsche Version verschreckt mit schlechter Synchronisation. Einem Großteil der

HALF-LIFE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sich auch nur einen Hauch für Ego-Shooter begeistern

... wenn Sie die schönsten Levels bestaunen wollen, die es je in einem Computerspiel zu sehen gab

... wenn Sie die Vorzeige-Physik-Engine in Aktion sehen und Ihren Spieltrieb ausleben wollen

... wenn Sie für ein paar Abende sämtliche sozialen Verpflichtungen ignorieren können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie nicht über einen Internetzugang verfügen

... wenn Sie Valves zweifelhafte Lizenzpolitik absolut ablehnen

... wenn Ihr System schwächer als 2,0 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 3 ist

... wenn Sie vor allem auf Multiplayer-Spaß aus sind und mit Counter-Strike nichts anfangen können



Sprecher merkt man ihre britische oder amerikanische Herkunft deutlich an. Zwar passen die Stimmen gut zu den Charakteren, insbesondere der G-Man glänzt in seiner Rolle, aber Akzente und Aussprachefehler lassen doch stark daran zweifeln, dass hier Einheimische am Werk waren. Keine totale Katastrophe, aber verglichen mit dem Vorzeigecharakter der anderen Spielanteile sinkt die Lokalisierung deutlich ab. Glück im Unglück: Die Software lässt sich mit wenigen Mausklicks auf Englisch umstellen, und man kann die exzellenten Originalsprecher genießen.

Ohne Internet geht nix

Und noch einen großen Kritikpunkt gibt es: Steam. Über diesen Internet-Service müssen Sie das Spiel nämlich frei schalten lassen, ähnlich wie Windows XP – selbst wenn Sie es im Laden erworben haben. Anders als beim Microsoft-Betriebssystem gibt es keine Alternativen zur Aktivierung. Ohne Online-Anschluss sind Sie aufgeschmissen. Auch wenn der besteht, dauert der Prozess je nach Verbindungsgeschwindigkeit schon mal Stunden. In den ersten Tagen nach Spielerscheinen mussten viele Käufer noch länger warten, weil die Steam-Server unter dem Ansturm beinahe zusammenbrachen.

Lizenz zum Abzocken?

Ein anderes Ärgernis sind die Lizenzbestimmungen, die Valve jedem Kunden auferlegen will, das so genannte EULA (=End User License Agreement). Das enthält unter anderem Passagen, die dem Hersteller das Recht einräumen, das Geschäftsmodell binnen 30 Tagen zu ändern, etwa um weitere Zahlungen einzufordern, wenn man **Half-Life 2** weiter spielen möchte. Außerdem verbietet die EULA quasi den Weiterverkauf. Allerdings: Solche Software-Verträge sind in Deutschland rechtlich nicht bindend. Viel Lärm um nichts also? Nicht ganz. Alleine die Tatsache, dass Valve auf solche restriktiven Bestimmungen Wert legt, lässt befürchten, dass man in Zukunft davon Gebrauch machen will. Wir können nur hoffen, dass die Entwickler im Interesse Ihrer Kunden auf solche Knebelverträge verzichten.

Rüdiger Steidle

TECHNIK-CHECK

- Mit minimalen Details sieht das Spiel gut aus und läuft auch auf kleineren Systemen.
- Herunterregeln der Soundqualität bringt bis zu 10% mehr Leistung.
- Aktiviertes Antialiasing und anisotropes Filtering sind ab 1.280x960 starke Bremsen.
- Je nach DirectX-Support der Grafikkarte schaltet das Spiel Details zu oder ab.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **3,1 GByte**
Ladezeiten **lang (512 MB RAM)**, **zügig (1,0 GB RAM)**

CPU mit 1,00 GHz	800x600x32, 512 MB, min. Details	Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,2 GHz	1.024x768x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,5 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Half-Life 2 ist der beste Grund, PC-Spieler zu sein

Bis auf wenige kleine Schnitzer ist Half-Life 2 die neue Spieldesign-Bibel für Entwickler. Und mein absolutes Highlight aus 2004. Noch nie habe ich eine derart glaubwürdige Spielwelt erlebt. Noch nie hat mir ein Spiel so viel Abwechslung geboten. Erstaunlich ist dabei vor allem, dass Valve ausschließlich altbewährte Spielelemente verwendet. Eingebettet allerdings in eine Dramaturgie, die ihresgleichen sucht.

Half-Life 2 ist für mich das bis dato beste PC-Spiel. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ein anderer Shooter dem neuen Genre-Spitzenreiter auf absehbare Zeit Konkurrenz bietet. Bleibt auch mir nur zu sagen: danke, Valve!

Meine Wertung **95**

PATRICK HARTMANN



Nicht alles Gold, was glänzt!

Wenn's kein anderer macht, dann hole ich eben Half-Life 2 aus den Wolken zurück. Das Spiel ist zwar überragend designt und gestylt, aber die deutsche Lokalisierung treibt mir kalte Schauer über den Rücken. Außerdem sind die Ladezeiten ähnlich unverschämt wie Valves Vertriebspolitik.

Dennoch bleibt das Spiel der beste Ego-Shooter. Doch ich sehe die Konkurrenz dichter dran als die Kollegen.

Meine Wertung **93**

RÜDIGER STEIDLE



Danke, Valve!

Es lassen sich bestimmt ein Dutzend schlechte Dinge sagen über Half-Life 2. Mein Kritiker-Gewissen flüstert mir beispielsweise Stichworte zu wie »linearer Spielablauf«, »offensichtliche Rätsellösungen« oder »ungewisse Hintergrundgeschichte«.

Und wissen Sie was? Das ist mir völlig egal. Denn Half-Life 2 war für mich die überwältigendste Spielerfahrung, seit ich denken kann. Ein Film, in dem ich selber der Held war. Einer, bei dem ich mitgefiebert habe, der mir Angst eingejagt und mich zum Fluchen und Lachen gebracht hat. Fast perfektes Popcorn-Kino. Drei Abende lang war ich Gordon Freeman, habe Half-Life gelebt und geträumt. Ich habe mich einmal sogar ertappt, wie ich beim Rausgehen die Tür aufgehalten habe – damit die Ameisenlöwen nachkommen ...

Meine Wertung **96**

FLORIAN STANGL



Wie gut, dass Valve keine halben Sachen gemacht hat!

Ich sag' Ihnen jetzt mal, was mich an Half-Life 2 richtig stört: die Musikuntermalung. Die ist zu sporadisch und nicht wirklich gut. Ok, das mag Geschmackssache sein. Also zu den Fakten. Half-Life 2 ist der derzeit beste Ego-Shooter. Setzt Standards bei Leveldesign, Spannungsbogen und Erzählweise. Ich liebe die vielen kleinen Physikrätsel, die ganz ohne altbekannte Spieldesign-Krücken auskommen. Hier zeigt mir die Umgebung, wie ich vorgehen muss, nicht eine Texteinblendung oder Tipps vom zufällig rumstehenden NPC.

Anstatt Valve zu danken, hoffe ich, dass andere Entwickler die neuen Standards bald übertreffen.

Meine Wertung **93**

HALF-LIFE 2



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (32 Spieler)
Internet (32 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Kurzanleitung (2 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Valve/Vivendi
Webseite	www.half-life2.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	5

PRO

- sehr abwechslungsreich
- tolles Leveldesign
- geniale Grafik
- interessante Story-Versatzstücke
- coole Charaktere: Dog, Alyx
- glaubwürdige Physik-Engine
- vergleichsweise hohe Spieldauer
- keinerlei Spannungs-Durchhänger

KONTRA

- lange Ladezeiten
- schlechte deutsche Synchro
- linearer Spielablauf
- seltene KI-Aussetzer

RÜDIGER STEIDLE	96
DAVID BERGMANN	95
FLORIAN STANGL	93
PATRICK HARTMANN	93

Durchschnitts-Wertung der Tester **94**

Video

Tipps


Den Holzscheit des Zombies können wir später als **Waffe** verwenden.


In den Kämpfen müssen Sie im rechten Moment die Angriffe **parieren**.

SHADE – ZORN DER ENGEL

Shade hat eigentlich alles, was ein gutes Action-Adventure braucht: **Kämpfe, Kombo-Attacken und ein paar Rätsel.** Die einzelnen Elemente halten mit heutigen Standards jedoch nicht mehr mit.



Pressemitteilungen neigen hin und wieder zu Untertreibungen. In der Information zu **Shade – Zorn der Engel** ist beispielsweise zu lesen: »Der Spieler besteht in der 3rd-Person oder 1st-Person-Sicht ein düsteres Abenteuer, um das Verschwinden seines Bruders aufklären. Eine recht abgedrehte Story voller Wendungen und Überraschungen um reale und fantastische Welten sowie fremde Dimensionen erwarten ihn«. Tatsächlich möchte man den Plot des Action-Adventures eher als völlig abgedreht bezeichnen. Da stößt ein Archäologe auf ein seltsames Artefakt und bittet seinen Bruder um Hilfe. Der ist zufällig ein muskulöser Haudrauf mit Vin-Diesel-Attitüde und lässt sich entsprechend nicht lange bitten.

Himmlische Unterstützung

An der Ausgrabungsstätte angekommen, begegnet der Held einem Engel, der ihn über die Geschehnisse aufklärt. Die schlechte Nachricht: Das Bruderherz ist von höheren Mächten eingekerkert worden. Die gute Nachricht: Er kann befreit werden. Der Diesel-Imitator muss lediglich ein paar Engel retten, die ebenfalls hinter göttlichen Gittern sitzen – und der Rest erledigt sich quasi wie von selbst. Damit das Unternehmen nicht an menschlichem Versagen scheitert, stellt der Engel dem Helden außerdem ein dämonisches Schoßtier zur Seite. Dann kann's ja los gehen ...

Klingt verwirrend? Das war es offenbar auch für die Storyschreiber, denn die Geschichte von **Shade** bemüht sich derart angestrengt, den okkulten Stoff mit obskuren Wendungen zu erzählen, dass man kaum mitkommt. Ist aber eigentlich auch nicht so wichtig – machen Sie's wie der Hauptcharakter und nehmen Sie alles einfach hin. **Shade** dürfen Sie nämlich auch ohne Durchblick spielen.

Viel Feind, viel Ehr'

In dem reinrassigen Action-Adventure lenken Sie den wortkargen Helden durch insgesamt 30 Levels, die in vier Welten spielen. Sie ballern in der Gegenwart, schnetzeln sich durchs Mittelalter, hauen in der Antike kräftig auf den Putz und staunen über die Geschehnisse in der mysteriösen Schattenwelt. Dabei können Sie sich jederzeit in einen Dämon verwandeln, dem stärkere Angriffe zur Verfügung stehen. Da das Höllenvieh aber immer nur zeitlich begrenzt spielbar ist, sind Sie die meiste Zeit in menschlicher Gestalt unterwegs. Während Ihrer Streifzüge müssen Sie sich mit gut zwei Dutzend Gegnertypen herumschlagen. Das Repertoire reicht dabei von modrigen Zombies über Skorpione bis hin zu dick gepanzerten Rittern und schlecht gelaunten Magiern.

Gegen die Knilche setzen Sie sich mit zwei Standard-Waffen zur Wehr: einer Pistole und einem Schwert. Die meiste Zeit fuchteln Sie jedoch mit dem Schwert herum, denn das Zielen mit der Pistole ist durch das fehlende Fadenkreuz in der Verfolgerperspektive unnötig schwer. Zwar können Sie



Gerade bei **Kämpfen** mit mehreren Gegnern muss man darauf achten, sich den Rücken freihalten. Der Held kann nämlich nur einen Angriff auf einmal abwehren und hat entsprechend viel zu tun.



Solange Sie als **Höllenkreatur kämpfen**, ist der gesamte Bildschirm rot gefärbt.



Um diese Tür zu öffnen, müssen wir einfach nur die zweite **Fackel** anzünden.

Shade auch in der Ego-Ansicht spielen, die steuert sich aber sehr träge.

Zugängliches Kampfsystem

Wie in **Prince of Persia – Warrior Within** ist es außerdem möglich, getöteten Gegnern die Waffen zu klauen. Das ist bei **Shade** eher nettes Gimmick als brauchbares Feature, denn beidhändig darf man sich gegen die Feinde ohnehin nicht zur Wehr setzen. Und auf die Schlagkraft des Helden haben die optionalen Waffen keine spürbaren Auswirkungen.

Das Kampfsystem ist simpel. Mit der linken Maustaste wird attackiert, mit der rechten geblockt. Per Richtungstasten visiert man einzelne Feinde an. Im Verlauf des Spiels erweitert der Held sein Schlagrepertoire um Angriffskombos. Die entsprechenden Tastenkombinationen werden wie in **Herr der Ringe – Rückkehr des Königs** in einer Übersicht aufgelistet.

Die Gefechte sind angenehm flott. So werden die Schläge beispielsweise sofort unterbrochen, sobald man mit der rechten Taste blockt. Dadurch steckt man keine Treffer ein, bloß weil zuerst die eigene Angriffsanimation zu Ende laufen muss.

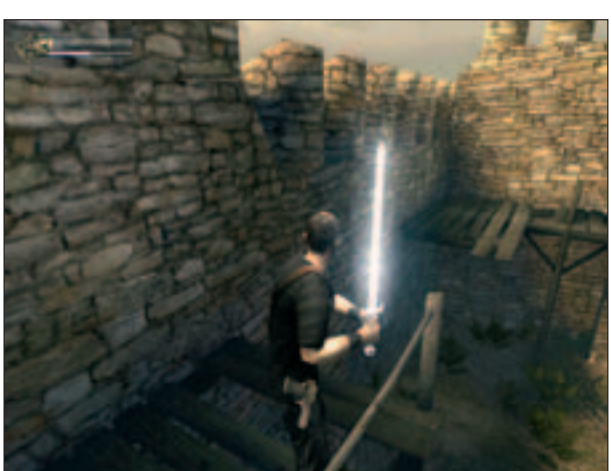
Toter Winkel

Die Kämpfe sind zwar grundsolide, unserer Meinung nach aber zu eintönig. Von Balgereien mit größeren Gegnern abgesehen, reicht eine Vorgehensweise vollkommen aus: Blocken, den Feind zuschlagen lassen, ihm eine verpassen, blocken, ... Hektisch bis frustrierend wurde es nur, wenn wir umzingelt waren. Im Mittelalter-Abschnitt keilten wir uns beispielsweise mit einigen Skeletten und Magiern. Das Problem: Anders als der persische Prinz blockt der Held aus **Shade** nicht automatisch in alle Richtungen. Wir müssen also jeden Angriff manuell abwehren.

Das erfordert echtes Mikro-Management: Zunächst parieren wir den Schwertstreich des Skeletts links von uns, danach den Hieb vom Klappergestell auf der rechten Seite. Als wir zum Gegenangriff ausholen wollen, schleudert uns einer der Zauberkundigen einen Feuerball entgegen. »Nicht mit uns«, denken wir und wollen den Zauber abwehren. Doch gerade als wir in Abwehr-Stellung gegangen sind, trifft uns eine grüne Wolke in den Rücken. Ein feiger Magier hat uns von hinten attackiert – da die Kamera sehr nahe am Hauptcharakter bleibt, war der Bengel nicht zu sehen.

Hilfe aus der Hölle

Werden die Kämpfe zu heftig, können Sie sich in Ihr dämonisches Alter Ego verwandeln. Das Höllenvieh hat diverse Zaubersprüche in petto. Sie decken die Feinde mit einem Feuerregen ein, verwirren sie oder lassen die Gegner erstarren. Die Sprüche müssen Sie sich übrigens erst einmal verdienen. Überall sind magische Tränen versteckt, die Sie an bestimmten Stel-



Solche **Sprungeinlagen** müssen Sie recht häufig absolvieren.



In diesem Raum können Sie neue **Dämonen-Zaubersprüche** erwerben.

SHADE: KAUFEN ODER NICHT?

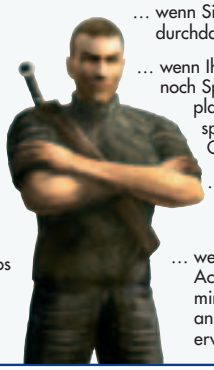
Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie heute noch Gefallen am ersten Tomb Raider finden

... wenn Sie die letzten beiden Auftritte vom persischen Prinzen grundsätzlich gut, aber zu schwer fanden

... wenn Sie sich nach Feierabend durch fantasievolle Szenarios schnetzeln wollen

... wenn Sie auf Kistenschiebe-Rätsel stehen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Wert auf eine durchdachte Geschichte legen

... wenn Ihnen ab sofort nur noch Spiele auf die Festplatte kommen, die spielerisch Half-Life-2-Qualität haben

... wenn Sie schon Knights of the Temple öde fanden

... wenn Sie von einem Action-Adventure zumindest halbwegs anspruchsvolle Rätsel erwarten

len im Spiel gegen die Hexenkräfte eintauschen können.

Da sich die magischen Tricks nur aus der Ego-Ansicht ausführen lassen und der ohnehin zeitlich begrenzte Dämon umso schneller verschwindet, je mehr Zauber Sie loslassen, ist er allerdings keine große Hilfe.

Nützlich ist der Knabe dagegen bei den Schalterrätseln, die Sie immer wieder lösen müssen. In einem Burgkomplex sollen Sie beispielsweise eine Tür öffnen. Dazu müssen Sie zwei Schalter betätigen, die sich neben der Tür befinden. An den einen kommen Sie problemlos heran, der andere ist hinter einem schweren Steinblock versperrt. Der Held ist zu schwach, um den zu verschieben – deshalb verwandeln Sie ihn kurzzeitig in den Dämon und wuppen das Ding beiseite.

Gehupft wie gesprungen

Anspruchsvoller werden die Aufgaben nicht. Ein paar Logikrätsel haben die Entwickler zwar eingebaut, aber die lassen sich durch bloßes Ausprobieren lösen. Komplizierter sind da diverse Sprungeinlagen. Ähnlich dem Prinzen in **Prince of Persia** hüpft der Held über Abgründe oder hüpft in luftiger Höhe über Plattformen.

Bei diesen eigentlich fair gestalteten Szenen gibt es ein Problem: Der Held kann entweder aus dem normalen Lauf heraus hüpfen oder einen Super-Sprint hinlegen und weiter springen. Oftmals lässt sich allerdings nur sehr schwer abschätzen, welcher Sprung vonnöten ist, und man segnet mit einer 50-50-Chance das Zeitliche. Das ist deshalb besonders ärgerlich, weil der Spielstand nur an ungeschickt platzierten Speicherpunkten gesichert werden darf.

Hübsch anzuschauen

Technisch macht **Shade** eine gute Figur. Dafür sorgen vor allem die Außenlevels mit dichter Vegetation und hübscher Architektur. Aber auch die Kämpfe sind mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten stimmungsvoll in Szene gesetzt. Lediglich bei den Animationen des Titelhelden hapert es, denn der läuft und springt sehr staksig durch die Levels.

David Bergmann



Anfangs erinnert das Spiel stark an die **Resident Evil**-Reihe.

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



Irgendwie Shade drum

Ein bisschen Verschwörung hier, ein wenig Indiana Jones da und das ganze mit einer Prise Mystik gewürzt: Die erste halbe Stunde fand ich Shade richtig spannend. Je länger ich spielte, desto öfter fiel mir auf, dass der Titel irgendwie unfertig wirkt. Mit dem nötigen Feinschliff bei Story, Rätseln und Kämpfen könnte Shade der einzig wahre Tomb-Raider-Nachfolger sein. Aber so fühlt sich das Spiel wie ein roh behauener Steinbrocken an.

Irgendwie mag ich Shade, aber ich wüsste beim besten Willen nicht, wer es sich kaufen soll. Prince of Persia macht alles besser, Knights of the Temple auch. Schade für Shade.

Meine Wertung **67**

GEORG VALTIN



Shade hat zu starke Konkurrenten

Da ich mich gerade erst mit dem blutrünstigen Prinzen durch den halben Orient geschnetzelt habe, ist Shade für mich eine Enttäuschung. Mir fehlen die fetzigen Kombo-Attacken und das geniale Flair. Die vier Kapitel sind zwar abwechslungsreich, reißen mich aber nicht vom Hocker.

Shade hat von allem ein bisschen – das ist aber schlichtweg zu wenig, um in der Oberliga mitspielen. Deshalb versumpft das Action-Adventure im Mittelmaß. Die simplen Schalterrätsel erinnern mich sogar ein wenig an den ersten Auftritt von Lara Croft. Mein Hack&Slay-Favorit bleibt ein leider indizierter Wikinger-Prügler.

Meine Wertung **57**

MATT DÄMON



Ich glaub', ich bin im falschen Spiel!

Hätten die mir beim Casting erzählt, dass ich nur eine Nebenrolle spiele, hätte ich nicht unterschrieben. Da war ich extra beim Stylisten, der mich höllisch aufgebrezelt hat, hab' zig Feuerzauber gebüffelt – und dann darf ich meistens nur Kisten durch die Gegend schieben. Eine Frechheit ist das!

Unter uns: Ich finde mich ohnehin viel cooler als den wortkargen Möchtegern-Helden mit seinem Schwert. Der lässt sich ja selbst von einem antiken Prinzen die Show stehlen.

DAVID BERGMANN



Shade ist der Innbegriff von »grundsolide«

Vor ein paar Jahren hätte ich Shade richtig gut gefunden. Für heutige Verhältnisse bietet mir das Action-Adventure allerdings zu wenig. Bei den schlichten Kämpfen würde ich mir mehr Möglichkeiten wünschen. Simples Hack&Slay in Action-Adventures ist nicht mein Fall. Außerdem sind die Rätsel ein schlechter Witz im Vergleich zu den Neuauflagen von Prince of Persia.

Dafür gefällt mir die Idee mit dem Dämonen. Den hätte ich deshalb gerne länger zur Verfügung als nur eine halbe Minute. Auch das Leveldesign und die vielfältigen Gegnertypen sorgen dafür, dass mir trotz des simplen Spielablaufs nicht so schnell langweilig wird. Das müssen sie auch, denn die krude Story um seltsame Engel und einen gleichgültigen Helden fesselt mich nicht auf lange Sicht.

Meine Wertung **65**

SHADE



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (48 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Black Element/Deep Silver
Webseite	www.shade-game.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- dämonischer Zweitheld
- abwechslungsreiche Levels
- viele Gegnertypen

KONTRA

- anspruchslose Rätsel
- mitunter unfaire Speicherpunkte
- kleinere Steuerungsprobleme

DAVID BERGMANN	65
FLORIAN STANGL	67
GEORG VALTIN	57

Durchschnitts-Wertung der Tester **63**

PAINKILLER
BATTLE OUT OF HELL

Pflock ins Herz, Schrot ins Gesicht, Feuer unterm Hintern: Das Painkiller-Addon setzt die hirnlose Balleraction des Hauptspiels **mit kleinen Variationen** fort. Wir haben in der Hölle mächtig auf den Putz gehauen.

»Papa, wie spielt sich Painkiller?« – »Ganz einfach, mein Sohn: Rattatt-attatta-Uh-Uh-Äh-Rattattattattattatt-atta-Wusch-Kawumm-Kawumm-Uh-Äh-Pfffkk-Pfffkk-Kawumm-Wusch-Rattattattatta-Peng-Peng-Peng-Peng-Peng-Peng-Peng-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk- Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Rattattattattattattatta-Rattattattatt-attattatta-Wusch-Wusch-Wuuuuuusch-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Pfffkk-Uh-Peng-Peng-Rattattattatta-Peng-Peng-Peng-Peng-Peng-PengKawumm. Noch Fragen?«

Same Shot, different day

Fanden Sie den ersten Absatz lustig? Oder gar spannend? Dann lesen Sie weiter. Wer das Hauptprogramm nicht kennt (wird fürs Spielen des Addons benötigt), dem sei das Spielprinzip erklärt: Klischeehafter Macho legt sich mit diversen Höllenfürsten und deren Gruselarmeen an. Und das ausschließlich mit Waffen, darunter Schrotflinte (»Peng«), Maschinengewehr (»Rattatt-atta«), Granatwerfer (»Kawumm«), Pflockgewehr (»Pfffkk«) und dem neuen Flammenwerfer (»Wusch«). Neu ist ein Vierfach-Pflockgewehr mit Zielfernrohr und Fünffach-Granatwerfer. Mit diesen und weiterem Werkzeug laufen und springen Sie (untermalt von dumpfen »Uh«- und »Äh«-Lauten) im Addon durch zehn Levels.

Die Aufgaben sind simpel: Alle Monster killen, dann wird der nächste Abschnitt frei. Kleine Sensation: An ganz wenigen Stellen müssen Sie kleine Rätsel lösen oder geschickte Sprungkombinationen hinlegen, um weiter zu kommen. Das war's. Wer mag, darf ab dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade Tarot-Karten kaufen, mit denen Sie per Knopfdruck so genannte Special Moves aktivieren, darunter Zeitverlangsamung oder mehr Schusskraft. Im (extrem einfachen) untersten Schwierigkeitsgrad wird der vierte Level »Pentagon« übrigens übersprungen; Sie sollten daher gleich mit dem zweiten Härtegrad loslegen.



Wie ein Frosch im Mixer

Painkiller und **Battle out of Hell** haben natürlich nicht den Anspruch, so komplex und abwechslungsreich wie **Half-Life 2** zu sein. Die Havok-2.0-Engine sorgt daher nicht für eine physikalisch korrekte Spielwelt, sondern nur für effektvoll herum geschleuderte Monsterleichen. Die Gegnerhorden stürmen auch im Addon so zahlreich auf den Spieler zu wie im Hauptprogramm. Dutzendweise zerspratzeln wir mit Granaten und Pflöcken die Angreifer, die immer wieder an den gleichen Stellen respawnen (neu auftauchen). Per »circle strafing« (Gegner umkreisen) oder in der Rückwärtsbewegung haben Sie mit den Unholden leichtes Spiel. Die Monster sind größtenteils KI-lose Massenware aus dem **Painkiller**-Baukasten: Schwertkämpfer mit unterschiedlichen Texturen, deutsche und russische Zweiter-Weltkrieg-Soldaten sowie Zombies in Jeans oder Anzug sind anfangs nett, wiederholen sich aber zu schnell zu oft. Zudem bleiben die hirnlosen Zielscheiben häufig zappelnd an Objekten hängen.

Höhepunkte des Hauptprogramms waren die gigantischen Endgegner. Jeder hatte eine bestimmte Schwachstelle, die Sie herausfinden mussten. Im Addon gibt es kleinere, wenig aufregende Zwischengegner und natürlich den finalen Obermotz, dessen Geheimnis wir aber nicht verraten wollen. Eine Steigerung gegenüber dem Hauptprogramm in punkto Gegner-Design fehlt, eher das Gegenteil ist der Fall.

Technisch famoser Stumpfsinn

Die Schauplätze wechseln erneut wild durch Raum und Zeit. Vom gruseligen Herrenhaus geht's in einen grellbunten Horror-Vergnügungspark, gefolgt von einem Labor, einer von Zombies beherrschten modernen Stadt, dann ins



In Leningrad legen wir uns mit gruseligen Varianten von **Soldaten** an.



Dummes Kanonenfutter: Per **circle strafing** kriegen wir die Schwertkämpfer klein.



Tarantula meets Dawn of the Dead: In der Totenstadt jagen uns eklige **Zombies** und eine gigantische **Cyborg-Spinne**. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, sind diese Gegner kein Problem.

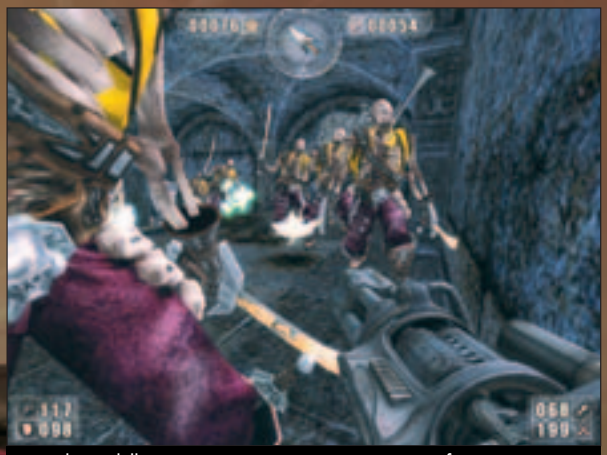
Leningrad von 1944 und unter anderem ins antike Kolosseum. Das Leveldesign ist linear: Nach jedem Wegpunkt wird automatisch gespeichert, hinter Ihnen wird der Ausgang verschlossen, es geht nur noch vorwärts durch die Gegnerhorden zum nächsten Wegpunkt. Lobenswert ist die Detailfreude, mit der die Designer die Architektur teilweise gestaltet haben. Vor allem die riesige Achterbahn im Horrorpark hat uns gefallen, ebenso das brennende Leningrad. Angenehm im Vergleich zum Hauptprogramm: Die Levels sind weniger langatmig, wirken nicht so künstlich in die Länge gezogen. Dadurch spielt sich **Battle out of Hell** flüssiger, direkter und schneller.

Schön eingesetzte Shader für Glanzeffekte peppen nicht nur das Addon, sondern nach der Installation auch alle Levels des Hauptprogramms auf. Dass die »Pain-Engine« optisch aufpoliert wurde, merkt man zwar nur im direkten Vergleich. Technisch spielt **Battle out of Hell** dennoch in der Oberliga, was vor allem an den enormen Polygonmassen liegt, die ruckelfrei über den Monitor flitzen. Gut: Sind CPU und Grafikkarte überfordert, wird das Spiel nur langsamer, ruckelt aber nicht.

Capture the Totenkopf

Der Mehrspielermodus im Addon bietet neben den aus **Painkiller** bekannten Modi eine Variante von Capture the Flag (die Teams klauen dem Gegner einen Totenkopf statt der Fahne) und Last Man Standing. Die Levels sind gewohnt kompakt und von rasanten Schießereien geprägt – für flotte Turniere ist also gesorgt. Dem Addon liegen ein Dedicated Server und der Leveleditor PainEd bei.

Florian Stangl



Typisch Painkiller: Gegner treten immer in **Rudeln** auf.

PATRICK HARTMANN

Schockt mich nicht!



Ich fand das Hauptprogramm bereits zu eintönig. Einzige Ausnahme waren die riesigen Endgegnerkolosse. Doch ausgerechnet die haben die Entwickler aufs Altenteil geschickt. Dadurch sind die Endkämpfe weniger spektakulär. Zwar haben die Brocken immer noch ihre speziellen Schwachstellen, kommen aber nicht mehr so bedrohlich rüber.

Meine am meisten gefürchteten Stellen im Spiel sind aber die Sprungeinlagen. Genau das erwarte ich nicht in einem sonst völlig gradlinigen Alles-Wegbolzen-Shooter.

Meine Wertung **67**

FLORIAN STANGL

Ich hab mich schon schlechter gelangweilt



Für einen Painkiller-Level brauche ich im Schnitt 32 Minuten – das ist auch die maximale Zeitspanne, die ich das Spiel ertrage. Solange macht mir die Metzelorgie Spaß, auch wenn ich mir gelegentlich »Nicht schon wieder!« denke, wenn das dritte Mal die gleiche Gegnerhorde auf mich einstürmt. Sei's drum, zum Abreagieren zwischendrin kommt mir das Addon gerade recht, immerhin wirkt es im Vergleich zum Hauptprogramm angenehm gestrafft.

Half-Life 2 macht alles so viel besser als Painkiller plus Addon, da kann ich einfach keine bessere Wertung geben. Kaufen sollten Sie nur, wenn Sie das Hauptprogramm lieben und den rasanten Multiplayer-Modus schätzen. Oder klassische Ballerkost mögen.

Meine Wertung **70**

PAINKILLER-ADDON



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (36 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter-Addon
Entw./Publisher	People Can Fly/Dreamcatcher
Webseite	www.painkillergame.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2 GTS	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- toll zum Abreagieren
- coole Waffen
- enormer Metzelfaktor

KONTRA
- lineares Leveldesign
- nur dumpfes Ballern
- strunzdumme Gegner

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	70
PATRICK HARMANN	67
	69

Video

Tipps


Die **Panzer** sind nur mit drei Spielern wirklich schlagkräftig.


Im Addon wird statt im Dschungel eher zwischen **Gebäuden** gekämpft.



JOINT OPERATIONS ESCALATION

Die Action eskaliert: **Im Addon zu Novalogics grandiosem Multiplayer-Shooter** rumpeln wir mit Panzern über Wiesen oder flitzen mit Motorrädern durch Wälder. Und ballern mit neuen Waffen.

Kurzbeschreibung für **Joint Operations**-Unkundige: Taktik-Shooter mit fünf Klassen. Gepanzerte Fahrzeuge, Hubschrauber, riesige Levels, bis zu 150 Spieler gleichzeitig. Der aktuell beste Multiplayer-Shooter. News für **Joint Ops**-Veteranen: Neu im Addon **Escalation** sind entschärfte Scharfschützen (endlich!), Fallschirme, Panzerwesten, Motorräder, Kampfpanzer (endlich!) und Kampfhubschrauber (endlich!). Soviel zur Theorie. Und wie sieht's auf den Servern aus?

Escalation im Praxistest

Mittwoch, 20:43 Uhr. Das Addon ist seit zwölf Tagen im Handel. Doch im Internet wird es kaum gespielt. Nur wenige Server bieten **Escalation**-Partien, die meisten sind leer. Enttäuschung macht sich breit. Wie sollen wir das Expansion Pack testen, wenn es keiner spielt? Da fällt uns das Geheimrezept von Altkanzler Kohl ein: aussitzen. Also warten wir.

Eine Woche später, es ist Anfang Dezember. Ab 20:00 Uhr füllen sich allabendlich die europäischen Server mit **Escalation**-Matches. Die Community hat das Addon akzeptiert. Und wir mischen kräftig mit.

Teamwork im Fokus

Anfangs scheint alles wie gewohnt: Als Sani springen wir in die laufende Partie mit 94 anderen Spielern und werfen uns als allererstes zu Boden – Sie wissen schon, wegen der Scharfschützen. Doch nichts passiert. Keine Schüsse. Alle anderen Spieler laufen aufrecht durch die Basis. Die Abwehrmaßnahmen funktionieren offensichtlich, das Belauern der Feindbasis (»base camping«) ist kaum noch sinnvoll. Prima. Ansonsten ist erst mal alles beim alten: Schnelle Kommandos schallen durch den Raum, überall knattert Gewehrfeuer, schlagen Granaten ein.

Als wir durch unsere Basis laufen, werden die Neuerungen sofort deutlich. Im Dreiergrüppchen jagen Kameraden auf Motorrädern Richtung Gegner, ein anderer ruft per Funk nach einer Panzercrew. Die Stahlkolosse brauchen nämlich einen Fahrer, der aber nicht feuern kann. Ein zweiter Spieler bedient daher das Geschütz, durch dessen Zieloptik er aber nur wenig Überblick hat. Darum sollte ein Dritter das MG auf dem Turm bedienen und Ziele markieren. Nachteil: die schlechte Deckung. Konsequenz: Nur vernünftig zusammen agierende Teams können Panzer richtig bedienen. Wer alleine loszieht, verschwendet kostbares Material.

Apache auf dem Kriegspfad

Die Panzer bringen auf den neuen Karten deutlich mehr Action ins Spiel. Wenn der Gegner mit vier T-80U plötzlich vor der Basis auftaucht, wird literweise Adrenalin produziert. Gut, dass wir genug Pioniere im Team haben, die mit ihren Javelin-Raketen die Gegner aufhalten. Puh! Das war knapp. Un-


Das Zielen mit den **Hellfire-Raketen** der Hubschrauber ist knifflig.


Der **Panzerkommandant** am MG kann dem Schützen Ziele vorgeben.


Mit den flinken **Motorrädern** und einem bewaffneten Sozius wird hier die Feindbasis gestürmt.

sere Mannschaft plant per Text-Botschaft den Gegenangriff, den wir mit einem AH64A-Helikopter (»Apache«) unterstützen. Auch hier richtet ein Spieler allein gar nichts aus, denn der Pilot kann das Geschütz nicht bedienen. Also rufen wir einen Kameraden, der die Feindbasis abwechselnd per MG und Raketen eindeckt. Das erinnert an die guten alten Novalogic-Spiele der **Comanche**-Serie. Schön! Mit einem Flightstick könnten wir den Apache zwar präziser lenken als per WSAD-Steuerung und Maus, aber trotzdem macht das Fliegen Spaß. Ärgerlich ist nur das unnötig schwere Zielen mit den Hellfire-Raketen.

Zum Abschluss der Partie schwingen wir uns auf ein Motorrad und jagen Scharfschützen. Deren Position wird nun durch Pulverdampf und gut erkennbares Mündungsfeuer deutlich. Außerdem fällt den Snipern das Zielen über große Entfernungen schwerer als früher. Mit den Dirt Bikes sind wir Nullkommanix hinter den Heckenschützen und können sie so überraschen. Noch besser klappt das, wenn wir einen Kumpel auf dem Sozius mitnehmen. Der ballert dann bequem während der Fahrt ins Gebüsch.

Neue Munition, mehr Waffen

Besonders nützlich ist der Fallschirm, der eigens in den Ausrüstungsdepots ins Inventar gepackt werden muss. Damit haben wir uns nicht nur das eine oder andere Mal aus einem kurz vor der Explosion stehendem Hubschrauber gerettet. Auch nach einer missglückten Exkursion auf dem Moped hilft das Accessoire – Stichwort: Steilküste. Zusätzlich hat Novalogic drei Munitionsarten für einige Waffen im Angebot: Vollmantelgeschosse (Standard), panzerdurchdringende (gut gegen Panzerwesten) und »Soft Points«, Hohlmantelgeschosse. Letztere sind gegen ungeschützte Angreifer verheerend, nutzen aber so gut wie nichts gegen Fahrzeuge. Zu den neuen Waffen zählen die Glock 17 und das G-3.

Die neuen Karten hat Novalogic vor allem an die Panzer, aber auch die Kampfhubschrauber angepasst. Indonesische Rebellen und Joint Ops bekämpfen sich weniger im dichten Dschungel als auf Raketenabschussbasen oder Forschungsanlagen. Die Umstellung auf die neue Levelarchitektur geht schnell: Statt Bäumen bieten Container Deckung, den Häuserkampf kennen wir aus **Battlefield 1942** (Stalingrad). Trotz der teilweise deutlich komplexeren Gebäude als im Hauptprogramm bleiben die Hardware-Anforderungen identisch. Alle eingangs genannten Balance-Änderungen gelten übrigens auch für das Hauptprogramm, dessen Versionsnummer nun 1.5.1.5 lautet.

Florian Stangl


Motivierend: **Sanitäter** werden belohnt, ohne Gegner zu fraggen.

PATRICK HARTMANN



Endlich Panzer!

Was habe ich im Hauptprogramm die Stahlkolosse vermisst! Nun rolle ich endlich wieder im Panzer durch die Schlachten. Und das geniale Multiplayer-System von Joint Operations greift auch hier: Während ich am Steuerknüppel sitze, ballert mein Bordschütze auf nahe Feinde – und ich kriege Punkte dafür.

Ein weiterer Kritikpunkt ist ebenfalls Geschichte: Dank der neuen Mopeds bin ich im Notfall auch alleine schnell über die Karte geheizt, ohne ein schlechtes Gewissen gegenüber den Kameraden zu haben.

Meine Wertung **91**

FLORIAN STANGL



Der beste Taktik-Shooter wird durch das Add-on noch besser

Seit Joint Operations spiele ich kaum noch Battlefield 1942. Und seit Escalation gar nicht mehr. Denn zusammen mit dem Addon bietet Joint Ops alles, was mein Shooter-Herz begehrt: Mopeds, Jeeps, Panzer, Transporthelis, Kampfhubschrauber, fünf gut abgestimmte Klassen. Dank des cleveren Belohnungssystems ist immer für Transportmöglichkeiten gesorgt, und gibt es immer genügend Sanitäter. Bravo!

Jetzt sollte Novalogic die kleinen Nervfaktoren abstellen: Granaten explodieren noch durch Wände hindurch, teils ungenaue Kollisionsabfrage bei Fahrzeugen und andere Bugs. Das hält mich aber nicht davon ab, wieder als Sani und Kampfhubschrauberpilot meine Kumpels zu unterstützen.

Meine Wertung **92**

JOINT OPS: ESCALATION



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (150 Spieler)
Internet (150 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter-Addon
Entwickler/Publisher	Novalogic/EA
Webseite	www.novalogic.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	nur Multiplayer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Singleplayer	–

PRO
- sehr gute Balance
- anspruchsvolle Maps
- Teamwork wird belohnt
- breite Waffen- und Fahrzeugpalette

KONTRA
- Clipping-Probleme
- macht nur auf vollen Servern Spaß

FLORIAN STANGL	92
PATRICK HARTMANN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **92**

?! Tipps



Auf einem überdimensionalen Schachbrett feuert ein Wurm mit Conquestadoren-Helm ein lilafarbenes fliegendes **Supernilpferd** auf die Feindburg. Klingt schräg, ist aber Worms Forts.


Die Mimik der kleinen rosa **Kampfkriecher** ist immer für einen Lacher gut.


Rot-weiße Absperrungen markieren die vorgesehenen **Bauplätze** für die Angriffstürme.

WORMS FORTS

Der sechste Teil der Saga setzt zum größten Innovationssprung seit Serienbeginn an – **und fällt auf die Schnauze**.

Den Umzug in die dritte Dimension haben die rosa Kriechtiere letztes Jahr mit leichten Blessuren überstanden. Die Technik aus **Worms 3D** behalten die Entwickler bei **Worms Forts** bei. Dafür führen sie die größte spielerische Neuerung seit dem zehn Jahre alten Original ein: Burgen.

Wie in den Vorgängern treten zwei bis vier Teams gegeneinander an. Die begnügen sich nicht mehr damit, ihre Kontrahenten mit Bazookas und Handgranaten ins Nirwana zu pusten. Diesmal zimmern die rosa Erdwühler auch eindrucksvolle Festungen.

Mein Heim ist in Kassel

Jedes Team beginnt mit einem Hauptquartier und einer Reihe von Bauplätzen. Darauf errichten die Würmer Türme, die das Programm dann automatisch mit Mauern verbindet. So wächst das Fort Zug um Zug zur stattlichen Burg. Die Türme haben zweierlei Funktion: Zum einen lassen sich damit Siegpunkte besetzen. Wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Schlüsselstellen eingenommen hat, gewinnt. Zum anderen können wirklich durchschlagende Waffen nur auf den Plattformen stationiert werden. Fast zwei Dutzend Kriegsgeräte stehen zur Wahl, von historisch bis abstrus, von der Ballista bis zum Kühlschrank-Katapult.

Je größer, desto Wumms!

Noch mehr Taktik kommt ins Spiel, weil mit zunehmendem Ausbau der Forts immer größere Stützpunkte zur Auswahl stehen, auf denen immer stärkere Geschütze Platz finden. Mit den kümmerlichen Pfeilwerfern, die anfangs zum Einsatz kommen, braucht man selbst für dünnes Mauerwerk vier, fünf Schuss – sprich: zwei bis drei Spielrunden; rund zehn Minuten. Außerdem werden im Spielverlauf Extragebäude freigeschaltet. Das Labor beispielsweise erweitert das Arsenal um einige besonders exotische Waffen. Etwa die aus den Vorgängern bekannte »Alte Dame«, die schimpfend auf das Ziel zu wackelt, bevor sie sich mit einem lauten Knall in die Luft jagt. Oder das Rhinozeros, das die gegnerischen Schutzwälle einfach in vollem Galopp platt walzt.

Dann gibt es noch eine Munitionsfabrik, ein Lazarett, das frische Rekruten in die Schlacht schickt, und schließlich das Weltwunder. Wer das drei Runden lang verteidigt, ist automatisch siegreich. Der Clou: Es genügt, die Verbindungen zum Hauptgebäude zu kappen, damit alle freistehenden Türme einstürzen – und damit auch das Weltwunder.

Lochfraß war früher

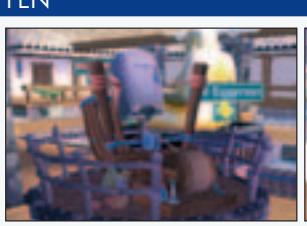
Die Kämpfe selbst laufen nach dem klassischen **Worms**-Schema ab: Per Tastatur werden die Würmer in Schussposition manövriert. Je nach Zielentfernung und Windstärke gilt es dann noch, den richtigen Abschusswinkel, Richtung und Kraft einzustellen – und Feuer frei. Treffer sind allerdings schwieriger geworden als früher. Erstens, weil man den Kriechern nicht mehr einfach den Boden unter den Füßen wegballern kann – der ist unzerstörbar. Und zweitens, weil in den meisten Arenen große Hindernisse in der Mitte gerade zu Spielbeginn die direkte Konfrontation verhindern. So verbringen die Teilnehmer die ersten zehn Minuten damit, die Festung zu erweitern; zumindest bei zwei Parteien, bei drei und vier geht's gleich zur Sache.

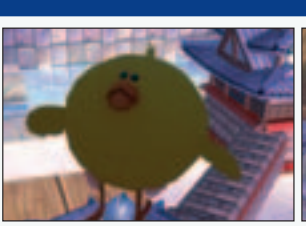
Ägypten das 'nen Solomodus?

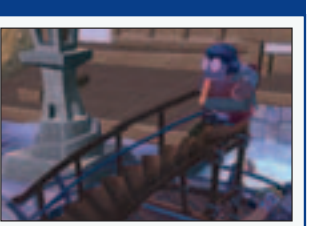
Die **Worms**-Reihe war bislang vor allem für ihre Qualitäten als Partyspiel mit menschlichen Kontrahenten berühmt. Erst **Worms 3D** brachte einen

DIE ABGEDREHTESTEN WAFFEN


Das Elch-Katapult

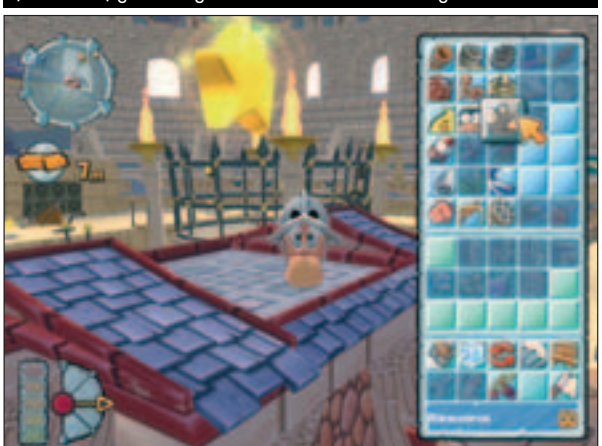

Der Kühlschrank-Werfer


Der 50-Zentner-Sittich


Die »Alte Dame«



Um Treffer zu erlangen, wollen **Abschusswinkel** und Schussstärke (links unten) genau abgestimmt sein. Ebenfalls wichtig: der Wind.



Rund 20 ulkige **Waffen** und 15 Bauwerke umfasst das Lager der Kämpfer.

Solo-Modus, der mit dem Mehrspielerpart einigermaßen mithalten konnte. Für **Worms Forts** haben sich die britischen Entwickler von Team 17 insgesamt 20 Einzelspielermissionen ausgedacht. In den wenigsten davon geht es einfach darum, die gegnerische Fraktion von der Karte zu pusten. Meistens hat man weit abwechslungsreichere Aufgaben zu erfüllen, etwa durch akrobatische Sprungeinlagen seine Schützlinge über Minenfelder zu bugsieren. Oder gegen die Uhr und ein Fieslings-Team um die Wette zu bauen.

Bewundernswert ist abermals der Einfallsreichtum der Leveldesigner, die vom antiken Kolosseum über asiatische Dojos bis hin zu ägyptischen Grabstätten alle möglichen und unmöglichen Themen in den Arenen verarbeitet haben. Auch wenn der Comic-Stil kaum kaschieren kann, dass die Landschaften wenig detailliert und die Texturen alles andere als hoch aufgelöst sind, ist das Endergebnis doch sehr ansehnlich. An Klanguntermalung gibt's nur die bekannten Effekte und Kommentare.

Alte Fehler neu gemacht

Worms 3D hatte mit wenigen, aber nervigen Fehlern zu kämpfen. Beispielsweise verhakten sich Würmer gelegentlich unentrinnbar in der Landschaftsgrafik. Ein weiteres Problem: Die auf Joypads ausgelegte Steuerung erwies sich mit der Maus als enorm schwammig. Knackpunkt Nummer drei war die Kamera, die Treffer schlecht in Szene setzte. Leider haben die Programmierer keine dieser Schwächen behoben. Im Gegenteil, es haben sich sogar neue eingeschlichen. Die größte: Der Computergegner ist so sehr darauf aus, die gegnerischen Burgen einzustampfen, dass er Feind-Kriecher ignoriert – selbst wenn die direkt in seiner Basis stehen und genüsslich seine Mannschaft dezimieren. Auch mit Hindernissen kommt er schlecht zurecht: Er ballert gerne einmal Mörsergeschosse in die Berge. Dann wieder überrascht er mit unmenschlicher Präzision und zerlegt punktgenau Feindfestungen über den halben Level hinweg.

Rüdiger Steidle

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Zu träge im Multiplayer, aber witzige Solo-Schlachten

Als Echtzeit-Stratege gefällt mir der Burgenbau im neuen Worms ausgesprochen gut. Gemütlich kann ich meine Basis in die Landschaft zimmern und die Gegner im großen Stil mit Ballistas oder Kühlschränken beharken. Dumm nur, wenn ich genau darauf mal keine Lust habe. Gefechte von Wurm zu Wurm sind durch die fehlerhafte Kollisionsabfrage nämlich eher anstrengend als spaßig. Außerdem fehlen mir Bombenkrater in der Landschaft. Worms ohne eine zerstörbare Umgebung ist wie ein Tag mit Kollege Steidle ohne einen schlechten Witz.

Kennen Sie noch Battle Bugs?

Den Kampagnen-Modus fand ich erstaunlich fesselnd. Der fühlt sich beinahe wie ein klassisches Puzzlespiel im Stil von Battle Bugs an. »Wenn ich meine Basis jetzt links erweitere, kann ich den Bergfried mit der Steinschleuder beharken, um dann im nächsten Zug einen Nilpferd-Angriff auf ...« Die Aufgaben fordern genau die richtige Mischung aus vorausschauender Planung und ruhiger Hand beim Zielen.

Meine Wertung **69**

RÜDIGER STEIDLE



Gebt mir mein Worms zurück!

Nachdem die Entwickler von Team 17 das Spielprinzip von Worms fast zehn Jahre lang nicht angetastet haben, freute ich mich wirklich über den neuen Ansatz. Nur funktioniert er leider nicht. Vor allem, weil sich Worms Forts einfach furchtbar träge spielt. Damit man die wirklich coolen Wummen verwenden kann, muss man erst einmal zehn Minuten lang seine Festung ausbauen. Dass auf den meisten Spielfeldern Barrikaden eine frühe Auseinandersetzung verhindern, ist nicht gerade hilfreich. Dazu kommen die Schwierigkeiten bei Kameraführung und Steuerung, mit denen bereits Worms 3D zu kämpfen hatte.

Besser allein als mit Freunden

Worms Forts ist das erste Würmer-Wüten, bei dem mir der Einzelspielermodus besser gefällt als der Multiplayer-Part. Die Missionen sind einfallsreich und knackig schwer, aber fair. Unsere Hauptwertung bezieht sich deshalb auch auf die Solo-Einsätze; der Mehrspielermodus kriegt nur fünf Punkte.

Sollten die Entwickler das Burgenkonzept weiter verfolgen, müssen sie vor allem den Spielablauf beschleunigen. Mir wäre allerdings eine Neuauflage des Originals deutlich lieber.

Meine Wertung **60**

PATRICK HARTMANN



Wo sind die Verbesserungen?

Dass ich Worms Forts schlechter finde als den Vorgänger, liegt vor allem daran, dass ich die Landschaften nicht mehr zerstören darf. Wo ich mir in Worms 3D noch kleine Erdspalten gebuddelt habe, um dort vor Luftangriffen geschützt zu sein, kann ich jetzt nur noch hinter Türmchen und Mauern Deckung nehmen.

Zusammen mit der Tatsache, dass Steuerung und Kameraführung nicht grade das Gelbe vom Ei sind, macht das das klassische Worms-Feeling kaputt. Nur die witzigen rosa Kampfwürmchen selbst und ihre schrägen Waffen finde ich immer noch klasse. Hoffentlich ist das nicht das Ende der Serie!

Meine Wertung **58**

WORMS FORTS



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (42 Seiten)

Sound Dolby Digital

Genre	Runden-Taktik
Entwickler/Publisher	Team 17/Atari
Webseite	www.wormsforts.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	4
Mutliplayer	5

PRO
- abgedrehte Waffen
- abwechslungsreiche Levels
- fordert Taktik und Geschick

KONTRA
- lahmer Spielablauf
- Steuerungsmängel
- keine zerstörbare Gebiete

RÜDIGER STEIDLE	60
DAVID BERGMANN	69
PATRICK HARTMANN	58

Durchschnitts-Wertung der Tester: **62**

Video

?! Tipps



Die **KI** der deutschen Soldaten stammt aus dem letzten Jahrzehnt. Entweder sie stehen still und schießen oder sie fliehen und drehen Ihnen dabei den Rücken zu.



Nicht einmal stationäre Geschütze bringen Kurzweil – die Munition ist viel zu **knapp**.



Die Panzer in diesem Schützengraben-Level sind nichts weiter als **Grafikkulisse**.

MORTYR 2

Es gibt Spiele, die sollte es nicht geben. Mortyr 2 ist so eins. **Ohne Spannung, ohne KI und ohne Atmosphäre** tritt der öde Militär-Shooter gegen Hits wie Call of Duty an.

Der Zweite Weltkrieg ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Zum Glück helfen die modernen Medien bei der Aufklärung. Wer den Shooter **Mortyr 2** spielt, lernt beispielsweise: Es gibt gar keine alliierten Truppen. Es gibt nur einen Mann: Sven Mortyr. Seines Zeichens Schwede und ein echter Draufgänger. Fast im Alleingang absolviert der Elitesoldat 16 Missionen und zeigt den Nazis mit Mauser-Pistole und MP-40 mal so richtig, wo der Hammer hängt. Er stapft durch den Schnee, robbt in Schützengräben herum, zerbröselt deutsche Fahrzeugverbände mit Panzerfäusten und darf die Nazis sogar aus der Luft aufs Korn nehmen.

Dumm gelaufen

Dabei hat er es zugegebenermaßen nicht besonders schwer, denn die deutschen Doofköppe können sich offensichtlich nicht einmal alleine die Kampfstiefel schnüren. Der Weltkriegs-Shooter deckt die bittere Wahrheit schonungslos auf. So braucht der Schwede im Dienst des britischen Geheimdienstes zum Beispiel nur in die Nähe der deutschen Soldaten zu schießen, damit sie auf der Stelle stehen bleiben. Selbst auf offenem Feld. Ein simpler Warnschuss reicht also vollkommen aus, und eine ganze Kompanie wird binnen Sekunden zum hilflosem Kanonenfutter.

Echte Sturköpfe sind die Kerle auch noch. Haben sie sich erst einmal vorgenommen, an einen bestimmten Punkt in der Umgebung zu flüchten, dann tun sie das auch. Ganz gleich, ob Sven ihnen an der Ferse haftet, sich ihnen frech mit gezogener Waffe in den Weg stellt oder reihenweise ihre Kameraden erledigt. Tatsächlich kämpft der Einzelgänger sogar mehr mit seinem Equipment als mit seinen Feinden. In **Mortyr 2** werden wir Augenzeuge, wie Sven ein Scharfschützengewehr anlegt, perfekt zielt – und daneben schießt.

Alles schon gesehen

Mortyr 2 ist ein klassischer Vertreter der Sparte »Spiele, die die Welt nicht braucht«. Nicht nur, das es bereits für sich genommen kaum überzeugen kann – der Vergleich mit Konkurrenten wie **Call of Duty** oder **Medal of Honor** fällt geradezu desaströs aus. Die bieten die gleichen abwechslungsreichen Missionen in besserer Umsetzung, sind spannender erzählt, sehen hübscher aus und machen vor allem eines: Spaß! **Mortyr 2** schenkt man bestenfalls ungeliebten Bekannten zu Weihnachten.

David Bergmann

FLORIAN STANGL



Meine Güte, was für ein Schrott!

Bei manchen Spielen weiß ich schon nach zwei Minuten, dass es Schrott ist. Aber natürlich verbietet mir die Berufsehre, so schnell alles hinzuschmeißen. Und als Spieler hoffe ich noch nach einer Stunde, dass die Entwickler nur den Einstieg verhunzt haben.

Bei Mortyr 2 hat alles Hoffen nix genutzt. Die Missionen sind erschreckend einfallslos designt, die Gegner hölzern animiert und peinlich dumm, die Kollisionsabfrage ein Fiasko. Über Grafik und Sound will ich mich hier gar nicht auslassen. Finger weg!

Meine Wertung **32**

DAVID BERGMANN



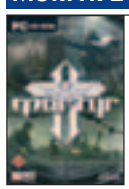
Könnte schlimmer sein, aber auch sehr viel besser

Es ist vor allem die KI, die mich immer wieder in schallendes Gelächter ausbrechen lassen hat. Die Bewegungen der deutschen Soldaten werden offenbar von einem Zufallsgenerator ausgewürfelt – anders kann ich mir das planlose Herumgerutsche der Nazis jedenfalls nicht erklären.

Spielerisch ginge Mortyr 2 mit seinen recht abwechslungsreichen Einsätzen noch als Mittelmaß durch. Wären da nicht die schlechte Kollisionsabfrage, die träge Steuerung, die grausig einfallslose Musik und die Tatsache, dass jeder Level ungefähr zehn Minuten zu lang ist. Was bleibt, ist ein an sich schon recht belangloses Spiel, das durch die haushoch überlegene Konkurrenz in die hinterste Ecke gedrängt wird.

Meine Wertung **40**

MORTYR 2



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (18 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Ego-Shooter
Publisher/Entwickler	Redback/Mirage Inter.
Webseite	www.mortyr2.net
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	4
Steuerung	4
Multiplayer	5

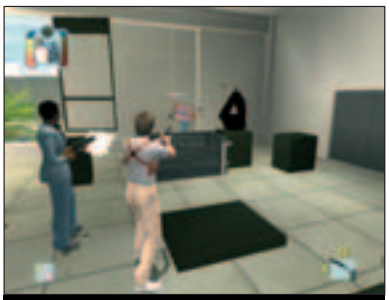
PRO
- nette Umgebungsgrafik

KONTRA
- miese KI
- nervige Musik
- schwammige Steuerung
- nichts Neues
- strunzdumme Story

DAVID BERGMANN	40
FLORIAN STANGL	32

Durchschnitts-Wertung der Tester **36**

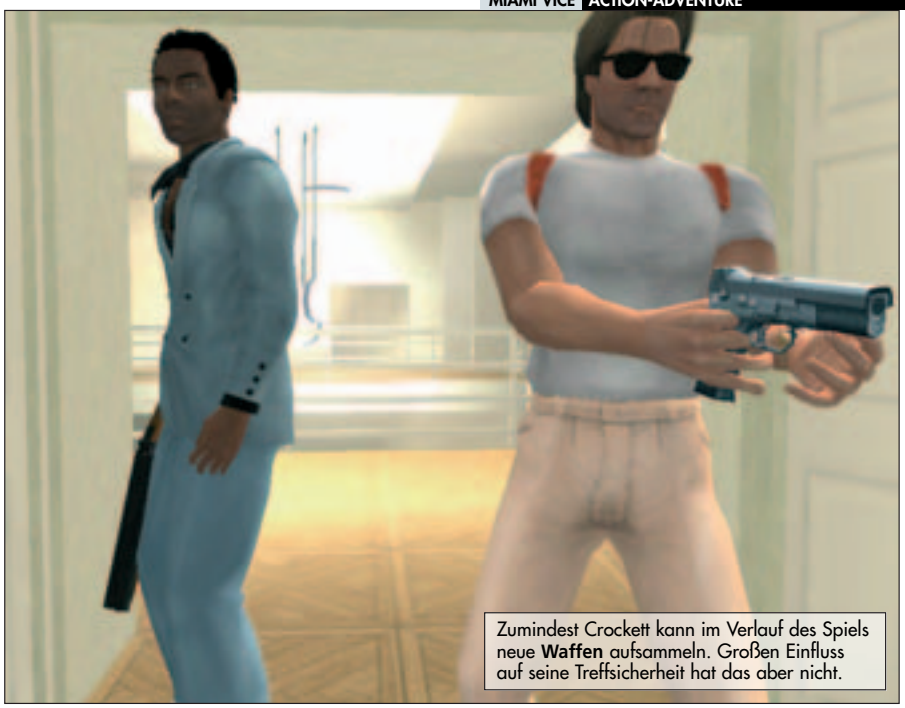
Video Patch



Die Entwickler sparten vor allem an **farbenfrohen** Texturen. Miami Vice ist mausgrau.



Das **Zielen** wird Ihnen zum Glück größtenteils vom Programm abgenommen.



Zumindest Crockett kann im Verlauf des Spiels neue **Waffen** aufsammeln. Großen Einfluss auf seine Treffsicherheit hat das aber nicht.

MIAMI VICE

Rennspiele von Davilex wurden mit den Jahren **immer besser, aber nie gut.** Jetzt fängt der holländische Entwickler mit einem Action-Adventure wieder bei Null an.

Miami Vice – das waren schreckliche Frisuren, schnelle Sportwagen, dicke Knarren, leicht bekleidete Frauen und pastellfarbene Sakkos. Pünktlich zur DVD-Veröffentlichung der Kultserie gibt's das passende PC-Spiel. Und das kommt ausgerechnet von Davilex; dem »Qualitätsentwickler«, der erst letzten Monat **Knight Rider** zugrunde richtete. Das ist im Vergleich zum lahmen Action-Adventure **Miami Vice** allerdings geradezu eine echte Softwareperle.

Steuerung aus der Hölle

In den 16 Missionen übernehmen Sie die Rolle der Rauschgiftfahnder Sonny Crockett und Ricardo Tubbs und liquidieren Drogendealer wie am Fließband. Dabei spielen Sie stets nur einen der beiden. Sie können aber jederzeit wechseln und dem KI-Kollegen Befehle wie »Geh' in Deckung« erteilen, die dieser dann gepflegt ignoriert. Gesteuert werden die beiden aus der Verfolgerperspektive. Von Steuerung kann aber eigentlich nicht die Rede sein, denn die Kamera reagiert mit nervender Zeitverzögerung auf Ihre Bewegungen. Das haben offenbar auch die Entwickler gemerkt, denn eigenständig zielen oder springen müssen Sie nicht. Die seltenen Sprungpassagen erledigen die zwei laufenden Bursthaartoupets ohnehin komplett im Alleingang.

Auch die Kämpfe sind denkbar simpel: Durch Druck auf die rechte Maustaste werden die Feinde automatisch anvisiert; Sie müssen sich nur mit den Richtungstasten in Position bringen und auf die Schusstaste hämmern. Aber selbst das ist ein Krampf, denn sobald Sie im Ziel-Modus sind, lässt sich die Kamera nicht mehr frei bewegen. Apropos Krampf: Der steckt den beiden Protagonisten offenbar in allen erdenklichen Muskeln. Die beiden schlurfen derart steif durch die kaum texturierten Levels, wie man es sonst nur von Untoten aus Zombie-Streifen gewohnt ist.

Es wird noch schlimmer

Regelrecht verblüfft hat uns das Leveldesign. So kann beispielsweise nur Tubbs schwere Türen eintreten und nur Crockett seinen Alabasterkörper über Hindernisse wuchten. Erscheinen die entsprechenden Icons, sind wir also gezwungen, zwischen den Charakteren umzuschalten – eine echte Herausforderung! Warum uns dieser Design-Totalschaden zusammen mit dem gesamten Spiel nicht ebenso erspart wird wie das Springen ... wir wissen es nicht.

David Bergmann

RÜDIGER STEIDLE

Miami Scheiß



Mit der Serie konnte ich nie etwas anfangen. Die Software-Umsetzung muss deswegen auf den Nostalgiebonus verzichten. Was übrig bleibt, ist ein Ballerspielchen, das in keiner Kategorie überzeugen kann. Wie es die Programmierer beispielsweise geschafft haben, die Steuerung dermaßen zu versaubeuteln, ist mir ein absolutes Rätsel.

Schönling Crockett taumelt wie ein Betrunkener durchs Spiel, Partner Tubbs ignoriert jeden noch so simplen Befehl. Das Beste an dieser Gurke ist noch der Jan-Hammer-Titelsong.

Meine Wertung **19**

DAVID BERGMANN

Mir fehlen die Worte ...



Bis auf die originalen Synchronsprecher aus der Serie und das Original-Titellied stimmt an diesem Spiel wirklich absolut gar nichts. Die Grafik ist eine Zumutung, die Steuerung könnte kaum schlimmer sein und die Soundkulisse ist das mieseste, was meine Ohren jemals erleiden mussten. Crockett und Tubbs klingen, als würden sie in Pumps auf Gangsterjagd gehen, und die Waffengeräusche erinnern an einen Rasenmäher mit Motorschaden.

Stellt sich die Frage, welche Lizenz Davilex als nächstes entweiht. Ein Rennspiel zum A-Team vielleicht, oder eine Simulation zu Airwolf? Gar ein Sims-Abklatsch zu Dallas? Es gibt noch viele miese Spiele zu entwickeln – ich freue mich auf keines davon.

Meine Wertung **10**

MIAMI VICE



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Davilex/Koch Media
Webseite	www.davilex.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO
- Originalmusik
- basiert auf einer echten Folge

KONTRA
- schwammige Steuerung
- miese KI
- langweilige Levels
- schlechte Kameraführung

		Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	10	15
RÜDIGER STEIDLE	19	

MIT SCHIFF, CHARME UND KANONE

Drei Dinge braucht der Seemann: In **Action-Sequenzen** beharken Sie Feindschiffe, duellieren sich und schwingen das Tanzbein.



Seeschlacht: Hoppla, da haben wir's wohl etwas übertrieben – unser Opferkahn geht in einem Feuerball unter. Und die Beute mit ihm ...



Fechtduell: Theoretisch müssen Sie hier blocken, Finten schlagen und geschickt taktieren. Praktisch reicht wildes Angriffstasten-Kloppen.



Tanzabend: Statt karibischer Rhythmen ist steifes Abschlussball-Niveau gefragt. Nervig und vergleichsweise schwer zu meistern – wie man sieht.



Seeschlacht gegen Handelsschiff (rechts), Geleit-Galeone (hinten, sinkt schon) und Fort (links). Oben links zeigen sechs Symbole unsere **Upgrades**.

SID MEIER'S PIRATES!

Die rote Nase voll von Schneeschippen, Sand streuen und Blitz-Eis? Wir wär's mit Seeschiffen, am Strand streunen und Kanonendonner? **Sid Meiers Kult-Kapitäne** machen nach 17 Jahren wieder die Karibik unsicher.

Wir schreiben das Jahr 1987. Ein kleiner, verschmitzter Mann mit Charlie-Brown-Gesicht nimmt uns mit auf die Reise in eine ferne Welt, eine andere Epoche. Hier, in der Karibik des 17. Jahrhunderts, führen wir als Piratenkapitän erbitterte Seeschlachten, erobern exotische Städte und Damen. Wir suchen Schätze und jagen Schatzflotten. Fechten mit Meuterern, Konkurrenten und Seeräuber-Jägern. Erklimmen die Karriereleiter und spielen die europäischen Siedler gegeneinander aus.

Heute liegt die Karibik direkt hinter dem Last-Minute-Schalter, nur ein paar Flugstunden entfernt. Der kleine Mann nimmt uns wieder mit, und verspricht noch mehr Abenteuer. Aber kann **Sid Meier's Pirates!** wieder so faszinieren wie vor 17 Jahren?

Vom Plankenwäscher zum Dublonen-Millionär

Die Hintergrundstory von **Pirates!** (das »!« lassen wir ab jetzt weg, weil's albern aussieht) im seemännischen Telegrammstil: Jung-dynamischer europäischer Schiffsjunge verliert Großfamilie durch bösen Entführer. Segel-Yuppie jagt Kidnapper-Helfershelfer durch Karibik. Schergen hinterlassen Landkartenstücke mit Aufenthaltsorten der verstreuten Geschwister, Eltern und Schwippschwäger. Held sammelt Familie, alle glücklich.

Klingt einfach, doch bis zum Happy End dauert's: Als Schiffsjunge brauchen Sie zuerst – ein Schiff. Das kriegen Sie netterweise bei der Überfahrt in die Karibik, weil der böse Kapitän die Mannschaft zu sehr triezt. Die meutert prompt; kurz entschlossen greifen Sie zum Schwert, fechten in einer ersten Action-Sequenz Ihren Widersacher nieder und übernehmen das komplette Schiff samt Mannschaft. Schon haben Sie ein schwimmendes Kleinunternehmen – und Ihre maritime Karriere beginnt.

Goedendak, vous speak Español?

Halt, zwei Dinge müssen Sie zuvor Ankerlichten noch festlegen: Ihre Nationalität (nämlich Spanier, Franzose, Eng- oder Holländer) – die bestimmt Ihren karibischen Startort und indirekt die Schwierigkeitsstufe; die Spanier zum Beispiel haben historisch bedingt die meisten Häfen. Und zweitens eine Spezialfähigkeit, etwa Fechten oder Medizin (lässt Sie langsamer altern).

Pirates spielt auf einer zoombaren, großen 3D-Karte der Karibik, begrenzt im Süden durch die Nordküste Südamerikas (ja, das hätten wir auch einfacher ausdrücken können, las sich aber so schön), im Westen (links) durch Ostmexiko, und oben (Norden) durch die Südküste Nordamerikas (siehe oben). Mittendrin thront die Insel Kuba. Im Nordosten und Osten ist eigentlich alles offen, aber da blockt der mittlere Westatlantik (Kartengrenze). Und wenn Sie bis hierher folgen konnten, sind Sie ein prima Navigator.

Tote Windhose

Mittels Ziffernblock bugsieren Sie Ihr Segelschiff in beschleunigter Echtzeit durch die Gewässer: Mit 4 und 6 wird gelenkt, den Rest erledigt der



Wir haben einen holländischen Segler geentert. Dessen Mannschaft ist in der Unterzahl, wehrt sich aber. Also greifen wir zum **Schwert** und treten gegen den Käpt'n (stilecht im Oranje-Trikot) an.



Sieg! Wir sammeln die **Beute** – inklusive geentertem Schiff und einigen Überläufern.



Zusammengesetzte **Karten-Teile** zeigen Schätze und versprengte Familienmitglieder.

Wind. Der ist reichlich unzuverlässig – mit Rückenbrise saust Ihr Schiff flott daher, bei Flaute oder gar Gegenwind dauert eine diagonale Fahrt über die gesamte Karte locker eine Viertelstunde. Und das nervte schon 1987, wenn man es eilig hatte ...

Auf dieser schön bunten Hauptkarte tummeln sich zudem Pötte aller vier Nationen, Freibeutersegler sowie einheimische Indianerkähne. Wenn Sie nah genug heran sind und die 5 drücken, greifen Sie Ihr Opfer an.

Ketten-Segel-Massaker

Seeschlachten schlagen Sie in einer zoom- und drehbaren Kleinausgabe der Hauptkarte. Und zwar simpel: Schiff längs zum Zielkahn drehen, Feuertaste drücken – und zuschauen, wie die Kugeln einschlagen. Ihre Geschütze laden automatisch nach, angezeigt durch einen voller werdenden Balken, der die Zahl der feuerbereiten Kanonen markiert. Ob die feuernde Schiffseite gerade beim Wenden tief im Wasser liegt, ist egal – anders als etwa in **Port Royale 2**.

Etwas mehr Taktik kommt ins Wasserspiel, wenn Sie in einem Hafen Upgrades gekauft haben: Mit Kettenkugeln etwa traktieren Sie die Masten Ihres Ziels, so dass es mangels Segelfläche an Tempo und Wendigkeit verliert. Hagelgeschosse (schlechte Übersetzung von »Grape Shot«, Kartätsche) dezimieren die Besatzung auf dem Zielpott. Feinkörniges Pulver erhöht die Reichweite, Bronzekanonen steigern die Zielgenauigkeit.

Enter-Tastentrommler

Sobald Sie ans feindliche Schiff rasseln, gehen beide Besatzungen in den Enterkampf über. Ist die andere Seite zahlenmäßig überlegen, müssen Sie gelegentlich selbst zum Schwert greifen und in einer seitlich gezeigten 3D-Actionsequenz den gegnerischen Käpt'n besiegen. Das läuft noch simpler ab als die Kanonenduelle zuvor: Hektisches Drücken der Angriffstaste reicht, um den Widersacher niederzuringen. Doch die Fechterei langweilt auf Dauer: Da bekommen Sie in Hafenbars wahnsinnig geheime Informationen über die Spezialfähigkeiten Ihres nächsten Zwischengegners zugeraunt. Doch der »besonders hohe Ausweichsprung« Ihres Gegenübers entpuppt sich dann im Duell als laue Luftnummer – Dauertrommeln auf die Angriffstaste reicht, um dem just gelandeten Hüpfer einen Klingenstreich zu verpassen.

Bis zu acht Schiffe können Sie Ihrer Flotte einverleiben. Eins davon deklarieren Sie als Flaggschiff – das hat automatisch die größte Besatzung und Geschützbestückung. Dicker ist nicht gleich besser: Mit wendigen Kähnen konnten wir immer wieder kraftstrotzende Galeonen zerlegen. Wenn Sie sich allerdings öfter Schiffe der gleichen Nation vorknöpfen, segeln deren Handelspötte nur noch mit Eskorte, so dass Sie gegen zwei Kähne gleichzeitig antreten müssen. Richtig große Gefechte mit einem Dutzend Schiffe gibt's aber nicht.

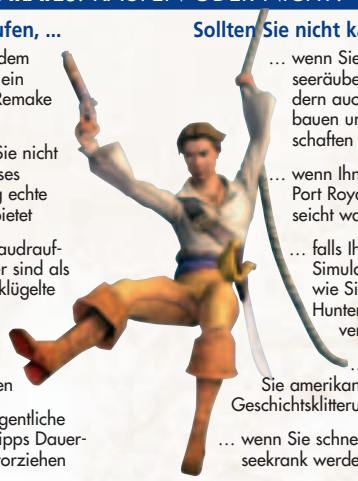


Wir geben einem neuen Gouverneur **Geleitschutz** zum Arbeitsplatz.



Spezialgegenstände bieten Boni – etwa eine flottere Sohle beim Ball.

SID MEIER'S PIRATES: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie seit dem Ur-Pirates auf ein zeitgemäßes Remake warten ...
- ... und wenn es Sie nicht stört, dass dieses Remake wenig echte Neuerungen bietet
- ... wenn Ihnen Haudrauf-Gefechte lieber sind als taktisch ausgeklügelte Seeschlachten
- ... wenn Sie »Fluch der Karibik« mögen
- ... wenn Sie gelegentliche Karibik-Kurztripps Dauer-Aufenthalten vorziehen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Sie nicht nur seeräubern, sondern auch Städte bauen und Wirtschaften wollen
- ... wenn Ihnen Port Royale 2 zu seicht war
- ... falls Ihnen Simulationen wie Silent Hunter 2 zu verspielt sind
- ... wenn Sie amerikanisch-bunte Geschichtsklitterung hassen
- ... wenn Sie schnell seekrank werden

Schabracken-Nahkampf

In Städten klappern Sie immer wieder die gleichen Stationen ab, heimsen etwa beim Stadtoberhaupt Beförderungen für erledigte Gegner ein – und kriegen fortan Rabatt beim Händler oder Schiffsflicker. Komischerweise hat jeder Gouverneur rein zufällig eine Tochter in der Hinterhand ...

Die Fräuleins achten aber nicht auf Ihre inneren Werte, sondern auf den Rang: Je schöner die Frau, desto imposanter sollte Ihr Titel sein. Die schäbige Schreckschraube begnügt sich mit einem Major, bei Miss Bahamas müssen Sie schon eine Obristen-Uniform tragen. Und der Lohn des Werbens? Die Dame bittet Sie in einer weiteren Action-Einlage zum Tanz. Doch das Lady-Schwenken ist wegen der ungenauen Tastatur-Abfrage viel zu schwer – in der gleichen Zeitspanne, bis wir eine halbwegs passable Sohle aufs Parkett werfen konnten, haben wir mit weniger Anstrengung ein paar Fregatten versenkt.

Gelegentlich hat ein Bürgermeister einen Spezialauftrag. Mal will er zur nächsten Stadt eskortiert werden, mal sollen Sie ein Einwandererschiff sicher in den Zielhafen geleiten. Das bringt nicht nur das Wohlwollen der jeweiligen Partei, sondern beschleunigt auch das Wachstum der Zielstadt.

Das Kanu des Manitu

Piratenhäfen und Indianersiedlungen bieten fiese Tricks: So geben Sie einem Häuptling den zarten Hinweis, dass sich in der spanischen Metropole nebenan kaum Soldaten befinden. Da der Indio eh einen Hals auf die gierigen Europäer schiebt, sehen Sie kurz darauf ein Indianerkanu auf die Conquistadores zupaddeln. Die Eingeborenen haben keine Chance, dezimieren aber die Verteidiger – und Sie schlagen dann selber zu. Auch diese Landschlachten sind simpel gestrickt: In Echtzeitmanier Fern- und Nahkämpfer anwählen, Richtung Feind schicken und Daumen drücken.

Martin Deppe



Schiffe lassen sich **upgraden**, zum Beispiel mit Kupferpanzerung.

TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN



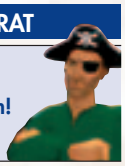
Under Jolly Roger!

Ich geb's zu: Ich bin ein Piraten-Nerd. Ich lese Sachbücher über das Leben von Sir Francis Drake, headbange zu Liedern von Running Wild und liebe Mantel- und Degenstreifen mit Eroll Flynn. Alles fing vor etwa 17 Jahren an. Als ich mit dem Klassiker Pirates! Nachtschichten zugebracht habe.

Im Remake ist alles beim Alten: Es macht einfach Laune, mit meiner Fregatte durch die Karibik zu segeln und Franzosen aufzumischen. Obendrein kann ich sogar Indios gegen die Konquistadoren aufbringen und meine Flotte mit Extras aufrüsten. Da stören mich auch die sinnfreien Tanztees mit der Gouverneurstochter kaum noch.

Meine Wertung 82

SOFTWARE-PIRAT



Mehr Rum! Mehr Ruhm! Mehr Jungfrauen!

Dieses Jüngelchen soll'n Käpt'n sein? Dass ich nich' lache – ein Fatzke is' das! Fuchtelt im Rüschenhemd mit'm Säbel 'rum und prahlt mit seiner Uniform. Und wie der tanzen tut! Das kann ja ich mit meinem Holzbein besser!

Dabei mach ICH doch die ganze Drecksarbeit! Kanonen laden, als Statist mitfechten, und wenn so 'ne blöde Kugel einschlägt, muss ich dekorativ ins Wasser platschen. Und das für 'n paar Goldstücke und 'ne lauwarme Portion Pökelfleisch. Mir reicht's – ich meutere!

MARTIN DEPPE



Heißer Karibik-Urlaub – bis der Alltag einkehrt

Pirates! ist wie ein All-inclusive-Urlaub in der Karibik: weiße Strände. Türkises Meer. Braune Frauen. Animateure mit tollem Unterhaltungsprogramm in den Trendsportarten Segeln, Kanonenschießen, Fechten und Tanzen. Wunderbar, so eine Kreuzfahrt mache ich doch gerne mit. Begeistert segele ich von Stadt zu Stadt, jage andere Touristen, schieße ihre Schiffe sturmreif, baggere Schätze aus und Töchter an.

Doch irgendwann, nach ein paar Stunden, wird der Urlaub langweilig. Noch mal Kanonenfeuern, noch mal Klingenkreuzen, noch mal Tanzparkettpolieren. Der Alltag kehrt ein. Denn mir fehlt die langfristige Motivation. Oder würden Sie unbedingt Ihre 16-köpfige Familie wiedervereinen wollen? Also echt – ich bin doch froh, die Bagage von der Backe zu haben!

Meine Wertung 78

DAVID BERGMANN



Für Piraten-Frischlinge keine Offenbarung

Da ich das originale Pirates! nie gespielt habe, sah ich das Remake als Chance, diese Bildungslücke zu schließen ... und war nach ein paar Stunden etwas ernüchtert. Mir fehlt eine Verknüpfung der für sich genommen kurzweiligen Spielelemente – etwa eine spannende Story oder eine wirkliche Kampagne.

In Sachen Langzeitmotivation erleidet Pirates bei mir deshalb Mast- und Schotbruch. Weil die Fechtkämpfe aber Mantel- und Degen-Flair verbreiten, die Seeschlachten super sind und das grotesk schwere Tanzspielchen meinen Ehrgeiz anstachelt, bleibt das Freibeutertum auf meiner Festplatte. Als Spiel für Zwischendurch.

Meine Wertung 72

SID MEIER'S PIRATES!



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (96 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Firaxis/Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2 GTS	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- große Spielwelt
- farbenfrohe Grafik
- unkomplizierte Steuerung

KONTRA

- keine Langzeitmotivation
- Aufgaben wiederholen sich zu schnell
- nervtötende Tanzeinlagen

MARTIN DEPPE	78
PATRICK HARTMANN	82
DAVID BERGMANN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**

Video

Tipps

ALEXANDER

Oliver Stones Sandalen-Streifen scheint wie gemacht für ein Echtzeit-Taktikspiel: ein charismatischer Anführer, eine epische Geschichte und dramatische Massenschlachten. Doch nichts von all dem findet sich im **offiziellen Spiel zum Film** der Cossacks-Macher.



Kurze **Videoschnipsel** aus dem Kinofilm erzählen zusammen mit In-Game-Dialogen Alexanders Geschichte nach.

Seit fast drei Jahren werkeln die Entwickler von GSC Game World nun schon am Nachfolger zu ihrem Überraschungserfolg **Cossacks**. Teil 2 ist immer noch nicht fertig, die Engine kommt aber schon jetzt zum Einsatz: in **Alexander**, dem Spiel zum Kino-Epos mit Colin Farrell. 15 Missionen erzählen die Geschichte des makedonischen Königs, der vor über 2.000 Jahren von Griechenland auszog, um die damals bekannte Welt zu erobern.

Wenig Gemeinsamkeiten

Obwohl Warner Brothers dem Spiel den offiziellen Lizenzstempel aufgedrückt hat, findet sich nur wenig von Oliver Stones Werk wieder: Immerhin sorgen Videoschnipsel im Intro und zwischen den Missionen für Atmosphäre, und der Spiele-Alexander erinnert entfernt an sein Leinwandvorbild Colin Farrell. Dazu kommt ein überflüssiges Filminterview mit dem Komponisten Vangelis, der für den Soundtrack des Kinostreifens und der Software-Umsetzung verantwortlich zeichnet. Damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten von Spiel und Film allerdings schon. Die Lizenz wirkt eher aufgesetzt als eingebunden.

Wenn der Vater mit dem Sohne

Als Ausgangspunkt für die Kampagne dient eine Übersichtskarte, die den Weg des Heerführers nachzeichnet. Die Reise nimmt ihren Anfang im alten Griechenland und führt bis ins heutige Indien. 15 Schlachten müssen in gut ebenso vielen Stunden geschlagen werden, bis schließlich der Abspann über den Schirm läuft. Wer durchhält, schaltet als Belohnung drei Extrakampagnen auf Seiten der Perser, Inder und Ägypter frei, die mit je fünf Levels allerdings kurz geraten sind.

Bevor »der Große« zu seinem Eroberungsfeldzug ins persische Reich aufbricht, muss er die zerstrittenen griechischen Stadtstaaten vereinen und Verbündete gewinnen. So kämpft er zu Beginn an der Seite seines Vaters Philipp gegen Abtrünnige und Banditen, die das makedonische Volk plagen. Dabei kommandiert Alexander selten mehr als eine Handvoll Verbände. Erst spät im Spielverlauf gebietet er über die gewaltigen Truppenmassen, die das Vorbild **Cossacks** auszeichnen.

Alexander, der Kriegsheld

Alexander zieht höchstpersönlich und hoch zu Ross in den Kampf. Als besonders schlagkräftige Helden-Einheit räumt er im Alleingang mit ganzen gegnerischen Abteilungen auf. Außerdem verleiht er allen Verbündeten im Umkreis Boni auf Moral und Angriffswerte. Mit ihrem König in ihren Reihen schlagen sich die griechischen Truppen gleich doppelt so gut. Diese Auswirkungen verstärken sich im Lauf der Zeit noch, weil Alexander und eine Reihe untergeordneter Kommandeure von Mission zu Mission an Erfahrung gewinnen.

Im Keil zum Angriff

Ähnlich wie bei **Cossacks** oder **Praetorians** treten die Einheiten nicht einzeln, sondern in Gruppen bis zu mehreren Dutzend Männern an. Die meisten Verbände beherrschen drei Formationen: In der offensiven Aufstellung bilden Schwertkämpfer zum Beispiel einen Angriffskeil, in der defensiven eine lang gezogene Reihe, neutral eignet sich am besten zum Marschieren. Auf die Gefechte selbst hat das allerdings kaum Einfluss, weil sich die Verbände im Clinch ohnehin in ein heilloses Durcheinander auflösen. Anders die Wirkung aufs Kampfverhalten: In der Angriffsformation attackieren die Jungs selbständig Gegner in Reichweite, in der defensiven Aufstellung verteidigen sie sich nur. Am besten bewährt hat sich die neutrale Variante. Die hat den unschätzbaren Vorteil, dass sich nicht plötzlich die Hälfte eines Verbandes auf den Feind stürzt, während die andere den Kameraden beim Kämpfen zuguckt.

Viel Taktik, wenig Strategie

Nur in wenigen Einsätzen errichten Sie eine Basis, sammeln Rohstoffe und produzieren Truppen. Dann gibt es einen rudimentären Aufbauteil und Warenkreislauf: Bauern hacken Holz, bauen Gold ab und ernten Getreide für neue Gebäude und Rekruten. Sonst gibt sich **Alexander** als klassisches Echtzeit-Taktikspiel. Will heißen, Sie sind allein mit Kämpfen beschäftigt und müssen mit der Streitmacht auskommen, über die Sie zu Beginn verfügen. Verstärkungen gibt es höchstens, wenn Sie Verbündete finden. Diese Stellen sind dann fast immer auf der Karte markiert.

Makedonisches SEK

Fast alle Kampagnen-Level lassen sich in zwei Kategorien einteilen. Typ Nummer 1 ähnelt den Rollenspiel-Missionen, die man beispielsweise aus **WarCraft 3** kennt. Darin müssen Sie mit einer Handvoll Abteilungen eine Reihe von Aufgaben abarbeiten. So bittet Sie der Sohn eines Kaufmanns, seinen Vater zu retten, der von Briganten gefangen genommen wurde. Sie marschieren zu den angegebenen Koordinaten, hauen unterwegs ein paar Gegner um und räuchern schließlich das Räuberlager aus. Der dankbare Händler verspricht im Gegenzug Unterstützung beim Feldzug gegen die Perser, wenn Sie vorher noch bitteschön mit den Piraten aufräumen, die vor dem Hafen ihr Unwesen treiben – eine seltenen Gelegenheiten, bei denen Schiffe zum Einsatz kommen.



Zoomt man ran, verschwimmen Gebäude und Truppen zu Pixelhaufen.



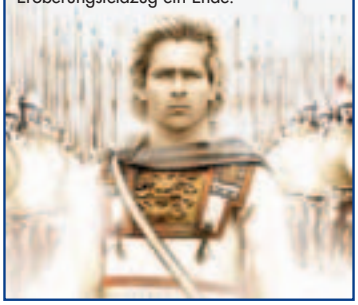
Im **Kampfgetümmel** lösen sich die Formationen in ihre Einzelteile auf.



In den **Massenschlachten** zeigt die Cossacks-Engine, was sie kann: Hunderte von Einheiten gleichzeitig auf den Schirm zaubern. Bei solchen Gelegenheiten bewährt sich die herausgezoomte Vogelperspektive.

WER WAR ALEXANDER?

Als Alexander der Große 323 vor Christus mit nur 33 Jahren stirbt, hinterlässt er ein Reich, das sich vom heutigen Griechenland bis nach Ägypten und Indien erstreckt. Mit gerade einmal 20 Lenzen folgt er seinem Vater Philipp II. auf den makedonischen Thron. Binnen kurzer Zeit unterwirft er die verfeindeten griechischen Fraktionen oder macht sie zu treuen Verbündeten. 334 v. Chr. fällt er mit einer rund 40.000 Mann starken Armee im persischen Reich ein und schlägt die bis dahin dominierenden Perser in mehreren Schlachten vernichtend, die berühmteste davon 333 v. Chr. bei Issos (und baut nebenbei die Geschichtsstunden-Eselsbrücke »Dreidreidrei, bei Issos Keilerei«). Nachdem er ein Jahr später Ägypten besetzt hat, dringt er bis nach Indien vor. Erst 325 setzt sein erschöpftes Heer seinem Eroberungsfeldzug ein Ende.



Simpel-Missionen

Diese Einsätze plagt alle das gleiche Problem: Außer auf der höchsten der vier Schwierigkeitsstufen sind sie zu simpel. Im Prinzip tun Sie nichts anderes, als mit Ihrem Heer von Punkt A nach B zu marschieren (und später vielleicht nach C, D, und E) und dort die gegnerischen Truppen zu überrennen. Die feindlichen Streitkräfte sind meist derart unterlegen, dass es genügt, sämtliche Einheiten zu markieren und Richtung Front zu schicken. Keine Spur von Taktik. Die einzige Herausforderung liegt darin, auf den labyrinthartigen Karten den richtigen Weg von A nach B zu finden.

Die Mischung macht's

Einsatzvariante Nummer 2 ist da schon interessanter. Hier treten Sie mit einer vorgefertigten Armee auf historischen Schlachtfeldern an. So müssen Sie beim ersten Zusammenstoß mit den Persern Ihre Truppen über einen Fluss führen, durch die feindlichen Linien brechen und bis ins gegnerische Lager vorstoßen. Bei solchen Gelegenheiten zahlt sich überlegtes Vorgehen schon eher aus. Während beispielsweise ein Frontalangriff wenig Erfolg versprechend ist, lassen sich die persischen Reihen mit einer Attacke von der Seite leicht durcheinander wirbeln. Und das geht so: Schwertkämpfer und Lanzenträger nehmen am Ufer Aufstellung, dahinter folgen Speerwerfer und Plänkler mit Steinschleudern. Die Kavallerie prescht vor und provoziert einen Gegenangriff, der sich an der vorbereiteten Verteidigungslinie prompt die Zähne ausbeißt. Die Pikeniere haben mit den feindlichen Reiterstaffeln leichtes Spiel, die Schwertträger kümmern sich um die Infanterie. Wie es sich für ein anständiges Taktikspiel gehört, eignet sich jeder Truppentyp besonders gut für einen bestimmten Widerpart, zieht aber gegen einen anderen den Kürzeren. Bogenschützen etwa sind im Nahkampf verloren, Kavallerie fürchtet Lanzen.

Keine Herausforderung

Allerdings gibt's auch in solchen Massenschlachten was zu meckern. Hinterhalte funktionieren zu oft. Im Prinzip genügt es, sämtliche Verbündeten an einem Punkt aufzustellen. Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer hinten. Dann die Reiterei nach vorn geschickt, und schon kann man zuschauen, wie sich die angelockten Gegner eine blutige Nase holen. Im untersten und mittleren Schwierigkeitsgrad funktioniert es noch simpler: Truppen versammeln, und ab geht's. Das säuberlich gestaffelte Feindheer braucht viel zu lange, um auf eine konzentrierte Attacke zu reagieren.



Die **Kampagnenkarte** zeichnet Alexanders Feldzug nach.



Seeschlachten demonstrieren das malerische **Shader-Wasser**.

MULTIPLAYER



Dass der Mehrspielermodus besser abschneidet als der Einzelfeldzug, hat zwei Gründe. Zum einen entfallen die Kaugummi-zähen Rollenspielmissionen und vorgefertigten Massenschlachten. Stattdessen wird auf 18 Karten in gewohnter Echtzeit-Manier ein Feldlager hochgezogen und die Truppenproduktion angekurbelt. Zum anderen stellen sich menschliche Opponenten naturgemäß cleverer an als Kollege Computer. So kommt endlich Taktik ins Spiel und das Stein-Schere-Papier-Prinzip funktioniert. Allerdings unterliegt Alexander auch in dieser Disziplin den Genre-Spitzenreitern. So fehlen wichtige Komfortfunktionen in der Steuerung, etwa für Hotspots oder zum Rohstoff-Management. Außerdem ist der Multiplayer-Modus sehr auf schnelle, kampflastige Matches fixiert.

Da kommt Film ins Spiel

Atmosphärisch macht das Spiel zum Leinwandstreifen eine bessere Figur. Nicht nur, weil es ab und an beeindruckende Kampfszenen aus dem Film zu bewundern gibt. Publisher Ubisoft hat für die deutsche Version professionelle Sprecher engagiert, die das Spiel mit zahlreichen Dialogen aufpeppen, wenn diese auch eher unspektakulär mit der Spielgrafik in Szene gesetzt werden. Dazu kommen eine Menge historische Informationen über Alexanders Heimat, seine Feldzüge und Beweggründe. Die Story verknüpft geschickt Geschichte und Sage. So macht sich der makedonische König auf die Suche nach dem sagenumwobenen Troja, um Achilles' Schild zu finden, und löst später den sagenumwobenen gordischen Knoten.

Platte Perspektive

Alexander gibt Gelegenheit, schon jetzt die Engine von **Cossacks 2** unter die Lupe zu nehmen, das im Frühjahr 2005 erscheinen soll. Die Technik mischt Pixelsoldaten und Bauwerke mit einer 3D-Landschaft, ähnlich wie **Blitzkrieg**. Das Ergebnis ist ansehnlich, hat allerdings den Nachteil, dass sich die Perspektive nicht drehen und nur mit starken Qualitätseinbußen vergrößern lässt. Lediglich in den Zwischensequenzen gibt es begrenzte Kamerafahrten. Die zeigen den Grund für die starre Ansicht: Die Grafik beginnt zu verschwimmen. Für die Massenschlachten, in denen sich mehrere Hundertschaften balgen, steht eine Vogelperspektive zur Verfügung, in der mehr Einheiten auf den Schirm passen. Apropos Einheiten: Die können zwar wegen der Bitmap-Technik nicht mit denen von **Rome** mithalten, sind aber detailliert gezeichnet und schick animiert.

Was den Soundtrack anbelangt, so greift **Alexander** zwar auf den offiziellen Film-Score zurück, die Entwickler haben sich aber die langweiligsten Stücke des Komponisten Vangelis ausgesucht. Die wiederholen sich so oft, dass wohl nur Schwerhörige die Musik länger als zwei Missionen lang ertragen werden. Dass der Soundtrack Besseres zu bieten hat, zeigen die spärlichen Filmsequenzen.

Rüdiger Steidle



Nur in wenigen Missionen rekrutieren Sie Nachschub für Ihre Streitmacht (das **Produktionsmenü** der Kaserne ist am Bildschirmrand).

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE



Alexander, der große ... Beschiss!

Wer ist dermaßen unverschämt, in seinem halbfertigen Spiel ein paar Grafiken zu verändern und das ganze unter anderem Namen zu verscherbeln? GSC Game World! Die Ukrainer haben ihrem sich ewig verschiebenden Cossacks 2 mal eben einen griechischen Anstrich verpasst – und jubeln das Ergebnis nun als Alexander der Menschheit unter.

Dabei gleicht die Griechen-Tragödie der aktuellen Beta von Cossacks 2 beinahe wie ein Ei dem anderen: Die Feinde sind genauso dämlich, die Missionen genauso fertig – nämlich gar nicht. Der große Unterschied: An Cossacks 2 wird noch gearbeitet, Verkaufsstart soll erst im Frühjahr sein.

Das braucht kein Mensch

Rüdiger meint, der Skirmish-Modus und Multiplayer-Teil sei gar nicht so übel. Ich hab's gar nicht erst versucht, weil mich der Solo-Part vergrault hat. Wer braucht in Zeiten von Rome: Total War noch ein Spiel wie Alexander? Nur Entwickler, die versuchen, mit Filmlizenzen den schnellen Euro zu machen. Sicher keine PC-Strategen.

Meine Wertung **36**

RÜDIGER STEIDLE



Abwechslungsarme Echtzeit-Taktik

Dass Alexander erfahrenen Strategen kaum Herausforderungen zu bieten hat, ist zwar bedauerlich, aber für mich gerade noch nachvollziehbar. Schließlich richten sich Lizenzspiele meistens an Einsteiger. Weitaus schlimmer finde ich, dass die Leveldesigner so einfallslose Missionen gebastelt haben. In den Rollenspieleinsätzen schicken mich die Entwickler von Pontius zu Pilatus: Geh nach X, hole Y oder besiege Z. Immer wieder die gleichen Aufgaben, immer wieder die gleichen Gegnerformationen, eine einzige Wiederholung. Nur im letzten Drittel von Alex' Welteroberungstour gab's auch mal klassisch gute Echtzeit-Einsätze zu erleben.

Nur für Historiker

Vor dem Totalabsturz bewahrt Alexander allein die gelungene Atmosphäre. Den Feldzug des berühmten Herrschers nachzuspielen hat schon seinen Reiz. Besonders, weil die Story immer wieder clever historische Fakten und Sagenfragmente verknüpft. Wer sich für die Antike begeistert oder vor allem den Mehrspielermodus interessant findet, wird mit Alex vielleicht noch seinen Spaß haben. Für alle anderen gibt es mit WarCraft 3 und Schlacht um Mittelerde weitaus Besseres.

Meine Wertung **47**

PATRICK HARTMANN



Potenzial verschenkt

Als ehemaliger Geschichtsstudent bin ich mir sicher, dass sich aus Alex' Feldzügen ein prima Strategiespiel machen lässt. Eigentlich fehlt dem GSC-Teil nicht viel zum zumindest soliden Abklatsch von Age of Mythology. Außer fordernde Missionen. Mal ehrlich: Wenn ich die meisten Schlachten schlichtweg dadurch gewinnen kann, dass ich mit meiner versammelten Mannschaft die Perser platt walze, zeugt das nicht gerade von intensivem Beta-Testing.

Zwar sind einige der späteren Scharmützel besser, aber wer kämpft sich schon durch zehn Stunden Langeweile, nur um ein paar halbwegs brauchbare Einsätze zu erleben?

Meine Wertung **40**

ALEXANDER



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (26 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	GSC Game World/Ubisoft
Webseite	alexander-thegame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis normal
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	5
Multiplayer	6

PRO
- historische Truppen und Schlachten
- stimmige Atmosphäre
- passabler Mehrspielermodus

KONTRA
- langweilige Solo-Missionen
- doofer Computergegner
- simpler Schwierigkeitsgrad

RÜDIGER STEIDLE	47
MARTIN DEPPE	36
PATRICK HARTMANN	40

Durchschnitts-Wertung der Tester: **41**

Video

?! Tipps

IMMORTAL CITIES
KINDER DES NILS

Kinder des Nils – klingt wie Lernspiel für Bälger. Doch hinter dem kindischen Namen verbirgt sich ein **erstklassiges Aufbauspiel**, das nicht nur Siedler-Enttäuschte erbaut.

Es gibt Tage, da sollte man im Bett bleiben. Und es gibt Jahre, die können Aufbauspieler komplett verschlafen. 2004 ist so eins: Vivendi macht Impressions dicht, die Entwickler von **Zeus**, **Pharao** und der **Caesar**-Reihe. Related Designs fängt grad mal mit dem neuen **Anno** an, das frühestens 2006 erscheint. Und Blue Bytes lang erwartetes **Siedler 5** verlässt unbeeindruckt seine Aufbauheimat, um in der Liga der Echtzeit-Strategie mitzuspielen. Kurzum: 2004 war ein Jahr zum Abhaken.

Raus aus den Feldern!

Doch 2005 beginnt sofort gut. Denn **Immortal Cities – Kinder des Nils** hämmert bereits im Januar das Genre schwungvoll aus dem Tiefschlaf. Die Entwickler nennen sich Tilted Mill, bestehen aus vielen abgesägten Impressions-Leuten – und holen noch jemanden aus dem Bett: den Nil. Der schwillt regelmäßig enorm an und begräbt alles am Ufer unter sich. Aber sobald er sich wieder verdünnisiert, ist die Freude an seinem Bettrand groß. Fruchtbarer Schlamm lässt Papyrusschilf, Binsen und Flachs heftig sprießen. Ideal für unsere Bauern, die sich durch die Botanik sicheln und ihre Hütten mit dem Grünzeug füllen. Bis die nächste Überschwemmung kommt – und hoffentlich die Hütten verschont. Zum Glück markiert Ihnen hellerer Boden alle Flut-gefährdeten Uferrandgebiete.

Palasto Protzo

Während die Bauern sich im Schlamm abackern, quälen Sie ganz andere Sorgen. Als Pharao haben Sie nämlich einen Palast. Und der ist noch ziemlich unscheinbar. Doch für schmucke Außenwände oder einen imposanten Garten brauchen Sie Rohstoffe. Viele Rohstoffe. Und ein Grabmal wäre auch nicht schlecht. Vielleicht sogar eine Pyramide. Eine große. Aber die braucht auch viele Ressourcen. Sehr, sehr viele Ressourcen!





Extrem-Zoom auf einen Schreiber, der die Nahrungsabgaben prüft.



Truppentransporter, Händler, Fähren und Fischer betummeln den **Nil**.

Ein typisches Szenario (davon gibt es satte 20, plus eine Kampagne durch Epochen des alten Ägyptens) beginnt mit einem Dutzend Hütten sowie einer Handvoll einfacher Produktionsstätten. Die beiden wichtigsten Ressourcen sind Brot und Ziegel, zum Füttern Ihrer Untertanen und zum Bauen.

Blaublutsauger

Ihr Volk ist in viele Schichten unterteilt. Zwischen Ihnen und einfachen Bauern gibt es Handwerker, Schreiber und Priester, Aufseher und Arbeiter, Soldaten und Kommandanten. Und den Adel – der besonders viele Ansprüche stellt, wie seine Nachfahren in **Anno 1503**. Eine Villa ist leicht hochgeziegelt, doch die kurz darauf automatisch einziehende dreiköpfige Familie nur schwer befriedigt.

Also bauen Sie Edelgeschäfte in der Nähe, wo Handwerker selbstständig Luxusgüter Schmuck, Parfum oder schicke Möbel herstellen – die alle wiederum eigene Rohstoffe brauchen. Dafür kümmert sich jeder Blaublüter um sechs Bauern und stellt Spezialisten, etwa Abgesandte für Expeditionen und Verhandlungen mit anderen Städten.

Sackgassenfrei

Trotz 50 (!) Rohstoffen und Konsumgütern spielt sich **Kinder des Nils** stressfrei. Ihre Untertanen verlassen nicht gleich schmollend das Reich, wenn im Krankenhaus oder Tempel gerade mal kein Priester bereitsteht oder das neuste Sandalenmodell Lieferengpässe hat. Und der Schmuckhändler greift halt zu Smaragden, wenn Gold rar ist. Dann dauert's zwar länger mit dem Bevölkerungswachstum, aber es gibt keinen Warenkreislauf-Kollaps wie in manchen Aufbauspielen. So brauchen Sie beispielsweise keine Ziegel, um eine Ziegelei zu errichten.

Plünder-Sünder

Das Ausbauen Ihrer Stadt ist nie Mittel zum Selbstzweck – dafür sorgen die geschickt gestrickten Missionsziele. Ein Beispiel: Ihre Nilmetropole wird regelmäßig von marodierenden Plünderern heimgesucht. Die machen zwar nichts kaputt, aber Ihre Untertanen unzufrieden. Diese Banden können Sie mit Ihrer Stadtwache im Zaum halten. Aber um das Übel an der Wurzel zu packen, müssen Sie die Basis der Kerle finden, ausreichend Truppen hinschicken – und ein Bündnis mit einem von zwei angrenzenden Reichen schließen, damit beide Nationen die Gefahr für immer beseitigen.

Krümelige Karawane

Solche Außeneinsätze führen Sie auf einer drögen Landkarte Ägyptens und seiner Nachbarn wie Palästina, Sinai oder Zypern. Dazu stellen Sie eine Expedition zusammen, etwa aus einem Abgesandten und 200 Broten (ja, das ist wirklich so!). Klicken auf den vorgegebenen Zielort – und erfahren



Mammutprojekt: Die **Pyramide** im Hintergrund ist fast fertig. Vorne sehen Sie den Steinbruch mit weiteren bereitliegenden **Quadern**. Ach ja: Diese Pyramide ist die kleinste von drei Modellen …



Kann mal jemand den Tieflader erfinden!? Unsere Arbeiter ziehen **Blöcke** per Hand.



Schnöde Präsentation, brisanter Inhalt: Auf der 2D-Weltkarte führen wir **Text-Kämpfe**.

KINDER DES NILS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

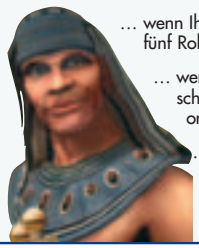
... wenn Sie viel aufbauen und kaum kämpfen wollen

... wenn Ihnen Bauwerke gar nicht riesig genug sein können und ...

... Sie dafür auch stundenlang Materialien herbeischleppen wollen

... wenn Sie Impressions-Titel wie Pharao und die Caesars mögen

... wenn Sie den Umzug von Siedler 5 ins Echtzeit-Genre verfluchen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Aufbauspiele ohne echte Schlachten nicht Ihr Ding sind

... wenn Sie mit dem Ägypten-Szenario nichts anfangen können

... wenn Ihnen mehr als fünf Rohstoffe zuviel sind

... wenn Sie nur zwischendurch eine Mission spielen wollen

... wenn Sie die Impressions-Spiele schon immer zu komplex fanden

wenig später per schnödem Textfenster, was Ihre wandernden Backwaren entdeckt haben.

Das kann etwa eine Stadt sein, ein Händler oder eine wertvolle Rohstoffquelle – oder eben die verhasste Plünderbande. Solche Expeditionen bringen Ihnen zum einen Prestige, zum anderen häufig Ressourcen, die Sie in Ihrer Stadt nicht selber abbauen können.

Prestige-prächtig

Das Prestige wiederum brauchen Sie, um überhaupt mit anderen Reichen handeln zu können. Oder eine Söldnertruppe zu überreden, Ihnen gegen die Plünderer zu helfen. Das ist auf der »Welt«-Karte furchtbar trocken dargestellt, aber extrem motivierend: Noch drei Prestigepunkte, und wir können endlich die Zedern aus Palästina beziehen, um Handelsschiffe zu bauen, die nilabwärts das Kupfer holen, das unsere Bildhauer brauchen, um die Statue für unseren Kult-Tempel fertig zu kriegen, damit unsere Bürger beten können. Oder doch erst in den Feinkalksteinbruch investieren, um mit der prächtigen XXL-Pyramide anzufangen? Die Ihre Arbeiter übrigens Block um Block errichten, was selbst bei maximaler Zeitbeschleunigung (Faktor 2,5) Stunden dauert ...

Kalter Wüstenkrieg

Echte Kämpfe führen Sie allerdings nicht. Um die besagten Plünderer zu besiegen, klicken Sie lediglich erneut auf die Landkarte. Eine Tabelle zeigt, wie viele Speerträger, Bogenschützen, Streitwagen und Kommandanten Sie losschicken sollten, und mit welchen Verlusten zu rechnen ist. Sieg oder Niederlage meldet die Armee dann ebenfalls mit einer trockenen SMS.

Umso imposanter ist die extrem stark zoombare 3D-Grafik Ihrer Stadt, in der sich die schön animierten Bewohner tummeln. Da ziehen Arbeiter Steinblöcke auf Schlitten zur Pyramide, Fernhändler trotten samt Packesel durch die Straßen, Priester schreiten zu Schulen, Krankenhäusern, Tempeln und Einbalsamierungsstätten. Untertanen fliehen vor Löwen, die wiederum vor der Stadtwache Reißaus nehmen. Jedes Lebewesen ist sogar per Verfolgerkamera begleitbar. Mittendrin im Gewusel: Ihr königliches Alter Ego, das in der Sänfte sanft spazieren getragen wird.

Martin Deppe



Ihre Erfolge lassen Sie in Monumente gravieren – das bringt **Prestige**.

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN

Gelungener Erstling mit Kinderkrankheiten



Kinder des Nils rückt die Bewohner meiner Stadt in den Mittelpunkt. Beschwert sich Bauernfamilie Müller über mangelnde Einkaufsmöglichkeiten, behebe ich den Missstand und schaue zu, wie sie erst einkauft und dann dem restlichen Tagewerk nachgehet. Das macht weit mehr Spaß, als mit unpersönlichen Zahlenwerten zu jonglieren.

Leider schwächelt das Spiel genau dann, wenn ich doch mal wissen will, wie's um meine Stadt als Ganzes steht. Dafür fehlen schlichtweg die Übersichten. Auch die kleineren Macken in der Benutzerführung stören mich bei diesem ansonsten wunderschönen Aufbau-Strategiespiel.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN

Gemütliches Aufbauen am Nil



Da mich als Aufbaufan die Mutation von Siedler 5 zur Echtzeit-Strategie enttäuscht hat, kommt mir Kinder des Nils gerade recht: Als Pharao kümmere ich mich um mein Volk, optimiere Produktionsabläufe und schaue meinen Untertanen in ruhigen Momenten beim Wuseln zu. Davon gibt's nämlich genug, denn trotz steigender Ansprüche, ausgeklügelter Warenkreisläufe und Diplomatie spielt es sich gemütlich.

Mir ist es sehr recht, dass ich Schlachten nicht selbst ausfechten muss. Ich produziere einfach ausreichend Truppen, schicke Sie ins Krisengebiet und freue mich dann über die selbstverständliche Siegesmeldung.

Meine Wertung **85**

PATRICK HARTMANN

Wo sind die Schlachten?



Kinder des Nils ist angenehm komplex, ohne zu überfordern. Wenn benötigte Ressourcen nur schleppend nachkommen, behelfen sich meine Untertanen zunächst mit Ersatz. Das geht zwar langsamer, aber wenigstens haut keiner meiner Pyramidenbauer ab.

Was mir aber fehlt sind richtige Schlachten. Ich möchte mehr haben als nur Textfenster, die mir berichten, was meine Truppen anstellen.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE

Neue Heimat für enttäuschte Siedler-Fans



Den Göttern sei Dank! Die vielen ehemaligen Impressions-Leute haben wieder eine komplex verzahnte, aber diesmal auch optisch schöne Aufbauwelt erschaffen. Detailliert war ihre Grafik schon immer, doch jetzt ist aus den stumpfen Matschbrauns eine kräftigbunte Umgebung geworden. Licht- und Schattenwechsel laden zum Zugucken ein. Vor allem, wenn ich mein königliches Alter Ego per Verfolgerkamera zwischen den Prachtbauten begleite.

Bauen statt hauen

Dass ich Kämpfe nur indirekt führe, hat mich anfangs sehr gestört. Doch dafür habe ich andere Kämpfe – um Baustoffe und Prestige, um Fernhandel und Prunkbauten, um die Gunst der Bürger und 14 Götter. Und das ist mindestens genauso fordernd und spannend.

Meine Wertung **85**

KINDER DES NILS



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Aufbauspiel
Entwickler/Publisher	Tilted Mill/Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	27. Januar 2005
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen; leicht und mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- komplex, aber nicht kompliziert
- kräftige, bunte Farben
- riesige Prunkbauten

KONTRA

- Produktionsstätten schwer unterscheidbar
- lange Einarbeitungszeit

MARTIN DEPPE	85
DAVID BERGMANN	81
GEORG VALTIN	85
PATRICK HARTMANN	83

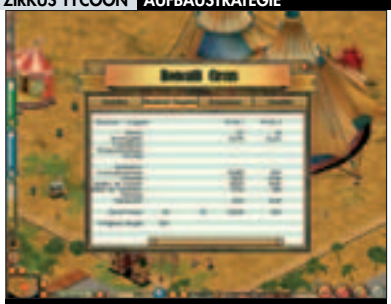
Durchschnitts-Wertung der Tester **84**

Demo

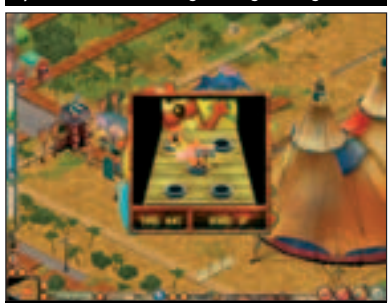
?! Tipps



Sie dekorieren Ihre meist sehr großräumigen Zirkusareale mit allerlei **Jahrmarkt-Attraktionen** von Pferdchenkarussells bis hin zu Achterbahnen. Natürlich dürfen auch Fressbuden nicht fehlen.



Die **Bilanz-Bildschirme** von Roncalli Zirkus Tycoon sind nur wenig aussagekräftig.



An den zahlreichen Spielbuden kann man verschiedene **Minispiele** absolvieren.

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

Hotels, Krankenhäuser, Freizeitparks – PC-Spieler haben in vielen Branchen gewirtschaftet. Der Wanderzirkus ist da ein neues Betätigungsfeld. Und **eines der langweiligsten.**

Hochseilartisten balancieren in Schwindel erregender Höhe um ihr Leben, Clowns machen sich zum Affen, Dompteure schauen ihren Löwen ins Maul. Zumindest für Kinder ist die Zirkus-Welt ganz großes Kino. Wie groß die Faszination von Vagabunden-Leben und Zuckerwatte wirklich ist, kann man mit **Roncalli Zirkus Tycoon** jetzt selbst testen.

Aufstrebende Zirkusbesitzer versuchen sich entweder am Endlosspiel oder machen in einer Kampagne den großen Reibach. Deren 15 Missionen bieten wenig Abwechslung und wiederholen sich immer wieder: »engagieren Sie einen Tanzbären«, »locken Sie 600 Besucher in Ihren Zirkus«, »erwirtschaften Sie in drei Wochen 2.000 Euro Gewinn«.

Kinderkram

Das erledigt man nicht nur mit dressierten Bären und Feuerspuckern; rund ums Zirkuszelt werden Schieß- und Fressbuden, Autoscooter und sogar Achterbahnen errichtet. Möglichkeiten zum Feintuning sucht man bei den Attraktionen vergebens – lediglich der Preis lässt sich regulieren. Ähnlich simpel wird das Personal bei Laune gehalten. Ein paar Duschen, eine Kantine und ein Notarzt, mehr brauchen die Stars der Manege nicht.

Motivierend: Wie es sich für einen Wanderzirkus gehört, nimmt man die Ausstattung von einem Engagement zum nächsten mit. Außerdem werden im Kampagnenverlauf immer neue Attraktionen frei geschaltet.

Löcher im Zirkuszelt

Eine detaillierte Aufstellung der laufenden Kosten fehlt uns bei **Roncalli Zirkus Tycoon** ebenso wie der Durchblick in den Statistikbildschirmen. Die beziehen sich nämlich immer auf ganze Wochen. Woran es bei Missständen wirklich hakt oder ob vorgenommene Änderungen fruchten, stellt sich oftmals erst zu spät heraus. Im schlimmsten Fall fischen wir sechs Spieltage lang im Trüben.

Somit zieht das dröge Aufbau-Strategiespiel mit zu vielen Mängeln gegenüber **Rollercoaster Tycoon 3** in allen Disziplinen ganz klar den Kürzeren. Nur in einer nicht: Dank antiquierter Klötzchengrafik läuft **Zirkus Tycoon** nämlich auch auf schwächeren Rechnern.

David Bergmann

GEORG VALTIN



Spielerisch schwach, hässlich und überflüssig

Zirkus Tycoon beherrscht das kleine Einmaleins der Aufbauspiele, für größere Aufgaben reicht es aber hinten und vorne nicht: Sinnlose Statistiken, umständliche Bedienung, fehlendes wirtschaftliches Feintuning und aussageschwaches Feedback der Besucher und Künstler stören den Spielspaß immer wieder.

Darüber könnte man als duldsamer Zirkusfan noch hinwegsehen. Doch da angesichts der miesen Grafik nicht mal das Zuschauen Laune macht, sollten Sie Ihr Geld lieber in einen echten Zirkusbesuch investieren.

Meine Wertung **37**

DAVID BERGMANN



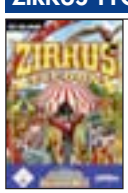
Wenig Spaß für zu viel Geld

Roncalli Zirkus Tycoon macht bis auf die katastrophal unübersichtlichen Statistikbildschirme eigentlich nichts so richtig falsch, aber schlichtweg alles schlechter als die Konkurrenz. Mit der altertümlichen 2D-Grafik kann ich mich noch anfreunden, nicht aber mit der langweiligen Kampagne und den fehlenden Möglichkeiten zum wirtschaftlichen Feintuning. Auch das Feedback der Besucher ist mir mit Aussagen wie »Dieser Zirkus ist ein echtes Schnäppchen« zu schwammig.

Wenn Sie also ein forderndes Aufbau-Strategiespiel mit Knuddel-Look und Wuselfaktor suchen, empfehle ich Ihnen Rollercoaster Tycoon 3. Das sieht besser aus, ist durchdachter und bietet mehr Möglichkeiten.

Meine Wertung **42**

ZIRKUS TYCOON



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Installationsanleitung (4 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler/Publisher	Reality Flux/NBG
Webseite	www.circustycoon.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- viele Zirkusnummern
- kurzweilige Minispielchen

KONTRA
- detailarme 2D-Grafik
- langweilige Kampagne
- kaum Einstellungsmöglichkeiten
- nichts sagende Statistiken

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	42
GEORG VALTIN	37
	40



Im Adventure-Modus müssen Sie zahlreiche **Aufgaben** erfüllen, um alle Figuren, also Ihre Armee, zu sammeln. Der moderate Schwierigkeitsgrad ist gut für Einsteiger und Hobby-Denker, unterfordert aber Profis.



Auf der **Übersichtskarte** reiten wir zu einem Endgegner, der uns in seiner Festung erwartet.



Mit Verzweiflungszügen versucht der **PC-Gegner** (schwarz), das drohende Matt abzuwenden.

MAJESTIC CHESS

Schach, mal anders: Jowood präsentiert das Urgestein aller Rundenstrategiespiele als **Abenteuer mit Lerneffekt und vielen Rätseln** – schön für Einsteiger, zu leicht für Profis.

»Leicht zu lernen, schwer zu meistern«. Das trifft auf kaum ein anderes Spiel so gut zu wie auf Schach, das königliche Spiel. **Majestic Chess** von Jowood hilft Ihnen vor allem beim ersten Schritt des Sprichwortes und vermittelt in lehrreichen Lektionen das Spielprinzip und taktisches Grundwissen. Allerdings erreicht das Programm weder Spielstärke noch Umfang der aktuellen Ausgaben von **Fritz** und **Chessmaster**, aber das will **Majestic Chess** auch gar nicht: Mit dem innovativen Adventure-Modus und dessen niedrigem Schwierigkeitsgrad richtet sich das Spiel in erster Linie an Schach-Neulinge und fortgeschrittene Hobbyspieler.

Abenteuer-Schach

Das besondere an **Majestic Chess** ist der Adventure-Modus. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus Schachschule, Aufgaben à la »Matt in zwei Zügen« und Szenarios, bei denen Sie und der Gegner nur einen Teil der Figuren besitzen. Verpackt ist das Ganze in eine etwas aufgesetzt wirkende Geschichte: Sie verkörpern einen Ritter und müssen in acht Kapiteln ebenso viele Gebiete von finsteren Bösewichtern befreien. Diese immer stärkeren Endgegner erledigen Sie zum Abschluss jedes Abschnitts – natürlich in einer Schachpartie. Vorher rekrutieren Sie Ihre Armee, indem Sie kleinere Aufgaben lösen.

Dafür erhalten Sie entweder die Figuren direkt oder kaufen Sie für gewonnenes Gold im Laden. In jedem Kapitel vermitteln Lektionen und dazugehörige Übungen Schachregeln und das richtige Vorgehen bei Standard-Situationen (etwa Matt mit einem Turm), wobei der Anspruch ständig steigt: Während das Programm anfangs die Bewegungen der Figuren erklärt, lernen Sie später unter anderem die Feinheiten des Endspiels. Clubspieler lösen die gestellten Aufgaben allerdings gelangweilt.

Es geht auch normal

Natürlich können Sie in **Majestic Chess** auch normale Partien gegen 24 vorgefertigte Computergegner mit unterschiedlichem Leistungsniveau (von sehr einfach bis unbesiegbar) spielen. Wer lieber gegen menschliche Denker antritt, wählt den Online-Modus. Hier finden Sie in einer Lobby Gleichgesinnte, gegen die Sie Freundschaftsspiele oder Wertungspartien austragen. Die Bedienung, Menüs und grafische Aufbereitung sind hier aber genau wie im Rest des Spiels eher zweckmäßig als überzeugend.

Georg Valtin

PATRICK HARTMANN

Kopfnuss für Zwischendurch



Ich bin zwar kein Schachverein-Veteran wie Kollege Valtin, trotzdem hält mich vor allem der Adventure-Modus von Majestic Chess am Monitor, weil die Knobelaufgaben einfach Laune machen. Sobald sich auf den höheren Stufen Frust einstellt, lege ich das Spiel auf Eis und kehre vielleicht später am Tag noch mal für eine Viertelstunde zurück.

Grafisch ist Majestic Chess mit seinen Pixellandschaften allerdings eine Art Zeitreise in das Jahr 1997. Doch wer braucht schon atemberaubende Grafik bei einem Schachspiel.

Meine Wertung **72**

GEORG VALTIN

Das etwas andere Schachspiel ist mir zu einfach



Die Idee an sich finde ich klasse: Ich rekrutiere meine Figurenarmee und bekämpfe Feinde in Form von Schachpartien und -aufgaben. Dumm nur, dass ich in meiner Kindheit und Jugend jahrelang im Verein gespielt habe und mich der Adventure-Modus komplett unterfordert, aber: Wer sich als Hobby-Spieler näher mit der Materie beschäftigen will, findet mit Majestic Chess eine gute Alternative.

Denn trotz der dürftigen Grafik machen die Schachlektionen im Rahmen von Majestic Chess mehr Spaß als das Studieren trockener Lehrbücher. Vielleicht ist ja nächstes Mal eine Kampagne für Profis drin, bis dahin bleiben Chessmaster und Fritz die Schachprogramme meines Vertrauens.

Meine Wertung **71**

MAJESTIC CHESS



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (44 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Strategie
Entwickler/Publisher	Fluent/Jowood
Webseite	www.majesticchess.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	24 Stufen; leicht bis sauschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO
- innovativer Adventure-Modus
- lehrreiche Schach-Übungen
- Online-Unterstützung

KONTRA
- für Clubspieler zu leichte Aufgaben
- schwache Grafik
- teils KI-Aussetzer

GEORG VALTIN	71
PATRICK HARTMANN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Einer unserer Charaktere geht zum **Angriff** über, der andere schützt sich.



Die Charaktere von Future Tactics erinnern an die **Final Fantasy**-Reihe.

FUTURE TACTICS

Mixt man **Runden-Strategie mit Rollenspiel- und Actionelementen**, ergibt das ein reizvolles Konzept. Kommen schlechte Steuerung und ein zu hoher Schwierigkeitsgrad dazu, ergibt das – Future Tactics.

Wenn glubschäugige Krustentier-Aliens eine quietschbunte Comic-Welt bedrohen, wer spielt dann den Krabbenpuler? Im rundenbasierten Strategiespiel **Future Tactics** vom schottischen Entwickler Zed Two übernehmen polygonarme Söldner mit Riesenfüßen den Job. Allen voran ein junger Krieger namens Low und seine kleine Schwester Pepper. Im Verlauf der insgesamt 19 Missionen schließen sich den beiden sieben weitere Charaktere an.

Sie sind am Drücker

Pro Runde erteilen Sie Ihren Figuren Bewegungs- und Angriffsorder. Die erste Besonderheit: An die Stelle von Aktionspunkten tritt ein Aktionsradius, der Ihre Bewegungsfreiheit begrenzt. Zweite Besonderheit: Sie selbst müssen aus der Ego-Perspektive zielen. Dazu bringen Sie zunächst ein beschwipst umhertänzelndes Fadenkreuz unter Kontrolle, um die Schussrichtung einzustellen. Danach stoppen Sie zum richtigen Zeitpunkt zwei Balken, die durchs Bild sausen. Der Schnittpunkt dieser Balken markiert das Ziel. Je genauer Sie damit zielen, desto mehr Lebenspunkte ziehen Sie dem Feind ab. Am Ende einer Runde befehlen Sie den Kämpfern dann, sich zu heilen oder hinter einem Energieschild in Deckung zu gehen. Dieser benötigt jedoch zwei Runden Regenerationszeit.

Da die Entwickler auf eine komfortable Maussteuerung verzichtet haben, ist ein Gamepad mit Analogstick Voraussetzung für **Future Tactics**: Mit Tastatur verkommen gezielte Schüsse zur Glückssache.

Fliegende Fetzen

Rollenspielähnlich gewinnen die Helden ständig an Erfahrung, werden widerstandsfähiger und richten mehr Schaden an. Außerdem klauben Low und Co Extras auf, die sie mit besseren Waffen oder neuen Fähigkeiten wie einer Infrarot-Sicht ausstatten. Diese Extras sind oftmals im Erdboden versteckt und nur aufzufinden, wenn man die Umgebung demoliert. Ähnlich wie in der bisherigen **Worms**-Reihe lassen sich nämlich Krater ins Terrain bomben oder ganze Häuser abreißen. Das macht nicht nur Spaß, sondern auch spielerisch Sinn: Mit ihren Granaten kann Pepper beispielsweise Felsen sprengen. Die herumfliegenden Gesteinsbrocken erschlagen dann nichts ahnende Aliens.

Jeder Schuss ein Treffer

Schwer zu schaffen machte uns die unfaire Gegner-KI. Die Feinde ballern nur selten ins Leere, und nach drei bis vier Volltreffern segneten unsere Helden das Zeitliche; der Einsatz war verloren. Besonders ärgerlich: Gespeichert wird nur zwischen den Missionen, was taktisches Vorgehen zu riskant macht. Anstatt die Glubschaugen einzukreisen, verkrochen wir uns nach einem Schuss stets hinter irgendeiner Deckung wie einer Mauer. Dort fanden uns die extraterrestrisch dämlichen Widersacher nämlich nur in den seltensten Fällen.

Der Mehrspielermodus für zwei Spieler macht gegenüber dem Solomodus Spielspaß wett, weil hier das KI-Problem entfällt.

David Bergmann

RÜDIGER STEIDLE



Gute Idee schlecht umgesetzt

»Hey David, was spielst du denn da? Sieht nett aus! Was, Runden-Taktik? Cool! Lass mich mal!« Sympathische Helden, abgedrehte Monster, actionbetonte Duelle gewürzt mit einer Prise Taktik – eigentlich ist Future Tactics genau mein Ding. Leider wurde bei der Umsetzung geschlampt. An die schwammige Steuerung kann man sich gewöhnen. Aber der extreme Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit zufällig zwischen gottgleich und strunzdoof schwankenden Gegnern bricht dem Spiel das Genick.

Meine Wertung **39**

DAVID BERGMANN



Runden-Strategie mit zu vielen Macken

Ich mag das Setting von Future Tactics. Knuddelcharaktere und futuristische Gefechte erinnern an Final Fantasy. Außerdem ist der Mix aus Strategie, Rollenspiel und Action grundsätzlich eine coole Idee. Leider kann ich kaum taktisch agieren: Gehe ich offensiv vor, anstatt meine Helden nach jedem Zug hinter der nächst besten Mauer zu verschanzen, heißt es meist Game Over. Beim nächsten Mal verkrieche ich mich also wieder.

Der actionreiche Spielablauf und das abwechslungsreiche Leveldesign motivieren mich aber immer wieder zum Weiterspielen. Für mehr als ein paar Runden nach Feierabend kann ich mich auf Grund der frickeligen Steuerung aber nicht aufraffen.

Meine Wertung **56**

FUTURE TACTICS



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (16 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Zed Two/Jowood
Webseite	www.future-tactics.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	eine Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2MX	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4MX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

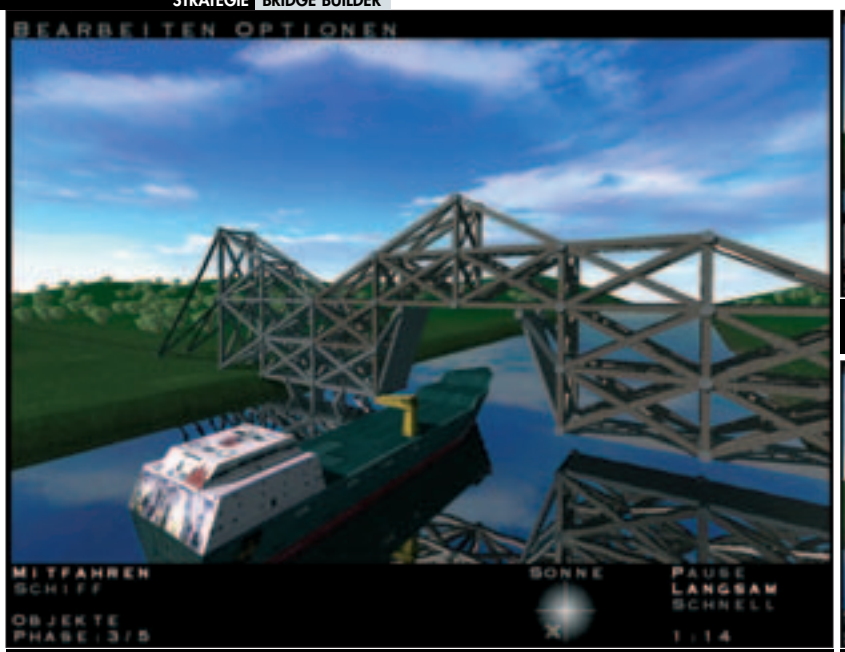
Grafik	6
Sound	4
Steuerung	5
Multiplayer	6

PRO
- interessanter Genremix
- spaßiger Mehrspielermodus

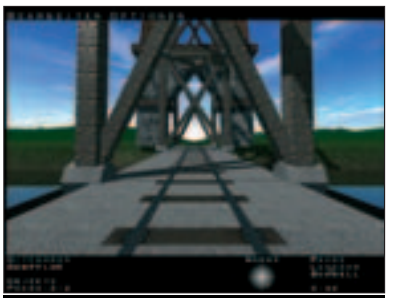
KONTRA
- umständliche Steuerung
- wenig taktische Tiefe
- kein freies Speichern
- unfaire KI-Gegner

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	56
RÜDIGER STEIDLE	39
	48



Eine mittelgroße Brücke im mittleren Schwierigkeitsgrad: **Zugbrücken**, die sowohl für Lokomotiven als auch Schiffe geeignet sein sollen, sind eine besondere Herausforderung.



Per Knopfdruck darf man im Zug **selber mitfahren** – was sehr spannend sein kann.



Die **farbigen Balken** zeigen an, wie stark ein Teil belastet wird – bei Rot wird's kritisch.

BRIDGE BUILDER

Die Grafik auf dem Stand von 1997, der Sound kaum vorhanden: Abseits von Hype und Mainstream **lebt dieser Titel allein von seiner tollen Spielidee** – und macht damit mehr Spaß als manche Multimillionendollar-Produktion.

»Boh, endlich Mittagspause. Kommst du mit in die Kantine?« »Nee du, mir bricht am rechten Ufer ständig die untere Stützstrebe weg und ich hab keine Ahnung warum. Das Problem würde ich jetzt gerne noch lösen.« So oder so ähnlich dürften im Jahre 2000 nicht nur in Architektur- und Bauingenieur-Büros viele Gespräche unter Kollegen gelaufen sein. Grund war ein winziges Freeware-Programm namens **Bridge Builder**, das riesengroßen Bau-Spaß verbreitete. 15 Levels lang musste man mit simplen Vektor-Stahlbalken Brücken konstruieren. Die Bauwerke sollten nicht einfach nur stehen bleiben, sondern mussten auch noch einen darüber fahrenden Zug aushalten.

Schlechte Verbindung

Vier Jahre und zwei (nie in Deutschland erhältliche) Versionen später gibt es endlich wieder Nachschub. Auch diesmal heißt das Spiel **Bridge Builder**, auch diesmal ist die Ausgangssituation scheinbar einfach. Erneut müssen sie Punkt A und Punkt B mit Hilfe einer Brücke verbinden. Die ersten Level sind noch superleicht, aber schon im mittleren Schwierigkeitsfaktor wird es heftig: 150 Meter Fluss lassen sich halt mal nicht mit einer simplen Fahrbahndecke schaffen.

Ob das frisch errichtete Werk einstürzt oder nicht, wird mit Hilfe einer toll programmierten Physik-Engine berechnet. Die ist so realistisch und nachvollziehbar, dass das Programm selbst im deutschen Hochschulbetrieb als Übungsmaterial für einschlägige Studiengänge Verwendung findet.

Bodenständig

Ihrer Fantasie und Kreativität sind beim Lösen der 32 Levels prinzipiell kaum Grenzen gesetzt. Diverse Rahmenbedingungen schränken erstens die Freiheit aber wieder etwas, und lenken zweitens den Bau in eine bestimmte Richtung. So kann das Geld sehr knapp bemessen sein – aufwändige Konstruktionen fallen damit flach.

Auch sind bestimmte Ankerpunkte vorgegeben; nur dort ist das Bauwerk fest mit dem Untergrund verbunden. Die Verteilung und Anzahl dieser Punkte bestimmt nicht nur maßgeblich, wie schwierig ein Level ist. Zusammen mit den zur Verfügung stehenden Materialen deuten sie auch darauf hin, ob eine normale Pfeilerkonstruktion reicht oder ob man besser auf eine Hängebrücke hinarbeitet.

Zug auf Zugbrücke

Grundbaustoff ist handelsübliches Eisen. Das kommt zwar billig, hält aber auch nicht viel aus und ist recht zug- und druckanfällig. Je nach Level haben Sie zusätzlich Stahl, schweren Stahl,

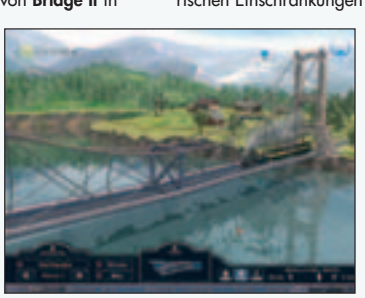
BRIDGE IT – DIE HÜBSCHERE SCHWESTER

Seit September ist ein weiteres Brückenbau-Spiel für 20 Euro im Handel. Dabei handelt es sich aber nicht um einen Konkurrenten: **Bridge It** basiert auf der **Bridge Builder**-Physik und wurde von Auran (**Dark Reign**, **Trainz**) im Auftrag von Nvidia auf schön getrimmt. Benötigt wird mindestens eine Geforce 4 Ti. Auf Ati-Karten läuft das Spiel erst gar nicht – weswegen wir einerseits auf einen Test verzichten und was andererseits sehr schade ist.

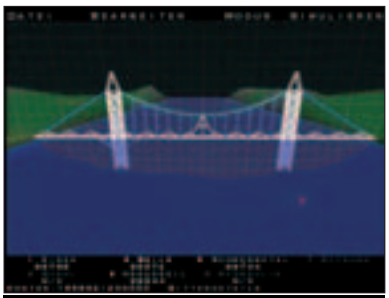
Denn im Gegensatz zum tristen **Bridge Builder** erstrahlen die Flusstäler und Canyons von **Bridge It** in adretter Optik, der Wassereffekt ist sogar richtig klasse. Das hilft nicht nur der Motivation im schwierigen Brückenbau-Geschäft enorm auf die Sprünge. Auch das Interface wirkt deutlich moderner, was die Bedienung insgesamt ein wenig erleichtert.

Dem **Bridge Builder** voraus hat **Bridge It** auch das spaßige Earthquake-Feature: In zehn Stufen lassen sich Erdbeben auslösen – der ultimative Belastungstest für das frisch errichtete Werk. Ansonsten sind die spielerischen Einschränkungen verkraftbar. Es fehlen vor allem der komplexe Baumodus, der Tragfähigkeits-Wettbewerb und ein Level-Editor. Lediglich letzteres schmerzt ein wenig, da man so auf die 30 Aufgaben des Hauptprogramms beschränkt bleibt.





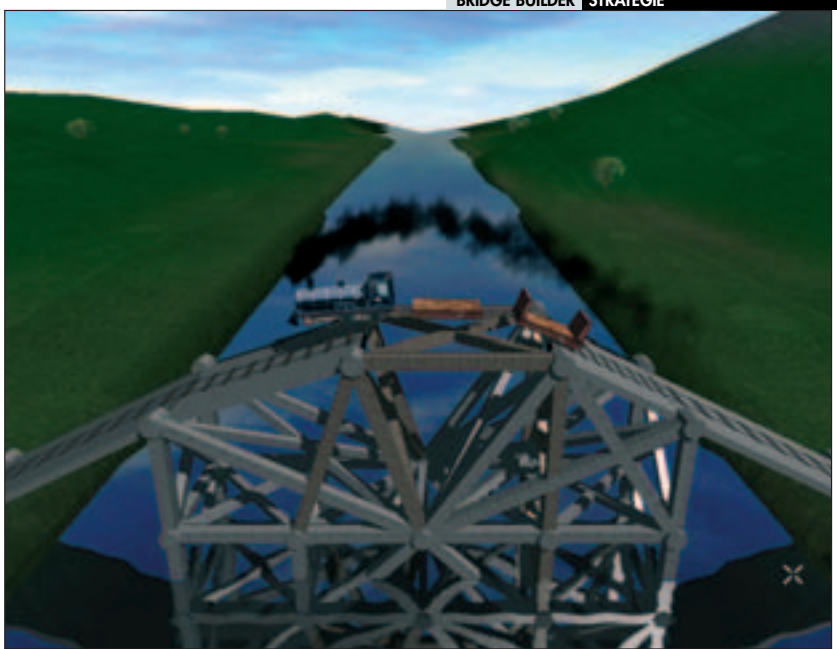
Wem das reicht, sollte als Nvidia-Besitzer **Bridge It** eine Chance geben: Die spielerischen Nachteile macht die um Klassen bessere Optik unserer Meinung nach mehr als wett.



Schlecht: Die **verschiedenen Materialien** sind farblich sehr schwer zu unterscheiden.



Einstürzende Neubauten: Unsere Brücke steht zwar, hält aber den Zug nicht aus.



Da würde selbst Colt Seavers neidisch: Mit viel Geduld und noch mehr Rumprobieren lässt sich ein Level selbst mit einer funktionierende **Sprungschanze** schaffen.

normale Stahlseile und spezielle Hängeseile zur Auswahl. Damit lassen sich prächtige Brücken errichten, die der Golden Gate Bridge kaum nachstehen.

In manchen Missionen reicht es dabei nicht, dass Ihre Kreation eine hin- und herfahrende Dampfeisenbahn aushält. Dann schippert außerdem ein Lastkahn über den Fluss. In diesem Fall stehen zusätzlich Hydraulikelemente zur Verfügung, mit denen sich richtige Zug- oder Klappbrücken errichten lassen.

Belastende Farben

Sie können Ihr Werk während der Bauphase jederzeit auf ihre Stabilität hin überprüfen lassen. Falls sie nicht von selbst zusammenfällt, zeigen Farben von Grün über Blau bis Rot an, welche Einzelteile besonders stark belastet sind. Erreicht der Zug jeweils das andere Ufer, so gilt der Level als geschafft, selbst wenn die Brücke zum Schluss doch noch zusammenkracht.

Lustig ist ein spezieller Modus, bei dem der Zug nach bestimmten Vorgaben immer schwerer wird. So lassen sich verschiedene Vorschläge zur gleichen Problemstellung miteinander vergleichen – die Brücke mit der höchsten Belastungsfähigkeit gewinnt.

Die Freiheit des Bauherrn

Wenn selbst schwierige Aufgabenstellungen Sie nicht mehr reizen, dürfen Sie jederzeit auf den so genannten komplexen Modus umstellen. Der erlaubt zum einen, die ansonsten automatisch verlegte Fahrbahndecke manuell zu platzieren. Dadurch werden zum Beispiel auch Rampen möglich, mit denen der Zug Stunt-mäßig selbst über löchrige Brücken fliegen kann. Außerdem erlaubt der komplexe Modus, asymmetrisch zu bauen.

Das Schöne an **Bridge Builder** ist neben der exakten Physik und dem erstaunlich hohen Suchtfaktor die Freiheit, welches Ziel man verfolgt. Ob man nun eine besonders attraktive, schlichte, billige oder chaotische Brücke bauen will: Jeder Level lässt verschiedenste Lösungswege zu und animiert dadurch, es auch nach der ersten erfolgreichen Dampflok-Überquerung weiter zu versuchen.

Neues Spielgefühl auch für Veteranen

Wer das alte **Bridge Builder** bereits bestens kennt: Abgesehen von den zusätzlichen Optionen und Möglichkeiten ist auch das Spielgefühl bei der aktuellen Version etwas anders. Bedingt durch die verschiedenen Materialien und der noch komplexeren Physik ist das Bauen nun etwas zielgerichteter und nicht mehr ganz so »Freestyle«. Andererseits lassen sich durch die neuen Möglichkeiten mit den Seilen viel abwechslungsreichere Gebilde gestalten. Zudem spielt sich das Geschehen größtenteils oberhalb der Fahrbahndecke ab – komplizierte Unterbauten sind kaum mehr nötig.

Sind die 32 vorgegebenen Brückenkonstruktionen alle gemeistert, können Sie mit dem eingebauten Editor neue Levels erstellen. Der ist flott erlernt und erlaubt schnelle Ergebnisse, allerdings fehlt es ihm auch ein wenig an gestalterischen Optionen – die Ergebnisse ähneln sich dadurch bald ziemlich stark.

Michael Galuschka

RÜDIGER STEIDLE



Genialer Kern, schlichte Schale

Ich mag diese kleinen Puzzelspielchen für die Mittagspause wie Bridge Builder. Dabei sind mir die Missionen ziemlich wurscht, weil man für meinen Geschmack zu stark eingegrenzt wird. Viel lieber plane ich möglichst abenteuerliche Konstruktionen. Deswegen erfreue ich mich vor allem am Editor.

Allerdings hat Bridge Builder abseits vom simplen, aber süchtig machenden Spielprinzip rein gar nichts zu bieten. Ohne Kampagne oder vernünftige grafische Aufmachung fehlt bald die Motivation zum Weitermachen.

Meine Wertung **65**

MICHAEL GALUSCHKA



Zug um Zug eine launige Herausforderung

Wer's nicht selbst spielt, wird beim Bridge Builder nur angewidert das Gewicht verziehen: Was bitte soll das überhaupt mit einem Spiel zu tun haben? Sehr viel! Das simple, fast schon geniale Grundkonzept besitzt einen ähnlich hohen Suchtfaktor wie seinerzeit das seelige Lemmings. Solange die Brücke nicht steht, wird weiter optimiert, abgerissen, umgestellt und wieder aufgebaut.

Auch wenn 20 Euro ein fairer Preis sind: Grafik und Sound sind in der heutigen Zeit nicht mehr akzeptabel. Außerdem fehlte den Entwicklern der Mut, aus dem ergiebigen Konzept mehr herauszuholen: Zu deutlich merkt man, dass der Bridge Builder ursprünglich ein kostenloses Minispielchen war.

Meine Wertung **77**

BRIDGE BUILDER



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
CD, Handbuch (32 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Denkspiel
Entw./Publisher	Chronic Logic/Halycon Media
Webseite	www.bridgebuilder-game.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce 2/4 MX	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	1
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- faszinierende Spielidee
- exzellente Physik-Engine
- viel spielerische Freiheit
- eingebauter Editor

KONTRA
- miserable Präsentation
- auf Dauer fehlende Abwechslung

MICHAEL GALUSCHKA	77
RÜDIGER STEIDLE	65
Durchschnitts-Wertung der Tester	71



THE FALL
LAST DAYS OF GAIA

Das **Berliner Entwicklerstudio Silver Style hatte sich für The Fall viel vorgenommen.** Ein echtes Highlight sollte es werden, das mühelos mit den Genre-Größen mithalten kann. Ob's geklappt hat, erfahren Sie in unserem Test.

Das Intro des Endzeit-Rollenspiels **The Fall** legt Ihnen eine große Last auf die Schultern. Zum Anführer sollen Sie werden, zum Befreier eines ganzen Volkes. Doch das ist Zukunftsmusik – die Gegenwart sieht anders aus: Nach einer Umweltkatastrophe besteht ein großer Teil des Erdballs aus Ödland, die Überlebenden kämpfen mit abtrünnigen Gangs und Mutanten um Wasservorkommen, ein selbsternannter Präsident will die Menschheit unter seiner »Neuen Regierung« wieder vereinen.

Welches Schweinderl hätten's gern?

Ihr Abenteuer beginnt vor den Toren dieser neuen Regierung, bei der Sie als Söldner anheuern wollen. Die vor Kitsch triefende Vorgeschichte um Ihre gemeuchelte Familie und Rachegelüste überspringen wir an dieser Stelle. Viel wichtiger: Nach einem kurzen Plausch mit dem Präsidenten formen Sie Ihren Helden. Das komplexe Charaktersystem von **The Fall** ist in drei Bereiche unterteilt: Attribute, Fertigkeiten und Talente.

Die sechs Attribute von Stärke bis Geschicklichkeit geben sich klassisch. Wer auf Stärke setzt, haut kräftig zu und steckt mehr ein. Wer geschickt ist, kann Objekte reparieren und treffsicher schießen. Mit den insgesamt 14 Fertigkeiten spezialisieren Sie Ihren Recken. Soll es ein ausgebuffter Taschendieb sein, ein Scharfschütze oder doch eher ein Sprengstoff-Experte? Ans Eingemachte geht's bei den Talenten. Haben Sie eine oder mehrere Fähigkeiten entsprechend ausgebaut, bilden Sie Ihren Starschützen via Mausklick im Erzielen kritischer Treffer weiter oder machen aus einem Quacksalber einen erstklassigen Ersthelfer.

Das Charaktersystem greift übrigens nicht nur bei Ihrem Helden. Vom Start weg ziehen Sie mit einer sechsköpfigen Party im Auftrag der neuen Regierung durchs Ödland. Ihre Kameraden können Sie im Spielverlauf genauso aufpäppeln wie Ihr Alter Ego. Wen Sie mitnehmen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Immer wieder gabeln Sie Charaktere auf, die sich gerne anschließen würden.

Zäher Anfang

Da es kein echtes Tutorial gibt, fällt die erste Spielstunde von **The Fall** besonders schwer. Um Ihre Mitstreiter zu rekrutieren, klicken Sie sich beispielsweise durch mehrere Registerkarten. Erst auf den zweiten Blick sehen Sie, welche Recken Sie bereits angeheuert haben. Auch die ersten Kämpfe absolvieren Sie ohne Anleitung. Das kann frustrieren. Wer Durchhaltevermögen beweist, wird aber belohnt. Mit zunehmender Spieldauer fesselt das Rollenspiel vor allem dank der abwechslungsreichen Quests immer mehr.

Einreisebestimmungen

Die Spielwelt von **The Fall** ist in 23 Zonen unterteilt, die man über eine Weltkarte besuchen kann, sobald NPCs von ihnen berichten. Bevor man reisen darf, müssen allerdings alle Party-Mitglieder am Rand einer Zone versammelt werden. Das kostet vor allem dann wertvolle Spielzeit, wenn man nur kurz einen bestimmten Händler aufsuchen oder eine Quest zu Ende bringen will, die sich über mehrere Gebiete erstreckt.

Mädchen für alles

Die größte Stärke von **The Fall** sind die abwechslungsreichen Nebenquests: Die Heldengruppe macht Jagd auf ein Rudel genmanipulierter Killerwölfe, schraubt defekte Ghettoblaster wieder zusammen und verpasst einem versifften Autoschrauber ein neues Outfit, damit der seinen

BUGS BESEITIGT

Als The Fall am 19. November im Handel erhältlich war, ging der Ärger los. Das Rollenspiel stürzte ab, Quests waren nicht lösbar, mit bestimmten Grafikkarten ließ sich das Spiel nicht einmal starten. Entwickler Silver Style reagierte prompt und veröffentlichte bis zum 25. November vier Patches, die viele Probleme lösten. Am 6. Dezember erschien schließlich das Update auf Version 1.5 (auf der beiliegenden PC-PowerPlay-DVD), mit der sich The Fall endlich anständig spielen lässt.

Silver-Style-Chef Carsten Strehse verriet uns, dass weiterhin an neuen Features gearbeitet wird. So soll es bald möglich sein, während eines pausierten Kampfes ganze Befehlsketten auszugeben.



Hier setzen wir uns mit einer verrückten Sekte auseinander, die ein **Menschenopfer** bringen will.


Mit dem komplexen **Charaktersystem** formen Sie Ihre ganz individuellen Mitstreiter.


Fahrzeuge wie dieser Pickup sind zwar eine nette Idee, aber schlecht umgesetzt.

Liebeskummer ad acta legen kann. Natürlich gibt es auch einige recht einfallslose »Bringe Gegenstand A von B nach C«-Quests. Die sind allerdings klar in der Unterzahl.

Kettenreaktion

Besonders gut gefallen hat uns die Verflechtung der Aufträge miteinander. In der kleinen Siedlung Casa Verde beispielsweise wartet ein Händler vergeblich auf Kundschaft. Eigentlich hätte ein Alleinunterhalter Besucher anlocken sollen, aber der Knabe ist nicht aufgetaucht. Wir ziehen also los und suchen ihn – als Gegenleistung will der Krämer uns Zugang zu preisgünstigen Schießeisen verschaffen. Nach ein paar Minuten Fußweg erreichen wir die Hütte des Entertainers, finden aber nur dessen Sohnemann vor. Der könnte theoretisch für seinen alten Herren einspringen, traut sich aber nicht, weil er seinen geliebten Teddybär verloren hat.

Natürlich könnten wir die Gegend nach dem Plüschvieh durchkämmen. Oder örtliche Händler abklappern und einen neuen kaufen. Viel amüsanter jedoch ist die Möglichkeit, den Bub abzufüllen. Ein bisschen Mut antrinken hat schließlich noch niemandem geschadet. Also begeben wir uns zu einem älteren Großväterchen, das Schnaps brennt. Eigentlich nur für den Hausgebrauch, aber mit ausreichend Redegewandtheit schwatzen wir ihm ein Fläschchen ab. Mit einem geübten Langfinger könnten wir ihm die Pulle auch einfach klammheimlich stibitzen. Freizeit-Rambos legen den Greis schlichtweg um und schnappen sich den Alkohol.

Eine Pause einlegen

Apropos Umlegen: Mehr als 50 Waffen von der Desert Eagle über die Mac 10 bis hin zu Raketenwerfern warten in **The Fall** auf ihren Einsatz. Mit den Ballermännern setzen Sie sich in Echtzeit-Kämpfen gegen Strauchdiebe, feindliche Gangs und Mutanten zur Wehr. Echtzeit-Kämpfe – das klingt hektischer als es ist. Silver Style hat ein Kampfsystem entwickelt, das Ihnen viele taktische Möglichkeiten lässt. Das Kampfgeschehen lässt sich beispielsweise zu jeder Zeit pausieren.

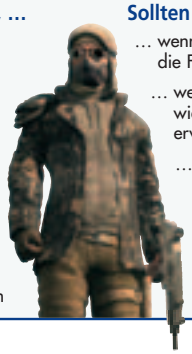
Wenn Sie die Dinge wie unser westfälischer Chefredakteur gerne gemächlich angehen, können Sie außerdem die Spielgeschwindigkeit frei regulieren und in aller Ruhe Befehle ausgeben. Die umfassen das Standard-Repertoire von Taktikspielen. Ihre Mannen gehen hinter Objekten in Deckung und werfen sich auf den Boden, um ein weniger präsentes Ziel abzugeben. Kämpfer, die in der Fertigkeit »Survival« aufgestiegen sind, können sich sogar tot stellen, werden von den Feinden ignoriert und attackieren dann unerwartet.

Die wertvollen Erfahrungspunkte erhält übrigens nur der Charakter, der auch tatsächlich den todbringenden Schuss auf einen Gegner abgegeben hat. Bei absolvierten Quests sieht das anders aus – hier werden die begehrten Punkte gerecht unter allen Party-


Auf der **Übersichtskarte** sind wichtige NPCs eingezeichnet.


Die Leiste am oberen Bildrand ermöglicht **taktische** Einstellungen.

THE FALL: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Endzeit-Szenarios mögen

... falls Ihnen Maschinengewehre lieber sind als Schwerter und Magiestäbe

... wenn für Sie Quests das wichtigste an einem Rollenspiel sind

... wenn Sie auf taktische Kämpfe stehen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich so richtig auf die Fahrzeuge gefreut haben

... wenn Sie Handlungsfreiheit wie in Vampire Bloodlines erwarten

... wenn Sie nicht ohne AD&D-Regelwerk leben können

... wenn Sie bei Rollenspielen nach 15 Spielstunden gerade erst warm werden

Mitgliedern und dem Alter Ego des Spielers aufgeteilt.

Wundermittel Fleisch

Erlittene Wunden heilen wir nicht nur mit den klassischen Medipacks. Echte Naturburschen gehen in **The Fall** nämlich auf die Jagd, weiden das erlegte Wild aus und bereiten saftige Steaks zu.

Mit Fleisch lässt sich auch prima Handel treiben. Eine Währung gibt es in der Endzeit nämlich nicht. Sämtliche Ein- und Verkäufe werden mit Tauschgeschäften erledigt. Eine nette Idee, die aber Nachteile birgt: überfüllte Inventare. Nicht benötigte Gegenstände schleppt man ständig mit sich herum, um bei der nächsten Shopping-Tour nicht mit leeren Taschen dazustehen. Das wird dann nervig, wenn man für Quest-Gegenstände Platz schaffen muss oder die Party zu langsam wird.

Gegen die Wand gefahren

In die Kategorie »nett gemeint, schlecht gemacht« fallen die Fahrzeuge. Theorie: Wir stopfen unsere Party in ein Vehikel und sausen durch die Pampa – **Mad Max**-Flair inklusive. Praxis: Wir wundern uns, das in einen Hummer-Jeep nicht mehr als vier Personen passen und rempeln fortwährend alle erdenklichen Landschaftsobjekte an. Dass die Kisten außerdem nur innerhalb einer Zone fahrbar sind, macht sie noch ein bisschen sinnloser.

Kurzes Vergnügen

Viel schwerer wiegt die kurze Spielzeit. Erfahrene Spieler haben die Hauptstory nach 15 Stunden beendet. Da deren Verlauf vorgegeben ist, hält sich der Wiederspielwert in Grenzen. Schade, denn die Geschichte entwickelt sich vom anfänglichen Endzeit-Klischee zum spannenden Intrigenspiel. Außerdem hat sich Silver Style mit dem Endzeit-Szenario viel Mühe gegeben. Die Szenerie ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet; wer sich die Zeit nimmt, mit allen NPCs zu sprechen, trifft auf die skurrilsten Gestalten.

Die Technik geht größtenteils in Ordnung. Lediglich den Charaktermodellen hätten etwas Feinschliff und weniger Bügelbrett-Animationen gut zu Gesicht gestanden. Einen dicken Punktabzug gibt's für die Sprachausgabe. Viele Sprecher stottern ihre Zeilen merklich unmotiviert aus den Boxen.

David Bergmann



Die Gespräche mit NPCs laufen in **Multiple-Choice-Gesprächen** ab.

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE



Besser als Fallout Tactics, schlechter als die Fallouts

Schlechter Release, vorbildlich geflickt: Dank des 1.5er-Patches hat The Fall gerade noch mal die Kurve bekommen: Die Verkaufsversion war dermaßen verbuggt, dass ich richtig sauer war über die verbockte Chance auf ein gutes Endzeit-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen à la Fallout 1 und 2.

Es bleiben zwar immer noch kleinere Nerver wie die schwankende Qualität der Sprachausgabe. Doch dank der vielfältig einstellbaren Runden-Echtzeit-Optionen spielen sich die Gefechte schön dynamisch, und ich kann sie prima an meine Spielweise anpassen. So enttäuscht wie Fallout Tactics hat mich The Fall jedenfalls nicht.

Meine Wertung **74**

RÜDIGER STEIDLE



Etwas mehr Inhalt, bitte!

Ich bin kein Hardcore-Rollenspieler, aber etwas mehr Aktionsfreiheit und Umfang hätte ich mir gewünscht. Wo sind die Berufe eines Gothic 2 oder die Fraktionen von Vampire Bloodlines?

Das Kampfsystem macht viel wieder wett. Mit einem Scharfschützen Jagd auf Bösewichter zu machen, während der Kollege mit der Pumpgun in Deckung liegt, das klappt fast so gut wie in Jagged Alliance 2.

Meine Wertung **79**

DAVID BERGMANN



Gelungene Endzeitwelt mit Stärken und Schwächen

Das Endzeit-Setting gefällt mir wesentlich besser als die immer gleichen Fantasy-Welten. Das postapokalyptische Szenario kommt dank stimmiger Quests und modernen Kämpfen sehr glaubwürdig daher. Die wirklich spannende Story tut ihr Übriges, um mich aus der Realität zu entreißen.

Kleine Mängelliste

Leider holt mich die zwischen »sehr okay« und »Ohrenbluten« schwankende Sprachausgabe immer wieder zurück – ein echter Atmosphärekiller. Hinzu kommt, dass The Fall in manchen Bereichen wie den kaum brauchbaren Fahrzeugen und staksigen Animationen unfertig wirkt. Unterm Strich ein gutes Spiel, aus dem noch mehr hätte werden können. Exzessive Rollenspieler überlegen sich, ob sie mit der kurzen Spielzeit leben können.

Meine Wertung **83**

GEORG VALTIN



Wäre mir im Fantasy-Szenario lieber

Die Endzeit-Welt von The Fall wirkt mir etwas zu konstruiert und täuscht Handlungsfreiheit vor, wo keine ist. Außerdem zieht mich das Spiel weder zu Beginn richtig rein, noch wachsen mir die austauschbaren Charaktere später ans Herz. Schuld daran sind vor allem die miese Sprachausgabe und teils lächerlichen Dialoge.

Trotzdem sind die kurzweiligen Kämpfe dank zahlreicher taktischer Möglichkeiten Grund genug, das für ein Rollenspiel sehr kurz geratene The Fall durchzuspielen. Im Gegensatz zu David finde ich die Story aber sehr klischeebehaftet, aber sowas ist ja bekanntlich Geschmackssache.

Meine Wertung **72**

THE FALL



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (100 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Silver Style/Deep Silver
Webseite	www.the-fall.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4MX	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- taktisches Kampfsystem
- abwechslungsreiche Quests
- atmosphärisches Endzeit-Setting

KONTRA

- Fahrzeuge ziemlich sinnlos
- umständliches Reisen
- kurze Spieldauer

DAVID BERGMANN	83
MARTIN DEPPE	74
GEORG VALTIN	72
RÜDIGER STEIDLE	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

?! Tipps

Patch



In den Diensten der Rebellen kämpfen Nachwuchspiloten zunächst stundenlang gegen die computergesteuerten **Tie Fighter** des Imperiums. Abwechslungsreiche Missionen sind die Ausnahme.



In der **Verfolgerperspektive** fliegen wir zur Raumbasis des Wüstenplaneten Tatooine.



Nach den ersten Missionen erhält unser Zabrak-Rebell eine schmucke **Pilotenuniform**.

JUMP TO LIGHTSPEED

Im ersten Addon zum Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies dürfen Sie endlich **mit Tie Fightern und X-Wings durch das All düsen** und als Pilot Karriere machen.

Eigentlich ist es schon etwas albern: LucasArts' Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** hat alles, was man aus den Filmen kennt – außer das Weltall. Mit **Jump to Lightspeed** beseitigen die Entwickler diesen Makel und integrieren Raumschlachten und neue Charakterklassen wie Schiffsingenieur und Pilot in das Spiel. Damit ändert sich aber auch der Anspruch an die Spieler: Statt gemütlicher Scharmützel auf der Oberfläche gibt's im All actionreiche Dogfights, die mit dem fast schon vergessenen und für Online-Rollenspieler fremden Eingabegerät namens Joystick am besten von der Hand gehen.

Dunkel, hell oder schmuggelig?

Beim ersten Start des Addons entscheiden Sie sich für eine der drei Pilotenkarrieren in Diensten des Imperiums, der Rebellen oder der Schmuggler. Erfahrungspunkte sammeln Sie hauptsächlich durch erfolgreiche Raumkämpfe gegen feindliche NPC-Piloten. Das wird schnell langweilig, da Sie immer wieder gegen die gleichen Feinde antreten. Abwechslungsreiche Missionen im Stile von **Wing Commander** oder **Freelancer** gibt es selten.

Jede Pilotenlaufbahn bietet bestimmte Spezialfähigkeiten: Imperiale Flieger können beispielsweise Bomber-Unterstützung anfordern, während Rebellen auf Wunsch von Versorgungsschiffen mit neuen Raketen ausgerüstet werden. Mit steigenden Levels dürfen Sie auch immer bessere Waffen- und Verteidigungssysteme verwenden, die Sie entweder bei besiegten Schiffen erbeuten oder für teuer Geld kaufen.

Ausstattung entscheidet

Das Spieldesign ist allerdings so ausgelegt, dass nicht die Flugkünste, sondern der Charakterlevel und die Ausstattung der Schiffe über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nur die Spieler, die sich die besten Komponenten und Raumgleiter leisten können, haben Chancen im Kampf gegen andere menschliche Piloten. Das nötige Geld dafür besitzen allerdings nur die Leute, die sich (meist als Handwerker) bereits im Basisspiel eine goldene Nase verdient haben. Einsteiger und Gelegenheitsspieler können es somit kaum ernsthaft mit Dauerzockern aufnehmen.

Georg Valtin

RÜDIGER STEIDLE



Wo sind die Verbesserungen?

Okay, ich geb's zu, ich liebe Weltraum-Actionspiele wie Wing Commander oder die X-Wing-Serie. Entsprechend ausgehungert habe ich mich auf Jump to Lightspeed gestürzt, schließlich finden Genrefans wie ich seit Jahren kaum noch Nachschub für ihre Sucht.

In den ersten Spielstunden ist es da, das alte Star-Wars-Feeling. Die Raumschiffe, die Musik ... genial! Leider hört der Spaß für mich aber schon bald wieder auf. Immer wieder dieselben Tontauben-Missionen zu absolvieren, ist schlicht langweilig.

Meine Wertung **65**

GEORG VALTIN



Viel von der guten Idee verschenkt

Genau wie Rüdiger habe ich mich zwar anfangs begeistert in die Raumschlachten gestürzt, aber schnell gelangweilt die Sterne gezählt. Dutzende Riesenratten in einem Fantasy-Spiel verkloppen oder ebenso viele Tie Fighter abschießen nimmt sich unterm Strich nichts. Schade, denn mit abwechslungsreichen Missionen hätte mich Jump to Lightspeed länger begeistern können.

Für Galaxies-Dauerzocker und -Gilden hat das Addon aber trotzdem viel Potenzial. Denn zusammen mit Freunden gegen menschliche Gegner zu kämpfen, macht durchaus Spaß. Und wer lange genug spart, kann sich sogar die besten Schiffe und Komponenten leisten, was nun mal mehr zählt als der »Skill« als Pilot.

Meine Wertung **74**

JUMP TO LIGHTSPEED



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.000 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (41 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler/Publisher	LucasArts/Activision
Webseite	www.starwarsgalaxies.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	512 MB
Auflösung	1.152x864	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	7
Singleplayer	–

PRO

- abwechslungsreiche Pilotenfähigkeiten
- bekannte, gut steuerbare Raumschiffe
- filmreife Atmosphäre

KONTRA

- eintöniges Leveln
- Ausrüstung wichtiger als »Skill«
- extrem lange Ladezeiten

GEORG VALTIN	74
RÜDIGER STEIDLE	65

Durchschnitts-Wertung der Tester **70**



Mit seinem **Herkules-Sturmangriff** rennt Megacles Gegner einfach über den Haufen. Die roten Zahlen symbolisieren verursachte Schadens-, die gelben die dafür gewonnenen Erfahrungspunkte.



Kämpfe **hoch zu Ross** sind wegen der schlechten Wegfindung kompliziert.



In solchen simplen **Mini-Spielchen** gewinnen Sie zusätzlich Erfahrungspunkte.

ALEXANDER STUNDE DER HELDEN

Wie Alexander der Große die Welt erobert hat, lehren die Geschichtsbücher. Kaum bekannt ist, dass er dabei auf die schlagkräftige **Unterstützung dreier Rollenspiel-Recken** zählen konnte.

Bilikidi, Ekhedem und Megacles sind nicht etwa die kommenden Stars der griechischen Fußballnationalmannschaft. Die drei sind antike Krieger, die sich anno dunnemals für den großen Alexander durch Horden von Persern prügelten. Zumindest, wenn man der **Stunde der Helden** Glauben schenkt. Das nicht-ganz-so-offizielle-Spiel zum Kinofilm macht das Trio zu den Stars eines Action-Rollenspiels.

Streit mit der Axt

Anders als viele Genregeschwister startet **Alexander** nicht mit der Charaktergenerierung. Fähigkeiten und Ausrüstung der drei Helden sind genauso wie die spätere Laufbahn weitgehend vorbestimmt. Bilikidi, die Dame des Teams, beweist Treffsicherheit mit Pfeil und Bogen. Ekhedem fuchtelt mit dem Schwert herum, Muskelpaket Megacles spaltet mit seiner Streitaxt Helme. Prinzipiell lassen sich die Kämpfer auch an anderem Kriegswerkzeug ausbilden, können damit aber weit weniger gut umgehen als mit ihrer ursprünglichen Waffe.

Ausbildung zum Packesel

Der Charakterbildschirm weist elf Attribute wie Stärke, Gewandheit und Gesundheit aus, die sich auf Angriff und Verteidigung auswirken. Ob Megacles mit seinem Kriegsbeil trifft, hängt von seiner Waffenfertigkeit ab, wie viel Schaden er anrichtet von seiner Körperkraft. Für jeden erledigten Auftrag und Gegner winken Erfahrungspunkte, mit denen sich die Werte steigern lassen. Außerdem können alle Recken Spezialfähigkeiten erlernen. Megacles etwa darf sich zum Packesel weiterbilden und mit größerem Inventar mehr Beute schleppen als die anderen. Ekhedem beherrscht den Ritterschlag, einen Angriff, mit dem er Reiter kurzerhand aus dem Sattel wirft. Bilikidi feuert mit dem Pfeilhagel gleich mehrere Geschosse ab, vergiftet ihren Dolch oder streut dem Gegner Sand in die Augen.

Rundumschlag gegen alle

Just diese Sonderattacken sind es, die das Kampfsystem von **Alexander** so interessant machen. Prinzipiell laufen die Gefechte in Echtzeit ab, können aber jederzeit per Leertaste pausiert werden. Das empfiehlt sich etwa, wenn einer der Streiter angeschlagen ist und dringend einen Heiltrank hinunterspülen möchte. Außerdem lassen sich die Auseinandersetzungen auf diese Weise prima planen: Bilikidi knöpft sich den ersten Wachtposten mit einem Blattschuss vor, einer besonders durchschlagenden Pfeilattacke. Der alarmiert daraufhin seine vier Kollegen und rast auf die Bogenschützin zu. Pause. Während Bilikidi Befehl zum Rückzug erhält – Nahkampf ist nicht ihre Stärke – macht sich Megacles zum einem Herkuleslauf bereit. Damit stürmt er mitten in die gegnerischen Reihen und wirbelt seine Axt im weiten Bogen um sich – das haut die Angreifer von den Socken. Wieder Pause. Nun ist Ekhedem an der Reihe. Er läuft zwischen die sich gerade wieder aufrappelnden Feinde und verpasst ihnen mit einem Tripeldiskus den finalen Rettungsstoß, drei starken Rundumschlägen in Folge. Perser null, Heldentrio fünf.

Pfadfinder mit leichten Orientierungsschwächen

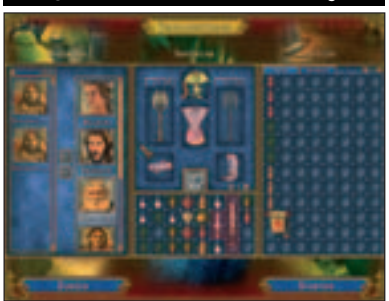
Und noch aus einem anderen Grund lohnt es sich, das Geschehen regelmäßig zu unterbrechen. Ohne führende Hand verlaufen sich die drei Draufgänger nämlich alle Nase lang im Kampfgetümmel. Mit der künstlichen Intelligenz der Helden und ihren Pfadfinderkünsten ist es nicht zum Besten bestellt. Wenn etwa Ekhedem einen Speerstoß abbekommt, spurtet er wutentbrannt drauflos, um dem Fiesling Saures zu geben – und stört sich gar nicht daran, dass zwischen ihm und dem Zielobjekt mittlerweile zwei Fechtkünstler stehen, die ihm währenddessen auf die Pelle rücken. Auf längeren Wegstrecken verhaken sich die ollen Griechen, Verzeihung, Makedonier, auch mal im Gemüse und bleiben einfach stehen. Allerdings lassen sich die KI-Schwächen auch für eigene Zwecke ausnutzen. Steht zum Beispiel Megacles in vorderster Reihe, zieht er alle Angreifer auf sich. Seine Mitstreiterin kann sie währenddessen aus dem Hinterhalt beharken.

Einen Bären auffinden

Alexander – Die Stunde der Helden ist wesentlich straffer aufgebaut als **Diablo** oder **Sacred.** Sie durchqueren keine große Spielwelt, sondern treten nach und nach zu zehn einzelnen Aufträgen an. In einem sollen Sie einen persischen Diplomaten abfangen, in einem anderen eine Handvoll Boote mopsen, die König Alex zur Flussüberquerung brauch. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, die Landkarte zu erforschen und Gegner aus dem Weg zu räumen. Nur ganz selten ist Nachdenken angesagt. Um beispielsweise in ein verbarrikadiertes Feldlager einzudringen, muss die gelenkige Bilikidi über die Palisaden klettern, den Torwächter meucheln und die Pforte von innen öffnen. Was übrigens frustrierend schwierig ist, wenn Sie die Gute in den falschen Disziplinen ausgebildet und das Talent Anschleichen ignoriert haben. Zumal es wegen der stark vom Würfelglück abhängigen



Nach dem Levelaufstieg verbessern Sie Ihre **Fertigkeiten** oder erlernen neue Schläge.



Vor jeder Mission stellen Sie Ihr **Team** zusammen und kaufen beim Händler ein.



Bei Nacht schleicht sich unser Trio in ein Feldlager – und wird prompt entdeckt. Jetzt gilt es, die Posten aufzuhalten, bevor sie ein Leuchtfeuer entzünden und damit großen Alarm auslösen können.

Duelle ein Dutzend Versuche braucht, bis den Bossgegner überwunden hat.

Quests abseits der Hauptaufgaben gibt's vergleichsweise selten. Da will Sie etwa ein Barbarenhäuptling anheuern, das Heiligtum des Nachbarstammes niederzureißen. Ein andermal bittet Sie ein Bauer, einen Bären zu jagen, der sein Vieh bedroht. Für **Diablo**-verwöhnte Rollenspieler viel zu wenig.

Ein neuer Speer muss her!

Wie sich das für ein anständiges Action-Rollenspiel gehört, motiviert auch **Alexander** durch die Hatz nach besserer Ausrüstung. Es gibt doch nichts Schöneres, als einem Obermotz sein nagelneues Breitschwert abzuknöpfen. Oder wenn nach dem Levelaufstieg endlich der Elitehelm passt, der im Inventar schon Rost angesetzt hat. Im Vergleich mit den gewaltigen Item-Listen von **Diablo** & Co. wirkt das Arsenal allerdings etwas armselig. Unique Items oder Rüstungssets haben wir nicht gefunden, auch keine magischen Waffen oder ähnlichen Spielkram. Zumindest eine Zeit lang hält das Einkleiden und Gürten der schlagkräftigen Drei aber bei Laune.

KI-Kumpel als Zielscheiben

Ihre Widersacher rekrutieren sich zum Großteil aus den Reihen der persischen Armee. Speerträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Messerwerfer, Lanzenreiter – Soldaten in allen Farben und Formen. Außergewöhnlichere Opponenten gibt's dagegen nicht. Streitwagen, Berserker und ein paar wilde Tiere sind das höchste der Gefühle. Keine Spur von der reichhaltigen Fauna der griechischen Mythologie.

Dafür sind die Gegner ebenso zahlreich wie gefährlich. Sie sehen sich stets mit einer Übermacht konfrontiert. Zum Glück dürfen Sie in den meisten Einsätzen eine Handvoll Gardisten zur Unterstützung mitnehmen. Auch wenn die natürlich nicht ganz so dolle austeilen wie Ihre Kerntruppe, taugen sie zur Not immerhin noch als willige Zielscheiben.

Gladiator light

Wer eine Auszeit von der knackigen Kampagne braucht, versucht sich am Arena-Modus. Darin setzen sich Bilikidi, Ekhedem und Megacles gegen immer taffere Feindformationen zur Wehr. Als Belohnung winken zusätzliche Erfahrungspunkte. Die holen Sie sich zwischendurch auch an Schreinen, wo Sie zwei Minispielchen absolvieren. Das erste ist so eine Art Blitz-Memory. Wenn Sie ein paar Mal hintereinander die gleiche Waffe aufdecken, steigen die entsprechenden Fähigkeiten Ihrer Spielfigur. Das andere ist ein simpler Reaktionstest. Sie müssen möglichst zur richtigen Zeit die Maustaste drücken, um sich ein paar Punkte zu verdienen. Gähn.

Technik so lala

Von der »monumentalen 3D-Grafik«, die auf der Packung angepriesen wird, ist im Spiel nichts zu sehen. Immerhin: Hässlich ist **Alexander** nicht. Die Charaktere glänzen sogar mit zahlreichen Animationen, die Spezialattacken sind eindrucksvoll. Über die Hintergrundmusik und die fehlenden Sprecher decken wir den Mantel der Liebe und des Schweigens.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN

Zu wenig drin, zu wenig dran



Diablo ohne 50 Subquests, 100 Monstertypen und 200 Waffen? Nein, danke! Auch wenn Alexander für 30 Euro zu haben ist, bietet es mir für ein Action-Rollenspiel einfach zu wenig. Nach gerade mal 15 Stunden fällt der Vorhang.

Bis dahin gibt's zwar viele fordernde und effektvoll in Szene gesetzte Zweikämpfe, die sind mir aber etwas zu zufallslastig. Mal haut Megacles für 500 Schadenspunkte zu, dann sind's wieder nur 50. Das hat mehr als einmal den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausgemacht.

Meine Wertung **55**

RÜDIGER STEIDLE

Ja wo laufen sie denn?



Nein, Stopp, Megacles, bei Fuß! Oh Nein, jetzt rennt der Kerl schon wieder auf den Bogenschützen da hinten zu. Ein Glück, dass Die Stunde der Helden eine Pausefunktion hat, mit der man seine Jungs und das Mädel zurückpfeifen kann, wenn sie sich mal wieder selbstständig machen.

Die grenzdebile KI kann mir das Fließbandschnetzeln zum Glück nicht ganz verleiden. Die richtige Kombination der Supermann-Attacken bringt die passende Portion Taktik ins Spiel. Es ist schon sehr befriedigend zu sehen, wie Ekhedem einem Gegner die Waffe aus der Hand schlägt und ihn dann mit einem Schildangriff zu Boden wirft. Anders als David reicht mir auch die kurze Spieldauer völlig aus.

Meine Wertung **64**

STUNDE DER HELDEN



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (48 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Meridian 93/Fantastic.tv
Webseite	www.alexander-the-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- effektvolles Kampfsystem
- nette Spezialfähigkeiten
- motivierende Item-Suche

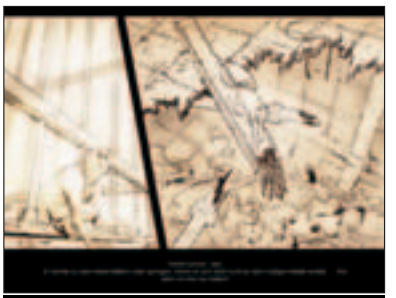
KONTRA
- grobe KI-Mängel
- Balancing-Mängel
- Abstürze beim Test

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	64
DAVID BERGMANN	55
	60



Pflanzenteile wie die Rinde von dieser **Weide** lassen sich oft per Messer abschneiden und weiterverwenden. In diesem Fall können wir die Rinde mit Wasser zu einem Heiltrank vermischen.



Biedere **Schwarz-Weiß-Comics** sind der dürftige »Lohn« für gelöste Rätsel.



In dieser **Destillieranlage** machen wir aus Grundstoffen komplexere Chemikalien.

DIE RÜCKKEHR ZUR GEHEIMNISVOLLEN INSEL

Von wegen Robinson Crusoe: Als schiffbrüchige Weltumseglerin warten Sie nicht auf Freitag, sondern spielen MacGyver: Mit **Improvisationstalent und der Hilfe eines Affen** bahnen Sie sich Ihren Weg zurück in die Zivilisation.

Eigentlich wollte Mina die Welt in Rekordzeit umsegeln. Doch ein Sturm zerlegt ihr Boot, und sie landet auf einer einsamen Insel. Obwohl, so einsam ist es vielleicht doch nicht: Bei ihrer Ankunft sieht Mina einen Mann, der genauso plötzlich wieder verschwindet, wie er aufgetaucht ist. Außerdem bebt das Eiland in regelmäßigen Intervallen, merkwürdige Begleitgeräusche lassen auf eine unnatürliche Quelle schließen. Was dahinter steckt und wie Sie Mina wieder zurück in die Zivilisation bringen, müssen Sie im Adventure **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** herausfinden. Dabei hebt sich das von Jules Vernes »Die geheimnisvolle Insel« inspirierte Spiel trotz müder Story und fehlender Dialoge dank einiger guter Ideen aus der Masse der Render-Abenteuer heraus: Einen dressierten Affen als Helfer, alternative Lösungswege und mehrfach kombinierbare Gegenstände hat kaum ein anderes Spiel. Allerdings ist der Spaß nur von kurzer Dauer: Spätestens nach sieben Stunden haben Sie das Abenteuer gelöst.

Jagen und Sammeln

Bevor Sie die Insel erforschen, müssen Sie als erstes Ihren Hunger stillen und so Kräfte sammeln. Also klicken Sie sich von einem gerenderten Schauplatz zum nächsten und suchen in der Ego-Perspektive nach Essbarem, etwa Vogel- und Schildkröteneiern. Natürlich nehmen Sie auch sonst alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Obwohl Sie Brauchbares meist auf Anhieb finden, entdecken Sie kleine Gegenstände oft erst nach pixelgenauem Absuchen der Schauplätze.

Das Besondere an **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel**: Objekte lassen sich im Unterschied zu anderen Adventures nicht nur einmal verwenden, sondern verschiedentlich einsetzen. So bauen wir unter anderem aus einen Messer und einem Stock einen Speer und spießen damit Krabben auf. Anschließend zerlegen wir die Waffe wieder und verwenden den Stock als Angelroute und das Messer zum Abschneiden von Pflanzen oder zum Spalten von Kokosnüssen.

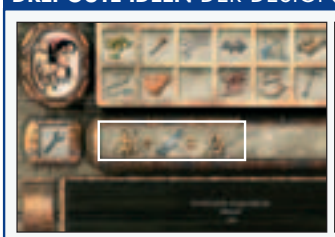
Ordnung muss sein

Ihr geräumiger Rucksack ist in mehrere Fächer aufgeteilt, in die Sie die Gegenstände nach Belieben einsortieren können. Das ist auch nötig, denn angesichts zahlreicher Objekte verlieren Sie sonst den Überblick. Schnell füllen Früchte, Chemikalien, Werkzeuge und Pflanzen die Tasche. Oft kombinieren Sie auf einer Art Arbeitsfläche im Inventar mehr als zwei Objekte. Dabei verrät das Spiel praktischerweise, wie viele Bestandteile noch fehlen und zeigt diese in Form von Fragezeichen-Platzhaltern. Kleiner Design-Schnitzer: Sie müssen Gegenstände erst anklicken, um nähere Informationen darüber zu bekommen – komfortabler und weit weniger umständlich wäre es gewesen, wenn die Beschreibung auftaucht, sobald der Mauszeiger über dem Item schwebt.

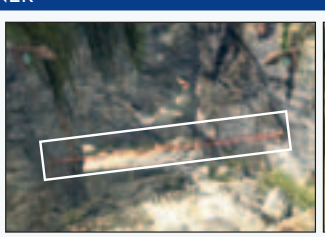
Tüfteln wie MacGyver

Statt wie in anderen Adventures skurrile Gegenstände miteinander zu kombi-

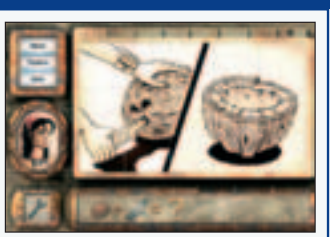
DREI GUTE IDEEN DER DESIGNER



Der dressierte Affe Jep hilft bei einigen Rätseln mit seinen Kletterkünsten und verwendet dabei sogar Gegenstände wie Messer und Schraubenzieher.



Oft gibt es alternative Lösungen: Diese Lichtschranke können Sie per Schalttafel deaktivieren oder wegsprengen, sofern Sie Dynamit hergestellt haben.



Viele Objekte dienen mehreren Zwecken. Mit dem Messer öffnen Sie etwa Kokosnüsse, können es aber auch mit einem Stock zum Speer kombinieren.



Die **Schlange** blockiert hier den Busch, erweist sich später aber noch als nützlich.



Eines der wenigen klassischen Rätsel: die richtige Verkabelung dieser **Schalttafel**.



Auf einer **Arbeitsfläche** im Inventar kombinieren Sie bis zu fünf Objekte miteinander. Die Fragezeichen verdeutlichen, wie viele Komponenten noch fehlen – in diesem Fall drei für einen Kuchen.

nieren, setzt **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** auf nachvollziehbare Denkaufgaben mit alltäglichen Objekten. Viele Rätsel basieren auf Naturwissenschaften, und es liegt schon ein Hauch von MacGyver über der Insel, wenn man aus einer Zitrone, Kupfermünzen, Silbertalern, einem Stofffetzen sowie einem Bambusrohr eine Batterie improvisiert, um das Handy aufzuladen. Ja, Handy! Aber mitten im Nirgendwo des Südpazifik haben Sie keinen Empfang. Allerdings bietet das Teil ein Lexikon, das zusätzliche Infos zu einigen Gegenständen enthält und damit oft neue Einsatzmöglichkeiten aufzeigt. Denn selbst wer gut in Chemie aufgepasst hat, dürfte nicht auf Anhieb wissen, wie man Nitroglycerin oder Salpetersäure herstellt.

Kein Einweg-Adventure

Im Gegensatz zu den meisten Genrekollegen ist **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** weder strikt linear, noch lassen sich Rätsel auf nur eine Weise lösen. So finden Sie beispielsweise einen geschwächten Affen, den Sie aufpäppeln müssen. Dafür gibt es diverse Möglichkeiten, von denen Sie nur einige brauchen: Mina kann den Affen verbinden, einen bequemen Schlafplatz bauen, ihn mit Seife waschen, Heilmittel einflößen und mit Früchten füttern.

Für gelöste Rätsel vergibt das Spiel übrigens Bonuspunkte; je kreativer Sie vorgehen, desto mehr bekommen Sie. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl (100, 200, 300) überbieten, dürfen Sie sich in einer Bildergalerie frei geschaltete Motive anschauen. Ist so unspektakulär, wie es klingt, und überhaupt knausert das Spiel mit Belohungen. Wo in anderen Titeln kleine Filmsequenzen die richtige Lösung einer Knobelaufgabe veranschaulichen, gibt's hier nur dürftige Schwarz-Weiß-Comics.

Affiger Freitag

Die Heilung des dressierten Affen ist übrigens mehr als ein Akt tierischer Nächstenliebe: Der flinke Kletterkünstler hilft Ihnen nach seiner Genesung bei einigen Rätseln. Dafür geben Sie dem Affen bestimmte Gegenstände und schicken ihn an die entsprechende Stelle. Etwa ein Messer, damit er eine Liane aus einer Baumkrone schneidet. Diese nette Idee hätten die Entwickler von den Kheops Studios aber ruhig noch öfters einbauen können. Zum Beispiel als Ersatz für die wenigen, aber überflüssigen Action-Einlagen, bei denen Sie mit einer Flinte beziehungsweise Kanone Gegner abschießen müssen, bevor diese Sie aufs Korn nehmen.

Denkwürdiges Ende

Im letzten Abschnitt des Spiels gesellen sich zu den Kombinationsrätseln einige wenige klassische Denkaufgaben. Beispielsweise ermitteln Sie Zugangscodes, indem Sie die richtige Korrelation zwischen Buchstaben und Zahlen erkennen. Diese Prüfungen sind deutlich anspruchsvoller als die zuvor, gleiches gilt für das abschließende Quiz. Allerdings kommt das Ende sehr abrupt, was auch daran liegt, dass die kaum vorhandene Story keinen Spannungsbogen aufbaut. Dafür fängt das Spiel den Flair des Jules-Verne-Romans sehr gut ein, schließlich basieren die Schauplätze auch auf den Original-Skizzen des Autors.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN



Kurzweiliger Knobelspaß für den Feierabend

Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel gehört in vielerlei Hinsicht zu den besseren 3D-Adventures. Ich muss mich beispielsweise nicht durch zigtausend unwichtige Bildschirme klicken, um voranzukommen. Mit dem integrierten Lexikon greift mir das Spiel immer wieder unter die Arme, und die Idee mit dem Affen ist einfach cool.

Allerdings fehlen mir eine echte Story und klassische Rätsel. Als absolute Flasche in Naturwissenschaften blieb ich wesentlich öfter stecken als Kollege Georg MacGyver.

Meine Wertung **74**

GEORG VALTIN



Entspannende Rätselkost mit frischen Ideen, aber viel zu kurz

Bravo, das Spiel hat mehr frische Ideen als die letzten fünf Abenteuer der Adventure Company zusammen – so macht das Rätseln Spaß. Zumal ich hier mein Chemie-Halbwissen erfolgreich einsetzen kann und damit Schießpulver und Dynamit herstelle. Als Adventure-Fan ist mir das Spiel aber zu leicht, da regt nur die Suche nach alternativen Lösungswegen die grauen Zellen an.

Weniger ist zu wenig

Enttäuscht bin ich von der Präsentation. Die hübsche, aber statische Grafik ist ja okay, aber mittelprächtige Comics als Lohn für meine Mühen sind zu wenig. Zumal die Designer im Intro und Abspann zeigen, dass sie schicke Rendervideos machen können.

Meine Wertung **72**

RÜCKKEHR Z. GEH. INSEL



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (10 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Kheops/Adventure Comp.
Webseite	www.mysteriousislandgame.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	64 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- Gegenstände mehrfach verwendbar
- alternative Lösungswege
- logische Rätsel

KONTRA
- viel zu kurze Spielzeit
- dünne Story
- biedere Präsentation

GEORG VALTIN	72
DAVID BERGMANN	74

Durchschnitts-Wertung der Tester: **73**



Die Steuerung ist leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Solch ansehnliche Sprünge beherrschen Sie aber schon nach wenigen Runden. Wichtiger ist beim Fahren der richtige **Rhythmus**.



Der herangezoomte Ausschnitt zeigt: Die **Grafik** ist hübsch, könnte aber detaillierter sein.

MTX MOTOTRAX

Was ist schnell, hört Metallica und springt 30 Meter weit? Ganz einfach: Motocross-Fahrer in MTX Mototrax. Das gut zu steuernde Rennspiel liefert sogar einen Editor für eigene Buckelpisten mit.

Lassen Sie mal einen Redakteur aus dem privaten Nähkästchen plaudern: Mein Nachbar gegenüber ist Motocross-Verrückter. Und er liebt Rituale. Jeden Samstag Morgen um 7:00 Uhr wird gekärchert, dann kommt der Dreck von Freitag Abend per Dampfstrahler wieder runter von seinen beiden Maschinen. Bis 8:00 wird geputzt, anschließend jeder Motor geprüft – durch exzessives Hochdrehen. Das geht bis 10:00, bis er endlich mit seinem Tross aus Hänger, zwei Bikes und einem Jeep mit kaputtem Auspuff davon donnert. Was das mit diesem Spiel zu tun hat? Wenig. Aber seit dem Test ist das Verständnis des Redakteurs für Motocross deutlich gewachsen.

Kleine Dreckschleuder

Man muss kein Motocross-Fan sein, um **MTX Mototrax** zu mögen. Sie sollten allerdings einen Schuss Benzin im Blut haben, harte Mucke à la Metallica (Motorbreath) oder Slipknot (Don't get close) hören und schwindelfrei sein. Schließlich fahren Sie hier nicht auf asphaltierten Straßen, sondern wühlen sich durch Dreck – und nehmen jede Menge Sprungschanzen mit Vollgas, um möglichst hoch und weit zu springen.

In **MTX Mototrax** ist der Karrieremodus das Herzstück. Sie basteln sich ein Alter Ego, wählen dabei aus unterschiedlichen Gesichtern und Klamotten. Dieser Motorrad-Jungspund sollte sich erst mal im Freeride-Modus an die Besonderheiten der Sportart und der Steuerung herantasten.

Rhythmus ist alles

Die Strecken sind eine anspruchsvolle Mischung aus Geraden, Kurven und vor allem Sprungschanzen. Diese unterschiedlich großen Hügel sind oft hintereinander aufgebaut und erfordern den richtigen Rhythmus beim Fahren. Springe ich vom ersten Buckel aus möglichst weit und über die nächsten drei drüber? Oder arbeite ich mich mit kleinen Hüpfern von Sprungschanze zu Sprungschanze vor? Wer zu weit oder zu kurz springt, landet oft mitten auf der Kuppe oder in der Senke und verliert so den wichtigen Schwung. Anfangs kann das frustrierend sein. Doch wer sich die Fahrweise der Computergegner abschaut und lernt, wie die Sprünge richtig angesetzt werden, wird bald auch lange Kombinationen flüssig meistern.

Gesteuert werden kann mit Tastatur und Gamepad. Beides klappt sehr gut, doch mit einem analogen Pad gelingen manche Manöver noch besser. Am wichtigsten neben Gas und Bremse ist das Verlagern des Gewichts. Mit zwei Tasten lehnen Sie sich nach links und rechts, mit zwei anderen vor und zurück. Per Zurücklehnen können Sie vor einem Sprung

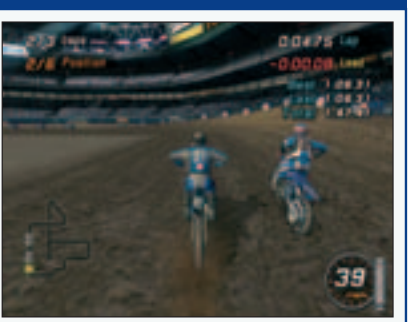
KINDERLEICHTER **EDITOR**



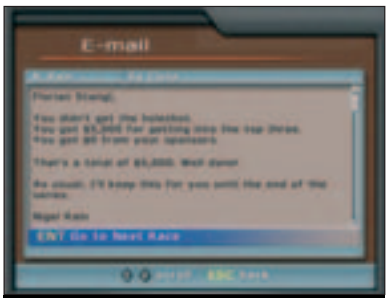
In der Von-oben-Sicht platzieren wir per Tastatur ruckzuck die einzelnen **Streckenteile**.



Im seitlichen Modus variieren wir dann die Abschnitte mit **Sprungschanzen** und dergleichen.



Abschließend **testen** wir gemeinsam mit einigen Computergegnern, wie sich unser Werk spielt.



Eine E-Mail vom **Sponsor**: Der fasst das Rennergebnis noch mal zusammen.


Für die artistischen **Kunststückchen** sollten Sie schwindelfrei sein. Und geduldig.



Macht Spaß: Per **Split-Screen** oder auch über Netzwerk und Internet rasen wir gegen menschliche Spieler. Es gibt sogar eine Variante von Capture the Flag mit Motorrädern.

die hinteren Stoßdämpfer zusammen drücken und so kräftiger abspringen. Noch höher hinaus kommen Sie mit einer Spezialtaste, mit der Sie die Federn noch stärker komprimieren. In den Rennen ist die exakte Mischung beider Techniken entscheidend.

Können Sie Cancan?

Die Karriere beginnt klein: Mit putzigen 125 ccm und Zweitaktmotoren absolvieren Sie die ersten Rennen. Werden Sie Erster, dürfen Sie in die nächsthöhere Klasse mit 250-ccm-Maschinen aufsteigen. Später kommen jeweils noch Viertakter hinzu, die natürlich schneller und dementsprechend anspruchsvoller zu beherrschen sind. Neben den Saison-Rennen in den Disziplinen Motocross und Supercross können Sie an Freestyle-Events teilnehmen. Dort kommt es vor allem auf Ihr akrobatisches Geschick an, denn nur mit viel Schwung plus Fingerspitzengefühl (und teilweise kniffligen Tastenkombinationen) schaffen Sie die komplizierten Figuren, die am meisten Punkte bringen: Tsunami (Kopfstand während des Flugs), Rock Solid (Fahrer und Maschine fliegen getrennt, ohne sich zu berühren) oder No Foot Cancan (beide Beine neben dem Bike).

Wer mit diesen Begriffen nichts anfangen kann, übt am besten ausgiebig im Freeride-Modus. Vier spezielle Arenen sind gespickt mit Hindernissen, Schanzen und versteckten Tipps, mit denen Sie nach und nach Ihr Können verbessern. Solange Sie den Superman Seatgrab nicht im Schlaf beherrschen, brauchen Sie erst gar nicht an die X-Games zu denken. Die sind die Krönung für jeden Freestyler und die Weltmeisterschaften im akrobatisch-durch-die-Luft-sausen. Erst wenn Sie genügend Punkte erspielt haben, dürfen Sie bei den großen Jungs mitmachen.

Rivalen der Rennbahn

Die Computergegner sind allesamt lizenziert, Travis Pastrana oder Carey Hart gibt es wirklich. Die Jungs fahren unterschiedlich gut und vor allem individuelle Stile: die einen eher hoch und weit, die anderen eher kurz und direkt. Die Ideallinie wird nicht wie in anderen Rennspielen von den KI-Fahrern blockiert. Vielmehr scheint es so, als würden die Gegner fahren wie menschliche Spieler mit unterschiedlichem Geschick. So entwickeln sich im Kampf um den Serien-Sieg echte Rivalitäten: »Mist, Sebastien Tortelli liegt vor mir. Wenn der gewinnt, hat er auch die Meisterschaft!« Auch toll: Die Computergegner schummeln nicht – wenn Sie sauber fahren, gewinnen Sie. Doch jeder Fehler wird von den Gegnern ausgenutzt.

Do it yourself

Mit dem beiliegenden Streckeneditor bauen Sie in wenigen Minuten neue Kurse, allerdings nur in Hallen. Ihr Werk testen Sie alleine oder mit mehreren KI-Gegnern, um Schwachstellen zu entdecken. Die fertigen Strecken können Sie an Freunde weitergeben, alleine fahren oder im Multiplayer-Modus benutzen. Der bietet neben einer Splitscreen-Option für zwei Spieler Duelle mit maximal acht Fahrern per Netzwerk oder Internet.

Florian Stangl

RÜDIGER STEIDLE



Da bin ich gerne Dreckspatz!

Eigentlich sind Fun-Racer seit Jahren spielerisch ausgereizt. Wenn dann doch ein Entwickler Einfallsreichtum beweist, dreht sich gleich das ganze Spiel um ein einziges neues Feature. Zuletzt etwa Flat Out mit dem Schadensmodell.

Auch die MTX-Macher haben das simple Spielprinzip geschickt erweitert: mit der Fahrer-Balance. Weil sie aber außerdem einen echten Karrieremodus mit Klamotten, Tuning und Sponsoren eingebaut haben, gefällt mir MTX einen Tick besser als Flat Out.

Meine Wertung **81**

FLORIAN STANGL



Hier kommen Sie hoch hinaus

Meine eingangs erwähnte Abneigung gegen Motocross liegt wirklich nur an meinem Nachbarn. Dieses Spiel hat mich versöhnt, denn es rockt. Punkt. Das liegt an der leicht zu lernenden, aber schwer zu meisternden Steuerung. Und an den vielfältigen Strecken, die weniger den Bleifuß in mir als das Rhythmusgefühl fordern. Wenn ich dann nach einigen Fehlversuchen den richtigen Takt gefunden habe und untermalt von Motorbreath einen Superman hinzaubere, bin ich glücklich.

Weniger glücklich machen mich die etwas zu simple Grafik, der dünne Motorensound und das (sportartbedingte) geringe Geschwindigkeitsgefühl. Auf Dauer macht mich das Herumhüpfen weniger an als echtes Rasen.

Meine Wertung **81**

MTX MOTOTRAX



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (48 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Left Field/Activision
Webseite	www.aspyr.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- sehr gute Steuerung
- anspruchsvolles Streckendesign
- klasse Soundtrack
- leicht bedienbarer Editor

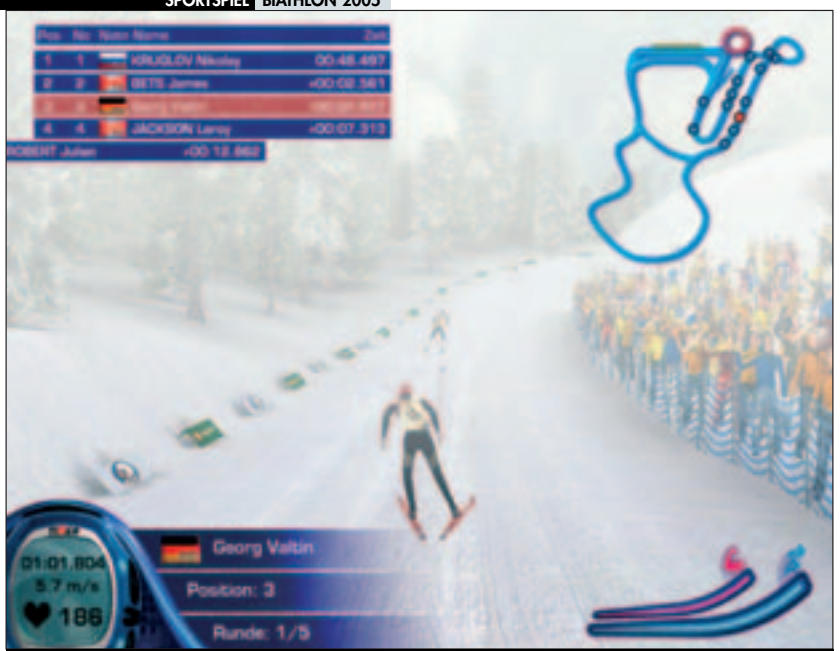
KONTRA
- unspektakuläre Grafik
- dünner Motorensound

FLORIAN STANGL	81
RÜDIGER STEIDLE	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

Demo

Tipps



Bei **Verfolgung und Massenstart** laufen Sie direkt gegen die Konkurrenz. Das ist besonders am Schießstand spannender als normale Einzelwettbewerbe, erfordert aber auch große Nervenstärke.



Beim **Schießen** sind schnelle Reaktionen gefragt, da sich die Waffe immer bewegt.



Im **Karrieremodus** können Sie sich mit Mini-Spielen etwas Geld dazu verdienen.

BIATHLON 2005

Die mittelprächtige Simulation eines spannenden Sports: Das kommt dabei raus, wenn man mehr Wert auf lizenzierte Sportler und Werbepartner legt als auf das Spiel.

Auf den ersten Blick sieht Biathlon so einfach aus: Ein paar Runden Skilanglauf und dazwischen bissel rumballern. In Wahrheit ist der hierzulande populäre Wintersport viel komplexer: Die Athleten müssen sich ihre Kraft sehr genau einteilen und mit erhöhtem Puls besser schießen als Wilhelm Tell. **Biathlon 2005** transportiert diesen Balanceakt in ganz technisch schwacher, aber inhaltlich akzeptabler Form auf den PC. Entwickler Geronimo lizenzierte dafür sogar Sportler großer Biathlon-Nationen wie Deutschland und Russland und sicherte sich die (aufdringliche) Unterstützung großer Werbepartner.

Laufen, aber richtig

Sie steuern Ihren Sportler aus der Verfolgerperspektive und müssen in der Loipe per Knopfdruck den richtigen Laufstil für die jeweilige Situation auswählen, etwa »Doppelstockschub« am Start oder »Skating 1:1« beim Spurt und Überholen. Wem das zu viel ist, der wählt vor dem Wettkampf respektive Karriere den »Anfänger«-Modus: Hier nutzt das Programm automatisch den jeweils richtigen Laufstil, Sie müssen lediglich steuern, schießen und die Lauffrequenz regeln. Wichtig ist dabei, dass Sie sich das Rennen gut einteilen und Ihre Kraftreserven nicht durch zu hohes Anfangstempo verpulvern. Sonst übersäuert Ihr Athlet und bricht weit vor der Ziellinie entkräftet zusammen.

Auch das Schießen ist realistisch: Da das Gewehr aufgrund des erhöhten Pulses ständig wackelt, können Sie nicht einfach abdrücken. Vielmehr müssen Sie mit Intuition und Reaktionsvermögen genau in dem Sekundenbruchteil abdrücken, in dem Sie die Scheibe im Visier haben. Statistiken nach den Wettkämpfen, etwa die Analyse des Trefferbilds sowie der Schuss- und Laufzeiten fehlen.

Wenig animierend

Technisch hat das Programm zwar im Vergleich zum Vorgänger einen großen Schritt nach vorne gemacht, doch eine Schönheit ist **Biathlon 2005** wahrlich nicht. Die Umgebungsgrafik ist zwar okay, doch klobige Figuren und grobe Texturen fallen genauso negativ auf wie die mäßigen Animationen der virtuellen Biathleten. Im Vergleich zu realen Skiästheten wie Ole-Einar Björndalen bewegen sich die Polygonsportler wie unbeholfene Anfänger. Und wenn sie sich nach dem Schießen im liegenden Anschlag wie in Zeitlupe hochrappeln, will man Ihnen am liebsten einen Lift unter den Hintern schieben.

Georg Valtin

MICHAEL GALUSCHKA

Lieber im TV als auf PC



Biathlon 2005 bringt die Sportart ganz realistisch rüber, und für zwei bis drei Rennen macht es auch Spaß, aber: Danach fehlt einfach die Abwechslung. Auch die schwache Grafik und fehlende Statistiken drosseln meine Motivation. Zwar ist Biathlon 2005 sehr viel besser als der miese Vorgänger, doch besteht noch sehr viel Platz für Verbesserungen.

Ich hoffe, dass der nächste Jahrgang einen Qualitätssprung macht: Angesichts der massiven Werbung im Spiel müsste ja eigentlich genug Geld für die Entwicklung da sein.

Meine Wertung **51**

GEORG VALTIN

Nur für Biathlon-Fans brauchbar



Dass Biathlon 2005 nach ein paar Wettkämpfen langweilig wird, liegt einfach an der Sportart: Es ist nun einmal nur Laufen und Schießen. Unterschiedliche Wetter- und Schneeverhältnisse wirken sich nicht spürbar aus, und auch die Wahl des Laufstils wird so schnell Routine, dass man die entsprechenden Tasten automatisch drückt. Damit sind erfahrene PC-Spieler unterfordert, Biathlon-Fans ohne grafische Ansprüche werden aber trotzdem Spaß haben.

Zu bemeckern gibt's die aufdringliche Präsentation der zahlreichen Werbepartner des Spiels. Nichts gegen Kooperationen, aber mir geht es gehörig auf den Zeiger, wenn durch jedes Skistadion der Werbesong für Erdinger Weißbier schallt.

Meine Wertung **56**

BIATHLON 2005



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (19 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Geronimo/Ubisoft
Webseite	www.biathlon-games.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; leicht und mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO
- realistische Umsetzung
- umfangreicher Karrieremodus

KONTRA
- abwechslungsarme Spielmechanik
- fehlende Statistiken
- schwache Grafik und Animationen
- mangelhafte Kollisionsabfrage

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	56
MICHAEL GALUSCHKA	51

54



Beim **Anlauf** müssen Sie mit Auf- und Abwärtsbewegungen der Maus die Position Ihres überempfindlichen Springers korrigieren, um eine hohe Geschwindigkeit für den Absprung zu erreichen.



Sommerspringen gehören genauso zu den zahlreichen Modi wie Karriere und WM.



Angesichts fehlender Landungshilfen sind heftige **Stürze** an der Tagesordnung.

SKISPRUNG WINTERCUP 2005

Absturz statt Höhenflug: Übertriebener Realismus und eine ungenaue, überkomplizierte Steuerung **führen bei dieser Skisprung-Simulation zur Spielspaß-Bruchlandung.**

Wie im vergangenen Jahr versucht das polnische Entwicklerstudio L'Art auch heuer wieder, eine vernünftige Alternative zu **RTL Skispringen** anzubieten. Allerdings bleibt es auch diesmal beim Versuch: **Skisprung Wintercup 2005** ist zwar umfangreicher, ansonsten aber in allen Belangen schwächer als der direkte Konkurrent. Zwar versucht der Titel, den anspruchsvollen Bewegungsablauf des Skispringens realistisch zu simulieren, doch verpufft der Spielspaß dabei bereits in der Anlaufspur.

Umfang ist nicht alles

Egal ob Weltcup, Vierschanzen-Tournee, Sommerspringen oder Karriere: **Skisprung Wintercup 2005** enthält so ziemlich jeden Wettbewerb, der auf (originalgetreu nachgebauten) Schanzen ausgetragen wird. Allerdings lässt die Spielmechanik beim Springen zu wünschen übrig: Während Konkurrent **RTL Skispringen 2005** mit intuitiver, präziser Steuerung überzeugt, gehorchen die Sportler hier nur widerwillig. In der Anlaufspur, im Flug und im Auslauf korrigieren Sie die Haltung Ihres überempfindlichen Schützlings mit Mausbewegungen, bei Absprung und Landung müssen Sie im richtigen Moment zwei Tasten gleichzeitig beziehungsweise nacheinander drücken.

Blöd: Bei der Landung fehlt ein Indikator, der den richtigen Moment zum Aufsetzen verrät. Selbst mit viel Übung, Geduld und Konzentration ist es angesichts der ungenauen Steuerung nahezu unmöglich, konstante Leistungen zu zeigen. Während Sie der versammelten Konkurrenz in einem Durchgang davon fliegen, hüpfen Sie ihr beim nächsten Sprung ohne erkennbaren Grund hinterher, eine Sprunganalyse suchen Sie vergebens.

Peinliche Fehler

Die Renderware-Engine (Version 3.7) zaubert zwar einige nette Effekte auf den Monitor, ansonsten enttäuscht die mäßige Grafik. Auch sonst hakt es bei vielen Details: Fans schwenken allen ernstes Deutschlandfahnen in mit falscher Farbreihenfolge (schwarz, gold, rot und nein, Belgien ist nicht gemeint). Mitunter sitzen sogar Wertungsrichter aus China in der Jury – klar, das ist ja auch eine traditionelle Skisprung-Nation.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Abschreckend kompliziert



Als Flachländer hat mir RTL Skispringen 2005 vor allem wegen der leicht zugänglichen Steuerung gefallen, die mir schnelle Erfolgserlebnisse beschert hat. Bei Skisprung Wintercup 2005 ist das Gegenteil der Fall: Die komplizierte Abfolge von Klicks und Ausgleichsbewegungen überfordert mich gerade auf kleinen Schanzen, zumal vernünftige Anzeigen fehlen, wann ich was zu tun habe. Und dass die Entwickler nicht einmal wissen, dass die Deutschland-Fahne schwarz, rot, gold aussieht, ist mehr als peinlich.

Meine Wertung **42**

GEORG VALTIN

Zu viele Macken



Eigentlich finde ich es gut, dass wieder mehr Wintersport-Spiele erscheinen, aber die Qualität sollte schon stimmen. Was nützen mir die ganzen Spielmodi, wenn das eigentliche Springen aufgrund der ungenauen Steuerung und fehlender Landungshilfe zum Glücksspiel verkommt?

Auch nach zahlreichen Trainingssprüngen auf der gleichen Schanze schwanken meine Leistungen zwischen Kreis- und Weltklasse. Damit hätte ich kein Problem, wenn ich nachvollziehen könnte, wo meine Fehler bei schlechten Versuchen liegen. So aber kann ich nur Schulter zuckend weitermachen und auf Fortuna hoffen, während meine Geduld und Motivation für das Spiel im Steilflug absacken.

Meine Wertung **48**

SKISPRUNG W.CUP 05



Multiplayer
Einzel-PC (10; Hotseat)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (19 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	L'Art/Ubisoft
Webseite	skisprungwintercup.ubi.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	5
Multiplayer	6

PRO
- zahlreiche Spielmodi
- nachgebaute Originalschanzen

KONTRA
- ungenaue Steuerung
- fehlende Landungshilfe
- hässliche Grafik
- zahlreiche Detailfehler

GEORG VALTIN	48
DAVID BERGMANN	42

Durchschnitts-Wertung der Tester **45**

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

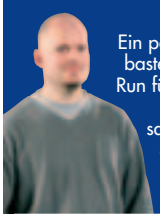
LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE

Martin Deppe



Battle Isle 2! Das beste aller Hexfeld-Spiele verhext mich noch heute. Nur schade, dass Teil drei die lachhaftesten Videos seit Erfindung der Computerspiele hatte, und **Battle Isle 4** bei seinem Ausflug in die Echtzeit stolperte. Hallo Blue Byte, wie wär's mit einem gescheiten Remake vom Zwoer?

Florian Stangl



Ein paar Jahre vor **Diablo** und **WarCraft** bastelte Blizzard ein witziges Jump-and-Run für den Gameboy: **The Lost Vikings**. Damals ungewöhnlich war die Tatsache, dass ich statt einer Figur gleich drei über die Plattformen scheuchte. Jede hatte bestimmte Fähigkeiten und ihren ganz speziellen Humor.

Michael Galuschka



Da der gute alte Kneipenflipper anscheinend zu einer aussterbenden Gattung gehört, hab ich mir mal wieder Empires **Pro Pinball**-Reihe installiert. Und festgestellt, dass nicht alle PC-Spiele automatisch rasend schnell altern: Grafik, Ballphysik und Spielspaß sind frisch und genial wie am ersten Tag.

Georg Valtin



Der erste Teil von **Unreal** ist zwar inzwischen technisch komplett veraltet, aber in Sachen Atmosphäre, Leveldesign und Musik immer noch einer der besten Shooter überhaupt. Außerdem gefällt mir die Spielwelt: Die netten Nali vor den bösen Skarjj retten, das muss ich mir nicht zweimal sagen lassen!

Rüdiger Steidle



Lacht mich aus, zeigt mit dem Finger auf mich, aber ab und an spiele ich tatsächlich eine Partie **Solitaire**. Ja, genau, das eingebaute Kartenlegeprogramm von Windows XP. Perfekt zur Entspannung, etwa nachdem **Half-Life 2** meinen Körper mit Adrenalin überschwemmt hat.

Patrick Hartmann



Ich rette einmal pro Jahr den Zwergstaat Arulco. Denn bisher gibt es einfach noch kein Runden-Taktikspiel, das **Jagged Alliance 2** das Wasser reichen kann. Außerdem sind die Sprüche von Shadow, Ivan, Gus und Kollegen auch heute noch cool genug, um mit der Konkurrenz Schritt zu halten.

David Bergmann



Revolution Software arbeitet an **Beneath a Steel Sky 2** und erfüllt mir damit einen meiner größten Spielewünsche. Grund genug, den Vorgänger noch einmal zu spielen. Der ist für mich dank fairen Rätseln, spannender Story und einem genialen Helden-Duo nach wie vor das beste Adventure aller Zeiten.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS **WERTUNG**
BAPHOMET'S FLUCH 3 Adventure	– –	Ak Tronic November 2003	10 Euro **75**
BEYOND GOOD & EVIL Actionspiel	1.01 –	Rondomedia Dezember 2003	15 Euro **79**
CASTLE STRIKE Echtzeit-Strategie	1.10 –	Data Becker Januar 2004	20 Euro **73**
CELTIC KINGS – THE PUNIC WARS Echtzeit-Strategie	– –	Pointsoft April 2003	25 Euro **70**
COLIN MCRAE RALLY 3 Rallye-Simulation	1.10 –	Ak Tronic Juni 2003	10 Euro **82**
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro **78**
DTM RACE DRIVER Rennspiel	11_120 –	Ak Tronic März 2003	10 Euro **82**
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **81**
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro **86**
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußball-Manager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
HAEGEMONIA Echtzeit-Strategie	1.10 –	Ak Tronic November 2002	10 Euro **79**
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro **81**
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	30 Euro **87**
JEDI KNIGHT 3 Ego-Shooter	1.01 –	Activision September 2003	25 Euro **81**
JURASSIC PARK – OPERATION GENESIS Aufbauspiel	– –	Vivendi März 2003	30 Euro **76**
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro **93**
LORDS OF EVERQUEST Echtzeit-Strategie	– –	Rondomedia Dezember 2004	14 Euro **68**
MASHED Action-Rennspiel	1.10 –	Empire Interactive Juni 2004	20 Euro **75**
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro **87**
MYST 3 Adventure	1.22 –	Ak Tronic September 2001	10 Euro **64**
NBA LIVE 2004 Sportspiel	1.004 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **81**
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
NHL 2004 Sportspiel	1.04 –	Electronic Arts Oktober 2003	15 Euro **85**
NO ONE LIVES FOREVER 2 Ego-Shooter	1.30 –	Vivendi Oktober 2002	10 Euro **82**
PRAETORIANS Echtzeit-Taktik	1.05 –	Ak Tronic Februar 2003	10 Euro **80**
PRINCE OF PERSIA 4 Actionspiel	– –	Rondomedia Dezember 2004	15 Euro **86**
RUNAWAY Adventure	– –	DTP November 2002	25 Euro **82**
SOLDIER OF FORTUNE 2 Ego-Shooter	1.01 –	Ak Tronic Juni 2002	10 Euro **75**
TACTICAL OPS Taktik-Shooter	3.40 –	Ak Tronic April 2002	10 Euro **72**
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Funsport	– –	ASH Oktober 2003	25 Euro **89**
VIETCONG Taktik-Shooter	1.60 –	Take 2 April 2003	10 Euro **81**
XIII Ego-Shooter	1.01 –	Rondomedia November 2003	15 Euro **80**

AKTUELLE COMPILATIONS



AGE OF MYTHOLOGY GOLD

Anbieter	Microsoft	ca. Preis	55 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**AGE OF MYTHOLOGY**		84
	TITANS (Addon)		83
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



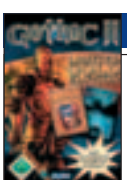
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ANNO 1503**		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



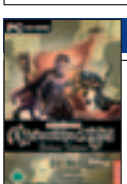
BEST OF SIERRA – STRATEGIE

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**EMPIRE EARTH**		80
	HOMEWORLD 2		81
	WAR OF THE RING		76
Preis/Leistung			GUT



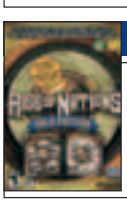
GOTHIC 2 LIMITED GOLD EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Soundtrack, Poster, Lösungsbuch		
Spiele	**GOTHIC 2**		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



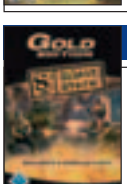
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**NEVERWINTS NIGHTS**		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



RISE OF NATIONS GOLD NEU

Anbieter	Microsoft	ca. Preis	50 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**RISE OF NATIONS**		83
	THRONES AND PATRIOTS		84
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



SILENT STORM GOLD NEU

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**SILENT STORM**		85
	SENTINEL (Addon)		85
Preis/Leistung			GUT



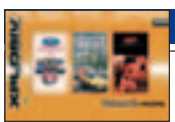
SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



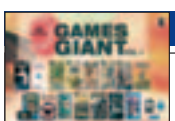
WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



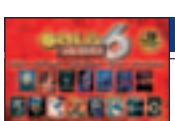
XPLOSIV COLLECTION 2 – RACING NEU

Anbieter	Empire Interactive	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ab 6 Jahre
Spiele	**FORD RACING 2**		60
	EUROPE RACER		46
	TOTAL IMMERSION RACING		71
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



GAMES GIANT 1 NEU

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**AQUANOX 2** | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschafts-Simulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschafts-Simulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 6

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	10 Euro
Genre	diverse	USK	ohne Beschr.
Spiele	**BATTLE REALMS** | Echtzeit-Strategie		84
	CONFLICT ZONE | Echtzeit-Strategie		78
	DER WEG NACH EL DORADO | Adventure		72
	EVIL TWIN | Action-Adventure		78
	GOTHIC | Rollenspiel		86
	GRANDIA 2 | Rollenspiel		79
	MOTOCROSS MADNESS | Rennspiel		71
	POOL OF RADIANCE 2 | Rollenspiel		75
	RALLY CHAMPIONSHIP 2002 | Rennspiel		62
	RAYMAN M | Actionspiel		70
	SCHIENE & STRASSE | Wirtschafts-Simulation		69
	SIEDLER 4 | Aufbauspiel		81
	SILENT HUNTER 2 | Uboot-Simulation		78
	STARLANCER | Weltraum-Simulation		81
	WARLORDS BATTLECRY 2 | Echtzeit-Strategie		78
Preis/Leistung			SEHR GUT



Die Soldaten stellen sich **automatisch** so auf, dass sie sich Deckung geben.



Via Mausklick erteilen Sie Ihren Männern **Feuerbefehle**.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Offizielles Trainingsprogramm der US-Armee: Bereits drei Monate nach Release gibt's die realistische Kriegssimulation zum Schnäppchenpreis von 20 Euro. **Ein echter Geheimtipp für alle Hobby-Taktiker.**

Full Spectrum Warrior sieht aus wie **Conflict Desert Storm**, ist aber ein waschechtes Strategiespiel. Sie scheuchen acht US-Soldaten in 13 Missionen durch den fiktiven Wüstenstaat Zekistan, um einen ebenso fiktiven Diktator abzusetzen. Ihre Männer sind dabei in zwei vierköpfige Teams unterteilt, die Sie jederzeit per Tastendruck auswählen. Die Befehle erteilen Sie in Windeseile per Maus. Je nachdem, wo Sie den Cursor platzieren, führen Ihre Männer die entsprechende Aktion aus. Hinter Marktständen oder abgewrackten Autos gehen sie in Deckung, nehmen Feinde unter Beschuss und stellen sich an Häuserwänden brav in einer Reihe auf – der vorderste Mann lugt dann um die Ecke.

Unter Beschuss

Uns hat es besonders die Atmosphäre angetan, die das Echtzeit-Taktikspiel aufbaut. Über Funk erhalten wir Informationen über den anstehenden Auftrag und aktualisierte Missionsziele. Ständig bleiben wir stehen, weil von allen Seiten Maschinengewehrfeuer zu hören ist. Dass die Kamera den Soldaten dicht auf den Fersen ist, trägt einen großen Teil zum Mittendrin-Flair bei. Nie würden wir unsere Recken unüberlegt auf einen großen Marktplatz schicken. Stattdessen wird vorsichtig die Lage sondiert. Scheint die Luft rein, wird Team Alpha losgeschickt, während Team Beta ihnen den Rücken freihält.

Plötzlich gerät Alpha unter Beschuss. Schnell schicken wir die Jungs hinter einem klapprigen Sofa in Deckung, das bereits wenige Sekunden später dank Feindfeuer und der lizenzierten Havok-Physik-Engine aussieht wie ein Schweizer Käse.

Die Feinde haben sich hinter einem alten Truck verschanzt und sind somit vorerst sicher. Jetzt heißt es, schnell handeln: Während Alpha das Feuer erwidert, hetzt Beta die nächste Straße entlang, um den Gegner zu überraschen. Bereits wenige Sekunden später verkünden die Soldaten mit zackigen Kommandorufen, dass sie am Ziel sind. Jetzt soll's krachen: Alpha packt den Granatwerfer aus und schießt auf den Truck. Die flüchtenden Truppen laufen genau in unsere Falle. Durchatmen und weiter geht's ...

Soldaten im Alltagstrott

Der größte Schwachpunkt von **Full Spectrum Warrior** ist die Langzeitmotivation. Die einzelnen Missionen ähneln sich zu sehr. Die Missionsziele sind zwar recht abwechslungsreich, aber der Ablauf bleibt unverändert. Egal, ob man eine Zielperson ausschalten oder einen Konvoi eskortieren soll – man tastet sich immer Schritt für Schritt vor, geht bei Feindkontakt zunächst in Deckung und umgeht die Fieslinge dann.

Da es nach Missionsende keinerlei Belohnungen wie Erfahrungspunkte für die Soldaten gibt, muss man sich schon für das Szenario begeistern können, um nicht vorzeitig das Handtuch zu werfen. Einsteiger schreckten darüber hinaus der hohe Schwierigkeitsgrad und das Speicherpunktsystem ab. Wer sich daran nicht stört, findet für den Preis von 20 Euro kein besseres und aktuelleres Strategiespiel.

Florian Stangl

PATRICK HARTMANN

Taktischer Tiefgang



Wenn ich mit meinen beiden »Fireteams« durch Stadtschluchten ziehe, muss ich mir erst mal abgewöhnen, in Richtung Shooter zu denken. Denn mit einem Actiongeballer hat Full Spectrum Warrior nichts zu tun. Ich muss vor allem strategisch agieren, wenn ich die Missionen heil überstehen will.

Wer die Kurve kriegt, bekommt eine erstklassige Militärsimulation geboten, die dank exzellenter Steuerung nicht in Arbeit ausartet. Mein Geheimtipp für alle, die mal was anderes wollen als Taktik-Shooter.

Meine Wertung **88**

FLORIAN STANGL

Spannend, taktisch und ein wenig zu zäh



Full Spectrum Warrior ist Spannung pur. Wenn ich durch die Straßen von Zekistan laufe, könnte hinter jeder Ecke ein Feind lauern. Um diese Ecken zu spähen, fällt nicht ganz leicht. Da die Kamera nicht frei beweglich ist, muss ich erst das passende Team auswählen und den Bildausschnitt so lange kippen und drehen, bis er das zeigt, was ich sehen will.

Außerdem könnten die Einsätze etwas gestrafft werden. Mit mehr Wumms und weniger Lauferei hätte mir die Terroristenjagd mehr Spaß gemacht. Doch auch so ist Full Spectrum Warrior ein erfrischend anderes Taktikspiel. Die dichte Atmosphäre gepaart mit der taktischen Tiefe zieht mich immer wieder vor den Monitor.

Meine Wertung **83**

FULL SPECT. WARRIOR



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (42 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Pandemic/THQ
Webseite	www.fullspectrumwarrior.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Rad. 9800 Pro	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	7

PRO

- taktische Tiefe
- grandiose Atmosphäre
- fetzige Soundkulisse

KONTRA

- kein freies Speichern
- leichte Clipping-Fehler
- wenig Abwechslung

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	83
PATRICK HARTMANN	88

86

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

ALEXANDER



GEGNER ANLOCKEN: Insbesondere Truppen, die Wache stehen, können Sie leicht aus der Reserve locken: Bringen Sie einfach einen schnellen Verband in Angriffsreichweite (vorzugsweise Kavallerie), und ziehen Sie die Jungs dann schleunigst wieder zurück. Die Gegner werden fast immer die Verfolgung aufnehmen und voll in Ihre Falle tappen.

IRRGÄRTEN ÜBERLISTEN: In den Rollenspielmissionen ist der Weg zum Ziel fast nie der direkte. Wenn Sie nur ein paar Pixel südlich des Einsatzgebiets starten sollten, versuchen Sie es am Besten als erstes in der entgegen gesetzten Richtung.

BANZAI: Im einfachsten und mittleren Schwierigkeitsgrad genügt es eigentlich, sämtliche Verbündeten in einem großen Pulk zu versammeln und die Feinde schlichtweg platt zu walzen. Klicken Sie einfach auf die gegnerischen Reihen, und gehen Sie einen Kaffee trinken. Den werden Sie nämlich dringend brauchen.

CHRONICLES OF RIDDICK



DUNKELHEIT: Wenden Sie Riddicks Wunderpupillen nur an, wenn Sie nicht von Wachen verfolgt oder gesucht werden. Denn in der normalen Ansicht können Sie die Suchscheinwerfer der Gegner besser zuordnen und verfolgen. In der Nachtsicht verschwimmen die Lichter zu sehr.

MUNITION: Sobald Sie eine Waffe haben, bolzen Sie nach Herzenslust auf die Feinde. Es liegt in den meisten Fällen genug Munition rum – vor allem in den späteren Tunnelpassagen mit den Kletterkreaturen. Außerdem bekommen Sie bei jedem getöteten Gegner Nachschub, sobald Sie Riddicks DNA in den Zentralcomputer von Butcher Bay eingespeist haben.

VENT TOOLS: Die Schraubenschlüssel liegen oft an Stellen, die man leicht übersieht. Besonders auf dem Weg in die Minen sollten Sie den Vierkant dabei haben, um durch die Luftschächte an Wachen vorbeizuschlüpfen. Wer kein Werkzeug hat, kann die Schachtdeckel nicht öffnen und muss auf engem Raum gegen eine Übermacht von Wachen antreten.

TASCHENLAMPE: Bevor Riddick seine Augeoperation bekommt, müssen Sie mit der Taschenlampe am Gewehr Licht ins Dunkel bringen. Vorsicht: Wachen bemerken möglicherweise den Lichtschein und können der Lichtquelle leicht folgen.

NAHKAMPF: Die beste Taktik in den Prügeleien ist eine gute Mischung aus Blocken und Attacken. Halten Sie ruhig die Blocken-Taste gedrückt und schlagen Sie immer dann zu, wenn der Schlag Ihres Gegners gerade an der Deckung verpufft. Sollten Sie mit Fäusten gegen einen Feind mit Messer oder Knüppel kämpfen, weichen Sie besser seitlich aus, statt zu blocken. Denn diese Waffen verletzen Sie auch durch den Block hindurch.

NANOMED-STATIONEN: Die Gesundheitsspender können Sie beruhigt leer saugen. Erstens gibt es in den meisten Levels genügend Stationen, und zweitens finden Sie unterwegs auch noch genügend Nano-Patronen, die den Kästen wieder neuen Saft geben.

KIPPENPÄCKCHEN: Schauen Sie auf sämtlichen Tischen, in Ecken und Röhren nach. Denn meistens haben die Entwickler an den Stellen abseits vom Geschehen Zigarettenpäckchen versteckt. Die schaden hier nicht der Gesundheit, sondern schalten Extras wie Concept Arts oder den Trailer zum Riddick-Film frei. Es lohnt sich also, alles abzusuchen.

FLAT OUT

Inzwischen sind drei kleine aber feine Cheats zum Rennspiel Flat Out erschienen. Damit sparen Sie sich unter anderem das mühsame Freispielen der Rennsemmeln. Geben Sie sich im **Profil-Bildschirm** einfach einen der folgenden Namen, um einen der drei Tricks nutzen zu können.

NAME	WIRKUNG
GIVEALL	alle Strecken und Wagen werden frei geschaltet
GIVECASH	Sie erhalten 40.000 Dollar
RAGDOLL	drücken Sie die Taste zum Hochschalten, um den Dummy aus der Scheibe zu katapultieren

GANGLAND



Mafia-Pate zu sein ist kein Zuckerschlecken. Es gibt viel zu tun. Sollte Ihnen die Arbeit einmal über den sizilianischen Kopf wachsen, machen wir Ihnen mit den folgenden Cheats ein Angebot, das Sie auf keinen Fall ablehnen können. Zum Eingeben der Codes rufen Sie im laufenden Spiel mit der ^-Taste die Konsole auf.

CHEAT	WIRKUNG
cheat youbetterpay	Sie erhalten 100.000 Dollar
cheat needmorelead	alle Werte werden auf 1.000 gesetzt
cheat loonies	zwei Tommy-Guns einsetzbar
cheat alienprophets	falsche Cops herbeirufen
cheat wowitsgreattobetheboss	God-Mode
cheat kidiseeeverything	kein Nebel des Krieges
cheat youwillbestunned	Killer herbeirufen
cheat yourliverlandedoverthere	Bazooka Mann herbeirufen
cheat iwilltakecareofyou	großen Momma herbeirufen
cheat youhadbetterwearkevlar	Schwarze Witwe herbeirufen
cheat trustmewithyourlife	Bodyguard herbeirufen
cheat likeatonofbricks	Bomber herbeirufen
cheat pocketsfullofdough	Geschäftsmann herbeirufen
cheat iwillripyouramsoff	Prügler herbeirufen
cheat iwillmakethefamilyrich	Gesetzesmann herbeirufen
cheat iknowodintoo	Ninja herbeirufen
cheat youlittlehottieyou	Verführerin herbeirufen
cheat thegreatvassilizaitsev	Sniper herbeirufen
cheat ihavetenpundfists	Superschläger herbeirufen
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine	Dieb herbeirufen

GTR



STEILKURVE: Wenn Sie in Monza am Ende der Parabolica links abbiegen (nach dem Krankenwagen), dürfen Sie ein kleines Stück des uralten Streckenverlaufs befahren. Am Ende fallen Sie allerdings in ein »Loch«.

ZUSATZOPTIONEN: Achtung! Bitte nur ausprobieren, wenn Sie a) des Englischen mächtig sind und b) keine Angst vor einer »kaputten« Spielerdatei haben! Im Verzeichnis GTR\UserData\<Spielername> finden Sie die Datei <Spielername>.plr. Die können Sie mit einem Texteditor (z.B. Wordpad) nach Herzenslust editieren: Mehrere Hundert Optionen stehen dort drin. Die Datei anschließend speichern und in GTR ausprobieren, was sich wie verändert hat.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4



Sollten Ihnen bei unserer Vollversion alle guten Taktiken ausgegangen sein, helfen Ihnen diese Cheats weiter. Drücken Sie im Spiel einfach Tab, geben Sie die Befehle aus der folgenden Tabelle ein, und bestätigen Sie mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
NWCAMBROSIA	200.000 Goldstücke, 300 Einheiten Rohstoffe
NWCAPHRODITE	weißer Müll
NWCATHENA	Fertigkeit verbessern
NWCBLAHBLAH	Vampire
NWCCITYOFTROY	alle Gebäude errichten
NWCCRONUS	Titanen
NWCDOYOUSMELLBROWNIES	Feen
NWCETTUBRUTE	Dolch der Verzweiflung
NWCFAFNIR	Schwarze Drachen
NWCFENRIR	Wölfe
NWCFIXMYSHOES	Elfen

Fortsetzung auf Seite 138

HALF-LIFE 2

MAN SPRICHT ENGLISCH: Die deutsche Sprachausgabe von Half-Life 2 kann mit der restlichen Qualität des Spiels nicht mithalten. Allen Spielern, die über ausreichend gute Englischkenntnisse verfügen, empfehlen wir, auf Englisch umzustellen. Dazu öffnet man Steam und klickt auf die Option **»Einstellungen«**. Nun wählt man das Untermenü **»Sprache«** und gibt **»Englisch«** an. Beim nächsten Start von Half-Life 2 werden dann einige Dateien nachgeladen, und das Spiel läuft komplett im O-Ton.

SPASS MIT DER PHYSIK-ENGINE: Sobald Sie das Gravitron aufgesammelt haben, können Sie dank der Physik-Engine allerlei Schabernack treiben. So lassen sich beispielsweise herumliegende Farbeimer aufnehmen. Schleudern Sie diese gegen eine Wand, können Sie moderne Kunst auf den Bildschirm zaubern.

VERSTECKTE KISTEN: In vielen Levels sind Kisten hinter Gitterstäben versteckt. Um an den meist sehr lohnenden Inhalt zu kommen, ziehen Sie die Kisten mit dem Gravitron an und schleudern Sie diese dann an eine Wand hinter den Gitterstäben. Die Kisten zerspringen, und Sie können den Inhalt mit Hilfe des Gravitrons ansaugen und einsacken.

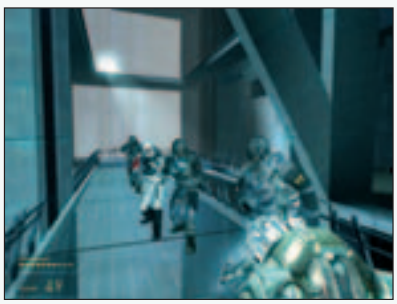
SICHERER RAKETENTREFFER: Dieser Trick setzt gutes Timing voraus. Wenn Sie von Hubschraubern oder Stridern angegriffen werden, entscheiden meist Sekundenbruchteile über Leben und Tod. Man kann sich das Leben einfacher machen, indem man aus der Deckung heraus auf die Brocken schießt. Stellen Sie sich dazu an den äußeren Rand der Deckung und betätigen Sie den Abzug des Raketenwerfers. Bis dieser die Geschosse tatsächlich abfeuert, vergehen wenige Sekunden. Binnen dieser Zeit haben Sie die Chance, das Ziel ins Visier zu nehmen. Wenn Sie dann direkt nach dem Schuss wieder hinter der Deckung verschwinden, kann Ihnen selbst der dickste Gegner nichts anhaben.

CHEATS: Zu Valves Referenz-Shooter gibt es jede Menge Cheats. Um sie einzugeben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung für Half-Life 2 in Ihrer **»Meine Spiele«-Liste** von Steam. Wählen Sie dort **»Eigenschaften«** und klicken Sie auf **»Start-Optionen«** und geben **-console** ein. Ab sofort erscheint bereits bei Spielbeginn die Konsole, die Sie mit Esc öffnen und schließen. Wichtig: Der Cheat-Modus muss zunächst mit dem Befehl **sv_cheats 1** aktiviert werden.

CHEAT	WIRKUNG
god	Unverwundbarkeit
buddha	Unsterblichkeit
impulse 101	alle Waffen und volle Munition
impulse 200	ausgewählte Waffe ausblenden
impulse 203	entfernt Objekt oder Charakter, dem Sie zugewandt sind
npc_kill	alle Gegner im Level sterben
notarget	Unsichtbarkeit
noclip	Sie können durch Wände gehen
ch_createjeep	Sie erhalten den Buggy
ch_createairboat	Sie erhalten das Schnellboot
sv_infinite_aux_power 1	unendlich alternative Energie
ai_disable	Künstliche Intelligenz deaktivieren

GRAFIK UND PHYSIK: Mit diesen Cheats kann man mit der Source-Engine herumspielen. Eine 1 am Ende des Befehls schaltet den Trick ein, eine 0 deaktiviert ihn wieder. Steht am Ende der Zeile ein X, können Sie dafür einen beliebigen Wert eintragen.





CHEAT	WIRKUNG
mat_wireframe 1	Drahtgittermodelle sichtbar machen
vcollide_wireframe 1	für die Physik-Engine relevante Objekte als Drahtgittermodell anzeigen
mat_fastnobump 0	deaktiviert das Bump-Mapping
mat_fullbright 1	deaktiviert alle Schatten
air_density X	verändert die Dichte der Luft
sv_gravity X	Erdanziehungskraft verändern

LEVEL WÄHLEN: Die folgende Liste enthält einen Auszug an Cheats, mit denen Sie gezielt bestimmte Abschnitte des Spiels anspringen können.

CHEAT	WIRKUNG
maps *	Liste aller Karten
map d1_canals_01	Kanäle
map d1_canals_13	Kampf mit dem Helikopter
map d1_town_01	Ravenholm 1
map d1_town_02	Ravenholm 2
map d1_town_03	Ravenholm 3
map d1_town_04	Ravenholm 4
map d1_town_05	Ravenholm 5
map d1_trainstation_01	Frachtbahnhof 1
map d1_trainstation_02	Frachtbahnhof 2
map d1_trainstation_03	Frachtbahnhof 3
map d1_trainstation_04	Frachtbahnhof 4
map d1_citadel_01	Zitadelle 1
map d1_citadel_02	Zitadelle 2
map d1_citadel_03	Zitadelle 3
map d1_citadel_04	Zitadelle 4
map d2_coast_01	Küste 1
map d2_coast_03	Küste 3
map d2_coast_04	Küste 4
map d2_coast_05	Küste 5
map d2_coast_07	Küste 7
map d2_coast_08	Küste 8
map d2_coast_09	Küste 9
map d2_coast_010	Küste 10
map d2_prison_01	Nova Prospect 1
map d2_prison_02	Nova Prospect 2
map d2_prison_03	Nova Prospect 3
map d2_prison_04	Nova Prospect 4
map d2_prison_05	Nova Prospect 5
map d3_c17_01	City 17 1
map d3_c17_02	City 17 2
map d3_c17_03	City 17 3
map d3_c17_04	City 17 4
map d3_c17_05	City 17 5

MENSCHEN UND MONSTER: Sie können sich alle Charaktere zeigen lassen. Geben Sie dazu den Befehl **npc_create npc_X** ein, und ersetzen Sie das X gegen einen der folgenden Cheats.

CHEAT	WIRKUNG
cacanner	Scanner-Drohne
rollermine	Rollmine
poisonzombie	Zombie mit giftigen Kopfkrabben
mossman	Dr. Mossman
monk	Priester
manhack	Mannschneider
kleiner	Dr. Kleiner
headcrab_poison	giftige Kopfkrabbe
headcrab	Kopfkrabbe
helicopter	Helikopter
gman	G-Man
fastzombie	laufender Zombie
eli	Dr. Eli
dog	Roboter Dog
pigeon	Taube
seagull	Schwarm Seemöwen
crow	Krähe
combine_s	Combine-Soldat
combinegunship	Angriffsflieger der Combine
combinedropship	Transportschiff der Combine
citizen	Bewohner von City 17
breen	Dr. Breen
barney	Barney
stalker	Combine-Sklave
zombie_torso	beinloser Zombie

WAFFEN: Sie haben das passende Schießeisen gerade nicht zur Hand? Kein Problem! Mit diesen Cheats holen Sie sich genau die Waffe, die Sie brauchen. Geben Sie dazu einfach den Befehl **give weapon_X** ein, und ersetzen Sie das X durch einen der unten genannten Cheats.

CHEAT	WIRKUNG
357	Magnum Revolver
bugbait	Pheropod
crossbow	Bogen
smg1	MP7
pistol	Pistole
rpg	Raketenwerfer
shotgun	Schrotflinte
physcannon	Gravitron
ar2	Impulsgewehr

ALLWISSENDES ALIEN: Am Ende der Fahrt mit dem Schnellboot erledigen Sie einen Hubschrauber. Nachdem Sie den vom Himmel geholt haben, sollten Sie sich genau umsehen. In einer Ecke des Areals gibt es zwei Abwasserschächte. In den linken können Sie hinein (vorher speichern). Nachdem Sie durch radioaktiven Abfall gewatet sind, treffen Sie einen Alien, der in einem langen Gespräch diverse Details über die Story-Zusammenhänge erzählt.

CHEAT	WIRKUNG
NWCGRENDEL	Bahamut
NWCHADES	Teufel
NWCHERMES	unbegrenzt bewegen
NWCIMAGOD	Cheatmenü freischalten
NWCISIS	Zaubersprüche lernen
NWCKINGMINOS	Minotauren
NWCLANCELOT	Champions
NWCMERLIN	Zauberer
NWCNIBELUNGENLIED	Klinge derGötter
NWCOLDMAN	alter Mann Jack
NWCPAN	maximale Moral
NWCPOSEIDON	Seemonster
NWCPROMETHEUS	Karte aufdecken
NWCRA	Phönix
NWCSACRIFICETOTHEGODS	maximales Glück
NWCSEVENLITTLEGUYS	Zwerge
NWCSPHINX	Puzzle-Karte aufdecken
NWCSTMICHAEL	Engel
NWCTHELAST	Einhörner
NWCTHOTH	Level erhöhen
NWCTRISTRAM	Kreuzritter
NWCUNDERTHEBRIDGE	Trolle
NWCVALKYRIES	Oger-Magier

KURZTIPPS: Wenn Sie Heroes of Might & Magic 4 ohne Cheats durchspielen wollen, aber trotzdem Hilfe benötigen, blättern Sie doch einmal auf Seite 142. Dort finden Sie allgemeine Tipps, die Ihnen sicherlich weiterhelfen werden.

JOINT OPERATIONS ESCALATION



Die neuen Waffen und Fahrzeuge erfordern neue Taktiken. Wir haben kleine Tricks und Kniffe für siegreiche Schlachten zusammengestellt.

PANZER BEKÄMPFEN: Schnappen Sie sich eine Javelin-Rakete und lassen Sie sich von einem Kameraden per Motorrad schnell in eine günstige Position bringen. Oder Sie beladen einen Transport-Heli mit insgesamt sechs Pionieren und ihren Javelins – dann geht's auf Panzerjagd.

FALLSCHIRM-ANGRIFF: Von hoch oben haben Sie zwar gute Übersicht, dennoch sollten Sie nicht zu früh auf Gegner schießen. Schweben Sie besser lautlos in die Feindbasis, um dann überraschend zu attackieren.

PANZER: Wenn Sie einen Tank unter einer Plane oder in einem Hangar platzieren, ist er vor den Javelin-Raketen sicher. Der Fahrer sollte den Panzer per Verfolgeransicht steuern, um so von hinten angreifende Gegner frühzeitig zu erkennen.

JAVELIN-RAKETEN: Achten Sie darauf, nicht zu nah an einem Panzer zu stehen. 75 Meter sollten es schon sein, damit die Rakete aufschalten kann. Und: Obwohl es toll aussieht, wie die Rakete lossaust – schauen Sie nicht zu, gehen Sie sofort nach dem Abfeuern in Deckung!

PANZER VS. PANZER: Bekämpfen sich zwei Panzer, gewinnt derjenige, der den ersten Treffer landet. Wenn Sie das nicht sind, steigen Sie aus und verstecken Sie sich.

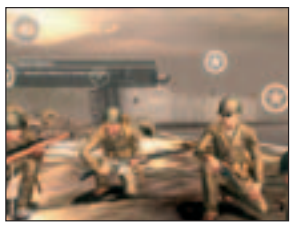
MINEN: Nutzen Sie die Minen an Verkehrsknotenpunkten. Die meisten Spieler fahren immer wieder die gleichen Strecken.

KAMPFHUBSCHRAUBER: Einer fliegt, einer feuert – damit das reibungslos klappt, müssen Sie ein Gefühl dafür entwickeln, was der jeweils andere will. Textnachrichten dauern oft zu lange. Wenn zum Beispiel der Pilot den Heli plötzlich ruhig hält, will er dem Schützen sagen, dass der ein Ziel in Blickrichtung ausschalten soll. Feuert der Schütze rhythmisch, will er den Piloten auf etwas aufmerksam machen.

SANITÄTER: Die größte Stärke der Medics ist ihre Heil- und Wiederbeleben-Funktion. Sanis sollten also alle anderen Ausrüstungsgegenstände wie Granaten weg lassen, um schneller laufen zu können. Das hilft Ihnen und Ihren Kameraden.



MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

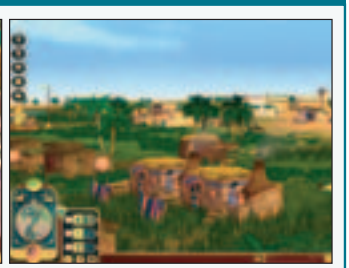


Im Pazifik geht's heiß her. Da kommen ein paar hilfreiche Cheats gerade recht. Um diese zu aktivieren, müssen Sie allerdings zunächst die Konsole frei schalten. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung des Programms, und fügen Sie der Zeile »Ziel« folgendes hinzu: **+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1**. Nun können Sie die Konsole im Spiel jederzeit mit ö aufrufen und die Cheats eingeben.

KINDER DES NILS

Selbst versierte Stadtplaner verlieren im alten Ägypten schon mal die Übersicht. Wenn das passiert, helfen die folgenden Cheats, alles wieder ins Lot zu bringen. Sie müssen einfach im laufenden Spiel Enter drücken und einen der folgenden Befehle eingeben.





CHEAT	WIRKUNG
Amun	Liste aller Cheats
Set	Sie verlieren das aktuelle Spiel
Thoth	Sie gewinnen das aktuelle Spiel
Anubis X	für X einen Spielernamen einsetzen; dessen Einheiten werden alle getötet
Ma'at	Nahrung wird verteilt, als hätte gerade eine Ernte stattgefunden
Hapi	alle Gebäude werden repariert
Osiris	füllt die Rohstoffvorräte eines Gebäudes wieder auf

ROHSTOFFE: Mit dem Cheatbefehl **Isis X Y** stocken Sie die Vorräte einer bestimmten Ware auf. Für Y tragen Sie einfach den Wert ein, den Sie nachfüllen wollen. X ersetzen Sie durch die Kennzahl der Ware. Diese Kennzahlen können Sie der nachfolgenden Liste entnehmen.

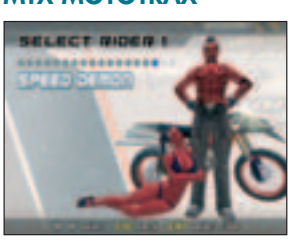
KENNZAHL	WARE
2	Weizen
3	Akazienholz
4	feine Kalksteinblöcke
5	Gold
6	Strohziegel
7	Kalksteinblöcke
9	Schilf
10	Ton
11	Stroh
14	Smaragde
15	Flachs
16	Kupfer
17	Zinn
18	Kajal
19	Öl
22	Henna
23	Gerste
24	Salat
25	Zwiebeln
26	Rindfleisch
27	Fische
28	Geflügel
29	Trauben
30	Granatäpfel
32	Datteln
33	Binsen
34	Leder
35	Quarz
36	Türkisgestein
37	Blumen
39	Binsenmatten
40	Körbe aus Binsen
41	Töpferware
42	Leinen
43	Kosmetika aus Kajal
44	Parfüm aus Henna
45	Sandalen aus Binsen
46	Papyrus
47	Tonskulpturen
48	Schmuck aus Smaragden
49	Schilfmöbel
50	Weihrauch
51	Gewürze
52	Affen
53	Pelze
55	Rüstungen
57	Schmuck aus Türkisen
58	Möbel aus Akazienholz
59	Basaltskulpturen
60	Schmuck aus Fayence
61	Khopesh
62	Waffen
63	Schilfziegel
64	Binsenziegel
65	Schmuck aus Gold
66	Gerstenbrot
67	Dattelwein
68	Granatapfelwein
69	Feigenwein
70	Bier
71	Weizenbrot
72	Schmuck aus Türkisen und Smaragden
73	Myrrhe
74	Schilfmatten
75	Körbe aus Schilf
76	Parfüm aus Blumen
77	Parfüm aus Myrrhe
78	Kosmetika aus Henna
79	Triumphwagen
80	Nahrung
81	kleiner Granitgrabsteine
82	große Basaltstatuen
83	kleine Basaltstatuen
84	großer Granitgrabsteine
86	Zedernholz
87	Möbel aus Zedernholz
88	Bronzeskulpturen
89	Kosmetika aus Kupfer
90	Sandalen aus Leder
91	Obstbäume
92	kleiner Obelisk
94	großer Obelisk
95	Schiffe
96	Sandalen aus Leder und Binsen
97	Schmuck aus Türkisen und Gold
98	Schmuck aus Smaragden und Gold
99	Schmuck aus Smaragden, Gold und Türkisen
100	Kupferskulpturen
101	Zinnskulpturen
102	Kosmetika aus Kupfer, Henna, Kajal

CHEAT	WIRKUNG
cmdlist	Liste aller Befehle
dog	Unverwundbarkeit
give all	volle Standardausrüstung
health100	stellt Gesundheit wieder her
maplist	Liste aller Karten
wuss	alle Waffen samt Munition
noclip	Sie können durch Wände gehen
fov	Sie können den Sichtwinkel einstellen
fps 1	zeigt die Framerate an

WAFFEN: Soldaten im Pazifik können sich jederzeit eine beliebige Waffe herzaubern. Geben Sie dazu einfach den Cheat-Befehl **spawn X** ein, und ersetzen Sie das X durch einen Namen aus der folgenden Waffenliste.

NAME	WAFFE
weapons/jpn_Model96lmg.hag	Typ 96 LMG
weapons/US_Colt45.hag	'45er Colt
weapons/Nambu_Pistol.hag	Nambu Pistole
weapons/Type100_smg.hag	Typ 100 MP
weapons/jpn_44.hag	Maschinengewehr
weapons/M1_Carbine.hag	M1 Garand
weapons/US45.hag	US 45
weapons/Thomson.hag	Thomson MP
weapons/M38_Arisaka.hag	Arisaka Gewehr
weapons/US_Bar.hag	BAR
weapons/US_Thomson_30.hag	Thomson MP
weapons/Springfield_M1903_Sniper.hag	Springfield Gewehr
weapons/US_Garand.hag	M1 Garand
weapons/satchel_charge.hag	Sprengsatz
weapons/m2frag_Grenade_sp.hag	Handgranate
weapons/Model97_Sniper.hag	Typ 97 Gewehr
weapons/training_Grenade.hag	Trainingsgranate
weapons/jpnfrag-Grenade.hag	Handgranate
weapons/landmine_allied.hag	Landmine
statweapons/model92_turret.hag	Panzerturm
statweapons/uslewis_single_carryable.hag	Lewis MG
statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag	Mörser
statweapons/model99_turret.hag	Panzerturm
items/binoculars.hag	Fernglas

MTX MOTOTRAX



Ähnlich wie in Tony Hawk's Underground 2 gibt es im temporeichen Motocross-Spektakel von Entwickler Aspyr versteckte Gimmicks frei zu schalten. Wie Sie das tun, erfahren Sie in der nachfolgenden Tabelle.

ZIEL	BELOHNUNG
den Freeride-Modus in der Karriere beenden	Officer Dick
alle Freestyle-Wettbewerbe gewinnen	Polizei-Motorrad
den Meister-Supercross meistern	Slipknot-Motorrad
Karriere-Modus beenden	Dämon als Spielfigur
Freestyle-Modus in der Karriere beenden	Trickbot als Spielfigur



CHEATS: Nicht alle versteckten Gimmicks lassen sich frei spielen. Einige sind nur über Cheats zugänglich. Diese können Sie im Cheat-Menü eingeben. Wir haben eine Liste aller verfügbaren Codes für Sie zusammengestellt.

CHEAT	BELOHNUNG
B77393	10.000 Dollar
BA7H	alle Kurse
12345	left field gear
BFB0020	max air
HA79000	Nokia Trickbot-Fahrer
23F7IC5	kurzer Filmschnipsel über Slipknot
HIC	Sky Camera
50B3	SoBe gear
JIH345	superschnelle Beschleunigung

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Um einen richtig coolen Wagen zu fahren, müssen Sie in Need for Speed Underground 2 erstmal zeigen, was Sie können. Sie wollen lieber direkt in einem Edelschlitten Platz nehmen? Dann helfen Ihnen die folgenden Cheats, die viele Gimmicks direkt freischalten. Geben Sie die Codes einfach im Startmenü ein. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzes Klingeln. Achtung: Manche der Cheats funktionieren nur für den Karriere-Modus.

CHEAT	WIRKUNG
wannacapone	Sponsorenwagen Capone
gimmechingy	Sponsorenwagen Chingy Navigator
wintmyd3	Sponsorenwagen D3
tunejapantuning	Sponsorenwagen Japantuning
shinestreetbright	Sponsorenwagen ShinestStreet
davidchoeart	Sponsorenwagen David Choe
yodogg	Sponsorenwagen Snoop Dogg
opendoors	Sponsorenwagen The Doors
gottaedge	Edge-Vinyl
regmybank	200 Dollar für den Karrieremodus
ordermybaby	1.000 Dollar für den Karrierebeginn
needperformance1	Performance-Upgrades Stufe 1
needperformance2	Performance-Upgrades Stufe 2
gimmevisual1	Optik-Upgrades Stufe 1
gimmevisual2	Optik-Upgrades Stufe 2
needmybestbuy	Best-Buy-Vinyl
gottahavebk	Burger-King-Vinyl
gotmycingular	Cingular-Vinyl
gottaedge	Edge-Vinyl
goforoldspice	Old-Spice-Vinyl

NEVERWINTER NIGHTS



Erst kürzlich ist die Deluxe Edition des beliebten Rollenspiels erschienen. Auf Grund dieser Neuveröffentlichung haben wir noch einmal die wichtigsten Cheats zusammengestellt. Öffnen Sie im laufenden Spiel einfach mit ~ die Konsole, und geben Sie die Codes aus der folgenden Liste ein.

CHEAT	WIRKUNG
DebugMode 1	Cheats aktivieren
dm_allspells 1	Sie können alle Zaubersprüche verwenden
dm_modifyage X	Ihr Charakter wird X Jahre alt
dm_gettime	aktuelle Zeit im Spiel anzeigen
dm_settime	aktuelle Zeit im Spiel verändert
fps	Framerate anzeigen
GiveXP X	Sie erhalten X Erfahrungspunkte
dm_givegold X	Sie erhalten X Goldstücke
dm_levelup	Ihr Charakter steigt einen Level auf
dm_god	God-Mode
dm_heal	der Hauptcharakter wird vollständig geheilt
dm_givelevel X	der Hauptcharakter steigt auf Level X auf
SetCHA X	den Charisma-Wert auf X (9-50) festlegen
SetCON #	den Selbstvertrauen-Wert auf X (9-50) festlegen
SetDEX #	den Geschicklichkeits-Wert auf X (9-50) festlegen
SetINT #	den Intelligenz-Wert auf X (9-50) festlegen
SetSTR #	den Stärke-Wert auf X (9-50) festlegen
SetWIS #	den Weisheits-Wert auf X (9-50) festlegen
dm_mylittlepony	Zeitbeschleunigung
dm_cowsfromhell	alle Gegner verwandeln sich in Kühe

PAINKILLER
BATTLE OUT OF HELL



Stellenweise ist das Addon zu Painkiller höllisch schwer. Wir haben eine Liste aller Cheat-Codes zusammengestellt, die Ihnen das Leben einfacher machen. Um die Befehle eingeben zu können, öffnet man einfach mit ~ die Konsole. Die Wirkung vieler Tricks lässt sich durch wiederholtes Eingeben wieder deaktivieren.

CHEAT	WIRKUNG
showfps	Zeigt die aktuelle Framerate an
pkammo	volle Munition
pkpower	volle Munition und Lebensenergie
pkweapons	alle Waffen
pkgold	Sie erhalten Gold
pkkeepbodies	die Leichen bleiben dauerhaft liegen
pkdemon	den Dämonen-Morph aktivieren
pkweakenemies	Gegner haben nur einen Punkt Lebensenergie
pkgod	God-Mode
pshaste	dauerhaftes Rennen

PIRATES!



GEGENWIND: Wenn Ihnen eine steife Brise ins Gesicht weht (egal, ob auf der Karibik- oder Seeschlacht-Karte), ist Segelreffen angesagt: Drücken Sie 2, und kreuzen Sie leicht vor dem Wind hin- und her. Dadurch kommt Ihr Schiff auf der Karibik-Karte wesentlich schneller voran, und bei Schlachten holen Sie fliehende Pötte schneller ein.
KETTENKUGELN: Gegen schnellere Feindschiffe lohnt sich das Kettenkugel-Upgrade, zusammen mit der »Bronzekanone« – die Kettendinger legen die Takelage Ihrer Opfer lahm, senken also ihre Geschwindig- und Wendigkeit. Und die Bronzekanonen machen die relativ geringe Reichweite der Kettengeschosse wieder wett.
TANZEINLAGE: Die Ballabende mit den Gouverneurstöchtern sind nicht nur öde, sondern auch schwer. Etwas leichter wird's, wenn Sie die entsprechende Taste erst dann drücken, wenn die Dame nickt – nicht schon, wenn sie ein Handzeichen gibt.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

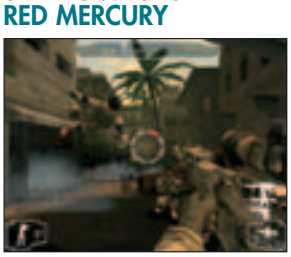
Die Ballakrobaten in Pro Evolution Soccer 4 haben viele verschiedene Spezial-Manöver in petto. Die helfen besonders beim Spiel gegen menschliche Gegner. Wenn Sie Ihren Freunden also zeigen wollen, was echter Fußball ist, werfen Sie einfach einen Blick in die folgende Liste. Da die Steuerung von Pro Evolution Soccer 4 frei belegbar ist, geben wir die jeweiligen Aktionen wie »Kurzpass« an. Lediglich die Schultertasten sind wie auf einem PS2-Pad mit L1, L2, R1 und R2 benannt.

TASTENFOLGE	AKTION
Kurzpass gedrückt halten	den Ball zum weiter entfernten Mitspieler passen
R1 zwei Mal drücken	der Spieler legt sich den Ball beim Laufen weiter vor
während eines Sprints R2 drücken und die Richtungstaste in einem 45-Grad-Winkel nach vorne drücken	der Spieler legt sich den Ball beim Laufen sehr weit vor, damit der Gegenspieler nicht an die Pille kommt
L1 doppelt drücken	der Spieler täuscht die gegnerische Abwehr, indem er über den Ball steigt
R2 doppelt drücken	ebenfalls ein Täuschungsmanöver; der Spieler steigt aber nicht so oft über den Ball
R2 gedrückt halten und zur Seite bewegen	der Spieler macht eine Seitwärtsbewegung, am Gegenspieler vorbei
in der Seitwärtsbewegung die Richtungstaste entgegen der Laufrichtung drücken	nach der Seitwärtsbewegung dreht sich der Spieler in die entgegengesetzte Richtung
die Richtungstasten loslassen und R2 drücken	der Spieler stoppt das Dribbling und dreht sich zum gegnerischen Tor
im Stehen L1 und R1 drücken	der Spieler legt sich denn Ball vor, um sich auf einen Torschuss oder einen Pass vorzubereiten
Torschuss und Kurzpass kurz hintereinander drücken	der Spieler täuscht den Torschuss nur an und verwirrt so den gegnerischen Torwart
die Richtungstasten entgegengesetzt der Laufrichtung drücken, wenn der Spieler den Ball auf Kniehöhe führt	der Spieler lupft den Ball über seinen Kopf



TASTENFOLGE	AKTION
nach dem Lupfen Torschuss drücken	der Spieler zieht nach dem Lupfen voll vom Leder
nach einem Pass L1 drücken, kurz bevor den Ball den Empfänger erreicht	der Empfänger lässt den Ball zwischen seinen Beinen hindurch
R1 und R2 drücken und eine Laufrichtung vorgeben	der Spieler stoppt alle Bewegungen und läuft in die angegebene Richtung; vor allem dann nützlich, wenn die Spieler einem Ball hinterherlaufen, der mit Sicherheit hinter die Linie rollt; lässt sich auch verwenden, um einen riskanten Pass vor dem Gegenspieler abzufangen
R1 und R2 drücken, kurz bevor ein Pass den Empfänger erreicht und loslassen, sobald der Ball vorbeigerollt ist	der Empfänger ignoriert den Pass und läuft dem Ball erst hinterher, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben; das verwirrt die gegnerische Verteidigung
R1 und R2 drücken und in einen Gegner hineinlaufen	so schubsen Sie Gegenspieler zur Seite, wenn diese gerade einen Pass annehmen wollen
vor einem Schuss direkt nach der Ballannahme R2 drücken und die Richtungstasten in die entgegengesetzte Richtung des Balls	bei einem Kopfball schlägt der Spieler diesen flacher herein; bei einem flacheren Pass zwingen Sie den Spieler so, direkt zu schießen

SHADOW OPS RED MERCURY



Auch zu diesem Militär-Shooter gibt es eine ganze Reihe an hilfreichen Cheats, die Hobby-Soldaten in Notlagen unter die Arme greifen. So können Sie beispielsweise einen God-Mode aktivieren oder sich einen unerschöpflichen Munitionsvorrat beschaffen. Um die Codes eingeben zu können, müssen Sie lediglich den Unterpunkt **»Cheats«** im Optionsmenü auswählen.

CHEAT	WIRKUNG
intelsitrep	alle Zwischensequenzen sind frei geschaltet
peterpan	Sie können durch die Levels fliegen
firstlaw	God-Mode
madminute	unendlich Munition
greenlight	freie Levelwahl
corpsman	Reinkarnationsmodus

THE FALL



LABERTASCHE: Wenn Sie zu den Rollenspielern gehören, die Quests lieber mit losem Mundwerk lösen als mit Waffen, müssen Sie Ihren Helden in Sachen Redegewandtheit schulen. Diesen Wert können Sie zwar auch bei den Party-Mitgliedern steigern, die dürfen jedoch nicht mit NPCs sprechen. Also muss der Hauptcharakter ran, wenn andere Figuren überredet werden sollen. In welchen Dialogen diese Möglichkeit zur Verfügung steht, ist übrigens vorher festgelegt.

WAFFEN: Wie gut sich die Söldner in den Kämpfen schlagen, hängt nicht nur von ihren Werten ab. Die Waffen selbst haben maßgeblich Einfluss auf den Verlauf von Schusswechseln. Deshalb sollte man möglichst früh auf durchschlagende Schießeisen umsatteln. Es lohnt sich auch nicht, einen der Recken im Umgang mit leichten Waffen zu schulen. Das bringt zwar am Anfang des Spiels leichte Vorteile, macht das Weiterkommen später aber umso schwerer.

CHARAKTERWERTE: Achten Sie darauf, dass jeweils mindestens eines Ihrer Partymitglieder mit Sprengstoffen und Autos umgehen kann. Ansonsten werden Sie diese zwei Spielelemente nicht nutzen können. Das wäre ärgerlich, denn die fahrbaren Untersätze erleichtern später das Weiterkommen, und die Sprengsätze vereinfachen die Kämpfe erheblich. In einem der ersten Aufträge sollen Sie beispielsweise ein Dorf vor den Ratskulls beschützen. Haben Sie einen Charakter in der Gruppe, der sich mit Sprengsätzen auskennt, können Sie einfach eine Sprengladung bei der Leiche eines dort aufgehängten Ratskulls deponieren und so einen Hinterhalt legen. Dann müssen Sie sich mit weitaus weniger fiesen Schergen herumärgern.

NADEL IM HEUHAUFEN: Quatschen Sie jeden NPC an, den Sie sehen. Viele der nicht markierten Figuren haben Aufträge für Sie, die wertvolle Erfahrungspunkte bringen oder sogar neue Zonen auf der Weltkarte öffnen.

FAHRZEUGE: Passen Sie auf, wenn Sie auf vier Rädern unterwegs sind. An manchen Objekten verkeilen sich die Rennsemmeln nämlich so stark, dass sie danach nicht mehr vom Fleck bewegt werden können. Und schließlich sollen Sie an den guten Stücken ja etwas länger Freude haben.

FREIZEIT-TERMINATOR: Die meisten Quests bieten verschiedene Lösungswege. Einer davon richtet sich meist an die ungeduldigeren Spieler: den NPC einfach umlegen. Das ist vor allem dann die einfachste Methode, wenn es darum geht, einer Figur Gegenstände abzuluchsen. In solchen Situationen gibt es aber auch noch zwei andere Varianten, die fast immer funktionieren. So können Sie den NPC einfach bestehlen. Dazu muss zwar eines der Party-Mitglieder die entsprechenden Erfahrungen im Diebstahl besitzen. Im Gegensatz zur Redegewandtheit muss das allerdings nicht der Hauptcharakter sein. Auch alle anderen können zum Langfinger werden. Eine weitere Möglichkeit ist das Überreden. Sollen Sie einem NPC einen Gegenstand abknöpfen, gibt es in den Dialogen stets eine Möglichkeit, die Redegewandtheit Ihres Helden anzuwenden.

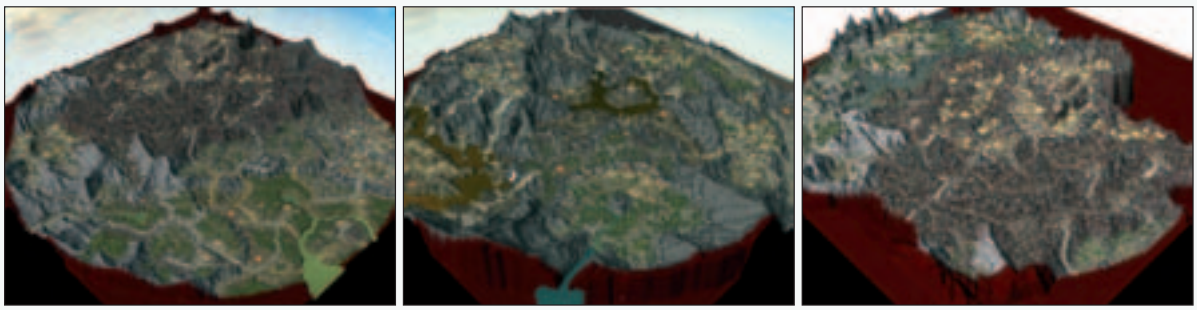
VOLLE TASCHEN: Auch wenn es die Geschwindigkeit Ihrer Party deutlich verringert, sollten Sie möglichst alles aufklauben, was Ihnen unter die Finger kommt. Da Sie nicht mit Geld handeln, sondern Tauschhandel betreiben, sind Sie so stets liquide.

CHEATS: Selbst wenn man alle klugen Ratschläge befolgt, ist das Leben in der Endzeit ein hartes. Die folgenden Cheats machen es ein Stückchen einfacher. Um die Tricks verwenden zu können, muss man zunächst mit Ft die Konsole öffnen, den Befehl import debug eingeben und mit Enter bestätigen. Die meisten Cheats lassen sich durch erneutes Eingeben wieder deaktivieren.

CHEAT	WIRKUNG
debug.cheat_ammo()	erzeugt alle Waffen samt Munition
debug.cheat_party()	erzeugt eine neue Party, wenn außer Ihrem Alter Ego noch kein Partymitglied vorhanden ist oder alle tot sind
debug.cheat(»freecamera«)	erzeugt eine frei bewegliche Kamera, die mit Enter aktiviert und deaktiviert werden kann
debug.cheat(»speedhack«)	beschleunigt die Figurenbewegungen (T drücken)
debug.cheat(»hitandheal«)	tötet einen Charakter sofort (Strg-Taste + linke Maustaste)
debug.cheat(»immortal«)	lässt die aktuelle Party unsterblich werden
debug.cheat(»map«)	zeigt die gesamte Reisekarte mit allen Zonen an
debug.cheat(»screenshot«)	macht einen Screenshot. Die Shots landen unter den Userdaten, wo auch die Savegames liegen

SIEDLER 5

Die Einzelspielerkampagne vom neuesten Siedler-Teil ist gerade zum Ende hin alles andere als einfach. Auf unserer DVD finden Sie deshalb unter dem Menüpunkt »Extras« die Übersichtskarten aller Missionen in hoher Auflösung. Exemplarisch zeigen wir Ihnen hier die letzten drei Karten.



VAMPIRE – BLOODLINES

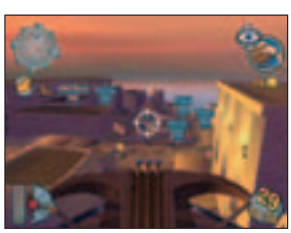


NAHKAMPF: Schusswaffen sind zwar ein wichtiger Bestandteil des Action-Rollenspiels, allerdings raten wir allen angehenden Vampiren davon ab, sich auf die Schießeisen zu verlassen. Es findet sich nämlich nur vergleichsweise wenig Munition in den Levels, und um den Feinden wirklich schaden zu können, müssen die entsprechenden Fertigkeiten im Umgang mit den Wummen sehr hoch ausgebaut werden. Unser Tipp: Setzen Sie vorrangig auf Schwerter. Damit ist man ungleich schneller unterwegs und schafft sich die Gegner effektiver vom Hals, beziehungsweise beißt ihnen schneller in denselben.

CHEATS: Vampire sind eben doch nicht unsterblich. Sollten Sie sich an dem Action-Rollenspiel festgebissen haben, helfen Ihnen vielleicht diese Schummeleien weiter. Damit Sie die Cheat-Codes überhaupt nutzen können, müssen Sie eine **Verknüpfung** für das Spiel auf dem Desktop anlegen und deren Eigenschaften bearbeiten. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung und wählen **»Erweitert«**. Fügen Sie nun ans Ende der Zeile »Ziel« ein **-console** ein. Jetzt können Sie mit der ⌨-Taste jederzeit im Spiel die Konsole aufrufen und die Cheats aus der folgenden Tabelle eingeben. Um nach der Eingabe wieder ins Spiel zurückzukehren, müssen Sie den Befehl **chareditor** eintippen. Sie gelangen dann zum Bildschirm mit den Charakterdetails. Diesen verlassen Sie mit ⌨ und können weiterspielen.

CHEAT	WIRKUNG
God	Unsterblichkeit
Notarget	Unsichtbarkeit
Impulse 101	Volles Waffenarsenal
Giftxp X	setzen Sie für X einen Wert ein; so viele Erfahrungspunkte erhalten Sie
Blood 50	Sie erhalten 50 Blutpunkte
vstats get animalism 5	Disziplin Tierhaftigkeit voll ausgebaut
vstats get auspex 5	Disziplin Auspex voll ausgebaut
vstats get celerity 5	Disziplin Geschwindigkeit voll ausgebaut
vstats get charisma 5	Fähigkeit Charisma voll ausgebaut
vstats get dementation 5	Disziplin Irrsinn voll ausgebaut
vstats get dexterity 5	Fähigkeit Geschicklichkeit voll ausgebaut
vstats get dominate 5	Disziplin Beherrschung voll ausgebaut
vstats get fortitute 5	Disziplin Seelenstärke voll ausgebaut
vstats get intelligence 5	Fähigkeit Intelligenz voll ausgebaut
vstats get obfuscate 5	Disziplin Verdunkelung voll ausgebaut
vstats get potence 5	Disziplin Stärke voll ausgebaut
vstats get presence 5	Disziplin Präsenz voll ausgebaut
vstats get protean 5	Disziplin Gestaltwandel voll ausgebaut
vstats get thaumatury	Disziplin Thaumaturgie voll ausgebaut
vstats get wits 5	Fähigkeit Sinneswahrnehmung voll ausgebaut
give item_g_bloodpack	Sie erhalten einen Blutbeutel
give item_g_bluebloodpack	Sie erhalten einen Beutel mit adligem Blut
noclip 1	Sie können durch Wände gehen; tauschen Sie die 1 gegen eine 0, um den Effekt zu deaktivieren
cmdlist	Liste aller Befehle

WORMS FORTS



FRONTALANGRIFF: Wenn Sie gegen ein Computerteam antreten, bringen Sie Ihren ersten kleinen Kampfwurm nach dem Turmbau möglichst schnell in Angriffsreichweite. Die Rundenzeit genügt in aller Regel, um bis zur Feindbasis zu gelangen und mit etwas Glück den ersten gegnerischen Kriecher ins Wasser oder über einen Abgrund zu ballern.

FLANKENANGRIFF: Erweitern Sie Ihre Festung nach Möglichkeit nur in eine Richtung. Da in fast allen Kampfarenen der direkte Weg zum Feind durch Hindernisse blockiert ist, können Sie so die andere Burg von der Seite unter Beschuss nehmen.

WÜRMER ZUERST: In den ersten Spielrunden stehen meistens noch keine Waffen zur Verfügung, die Mauern und Türmen wirklich gefährlich werden können. Konzentrieren Sie deshalb Ihre Angriffe auf das gegnerische Team, bis Sie durchschlagendere Kaliber zur Verfügung haben. Dann können Sie die feindlichen Bauwerke zerbröseln.

HAUPTQUARTIER ZERSTÖREN: Es ist häufig Erfolg versprechender, das Hauptquartier der anderen Fraktion zu Klump zu schießen, als auf einen Sieg nach Punkten zu setzen. Es lohnt sich auch nur selten, auf das Weltwunder zu setzen. Mit zielsuchenden Waffen wie dem Supermilpferd oder der Brieftaube ist das HQ schnell Geschichte.

David Bergmann

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze Bündel als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Heldentipps für unsere Vollversion: Taktiken zu Kämpfen, Städtebau und Magie.

ERSTE SCHRITTE: Geld, Holz und Eisen sind in den ersten Runden die wichtigsten Rohstoffe. Sichern Sie sich schleunigst ein Sägewerk plus Erzgrube. Goldminen sind auf vielen Karten gut verteidigt – bis dahin tun's eroberte Wind- oder Wassermühlen. Beim Einsammeln von Schatzkisten können Sie in der Regel zwischen Geld und Erfahrungspunkten wählen – nehmen Sie immer das Geld. Zum Einsammeln rumliegender Rohstoffe sollten Sie zwei Nebenarmeen aus je einer schnellen Billigeinheit aufstellen, die gleichzeitig die Karte erkunden – Ihre zweite Startpriorität.

STÄDTE SCHNELLER FINDEN: Sägewerke und Erzgruben befinden sich meistens neben Städten – wenn Ihre Aufklärer also eine der beiden Produktionsstätten entdecken, kann die nächste Stadt nicht weit sein.

HELDEN UND ARMEEN

HELDEN: Ihre Recken spielen eine entscheidende Rolle in Heroes 4. Idealerweise packen Sie je zwei in Ihre Armeen: einen mit Schwerpunkt Magie, einen mit Fokussierung auf Kampf.

AUSRÜSTUNG: Kaufen Sie schon früh viele Unsterblichkeits-Tränke.

PRIMÄRFÄHIGKEITEN: Auf diese zwei Helden verteilen Sie nach und nach alle neun Primärfertigkeiten. Beide Heroen trainieren Sie auf »Kampf«, die anderen acht Fertigkeiten teilen Sie auf – vier Magierichtungen für Ihren Magier, die restlichen Fertigkeiten für Ihr Kampfschwein.

SEKUNDÄRFÄHIGKEITEN: Besonders wichtig ist »Spähen« – denn mit dem Sekundär-Skill »Kundschaften« bekommt die entsprechende Armee mehr Bewegungspunkte, was vor allem beim Abfangen oder Verfolgen von Gegnern sehr viel bringt. »Nekromantie« ist für Todesmagier entscheidend, da sie gefallene Gegner in untote Truppen verwandelt. Mit »Großmeister-Nekromantie« erhalten Sie sogar die dank Regeneration sehr wichtigen Vampire – ideal im Gefecht gegen Nicht-Untote.

Naturmagier sollten möglichst schnell »Herbeirufung« steigern, um pro Runde Elfen oder gar Elemente für lau zu bekommen. Achten Sie bei Nekromantie und Herbeirufung aber darauf, dass Sie entsprechende Plätze in Ihrer Armee freihaben. Beispiel: Wasser-Elemente sind wegen ihres Blitz-Zaubers am stärksten, deshalb sollten ausschließlich diese Elemente in Ihrer Truppe stehen – sonst bekommen Sie die wesentlich schwächeren Stein-Elemente. Notfalls teilen Sie die Wasserwesen auf mehrere freie Plätze auf.

TRUPPEN: Neben Ihren zwei Helden füllen Sie Ihre Armeen möglichst mit drei schnellen Nahkampf- und zwei Fernkampf-Truppentypen (kommen zum Magier in die zweite Reihe). Achtung: Beim Städte-Ausbau müssen Sie sich ab Level-2-Truppen zwischen jeweils zwei Typen entscheiden. Errichten Sie in Ihren Städten deshalb immer den jeweils gleichen Rekrutierungsbau, um die Truppenzahl schnell zu erhöhen.

AUF IN DEN KAMPF

IMMER AUF EINEN: Bei Gefechten wehren sich angegriffene Einheiten bis auf wenige Ausnahmen (etwa Greifen) immer nur einmal. Deswegen sollten Sie immer das gleiche Ziel angreifen, da Sie ab der zweiten Attacke keine eigenen Verluste haben. Das gilt auch für Schüsse auf Schützen.

TEMPO ZÄHLT: Schnelle Einheiten können nicht nur weiter ziehen, sondern sind auch schneller am Zug – ideal, um Feindschützen schnell anzugreifen und so am Schießen zu hindern. Umgekehrt sollten Sie feindliche Truppen per Zauber lähmen, etwa mit »Verlangsamung«, »Große Verlangsamung oder »Treibsand« (nur gegen Bodentruppen). Oder ganz lahm legen, zum Beispiel mit »Konfusion«, »Wolke der Verwirrung« oder »Wespenschwarm«.

BELAGERUNGEN: Bei Belagerungen hilft ein simpler, aber fieser Zaubertrick enorm. Mit »Versetzung« (Ordnungsmagie, Stufe 1) schubsen Sie Fernkämpfer von den Türmen und, noch besser, Gegner direkt an die Stadtmauer – ein gefundenes Fressen für Ihre Fernkämpfer.

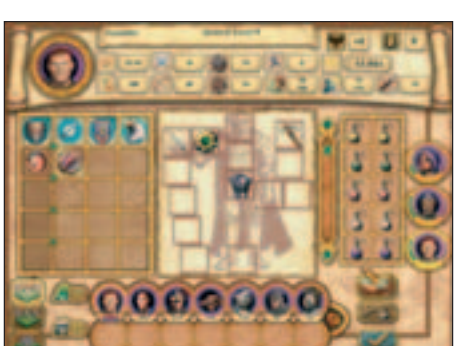
TÜRME BESETZEN: In Belagerungen sind die Türme äußerst wichtig – wer oben steht, nimmt weniger Schaden und kann weiter schießen. Versuchen Sie unbedingt, die Türme zu halten (wenn Sie verteidigen) oder zu besetzen (als Angreifer – siehe »Versetzung«-Zauber oben).

GIFT: Der »Vergiften«-Spruch funktioniert auch ohne freie Sichtlinie, etwa hinter Stadtmauern. Da vergiftete Nahkämpfer mit hoher Wahrscheinlichkeit angreifen werden, können Sie Einheiten so ohne viel Aufwand aus der befestigten Stadt locken.

Martin Deppe



Ab Level 2 müssen Sie sich zwischen zwei Truppentypen entscheiden. Unsere **Tabelle** hilft dabei.



Jeder Held sollte die Primärfähigkeit **Kampf** beherrschen, um zumindest ausreichend Hitpoints zu haben.

DIE BESTEN EINHEITEN

In den folgenden Tabellen stellen wir Ihnen für jede Seite die besten Truppentypen ab Level 2 vor, um Ihnen die Qual der Gebäudewahl beim Städteausbau zu erleichtern. Konzentrieren Sie sich auf diese Truppen!

TRUPPENTYP	STÄRKEN
ZUFLUCHTSHAFEN	
Ballista	hohe Reichweite
Mönch	starker Fernkämpfer, Abwehr von Todesmagie
Engel	schnell, stark, kann einmal wiederbeleben
NEKROPOLE	
Geist	schnell, lässt Gegner »altern«
Vampir	schnell, regeneriert Verluste (nicht gegen Untote!)
Teufel	schnellste Einheit, teleportiert, Eisdämon-Zauber
AKADEMIE	
Magier	starke Zauber: Vergiftung, magische Faust
Flaschengeist	starke Zauber: Blitz, Friedenslied
Titan	sehr gute Schützen, kampfstark
ASYL	
Medusa	Dank »Versteinerung« sehr gut gegen starke Einheiten
Efreet	schnell, schädigt Angreifer mit Feuerschild
Schwarzer Drache	sehr schnell, schädigt zwei Angreifer, Magie-resistent
RESERVAT	
Elf	gibt zwei Schüsse ab
Greifen	verteidigt sich bei jedem Nahangriff
Feen-Drache	starke Zauber: Blitz und Konfusion
ZWINGFESTE	
Harpie	schnell, greift ohne Gegenwehr an und fliegt zurück
Zyklop	guter Schütze, Flächenschaden
Donnervogel	sehr schnell, Extra-Schaden durch Blitz-Angriff

PC POWER PLAY Vollversion: NOLF 2 Dezember 2004

DEMOS

Alexander
GTR
Myst 4 Revelation
Need For Speed Underground 2
Restricted Area
Rollercoaster Tycoon 3
Scrapland
Tribes Vengeance (Multiplayer)

VIDEOS

Brothers in Arms
Counter-Strike: Source
GTR
Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude
Need For Speed Underground 2
Medal of Honor – Pacific Assault
Pacific Fighters
Prince of Persia – Warrior Within
Rollercoaster Tycoon 3
Schlacht um Mittelerde
Siedler 5
Silent Hunter 3
Tony Hawk's Underground 2
Tribes Vengeance
World of WarCraft

TRAILER

Alien vs. Predator
Die Unglaublichen
I, Robot
New York Taxi
Spider-Man 2
Timeline

PATCHES

Anstoss 4 Edition 0304 v1.6 von v1.5
Arena Wars Update 1.10
Battle Mages 1.2
Conflict Vietnam Patch
Crusader Kings 1.04a
Dawn of War 1.01
Doom 3 V1.1 Patch
Halo v1.05
Kicker Manag. 2004 v1.108
Kohan 2 Patch 1.15
Kult Heretic King. Patch 1.1
Live for Speed A auf H
Live for Speed Dedicated Host H
Live for Speed Patch G auf H
Port Royale 2 v1.1.0
Psychotoxic Ati HotFix
Radsport Manager 2004-05 Patch 1.3
Restricted Area Update 1.07
R. Burns Rally Patch 1.02
Rome Total War Patch v1.1
Sacred – Neue Auflage
Star Wars Battlefront 1.01
Tribes Vengeance Update 1.01
UT 2004 Patch 3323
Zoo Empire Patch 1.20

MODS

No One Lives Forever Map Pack 1

TREIBER

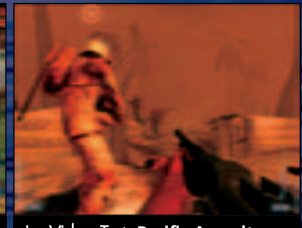
Ati Catalyst 4.10
Nvidia ForceWare 61.77
DirectX 9.0c

TOOLS

Acrobat Reader 6.02
Divx 5.2.1
PowerDVD 5.0 Trial
WinZip 9.0 Testversion



Innovativer Nachfolger: **Siedler 5**



Im Video-Test: **Pacific Assault**



Prüfstand: **Prince of Persia 5**



Kinoreif: **Schlacht um Mittelerde**

PC POWER PLAY Vollversion: NOLF 2 Dezember 2004

PC POWER PLAY Vollversion: NO ONE LIVES FOREVER 2 Dezember 2004

CyPress

PC POWER PLAY

Dezember 2004

Vollversion

NO ONE LIVES FOREVER 2



PC POWER PLAY Dezember 2004

Die Hülle finden Sie als PDF auf unserer DVD, falls Sie das Heft nicht zerschneiden wollen: Extras\Diverses\DVD-Inlay

DEMOS
The Incredibles
Sentinel
MTX Mototrax
Rfactor Multiplayer Test
Guild Wars Client
Kult - Heretic Kingdoms
Pro Evolution Soccer 4
Ski Alpin 2005
Ski Racing 2005
Children of the Nile
Fire Department 2
Siedler 5
Worms Forts
Zoo Tycoon 2

VIDEOS
Alexander
Chronicles Of Riddick
Everquest 2
Half-Life 2
Mortyr 2
Painkiller: Battle out of Hell
Sid Meier's Pirates!
World of WarCraft
Worms Forts
Empire Earth 2
Republic Commando
Trackmania Sunrise

TRAILER
Garfield
Hellboy
Zatoichi – Der blinde Samurai
In 80 Tagen um die Welt
Madagascar
Meine Frau, ihre Schwiegereltern und ich

PATCHES
Airline Tycoon Deluxe Update1.03
Battlefield 1942 Patch 1.61b
Battlefield Vietnam Patch 1.21
Dawn Of War Patch 1.10
Siedler 5 Demo MP Patch
Evil Genius Update 1.01
Fire Department 2 Patch 1.01d
Ground Control 2 Update 1.007 auf 1.008
GTR Update 1.1
Joint Operations 1.5.1.5
Kult - Heretic K. Patch 1.2
Men Of Valor Patch 1.3
Mortyr 2 Patch 1.352
Myst 4 Patch 1.01
NFS Underground 2 Patch 1.1
Novasphere Pacth 1.01
Pro Evo Soccer 4 Patch 1.10
Rollercoaster Tycoon 3 Update 1 Beta
Rollercoaster Tycoon 3 Update 1 Full
Sacred Neue Version 1.8.2.6
Sims 2 Patch CD-Version
Sims 2 Patch DVD-Version
SW Battlefront Patch 1.1
The Fall Patch 1.5

MODS
Blitzkrieg: Burning Horizon, Bonus Map
C&C Generäle – Tower Def.
Ground Control 2, Bonus Map Water Ways
Ground Contr. 2, Mod-SDK
Half-Life 2, Bullettime Mod
Half-Life 2, Gordon Skin
HOMM 4, Drachen-wald.Net Map Pack
Joint Ops, Mission-Editor
Neverwinter Nights: Das Lied der Götter, Mod
Sims 2, Simszone.de-Pack
Soldiers, MP-Upgrade
Transportgigant, Editor
Xpand Rally, Car Importer
Xpand Rally, Custom Tracks

TREIBER
Ati Catalyst 4.11
DirectX 9.0c
Divx 5.2.1
Nvidia Forceware 66.93

TOOLS
Acrobat Reader 6.02
DXTweak
HyperSnap DX 5 Testversion
Power DVD 5 Trial
WinZip 9.0

EXTRAS
Chron. o. Riddick | Screenshots
Empire Earth 2 | Screenshots
Half-Life 2 | Screenshots
Joint Operations: Escalation | Screenshots
KOTOR 2 | Screenshots
Painkiller: Battle out of Hell | Screenshots
Sid Meier's Pirates! | Screenshots
Star Wars Galaxies: Jump To Lightspeed | Screenshots
The Fall | Screenshots
Worms Forts | Screenshots
Dangerous Curves, Technik-Demo | Sonstiges
PC PowerPlay bei Giga Games | Sonstiges
Siedler 5, Karten | Sonstiges
The Project, Crytek Engine-Demo | Sonstiges



Online-Rollenspiel: **Guild Wars**



Multiplayer-Rennspiel: **Rfactor**

PC POWER PLAY Vollversion: HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 Januar 2005

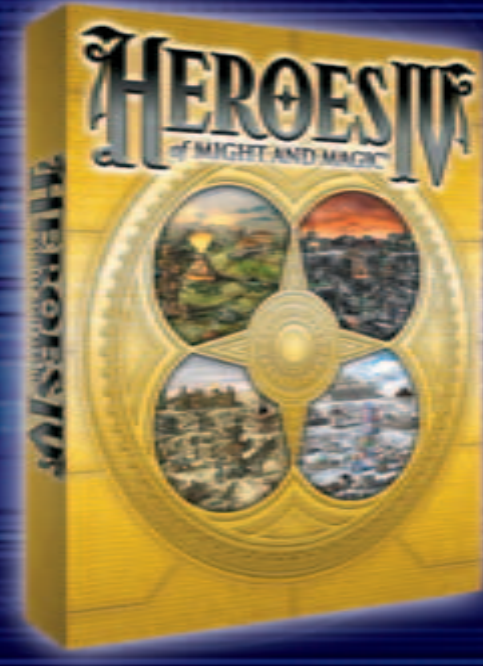
CyPress

PC POWER PLAY

Januar 2005

Vollversion

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4



PC POWER PLAY Januar 2005

Die Hülle finden Sie als PDF auf unserer DVD, falls Sie das Heft nicht zerschneiden wollen: Extras\Diverses\DVD-Inlay



HARDWARE FÜR SPIELER

Willkommen zur zweiten Ausgabe unseres Hardwareteils! In Zusammenarbeit mit dem renommierten Testcenter des PC-Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

auch diesen Monat haben wir einen proppenvollen Hardwareteil für Sie zusammen gestellt. Die Themen decken dabei das komplette Spektrum Spielerelevanter Produkte ab. So widmen wir uns der Frage, was populäre Komplett-PCs in Relation zum oft saftigen Anschaffungspreis tatsächlich bringen. In einem ausführlichen Test sagen wir Ihnen, welches Lenkrad Sie sich für den vollen Rennspielgenuss zulegen sollten. Und zu guter Letzt mussten noch vier aktuelle PCI-Express-Grafikkarten beweisen, wie schnell sie wirklich sind.

Doch eine breite Auswahl an Themen und überprüften Geräten alleine reicht uns nicht. Um Sie fundiert beraten zu können, ist uns vor allem die Qualität der Tests an sich wichtig. Für die richtige Beurteilung von Hardware spielen immer zwei Dinge zusammen: die subjektiven Eindrücke eines erfahrenen Redakteurs sowie eine möglichst große Sammlung objektiver Test- und Messwerte. Doch Letzteres ist extrem aufwändig und teuer: Allein ein gutes Messgerät für TFT-Bildschirme kostet einen mittleren fünfstelligen Euro-Betrag.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay kooperiert mit dem Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund Eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder,

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

Allgemeine Angaben:
Um welche Art von Hardware handelt es sich, wie teuer ist sie (mittlerer Händlerpreis), von wem kommt sie und wo finde ich im Internet zusätzliche Informationen.

Preis/Leistung:
Wie gut sind Qualität und Leistung (in Schulnoten) in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Fazit:
Das Ergebnis des Tests – inklusive Stärken, Schwächen und Besonderheiten – nochmal in kurzer Form zusammengefasst.

DRIVING FORCE PRO

Typ	FF-Lenkrad
ca. Preis	120 Euro
Hersteller	Logitech
Internet	www.logitech.de

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	91
Ergonomie	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	90
Verarbeitung	(10%)	50
Preis/Leistung		Sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Seltsam ist es schon: Ein für die PS2 konstruiertes Lenkrad wird zur Referenz auf dem PC. Doch das Driving Force Pro funktioniert halt einfach besser als die versammelte Konkurrenz.«

86

Das Testobjekt:
Der exakte Name des getesteten Geräts.

Einzelwertungen:
So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Bestenliste:
So reiht sich das Gerät in die Liste aller bisher getesteten Modelle gleicher Kategorie ein.

Die Endwertung:
Ergibt sich aus den gewichteten Ergebnissen der Einzeldisziplinen und erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Mit diesem rund 50.000€ teuren **Monitor-Messgerät** decken wir selbst kleinste Bildfehler auf.



Elektrische Spannungsmessungen gehören bei vielen Produktkategorien zum Standardprozedere.



Im rund 200 Quadratmeter großen **Chip-Testcenter** stapeln sich die Geräte bis unter die Decke – kein Wunder bei rund 1.000 Tests im Jahr.



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen bis zu fünf Plattformen für ausführliche Tests von Grafikkarten & Co. zur Verfügung.

Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs.

Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zuwerden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Nachfolgend eine Tabelle mit den für jede Geräteklasse zum Zuge kommenden Einzelwertungen samt ihrer Gewichtung.

Michael Galuschka

ALLE TEST-EINZELWERTUNGEN IM ÜBERBLICK

Boxensysteme	Klangtest 50%	Pegelfestigkeit 20%	Ausstattung 20%	Bedienung 10%
DVD-Brenner	Brennleistung 40%	Leseleistung 30%	Kompatibilität 20%	Technik 10%
DVD-Laufwerke	Leistung DVD 45%	Leistung CD 35%	Ausstattung 10%	Lautstärke 10%
Gamepads	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Grafikkarten	Leistung 50%	Bildqualität 25%	Technik 15%	Ausstattung 10%
Joysticks	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Komplett-PCs	Leistung 30%	Komponenten 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung/Aufbau 30%
Kopfhörer/Headsets	Klangqualität 60%	Tragekomfort 20%	Ausstattung 10%	Verarbeitung 10%
Lenkräder	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Mainboards	Leistung 30%	Stabilität 30%	Ausstattung 30 %	Service 10%
Mäuse	Praxistest 50%	Technik 10%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%
Mauspads	Praxistest Spiele 60%	Praxistest Office 10%	Ergonomie 20%	Verarbeitung 10%
Prozessoren	Spieleleistung 50%	Arbeitsleistung 20%	Technik 20%	Kosten 10%
S-ATA Festplatten	Transferrate 40%	Zugriffszeit 30%	Laustständ 15%	Praxistest 15%
Soundkarten	Klangqualität 40%	Spielegeschw. 25%	Technik 20%	Ausstattung 15%
TFT-Monitore	Bildqualität 40%	Spieletauglichkeit 25%	Ergonomie 20%	Ausstattung 15%

SCHREIBEN SIE UNS

Demnächst führen wir eine neue Rubrik ein, in der wir uns regelmäßig den Problemen rund um Spiele-PCs widmen. Falls Sie dazu – ob in Form einer Frage oder nützlicher Tipps – etwas beitragen wollen, dann schreiben Sie uns an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

HARDWARE NEWS

NEUES VON ATI: RADEON X850 UND ZUSÄTZLICHE X800-VARIANTEN

Mit neuen Chips überarbeitet und erweitert Ati seine Highend-Reihe **Radeon X800**. Dabei werden **850 XT PE**, **850 XT** und **850 Pro** die bisherigen **X800**-Modelle ersetzen. Der unter der Bezeichnung **R480** entwickelte Chip wird dabei wahrscheinlich nur in geringem Maße schneller. Durch ein effektiveres Produktionsverfahren sollen die **X850** aber besser verfügbar als ihre Vorgänger sein. Erstmals wird ein Ati-Design grundsätzlich zwei Slotbleche belegen und somit einen zusätzlichen PCI-Steckplatz blockieren. Der Lüfter ist dabei so konstruiert, dass die Abluft über das zweite Slotblech nach außen geführt wird. Als Preise sind mit rund 450 bis 600 Euro die gleichen wie bei den bisherigen **X800**-Modellen angepeilt.



X800 mit zwei neuen Varianten

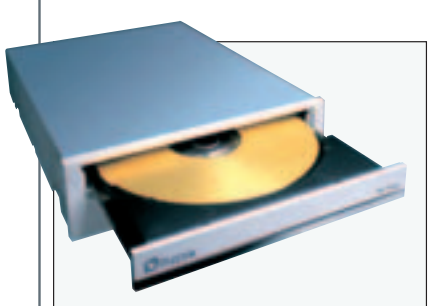
Die riesige Lücke zum 200-Euro-Chip Radeon **X700 Pro** sollen ganz neue **X800**-Varianten schließen: Die **XL** wird knapp 400 Euro kosten, die **800** ohne Zusatz und nur 128 MB RAM nochmals 100 Euro weniger. Damit stößt sie in den Bereich der längst angekündigten, aber immer noch nicht verfügbaren **X700 XT** vor. Ob es letztere überhaupt noch geben wird, ist fraglich.

Großer Wermutstropfen: Alle Angaben gilt bis auf weiteres nur für PCI-Express. Für die AGP-Schnittstelle wird es die neuen X800 und X850 nicht geben.

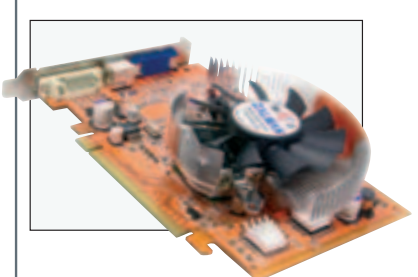
	Chiptakt	Speichertakt	Speichergröße	Pipelines
NEU:				
Radeon X850 XT PE	540 MHz	1.180 MHz	256 MB	16
Radeon X850 XT	520 MHz	1.080 MHz	256 MB	16
Radeon X850 Pro	520 MHz	1.080 MHz	256 MB	12
Radeon X800 XL	400 MHz	1.000 MHz	256 MB	16
Radeon X800	400 MHz	700 MHz	128 MB	12
ALT:				
Radeon X800 XT PE	520 MHz	1.150 MHz	256 MB	16
Radeon X800 XT	500 MHz	1.000 MHz	256 MB	16
Radeon X800 Pro	475 MHz	900 MHz	256 MB	12
Radeon X800 SE	425 MHz	800 MHz	256 MB	8

PLEXTOR PX-716A

Mit dem DVD-Brenner **PX-716A** beginnt auch für Plextor endlich das Dual-Layer-Zeitalter. Der Nachfolger unserer derzeitigen Nummer 1 in der Brenner-Bestenliste beschreibt sowohl DVD-R als auch DVD+R mit 16-facher, DVD+RW mit 8-facher sowie DVD-RW und Dual Layer DVD+R mit 4-facher Geschwindigkeit. Plextor-typisch ist das Gerät in der reich ausgestatteten Retail-Version mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von rund 150 Euro etwas teurer als ein Großteil der Konkurrenz. Der Vorgänger **PX-712A** bleibt zumindest vorerst im Angebot.



VGA-KÜHLER VON ZALMAN



Beim Thema Prozessorkühlung gehört Zalman zu den Topadressen. Nun sind die eigenwillig aussehenden Fächerkühler auch in einer aktiven VGA-Version erhältlich. Beim 60 Millimeter großen Lüfter wurde auf eine niedrige Lautstärke geachtet: Sie liegt im Silent-Modus unter 20 Dezibel und soll selbst im Vollbetrieb nicht über 30 Dezibel steigen. Der Kühler ist selbst für temperaturkritische Karten wie die Geforce 6800 Ultra geeignet. Den Kühler gibt es in zwei Ausführungen: als Alu-Kupfer-Version **VF700-AlCu** für rund 25 Euro und als effektivere Vollkupfer-Variante **VF700-Cu** für 30 Euro.

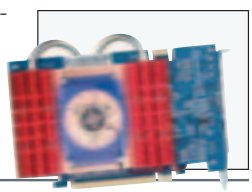
19-ZOLL-TFT MIT 8 MS

Erst letzte Ausgabe berichteten wir über liyamas Ankündigung des ersten 10-ms-Displays (und dem damit verbunden Reaktionszeit-Hype), schon werden sie von BenQ übertrumpft. Der 19-Zoll-TFT **FP937s+** braucht angeblich nur noch 8 Millisekunden für einen kompletten Schwarz-Weiß-Wechsel. Damit zielt BenQ natürlich speziell auf die Spieler ab. Ein DVI-Eingang ist inklusive, die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei 499 Euro.



GEFORCE 6600 »ULTRA« VON ALBATRON

Bei Albatron gibt es besonders viele **6600**-Varianten: Demnächst soll eine mit dem Zusatz U erscheinen, was sicher nicht ganz zufällig den Namen Ultra assoziiert. Als Basis dient der normale **Geforce 6600**, nicht die GT-Version. Der **6600U** ist kein offizieller Nvidia-Chip, sondern kann von Albatron dank einer effizienten Heatpipe samt kleinem Aktivlüfter einfach nur deutlich höher getaktet werden. Statt 300 stehen nun 350 MHz Chiptakt an, der schnelle DDR-Speicher läuft mit 700 statt üblich 600 MHz. Preise stehen noch nicht fest, dürften aber bei rund 180 Euro liegen.



PC ALS ARCADE-MASCHINE

Einmal im Leben kein grauer Bürohengst, sondern eine richtig bunter Arcade-Maschine sein – davon träumt wohl jeder PC. Mit dem amerikanischen Hersteller TLC Industries wird er Wirklichkeit: Das **Next Arcade**-System verbindet ein typisches Spielhallen-Gehäuse (TLC fertigt z.B. auch für Sega und Midway) mit den Innereien eines PCs. Billig ist der Spaß allerdings nicht: mit einem 19-Zoll-Monitor kostet das System umgerechnet rund 2.200 Euro, mit einem riesigen 27-Zoll-Schirm gar 2.800 Euro – ohne PC, versteht sich.

TLC selbst sorgt mit typischen Arcadespielen im Stil der frühen 90er-Jahre selbst regelmäßig für Software-Nachschub. Das Bedienpanel ist als Next Control genanntes USB-Arcadeboard für rund 80 Euro auch einzeln zu haben.



SAITEK X52

Er wirkt trotz seines modernen Designs wie ein Relikt aus vergangenen, für Joysticks besseren Zeiten: Saiteks **X52** ist ein ausgewachsenes Kontrollsystem für (Flug-)Simulationen, bestehend aus einem mächtigen Stick und einer Eindruck schindenden Schubkontroll-Einheit. Für 130 Euro Preisempfehlung (ist aber teilweise für unter 100 Euro zu haben) packte Saitek alles an Features und Ausstattung in sein neues Top-Modell, was bei Flightsticks jemals angesagt war: Über 25 Knöpfe, Schalter und sonstige Bedienelemente bis hin zum LCD-Display versprechen die totale Kontrolle selbst über widerspenstigstes Fluggerät. Unser Sim-Spezialist Rüdiger Steidle hat sich bereits in seine Pilotenmontur geworfen, um Sie in der nächsten Ausgabe mit einem ausführlichen Test zu erfreuen.



CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 4 PRO

Auch wenn die Bezeichnung **Audigy 4** einen gewaltigen Sprung suggeriert – so richtig neu ist Creatives frisch gekürtes Topmodell gleich in doppelter Hinsicht nicht: In Amerika schon seit November verfügbar, basiert das Luxus-Soundpaket im Wesentlichen auf der bekannten **Audigy 2 ZS Platinum Pro**. Die verbesserungen liegen vor allem im Detail, so wurde etwa der Rauschabstand um weitere 5 Dezibel auf 113 Dezibel gesteigert. Für Spieler interessant ist das weiter verbesserte **EAX 4.0** – zwei darauf neu angepasste Spiele (**Thief 3 – Deadly Shadows, Hitman 3**) liegen gleich mit bei. Der Preis beträgt rund 250 Euro.

NVIDIA NFORCE5

Nvidias Mainboard-Chipsätze gibt es künftig auch für Intels Pentium-4-Plattform. Beide Firmen schlossen entsprechende umfangreiche Abkommen und Lizenzvereinbarungen. Den Anfang macht ein **Nforce5** genanntes Modell, bei dem es sich im Grunde nur um eine adaptierte Version des für AMD-Prozessoren entwickelten Nforce4 handelt. Die implementierten Features inklusive SLI sollen die gleichen sein, erste Produkte werden für Anfang 2005 erwartet.

AOPEN: DESKTOP-MAINBOARD FÜR NOTEBOOK-PROZESSOREN

Mit dem 250 Euro teuren **i855GMEm-LFS** stellte AOpen das erste Pentium-M-Mainboard für Desktop-PCs vor. Notebook-Pentiums sind zwar teurer als ihre stationären Kollegen, arbeiten dafür aber effizienter, energiesparender und durch den reduzierten Kühlungsbedarf indirekt auch leiser.



MP3-WECKER

Wenn man schon unsanft aus dem Schlaf gerissen wird, dann bitte wenigstens mit der Wunschmusik. Bei Pearl können Sie für 20 Euro den **Q-Sonic MP3-Wecker** kaufen und per USB Ihren Lieblingssong draufspielen. Leider reicht der Speicher nur für einen 50-Sekunden-Schnippsel, fertige Wecktöne werden mitgeliefert.



HARDWARE-TICKER

IBM will PC-Sparte loswerden

Einem Bericht der New York Times zufolge will IBM seine Rechner-Sparte für rund ein bis zwei Milliarden Dollar loswerden. Der Marktanteil ist seit längerer Zeit rückläufig. Als Kaufinteressent wurde bislang nur der größte chinesische PC-Hersteller Lenovo namentlich genannt.

NV48 gecancelt?

Laut dem Branchenmagazin The Inquirer überlegt Nvidia, den für Anfang 2005 geplanten 3D-Chip NV48 doch nicht zu bringen. Angeblich mache es für Nvidia zu wenig Sinn, einen zum Geforce 6800 sehr ähnlichen, gerade mal 20 oder 30 MHz schnelleren Baustein anzubieten.

Intel: schneller Celeron

Still und leise hat Intel sein neuestes Celeron-Modell D 345 ins Programm aufgenommen. Der Prozessor ist mit 3,06 GHz getaktet und ereicht damit als erste Billig-CPU die 3,0-GHz-Grenze. Der Neuling ist für den Sockel 478 und den Sockel 775 erhältlich und kostet jeweils um die 130 Euro.

PCI-Express mit 150 Watt

Einer der wenigen echten Vorteile von PCI-Express ist die auf 75 Watt gesteigerte Leistungsversorgung (AGP: 25 Watt). Neu veröffentlichte PCIe-Spezifikationen sehen künftig sogar 150 Watt vor. Damit bräuchten alle aktuellen 3D-Karten keinen eigenen Stromstecker mehr.



KOMPLETT-PC ODER EIGENBAU?

Zu Weihnachten gönnt man sich gerne mal etwas Besonderes. Warum nicht einfach mal einen Komplett-PC? Wir haben **zwei Konzepte unter die Lupe genommen** und gehen der Frage nach, ob Sie mit selber bauen besser wegkommen.

Es gab Zeiten, da waren selbst sündhaft teure Komplett-PCs für Spieler nicht zu gebrauchen. Inzwischen macht aber schon jeder dahergelaufene Aldi-Rechner für 1.000 Euro beim Spielen eine halbwegs passable Figur. Wir wollten es genau wissen: Was bringen speziell für Spiele konfigurierte Komplett-PCs wirklich? Oder bietet ein selbst zusammengestellter und -gebauter Rechner deutlich mehr Vergnügen fürs Geld? Wir haben jeweils Komplett-PC und Eigenbau in der unter-1.000-Euro-Klasse und der Luxusklasse bis 2.000 Euro in Bezug auf Preis-Leistung verglichen. Darüber hinaus haben wir getestet, wie weit man bei einem noch einigermaßen spieletauglichen Rechner grundsätzlich das Preislimit nach unten drücken kann.

KOMPROMISS: BUILT TO ORDER

Zwischen fix und fertig im Laden stehenden Rechnern und einem kompletten Eigenbau bleibt eine große Lücke. Den füllen vor allem Rechner nach dem Built-to-order-System, zu Deutsch: auf Bestellung gebaut.

Das bedeutet, dass Sie sich selbst Ihren PC zusammenstellen und die Wunsch-Konfiguration danach in Auftrag geben. Erst dann wird der Rechner tatsächlich gebaut. Das Prinzip kann recht unterschiedlich ausgelegt werden: Bei vielen Versandhändlern bedeutet das nichts anderes, als dass die komplett frei gewählten Komponenten einfach für Sie zusammengebaut werden; oft ist dafür sogar noch eine extra Gebühr fällig. Andere wiederum bieten diverse Grundmodelle an (zum Beispiel Barebones), an deren Ausstattung rumgedoktert werden kann. Dell und Alienware wiederum haben fixe, mit Namen versehene Grundmodelle, die pro Komponente in zwei bis drei Varianten anpassbar sind.

TIPPS FÜR DEN PC-KAUF

Unabhängig davon, ob es nun ein Komplettangebot sein soll oder Sie sich ihren Rechner selbst konfigurieren wollen: Einige grundsätzliche Tipps und Kniffe gilt es immer zu beachten.

1. Einsatzzweck genau überlegen!

Soll es ein reiner Highend-Spielerechner sein, mit dem **Doom 3** auch noch in 1.600x1.200 flüssig läuft? Oder schreiben Sie hauptsächlich Briefe und entspannen nebenher mit dem ein oder anderen 2D-Adventure? Oder soll der neue PC ein echtes Multimedia-Center auch für Musik und Filme werden? Je genauer Sie sich über die Art der Rechnernutzung im Klaren sind, desto gezielter lässt sich ein passendes Konzept Rechner aussuchen.

2. Nicht von der Werbung verführen lassen!

PC-Werbung wirft in riesigen Lettern mit scheinbar beeindruckenden Zahlen um sich: 3.400 MHz, 250 Gigabyte, 512 Megabyte, 16fach und so weiter. Besonders bei Discounter-PCs wird gerne mit Prozessor-Power und Giganto-Festplatten geprotzt. Doch Letztere haben für einen schnellen Spiele-PC fast gar keine Bedeutung, und selbst die schnellste CPU hilft ohne eine potente Grafikkarte gar nichts. Bei der sparen Komplettangebote aber besonders gerne – hier heißt es also aufpassen.

3. Auf teure Upgrades verzichten!

Bei einigen PC-Firmen wie dem Marktführer Dell können Sie sich ausgehend von einem Basismodell Ihre eigene Konfiguration zurechtzimmern. Hier noch ein paar Gigabyte mehr, dort noch die etwas schnellere Grafikkarte – und schon wird aus dem ursprünglich günstigen Angebot eine richtig teure Kiste. Denn die Preise für Upgrades liegen oft über dem, was sie wirklich wert sind. So verlangt Dell etwa 116 Euro Aufpreis für den Umstieg von einer 160- auf eine 250-GB-Festplatte. Beim normalen Händler oder Online-Shop macht der Unterschied dagegen nur rund 70 Euro aus. Achten Sie deshalb darauf, dass sie ein Grundmodell wählen, dass Ihren Vorstellungen schon möglichst nahe kommt.

4. Teure, aber wenig sinnvolle Technik-Gimmicks außen vor lassen!

Toll klingende, aber wenig bis gar nichts nutzende Technikfeatures sind ein altes Problem der PC-Branche. Da sich ihre Erscheinungsformen immer wieder mal ändern, ist es für den Laien gar nicht so einfach, echten technischen Fortschritt von Marketing-Murks auseinander zu halten. So bringt zum Beispiel die PCI-Express-Schnittstelle kaum einen Vorteil. Immerhin kostet diese Technologie auch nicht mehr und braucht deshalb nicht extra gemieden zu werden. Ganz anders sieht es hingegen mit dem Trendfeature »Festplatten-Raid 0« aus. Nicht wenige Anbieter schnüren gerade bei Spiele-PCs schweineteuere Gigabyte-Monster, dabei nutzt das Doppeln der Platte so gut wie gar nichts – um Raid 0 sollten Sie zumindest aus Spielersicht einen großen Bogen machen.

Michael Galuschka

INHALT

Komplett-PC Shuttle SB81P	S. 151
Eigenbau lohnt sich – nicht?	S. 152
Komplett-PC Atelco 4Gamez!	S. 154

SHUTTLE SB81P

Kleiner Barebone ganz groß: **Dieser superschnelle Edel-Winzling** ist der Traum (nicht nur) jedes ambitionierten LAN-Spielers.



Ob das SB im Titel für »Selber bauen« steht? Wir wissen es nicht, aber es käme nicht von ungefähr. Denn Shuttles Luxus-Würfel ist grundsätzlich nicht mehr als ein Barebone für rund 400 Euro. Shuttle baut darauf basierend aber auch komplette Systeme in verschiedenen Ausführungen. Die dann nicht mehr **SB81P**, sondern **P 8100G** heißen.

Komponenten und Ausstattung

Der reine Barebone kostet 400 Euro und besteht aus dem adretten, schwarzen Alugehäuse und einem speziellen Sockel-775-Mainbaord, mit ausgeklügelter Heatpipe-Kühlung samt zwei großen 80-mm-Lüftern. Ein dritter 80er-Propeller zieht die Warmluft vom 350-Watt-Netzteil weg, zwei kleinere 60-mm-Lüfter sorgen für kühle Laufwerke.

Der in unserer Redaktion gelandete Komplett-PC entpuppte sich als das knapp 2.000 Euro teure Top-Modell. Sehr viel Geld, zumal die Komponenten zwar erste Sahne sind, aber als zugekaufte Einzelteile dennoch billiger kämen.



Dank des pfiffigen **Befestigungssystems** lassen sich Festplatten blitzschnell ein- und ausbauen.

Beste Spieleleistung verspricht die Kombination **Pentium 4** mit 3,4 GHz (Sockel 775) und **Ati Radeon X800 XT**. Dazu kommen 1 GB Hauptspeicher (DDR400) vom Markenhersteller VT, auf DDR2-Speicher-Support verzichtet Shuttle. Eine 160-GB-Festplatte von Western Digital und ein DVD-Brenner von LiteOn komplettieren die Liste.

Aufbau, Verarbeitung und Erweiterbarkeit

Stylisch sieht es aus, dieses schwarze Alu-Würfelchen mit seiner Plastikfront im Klavierlack-Design. Gut verarbeitet ist es obendrein, nur die Abdeckklappen vorne sind arg klapprig.

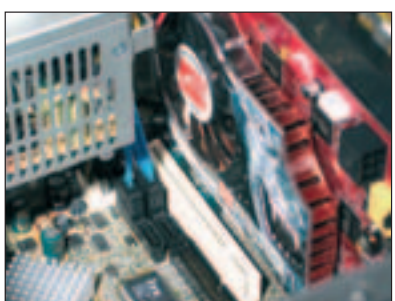
Im Inneren geht es naturbedingt beengt zu, doch Shuttle macht das Beste daraus. Die Kabelführung ist einwandfrei durchdacht, und auch das speziell für den **SB81P** entwickelte Mainboard präsentiert sich pfiffig layoutet. So sind Grafikkarte und Speicherbänke problemlos zugänglich. Überhaupt ist der PC leicht auseinander und wieder zusammen zu bauen, besonders die schraubenlosen Konzepte von Festplatte und DVD-Laufwerk überzeugen.

Dass es bei den Platzverhältnissen mit der Erweiterbarkeit schlecht aussieht, liegt in der Natur der Sache. Immerhin lassen sich jeweils ein 3,5- und 5,25-Zoll-Laufwerk nachrüsten, was fürs Erste reichen sollte. Dafür unterlief Shuttle beim Design ein dicker Schnitzer: Der einzige freie PCI-Slot liegt viel zu nahe an der Grafikkarte. Und wird dadurch von der **Radeon X800** blockiert, obwohl diese für eine moderne 3D-Karte nicht übermäßig dick ausfällt.

Praxistest und Leistung

Als erstes fällt auf, dass das Betriebsgeräusch kaum auffällt. Trotz seiner Lüfterarmada bleibt der **SB81P** auch im Hochbetrieb angenehm leise, ohne dabei übermäßig heiß zu werden. Das aufgespielte **Windows XP Professional** ist sauber konfiguriert und macht den Rechner sofort einsatzfähig. Sofern man bereits eine Maus und Tastatur besitzt, denn mitgeliefert werden beide nicht.

Bei den Geschwindigkeitstests ging dann die Post ab. Die Kombo aus Prozessor, Grafikkarte und dem 1,0 GB Speicher garantiert jederzeit flüssige Bildraten und höchste Bildqualität ohne Kompromisse. In der »Frames pro Kubikzentimeter«-Wertung ist der Shuttle-Rechner damit konkurrenzlos.



Eingeklemmt zwischen Netzteil und 3D-Karte lässt sich der einzige **PCI-Slot** nicht nutzen.

Fazit: Highlight für spezielle Ansprüche

Einmal **Shuttle SB81P**: 2.000 Euro. Der neidische Blick anderer PC-Besitzer: unbezahlbar. Wer einfach nur einen schnellen Rechner will, ist bei anderen Marken sicher besser und billiger aufgehoben. Shuttles Edel-Mini ist ein Hightech-Würfel für spezielle Einsatzzwecke: Als Lifestyle-Komponente fürs Wohnzimmer etwa oder auf LAN-Parties.

Michael Galuschka

AUSSTATTUNG UND TECHNISCHE DATEN

Prozessor
Intel Pentium 4 550, 3,4 GHz
Kühler: 2x 80 mm, Heatpipe

Mainboard
Shuttle FB81 (Sockel 775)
CPU-Support: P4, Celeron D
Bios: Award V6.0PG (aktuell)
Chipsatz: Intel 915G
Steckplätze: 1x PCIe, 1x PCI
Speicherbänke/frei: 2/0
RAM maximal: 2,0 GB
USB/Firewire: 4/2
Sonstiges: 1,0-GB-LAN, 8-Kanal-HD-Sound

Speicher
VT PC3200U-25330
2x 512 MB DDR400

Grafikkarte
Ati Radeon X800 XT (PCIe)
3D-Chip: Ati Radeon X800 XT
Grafikspeicher: 256 MB
Anschlüsse: VGA/DVI/S-Video-Out/S-Video-In

Festplatte
Western Digital Caviar WD1600JD, 160 GB

DVD-Brenner
LiteOn SOHW-1633S
(16/8-fach, Dual-Layer)

Gehäuse
Shuttle SB81P
Netzteil: Shuttle Silent-X 4313503, 350 Watt
freie Laufwerksschächte: 1x 5,25 Zoll, 1x 3,5 Zoll

Software
Betriebssystem: Windows XP Professional
Programme/Tools: Muvee AutoProducer 3.1
Sonstiges: Treiber-CDs

Dokumentation
Benutzerhandbuch (deutsch, ausreichend)
2 Mainboard-Handbücher, Grafikkarten-Handbuch (englisch, befriedigend)

Sonstiges
6-in-1-Kartenleser

SHUTTLE SB81P

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		2.000 Euro (je nach Konfiguration)
Hersteller		Shuttle
Internet		www.shuttle.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	83
Aufbau/Verarb.	(30%)	72
Komponenten	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	78
Preis/Leistung		Ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 2 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der SB81P beweist trotz der ein oder anderen Einschränkung eindrucksvoll, zu welchen Leistungen Mini-PCs inzwischen fähig sind. Der Preis dafür ist allerdings sehr hoch.«

79

EIGENBAU LOHNT SICH – NICHT?

Lieber einen Komplett-PC kaufen oder aus ausgewählten Komponenten selbst zusammenstellen? Wir überprüfen anhand dreier Beispiele, **warum sich der Selbstbau derzeit kaum rentiert.**



Zwei Grundsatzfragen sollten beim PC-Kauf ganz oben auf der Checkliste stehen: Wie viel Geld will ich ausgeben? Und soll es ein Rechner von der Stange sein, ein individuell zusammengestellter oder gar ein kompletter Eigenbau?

Aldi verdirbt die Preise

Die Antwort auf Frage 2 hängt direkt von der Antwort auf Frage 1 ab. Denn die Attraktivität eines Do-it-yourself-PCs steht und fällt mit dem zur Verfügung stehenden Budget. Um es deutlich zu sagen: Im Bereich zwischen 750 und 1.500 Euro lohnt sich ein Eigenbau kaum. Woran hauptsächlich die palettenweise herumstehenden Discount-PCs vom Lebensmittelladen um die Ecke schuld sind. Denn Aldi, Lidl & Co. protzen vor allem bei der Ausstattung – die gleichen Komponenten einzeln zusammen zu stellen, würde um mehrere Hundert Euro teurer ausfallen. Gleichzeitig sind die Zeiten längst vorbei, als in günstigen Angeboten automatisch billiger Schrott verbaut wurde. Dementsprechend sind die Discount-PCs ein Bombenerfolg – und veranlassten Markenhersteller wie Dell oder Fujitsu-Siemens, ebenfalls an der Leistung-pro-Euro-Schraube zu drehen. Vorbei sind die Zeiten, als viele Hersteller noch meinten, der arglosen Kundschaft selbst bei einem 2.000-Euro-Gerät noch Onboard-Grafik andrehen zu können.

Komplett schlechte Zeiten

Grundsätzlich sind die Voraussetzungen für Selbstbau-PCs derzeit also sprichwörtlich ungünstig. Die Kosten der Einzelkomponenten läppern sich zu stark, als dass – rein ausstattungsbezogen – ein attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis möglich wäre. Andererseits gibt es nach wie vor eher wenige Angebote, die ganz speziell auf die Bedürfnis der Spieler eingehen: So ist etwa der Aldi-Rechner vom November 2004 »ganz nebenbei« durchaus ordentlich zum Zocken geeignet, holt für 1.000 Euro aber nicht das Optimum heraus. Und deshalb haben wir uns trotz der ungünstigen Vorzeichen dazu entschlossen, drei Eigenbau-Vorschläge zu präsentieren. Und zwar unter ganz bestimmten Vorgaben:

ANSATZ 1 – DER TRAUM-RECHNER:
Wie viel Geld muss man wirklich ausgeben, um einen superschnellen Highend-PC zu bekommen?

ANSATZ 2 – DER MAINSTREAM-RECHNER:
Was ist unterhalb der 1.000-Euro-Grenze drin?

ANSATZ 3 – DER MINIMALIST:
Wie billig kann ein passabler Spiele-PC sein?

DER TRAUM-RECHNER: POWER SATT FÜR 2.000 EURO



Selbst wenn das Budget nach oben offen ist, muss das Geld nicht gleich zum Fenster rausgeworfen werden. Bei Dell oder Alienware (aber nicht nur da) lassen sich PCs konfigurieren, die locker die 3.000- oder gar 4.000-Euro-Grenze überschreiten. Oft werden dabei Hunderte von Euros für sinnlose oder nur minimal die Leistung steigernde Gerätschaften und Techniken ausgegeben. Unser Turbo-PC verzichtet daher auf überflüssigen Tand und überteuerte, aber wenig nützende Luxus-Komponenten. Stattdessen konzentrieren wir uns auf hochwertige Schlüsselkomponenten, die den Rechner im bezahlbaren Rahmen halten.

Prozessor, Mainboard & Speicher

Wir vertrauen auf eine Kombination aus AMDs **Athlon 64 3500+** (Sockel 939), dem ausgereiften, üppig ausgestatteten Mainboard **MSI K8N Neo2 Platinum** und satten 1,5 GB Marken-DDR-RAM. Damit brennt nichts an, außerdem lässt sich mit der MSI-Platine das System bequem übertakten.

Grafikkarte

Wichtigster Baustein bei einem Top-Rechner ist natürlich die Grafikkarte. Dummerweise hängt bei den Spitzenmodellen derzeit die Wahl nicht unwesentlich davon ab, ob sie denn überhaupt problemlos verfügbar ist. Dazu gehört die **Gainward Ultra/2400 GS GLH**. Sie basiert zwar »nur« auf der GT-Variante des **Geforce 6800**, lässt sich aber dank ausgewählter Chips und besonders schnellem Speicher in etwa auf Ultra-Niveau bringen – und das für 500 Euro auch noch angenehm günstig.



Laufwerke & Sonstiges

Eine kleine Extravaganz leisten wir uns bei den Festplatten: Als Systemplatte kommt eine ultraschnelle **Western Digital Raptor WD740GD** mit 10.000 Umdrehungen und 74 GByte Platz zum Einsatz. Als Datenfresser begleitet sie die **Western Digital Caviar WD2500JE** mit fetten 250 GByte. Dazu kommen noch ein DVD-Laufwerk (**Teac DV-516E**) sowie der Dual-Layer-Brenner **BenQ DW-1620**. Der ist schnell, günstig und wird von BenQ vorbildlich mit Firmware-Updates versorgt.



Das tolle Paket runden eine **Soundblaster Audigy 2**, der Alu-Bigtower **Coolermaster Stacker** und ein Enermax-Netzteil mit stabilen 480 Watt ab.

Fazit: Viel Leistung für viel Geld.

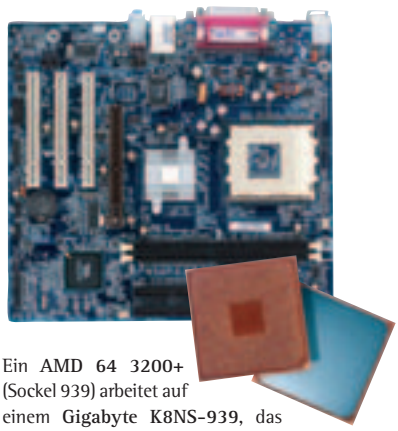
Alles drin, alles dran für 2.000 Euro. Das ist ein befriedigendes, aber kein überragendes Ergebnis. Klar, die Komponenten sind top, viel schneller kann ein PC derzeit kaum sein. Und mit etwas Selbstbeherrschung lassen sich durchaus noch rund 300 Euro einsparen, etwa bei der Festplattenkonfiguration oder dem RAM. Unser ursprüngliches Ziel, einen superschnellen, bestens ausgestatteten Highend-Rechner für 1.500 Euro hinzubekommen, ist beim derzeitigen Preisgefüge aber nicht wirklich machbar.

DER MAINSTREAM-RECHNER: SCHNELL, ABER PURISTISCH

Wie bereits erwähnt: In Sachen Ausstattung kann ein Selbstbau-PC für 1.000 Euro nicht gegen die Angebote von Aldi, Media Markt und Konsorten konkurrieren. So verzichten wir auf Soundkarte und DVD-Brenner, um überhaupt unter das Limit zu kommen. Ganz hoffnungslos ist unser Gegenvorschlag dennoch nicht: Durch die Konzentration aufs Wesentliche bleibt mehr Spielraum, um bei den

für Spiele wirklich wichtigen Komponenten eine Schippe draufzulegen.

Prozessor, Mainboard & Speicher



Ein **AMD 64 3200+** (Sockel 939) arbeitet auf einem **Gigabyte K8NS-939**, das durch den Verzicht auf Firewire sehr günstig ist. Außerdem macht es durch den guten Realtek-Soundchip eine externe Soundkarte unnötig. RAM-mäßig gehen wir mit 1,0 Gigabyte auf Nummer sicher.

Grafikkarte



Nvidias **Geforce 6600 GT** ist der aktuelle Shootingstar im 3D-Gewerbe, der Oberklasse-Leistung zum Mittelklasse-Preis bringt. Kleiner Wermutstropfen: Die für das AMD-System nötige AGP-Version kostet 50 Euro mehr als das PCIe-Pendant.

Laufwerke & Sonstiges

Neben den Schlüsselkomponenten spielt der Rest wie DVD-Laufwerk oder Festplatte bei einem Budget-PC keine große Rolle mehr. Hier setzen wir mit dem **Teac DV-516E** und der 160 GB fassenden **Samsung 1614C** auf bestens bewährte Produkte. Dazu gesellt sich ein ordentliches Noname-Gehäuse im Miditower-Format samt 400-Watt-Netzteil.

Fazit: Keine echte Alternative

Wir mussten uns teilweise schon arg verbiegen, um unter dem 1.000-Euro-Limit zu bleiben. Betriebssystem, Soundkarte und DVD-Brenner fehlen ebenso wie Tastatur und Maus. Wer das alles braucht, landet schnell bei 1.250 Euro. Und auch wenn unser Vorschlag dank 6600 GT und 1,0 GByte Speicher konsequent auf Spieletauglichkeit getrimmt wurde: Angesichts der spartanischen Ausstattung zeigt sich erst, wie gut das Preis-Leistungs-Verhältnis bei vielen Komplett-PCs dieser Preisklasse wirklich ist.

DER MINIMALIST: SPIELETAUGLICH FÜR 510 EURO



Selbst unser Budget-Rechner verschlingt immer noch eine schöne Stange Geld. Deshalb interessiert uns, welches untere Limit machbar ist. Natürlich mit der Vorgabe, dass trotzdem ein halbwegs tauglicher Spielerechner dabei herauskommt, der mit aktuellen Titeln noch gut läuft. Onboard-Grafiklösungen, weniger als 512 MB RAM und ein Prozessor unterhalb der 2,5-GHz-Grenze sind somit tabu.

Prozessor, Mainboard & Speicher



Der **AMD 64 2800+** auf Sockel-754-Basis ist schnell und günstig. Als ausgereifte Basis dient ein Mainboard von Gigabyte: Das **GA-K8NS** vertraut auf den schnellen Chipsatz **Nforce 3 250** und kostet nur 70 Euro. Ähnlich teuer ist der Speicher: Dafür bekommt man immerhin einen 512-MB-Riegel (DDR400) einer »Halbmarke« wie A-Data oder VT.

Grafikkarte

Als ideale Grafikkarte kristallisierte sich nach langer Suche die **Sapphire Atlantis 9600 Pro Advantage** heraus. Obwohl der Speicher gegenüber früheren 9600-Pro-Karten nur mit 446 statt 600 MHz getaktet ist, ist sie die derzeit einzige Karte für rund 100 Euro, die zumindest bei 1.024 mal 768 Pixel fast jedem aktuellen Spiel gewachsen ist.



Laufwerke & sonstiges

Bei der Festplatte kommt man an der 55 Euro teuren **Excelstor J680S** kaum vorbei. Sie ist gleichermaßen schnell wie leise und liegt nicht umsonst auf Platz 3 der Bestenliste. Auf Soundkarte und DVD-Brenner verzichten wir wiederum, als DVD-Laufwerk dient erneut das **Teac DV-516E**. Gute Gehäuse mit 350-Watt-Netzteil gibt es für rund 70 Euro.

Fazit: Nicht wirklich gut, aber sehr günstig

Na also, es geht doch: Unser Minimal-Rechner kann sich stärker als die beiden anderen Vorschläge von der Komplett-PC-Konkurrenz absetzen. Denn die hat für gut 500 Euro nichts ähnlich spieletaugliches im Angebot. Ein attraktiver Preis für einen Rechner, mit dem man zumindest die nächsten 12 bis 18 Monate noch gut auskommt. Kostenbewusste Gelegenheitsspieler, die ihren PC hauptsächlich als Arbeitsgerät nutzen, brauchen eigentlich nicht mehr.

GESAMTFAZIT: SELBER BAUEN? NUR WENN'S SEIN MUSS

Auf den ersten Blick sieht das Ergebnis unserer drei Versuche gar nicht mal so schlecht aus. Doch zwei davon waren relativ extrem. Das Gros der potenziellen PC-Käufer sucht jedoch nach vernünftigen Lösungen im Preisbereich zwischen 800 und 1.200 Euro. Und hier sieht es schlecht für den selbst zusammengestellten Rechner aus. Zwar lässt er sich mit viel Geduld und Sachverstand sehr genau den eigenen Bedürfnissen anpassen; etwas schneller ist er vielleicht noch dazu. Doch Aldi & Co. packen einfach so viel Ausstattung in ihre Discount-Angebote, dass irgendwie jeder mit diesen Rechnern glücklich werden kann.

Michael Galuschka

KOMPONENTENLISTE

	Der Traum-Rechner		Der Mainstream-Rechner		Der Minimalist	
PROZESSOR	AMD Athlon 64 3500+	ca. 280 Euro	AMD Athlon 64 3200+	ca. 200 Euro	AMD Athlon 64 2800+	ca. 120 Euro
MAINBOARD	MSI K8N Neo2 Platinum	ca. 130 Euro	Gigabyte K8NS-939	ca. 80 Euro	Gigabyte GA-K8NS	ca. 70 Euro
SPEICHER	1,5 GB DDR400 Markenspeicher	ca. 350 Euro	1,0 GB DDR400	ca. 180 Euro	512 MB DDR400	ca. 70 Euro
GRAFIKKARTE	Gainward Ultra/2400 GS GLH	ca. 500 Euro	Leadtek A6600GT TDH	ca. 250 Euro	Sapphire Atlantis Radeon 9600 Pro Advantage	ca. 100 Euro
FESTPLATTEN	Western Digital Raptor WD740GD Western Digital Caviar WD2500JE	ca. 150 Euro ca. 150 Euro	Samsung SP1614C –	ca. 90 Euro	Excelstor J680S –	ca. 55 Euro
DVD-BRENNER	BenQ DW-1620	ca. 75 Euro	–		–	
DVD-LAUFWERK	Teac DV-516E	ca. 25 Euro	Teac DV-516E	ca. 25 Euro	Teac DV-516E	ca. 25 Euro
SOUNDKARTE	Creative Soundblaster Audigy 2 ZS	ca. 80 Euro	–		–	
GEHÄUSE	Coolermaster Stacker	ca. 150 Euro	Miditower, Netzteil 400 Watt	ca. 120 Euro	Miditower, Netzteil 350 Watt	ca. 70 Euro
NETZTEIL	Enermax EG485AX-VHB	ca. 110 Euro	–		–	
GESAMT		ca. 2.000 Euro		ca. 945 Euro		ca. 510 Euro

ATELCO 4GAMEZ!

Auch für **deutlich unter 1.000 Euro** gibt es gute, voll spieletaugliche Komplett-PCs – wenn man auf ein paar Ausstattungsdetails verzichtet.



In Zeiten von Alienware & Co. einen nur 850 Euro teuren Rechner explizit als Spiele-PC zu vermarkten – das zeugt von Mut. Oder von wenig Ahnung? Denn nicht umsonst hat die Konkurrenz angesichts aktueller Hardwarepreise kein spezielles Angebot für unter 1.000 Euro in petto.

Komponenten und Ausstattung

Ein Blick auf die versammelten Komponenten zerstreut aber sofort die Zweifel: Bei der Zusammenstellung waren Experten am Werk, die vor allem viel Gespür für ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis an den Tag legten. So ist der Prozessor ideal für diese Klasse und harmoniert in Sachen Leistung bestens mit der Leadtek-Grafikkarte.

Ansonsten dominieren bewährte Standardkomponenten, die durchgehend von renommierten Markenherstellern stammen. Ganz ohne Zugeständnisse schafft Atelco das 850-Euro-Angebot aber nicht. So fehlt ein Betriebssystem ebenso wie Maus und Tastatur. Wer das alles noch nicht hat, muss mit rund 170 Euro extra rechnen.



Der 4gamez! ist sauber aufgebaut und bietet **ausreichend Platz** für Erweiterungen.

Aufbau, Verarbeitung und Erweiterbarkeit

Wenig spektakulär, aber sauber präsentieren sich Aufbau und Verarbeitung. Das **Compucase 6C29BS**-Gehäuse verrichtet angesichts seines niedrigen Preises einen einwandfreien Job. Es sieht trotz des verwendeten Billigplastiks dezent-schick aus, ist sauber verarbeitet (keine scharfen Grate) und bietet zusätzlichen Laufwerken reichlich Raum.

Alle Kabel wurden ordentlich verlegt. Die bereits installierten W-LAN- und USB-Port-Module belegen zwei der fünf PCI-Steckplätze. Einen dritten blockiert die dicke 3D-Karte im zu nah platzierten AGP-Slot. Das an sich gute Mainboard vertraut dem leicht angegrauten Sockel 754 – groß aufrüsten kann man damit nicht mehr. Immerhin hat das Gehäuse viel Platz auch für übergroße Platinen.

Praxistest und Leistung

Den Praxistest besteht der Rechner ohne Beanstandungen. Das mitgeorderte **Windows XP** wurde ordentlich installiert, der PC ist nach dem ersten Hochfahren sofort betriebsbereit. Lediglich eine regelmäßige Warnmeldung weist darauf hin, dass keine Virensoftware installiert ist. Sowohl Rechner-Bios (aktuell) als auch Grafikkartentreiber (nicht ganz aktuell) erweisen sich als sauber, wenngleich recht konservativ konfiguriert.

Bei den Benchmarktests erreicht der **4gamez!** die erwarteten Leistungen. Alle aktuellen Spiele laufen problemlos und flüssig. Da die **Geforce 6800** in der LE-Version aber »nur« Oberklasse darstellt, sind nicht immer die höchsten Detailstufen und Auflösungen empfehlenswert. Mit 1280 x 1024 Pixeln sowie aktiviertem Antialiasing und anisotropischem Filtering geht die Bildrate mitunter gehörig in die Knie. Die nur 512 MB RAM quälen bei immer mehr Titeln den Spieler mit langen Ladezeiten oder stören durchs nötige Nachladen den Spielfluss. Um eine Aufrüstung auf 1 GB kommt man deshalb mittelfristig schwerlich herum.



Die **Heißluft-Abführröhre** im Gehäusedeckel hilft wenig, da die CPU woanders sitzt.

Selbst bei den größten Anstrengungen bleibt das Betriebsgeräusch erfreulich dezent. Sowohl Festplatte als auch die (temperaturgesteuerten) Lüfter gehören zu den leisen Vertretern. Die Kühlleistung ist dabei völlig ausreichend. Lediglich das Netzteil deutet mit seinem ständigen Warmluftschwall an, dass es für das System nicht gerade überdimensioniert ist.

Fazit: Attraktiver Mittelklasserechner

Bis auf die fehlenden 512 MB RAM entspricht der Atelco so ziemlich dem Maximum dessen, was unterhalb der 900 Euro machbar ist. Suchen Sie einen sauber aufgebauten Rechner mit viel Leistung für relativ kleines Geld, dann sind Sie beim **4gamez!** auf der sicheren Seite.

Michael Galuschka

AUSSTATTUNG UND TECHNISCHE DATEN

Prozessor
AMD Athlon 64 3000+
Kühler: Arctic-Cooling Sil. 64

Mainboard
MSI K8N Neo Plat. (Sockel 754)
CPU-Support: Athl. 64, Sempron
Bios: Award V1.4 (aktuell)
Chipsatz: Nvidia Nforce3 250
Steckplätze: 1x AGP, 5x PCI
Speicherbänke/frei: 3/2
USB/Firewire: 6/1
Sonstiges: 1-GB-LAN, W-LAN, 8-Kanal-Sound

Speicher
Corsair ValueSelect VS512MB400
1x 512 MB DDR400

Grafikkarte
Leadtek A400LE TDH
3D-Chip: Geforce 6800LE
Grafikspeicher: 128 MB
Anschlüsse: VGA/DVI/S-Video

Festplatte
Samsung SP1614C
(S-ATA, 7200 U/min), 160 GB

DVD-Brenner
Pioneer DVR-108 (16-fach, Dual-Layer)

DVD-Laufwerk
Samsung TS-H352A (16-fach)

Gehäuse
Compucase 6C29BS
Netzteil: HEC 350MR-PTD, 350 Watt
freie Laufwerksschächte: 2x 5,25 Zoll, 3x 3,5 Zoll

Software
Betriebssystem: keines
Spiele: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia – Sands of Time
Programme: Nero 6 OEM Suite

Dokumentation
Benutzerhandbuch (deutsch)
Mainboard-Handbücher (engl.)

Sonstiges
Floppy-Laufwerk

ATELCO 4GAMEZ!

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		849 Euro (948 Euro inkl. Windows XP)
Hersteller		Atelco
Internet		www.atelco.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	74
Aufbau/Verarb.	(30%)	78
Komponenten	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	64
Preis/Leistung		Sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 2 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Auch wenn der Angebots-Preis erschummelt ist: Für Spieler gibt es kaum einen besseren Komplett-PC für so kleines Geld. Verwendete Komponenten, Aufbau und Verarbeitung sind tadellos.«

74

AKTUELLE **GRAFIKKARTEN** IM TEST

Was bringt die neue Schnittstelle PCI-Express an Geschwindigkeit? Wir haben vier viel versprechende **Grafikkarten der neuesten Generation von 120 bis 500 Euro getestet**.

Langsam beruhigt sich das Geschehen bei den 3D-Karten wieder. Die Einführung der neuen Kartengeneration mit dem **Radeon X800** und dem **Geforce 6800** liegt nun schon einige Zeit zurück. Sowohl ATi als auch Nvidia sind momentan damit beschäftigt, die vorhandenen Lücken in der Modellpalette zu schließen – besonders für die neue, zum bisherigen AGP-Steckplatz nicht mehr kompatible PCI-Express-Schnittstelle.

PCI-Express auf dem Vormarsch

Dass auch wir uns künftig auf PCI-Express-Grafikkarten konzentrieren, hat vor allem mit der künftigen Bedeutung dieser Schnittstelle zu tun. Durch die Verbreitung auf Mainboards mit Sockel 775 (Intel-CPUs) und 939 (AMD-Prozessoren) wird PCIe recht bald die dominante Rolle bei den Neuverkäufen spielen. Leistungsmäßig hat der neue Steckplatz gegenüber AGP keine spürbaren Vorteile. Wenn Sie also die Leistungswerte einer **Radeon X800 XT PE** oder einer **Geforce 6600 GT** serviert bekommen, dann gelten die gleichermaßen für AGP- wie PCIe-Varianten – von systembedingten Unterschieden (Prozessor, Mainboard, Speicher) abgesehen.

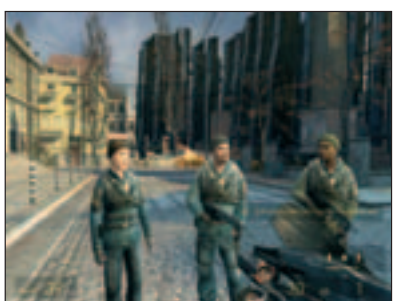
Allerdings machen es die Grafikkarten-Hersteller dem Kunden bewusst schwer: Einige ältere 3D-Chips bekamen im Zuge der Umstellung auf PCIe einfach neue Bezeichnungen verpasst und lassen sich so bequem als scheinbar brandneu vermarkten. Beispiele sind der **Geforce PCX 5750 (FX 5700)** oder der **Radeon X600 (Radeon 9600)**.

So testen wir – Benchmarks, Testsystem

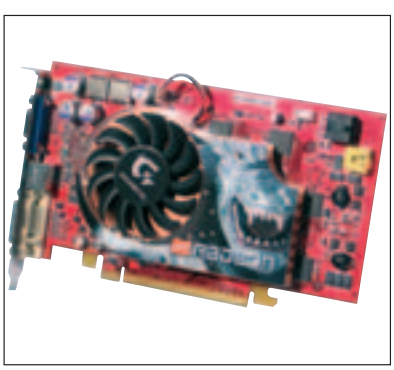
Den getesteten Grafikkarten haben wir mit diversen Benchmarks auf den Chip gefühlt. Zum Testprogramm gehören alte Bekannte wie **Unreal Tournament 2004** und **Far Cry**, aber auch neue Spiele wie **Half-Life 2** und **Doom 3**. Durchgeführt haben wir jeden Benchmark in der Regel in sechs Varianten: In den Auflösungen 1.024x768, 1.280x960 und 1.600x1.200, jeweils einmal ohne und einmal mit Antialiasing sowie anisotropischer Filterung. Unabhängig von Benchmark und Auflösung wurde sowohl in den Treibern als auch in der Software selbst die maximale Detail-/Qualitätsstufe verwendet.

Als Testrechner benutzen wir für PCI-Express-Grafikkarten einen Pentium 4 mit 3,4 GHz, der auf einem Sockel-775-Mainboard vom Typ Asus P5GD2 Premium werkelt. Dazu gesellen sich 1,0 GHz DDR2-Speicher (Kingston HyperX), eine Soundblaster Audigy 2, als S-ATA-Festplatte eine Western Digital WD1600JD sowie das DVD-Laufwerk Plextor PX-116A. Seinen Saft bekommt das System vom Enermax-Netzteil EG485P/AX, das satte 480 Watt liefert und auch mit den dicksten Grafikkarten bequem zurecht kommt.

Michael Galuschka



Half-Life 2 wird als **Benchmark** künftig zum festen Bestandteil von Grafikkartentests.



Hardware-Kategorie **3D-Grafikkarte**

GIGABYTE **X800 XT**

Eine der wenigen **in ausreichender Menge verfügbaren** X800-Karten.

Viele Spieler halten sie immer noch für ein Phantom: Auch etliche Monate nach ihrer Einführung liegt die Highend-Klasse der 3D-Karten nicht wirklich stapelweise bei den Händlern herum. Noch mit am regelmäßigsten schaufelt Gigabyte sein Spitzenmodell in annehmbaren Stückzahlen in die Händlerregale. Einen kleinen Rüffel setzt es dabei für die Namensgebung: Während auf der Packung schlicht **X800 XT** steht, wird sonst vor allem der Buchstabenhaufen **GV-RX80T256V** als offizielle Bezeichnung benutzt.

Zum Einsatz kommt bei der rund 500 Euro Karte die »normale« Version des **X800 XT**. Die arbeitet mit 500 MHz Chip- und 1,0 GHz Speichertakt – an RAM sind die üblichen 256 MB GDDR3 von Samsung (2,0 Nanosekunden) verbaut.

Konkurrenzlos gut

Die Leistungswerte, die unser Testmuster damit erreichte, waren natürlich jenseits von Gut und Böse. Selbst anspruchsvollste Spiele wie **Doom 3**, **Far Cry** oder **Half-Life 2** laufen bei hohen Auflösungen, maximaler Detailstufe und Antialiasing flüssig. Etwas Besonderes innerhalb der **XT800 XT**-Klasse stellt die Gigabyte aber nicht dar. Sie entspricht bis hin zum kleinsten Kondensator dem Referenzdesign und ist somit zum Beispiel identisch zum Sapphire-Pendant. Immerhin gewinnt sie derzeit noch kampflos das Spitzenduell gegen Nvidia: Zum Redaktionsschluss war die **6800 Ultra** für PCI Express immer noch nicht verfügbar.

In Sachen Ausstattung gibt Gigabyte ein ordentliches Bild ab. Neben dem DVI- ist auch ein S-Videoausgang auf der Karte, der per beigelegter Kabelpeitsche auch als Video-In benutzt werden kann. An Software sind neben den üblichen Treibern und Tools **Power DVD** sowie **Power Director** von Cyberlink und ein Spielepaket dabei. **Counterstrike: Condition Zero**, **Thief 3: Deadly Shadows** und **Joint Operations: Typhoon Rising** machen zwar spielerisch einiges her, sind aber nicht unbedingt das beeindruckendste Demomaterial für eine der besten Grafikkarten, die es derzeit zu kaufen gibt.

Michael Galuschka

X800 XT

Typ		**3D-Grafikkarte**
ca. Preis		**500 Euro**
Hersteller		**Gigabyte**
Internet		**www.gigabyte.de**
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	88
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	80
Preis/Leistung		**Gut**
Bestenliste	**Platz 1** (von 2 getesteten Grafikkarten über 300 Euro)	

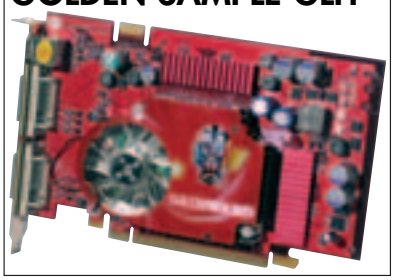
FAZIT

»Die Karte im Referenzdesign, die Ausstattung im üblichen Rahmen: Das klingt negativer als es ist, denn Sie bekommen ein zuverlässiges und schnelles Spitzenklasse-Modell.«

87

GAINWARD

ULTRA/1960PCX XP GOLDEN SAMPLE GLH



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Schnell und teuer: der Ferrari unter den Geforce-6600-GT-Karten.

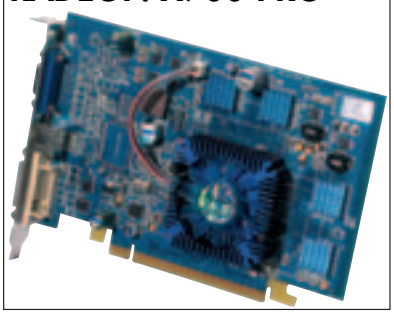
Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Diese Floskel trifft bei 3D-Karten nicht zuletzt auf die Produkte von Gainward zu. Im Gegensatz zum Großteil der Konkurrenz, die brav immer wieder Referenzdesigns auf den Markt wirft, bietet Gainward zudem viele eigenständige Produkte abseits der Masse an. Im vorliegenden Fall ist das eine **Geforce 6600 GT**, die sowohl einen ausgesuchten, besonders leistungsfähigen Chip (»Golden Sample«) als auch extrem schnellen Speicher verbaut hat.

Mit diesem Rüstzeug garantiert der Hersteller Taktraten von 540 statt 500 MHz (Chip) und 1.150 statt 1.000 MHz (Speicher), die man per Mausklick im Tuning-Tool einstellen kann. In unseren Testläufen waren sogar weitere Taktsteigerungen ohne Absturz möglich. Die so erreichten Werte liegen auf, teilweise sogar spürbar über dem Niveau der **Geforce 6800**-Modelle. Und solange die nicht für PCIe erhältlich sind, ist unser Testmuster die schnellste erhältliche PCIe-Karte – und damit ein potenzieller Knüller. Doch Gainward versäumt es, gegenüber herkömmlichen **6600 GT** den Aufpreis im Rahmen zu halten. Der beträgt rund 80 Euro – damit ist die **1960PCX GS GLH** nicht nur genauso schnell, sondern auch genauso teuer als eine **6800**. Womit wir wieder bei der Geschmacksfrage gelandet wären.

Michael Galuschka

SAPPHIRE

RADEON X700 PRO



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Atis Beitrag zur 200-Euro-Klasse hat es gegen Nvidia schwer.

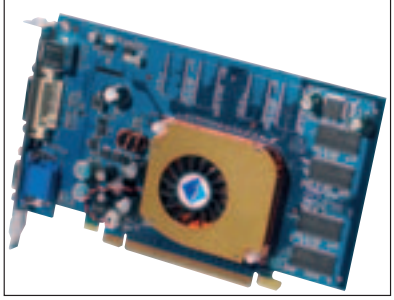
In Atis Portfolio ist der **Radeon X700 Pro** das klassische Mittelklasse-Modell. Wie viele Konkurrenten kostet auch die **Sapphire Radeon X700 Pro** mit 128 MByte DDR3-Speicher knapp 200 Euro. Damit muss sie preislich den schweren Kampf gegen Nvidias derzeitigen Liebling **6600 GT** antreten – die Unterstützung in Form der schnelleren **X700 XT** ließ zum Redaktionsschluss noch auf sich warten. Die wäre aber, das zeigten unsere Tests, dringend vonnöten, zumindest in Form einer daraus resultierenden Preissenkung für den **X700 Pro**.

Denn in den Benchmark-Messungen konnte die **Sapphire X700 Pro** mit einer normalen **Geforce 6600 GT** nicht mithalten. Bei **Doom 3** erwartungsgemäß schon gar nicht, aber auch bei Ati-freundlicheren Spielen wie **Half-Life 2** zog die Radeon den Kürzeren. Absolut gesehen bot das Testmuster eine dem Preis durchaus angemessene Leistung. Doch Nvidia hat im PCIe-Bereich derzeit einfach mehr zu bieten. Die gleich teure **6600 GT** ist schneller, die etwa gleich schnelle, GT-lose **6600** rund 50 Euro billiger. Immerhin passt mit einem DVI- und S-Video-Ausgang sowie einem attraktiven Spiele-Bundle (**Prince of Persia: The Sands of Time**, **Splinter Cell Pandora Tomorrow**) zumindest die Ausstattung. Wer unbedingt Ati will, ist bei der **X700 Pro** gut, aber etwas teuer aufgehoben.

Michael Galuschka

ALBATRON

TRINITY GEFORCE 6600E



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Wenig empfehlenswerte Sparvariante des Geforce-6600-Chips.

Albatron brachte uns zum Staunen: Die in die Redaktion geschickte **Trinity Geforce 6600** soll nur rund 120 Euro kosten – rund 20 Euro weniger, als für eine 6600 gewöhnlich fällig sind. Ein Aufkleber auf der Packung klärt die Situation zumindest für den Kenner. Statt wie normalerweise mit 128 Bit sind die 128 MB DDR-Speicher nur mit 64 Bit Bandbreite angeschlossen, Albatron selbst nennt diese Variante **6600E**. Trotz des korrekten Stickers eine zweifelhafte Sache: Der Laie kann mit diesen Angaben normalerweise wenig anfangen und vermutet trotzdem eine normale **6600** hinter der Karte.

Und das – so zeigten unsere Messungen – ist die E-Variante beileibe nicht. Der unzeitgemäße Flaschenhals bei der Speicherbandbreite bremst das Tempo enorm. Speziell bei hohen und sehr hohen Auflösungen sowie aktiviertem Antialiasing kommt die **Trinity Geforce 6600E** kaum noch auf halbwegs spielbare Werte über 15 fps. Der maue Eindruck verfestigt sich bei einem kurzen Quercheck mit einer **Geforce 6200**: Sogar die ist minimal flotter. Spiele, die das Shader-3.0-Model nutzen, leiden sogar noch etwas stärker unter den 64 Bit. Zudem nervt der laute Lüfter, die Ausstattung ist absolut durchschnittlich. Und so entpuppt sich das vermeintliche Schnäppchen als echter Rohrkrepierer: Lieber eine »richtige« **Geforce 6600** kaufen.

Michael Galuschka

ULTRA/1960PCX XP GS GLH

Typ		3D-Grafikkarte bis 300 Euro
ca. Preis		280 Euro
Hersteller		Gainward
Internet		www.gainward.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	78
Bildqualität	(25%)	88
Technik	(15%)	84
Ausstattung	(10%)	74
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 1 (von 4 getesteten Grafikkarten bis 300 Euro)

FAZIT

»Die derzeit schnellste Grafikkarte mit 6600-GT-Chip kommt von Gainward. Die Leistung der 1960PCX GS GLH ist auf 6800-Niveau, der Preis von knapp 300 Euro allerdings auch.«

81

RADEON X700 PRO

Typ		3D-Grafikkarte bis 300 Euro
ca. Preis		200 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	68
Bildqualität	(25%)	84
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	71
Preis/Leistung		Befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 4 getesteten Grafikkarten bis 300 Euro)

FAZIT

»Die Sapphire Radeon X700 Pro ist für sich gesehen eine durchaus ordentliche Grafikkarte. Mit der gleich teuren Geforce 6600 GT kann sie aber bei weitem nicht mithalten.«

74

TRINITY GEFORCE 6600E

Typ		3D-Grafikkarte bis 150 Euro
ca. Preis		120 Euro
Hersteller		Albatron
Internet		www.albatron.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	46
Bildqualität	(25%)	76
Technik	(15%)	42
Ausstattung	(10%)	55
Preis/Leistung		Ausreichend
Bestenliste		Platz 3 (von 3 getesteten Grafikkarten bis 150 Euro)

FAZIT

»Der normale Geforce 6600 kann beim Preis-Leistungs-Verhältnis ordentlich punkten. Auf Albatrons abgespeckte E-Version trifft dies nicht zu: Die Leistung sank stärker als der Preis.«

54



STEUER-RATGEBER 2005

Ich dreh am Rad: Wenn das neue, eigentlich tolle Rennspiel mit Tastatur oder Gamepad keinen rechten Spaß machen will, muss ein Lenker her. Wir sagen Ihnen, **welches Wheel am besten zu Ihren Ansprüchen passt**.

Während dem klassischen Joystick nach und nach die passenden Genres und Spiele wegsterben, sind Lenkräder aus der Hardware-Landschaft nicht wegzudenken. Denn ohne sie sind Simulationen wie **GTR** oder **Nascar Racing** kaum spielbar, aber auch Funracer wie die **Colin**-Reihe oder **Flat Out** machen damit einfach mehr Spaß.

Geiz ist ungeil

Das aktuelle Angebot an Wheels ist dabei vielfältig und dennoch überschaubar. Seitdem sich Microsoft Mitte 2003 aus dem Geschäft zurückzog, findet man hauptsächlich Modelle von Logitech, Thrustmaster, Saitek und Interact in den Händlerregalen. Dazu gesellen sich zahlreiche No-Name- und Billigangebote teilweise weit unter 40 Euro, die wir aber bewusst außen vor lassen. Die sind – soweit können wir pauschalisieren – durch die Bank wenig empfehlenswert, basieren auf der immergleichen 08/15-Taiwan-Technik und bremsen den Fahrspaß eher, anstatt ihn zu fördern.

Vier Prüfkriterien

So haben wir uns aus dem aktuellen Angebot sechs Modelle herausgepickt und sie auf Herz (Lenker) und Nieren (Pedale) überprüft. Die Erkenntnisse fassen wir in vier Kategorien zusammen, die gewichtet die Gesamtnote ergeben: Die Verarbeitung macht 10 Prozent aus und enthält die allgemeine Verarbeitungsqualität, verwendete Materialien, den optischen Eindruck und Anfassqualität. Bei der Ausstattung zählen die Anzahl der Knöpfe und Schaltwippen, ob Force Feedback vorhanden ist, ob das Lenkrad auf zusätzlichen Plattformen läuft und auch, wie gut die Treibersoftware ist. Spezielle Features wie etwa die 900-Grad-Technik von Logitechs **Driving Force Pro** fließen ebenfalls positiv ein – sofern sie sinnvoll sind. Unter Ergonomie fassen wir zusammen, was bei der Bedienung des Lenkrads auffällt: Lässt es sich ordentlich befestigen? Sind alle Knöpfe gut erreichbar? Rutschen die Pedale?

Diese »harten« Kriterien machen die eine Hälfte der Gesamtwertung aus, der Praxistest die andere. Dort ermitteln wir, wie viel Spaß die Spiele mit dem Lenker machen, ob schnelle Zeiten erzielt werden können und was sonst noch so im Alltag auffällt. Alle vier Kategorien zusammen ergeben dann die Gesamtwertung zwischen 0 und 100 Punkten.

Michael Galuschka

Die Kandidaten im Überblick

- **Brooklyn Booster XXL**, ca. 60 Euro
- **Logitech Driving Force Pro**, ca. 120 Euro
- **Saitek R220**, ca. 45 Euro
- **Saitek R440 Force**, ca. 60 Euro
- **Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in1 Racing Wheel**, ca. 60 Euro
- **Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel**, ca. 170 Euro

LENKRAD-**BENCHMARKS**

Benchmarks? Bei Lenkrädern? Aber ja, denn Fahrspaß ist nicht alles. Wenn das teuer erstandene Wheel mangels Präzision oder sonstigen fehlenden Qualitäten keine vernünftigen Zeiten zulässt, helfen die restlichen Vorzüge auch nicht mehr viel. Da sich Lenkräder aber nicht einfach so messen lassen wie etwa Grafikkarten oder Mainboards, haben wir ein eigenes Verfahren entwickelt. Dabei muss jeder Kandidat bei fünf aktuellen Rennspielen auf je einem Kurs antreten. Der wurde bereits vor dem Testbetrieb soweit einstudiert, dass Lerneffekte ausgeschlossen werden können.

Zehn Versuche

Jedes Lenkrad hatte pro Spiel und Strecke zehn Versuche bzw. Runden (bei Flat Out waren es fünf Drei-Runden-Rennen), seine Bestzeit aufzustellen. Neben der reinen Messung interessierte uns aber auch, wie schnell und problemlos dieser Wert zu erreichen war, was wir durch Farbkästchen wiedergeben. Rot heißt »viel Arbeit nötig«, bei Gelb braucht's schon etwas Übung und bei Grün sind die angegebenen Zeiten praktisch von Anfang an ohne große Anstrengung machbar. Grundsätzlich galt für alle Testfahrten: maximaler Schwierigkeitsgrad bzw. höchste Simulationsstufe bei der Fahrphysik, keinerlei Fahrhilfen, manuelle Schaltung.

Spiel (Fahrzeug/Strecke)	**Logitech** Driving Force Pro	**Thrustmaster** F1 FF Wheel	**Saitek** R440 Force	**Thrustmaster** Enzo Ferrari 2-in-1	**Saitek** R220	**Brooklyn** Booster XXL
GTR (Ferrari 575 M/Barcelona)	1.44,9 min.	1.44,4 min.	1.44,6 min.	1.45,9 min.	1.45,1 min.	1.45,8 min.
Flat Out (Spider/Bunker Challenge)	1.14,5 min.	1.14,8 min.	1.14,4 min.	1.16,0 min.	1.19,3 min.	1.22,1 min.
RFactor (ZR Type Z/Toban Raceway Park)	1.08,1 min.	1.08,6 min.	1.09,8 min.	1.09,2 min.	1.09,8 min.	1.10,6 min.
Colin 2005 (Audi A3/Australien WP3)	2.55,3 min.	3.04,4 min.	3.02,9 min.	3.00,3 min.	– *	3.25,1 min.
R. Burns Rally (Subaru/Driving School)	1.25,5 min.	1.32,0 min.	1.30,5 min.	1.27,8 min.	1.30,6 min.	1.29,5 min.

* Pedale funktionieren nicht richtig, dadurch keine vernünftigen Zeiten möglich

LOGITECH

DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie FF-Lenkrad

Ungewöhnliche Karriere: für die PS2 entwickelt, jetzt PC-Referenz.

Nein, Sie haben nicht das falsche Heft erwischt. Logitechs **Driving Force Pro** wurde zwar für die PS2 (und speziell **Gran Tursimo 4**) entwickelt, läuft mit der Logitech-Software 4.40 aber auch perfekt am PC. Technisch ähnelt es sehr stark dem **Momo Racing**. Force-Feedback-Technik und Lenkmechanik sind die gleichen, die Pedale ebenso. Dummerweise wurde auch gleich noch der »80%-Bug« mit übernommen: Durch einen Konstruktionsfehler kann es vorkommen, dass man nach einiger Zeit selbst bei durchgetretenem Pedal nur noch 80 Prozent Gas geben kann. Allerdings kommt der Fehler weniger gehäuft vor als beim **Momo**.

Ansonsten herrscht eitel Sonnenschein: Das **Driving Force Pro** gibt im Praxistest mit überragender Präzision und famosen Force-Feedback-Effekten bei fast jedem Spiel eine begeisternde Figur ab. Als Spezialität kann man per Tastenkombination den Lenkwinkel von etwas knappen 180 Grad auf gewaltige 900 Grad umstellen. Wem das zu viel Kurbelei ist, darf ihn mit dem Logitech-Tool DXTweak2 (auf unserer DVD) zusätzlich auf 540 oder 720 Grad justieren. Da das **Driving Force Pro** trotz seiner Vorteile (PS2-kompatibel, 900-Grad-Modus) im Schnitt sogar zehn Euro billiger als das **Momo Racing** zu haben ist, gilt es ab sofort als unsere unangefochtene Lenkrad-Referenz.

Michael Galuschka

THRUSTMASTER

F1 FORCE FEEDBACK WHEEL



Hardware-Kategorie FF-Lenkrad

Das Thrustmaster-Topmodell ist ein echter Rundstrecken-Spezialist.

Mit satten 170 Euro ist das **F1 FF Wheel** von Thrustmaster der mit Abstand teuerste Testkandidat. Der Gegenwert des im Ferrari-Lenkrad-Design gehaltenen Lenkrads ist aber auch entsprechend: Exzellente Anmutung, hochwertige Materialien, edle Komponenten und eine hervorragende Verarbeitung machen schnell klar, wohin das Geld gewandert ist. Nicht optimal ist die softwareseitige Konfiguration gelöst: Getrennte Pedal-Achsen lassen sich nur über ein umständlich anzufertigendes Profil in der »Thrustmapper«-Software und nicht in der normalen Gamecontroller-Steuerung von Windows einstellen.

Dass man es mit einem echten Luxus-Lenker zu tun hat, wird auf der Strecke schnell deutlich: Mühelos gelingen superexakte Lenkmanöver, die Pedale sind schlicht sehr gut (kippeln aber gerne seitlich weg), und die bärenstarken FF-Effekte vermitteln ein Rennfeeling der Extraklasse. Allerdings bevorzugt auf Rundkursen bei F1-Simulationen, **Nascar Racing** und **GTR**. Auf die staubige Rallye-Piste begibt sich das **F1 FF** nicht so gerne. Für die ist das Steuerrad schlicht zu wuchtig, wirkt behäbig und zäh. Zwar lässt es sich sehr leichtgängig einstellen, doch mit den Lenkkräften verschwindet dann auch der Fahrspaß. Wirklich schlecht fahren sich **Richard Burns Rallye** und **Colin 2005** damit nicht, doch sein Geld ist es nur auf griffigem Asphalt wert.

Michael Galuschka

SAITEK

R440 FORCE



Hardware-Kategorie FF-Lenkrad

Schnittiges FF-Lenkrad mit überzeugendem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Im Saitek-typischen, leicht futuristischen Design präsentiert sich das **R440 Force**. Das Lenkrad versucht erst gar nicht, dem eines echten Rennwagens möglichst ähnlich zu sehen. Unkonventionell gestaltet wurden auch die von oben befestigten Pedale. Die sind zwar in einem angenehmen Winkel angebracht, treten sich aber viel zu leicht – fein abgestuftes Gas geben und Bremsen fällt da schwer. Und wenn wir schon mal beim Meckern sind: Vier selbst gut platzierte Knöpfe auf dem Lenkrad sind zu wenig – da muss man des Öfteren wichtige Funktionen auf der Tastatur belassen.

Dennoch überwiegen beim Praxistest die positiven Seiten. Das Lenkrad liegt so angenehm wie kein anderes in der Hand. Auch der Gummibelag ist gut gewählt: Er rubbelt und klebt nicht, andererseits rutschen selbst feuchte Hände nicht ab. Überzeugend auch die Force-Feedback-Effekte: Die reißen einem zwar nicht die Arme weg, wirken aber jederzeit stimmig. Zum Fahrspaß der gehobenen Klasse gesellen sich schnelle, locker eingefahrene Rundenzeiten. Wie die Pedal- sind aber auch die Lenkkräfte einen Tick zu niedrig. Macht aber nix, denn mit rund 60 Euro liegt das **Saitek R440** im unteren Preisbereich der FF-Modelle. Und scheitert nur wegen der sparsamen Ausstattung an einem »sehr gut« in der Preis-Leistungs-Bewertung.

Michael Galuschka

DRIVING FORCE PRO

Typ		FF-Lenkrad
ca. Preis		120 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	91
Ergonomie	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	90
Verarbeitung	(10%)	50*
Preis/Leistung		Sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Seltsam ist es schon: Ein für die PS2 konstruiertes Lenkrad wird zur Referenz auf dem PC. Doch das Driving Force Pro funktioniert halt einfach besser als die versammelte Konkurrenz.«

86

*Abwertung wegen des 80%-Bugs (siehe Text)

F1 FORCE FEEDBACK WHEEL

Typ		FF-Lenkrad
ca. Preis		170 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		www.thrustmaster.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	81
Ergonomie	(20%)	85
Ausstattung	(20%)	83
Verarbeitung	(10%)	86
Preis/Leistung		Befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Das F1 FF Wheel wurde nicht umsonst im Formel-1-Design gestaltet: Auf der Rundstrecke gehört es zur absoluten Spitzenklasse, auf der Rallyepiste nur ins Mittelfeld.«

83

R440 FORCE

Typ		FF-Lenkrad
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	79
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	66
Verarbeitung	(10%)	75
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 4 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Ein faires Angebot: Zum Preis von 60 Euro hat das R440 fast alles zu bieten, was ein gutes Lenkrad ausmacht. Lediglich Pedale und Ausstattung sind verbesserungswürdig.«

76

THRUSTMASTER

ENZO FERRARI 2-IN-1 RACING WHEEL



Hardware-Kategorie: Lenkrad

FF-loses Lenkrad für PC und PS2 im bekannten Thrustmaster-Ferrari-Design.

Es ist nicht einfach, ein neues Thrustmaster-Lenkrad als solches zu erkennen. Auch das **2-in-1 Racing Wheel** bedient sich bereits bekannter Komponenten: Das Lenkrad der **Enzo Ferrari**-Linie, kombiniert mit der großen Pedaleinheit. Zum Preis von 60 Euro müssen Sie zwar auf Force Feedback verzichten, dafür arbeitet das **2-in-1** praktischerweise auch mit der Playstation 2 zusammen. Am Tisch befestigt man es mit einer zentralen Halteklammer. Die verhindert zwar zuverlässig das Verrutschen, nicht aber das vertikale Wackeln. Im Vergleich zu anderen Herstellern stehen montierte Thrustmaster-Lenkräder auffällig niedrig.

Im Alltag zeigt sich das **Enzo Ferrari 2-in-1** unauffällig, aber auf gehobenem Niveau. Ohne große Eingewöhnung erzielt man damit schnelle Zeiten. Angenehm fallen die starken, gleichmäßigen Rückstellkräfte der Feder auf, die ein gefühlvolles Fahren bei allen Rennspiel-Arten ermöglichen. Das Fehlen eines Schalthebels wird durch die Doppelwippen ausgeglichen: etwas schwammige digitale zum Schalten und analoge zum optionalen Gas geben und Bremsen. Das macht man aber lieber mit den schön großen, straffen Pedalen. Ein »mangelhaft« verdient deren Standfestigkeit: Besonders auf Teppichboden rutschen sie nach ein paar beherzten Tritten schnell weg.

Michael Galuschka

ENZO FERRARI 2-IN-1 RAC. WHEEL

Typ		Lenkrad
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		www.thrustmaster.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	74
Ergonomie	(20%)	72
Ausstattung	(20%)	73
Verarbeitung	(10%)	69
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 6 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Ein typisches Thrustmaster-Lenkrad der oberen Mittelklasse: ordentlich, wenngleich nicht wirklich überragend. Die zusätzliche PS2-Kompatibilität ist eine nette Zugabe.«

73

SAITEK

R220



Hardware-Kategorie: Lenkrad

Unser Preistipp: günstiger Bruder des R440 ohne Force Feedback.

Mit rund 45 Euro durchschnittlichem Straßenpreis ist das **Saitek R220** das Discount-Angebot in diesem Vergleich. Bis auf das fehlende Force Feedback (und dementsprechend anderer Lenktechnik) entspricht es dem **R440**. Somit hat es auch die meisten Vor- und Nachteile geerbt. Die größten Minuspunkte sind die wiederum nur vier, wenngleich sehr gut platzierten Knöpfe, sowie die viel zu leichtgängigen und dadurch gefühllosen Pedale. Optische Anmutung, Materialqualität und Verarbeitung bieten angesichts des Preises keinen Anlass zur Kritik. Allerdings stinken die verwendeten Kunststoffe erbärmlich; der Geruch verfliegt erst nach einigen Tagen – das gilt auch für das **R440**.

Trotz der unterschiedlichen Innereien ist das Fahrgefühl dem des FF-Bruders verblüffend ähnlich. Auch hier ist das vor allem der Verdienst des Lenkradkranzes, auch hier kommt dadurch sofort Wohlfühl-Stimmung auf. Zwar könnte sich das **R220** ruhig etwas straffer drehen lassen, und der Lenkwinkel fällt mit 180 Grad etwas knapp aus. Doch die Rundenzeiten stimmen, obwohl meist ein paar Anläufe nötig sind. Einen Ausfall leistet sich Saitek bei **Colin McRae Rally 2005**: Trotz diverser Einstellungen und zig Versuchen wollte **Colin** die Pedale einfach nicht richtig erkennen – vernünftiges Spielen ist unmöglich.

Michael Galuschka

R220

Typ		Lenkrad
ca. Preis		45 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	69
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	61
Verarbeitung	(10%)	75
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 7 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Das Saitek ist ein hervorragendes Angebot, wenn es vornehmlich auf den Preis ankommt. Die durchwegs ordentlichen Qualitäten werden nur durch den Colin-Lapsus getrübt.«

70

BROOKLYN

BOOSTER XXL



Hardware-Kategorie: Lenkrad

Theorie bestanden, doch in der **Fahrprüfung** fällt dieses Lenkrad durch.

Nach dem Auspacken fällt das **Booster XXL** sofort durch das typische, billig wirkende »Asien-Design« auf. Auch verwendete Materialien und Anfassqualität sind eher bescheiden. Dass trotzdem mindestens 60 Euro dafür fällig werden, liegt an der Multiplattform-Tauglichkeit: Das Lenkrad funktioniert auch an PS2, Xbox und Gamecube. Und mit Digitalpaddles, zusätzlichem Schalthebel und insgesamt zwölf Knöpfen passt auch die Ausstattung. Zwei der Buttons sind zudem extragroß und an der oberen Lenkradkranz-Hälfte ideal platziert.

Das **Booster XXL** ist mit zwei Vibrationsmotoren ausgerüstet, die aber nicht viel mehr als ein nerviges Dauerrütteln zustande bringen – das stellt man besser sofort wieder ab. Im Rennbetrieb schlägt sich das Brooklyn zunächst überraschend wacker, bis nach und nach etliche Mängel auftauchen. So sind die Pedale nicht als getrennte Achsen konfigurierbar, was vor allem bei Rallye-Spielen den Fahrspaß reduziert. Weitaus schlimmer: Mit manchen Spielen wie **Flat Out** oder **Colin 2005** arbeitet das **Booster XXL** nicht vernünftig zusammen. Es reagiert zunächst (trotz höchster Empfindlichkeit und Deadzone auf 0) nur zögerlich auf Steuerbefehle, zieht dann aber weiter in die eingeschlagene Richtung, obwohl das Lenkrad längst wieder in Mittelstellung steht.

Michael Galuschka

BOOSTER XXL

Typ		Lenkrad
ca. Preis		ca. 60 Euro
Hersteller		Brooklyn
Internet		www.vidis.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	48
Ergonomie	(20%)	66
Ausstattung	(20%)	77
Verarbeitung	(10%)	50
Preis/Leistung		Befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 11 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Billige Anmutung, erhebliche Schwächen im Praxistest: Trotz durchaus vorhandener Vorzüge ist Brooklyns Multiplattform-Lenker für PC-Spieler keine Empfehlung.«

57

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
SPITZENLASSE						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D)	550 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON XT800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	550 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	450 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	450 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128)	300 Euro	12/04	Sehr gut	**GUT**
MITTELKLASSE						
1	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800Pro-TD128)	220 Euro	12/04	Sehr gut	**GUT**
2	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800LE-TD128)	270 Euro	12/04	Gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle8835XT-DT)	180 Euro	12/04	Sehr gut	**BEFRIEDIGEND**
4	ATI **RADEON 9800**	(z.B. Club 3D Radeon 9800)	180 Euro	12/04	Sehr gut	**BEFRIEDIGEND**
5	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600XT, Asus A9600XT/TD)	150 Euro	12/04	Gut	**BEFRIEDIGEND**
EINSTIEGSKLASSE						
1	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	120 Euro	12/04	Gut	**AUSREICHEND**
2	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	110 Euro	12/04	Gut	**AUSREICHEND**
3	NVIDIA **GEFORCE FX5700 LE**	(z.B. AOpen Aeolus FX5700LE-DV128LP, Asus V9570LE)	90 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**
4	ATI **RADEON 9600 SE**	(z.B. MSI RX9600SE-T128, Sapphire Atlantis Radeon 9600 SE)	80 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**

S-ATA FESTPLATTEN

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	Gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	150 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	Gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	Sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	Gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	119 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	Befriedigend	80	69	49	72	**71**

LENKRÄDER

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	120 Euro	FF-Wheel	01/05	Sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	170 Euro	FF-Wheel	01/05	Befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	130 Euro	FF-Wheel	–	Gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	FF-Wheel	01/05	Gut	79	81	66	75	**76**
5	MICROSOFT **SIDEWINDER FF WHEEL**	80 Euro	FF-Wheel	–	Gut	75	72	71	83	**75**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ATI
RADEON 9800 PRO



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	Gut

NVIDIA
GEFORCE 6800



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	Gut

EXCELSTOR
J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

SAITEK
R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Ausstattung (20%)	Technik (20%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	Sehr gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	190 Euro	i915P	–	Sehr gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	Gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	Sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	Gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	Sehr gut	83	95	74	90	**85**
7	ALBATRON **PX915G PRO**	120 Euro	i915G	–	Gut	85	92	74	63	**82**
8	ABIT **AS8**	110 Euro	i865PE	–	Gut	85	95	63	81	**81**
9	FOXCONN **925A01-P-8EKRS**	170 Euro	i925X	–	Befriedigend	84	92	70	63	**80**
10	DFI **925X-T2 LANPARTY**	220 Euro	i925X	–	Befriedigend	84	85	72	45	**77**
ATHLON 64										
1	ASUS **K8V DELUXE**	150 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	90	82	92	90	**88**
2	MSI **K8T NEO FIS2R**	105 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	90	88	82	77	**86**
3	GIGABYTE **K8NNXP**	170 Euro	Nvidia NForce3	–	Gut	83	88	81	86	**84**
4	ALBATRON **K8X800 PRO II**	105 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	87	86	83	68	**83**
5	BIOSTAR **K8NHA PRO**	85 Euro	Via K8T800	–	Gut	84	88	70	53	**78**
6	SOLTEK **SL-K8AV2-RL**	110 Euro	Via K8T800	–	Befriedigend	89	88	59	57	**77**
7	FUJITSU-SIEMENS **D1607**	115 Euro	Via K8T800	–	Befriedigend	80	91	63	60	**76**
8	SHUTTLE **AN50R**	125 Euro	Nvidia NForce3	–	Befriedigend	88	68	70	60	**74**

EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	Sehr gut	95	92	87	89	**92**
2	LOGITECH **MX510**	45 Euro	optische Kabelmaus	–	Sehr gut	92	85	86	90	**90**
3	LOGITECH **MX1000**	75 Euro	Funk-Lasermaus	–	Gut	85	91	81	91	**86**
4	RAZER **VIPER 1000**	40 Euro	optische Kabelmaus	–	Befriedigend	78	83	68	55	**72**
5	RAPTOR-GAMING **M1**	40 Euro	optische Kabelmaus	12/04	Ausreichend	77	85	62	51	**70**
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	Gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	25 Euro	Gamepad	–	Gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	Gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD**	20 Euro	Gamepad	12/04	Befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	Ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	Sehr gut	84	72	84	73	**81**
2	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	FF-Joystick	–	Gut	82	76	79	75	**79**
3	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	70 Euro	FF-Joystick	–	Befriedigend	79	82	75	76	**78**
4	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Joystick mit extra Schubregler	–	Gut	74	84	73	86	**77**
5	SPEEDLINK **BLACK HAWK**	35 Euro	Joystick	–	Gut	69	65	74	74	**71**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

MSI 915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

BIOSTAR K8NHA PRO



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	78

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spielebrauchbarkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	VIEWSONIC **VP171B**	430 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	86	87	85	77	**85**
2	EIZO **FLEXSCAN L557**	580 Euro	MVA-Display	–	Gut	93	80	71	83	**84**
3	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	410 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	88	81	76	82	**83**
4	PHILIPS **170P5ES**	435 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	81	83	82	85	**82**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	440 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	82	77	87	80	**82**
6	IIYAMA **PROLITE H430**	540 Euro	IPS-Display	–	Gut	79	73	91	91	**82**
7	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1760NX**	500 Euro	TN+Film-Display	–	Gut	86	83	77	72	**81**
8	SHUTTLE **XP17**	650 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	88	83	76	65	**81**
9	BENQ **FP767**	320 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	80	85	81	74	**81**
10	BENQ **FP781**	570 Euro	IPS-Display	–	Befriedigend	82	72	85	82	**80**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	870 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	690 Euro	MVA-Display	–	Gut	90	76	78	61	**80**
3	VIEWSONIC **VP191S**	540 Euro	MVA-Display	–	Sehr gut	89	75	76	61	**79**
4	IIYAMA **PROLITE 481S**	560 Euro	IPS-Display	–	Gut	73	78	80	75	**76**
5	CTX **S962G**	530 Euro	MVA-Display	–	Gut	82	78	69	65	**76**
6	EIZO **L767**	750 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	86	73	64	65	**75**
7	BELINEA **101920**	450 Euro	MVA-Display	–	Gut	83	77	76	47	**75**
8	BENQ **FP992**	490 Euro	IPS-Display	–	Gut	77	73	80	60	**74**
9	PHILIPS **190S5FS**	450 Euro	TN+Film-Display	12/04	Gut	76	84	72	52	**74**
10	LG **L1910P**	540 Euro	MVA-Display	–	Gut	78	75	73	61	**74**

DVD-LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
1	TEAC **DV-516E**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	28 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	84	70	71	81	**78**

DVD-BRENNER

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
1	PLEXTOR **PX-712A**	95 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	Gut	91	92	86	89	**90**
2	PLEXTOR **PX-716A**	150 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	NEU	Befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	85 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	Sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	100 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	Gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	100 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	NEU	Gut	87	84	85	84	**85**
6	LG **GSA-4120B**	85 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4/2,4-fach	–	Sehr gut	86	90	83	76	**85**
7	PIONEER **DVR-A08XLA**	150 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/4-fach	–	Ausreichend	84	84	72	87	**83**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

BENQ **FP767**



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	320 Euro
Gesamtwertung	81

VIEWSONIC **VP191S**



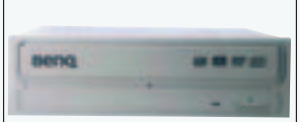
Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC **DHM-G48**



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ **DW1620**



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	88



HALF-LIFE 2: WAS KOMMT DANACH?

Gordon Freeman ist König der Actionspiele. Unangefochten. Doch was kommt nach Half-Life 2? Wir haben recherchiert, welche Innovationen Sie im Bereich Spieldesign erwarten können, wie in Zukunft Geschichten erzählt werden und was künftige Ego-Shooter alles leisten müssen.

Extras

Half-Life 2 ist unsere neue Action-Referenz. Nach gut fünf Jahren Entwicklungsdauer hat Valve die hohen Erwartungen erfüllt. Müssen wir jetzt wieder fünf oder sechs Jahre warten, bis ein ähnlich perfekt designter Titel auf den Markt kommt? Welche Entwickler **Half-Life 2** demnächst übertrumpfen können, was technologisch möglich sein und wie die Zukunft der Ego-Shooter aussehen wird, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

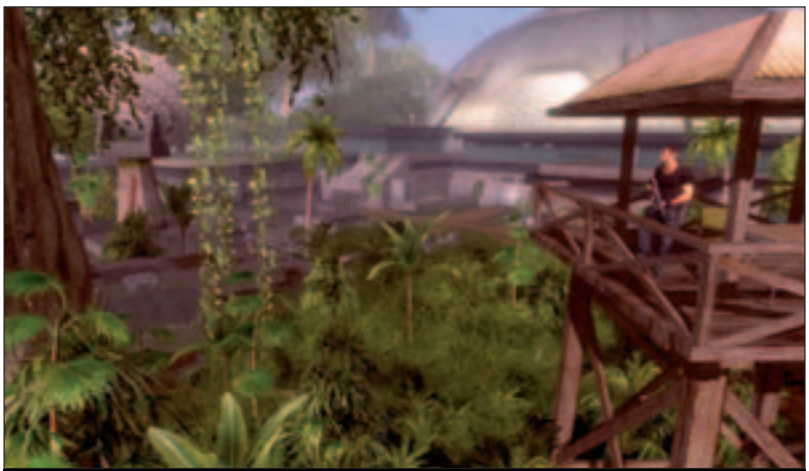
Spielbare Zwischensequenzen

Seit **Half-Life 1** war kein Spiel mehr so perfekt durchdesignt wie **Half-Life 2**. Und das, obwohl Entwickler Valve eigentlich nur altbekannte Spielelemente neu aufgelegt hat. Auf einem extrem hohen Level, zugegeben. Doch wer genau hinsieht, entdeckt die vielen kleinen Tricks und Kniffe, mit denen die Leveldesigner die Illusion einer echten Welt erschaffen, die tatsächlich nicht vorhanden ist. Denn anders als **Far Cry** der deutschen Entwickler Crytek ist der Spielverlauf von **Half-Life 2** streng linear, der Wiederspielwert daher eher gering. Einen ähnlichen Weg wie Valve schlugen auch die Entwickler von **Medal of Honor – Pacific Assault** ein, deren Ego-Shooter ebenfalls linear verläuft. Grund ist, dass es so leichter fällt, die Handlung dem Spieler näher zu bringen. Valves besondere Leistung ist, die traditionellen Zwischensequenzen zu ersetzen. Und zwar einfach, indem die Charaktere sich live im Spiel mit und über den Spieler unterhalten, so wie im echten Leben. Vorteil: Der Spieler fühlt sich noch direkter ins Geschehen einbezogen, der Handlungsfluss wird zu keiner Zeit durch nichtspielbare Passagen ausgebremst.

Unseren Recherchen zufolge werden weder id Software mit neuen **Doom**- oder **Quake**-Titeln noch Epic mit **Unreal 3** die Erzählweise von Valve kopieren. Sprich: Es wird weiter klassische Zwischensequenzen geben. Auch **Far Cry**-Entwickler Crytek ist überzeugt, dass in den meisten Actionspielen weiterhin Cutscenes die Handlung voranbringen. »Es ist nur eine Frage von Erzählstil und Rhythmuskontrolle, also Pacing, des Designs. Cutscenes sind keine Einschränkungen, sondern vielmehr zusätzlicher Inhalt«, sagt Crytek-Chef Cevat Yerli. Weiterer Vorteil: Wie Cryteks Engine-Demo **The Project** zeigt, erlauben nicht-spielbare Zwischensequenzen dramaturgisch effektvolles Spiel mit Kameraeinstellungen und -fahrten.



Half-Life 2 hat **Cutscenes** zum Mitspielen.



Die neueste Version der **Far Cry**-Engine demonstriert Crytek im Demo The Project (auf DVD).

> PC PowerPlay-Einschätzung: Valves neuartige Erzählweise funktioniert nicht mit jeder Art von Actionspiel. Doch vor allem in Taktik-Shootern, bei denen es auf das reibungslose Zusammenspiel mit KI-Kameraden ankommt, wird diese Technik bestens funktionieren. Andere infrage kommende Titel sind Action-Rollenspiele und Ego-Shooter mit mehreren Hauptpersonen.

> Potenzielle Entwickler: Raven Software (**Jedi Academy**), 2015 (**Medal of Honor – Allied Assault**), Ubisoft Montreal (**Rainbow Six 3**), Pandemic (**Full Spectrum Warrior**)

> Zeitraum: Frühestens Ende 2005, eher Anfang 2006. Erste Titel, die spielbare Cutscenes enthalten, werden auf der Spielemesse E3 im Mai 2005 zu sehen sein.

Lineares vs. freies Vorgehen

Die Ansätze sind grundlegend unterschiedlich: Die meisten Ego-Shooter wie **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Medal of Honor – Pacific Assault** oder **Max Payne 2** schicken den Spieler einen streng linearen Handlungsstrang entlang. Ein Abweichen davon ist nicht vorgesehen. Je geschickter die Entwickler diese Einschränkungen durch geskriptete Szenen und lebendige Charaktere kaschieren, desto besser. Ganz anders zum Beispiel **GTA Vice City** oder **Far Cry**. Hier ist die Spielwelt deutlich größer angelegt, der Spieler kann weitgehend selbst entscheiden, wie er vorgeht. Die Erzählweise wirkt sich auf das Leveldesign aus: Völlig freies Vorgehen und spielbare Zwischensequenzen sind nur mit erheblichem Aufwand in eine glaubwürdige Geschichte zu integrieren.

> PC PowerPlay-Einschätzung: Einen klaren Trend in eine der beiden Richtungen gibt es nicht. Frei angelegte Spiele haben zwar einen höheren Wiederspielwert, sind aber schwieriger zu entwickeln. Daher werden die meisten Actionspiele auch in Zukunft überwiegend linear verlaufen. Spielbare Cutscenes werden wir vor allem in linear aufgebauten Shootern finden, denn hier ist fest vorgegeben, wann der Spieler welche Charaktere trifft.

> Potenzielle Entwickler: Freies Vorgehen erlauben auch künftig Crytek (**Far Cry**), Rockstar (**GTA San Andreas**) und Troika Games (**Vampire – Bloodlines**). Klassisch geradlinig arbeiten hingegen unter anderem Monolith (**Fear**), LucasArts (**Republic Commando**) und Croteam (**Serious Sam 2**).

> Zeitraum: Den nächsten großen Schritt, nämlich die Zusammenführung von freiem Leveldesign und spielbaren Zwischensequenzen, erwarten wir frühestens Ende 2006. Ein Nachfolger von **Vampire – Bloodlines** ist dafür ein möglicher Kandidat.



Künftige Ego-Shooter bieten **Spezialeffekte** wie in Kinofilmen (Szene aus The Project).

Spielerischer Physik-Unterricht

Während viele Actionspiele Physik nur für realistisch zusammenklappende Gegner oder im Weg stehende Stühle benutzen, nutzt **Half-Life 2** die technischen Möglichkeiten ausführlich fürs Spieldesign. Oft muss Gordon Freeman sich den Weg frei räumen, indem er einfache physikalische Gesetze nutzt: Luft ist leichter als Wasser, also heben leere Plastikfässer eine Sprungschanze aus einem Tümpel. Das Ende der altbekannten Schalterrätsel scheint nahe, nur id Software nutzte die oft nervige Suche nach einer Schlüsselkarte für Türen noch exzessiv in **Doom 3**. Cevat Yerli von Crytek ist sogar sicher, dass **Half-Life 2** erst der Anfang ist. Er erwartet künftig immer häufiger eine Vermischung von grundlegenden Möglichkeiten zur Rätsellösung und klar vorgegebenen Puzzles: »Der Spieler soll auf eigene Entdeckungsreise bezüglich des Gameplays gehen.« Im Leveldesign sollen alle Elemente enthalten sein, die der Spieler benötigt. Mehrere Lösungswege, von denen keiner zwingend vorgegeben ist, sollen dann endlich die klassischen Schalterrätsel ablösen.

> PC PowerPlay-Einschätzung: Der Trend ist klar. Künftig wird die Spielwelt immer öfter natürlich wirkende Lösungswege enthalten, die Sie je nach Spielweise entdecken und benutzen können. Kreative Entwickler werden die aus **Half-Life 2** bekannten Physikrätsel nicht kopieren, sondern deutlich weiter entwickeln und noch harmonischer in die Level integrieren, ohne mit dem sprichwörtlichen Zaunpfahl winken zu müssen. Im Klartext: Der Spieler wird allein durch die Levelarchitektur erkennen, wie er vorgehen muss. Findige Entwickler gehen noch einen Schritt weiter und bieten mehrere Wege an.

> Potenzielle Entwickler: Crytek, Valve, Troika, Ubisoft Montreal, Epic, Raven Software, u.v.a.

> Zeitraum: Schon 2005 kommen die ersten Shooter mit harmonisch in die Spielwelt integrierten Lösungswegen auf den Markt. Bis auch kleinere Teams diesen Trend umsetzen, wird es aber 2006 werden.



Die **Unreal 3**-Engine ist viel versprechend.

Mensch gegen KI

Seit **Far Cry** sind die Ansprüche an die Künstliche Intelligenz der Computergegner deutlich gestiegen. Niemand akzeptiert mehr KI-Schergen (oder Team-Mitglieder), die an Objekten hängen bleiben oder immer exakt gleich vorgehen. Auch die viel gelobte **Far Cry**-KI ist bei weitem nicht perfekt, das demonstriert nicht zuletzt der Vergleich mit Multiplayer-Matches: Menschen agieren überraschender, oft auch zielstrebiger und flexibler als computergesteuerte Figuren. Dabei ist eine gute und menschenähnliche KI schon länger kein programmiertechnisches Problem mehr. Cevat Yerli von Crytek bestätigt das: »Die KI wird definitiv in Richtung Realitätstreue gehen. Das ist aber auch kontrovers, denn es muss ja noch spielbar sein. Das heißt, je realistischer die KI programmiert wird, desto mehr muss man Szenarien kreieren, die dem Spieler eine Chance geben.«

Die von Cevat Yerli angesprochenen Szenarien dürfen nicht einfach nur überlegene Waffen für den Spieler sein – das wäre unglaubwürdig. In Kombination mit geschicktem Leveldesign, Skriptereignissen und klugen KI-Kameraden werden wir auch in Zukunft gegen eine feindliche Übermacht bestehen, selbst wenn diese deutlich klüger wird.

Ein weiterer Trend ist die dynamische KI, die sich dem Spieler und dem Spielgeschehen anpasst. Das gilt nicht nur für Gegner, sondern für alle NPCs. Die stehen meist an vorgegebenen Plätzen, um zu gewährleisten, dass wir sie auch sicher finden werden. Stellen Sie sich vor, sie bräuchten dringend eine Auskunft, und der NPC wandert gerade am anderen Ende der Stadt umher. Da aber im echten Leben selten Menschen stundenlang an der selben Ecke stehen, wirken viele Spielewelten künstlich und unglaubwürdig. Die KI wird künftig dafür sorgen, dass die NPCs wesentlich mehr Bewegungsspielraum erhalten und gleichzeitig dann auf den Spieler zugehen, wenn er sie braucht.

> PC PowerPlay-Einschätzung: Aktuelle KI reagiert kaum auf alle Aktionen des Spielers, ist nicht wirklich lernfähig und kann sich dynamisch auf den Spieler einstellen. Technisch ist das bereits machbar, wird aber oft nicht umgesetzt. Grund: Das Ausbalancieren des Schwierigkeitsgrades kostet Unmengen von Zeit, weil eine zu starke KI schnell frustrieren kann. Daher setzen viele Entwickler die Prioritäten bei Leveldesign, Grafik und Skriptsequenzen. Noch. Der Trend geht eindeutig zu dynamischer KI, allerdings nicht bei Ballerspielen in engen Levels – die lassen dem Spieler zu wenig Freiraum.



Natürlich wirkende **Physik-Rätsel** wie in Half-Life 2 wird es in Zukunft öfter geben.

> Potenzielle Entwickler: Crytek, Valve, Epic

> Zeitraum: Vermutlich wird **Far Cry 2** der erste Shooter sein, der mit einer dynamischen KI aufwartet. Vor 2006 dürfen wir nicht mit deutlich schlaueren Gegnern und NPCs rechnen.

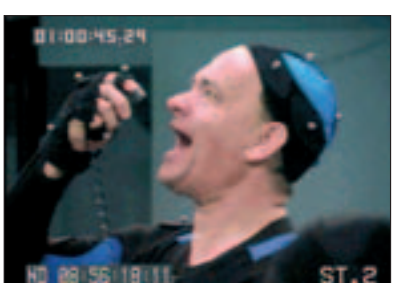
Mimik und Gestik

Valves Source-Engine hat's populär gemacht, doch auch andere Grafik-Engines machen es möglich: realitätsnahe Mimik. Sie erinnern sich bestimmt noch an Dialoge mit NPCs, die nur den Mund auf und zu machen, ansonsten aber in die Ferne blicken. Seit **Half-Life 2** scheinen die Spielfiguren sich tatsächlich mit dem Spieler zu beschäftigen, wenn sie mit ihm sprechen. Doch das ist erst der Anfang: »Die künftigen Möglichkeiten werden heute in Kinoproduktionen dargestellt. Ein Verfahren nennt sich zum Beispiel Optical-Flow-Capturing, um echte Schauspieler und deren Ausdrücke realistisch zu erfassen. Dabei werden Videodaten in Echtzeit auf eine Vertexebene projiziert, diese können nach Ermessen des Entwicklers in verschiedenster Art und Weise in lebensnaher Gesichtssimulation resultieren«, erklärt Cevat Yerli. Optical-Flow-Capturing berechnet aus der Bewegung eines Objekts dessen Verformung, was sich gut auf Gesichtsanimationen anwenden lässt.

Ein weiteres Beispiel für die künftigen Möglichkeiten ist der Film **Polarexpress**, in dem Tom Hanks per »Performance-Capturing« mehrere Personen auf einmal verkörpert, unter anderem einen kleinen Jungen. Moderne PC-Hardware kann das auch – das bekannte Motion Capturing wird seit Jahren eingesetzt, um Körperbewegungen zu zeigen. In Zukunft werden zumindest die Top-Spiele noch echter wirkende Charaktere zeigen, deren Mimik zuvor von Schauspielern abgenommen wurde. Bislang wird das kaum umgesetzt, weil für lebensnahe Mimik Unmengen von Polygonen in



Lebensechte **Mimik** trägt entscheidend zur Atmosphäre eines Spiels bei.



Tom Hanks beim **Performance-Capturing** ...



... und als Zugschaffner in **Polarexpress**.



Die dritte Generation von Epics Unreal-Engine setzt massiv auf **Shader**.

den Gesichtern nötig sind. Die aktuelle Grafikkarten-Generation hat damit kaum mehr Probleme. Zusätzlich erleichtert wird das Verändern der Gesichtspartien durch stets komplexer werdende Vertex- und Pixel-Shader, die mit weniger Polygonen das gleiche Ergebnis erreichen.

Ähnliches gilt auch für die Spielwelten. Sich dynamisch verändernde Umgebungen, mit denen der Spieler so umgehen kann wie in echt, unterstützen die Illusion, in einer von realen Menschen bevölkerten Welt zu agieren. Cevat Yerli: »Die Umgebung muss Bestandteil des Spieles werden und nicht nur ein Szenario darstellen.«

> PC PowerPlay-Einschätzung: Valve hat gezeigt, wie wichtig Mimik ist. Erfolgreiche Entwickler, die große Budgets besitzen, werden in das Optical-Flow-Capturing und Performance Capturing investieren und sich die passenden Schauspieler engagieren. John Carmack, id's Chefprogrammierer, erwartet in Zukunft sogar bis zu 100 Millionen Dollar teure Produktionen. Kleinere Entwickler müssen dagegen auf Standard-Bibliotheken mit passenden Daten zurückgreifen. Die Ergebnisse werden zwar weniger individuell sein als bei großen Produktionen, aber immer noch besser als heute.

> Potenzielle Entwickler: Crytek, Valve, Epic, id Software, EA Games, Raven Software, Ubisoft Montreal, u.v.a.

> Zeitraum: Dass Technik allein nicht ausreicht, hat **Vampire – Bloodlines** gezeigt, bei dem die Mimik trotz gleicher Engine weniger gut gelungen ist als bei **Half-Life 2**. Bis Ende 2005 werden mehr und mehr Entwickler sich mit den technischen Möglichkeiten vertraut gemacht haben. Da EA ohnehin schon eng mit Hollywood kooperiert, ist es wahrscheinlich, dass eines der ersten Spiele mit Performance-Capturing von EA Games kommen wird.

Neue Technologien

Die vier großen Engine-Entwickler heißen mittlerweile id Software (**Doom 3**), Valve (**Source**), Epic (**Unreal 3**) und Crytek (**CryEngine**). Obwohl jede der Grafik-Engines im Detail sehr unterschiedlich sind, haben sie eines gemeinsam: Statt mehr und mehr Polygone für detaillierte Grafik zu benutzen, setzen sie auf immer komplexer werdende Shader. »Diese Grafik-Engines werden das nächste DirectX10 unterstützen und sich im wesentlichen nur in Performance und Shading-Qualität unterscheiden«, sagt Cevat Yerli. Wie effektiv bessere Shader Spielewelten darstellen können, zeigen die ersten Bilder der **Unreal 3**-Engine oder Cryteks **The Project** (auf unserer DVD). Was seit Jahrzehnten in Kinofilmen eingesetzt wird, erleben wir bald auf dem PC-Monitor: komplexer ausgeleuchtete Szenen, natürlich reflektierende Umgebungsmaterialien und 3D-Engines, die wie Filmkameras auf Licht reagieren. Dadurch entstehen natürlich wirkende Ungenauigkeiten, die im Kino ungewollt, in Spielen aber gewollt sind – damit Spiele eben nicht mehr künstlich wirken.

Weitere Annäherung an die Realität: Sound wird nicht mehr durch Trigger (Schalter) ausgelöst, sondern in Echtzeit pro Polygon berechnet. Je nachdem, wo und wie sich Objekte berühren, wird der entsprechende Klang erzeugt. Das wird bereits in manchen Spielen praktiziert (etwa **Half-Life 2**), aber derzeit noch eingeschränkt – erst wenn so gut wie alle Gegenstände in die komplexen Berechnungen einbezogen sind, wirkt die Welt auch akustisch real. Ebenfalls im Fokus der Entwickler sind Flüssigkeiten und die echte Zerstörung von Gegenständen. Wie problematisch das Zerlegen der Levelarchitektur ist, hat **Red Faction** gezeigt: Zwar konnte man viele Mauern einreißen, aber spielerisch brachte das wenig. Die Entwickler stehen vor zwei Herausforderungen: Die Zerstörungen müssen echt wirken, und sie dürfen die Spielbalance nicht aus dem Gleichgewicht bringen. Richtig spannend wird es, wenn diese Technologien vermischt werden. Dann erleben wir erstmals den Bruch eines Staudammes in Echtzeit, der uns mit »echtem« 3D-Wasser überschwemmt. Bislang ging das höchstens mit flachen Texturen.

> PC PowerPlay-Einschätzung: Shader sind die Schlüssel zu realistischen Spielewelten. Komplexere Algorithmen ermöglichen in Zukunft ein globales Beleuchtungsmodell (»radiosity lighting«), das für realistischere Umgebungen sorgt. Ein großer Schritt werden in Echtzeit berechnete 3D-Flüssigkeiten sein. Und schon jetzt ist klar, dass ohne Surround-Lautsprecher künftig noch mehr Atmosphäre verloren gehen wird als bereits jetzt.

> Potenzielle Entwickler: Crytek, Valve, Epic, id Software

> Zeitraum: Die **Unreal 3**-Engine soll 2006 kommen. Crytek hat den jüngsten Stand der CryEngine mit dem kürzlich veröffentlichten **The Project** demonstriert. Laut John Carmack wird seine nächste 3D-Engine noch einige Jahre auf sich warten lassen.

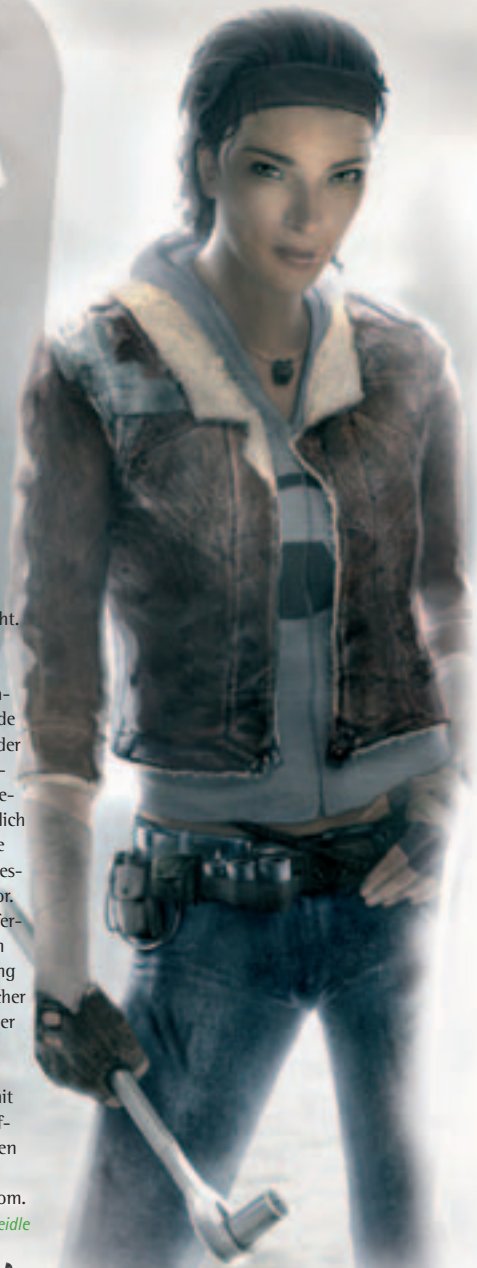
Florian Stangl



Die Unreal-3-Engine bietet ebenso wie die CryEngine enorme **Weitsicht**.

MODS FÜR HALF-LIFE 2

Mit der Veröffentlichung des Source-SDK (Entwicklerkit) hat Valve den **Startschuss für die Mod-Szene** abgefeuert. In den nächsten Monaten erwarten uns Dutzende von Fans erstellte Zusatzprogramme. Die interessantesten Projekte stellen wir vor.



Mit zwei Mausklicks können sich Steam-Nutzer das Software Deveolpment Kit, kurz SDK, kostenlos herunterladen. Das besteht aus dem Level-Editor namens Hammer, einem Model-Viewer sowie einem Mod-Assistenten. Dank der mitgelieferten Dokumentation und einigen bereits existierenden Tutorials im Internet (etwa unter www.leakfree.org oder www.hl2modcentral.com) kann jeder, der schon Erfahrung mit Editoren wie Worldcraft, Quark oder UnrealEd gesammelt hat, Karten für Counter-Strike Source oder Half-Life 2 basteln. Oder sich daran machen, eine umfangreiche Modifikation, kurz Mod, zu erstellen, quasi ein eigenes Spiel mit der Source-Technologie zu schaffen.

Szene in den Kinderschuhen

Seit Valve die Entwicklersoftware veröffentlicht hat, sind nur wenige Wochen vergangen. Dementsprechend stecken die bislang veröffentlichten Mods noch in den Kinderschuhen oder verändern nur kleine Teilbereiche des Hauptprogramms. So kann man in Half-Life 2 schon ab der ersten Spielminute mit einer super starken Gravity Gun auftrumpfen oder statt des Gelände-Buggys den Warthog-Jeep aus Halo fahren. Außerdem gibt es ein ganzes Bündel frischer Karten – meist für den Mehrspielermodus – deren Qualität derzeit von »netter Versuch« bis »durchaus ansehnlich« reicht.

Viel Potenzial

Man muss kein Prophet zu sein, um vorherzusagen, dass Half-Life 2 für die Modding-Gemeinde eine ebenso große Bedeutung haben wird wie der erste Teil. Es sind bereits ein gutes Dutzend Add-dons in der Mache, teils renovierte Ausgaben bekannter Mods wie Rocket Arena, teils ursprünglich für andere Technologien wie die Unreal-Engine entworfene, teils völlig neue Projekte. Die interessantesten stellen wir Ihnen auf diesen Seiten vor. Wie viele davon Erfolg haben oder überhaupt fertig gestellt werden, steht allerdings noch in den Sternen. Das haben wir bei unserer Einschätzung auch berücksichtigt. Klingen die Pläne der Macher gar zu ambitioniert, vergeben wir vorsichtshalber nur ein »Gut«. »Daumen hoch« bekommen nur Projekte, bei denen uns nicht nur das Konzept sondern auch das Team überzeugt hat (etwa mit bereits abgeschlossenen Arbeiten). Gute Anlaufstellen für weitere Informationen sind neben den oben erwähnten auch www.planethalflife.com, www.hl2mapcentral.com und www.valve-erc.com.

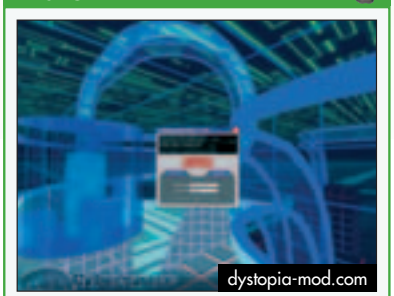
Rüdiger Steidle

VALANDIL



Ursprünglich als Solo-Mod für Unreal 2 begonnen, ist aus Valandil mittlerweile ein außergewöhnliches Multiplayer-Projekt geworden. Statt mit Sturmgewehren und Granaten treten hier bis zu 32 Spieler mit Schwertern und Langbögen in Teams gegeneinander an. Die Macher wollen mittelalterliche Schlachten und Belagerungen nachstellen, aber auch Turniere und Zweikämpfe. Wahrscheinlich wird es mehrere Charakterklassen geben, darunter Fußsoldaten, Ritter und Bogenschützen.

DYSTOPIA



Cyberpunk-Klassiker wie Neuromancer oder Shadowrun liefern das Setting für einen Team-Shooter der besonderen Art. In Dystopia bekriegen sich nicht nur Straßensamurai mit Megacorp-Söldnern verschiedener Spielerklassen, sondern auch Hacker im Cyberspace. Der wird ähnlich in Szene gesetzt wie das Computerinnere von **Tron 2.0**. Das australische Team hat professionelle Leveldesigner in seinen Reihen – und das sieht man den ersten veröffentlichten Screenshots deutlich an. Unser Favorit!

ZOMBIE PANIC



Zombie Panic gab's schon für **Half-Life 1**. Die Idee ist cool: Ein Spieler übernimmt den Part eines Untoten, die anderen spielen als Menschen, die sich seiner Attacken erwehren müssen. Stirbt der Zombie, ersteht er nach einer kurzen Auszeit einfach wieder auf. Wird dagegen ein Mensch erwischt, erwacht er als Zombie wieder. Das geht so lange, bis keiner mehr übrig ist. Allerdings war die alte Version grafisch wenig beeindruckend – vielleicht klappt's ja mit der Source-Engine besser.

SVEN CO-OP 2



Der Name sagt's schon: Sven Co-op 2 will **Half-Life 2** um einen Spielmodus erweitern, in dem zwei oder mehr Teilnehmer via Netzwerk oder Internet gemeinsam die Story des Hauptprogramms erleben. Wie schon für den populären Vorgänger, der für **Half-Life 1** erschienen ist, wird es außerdem eine Reihe von Maps geben, die speziell für kooperative Partien entworfen wurden. Deshalb sucht das Team auf der Homepage noch Leveldesigner und Programmierer zur Unterstützung.

DECAY



Ähnlich wie seinerzeit in **Opposing Force** oder **Blue Shift** werden Sie in Decay die ursprüngliche **Half-Life**-Story aus einer neuen Perspektive sehen. Genauer gesagt aus denen von Colette Green und Gina Ross, Kolleginnen von Gordon Freeman in Black Mesa. Per Co-op-Modus treten zwei Spieler gemeinsam an. Decay wurde ursprünglich von Gearbox Software (**Brothers in Arms**) für die Playstation-2-Version von **Half-Life** entwickelt und von den Mod-Machern nun auf die Source-Engine portiert.

MECHMOD



Die Arbeiten an der MechMod laufen bereits seit längerem. Die erste Alpha ist vor einigen Wochen noch für **Half-Life 1** erschienen, kommende Versionen werden aber auf die Source-Engine setzen. Das Konzept erinnert mit seinen verschiedenen Klassen wie Scouts, Baumeistern und Sturmtruppen entfernt an den Multiplayer-Klassiker **Team Fortress**, allerdings ersetzen ausgewachsene Kampfroboter die Soldaten. Wer auf fernöstliche Zeichentrick-Blechritter steht, wird hier fündig.

ROCKET ARENA: SOURCE



Rocket Arena gehört zu den ältesten und populärsten Mods für die **Quake**-Serie. Für die Source-Umsetzung zeichnet allerdings nicht Originalautor David Wright verantwortlich, sondern eine Gruppe Fans. Die wollten ursprünglich Team Fortress für **Doom 3** nachbauen, scheiterten aber am langsamen Netcode des id-Shooters. Glück für **Half-Life**-Spieler, denn so kommen vielleicht die in den Genuss von Rocket Arena. Hoffentlich ereilt den nächsten Versuch ein besseres Schicksal.

ETERNAL SILENCE



Eines der ungewöhnlichsten und ambitioniertesten Projekte heißt Eternal Silence. Die Macher wollen epische Raumschlachten zwischen gigantischen Trägerschiffen nachstellen. Und zwar inklusive Dogfights mit Jägern und Bombern sowie Infanterie-Invasionen an Bord der Mutterschiffe selbst. Eine alte Variante des Addons ist für **Battlefield 1942** erschienen. Aber weil den Entwicklern nach eigener Aussage die Engine nicht flexibel genug war, sind sie nun auf die Source-Technologie umgestiegen.

CHITAN



Chitan – Hard Boiled Killers begann seine Laufbahn als **Quake 3**-Mod, soll aber nun auf die **Half-Life 2**-Technik umgerüstet werden. Thema sind asiatische Bandenschlachten, wie man sie aus John Woos Filmen kennt. Die Teammitglieder sollen nicht nur mit Schießeisen aufeinander losgehen (stilecht: Berettas beidhändig), sondern sich auch mit diversen Kung-Fu-Tricks heimleuchten. Außerdem können die Spielfiguren Kunststückchen wie Saltos ausführen und an den Wänden lang laufen.

SHADOWS OF WINTER



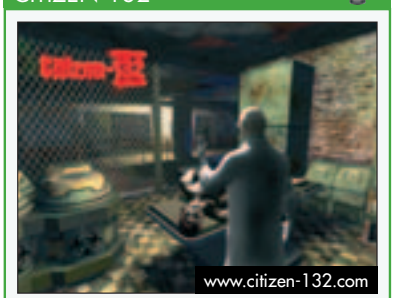
Nicht nur eine, sondern gleich drei Mods will das Shadows of Winter-Team schaffen. Die erste soll der Auftakt einer Fantasy-Saga mit dem Namen The Lost Prophecies werden. Der Spieler soll als Knappe Khalen das Reich Parmathia erforschen und die Feinde seines Herrn mit Schwertern niederstrecken oder mit Feuerbällen rösten. Zwar gibt es auf der Homepage noch keine Screenshots, wohl aber Konzeptzeichnungen zu bewundern, die auf außergewöhnlich talentierte Künstler schließen lassen.

BLACK DRAGON



Eine der Singleplayer-Erweiterungen für **Half-Life 2** macht Sie zum Science-Fiction-Soldaten in einem extraterrestrischen Konflikt. Auf dem fernen Planeten Gaia 4 tobt ein Krieg zwischen irdischen Siedlern, der Unity Coalition und der JEC. Die Entwickler versprechen eine verzweigte Kampagne, Ressourcenmanagement und verschiedene Fahr- und Flugzeuge. Einige davon sind auf der Website bereits als Modelle zu bewundern. Klingt auf jeden Fall nach verdammt viel Arbeit. Ob die Jungs das schaffen?

CITIZEN 132



Nach eigener Auskunft sind die Erfinder von Citizen 132 große Fans der **Half-Life**-Mod They Hunger und fernöstlicher Survival-Horror-Spiele wie **Resident Evil**. Entsprechend gruselig verspricht Citizen 132 zu werden. Als ehemaliger Fremdenlegionär bekommen Sie es in den französischen Alpen mit allerhand mutierten Kreaturen zu tun. Citizen 132 soll dabei nicht nur eine umfangreiche Singleplayer-Story, sondern auch einen Co-op- und Deathmatch-Modus umfassen. Erste Bilder versprechen viel.

JAHRESRÜCKBLICK 2004

GESCHLOSSENSTES ENTWICKLERSTUDIO

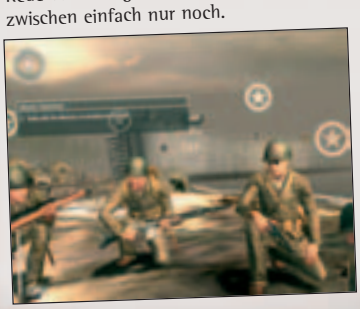
Auch in diesem Jahr erwischte es wieder namhafte Traditionsfirmen. Unter anderem werden uns Black Isle (**Icewind Dale, Planescape Torment**), Legend Entertainment (**Wheel of Time, Unreal 2**), Papyrus (**Grand Prix Legends, Nascar Racing**-Serie) und Impressions (**Zeus, Pharao**) nie mehr mit Spielen erfreuen.

VERPUFFTESTER HYPE

Während Gameboy Advance und das neue Nintendo DS weggehen wie geschnitten Brot, warten Handy-Spiele immer noch auf den Durchbruch. Vielleicht lernen es die Hersteller ja doch noch irgendwann, dass »Mobile Gaming« auf speziell dafür entwickelten Geräten stattfindet, und nicht auf Telefonen, die spieltechnisch auf dem Stand von vor drei Jahren sind.

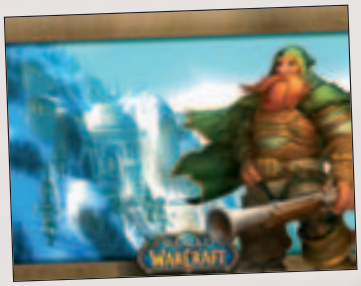
VERBRAUCHTESTES SZENARIO

Egal ob Vietnam oder Zweiter Weltkrieg: Militärkonflikte, die man eigentlich lieber vergessen will, werden immer wieder als Szenario genommen. Wobei sich die Qualität der Spiele dummerweise umgekehrt proportional zu ihrer Anzahl entwickelt. Noch dazu verbreiten die Titel oft mehr US-Patriotismus als eine durchschnittliche Rede von George W. Bush, das nervt inzwischen einfach nur noch.



SCHNELLSTVERKAUFTES PC-SPIEL ALLER ZEITEN

Schon am ersten Tag gingen 240.000 Exemplare von Blizzards Online-Rollenspiel **World of WarCraft** über die US-Ladentische. Das schaffte noch kein anderes PC-Spiel, selbst Hochkaräter wie **Half-Life 2**, **Doom 3** oder **Sims 2** können da nur respektvoll gratulieren.



PEINLICHSTER FERNSEHBEITRAG ÜBER PC-SPIELE

Frontal 21 sicherte sich den Titel mit einem kaum zu unterbietenden Mix aus Kneipenpolemik, peinlichen Interviews und Falschinformationen mit einem Beitrag zum Thema »Gewalt in Computerspielen«. Und dafür bezahlt man auch noch Rundfunkgebühren.

DÜMMSTES GERÜCHT

Irgendein Schlauberger mutmaßte im Internet: **World of WarCraft** erscheint exklusiv für Xbox! Beim Eintippen dieses Schwachsinns hätte doch eigentlich die Tastatur des Betroffenen den Dienst verweigern müssen. Und Websites, die so einen Müll auch noch weiter verbreiten, darf man als Serverbetreiber ungestraft die Leitung kappen.

Half-Life 2 ist das beste Actionspiel, EA die erfolgreichste Firma, blablabla! Wir fassen in unserem Rückblick auf 2004 für Sie **die wirklich ungewöhnlichen Dinge zusammen**, die Sie in Erinnerung behalten sollten.

DATENREICHSTES SPIEL

Myst 4 belegt bei vollständiger Installation (zwei DVDs) sage und schreibe 8,0 Gigabyte Festplattenspeicher. Selbst bei der Minimalvariante sind noch stolze 3,5 Gigabyte fällig. Da kann man schon mal bequem ein Perpetuum Mobile erfinden, während der Rechner die enorme Datenmenge von DVD auf Festplatte schaufelt.

DIE SCHNELLSTEN KÄFERKILLER

Die Verkaufsversion von **The Fall** war auf Grund zahlreicher Bugs nahezu unspielbar. Entwickler Silver Style lieferte jedoch in Rekordzeit Patches nach. Innerhalb von nur zwei Wochen waren die gröbsten, nach vier fast alle Ärgernisse behoben. Derart schnelle Fehlerbeseitigung wünschen wir uns von allen Entwiclern. Gänzlich bugfreie Spiele sind uns aber nach wie vor die allerliebsten.

GEILSTER SPIELEHELD

Larry Lovage rennt in **Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude** von der Pimperlust getrieben über den Campus und baggert wohlproportionierte Polygonbräute an, bis der Schniedel glüht. Spielerisch anspruchslos, doch der passende Zotenhumor sorgt für Lacher.



WIEDERBELEBTESTES GENRE

Klassische Adventures wurden in den letzten Jahren so selten gesichtet, dass sie schon unter Artenschutz gestellt werden sollten. Dieses Jahre durften sich Genrefans über sehr gute Point-and-Click-Adventures wie **Black Mirror**, **Moment of Silence** und **The Westerner** freuen. So darf es gerne weitergehen.

EINGESTELLTESTES ONLINE-ROLLENSPIEL

Ultima X (Electronic Arts) verweist **Mythica** (Microsoft) und **Dragon Empires** (Codemasters) auf die Plätze. Allerdings erhält Electronic Arts den Ehrenpreis für besonders inkompetente Firmenstrategie in diesem Genre: Nach **Ultima Online 2** ist **Ultima X** bereits das zweite große Projekt, das der Hersteller im weit fortgeschrittenen Stadium einstellt.

NICHT EINGESTELLTESTES ONLINE-ROLLENSPIEL

Auf der E3 wurde **Warhammer Online** von der Fachpresse noch hoch gelobt. Überraschend stoppte Geldgeber Games Workshop im Juni das Projekt. Im Oktober gab Entwickler Climax bekannt, die Arbeiten auf eigene Faust fortzusetzen.

SPIEL MIT DEM LÄNGSTEN NAMEN

The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay (Developers Cut) verweist mit seinen satten 55 Buchstaben **Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow** (37 Buchstaben) und **Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde** (35 Buchstaben) deutlich auf die Plätze.



SPIEL MIT DEN MEISTEN TRUPPEN PRO QUADRATMETER

Rome sah schon wie der sichere Sieger aus, es gewann aber das Echtzeit-Strategiespiel **Alexander**. Unfairer Vorteil: Während in **Rome** schicke Polygonrecken kämpfen, balgen sich in **Alexander** 2D-Einheiten in Fruchtfliegengröße.

BEST GAME »MADE IN GERMANY«

Far Cry aus dem fränkischen Coburg überzeugte Presse und Spieler nicht nur hierzulande und in Europa, auch die Amis staunten: ein Ego-Shooter aus Deutschland, der technisch und spielerisch neue Akzente setzt. Vielleicht entkräftet das ja das Vorurteil vieler Amerikaner, das deutsche Titel per Definition hoch komplizierte, langweilige Aufbauspiele sind.



AUSBLICK 2005

3D REALMS VERÖFFENTLICHT DUKE NUKEM FOREVER

Die Witze zu den ständigen Verschiebungen des Titels würden inzwischen ein kleines Büchlein füllen. Trotzdem würden wir doch alle nur zu gerne das Spiel sehen, in das die Firma inzwischen über sieben (?) Jahre Entwicklungszeit gesteckt hat. Und wenn es nur für einen herzlichen Lacher gut wäre, denn wirklich ernsthaft erwartet doch niemand mehr, dass der blonde Muskelprotz das Action-Genre als Schrotflinten-Heiland missioniert.

Trotzdem stürzen sich die Medien auf jedes noch so kleine Informationsfitzelchen zu Duke Nukem Forever oder machen sich regelmäßig darüber lustig. Das muss jetzt mal ein Ende haben, also, rückt endlich das fertige Spiel heraus!

Erfolgsaussichten:
Muhahaha

FRONTAL 21 BERICHTET SACHLICH ÜBER COMPUTERSPIELE

Gut, beim ZDF sind die Quoten inzwischen niedriger als der Altersdurchschnitt der Angestellten. Die Zielgruppe des Senders kann zwar mit Namen wie Ilja Rogoff und Klosterfrau Melissengeist mehr anfangen als mit Gordon Freeman und Max Payne. Aber das ist noch lange kein Grund, in billigster Boulevard-Manier über Computerspiele zu »berichten« und das Ganze Leichtgläubigen dann noch als kritischen Journalismus zu verkaufen.

Was sollen Oma und Opa denn von ihren spielebegeisterten Enkelkindern denken, die laut dieser Beiträge durch PC-Spiele zu verdummten Gewalttätern verkommen. Höchste Zeit, sich mal schlau zu machen und objektiv darüber zu berichten.

Erfolgsaussichten:
Mangels Kompetenz unmöglich

ROCKSTAR VERÖFFENTLICHT GTA-SPIELE ZUERST FÜR PC

So etwas Gemeines: Während die PS2-Heinis bereits seit Wochen durch San Andreas heizen, wartet unsereins noch auf PC-Screenshots des Actionhits. Und das, obwohl PCs der PS2 doch nachgewiesenermaßen technisch Lichtjahre voraus sind; die Konsole hat ja noch nicht mal einen Monitor! Das müssen doch auch die hochnäsigen Rockstars mal merken: Wir haben hier voll die Pixel-Schäler, Mump-Bapping und irgendwelche Schatten, deren Namen uns nicht einfällt, und Grafik ist schließlich das Wichtigste!!!!!

Also, das nächste GTA erscheint gefälligst zuerst für den PC und erst sechs Monate später für Konsolen. Das wäre mal ausgleichende Gerechtigkeit.

Erfolgsaussichten:
Kaufen Sie sich eine PS2

KEINE **CHEATER** MEHR IN MULTIPLAYER-/ONLINE-SPIELEN

Jeder gewinnt gerne, das verstehen wir ja. Aber es gibt halt immer wieder minderbemittelte Schwachköpfe, die zwar nichts können, aber trotzdem gerne besser wären als Andere. Dass diese Cheater ehrlichen Spielern mit ihren unfairen Mitteln den Spaß vermasseln, ist ihnen egal. Schade, dass es keine Möglichkeit gibt, Cheater (Teamkiller, Camper, Exploiter und selbst ernannte Ober-Ruler) per Knopfdruck dauerhaft vom Spiel auszuschließen – oder zumindest für jedes Vergehen mit einem kleinen Elektroschock zu bestrafen.

Da die Dummheit der Menschen aber bekanntermaßen unendlich ist, würde wahrscheinlich nicht einmal das etwas helfen.

Erfolgsaussichten:
Eher macht Bayerns Innenminister Dr. Günther Beckstein Werbung für Doom 3

KEINE **VERBUGGTEN** SPIELE MEHR

Spieler hassen sie wie die Pest, aber trotzdem gibt es sie immer wieder: nervige Programmfehler, die kurz und knackig als Bugs bezeichnet werden. Warum Entwickler diese immer wieder übersehen, ist uns schleierhaft. Unsereins denkt, dass sich Entwickler lieber voller Elan auf ein neues Projekt stürzen, statt Zeit und Mühe in Patches für ein bereits abgehaktes Spiel zu investieren. Vielleicht ist es aber auch das gleiche Phänomen wie bei Eltern, die ihre 18-jährigen Kinder nicht von zuhause ausziehen lassen wollen.

In dem Fall gäbe es aber immer noch eine Abteilung namens »Qualitätssicherung«, der man eventuell mal die Bedeutung des Wortes erklären sollte ...

Erfolgsaussichten:
Siehe Duke Nukem

EA SIEZT KÄUFER IN HANDBÜCHERN UND SPIELEN

Hallo Electronic Arts, schon mal eine Altersanalyse der Käuferschaft deiner PC-Spiele gemacht? Solltest du mal tun, dann fällt dir nämlich auf, dass es keine Kids sind, die Duzen als kumpelhaftes Benehmen auffassen. Nein, die meisten Käufer dürfen schon Auto fahren, gehen arbeiten und sind eben keine zwölfjährigen Harry-Potter-Fans (sondern eher die Eltern selbiger), kurz: Es sind Erwachsene.

Und fremde Erwachsene zu duzen ist nun mal unhöflich. Das weiß man auch, wenn man nicht Knigge heißt. Vielleicht hilft es ja auch schon, der Lokalisierungsabteilung mal den wertvollen Hinweis zu geben, dass »you« in unserer schönen Muttersprache auch »Sie« heißen kann.

Erfolgsaussichten:
Gar nicht mal so schlecht, du

LESERBRIEFE

ERSTAUSGABE

Der Testteil, offensichtlich das Herzstück eures Magazins, ist rundum gelungen: Die Berichte sind umfangreich, aussagekräftig (viel Hintergrundwissen beispielsweise beim GTR-Artikel) und gut geschrieben. Der Tonfall ist natürlich nicht fundamental anders als bei den Mitbewerbern, aber das wichtigste: Eure Tests (und Wertungen) richten sich mehr an die Zielgruppe des jeweiligen Spiels und nicht an den Mainstream! Schön finde ich auch die vielen Extra- und natürlich Meinungskästen. Und damit wären wir schon beim »innovativen Wertungssystem«, das mir wirklich sehr gefällt! Etwas Besseres kann man mit dem in unseren Breiten ja leider so verbreiteten 100-Prozent-System wohl nicht machen! Die Durchschnittswertung hängt natürlich direkt an der Auswahl der testenden Redakteure, aber da muss man Euch eben ein glückliches Händchen wünschen. Außerdem ist die Gesamtwertung für mich eh zweitrangig.



Ralf Krause

Ehrlich gesagt habe ich von eurem Magazin nicht sehr viel erwartet: Für drei Euro soll es kompetente Kaufberatung geben? Ich war skeptisch. Umso mehr habe ich mich über das Wiedersehen mit bekannten Redakteuren gefreut. Besonders gut finde ich das Wertungssystem, das endlich einmal subjektiv ist: Ein Spiel macht nun einmal dem Einen mehr Spaß als dem Anderen – und genau das betont ihr. Kleine Frage dazu: Der Haupttester vergibt 86, der Zweittester 87, wird die Wertung dann 86? Weil der Haupttester »mehr Rechte« hat? Oder wie handhabt ihr das?

Dominik Sagmeister

PC PowerPlay Die Wertung aller Tester haben das gleiche Gewicht. Beim Errechnen des Durchschnitts verwenden wir mathematische Regeln: Ab x,5 runden wir auf.

Ich habe gerade die erste Ausgabe der PC PowerPlay vor mir liegen und möchte Euch dazu beglückwünschen! Als 29-jähriger Systemadministrator und Gelegenheitszocker gefällt mir euer Format sehr gut: übersichtliches und ansprechendes Layout, seriös, sehr informativ, gute Gewichtung aller Inhalte und viele bekannte Gesichter. Zum Bereich Spieletest würde mich im Wertungskasten noch eine Angabe hinsichtlich der durchschnittlichen Spieldauer interessieren. Ich würde sogar soweit gehen, Titel, die nur zehn bis 15 Stunden Spielspaß versprechen, unabhängig von der Qualität tendenziell abzuwerten. Bei heutigen Preisen, die zwischen Addons und kompletten Spielen kaum unterscheiden, erwarte ich auch eine zufrieden stellende Spieldauer.

Arne Dürr

PC PowerPlay Vor extrem kurzen Titeln warnen wir im Fließtext, lassen die Spielzeit aber nicht in die Gesamtwertung einfließen, da sie an sich nichts mit der Qualität zu tun hat. Spannende zehn Stunden à la Max Payne 2 machen nun einmal mehr Spaß als ein langatmiger Shooter, der seine Spielzeit mit überflüssigen Laufwegen in die Höhe treibt. Ob 45 Euro für zehn Stunden Spielspaß gerechtfertigt sind, muss allerdings jeder für sich entscheiden.

KOLUMNE: FRONTAL-GEMETZEL IM WOHNZIMMER

Ich kann Michael Galuschka nur zustimmen. Das Bild, das manche Medien über den gemeinen Computerspieler verbreiten, ist lächerlich. Allerdings muss ich sagen, dass es Spielentwickler gibt, die dieses Bild scheinbar nach allen Kräften unterstützen möchten. Ich kann es nämlich schon verstehen, dass sich Familie Kennedy über ein kürzlich im Internet erschienenes Spiel aufregt, in dem man John F. Kennedy so historisch korrekt wie möglich ermorden muss. Dass solche Dinge ein gefundenes Fressen für die Medien sind, ist ja wohl klar. Diesem Trend entgegenzuwirken liegt wiederum in der Hand der Spieler, da es ohne Nachfrage auch kein Angebot gibt.

Florian Stegemann

KEIN HALF-LIFE 2?

Warum habt ihr Half-Life 2 nicht getestet? Das ist doch immerhin das meist erwartete Spiel des Jahres?!

Thomas Eder

PC PowerPlay Da weder Valve noch Vivendi vor dem 16. November 2004 Testmuster an die Presse herausgegeben haben, wäre nur ein Vor-Ort-Test bei Valve in Seattle möglich gewesen. Dafür hätten wir bei unserem Wertungssystem mit mindestens vier Redakteuren für einige Tage in die Staaten fliegen müssen, hätten aber trotzdem keinen vernünftigen Test machen können: Erstens war es verboten, ein Video von Half-Life 2 aufzunehmen. Zweitens hätten wir uns das Spiel mit vier oder mehr Redakteuren nicht lange und ausführlich genug testen können. Auch ein Technik-Check, bei Half-Life 2 natürlich ein Muss, wäre vor Ort nicht möglich gewesen. Daher haben wir uns entschlossen, die Verkaufsversion auf unseren eigenen Rechnern zu testen.



WERTUNGSSYSTEM

Besonders gelungen finde ich euer Wertungssystem, das Prozentwertungen nicht in den Status eines vermeintlich objektiv messbaren Spielspaß-Indikators presst, sondern klar für die subjektive Meinung der Tester steht. Mit vom Tester unabhängigen Zahlen werden nur halbwegs vergleichbare Aspekte wie Grafik und Sound bewertet – so macht es meiner Ansicht nach Sinn. Sehr gut gefällt mir auch der Kasten »Kaufen oder nicht?«. Der verdeutlicht, dass ihr Spielern nicht vorschreibt, wie viel Spaß sie gefälligst haben müssen, sondern konkret sagt, für wen sich der Kauf lohnt. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden.

Jan Schneider

Bitte bleibt unbedingt bei dem Wertungssystem, ich finde es top! Ich persönlich würde sogar ein Zehn-Sterne-System bevorzugen, damit der Stellenwert des Textes bei der persönlichen Meinung noch mehr Gewicht bekommt. Aber auch so ist es mit Abstand das beste Wertungssystem aller im Markt befindlichen Hefte.

Sebastian Hornauer

Ich finde das Wertungssystem verdammt schlecht, weil ich keine Redakteursmeinungen, sondern eine sachliche Wertung haben will. Ich weiß nicht, warum gerade Stangl, Hartmann und Valtin das System unterstützen, schließlich kamen sie ja von einem Mitbewerber, der sachlich wertet.

Sebastian Huber

PC PowerPlay Unserer Meinung nach gibt es nun mal keine objektive Wertung für den Spielspaß, das ist immer subjektiv. Genau wie bei Filmen und Musik entscheiden persönlicher Geschmack und Vorliebe darüber, ob beziehungsweise wie gut jemandem ein Spiel gefällt. Außerdem sind Spiele auch zu unterschiedlich, als dass sie sich in feste Wertungsschemen pressen ließen.

Georg Valtin

DVD-INLAY

Also erstmal eine ganz dickes Lob an euch für euer überaus geniales Heft! Endlich mal eine Zeitschrift, die für einen akzeptablen Preis Information und Service noch und nöcher bietet. Ich hätte da allerdings noch einen kleinen Vorschlag: Als ich voller Vorfreude die DVD auspackte, fiel mir auf, dass es kein Inlay für DVD-Schachteln oder normale CD-Hüllen gibt. Also bin ich auf die Idee gekommen, dass ihr doch zwei druckbare Versionen als Bilddatei auf eure DVD legen könntet. Das hätte den Vorteil, dass sich jeder das Cover ausdrucken kann, das er braucht, und gleichzeitig die Zeitschrift nicht teurer wird. Was haltet ihr davon?

Christoph Thiele



PC PowerPlay Davon halten wir sehr viel: Ab sofort sind Cover zum Ausschneiden in jeder Ausgabe, die Sie sowohl für CD- als auch für DVD-Hüllen verwenden können (einfach entsprechend der Markierung ausschneiden). Wer die Inlays lieber auf hochwertigem Papier ausdrucken will, findet sie zusätzlich als PDF-Dateien auf unserer DVD unter dem Menüpunkt »Extras«. Und damit Ihre Sammlung auch vollständig ist, gibt's in diesem Heft auch ein Inlay für die DVD der ersten Ausgabe mit der Vollversion von No One Lives Forever 2.

PC POWERPLAY-ABO

Mich würde interessieren, ob ich als Abonnent das neue Heft schon früher erhalte als die Kioske.

Thomas Wagner

Ich würde ja gerne ein Abo bei euch abschließen. Im Forum habe ich aber gelesen, dass eine Schutzfolie fehlte, so dass die Zeitschrift durch Regen beschädigt wurde. Wird das nächste Heft für Abonnenten in Schutzfolie gepackt?

Damian Raum

PC PowerPlay An dieser Stelle möchten wir uns für die Abo-Startprobleme bei der ersten Ausgabe entschuldigen. Ab dieser Ausgabe erhalten Abonnenten ihr Heft spätestens an dem Tag, an dem es auch am Kiosk liegt. Aus Umweltschutzgründen verzichtet unser Verlag auf eine Schutzfolie. Handelsübliche Briefkästen sind normalerweise regensicher und groß genug, damit die Zeitschrift vollständig hineinpasst.

HARDWARE-TEIL

Mit großem Interesse habe ich die erste Ausgabe der PC PowerPlay gelesen und wollte vor allem eins loswerden: Den Hardware-Teil, speziell die Infos über Grafikkarten, finde ich extrem gelungen und sehr informativ! Besonders gut gefallen hat mir, dass auf technische Details und seitenweise Vergleichstabellen mit unverständlichen und abstrakten technischen Daten verzichtet wird, und ihr stattdessen sehr leicht verständlich erklärt, was etwa mit »Shader 3.0« gemeint ist, oder welche Stärken und Schwächen die unterschiedlichen Grafikkarten haben.

Nico Schubert

THE SUFFERING

Könnt ihr bitte bei den Tests immer dazu schreiben, ob das Spiel eine Quicksave-Funktion hat beziehungsweise freies Speichern erlaubt? Das ist für mich ein entscheidendes Kriterium – wenn ein Spiel das nicht hat, kaufe ich es in der Regel nicht.

Oliver Deininger

PC PowerPlay Wie es so schön heißt: Über Selbstverständlichkeiten spricht man nicht. Die meisten Spiele bieten »Freies Speichern«, der Großteil der Actiontitel hat zusätzlich eine Quicksave-Funktion. Falls dies nicht der Fall ist oder das Speichersystem anderweitig positiv oder negativ auffällt, schreiben wir das im Text, etwa bei Prince of Persia 5. Wenn im Testbericht nichts steht, entspricht die Speicherfunktion den üblichen Standards.

David Bergmann

Ihr habt in eurem Vampire-2-Test geschrieben, dass ein Multiplayer-Modus nachgereicht werde beziehungsweise noch in Entwicklung sei. Habt ihr das von Actvision schriftlich bekommen? Weil Activision vor einer Weile bekannt gab, dass es gar keinen Multiplayer geben wird. Doch wenn er wirklich noch entwickelt würde, würde das die Vampire-Community riesig freuen, auch wenn er in einem Addon kommen würde.

Vincent Schwarzer

PC PowerPlay Schriftlich haben wir das nicht, aber im Rahmen des Tests haben wir bei Activision nachgefragt und eben diese Information bekommen. Entwickler Troika will den Multiplayer-Modus gerne nachreichen, aber nur, wenn sie ein gescheites Balancing hinbekommen. Und das ist angesichts zahlreicher Disziplinen und unterschiedlich ausgerichteter Charaktere halt so kompliziert, dass noch nicht feststeht, ob sie es überhaupt schaffen.

Rüdiger Steidle

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Ich wollte nur mal darauf hinweisen, dass die Map »italy« nicht wie in der Bildbeschreibung behauptet eine »De«-, sondern eine »Cs«-Karte ist. Ansonsten finde ich euer Magazin echt klasse, weiter so!

Stefan Lüke



PC PowerPlay Das weiß ich ja, im Text steht es ja auch richtig. Das war nur ein, ähem, Test, genau, ein Test! Ob es ein aufmerksamer Leser merkt, ja, genau!

Rüdiger Steidle

SCREENSHOTS

Ich würde gerne Screenshots von meinen Spielen machen, weiß aber nicht, wie ich das am besten anstellen soll. Wie macht ihr denn die Bilder?

Gabriel Halbscheffel

PC PowerPlay Wir benutzen dazu meistens Programme von Drittanbietern, etwa Fraps (www.fraps.com) und Hypersnap. Letzteres haben wir als Trial-Version auf die DVD gepackt (zu finden unter dem Menüpunkt »Tools«). Einige Spiele besitzen auch eingebaute Screenshot-Funktionen, die oft nur in der Readme-Datei dokumentiert sind.

MEDAL OF HONOR – PACIFIC ASSAULT

Ich habe gerade euer Magazin durchgelesen und etwas in der DVD gestöbert. Besonders gut hat mir das Video zu Medal of Honor – Pacific Assault gefallen. Dass so ein Spiel mal erwachsen und kritisch betrachtet wird, finde ich super!

Wolfgang Steinorth

Ich habe mir mal euer Heft angeschaut und war überrascht, dass dort Medal of Honor »nur« 78 Punkte und auch schlechte Zeugnisse für Level-

design und KI bekommen hat – zwei Punkte, die bei der Konkurrenz gelobt wurden. Nun frage ich mich als unbedarfter Spieler natürlich, wie eine so große Differenz in der Wertung, aber auch eine so unterschiedliche Bewertung von einzelnen Spiel-Bestandteilen zustande kommen kann.

Christian Steuck



PC PowerPlay Bei uns haben drei Tester unabhängig voneinander Schwächen wie KI-Aussetzer, fehlerhafte Kollisionsabfrage und streng lineare, zerhackte Levels kritisiert. Das sind bei einem Shooter elementar wichtige Elemente, die den Spielspaß in fehlerhafter Form deutlich trüben. Ob den Kollegen anderer Magazine diese Dinge nicht aufgefallen sind oder warum sie diese Makel in ihrer Wertung aus bestimmten Gründen weniger beziehungsweise gar nicht berücksichtigen, wissen wir nicht.

Florian Stangl

FAQ ZU PC POWERPLAY

FRAGE Wird PC PowerPlay zukünftig auch nur 2,99 Euro kosten oder ist das nur der günstige Einführungspreis für die erste Ausgabe?
PC PowerPlay Nein, es bleibt erst einmal bei 2,99 Euro. Allerdings behalten wir uns natürlich vor, unseren Preis an die Markt- und Wettbewerbssituation anpassen.

FRAGE Ich möchte PC Powerplay gerne bequem im Abonnement beziehen, wie geht das am einfachsten? Gibt es dafür eine Abo-Prämie?
PC PowerPlay Bitte kontaktieren Sie unseren Abo-Service, oder nutzen Sie unsere Abo-Aktion im Heft, oder bestellen Sie auf unserer Webseite unter www.pcpowerplay.de.

FRAGE Werdet ihr mit eurem aufwändigen Testsystem alle neu erscheinenden PC-Spiele testen?
PC PowerPlay Nein, aber alle wichtigen. Bei thematisch uninteressanten Titeln oder grottenschlechten Spielen ohne Marketing-Hype verzichten wir auf Tests. Den so eingesparten Platz investieren wir in größere Seitenumfänge und schauen uns wichtige Titel länger an: Wir testen Spiele im Interesse unserer Leser auf mindestens einer Seite, da kleinere Artikel für eine vernünftige Kaufberatung nicht ausreichen.

FRAGE Wird PC PowerPlay auch ganz ohne Datenträger oder mit CD erscheinen?
PC PowerPlay Nein, das verwirrt nur: PC PowerPlay erscheint ausschließlich mit einer DVD (8,5 GByte, Altersfreigabe ab 16 Jahren).

FRAGE Kann ich Redakteure direkt anmailen?
PC PowerPlay Nein, bitte benutzen Sie auch für Fragen an einzelne Redakteure unsere zentrale Mail-Adresse redaktion@pcpowerplay.de.

FRAGE Ich habe Verbesserungsvorschläge für PC PowerPlay, wie kann ich sie einbringen?
PC PowerPlay Dazu haben Sie genau jetzt die beste Gelegenheit: Füllen Sie einfach den Fragebogen in diesem Heft aus und schicken Sie ihn per Post an uns zurück. Alternativ können Sie den Bogen in digitaler Form von der DVD (unter dem Menüpunkt »Umfrage«) ausfüllen und die Datei als Mail-Anhang an umfrage@pcpowerplay.de schicken oder sich auf unserer Website unter folgendem Link an der Umfrage beteiligen: www.pcpowerplay.de/umfrage.

FRAGE Ich habe einen genialen Tipp zu Spiel XY und würde ihn gern über PC PowerPlay veröffentlichen. Geht das überhaupt und wenn ja, wie?
PC PowerPlay Ja, schicken Sie uns Ihre Tipps, Cheats, Easterreggs und Co. bitte per E-Mail an tipps@pcpowerplay.de und schreiben Sie den Namen des Spiels in den Betreff. Bitte beachten Sie bei Attachements folgende Regeln:
- Spielstände gepackt im Format »zip«
- Texte im Format »txt«
- Bilder im Format »bmp« oder »tif«
Falls Sie uns mehrere Dateien schicken, sollten Sie diese ebenfalls mit einem Datenkompressionsprogramm (beispielsweise Winzip oder Winrar) zu einem Zip-File packen. Die maximale, vom Mail-Server erlaubte Größe für Dateianhänge beträgt 5 Megabyte. Schicken Sie uns aber keine Komplettlösungen, wir haben dafür eigene Autoren und können Lösungen von Lesern daher nicht berücksichtigen.

FRAGE Warum fehlt bei vielen Spielen im Termin-Kalender die Einschätzung?
PC PowerPlay Eine Einschätzung nehmen wir erst dann vor, wenn wir einen Titel ausführlich spielen konnten – Pressetexte, Präsentationen, Videotrailer und Screenshots sagen einfach zu wenig über die Qualität eines Spieles aus.

FRAGE Wo finde ich eure Website?
PC PowerPlay Die Adresse unserer offiziellen Website lautet www.pcpowerplay.de.



FRAGE Werdet ihr auf eurer Website irgendwelche Events mit den Redakteuren veranstalten?
PC PowerPlay Ja, wir planen regelmäßig Chats, Fragestunden und andere Events mit den Redakteuren. Die Ankündigungen dafür finden Sie rechtzeitig vorher auf unserer Website. In den Foren sind wir täglich unterwegs und versuchen, auf Fragen umgehend zu antworten.

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
97103 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 0931/40 69 146**

Per Fax: **(0049) 0931/4069 115**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

IHRE MEINUNG ZÄHLT!

PC PowerPlay ist ein völlig neues Heft. Voller frischer Ideen wie unserem Wertungssystem, Layout oder Schreibstil. Aber bestimmt gibt's auch Dinge, die Ihnen nicht gefallen.
Das können Sie ändern! Ja, Sie!

Denn wir machen **PC PowerPlay** nicht für uns, sondern für Sie. Deshalb würden wir gerne Ihre Meinung erfahren – um das Heft noch besser zu machen. Einfach diesen Fragebogen ausfüllen und abschicken:

Per Post CyPress GmbH
PC PowerPlay
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Per Fax 0931/406 91-99

Per E-Mail umfrage@pcpowerplay.de

Auf der DVD finden Sie links unten im Hauptmenü den Umfrage-Button. Ein Klick hierauf öffnet Ihr Textverarbeitungsprogramm samt Umfragetext. So können Sie Ihre Antworten mailen, ohne das Heft verletzen zu müssen ...

Vielen Dank für Ihre Hilfe!
Ihr Team von PC PowerPlay

1 Wie alt sind Sie?

- ☐ bis 12 Jahre alt
- ☐ 12 - 15
- ☐ 16 - 18
- ☐ 19 - 24
- ☐ 25 - 30
- ☐ 31 - 35
- ☐ 36 - 49
- ☐ über 49

2 Wie viele Jahre spielen Sie schon am PC?

___ Jahre

3 Wie sind Sie auf PC PowerPlay aufmerksam geworden?

- ☐ am Zeitschriftenregal
- ☐ Fernsehwerbung
- ☐ Radiowerbung
- ☐ Printanzeige
- ☐ Freunde / Bekannte
- ☐ Online-Forum
- ☐ Ich kenne das Team und habe deswegen das Heft gekauft
- ☐ Sonstiges

4 Wie viele Personen inklusive Ihnen lesen diese Ausgabe?

___ Personen

5 Wie viele Stunden spielen Sie pro Woche etwa?

ca. ___ Stunden

6 Welche anderen PC-Spiele-Zeitschriften lesen Sie regelmäßig, also fast jede Ausgabe?

- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ Bravo Screen Fun
- ☐ Gamestar
- ☐ PC Games
- ☐ Video Games Aktuell
- ☐ PC Action
- ☐ Andere Spielemagazine:

_____

7 Wie viele Stunden pro Woche sind Sie etwa im Internet?

- ☐ ca. ___ Stunden
- ☐ gar nicht, kein Interesse
- ☐ gar nicht, kein Zugang

8 Wie interessant sind Online-Spiele für Sie?

- ☐ interessiert mich nicht
- ☐ kommt aufs Spiel an
- ☐ sehr, spiele selber online
- ☐ sehr, spiele aber nicht selber online

9 Welche Ausstattung hat der PC, auf dem Sie spielen?

Prozessor

- ☐ bis 1,0 GHz
- ☐ bis 2,0 GHz
- ☐ bis 3,0 GHz
- ☐ bis 4,0 GHz

Grafikkartenklasse

- ☐ TNT 2
- ☐ Geforce 1 / 2 MX
- ☐ Geforce 2 / 4 MX
- ☐ Radeon 9000
- ☐ Geforce 3 / 3 Ti
- ☐ Geforce 4 Ti
- ☐ Geforce FX 5600 / Ultra
- ☐ Radeon 9500 Pro
- ☐ Radeon 9700 / Pro
- ☐ Radeon 9800 Pro
- ☐ Geforce FX 5800 / 5900
- ☐ Radeon X800
- ☐ Geforce 6600 / 6800

RAM

- ☐ bis 128 MByte
- ☐ bis 256 MByte
- ☐ bis 512 MByte
- ☐ bis 1,0 GByte
- ☐ über 1,0 GByte

10 Welche Art von Spielen gefällt Ihnen besonders?

- ☐ Action
- ☐ Strategie
- ☐ Rollenspiele / Adventures
- ☐ Sportspiele

11 Wie benoten Sie PC PowerPlay in den folgenden Bereichen? Verwenden Sie bitte Noten von 1 (= sehr gut) bis 6 (= ungenügend).

- ☐ Kompetenz der Redaktion
- ☐ Objektivität
- ☐ Informationsgehalt
- ☐ Aktualität
- ☐ Layout / Optik
- ☐ Covergestaltung
- ☐ Praxisnähe
- ☐ Seitenumfang
- ☐ Preis/Leistungs-Verhältnis
- ☐ Magazin insgesamt
- ☐ Videobeiträge auf der DVD
- ☐ Vollversion No One Lives Forever 2
- ☐ Anzahl und Qualität der Demos

12 Angenommen, PC PowerPlay ist immer gleich dick: Über welche Themen sollen wir mehr schreiben – oder weniger?

	mehr	weniger
News	☐	☐
Vorschau auf kommende Spiele	☐	☐
Tests guter Spiele (Wertung ab 70%)	☐	☐
Tests mäßiger Spiele (Wertung bis 69%)	☐	☐
Hardware	☐	☐
Reportagen	☐	☐
Satire	☐	☐
Tipps und Tricks	☐	☐

13 PC PowerPlay bewertet Spiele mit einer Durchschnittswertung mehrer Tester. Wie finden Sie dieses neue System im Vergleich zu bisherigen?

- ☐ viel besser
- ☐ besser
- ☐ gleich gut
- ☐ schlechter
- ☐ viel schlechter

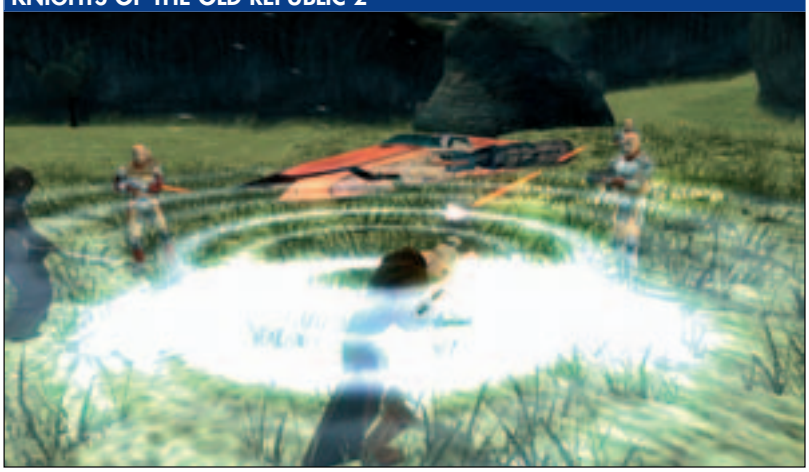
14 Worauf schauen Sie sich die Videos unserer DVD an?

- ☐ PC
- ☐ Fernseher
- ☐ gar nicht

Würden Sie die Videos lieber nur auf dem PC sehen können, dafür aber in besserer Qualität? ☐ ja ☐ nein

VORSCHAU 02/2005

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



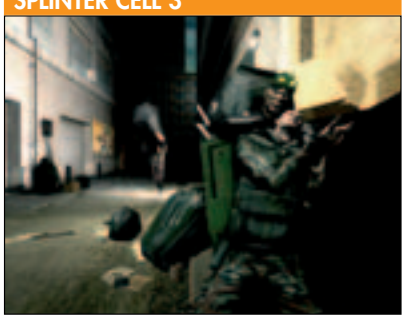
Die Xbox-Version steht in den USA bereits im Laden, die PC-Variante wird mit Hochdruck fertig gestellt. Wenn die Macht mit uns ist, testen wir den Nachfolger des faszinierenden Rollenspiels in der nächsten Ausgabe und sagen Ihnen, ob die neuen **Machtfähigkeiten** spielerisch sinnvoll sind.

DEMON STONE



Im Action-Rollenspiel (angesiedelt im **Forgotten Realms**-Universum) steuern Sie eine Party mit drei Helden. Unsere Abenteurer stehen schon bereit.

SPLINTER CELL 3



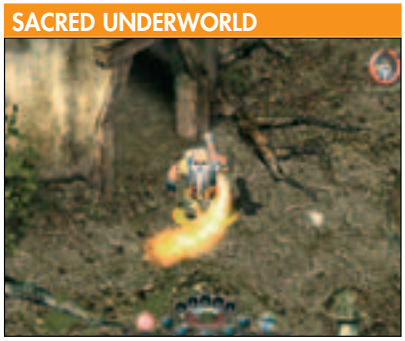
Mit einer spielbaren Version tauchen wir ein in die Dunkelheit und beweisen uns als cleverer Super-Agent. Im Fokus: der neue **Mehrspielermodus**.

THE ELDER SCROLLS 4



Der Morrowind-Nachfolger sieht einfach umwerfend aus. Wir recherchieren, ob sich hinter der **Grafikpracht** ein grandioses Rollenspiel verbirgt.

SACRED UNDERWORLD



Im **Addon** zum superben Action-Rollenspiel Sacred gibt es zwei neue Charaktere: Dämonin und Zwerg. Wir stürzen uns ins neue Abenteuer.

PC POWER PLAY AUSGABE 02/2005
AB DEM 26.01.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 102

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


Patrick Hartmann (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr, restl. Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, DeutschlandNachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES DVD VISION DVD play

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
97103 Würzburg
Tel.: 0931/40 69 146, Fax: 0931/40 69 115
E-Mail: abo@pcpowerplay.de