Januar 2006
Österreich 4,– €; Belgien 4,– €; Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr
www.pcpowerplay.de

PC POWERPLAY

MIT 3 SPIELE-VOLLVERSIONEN!

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD



VOLLVERSION 1: GHOST RECON

Taktik-Shooter: 3D-Gefechte mit Sprengstoffexperten und Scharfschützen gegen Terroristen. 15 packende Missionen!

VOLLVERSION 2: ETHERLORDS 2

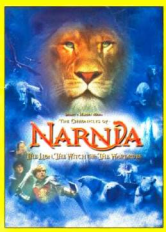
Fesselnde Schlachten in einer Fantasy-Welt: Zauberer gegen Krieger, Maschinen gegen Fabelwesen, Ihre Armeen gegen den Feind!



VOLLVERSION 3: APACHE HAVOC

Rasende Rotoren: Knacken Sie mit zwei Helikoptern 50 Gegnertypen in der Luft, am Boden und im Wasser.

TOP-DEMO



DER KÖNIG VON NARNIA

Das Action-Adventure zum Film: Kämpfen Sie mit den vier Helden aus dem Leinwand-Hit!

PLUS: 7 weitere spielbare Demos zu aktuellen Titeln!

20 VIDEOS (ÜBER 130 MINUTEN!)

Schlacht um Mittelerde 2 ★ Rainbow Six Lockdown ★ Dungeons & Dragons Online ★ Battlefield 2: Special Forces Torino 2006 ★ Die Unglaublichen 2 Asterix & Obelix XXL 2 ★ Path of Neo Prince of Persia 6 ★ Shrek Superslam



+ ausführliches Exklusiv-Video

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

EXKLUSIV: Das Strategie-Highlight der **Command&Conquer**-Macher
Wir haben mit Zwergen und Goblins die neuen Spielmodi getestet

THE TWO THRONES + HiRes-Video!

PRINCE OF PERSIA 6

MEGA-TEST: Warum der neue Kampfprinz der beste aller Zeiten ist
HIRES-VIDEO: Top-Grafik, überarbeitetes Kampfsystem, Speed-Kills

COMMANDOS STRIKE FORCE

FETTE VORSCHAU: So spielt sich der Weltkriegs-Taktiker als Shooter

REICH DURCH ONLINE-SPIELE

REPORT: Wie Rollenspieler mit virtuellen Gegenständen echtes Geld verdienen

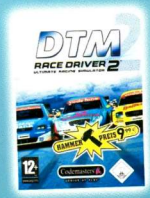
CyPress
VOGEL

rat-geber.com

HAMMER PREIS 9,99*€ CHF 16,90

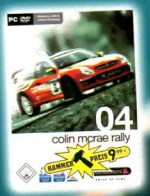
*empf. VK

www.hammerpreis-games.com

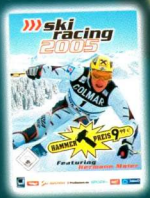












◀ *Diese Hammerspiele und noch viele mehr für krasse 9,99€*.*

Nadine L. aus Königslutter:
*"Das meistverkaufte Spiel-Deutschlands** für nur 9,99€*? Klar zum Entern!"*



Zocken und Sparen!

Ab sofort in allen vernünftigen Kaufstätten.

*Unverbindliche Preisempfehlung. ** Quelle: MGC 2002-2004. Änderungen vorbehalten

MAE GOVANNEN*

Vielen Dank für Ihre zahlreichen Zuschriften, für Anregungen und Kritik zu unserem neuen Layout. Da Ihr Wunsch uns Befehl ist, haben wir noch mehr Neuerungen für Sie. So gibt's ab dieser Ausgabe die Leserwertung in unseren Hitlisten: Auf www.pcpowerplay.de können Sie Ihre persönliche Wertung für die gelisteten Spiele abgeben – daraus bilden wir eine Durchschnittswertung, die in den Tabellen landet. Auf die Gesamtwertung der Redaktion hat die Leserwertung keinen Einfluss.

Auch neu: Auf unserer DVD finden Sie, ebenfalls ab dieser Ausgabe, jeweils ein ausführliches gefilmtes Redakteurs-Fazit zu unseren HiRes-Videos. Schauen Sie doch mal rein!

Protest gab es aber gegen unsere neue Teamseite: »Zu kurz! Wir wollen die Doppelseite zurück!« Machen wir doch glatt. Hier ist sie wieder! Also: Falls Sie was zu schimpfen haben, nicht runterschlucken. Das gibt nur Magengeschwüre. Lieber schreiben: redaktion@pcpowerplay.de. Da darf übrigens auch Lob hin ...

So. Das Jahr ist fast rum. Wir gehen jetzt einen Glühwein trinken. Oder zwei. Und wünschen Ihnen ein Frohes Fest, viele Spiele unterm Baum und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Bis 2006!

Ihr Team von PC PowerPlay

*Begrüßung in der Elbensprache Sindarin. Die genaue Übersetzung ist »Gute Reise«. Im allgemeinen Sprachgebrauch bedeutet es aber auch »Sei gegrüßt«.



v. l. n. r.: Susanne Braun, Simon Fistrich, Sara Stehlin, Sandra Strehle, David Bergmann, Martin Deppe, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Michael Galuschka, Florian Stangl, Michael Erlwein



Gewaltige Festungen im Eigenbau, brachiale Seeschlachten und die Jagd nach dem einen Ring: Wir haben exklusiv Mittelerde 2 für Sie Probe gespielt! Nur bei uns lesen Sie alle Details über den Strategie-Knaller des kommenden Jahres.
Seite 22

TITELGESCHICHTE

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



28 **D&D ONLINE – STORMREACH**
Unsere Redakteure mischen im D&D-Betatest mit.



36 **COMMANDOS STR. FORCE**
Die Commandos in ihrem ersten Taktik-Shooter.

AKTUELL

18 Termin-Kalender

NEWS

10 Rise & Fall
10 Brothers in Arms
11 Splinter Cell 4
12 ORF Ski Challenge 06
12 World of WarCraft
13 Ghost Recon 3
14 Spielekauf über Steam
15 Baphomets Fluch 4
16 The Movies Gewinnspiel
17 Die Sims 2: Open for Business

KOLUMNE

10 Online-Kapitalismus? Ja, bitte!

CHARTS

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

GEWINNSPIEL

20 Verlosung: Vietcong 2

AKTUELL

TITELGESCHICHTE

22 Schlacht um Mittelerde 2

VORSCHAU

28 Dungeons & Dragons Online – Stormreach
32 Empire at War
34 War on Terror
35 Faces of War
36 Commandos Strike Force
40 Dark Age of Camelot: Darkness Rising
42 Rainbow Six – Lockdown
44 Torino 2006

TEST

48 Teamseite
51 So testen wir
52 Hitliste

ACTION

58 Prince of Persia – The Two Thrones
64 Der König von Narnia

TEST

68 The Matrix – Path of Neo
71 Battlefield 2: Special Forces
72 Asterix und Obelix XXL 2
74 Shrek Superslam
76 Die Unglaublichen 2
78 Battlestrike – Call to Victory
79 GSG 9
80 Crime Life Gang Wars
81 Fastlane Pinball
82 Land of the Dead
83 Fast Lane Carnage
84 Stubbs the Zombie
86 Glider
87 Tanks a Lot
88 Jet Storm
89 Combat Wings
90 Daemon Vector
91 The Stalin Subway
92 Dynasty Warriors 4

STRATEGIE

94 Die Sims 2: Weihnachts-Pack
95 Great Invasions

TEST

96 Marine Park Empire
97 Protrain Perfect
98 Coffee Break
99 Fritz 9
100 Tribal Trouble

ABENTEUER

102 Neverend
103 World of Quin
104 Verliebt in Berlin

SPORT

106 Pro Evolution Soccer 5 Online-Test
107 Sportschießen 2006
108 World Champion Billard
109 Sportfischen Professional
110 Handball Manager 2005-2006

BUDGET

112 Budgetliste
114 CSI Triple Pack
115 Rome Gold



58 PRINCE OF PERSIA 6

Warum der gute, böse Prinz besser ist als je zuvor!



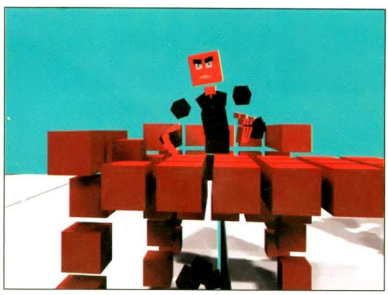
126 AUFRÜSTEN ODER NEUKAUF?

Kaufberatung: maximale Rechen-Power zum Mini-Preis.



64 DER KÖNIG VON NARNIA

Der Kinofilm zum Nachspielen: Wir haben ihn getestet.



154 MAMMA MIA, MACHINIMA!

Computerspiel statt Kamera: Regisseure am PC.

TIPPS & TRICKS

116	Der König von Narnia
116	Die Unglaublichen 2
117	Land of the Dead
118	NfS Most Wanted
118	Prince of Persia – The Two Thrones
118	Quake 4 (dt.)
119	The Stalin Subway
119	Tribal Trouble

GRUNDLAGEN

120	Battlefield 2: Special Forces
121	The Movies

HARDWARE

122	Chip + PCP-Testcenter
122	FAQ: Sie fragen, wir antworten
140	Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

124	EVGA Blackpearl e-Geforce 7800 GTX 512 MB
124	Razer Tarantula, Krait, Piranha

HARDWARE

125	Sharkoon Rainbow Fan TC
125	Xbox 360 Gamepad

SCHWERPUNKT

126	Aufrüsten oder Neukauf?
127	Rechner-TÜV
128	Aufrüst-Ratgeber: Grafikkarten
130	Aufrüst-Ratgeber: RAM
132	Aufrüst-Ratgeber: Prozessoren
133	Aufrüsten sonstiger Komponenten

TESTS

134	Ati vs. Nvidia: Das ewige Duell
134	Duell 1: Die Speed-Monster
135	Duell 2: Die großen kleinen Brüder
136	Duell 3: Die gutbürgerliche Mittelschicht
137	Vergleichstabellen
138	Komplett-PC: Hardware4u Gamers Dream Rev 2.0 Air
138	FF-Lenkrad: Thrustmaster Rally GT Force Feedback Pro

MAGAZIN

144	Tag der Abrechnung
146	Top 10 Geschenkideen von PC PowerPlay
148	Seelenruhig an den Regeln vorbei
154	Mamma Mia, Machinima
160	Bambis Streichelzoo
164	Money for Nothing – Echtes Geld für virtuelle Helden
170	Retro: C64 DTV
172	Retro: Panzer General 3D
174	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
8	HiRes-Videos
178	Im nächsten Heft
178	Impressum
179	DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War: High Treason | News	16
Asterix und Obelix XXL 2 | Test	72
Baphomets Fluch 4 | News	15
Battlefield 2: Special Forces | Test	71
Battlefield 2: Special Forces | Tipps	120
Battlestrike – Call to Victory | Test	78
Brothers in Arms | News	10
Coffee Break | Test	98
Combat Wings | Test	89
Commandos Strike Force | Vorschau	36
Crime Life Gang Wars | Test	80
CSI Triple Pack | Budget-Test	114
Daemon Vector | Test	90
DAoC: Darkness Rising | Vorschau	40
Der König von Narnia | Test	64
Der König von Narnia | Tipps	116
Die Sims 2: Open for Business | News	17
Die Sims 2: Weihnachts-Pack | Test	94
Die Unglaublichen 2 | Test	76
Die Unglaublichen 2 | Tipps	116
Dreamfall | News	11
D&D Online – Stormreach | Vorschau	28
Dynasty Warriors 4 | Test	92
Empire at War | Vorschau	32
Faces of War | Vorschau	35
Fast Lane Carnage | Test	83
Fastlane Pinball | Test	81
Fritz 9 | Test	99
Ghost Recon 3 – Advanced Warf. | News	13
Glider | Test	86
Great Invasions | Test	95
GSG 9 | Test	79
Handball Manager 2005-2006 | Test	110
Jet Storm | Test	88
King's Quest 9 – The Silver Lining | News	12
Land of the Dead | Test	82
Land of the Dead | Tipps	117
Marine Park Empire | Test	96
Need for Speed Most Wanted | Tipps	118
Neverend | Test	102
ORF Ski Challenge 06 | News	12
Prince of Persia – The Two Thrones | Test	58
Prince of Persia – The Two Thrones | Tipps	118
Pro Evolution Soccer 5 Online-Test | Test	106
Project IM | News	17
Protrain Perfect | Test	97
Quake 4 (dt.) | Tipps	118
Rainbow Six – Lockdown | Vorschau	42
Rise & Fall | News	10
Rome Gold | Budget-Test	115
Schlacht um Mittelerde 2 | Vorschau	22
Shrek Superslam | Test	74
Splinter Cell 4 | News	11
Sportfischen Professional | Test	109
Sportschießen 2006 | Test	107
Stubbs the Zombie | Test	84
Tanks A Lot | Test	87
The Matrix – Path of Neo | Test	68
The Movies | News	16
The Movies | Tipps	121
The Stalin Subway | Test	91
The Stalin Subway | Tipps	119
Torino 2006 | Vorschau	44
Tribal Trouble | Test	100
Tribal Trouble | Tipps	119
True Crime 2 – Streets of New York | News	15
Verliebt in Berlin | Test	104
War on Terror | Vorschau	34
World Champion Billard | Test	108
World of Quin | Test	103
World of Warcraft | News	12

DVD INHALT

DEMOS



DER KÖNIG VON NARNIA

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Umfang	300 MB
Sprache	deutsch

Das Spiel zum verfilmten Buch: Die böse weiße Hexe hat Narnia in eine eisige Winterlandschaft verwandelt, die von Minotauren, Zyklopen und Werwölfen bewohnt wird. Sie und Ihre Freunde finden durch Zufall die Pforte nach Narnia und müssen sich fortan Ihres Lebens erwehren.

- 2 Levels spielbar
- Zwei-Spieler-Modus
- Trailer



RTL SKISPRINGEN 2006

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	190 MB
Sprache	deutsch

Skispringen hat in den letzten Jahren einen immensen Boom erfahren. Die Spiele von 49 Games unterstützen dies durch Qualität, Spielbarkeit und die spannende Aufbereitung. In der Demoversion können Sie sogar in einem nächtlichen Wettkampf zeigen, dass Sie der beste Springer im Lande sind.

- 2 Sprungschanzen und 5 Springer
- Tutorial und Übungsmodus
- integriertes Quizspiel



FAST LANE CARNAGE

Genre	Action-Rennspiel
Minimum	CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM
Umfang	90 MB
Sprache	deutsch

Der Schnellste im Ziel zu sein ist zwar gut, aber das allein wird Ihnen nicht reichen. Denn Ihre Gegner haben Waffen und Minen gebunkert und setzen sie auch gnadenlos ein. Ein Heidenspaß, der mit fetziger Musik und markigen Sprüchen garniert ist. Gleich drei Dinge auf einmal: Action, Rennspiel und Fun.

- 3 unterschiedliche Strecken
- LAN- und Internetspiel
- coole Musik und witzige Texte

SKI ALPIN 2006

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	160 MB
Sprache	deutsch

Parallel zum Skispringen gibt es von 49 Games auch ein Skispiel, bei dem es um Abfahrten und Slalomrennen geht. Hier steht vor allem das Geschwindigkeitsgefühl im Vordergrund, das Ihnen den Wind förmlich in die Augen schlagen lässt, wenn Sie mit weit über 100 km/h den Hang hinunter rasen.

LEGION ARENA

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	370 MB
Sprache	englisch

Wenn Sie wie in Rome Krieg führen wollen, dann werden Sie genau das in Legion Arena bekommen! Und Sie sind es, der die richtige Strategie entwickelt, die Truppen clever platziert und das Gelände zu seinem Vorteil nutzt, bis der Feind aus dem Land verjagt ist. Planen, kämpfen und siegen!

DIPLOMACY

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM
Umfang	200 MB
Sprache	deutsch

TRIBAL TROUBLE

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 700 GHz, 128 MB RAM
Umfang	120 MB
Sprache	deutsch

VERLIEBT IN BERLIN

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 128 MB RAM
Umfang	65 MB
Sprache	deutsch

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- CD Bremse 1.44
- CPU-Z 1.30
- Divx Play Bundle
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

SCREENSHOTS

- Asterix & Obelix XXL 2
- Battlefield 2: Special Forces
- Dungeons & Dragons Online
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Die Sims 2: Weihnachts-Pack
- Die Unglaublichen 2
- Prince of Persia – The two Thrones
- ProTrain Perfect
- Schlacht um Mittelerde 2
- Shrek Superslam

PATCHES

- Battlefield 2 Patch 1.12
- Civilization 4 Patch 1.09
- Die Sims 2 Update 1.0.0.1022
- Emergency 3 Patch 1.03
- Fußball Manager 06 Patch 1.1
- GT Legends Update 1.1.0.0
- GTR Update 1.5.0.0
- In 80 Tagen um die Welt Patch 1.1
- Keepsake Patch 1.1
- Path of Neo Update 1
- X3 Update 1.0 auf 1.2.01

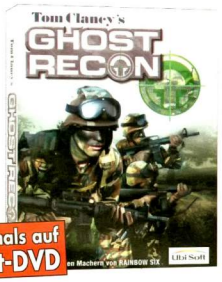
TREIBER

- Ati Catalyst 5.11
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 81.95

VOLLVERSIONEN

GHOST RECON

- 15 Missionen
- Charakterklassen mit speziellen Waffen und Fähigkeiten
- realistische Landschaften und Umgebungsgeräusche
- zahlreiche Kameraperspektiven
- Replay-Modus zum Analysieren von Einsätzen
- bis zu 36 Spieler im Mehrspieler-Modus



erstmals auf Heft-DVD

Genre	Taktik-Shooter
Minimum	CPU mit 450 MHz, 128 MB RAM
Umfang	980 MB
Sprache	deutsch

Nach dem Kalten Krieg wurde es ruhig um die Mächte aus dem östlichen Teil der Welt. Doch in naher Zukunft greift der erstarkte Feind erneut nach der Weltherrschaft. Nur Sie als Anführer des geheimen Ghost-Recon-Teams können ihn aufhalten. Sie und bis zu fünf Teammitglieder kämpfen sich durch dichte Wälder, Stadtlevels, enge Höhlen und Sumpflandschaften. Immer bereit, bis ans Äußerste zu gehen, um Ihre Soldaten zu schützen und die Mission präzise und erfolgreich abzuschließen.



Minimale Systemvoraussetzungen

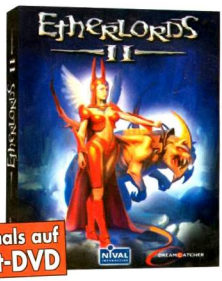
- Win 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 450 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 980 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8.0
- DirectX 8 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Ghost Recon unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

ETHERLORDS 2

- 5 spannende Kampagnen
- 4 Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Hunderte Zaubersprüche und Kreaturen
- endlose Kombinationsmöglichkeiten
- Tutorial mit ausführlichen Tipps
- spektakuläre 3D-Effekte



erstmals auf Heft-DVD

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM
Umfang	1,45 GB
Sprache	deutsch

In einem Land, in dem die mächtigsten Magier herrschen und in dem das Schwert mehr zählt als die Feder, wankt das Gleichgewicht von Gut und Böse. Monster, dunkle Mächte und deren Schergen streifen durchs Land. Sie sind allein und können sich nur mit Hilfe Ihrer eigenen Zauberkräfte verteidigen. Rufen Sie sich Helfer herbei, sprechen Sie zerstörerische Zauber aus und befreien Sie das Land vom drohenden Joch des Bösen. Etherlords 2 – Fantasy, Rollenspiel und Strategie in einer genialen Kombination.



Minimale Systemvoraussetzungen

- Win 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 600 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 1,45 GB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 7.0
- DirectX 7 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Etherlords 2 unser DVD-Menü. Das rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

APACHE HAVOC



Genre	Flugsimulation
Minimum	CPU mit 166 MHz, 16 MB RAM
Umfang	340 MB
Sprache	deutsch

Zwei der modernsten Kampfhubschrauber aller Zeiten warten auf Sie, um Sie durch die gefährlichen Einsätze zu geleiten. Nachtmissionen, massive Gegner-Präsenz und gnadenlose Dogfights halten Ihre Flugkünste nonstop auf Trab. Denn Sie sind der Top-Pilot, der diese realistische Simulation meistern muss.

- realistische Flugsimulation
- 1 bis 8 Spieler mit- und gegeneinander
- wechselnde Wetterbedingungen
- 50 Gegnertypen zu Land, zu Wasser und in der Luft
- originale Nachbildungen aller Modelle



Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 166 MHz oder vergleichbar
- 16 MB RAM | 340 MB HD
- 32 MB Grafikkarte
- DirectX 6.1
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Apache Havoc unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Nach der Installation des Spieles müssen Sie den mitgelieferten Patch über unser Menü in das Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren (normalerweise c:\razorworks). Der Patch wird dann automatisch ausgeführt, und Sie können danach das Spiel starten.

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Genre Echtzeit-Strategie

Exklusiv für PC PowerPlay haben wir von Electronic Arts nagelneues Videomaterial erhalten, das direkt aus den Entwicklungsstudios von Schlacht um Mittelerde 2 stammt. Noch nie zuvor gezeigte Szenen, Infos zu den neuen Charakteren und Elementen im Spiel und brandneue Bilder aus den bombastischen Levels und Landschaften, die sogar den erstklassigen Vorgänger in den Schatten stellen. Der Herr der Ringe zum Mitspielen!



MACHINIMA VIDEO-REPORTAGE

Genre Special

Computerspiele können nicht nur selbst Kunst sein – nein, man kann sie auch nutzen, um aus ihnen neue Kunst zu schaffen! Machinima sind ein prima Beispiel dafür: Videofilme, die mit Hilfe von Computerspiele wie Die Sims 2 oder Unreal Tournament gedreht wurden. Wir haben ein Treffen der viel versprechenden Künstler besucht. In unserer Reportage erfahren Sie alles Wissenswerte – und finden ein paar der Kunstwerke auf unserer DVD.

PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES



PATH OF NEO



RAINBOW SIX – LOCKDOWN



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE – STORMREACH



WEITERE VIDEOS

- Asterix & Obelix XXL 2
- Commodore 64 DTV
- Crime Life
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Der König von Narnia
- Die Unglaublichen 2
- Land of the Dead
- Panzer General 3D
- Person 2184
- Shrek Superslam
- The Awakening
- Torino 2006
- Tribal Trouble

HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL

DIE PSYCHONAUTS SUCHEN DICH

SPIELE EIN URKOMISCHES ABENTEUER UND WAGE DICH DURCH 13 EINZIGARTIGE LEVELS!



AB DEZEMBER

VON TIM SCHAFER, DEM SCHÖPFER VON

GRIM FANDANGO UND DAY OF THE TENTACLE

PSYCHONAUTS

AWARD 07/2005 PowerPlay für HUMOR & LEVELDESIGN PSYCHONAUTS

"ein echtes Meisterwerk"
Pc PowerPlay (07/2005)
90%

XBG GAMES AWARD

PLAY GAMES

"erstklassiger 3D-Hüpfer mit tollen Ideen"
Xbox Games (06/2005) / Play Games (04/2005)
90%



12

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

BUDCAT

MAJESCO

THQ

WWW.THQ.DE

Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Double Fine Productions, Inc. and Budcat Creations, LLC. ©2005 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Budcat and the Budcat logo are trademarks of Budcat Creations, LLC. Psychonauts © 2005 Double Fine Productions, Inc.

NEWS

KOLUMNE

Online-Kapitalismus? Ja, bitte!



Als Kapitalismus wird eine Wirtschaftsordnung verstanden, die sich durch Privateigentum an Produktionsmitteln sowie Produktion für den Markt auszeichnet. Beispiel: In World of WarCraft stelle ich Taschen her. Nicht für mich, sondern für meine Gilde. Damit verdiene ich kein Geld, also biete ich die Beutel auch anderen Spielern an. Das macht meinen Charakter reich, aber nicht mich. Könnte ich die Taschen über Ebay oder so vertickern, wären das sicher ein paar Euro extra im Monat.

Blizzard verbietet den Handel mit Objekten aus dem Spiel zwar, aber sicher nicht mehr lange. Der Trend ist unaufhaltsam, die Entwickler und Publisher werden virtuelle Gegenstände freigeben. Und Verkaufsplattformen anbieten, damit sie Gebühren erheben können.

Wie in allen Lebensbereichen werden sich faule, aber reiche Menschen Güter kaufen, für die andere hart arbeiten müssen. Das mag moralisch enttäuschend sein, bietet aber auch Chancen. Vom Erspielen virtueller Güter leben? Das geht noch nicht. Noch. Es wird sich ändern, und das ist gut so. Denn es bietet findigen Spielern neue Chancen. In Zeiten von Hartz IV zählt jede neue Idee, finde ich. Mag sie auch anfangs noch so belächelt werden.

Florian Stangl

RISE & FALL

Aufstieg und Fall von Stainless Steel

Nur wenige Tage nach Erscheinen der vergangenen Ausgabe von PC PowerPlay, in der wir das Echtzeit-Epos **Rise & Fall** zum Titelthema auserkoren hatten, machte die Meldung die Runde, Entwickler Stainless Steel habe die Pforten geschlossen. Rücksprache mit Publisher Midway erhob das Gerücht zur traurigen Wahrheit. Die Stainless Steel Studios (**Empire Earth, Empires – Die Neuzeit**) haben sich aufgelöst – und das nur wenige Wochen vor der Fertigstellung von **Rise & Fall**. Midway will das Spiel trotzdem veröffentlichen. Welche Spieleschmiede die Arbeiten nun zu Ende führen soll, ist allerdings ebenso ungeklärt wie das Veröffentlichungsdatum. Der ursprüngliche Februar-Termin wird wohl kaum eingehalten werden können. Beim Publisher spricht man nur noch vorsichtig von 2006.





Warum sich Stainless-Gründer Rick Goodman dazu entschlossen hat, die Brocken hinzuschmeißen? Dazu gibt es bislang keine offizielle Stellungnahme. Hinter vorgehaltener Hand wird allerdings gemunkelt, dass der Publisher die zusätzliche Entwicklungszeit nach der letzten Verschiebung von Weihnachten 2005 auf Februar 2006 nicht bezahlen wollte. Midway wollte das allerdings nicht kommentieren.

KILLERSPIELE

»Im Zweifelsfall verbieten!«

Familienministerin Ursula von der Leyen (CDU) hat eine stärkere staatliche Kontrolle von so genannten Killerspielen befürwortet und konkretisiert: Die Bundesregierung meine damit nicht nur reale Spiele wie **Gotcha!** oder **Paintball**, sondern definitiv auch Computer- und Videospiele mit einem hohen Gewaltanteil.



Künftig solle die Bundesregierung Altersfreigaben »nicht mehr voreilig und im guten Willen« aussprechen. Ihre harte Haltung unterstrich von der Leyen mit der Aussage, nach ihrer persönlichen Meinung sollte man Killerspiele »im Zweifelsfall verbieten.« Lesen Sie dazu auch unseren Bericht »Tag der Abrechnung« ab Seite 144.

BROTHERS IN ARMS

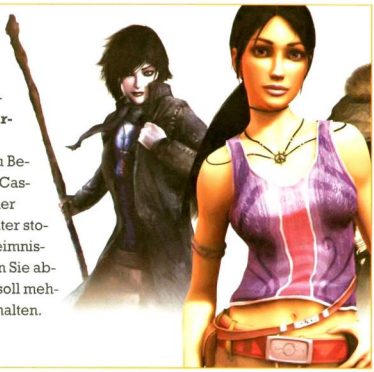
Licht, Kamera, Spiel

In Zusammenarbeit mit Entwickler Gearbox hat der amerikanische History Channel ein zweistündiges TV-Special über die Einsätze 101. US-Luftlandedivision in der Normandie produziert, das Szenen aus dem Taktik-Shooter **Brothers in Arms** verwendet, um historische Schlachten zu illustrieren.



DREAMFALL

The Longest Journey 2



Es darf wieder gerätselt werden: dtp hat mit **Dreamfall** den offiziellen Nachfolger zum Adventure **The Longest Journey** angekündigt. Zwar ist auch Heldin April Ryan wieder mit von der Partie. Zu Beginn steuern Sie aber die hübsche Zoë Castillo. Auf drei Parallelwelten sind Sie einer uralten Verschwörung auf der Spur. Später stoßen Sie auf besagte April und den geheimnisvollen Kian. Im Verlauf des Spiels lenken Sie abwechselnd alle drei Figuren. Das Spiel soll mehrere Lösungswege für die Rätsel bereithalten.

Entwickler: Funcom
Termin: April 2006

SUPREME COMMANDER

Taylors Tacheles

Die Fansite SupremeCommanderHQ.com hat mit **Total Annihilation**-Schöpfer Chris Taylor ein Interview zum inoffiziellen Nachfolger **Supreme Commander** geführt. Die Karten haben die doppelte bis achtfache Größe als in vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen und fassen bis zu 1.000 Einheiten pro Spieler. Wie viele Teilnehmer der Multiplayer-Modus verkraftet, verrät Taylor allerdings noch nicht. Auch die Superwaffen sollen gigantische Ausmaße annehmen und »normale« Kanonen um den Faktor 10 bis 20 überragen.

Entwickler: Gas Powered | Termin: 2006

SPLINTER CELL 4

Sam wandert in den Knast

Für den vierten Teil der Erfolgsserie tauscht Sam Fisher seinen topmodernen Tarnanzug gegen eine schnöde Gefängniskluft. Der schleichende CIA-Agent landet nämlich hinter Gittern. Dabei kommt er in Kontakt mit anderen Gefangenen, die ihn bei seiner Flucht unterstützen. Sogar das Spielkonzept will Entwickler Ubisoft diesmal endlich etwas aufpeppen. Es gibt nicht nur neue Waffen und frische Ausrüstung – Sam hat wieder ein paar Angriffsmanöver dazugelernt. Durch eine dieser Fähigkeiten soll sich Teil vier drastisch von den Vorgängern unterscheiden.



Um was es sich dabei genau handelt, wollten uns die Geheimniskrämer bis zum Redaktionsschluss natürlich nicht verraten.

Entwickler: Ubisoft | Termin: 2. Quartal '06

FUTURE KILLER

Das war's mit der Erde

Future Killer ist ein futuristischer Ego-Shooter des ehemaligen Ritual-Mitarbeiters Thearrel McKinney (**Elite Force 2**). Gegen Ende des 21. Jahrhunderts sind die Rohstoffe fast erschöpft. Grund genug für einen teuflischen Plan der korrupten Regierung: Die erschafft kurzerhand einen neuen Planenten namens New Earth und besiedelt ihn mit einer gentechnisch veränderten Menschenrasse, die der Obrigkeit völlig hörig ist.

Just in diesem Augenblick schaut eine Alienrasse vorbei und greift New Earth an. Sie steuern eine noch namenlose weibliche Heldin, die es nicht nur mit den Aliens, sondern auch mit der eigenen Regierung aufnehmen will. Auf der technischen Seite kommt eine selbst gebastelte Engine zum Einsatz – Bilder und einen Termin halten die Entwickler aber noch unter Verschluss.

HALO

Film kommt nächstes Jahr

In einem Interview mit der Filmseite Dark Horizons bestätigte Kult-Regisseur Peter Jackson (**Der Herr der Ringe, King Kong**), dass die Dreharbeiten zur **Halo**-Verfilmung definitiv im nächsten Jahr beginnen werden. Jackson wird aber nicht selbst auf dem Regiestuhl Platz nehmen, sondern als ausführender Produzent fungieren, da er sich eine kleine Pause gönnen will. Wer das Projekt letztendlich dirigieren wird, steht noch nicht fest. Im Gespräch ist unter anderem Guillermo del Toro, der Regisseur von **Hellboy**. Cineasten hoffen inständig, dass Dr. Uwe Boll (**Alone in the Dark**) nicht zum engeren Auswahlkreis von Jacksons Team gehört.

TORTUGA – THE TWO TREASURES

Später mit neuer Story



Im April 2006, einen Monat später als ursprünglich geplant, dürfen Sie »My Bonnie is over the Ocean ...« anstimmen. Dann soll nämlich das Piratenabenteuer **Tortuga – The Two Treasures** erscheinen. Wie Ascaron bekannt gab, stammt die neue Story über die Erlebnisse des Helden Thomas »Hawk« Blythe aus der Feder von den Branchenlegenden Bob Bates (**Eric The Unready**) und Noah Falstein (**Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**). Deren Geschichte soll laut Ascaron so gut sein, dass die Entwickler das Spiel dafür kurzerhand noch etwas erweiterten.

Entwickler: Ascaron | Termin: April 2006

SAG BLOSS ...



* Präzise Fahrstil-Analyse des Wettbüroleiters in Fast Lane Carnage.

www.gamesload.de



JETZT SAUGEN:
PRINCE OF PERSIA - THE TWO THRONES™

GAMESLOAD DOWN**LOAD**

- Aktuelle PC-Spiele und Klassiker aus allen Genres.
- Nur original Vollversionen.
- Ganz einfach rund um die Uhr kaufen und spielen.

GAMESLOAD
powered by T-Online

TOP-NEWS

ORF SKI CHALLENGE 06

Kostenloses Ski-Rennen



Der österreichische Fernsehsender ORF bietet unter der Adresse http://skichallenge.orf.at sein kostenloses, sehr unterhaltsames Ski-Rennspiel **ORF Ski Challenge** zum Download. Besonders motivierend: Die gefahrenen Zeiten werden in einer eigens dafür eingerichteten Internet-Rangliste gespeichert, und Sie können gegen den Ghost der vor Ihnen platzierten Spieler antreten. Als Strecken stehen Gröden, Bormio, Wengen und Kitzbühel zur Auswahl.
Entwickler: Greentube | Termin: erhältlich

WORLD OF WARCRAFT

Frohes Fest in Azeroth



Seit dem 15. Dezember weihnachtet es in Azeroth. Hauptstädte sind festlich geschmückt und große Gilden veranstalten Schneeballschlachten. Außerdem haben alle Spieler die Möglichkeit, sich ein besonderes Reittier anzuschaffen – statt auf Pferd, Wolf, Kudo oder Nachtsäbler schwingt man sich zu den Festtagen auf ein stattliches Rentier.

Damit Sie sich mit dem neuen Vierfüßler nicht verlaufen, sollten Sie den **World ofWarCraft**-Atlas immer parat haben. Das 196 Seiten starke Buch enthält detaillierte Gebietskarten aller Landstriche und erleichtert damit die Suche nach NPCs. Der 20 Euro teure Schmöker taugt auch als Städteführer.

Ein weniger schönes Weihnachtsgeschenk machte Blizzard den nervigen Spaßbremsen von Azeroth: Insgesamt 2.500 Accounts haben die Entwickler im November und Dezember auf Grund von Verstößen gegen die Nutzungsbestimmungen des Online-Rollenspiels stillgelegt.

XBOX 360

Microsoft verklagt

Nach einer Reuters-Meldung hat Robert Byers aus Chicago Microsoft wegen Abstürzen seiner **Xbox 360** verklagt. Der Grund: Microsoft hätte die Konsole wegen des Konkurrenzdrucks von Sony und Nintendo so schnell wie möglich auf den Markt gebracht und dabei Designfehler in Kauf genommen. Typisch Ami: Statt sein System einfach beim kostenlosen Reparaturservice auszutauschen, stürzt sich Byers in einen millionenschweren Prozess. Wohl zu viel Grisham gelesen ...

Und die Superzahl ist ...

51

Das ist die magere Durchschnittswertung aller getesteten Spiele (ohne Budgettitel) in diesem Heft. Anscheinend haben die Publisher ihr Pulver an Spitzentiteln für dieses Jahr bereits im Vorweihnachtsgeschäft verschossen. Vielleicht klappt's ja im nächsten Jahr.

KING'S QUEST 9 – THE SILVER LINING

Fans dürfen weitermachen

Da sag noch mal einer, Online-Petitionen wären wirkungslos: Nachdem Vivendi die Arbeiten am viel versprechenden Fan-Adventure **King's Quest 9** per Gerichtsandrohung stoppen ließ, haben findige Adventure-Freunde unter www.savekqix.org eine Unterschriftenliste gestartet. Das Ergebnis beeindruckte Vivendi: Der Publisher erlaubt den Entwicklern nun offiziell, mit den Arbeiten an dem als Trilogie geplanten Projekt fortzufahren. Wir gratulieren Vivendi zu dieser Entscheidung und freuen uns auf die Fortsetzung der legendären Saga, deren letzter (offizieller) Teil nun schon acht Jahre zurückliegt.
Entwickler: Phoenix Online Studios
Termin: 2006



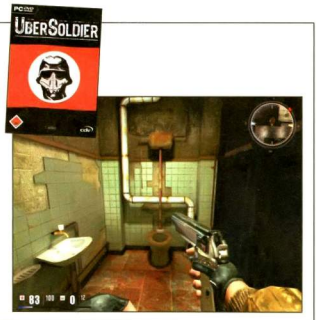
FLOP-NEWS

ÜBERSOLDIER

Neuer Name für East Front

Treffen sich zwei überArbeitete Marketingexperten. Sagt der eine: »Du, unser Ego-Shooter ist ja ganz nett, East Front klingt aber überHolt.« »ÜberRascht mich nicht«, sagt der andere, »warum tun wir nicht mal überGeschnappt und nennen ihn einfach **ÜberSoldier**? Klingt auch nach Krieg und so «...» »ÜberZeugt!«, sagt der erste. Und wir überGeben uns angesichts dieser überTrieben dämlichen Titelwahl. Publisher ist übriGens CDV, bekannt durch weitere ÜberNamen wie **Divine Divinity**.

Entwickler: Burut | Termin: März 2006



GHOST RECON 3 – ADVANCED WARFIGHTER

Einen Monat später

Taktik-Fans müssen sich noch etwas gedulden: Der Shooter **Ghost Recon 3 –Advanced Warfighter** wird statt Anfang Februar erst im März 2006 veröffentlicht.

Entwickler: Grin | Termin: März 2006



OUTRUN 2006

Coast to Coast

Im März will Sega einen weiteren Teil der legendären Spaß-Raserserie **Outrun** veröffentlichen, die Ende der 80er in Spielhallen ihren Anfang nahm. **Outrun 2006 – Coast to Coast** soll die 30 schönsten Strecken aus dem bislang nicht für PCs erschienenen **Outrun 2** neu auflegen (dessen Xbox-Fassung gute Wertungen absahnte), über die Rennfahrer mit zwölf originalen Ferrari-Modellen inklusive des brandneuen F430 und dem Superamerica schliddern dürfen. Neben Arcade-Fahrten verspricht Sega einen ausgefeilten Karrieremodus sowie Multiplayer-Rennen für bis zu sechs benzinverrückte Piloten.

Termin: März 2006

Entwickler: Sumo Digital

Präsentiert von MMOG WELTEN



SPELLBORN

Beta-Fieber zum Ersten ...

Die Beta von **Spellborn** läuft seit Ende November. Im ersten Schritt lud das Team Freunde und einige Mitglieder der Community ein. Ferner sicherte es den wartenden Spielern zu, dass schon bald europäische und amerikanische Tester Zugang zur Beta bekommen.

Noch ist nur ein kleiner Teil des Spiels freigeschaltet worden. Das wird sich aber im Laufe des Tests ändern. Sie können sich noch anmelden und auf einen der begehrten Betaplätze hoffen. Alle Infos gibt's unter www.spellborn.com.

Entwickler: Spellborn Ltd. | Termin: 2006

RISING FORCE ONLINE

... und zum Zweiten



Die Anmeldephase für die Beta zu **Rising Force Online** hat begonnen. In dem Online-Rollenspiel kämpfen unterschiedliche Fraktionen um die Vorherrschaft. Sie basteln sich aus drei Rassen und vier Klassen Ihren Traumhelden zusammen und ziehen dann gegen verfeindete Armeen in den Krieg. Sobald Sie die Kontrolle über eine Region halten, gehören die dort liegenden Bodenschätze Ihrer Rasse. Das Anmeldeformular zum Betatest finden Sie unter www.rf-onlinegame.com/beta-signup.php, der Test selbst startet noch im Januar.

Entwickler: Codemasters | Termin: 1. Quartal 2006

www.gamesload.de



JETZT SAUGEN:
PRINCE OF PERSIA - THE TWO THRONES™

GAMESLOAD DOWNLOAD

- Aktuelle PC-Spiele und Klassiker aus allen Genres.
- Nur original Vollversionen.
- Ganz einfach rund um die Uhr kaufen und spielen.

GAMESLOAD
powered by T-Online

LESER-CHARTS

1 ▲ (3) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Oh Tannenbaum, oh Tannenbaum, ein Ork träumt einen Weihnachtstraum. Er hat den Ruprecht eingesperrt, trennt ihm den Bart ab mit 'nem Schwert, **oh Tannenbaum, oh Tannenbaum**, für den Text gehör' ich arg gehau'n. Aua, keine Rute!

2 NEU NEED FOR SPEED MOST WANTED



Entwickler EA Games
Publisher Electronic Arts

Süßer die Glocken nie klingen, als wenn man von 100 Polizeiautos verfolgt an der Kirche vorbeizischt. Da hilft nur noch beten und Gas geben.

3 NEU PRO EVOLUTION SOCCER 5



Entwickler Konami
Publisher Konami

Macht hoch die Tür, die Tor' macht weit, dann erzielen Spieler bei Pro Evolution Soccer 5 vielleicht auch mal ohne Elfmeterschießen ein paar Treffer.

4 NEU BALDUR'S GATE 2



Entwickler Bioware
Publisher Interplay

Rudolph, the red nosed reindeer ist ein harter Gegner: Er ist immun gegen Kälte und kann einen Weihnachtsmann mit einer +5-Rute beschwören.

5 NEU KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Entwickler Bioware
Publisher Activision

Ihr Kinderlein kommet, und zwar auf die Dunkle Seite der Macht zu Onkel Anakin – sonst gibt's was mit der Laser-Rute auf den Popo!

6 NEU TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Entwickler Neversoft
Publisher Activision

Es ist ein Ros' entsprungen, auf einem Skateboard ausgerutscht, voll gegen die Wand geknallt und hat alle Viere von sich gestreckt. Nee, das war ein Ross!

7 ▼ (6) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar
Publisher Take 2

Tausend Sterne sind ein Dom, aber schon bei dreien werden Verkehrsrüpel in San Andreas heftig von der Polizei verfolgt, solche Weihnachtsmuffel!

8 ▲ (9) WARCRAFT 3



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

Leise rieselt der Schnee auf den Kopf des Lichkönigs in Northrend. Jetzt noch ein paar Kerzen neben den Gefrorenen Thron stellen, dann ist die Idylle perfekt.

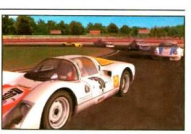
9 NEU THE MOVIES



Entwickler Lionhead
Publisher Activision

Ich steh' an Deiner Krippen hier, nehme alles mit meiner Kamera auf und nenne das Ganze dann »Das Jesus Video«. Gibt's schon? Ach menno!

10 NEU GT LEGENDS



Entwickler Simbin
Publisher 10tacle

Wie soll ich Dich empfangen? Das fragen sich die Mechaniker in der Boxengasse. Unser Tipp: auf keinen Fall direkt vor das Auto stellen.

STEAM

VALVE MACHT DAMPF

Half-Life-Macher Valve baut sein digitales Vertriebssystem Steam immer weiter aus. Mit dem kanadischen Publisher Strategy First konnte Valve nun den bislang größten Partner gewinnen, der seine Produkte künftig auch über die Online-Plattform anbieten will. Den Anfang soll noch im Dezember des ausgehenden Jahres das Hardcore-Strategiespiel **Dangerous Waters** machen. Bislang waren über Steam neben Valve-Titeln und Mods hauptsächlich Independent-Produktionen wie **Darwinia** (Wertung: 53%) oder **Ragdoll Kung-Fu** (Wertung: 78%) zu haben. Für europäische Strategen könnte Steam damit zur echten Alternative zu den üblichen Spieleshops werden: Die haben viele Strategy-First-Titel nämlich gar nicht im Programm. Wir werden die weitere Entwicklung der Plattform für Sie im Auge behalten.

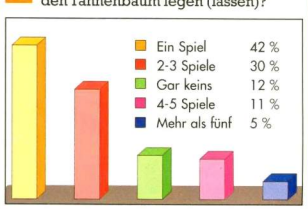
CAR JACKER

AUTOS KNACKEN LEICHTGEMACHT

Fast wäre der **Car Jacker** unsere monatliche Flop-News geworden. Das Spielprinzip ist eine Art **GTA SuperLight**: Als angehender ~~Vollidiot~~ Autodieb knacken wir nach und nach diverse Luxuskarossen, steigen in der Verbrecherhierarchie auf und kontrollieren am Ende die gesamte Unterwelt der Stadt. Ab und an tauchen Mafiosi und Polizisten auf. Da zücken wir entweder unsere Waffe oder geben ganz schnell Fersengeld. Klingt wahnsinnig simpel, ist aber so. Immerhin kostet die Verbrechersimulation nur schlappe 20 Euro.
Entwickler: Eutechnyx | Termin: erhältlich

UMFRAGE

? Wie viele Spiele werden Sie sich unter den Tannenbaum legen (lassen)?



Ergebnis: Für stolze 88 Prozent unserer Leser gehört mindestens ein Spiel zum weihnachtlichen Pflichtkauf. Und 46 Prozent gönnen sich sogar noch mehr.

Quelle: Umfrage mit über 2.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de

BAPHOMETS FLUCH 4 – DER ENGEL DES TODES

Bewegte Bilder

Konkrete Infos zum vierten Teil der Adventure-Serie gibt es noch nicht, dafür einen ersten Trailer auf der offiziellen Webseite www.brokenswordtheangelofdeath.com. Dem Video nach zu urteilen wird **Baphomets Fluch 4** etwas »erwachsener« als die im Comic-Look gehaltenen Vorgänger.
Entwickler: Revolution
Termin: Sommer 2006



SPIELEKRITIKER

USK für die USA?

Auch in den USA läuft die Diskussion über die so genannten Killerspiele auf Hochtouren. Dort hat sich David Walsh, Präsident des »Nationalen Instituts für Medien und Famile«, angesichts Spielen wie **Fear** und **Stubbs the Zombie** (Test auf Seite 84) lautstark zu Wort gemeldet: »Das ist die schlimmste Botschaft an unsere Kinder und kann für die Entwicklung schädlich sein.«

Auf den Hinweis von Handelsvertretern, dass diese Spiele doch eine Alterskennzeichnung ab 17 Jahren hätten, präsentierte Walsh eine von seinem Verein beauftragte Studie. Die ergäbe, dass rund 44 Prozent aller Käufe von Titeln »ab 17« problemlos von Kindern getätigt würden. »Die ESRB (amerikanische USK, Anm. d. Red.) funktioniert nicht richtig«, meinte Walsh und will sich nächstes Jahr für ein schärferes Rating-System einsetzen.

VIVISECTOR – THE BEAST INSIDE

USK sagt ja



Ursprünglich sollte **Vivisector** bereits im Sommer erscheinen. Ein Grund für die zahlreichen Verschiebungen ist die USK. Die wollte dem Titel aufgrund der heftigen Gewaltszenen nämlich keine Alterskennzeichnung verleihen. Jetzt haben die Entwickler den Shooter soweit angepasst, dass die Kontrollbehörde sich letzendlich zu der Kennzeichnung »keine Jugendfreigabe« durchringen konnte.

Ob sich das lange Warten allerdings gelohnt hat, ist fraglich: Die in letzter Minute eintrudelnde Version wirkt spielerisch altbacken und grafisch nicht besonders spektakulär. Ein Konkurrent zu **Half-Life 2** & Co ist nicht zu erwarten.
Entwickler: Action Forms | Termin: 5. Januar 2006

TRUE CRIME 2 – STREETS OF NEW YORK

Zwischen Gesetz und Gewissen



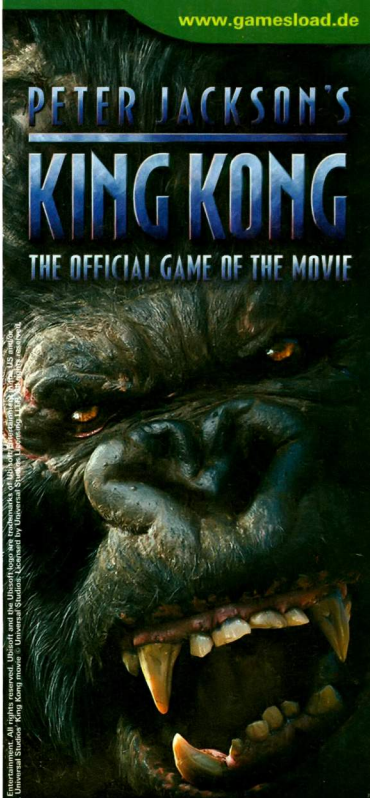


Mit **True Crime 2** bläst Publisher dtp zum Angriff auf den Platzhirschen **GTA San Andreas**. Statt mit einem Westküsten-Homie wie CJ durch Los Angeles zu tingeln, verschlägt es Sie diesmal in den Osten Amerikas: nach New York. Dort schlüpfen Sie in die kaffeebraune Haut von Marcus Reed, einem Ex-Gangster und Undercover-Cop, der den Mord an seinem Mentor rächen will. Zu diesem Zweck überschreitet er auch gerne mal das Gesetz, das zu schützen eigentlich seine Aufgabe ist. Es versteht sich von selbst, dass die Unterwelt von dem sturköpfigen Gesetzeshüter nicht gerade begeistert ist.

Entwickler Luxoflux verspricht viel spielerische Freiheit: Fast alle Gebäude können betreten, die meisten Fahrzeuge im Spiel von Ihnen selbst gesteuert werden. Zudem sollen Ihre Handlungen als »guter« oder »böser« Bulle direkte Auswirkungen auf Ihre unmittelbare Umgebung haben.
Entwickler: Luxoflux | Termin: März 2006

www.gamesload.de

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios: Licensed by Universal Studios. Licensing & Merchandising. King Kong movie © Universal Studios. King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios. Licensing & Merchandising.

Gamer's "Edition!"



SAUG DIR KING KONG IN KINOREIFER QUALITÄT!
EXCLUSIV BEI GAMESLOAD: IN HOCH-AUFLÖSENDER GRAFIK

GAMESLOAD DOWNLOAD

- Aktuelle PC-Spiele und Klassiker aus allen Genres.
- Nur original Vollversionen.
- Ganz einfach rund um die Uhr kaufen und spielen.
- Auch zum Verschenken.

GAMESLOAD
powered by T-Online

THE MOVIES

FILMEXPERTEN GESUCHT!

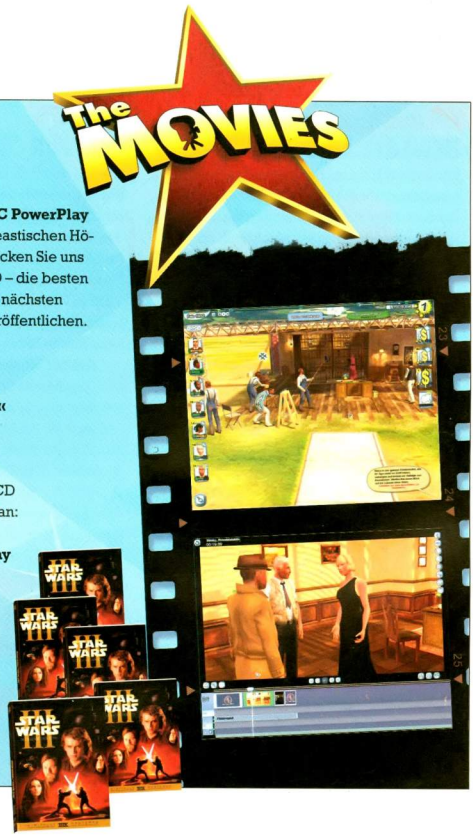
Mit **The Movies** steht Hobby-Regisseuren das vielleicht mächtigste Tool seit Erfindung der Machinimas zur Verfügung. Für alle Nicht-Eingeweihten: Machinimas sind Filme, die mithilfe von Spiele-Engines erstellt werden. In unserem großen Report ab Seite 154 lesen Sie übrigens alles über diese elektronische Kunstform.

Die **The Movies**-Community war bereits fleißig am Werk und auf den eigens eingerichteten Lionhead-Webservern gibt es schon eine Vielzahl selbst erstellter Meisterwerke zu bewundern. Wenn Sie glauben, dass Sie das Zeug haben, den nächsten **Weißen Hai** oder **Krieg der Sterne** am PC abzudrehen, dann surfen Sie einfach zu www.themovies-dasspiel.de, erstellen Sie im Community-Bereich ein Benutzerkonto und loggen sich damit im Online-Menü des Spiels ein. Bevor Sie einen fertigen Film hochladen, müssen Sie ihn lediglich in der Filmwiedergabe auf das Format »Online« exportieren. Danach erscheint der Streifen in der Filmliste des Online-Menüs und kann auf den Server transferiert werden. Beeindrucken Sie nicht nur andere **The Movies**-Regisseure! Auch die Leser und die Redaktion von **PC PowerPlay** wollen natürlich Ihre cineastischen Höhepunkte genießen. Schicken Sie uns einfach Ihre Filme auf CD – die besten werden wir auf einer der nächsten **PC PowerPlay**-DVDs veröffentlichen.

VORGABEN:
- **Format: WMV**
- **Exportqualität: »Hoch«**
- **maximale Laufzeit: drei Minuten**

Auf ins Studio, Filme auf CD brennen und ab die Post an:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: The Movies
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Unter allen Einsendern verlosen wir 5 x die DVD **Episode 3 - Die Rache der Sith**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(-)	AGE OF EMPIRES 3
2	NEU	(-)	CALL OF DUTY 2
3	NEU	(-)	NFS MOST WANTED
4	▲	(7)	CIVILIZATION
5	NEU	(-)	BATTLEFRONT 2
6	NEU	(-)	BF 2: SPECIAL FORCES
7	▲	(10)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
8	▼	(4)	WORLD OF WARCRAFT
9	▼	(1)	FUSSBALL MANAGER 06
10	NEU	(-)	X3 REUNION

Verkaufscharts November 2006 von Media Control

TAKE 2

NEUER ONLINE-SHOP GESTARTET

Take 2 hat einen eigenen Online-Shop gestartet. Unter www.take2shop.de bietet der Publisher rund 50 aktuelle Spiele und Lösungsbücher aus seinem Produkt-Portfolio an. Darunter auch spezielle Angebote wie Bundles aus Spielen und Merchandise-Artikeln, etwa das **GTA San Andreas**-Bundle für 60 Euro, bei dem neben dem Spiel auch ein T-Shirt beiliegt. Wie der Online-Riese Amazon liefert Take 2 ab einem Bestellwert von 20 Euro innerhalb Deutschlands versandkostenfrei.

RAGNAROK ONLINE

FROHE ONLINE-WEIHNACHTEN!

Spielen Sie **Ragnarok Online**? Dann dürfen Sie sich auf ein stimmungsvolles Weihnachtsfest freuen. Die Betreiber haben nämlich viele der Städte dekoriert, zudem warten Extramissionen und Ingame-Geschenke auf Sie. Falls Nicht-Ragnaroker jetzt neugierig geworden sind: Wenn Sie noch bis zum 31. Dezember ein Drei-Monats-Abo abschließen, gibt's zwei Wochen gratis dazu, bei sechs Monaten sogar einen ganzen Extra-Monat. Alle Infos gibt's unter www.ragnarok-online.de.

ACT OF WAR: HIGH TREASON

BETATEST LÄUFT

Atari hat den Titel für das kommende **Act of War**-Addon bekannt gegeben. Voraussichtlich noch im Frühjahr dürfen Sie sich in **High Treason** wieder in aufregende Echtzeit-Schlachten stürzen.

Dabei sind Sie nicht nur zu Lande unterwegs, sondern stellen auch Ihre Fähigkeiten als Oberbefehlshaber Ihrer Seestreitkräfte unter Beweis. Die Entwickler versprechen bis zu 17 unterschiedliche Wassereinheiten, darunter Fregatten, Flugzeugträger und U-Boote. Im derzeit laufenden Betatest prüft Atari gemeinsam mit der Community die Erweiterung auf Herz und Nieren. Wir setzen schon mal die Segel.

Entwickler: Eugen Systems
Termin: Frühjahr 2006



DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Dicke Geschäfte

Die Addon-Flut zur Lebenssimulation **Die Sims 2** reißt nicht ab. Nach **Wilde Campus-Jahre**, **Nightlife** und dem **Weihnachts-Pack** machen Sie in **Open for Business** aus Ihren virtuellen Lieblingen knallharte Geschäftsleute. Dazu stehen verschiedene Etablissements zur Verfügung: Bars, Wellness-Oasen, Galerien und Shops.



Um die zu betreiben, müssen Angestellte angeheuert und ausgebildet werden. Insgesamt bietet das Addon 125 neue Objekte und die brandneue Möglichkeit für Ihre Sims, Nahrung und Getränke herzustellen und zu verkaufen.

Entwickler: Maxis
Termin: Frühjahr 2006

PROJECT IM

Let's play together

Das weitgehend unbekannte dänische Entwicklerteam Zero Point Software hat einen Mix aus Action-Adventure und Ego-Shooter angekündigt. In **Project IM** steuern Sie einen frischgebackenen Soldaten einer Spezialeinheit, der in ferner Zukunft allerhand Abenteuer erleben soll. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf einen Kooperationsmodus, mit dem Sie das gesamte Spiel gemeinsam mit Freunden durchspielen können. Bei Erfolg wollen die Entwickler das Konzept auf zwei weitere Spiele ausweiten. Grafisch soll die leistungsstarke **Unreal 3**-Engine zum Einsatz kommen – bei dem Screenshot handelt es sich noch um eine Konzeptzeichnung.

Entwickler: Zero Point Software
Termin: nicht bekannt



Kurz und knackig

Castle Wolfenstein: Verfilmung geplant

Nach Doom stehen weitere Verfilmungen der Spiele von id Software an. Möglicher Kandidat: Return to Castle Wolfenstein.

AoE 3: Soundtrack

Der exzellente Soundtrack des Echtzeit-Strategiespiels ist nun auch gesondert als Audio-CD über www.sumthing.com oder Amazon erhältlich. Mit dabei: eine Bonus-DVD mit 5.1-Remixes und Videos.

Kostenloser Neocron-Shooter

Ein Shooter aus der Vogelperspektive im Neocron-Universum? Und dann auch noch kostenlos? Aber sicher! Unter www.neocron.com können Sie sich die 36 MByte große Installationsdatei für Neocron Arcarde – The N.M.E. Project für lau herunterladen.

Crazy Machines: Junior Labor

Das Junior Labor bietet 20 neue Denksportaufgaben für Kinder und Teenies. Die Erweiterung kann auf der offiziellen Webseite www.crazy-machines.com kostenlos heruntergeladen werden.



TERMIN-KALENDER



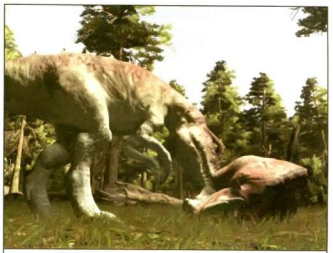
TORINO 2006

Rasante Bobrennen im Eiskanal und 14 weitere Disziplin der olympischen Winterspiele erwarten Sie im Januar. neu



RAINBOW SIX LOCKDOWN

Spannende Taktik-Action im Team gibt es wieder im neuen Jahr. Dann dürfen Sie Bioterroristen bekämpfen. neu



GOTHIC 3

Die Rollenspiel-Fans müssen sich in Geduld üben und weiter auf den Nachfolger zum beliebten Gothic 2 warten. verschoben

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	2006	nicht möglich
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	nicht möglich
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	1. Quartal 2006	nicht möglich
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	2006	nicht möglich
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	nicht möglich
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	Frühjahr 2006	nicht möglich
	COMMANDOS STRIKE FORCE	Taktik-Shooter	Pyro Studios	März 2006	sehr gut
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006	nicht möglich
	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	Frühjahr 2006	nicht möglich
	CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	Adventure	Telltale Games	Frühjahr 2006	nicht möglich
NEU!	DARK AGE OF CAMELOT: DAR. RISING	Online-Rollenspiel-Addon	Mythic-Entertainment	1. Quartal 2006	gut
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Sommer 2006	nicht möglich
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	1. Quartal 2006	sehr gut
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	März 2006	befriedigend
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	März 2006	nicht möglich
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	Februar 2006	sehr gut
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	nicht möglich
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	2. Quartal 2006	nicht möglich
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	2. Quartal 2006	nicht möglich
	GETTING UP: CONTENT UNDER PRES.	Actionspiel	The Collective	Februar 2006	nicht möglich
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	Februar 2006	nicht möglich
	GHOST WARS	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	nicht bekannt	nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	2006	nicht möglich
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	nicht möglich
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Februar 2006	sehr gut
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	2. Quartal 2006	nicht möglich
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	1. Halbjahr 2006	nicht möglich
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	2006	sehr gut
	L.A. RUSH	Rennspiel	Pitbull Syndicate	1. Quartal 2006	nicht möglich
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	Frühjahr 2006	nicht möglich

Auf diesen Seiten erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; alle Termine basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionschluss.



COMMANDOS STRIKE FORCE

Auf in den Zweiten Weltkrieg! Verteidigen Sie Ihr Leben in Russland, Frankreich und Norwegen und befreien Sie Widerständler! neu



DARK AGE OF CAMELOT **DARKNESS RISING**

Das Addon bietet die neuen Champions-Klassen, Reittiere und den generalüberholten Dungeon Darkness Falls. neu

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

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2006	nicht möglich
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	1. Quartal 2006	gut
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	März 2006	nicht möglich
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	1. Halbjahr 2006	nicht möglich
NEU!	RAINBOW SIX LOCKDOWN	Taktik-Shooter	Red Storm Entertainm.	1. Quartal 2006	nicht möglich
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	2006	sehr gut
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	März 2006	sehr gut
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	2. Quartal 2006	nicht möglich
	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	3. März 2006	ausgezeichnet
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	Phenomic	1. Quartal 2006	nicht möglich
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft	März 2006	nicht möglich
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	Ende 2006	nicht möglich
	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games	7. Februar 2006	nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	nicht bekannt	nicht möglich
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	2007	nicht möglich
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	nicht möglich
	THE REGIMENT	Taktik-Shooter	Konami	Februar 2006	gut
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Mitte 2006	nicht möglich
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	März 2006	nicht möglich
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	2. Quartal 2006	nicht möglich
	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	Sportspiel	Neversoft Entertainment	10. Februar 2006	nicht möglich
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	Februar 2006	gut
NEU!	TORINO 2006	Sportspiel	49 Games	20. Januar 2006	sehr gut
	TRUE CRIME 2: NEW YORK CITY	Actionspiel	Luxoflux	März 2006	nicht möglich
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	Sommer 2006	nicht möglich
	VIVISECTOR	Ego-Shooter	Action Forms	5. Januar 2006	gut
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	2006	nicht möglich
NEU!	WAR ON TERROR	Echtzeit-Taktik	Digital Reality	März 2006	nicht möglich
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	2006	nicht möglich
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2006	nicht möglich

WEIHNACHTS-VERLOSUNG

Zusammen mit Take 2 bescheren wir Sie mit Preisen rund um den Ego-Shooter Vietcong 2, stilecht mit Tarnfarben bepinselt. Die Gewinne haben einen Gesamtwert von rund 3.400 Euro. Also her mit Ihrer Postkarte, Soldat!

Sie sind ein mitteilsamer PC-Spieler und möchten die Nachbarn an Ihrem Hobby teilhaben lassen? Prima, dann haben wir genau das Richtige für Sie! Nämlich echte Krawallmacher: die hochwertigen Boxensets **GigaWorks Pro-Gamer 500**, **Creative I-Trigue 3600** und, als portable Version für Ihren iPod, das **Creative Travel Dock 900**. Auch Soundkarten gibt's zu gewinnen: zweimal die **Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Edition** (ohne Abb.) und einmal die **Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro**.

Ihr Nachbar ist ein Zweimeterhüne und Ex-Fremdenlegionär? Macht nichts – dann gewinnen Sie halt was Leises: je dreimal den MP3-Player **Creative Zen Nano Plus 1,0 GB white** oder die **Kopfhörer Creative HN 700.**
Zum Mitmachen reicht eine Postkarte an:
CyPress GmbH
PowerPlay / Vietcong 2
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der 31.1.2006



2x GigaWorks Pro-Gamer 500



3x Creative HN 700



1x Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro



3x Creative I-Trigue 3600

3x Creative Travel Dock 900-Lautsprecher



3x Creative Zen Nano Plus 1,0 GB white

Alarm! Sound von allen Seiten.

Surround Sound mit Kopfhörern und bis zu 40% schnellere Spiele.

Sound BLASTER

Xtreme Fidelity X-Fi

51 Million Transistors • 10,000+ MIPs

Xtreme Fidelity™

glaube was du hörst



Das Upgrade, das nicht von dieser Welt ist:
die Soundkarte Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS für Ihren PC.
Einen besseren Sound haben Sie noch nie gehört.
Und mit X-Fi hört sich auch MP3 einfach besser an!

Alle Infos auf www.europe.creative.com/xfi

CREATIVE®

© Copyright 2005. Creative Technology Ltd. Creative und Sound Blaster sind eingetragene Marken von Creative Technology Ltd. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber.

EXKLUSIV VIDEO

EXKLUSIV BILDER

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Als einziges deutsches Magazin spielten wir Solokampagne und Mehrspielermodus von Schlacht um Mittelerde 2. In unserer exklusiven, ausführlichen Vorschau erfahren Sie alles über die herausragenden Merkmale der Strategiehoffnung 2006!



FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	EA Pacific
Version	Alpha
Termin	3. März 2006

EXKLUSIV-VIDEO

Speziell auf die Wünsche von PC PowerPlay zugeschnitten ist der 5-minütige Trailer, der viele neue Elemente aus Schlacht um Mittelerde 2 zeigt.

Besonders spannend sind die neue Mauerbau-Funktion sowie die Rolle von Gollum.



Wir räumen auf mit Vorurteilen, Falschinformationen und Halbwissen: Sie dachten, das Thema **Herr der Ringe** sei vom Tisch? Mittelerde von den »Guten« gerettet? **Schlacht um Mittelerde** bloß eine Lizenz-geschwängerte Filmumsetzung? Teil 2 nur ein lauer Aufguss des Vorgängers? Alles Quatsch! Bevor Sie weiter auf ein neues **Command&Conquer** warten, schreiben Sie lieber gleich **Schlacht um Mittelerde 2** auf den Oster-Wunschzettel. Denn das wird ein beinhartes Strategiespiel im Stil von **C&C Generäle**! Wir haben exklusiv die aktuellste Version gespielt, die neuen Fraktionen ausprobiert, Festungen gebaut und gleich mehrere eigene Helden erschaffen.

Beim Besuch in unserer Redaktion verrieten Produzent Amer Ajami und sein Kollege Jim Vesella viele Details über **Schlacht um Mittelerde 2**, die wir Ihnen mangels Bildmaterial nur textlich vorstellen können. Electronic Arts verbot, eigene Bilder anzuferti-



Die **Goblins** stürmen eine Stadt der Menschen des Westens. Beachtlich: Die riesigen Bergtrolle holen ihre geschleuderten Felsbrocken direkt aus dem Boden.

gen, lieferte aber auch nicht alle gewünschten Screenshots.

Wer will fleissige Handwerker sehen?

Zwerge mögen gemütlich aussehen, aber wenn es drauf ankommt, packen sie kräftig zu. Aus Minen karren sie tonnenweise Steine in unsere Zwergenfeste, wir ziehen sofort Mauern hoch. Das geht ruckzuck: Einen der Mauerplätze unserer zentralen Zitadelle angeklickt, Mauer-Icon gewählt – und schon ziehen wir mit der Maus die Mauer auf die gewünschte Länge und Position. Super! Alle sechs Fraktionen (die aus Gondor und Rohan stammenden Menschen des Westens, Zwerge, Elben, Mordor, Isengart, Goblins) beherrschen den Mauerbau, sogar fern der heimischen Zitadelle. Besonders toll: Die anfangs eher popeligen Bollwerke können wir upgraden und – abhängig vom Kontostand – beliebig erweitern. Mit weiteren Mauerteilen. Türmen für Bogenschützen. Plattformen für Katapulte. Toren und Geheimtüren. Fiesen Fallen wie brennendem Öl.

Diese Erweiterungen hängen mit der Zitadelle zusammen, die ähnlich funktioniert wie das Kommandozentrum in **C&C Generäle**. Sechs Upgrade-Slots rund um die Zitadelle ermöglichen den Ausbau von der kleinen Burg bis zur riesigen Festung mit Geschütztürmen und Spezialzaubern. Wie stark ein Spieler ist, zeigt der zentrale Turm, der mit jeder Ausbaustufe größer und prachtvoller wird. Da Sie wie im Vorgänger durch Kämpfe Power- und Kommandopunkte sammeln, gewinnen Sie auch immer bessere Spezialfähigkeiten – nicht nur für die Helden, sondern eben auch für die Zitadelle.

C&C Generäle in Mittelerde

Das Slot-System mit vorgegebenen Bauplätzen des Vorgängers hat EA Pacific im Schicksalsberg ver-

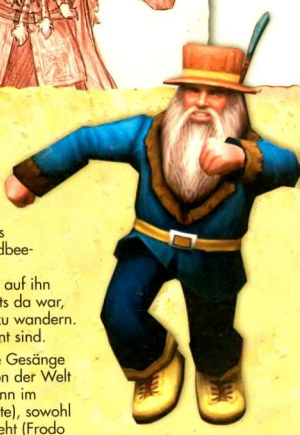


WER IST **TOM BOMBADIL**?

Tom Bombadil ist eines der größten Rätsel in Tolkiens Werken. Er ist ein nicht näher beschriebenes Wesen, das in Gestalt eines alten, fröhlichen Mannes auftritt und in einem Tal in der Nähe des Auenlandes zusammen mit seiner Gemahlin Goldbeere lebt. Er ist erwiesenermaßen kein Mensch, da der Ring keine Wirkung auf ihn hat. Er ist auch kein Elb, da er bereits da war, als die Elben begannen, westwärts zu wandern. Er ist kein Vala, da diese alle bekannt sind.

Bemerkenswert ist, dass er magische Gesänge kennt (Tom singt den Grabunhold von der Welt und besänftigt den Alten Weidenmann im Wald, der die Gefährten einschläferte), sowohl die reale als auch die Geisterwelt sieht (Frodo mit Ring) und sich in seinem Land sehr schnell bewegen kann (einen Hobbit-Tagesmarsch in weniger als einer Minute).

Quelle: wikipedia.de



Tom Bombadil ist eine geheimnisvolle, mächtige Figur aus den **Tolkien-Büchern**.

FESTUNGSBAU



1 Die wenig imposante Zitadelle von Isengart. Mit den sechs runden **Symbolen** auf dem Boden erweitern Sie Ihre Festung.

2 Die kleinen **Karren** sind ähnlich wie die Bulldozer aus C&C Generäle für das Bauen aller Gebäude zuständig. Ihr Gegner weiß das natürlich auch ...



3 Zwei der **Erweiterungsslots** haben wir für Verteiler genutzt, an denen wir Mauern bauen können, um die strategisch wichtige Brücke zu sichern.

4 Hier ist gut zu sehen, dass wir an jedem beliebigen Ort bauen dürfen. Einzige Einschränkung ist die **Grundfläche** jedes Gebäudes.



WAR OF THE RING

War of the Ring ist der rundenbasierte Modus, der an **Rome – Total War** oder **Risiko** erinnert. Hier erobern Sie alleine oder mit zwei Mitspielern (per LAN oder Internet) Mittelerde, entweder für die Guten oder als Saurons Scherge.

Jede Runde besteht aus drei Phasen: Zuerst bauen Sie Gebäude und Einheiten (brauchen jeweils unterschiedlich viele Runden, bis sie fertig sind) und verschieben Ihre Truppen und Helden in benachbarte Provinzen. Wenn es dadurch zu Kämpfen kommt, können Sie diese in der zweiten Phase berechnen lassen oder selbst ausfechten.

Nach jeder Schlacht werden in Phase 3 alle Verluste ebenso aufgeschlüsselt wie die Erfahrungspunkte der Einheiten, die somit zu Veteranen reifen können.

Eine laufende Partie dürfen Sie jederzeit speichern, sogar wenn Sie über das Internet spielen!



Auf einer **Strategiekarte** ähnlich der aus dem ersten Teil rekrutieren Sie Truppen, verschieben Armeen und bauen Ihre Festungen aus.

senkt – Sie dürfen künftig überall bauen, wo genügend Platz ist. Aus der Zitadelle kommt dann ein Arbeiter (ähnlich dem **Generäle**-Bulldozer), der das Bauwerk zimmert. Eine Prozentzahl zeigt die Effizienz des Gebäudes am jeweiligen Platz an; so vermeiden Sie, dass sich zwei Bauernhöfe in die Quere kommen, wenn sie zu nahe beieinander gebaut werden. Gewollter Nebeneffekt: Die Spieler müssen sich zwangsläufig schnell über die Karte ausbreiten, sonst kriegen sie nicht genügend Ressourcen. EA Pacific will damit vor allem die Multiplayer-Partien aggressiver gestalten. Egal, was Sie bauen: Die einzige Ressource ist Geld.

FORMATIONEN UND PROGRAMMIERTE ANGRIFFE

Ob Sie nun die flotten Goblins (erinnern an die **StarCraft**-Zerg), behäbigen Zwerge, vielseitigen Elben oder ausgewogenen Truppen Mordors spielen: Alle sollen vom neuen Formationssystem profitieren. Per Tastendruck und der Mausbewegung wählen wir in Sekundenschnelle die passende Aufstellung, zum Beispiel als Keil. Das Spiel stellt automatisch die Fernkämpfer nach hinten und die stärkeren Einheiten vor die schwächeren. Kavallerie kommt automatisch an die Seite, um schnelle Flankenangriffe zu reiten. Funktioniert in der Alpha-Version schon prima – zumindest, bis unser Heer an einem Felsen vorbeimuss und sich die Formation auflöst. Sieht komisch aus, aber zumindest eilen nach dem Hindernis alle Mann wieder auf ihre Plätze. Daran sollte EA Pacific aber noch arbeiten, sonst könnten findige Spieler solches Chaos bei ihren Gegnern für Hinterhalte nutzen.



Saurons Schergen liefern sich mit den Elben eine heftige **Seeschlacht**. Das Bild ist übrigens nicht geschönt, das Spiel sieht wirklich so gut aus!



5 Unsere Festung wächst, wir haben sie mit diesem **Minenwerfer** verstärkt, der Angreifern (und eigenen Einheiten!) Sprengsätze vor die Füße kullert.

6 Eine weitere Ausbaustufe erlaubt den Einsatz von **Katapulten** auf den Mauern. Wichtig, weil mehr Höhe mehr Sicht- und größere Reichweite bedeutet!



7 Das **Feuer-Upgrade** ermöglicht uns, Angreifer vor den Mauern zu grillen. Der Turm von Orthanc in der Mitte zeigt die letzte Ausbaustufe an.

8 Die **Verteiler** dürfen Sie an jedem beliebigen Ort bauen und somit auch Tore an wichtigen Punkten aufstellen, durch die nur eigene Einheiten passieren dürfen.

Da der Vorgänger viel Kritik für die üble Wegfindung erhielt (auch von uns), wurde diese angeblich von Grund auf neu programmiert. Da sich die Entwickler aber offensichtlich nicht 100 % sicher sind, dass es besser klappt, gibt es nun den Planungsmodus. Der erinnert an die Programmierfunktion von **Desperados**: Per Maus geben Sie mehreren Einheiten unterschiedliche Befehle in einer bestimmten Reihenfolge sowie Wegpunkte vor. Mit einem Knopfdruck spulen die Truppen dann das Programm ab. So können Sie komplexere Flankenmanöver oder Finten ausführen, ohne sich die Finger wund zu klicken.

Übrigens gibt es außer den Helden auch in **Mittelerde 2** keine einzelnen Soldaten, sondern weiterhin Gruppen, die diesmal aber 15 einzelne Einheiten enthalten. Jedem Squad können wir Verhaltensregeln geben: Defensiv (kaum noch Sichtweite, deutlich mehr Lebenspunkte), Aggressiv (erhöht die Sichtweite und erkennt somit Gegner früher, reduziert Lebenspunkte) und Standard (jeweils mittlere Werte für Sicht und Leben). Die Landschaft wirkt sich deutlich auf Sichtweite und Reichweite aus. Wer auf einem Hügel oder Turm steht, hat gegenüber tieferen Gegnern klare Vorteile.

Stubenhocker haben schon verloren

In der Praxis wird deutlich, dass EA Pacific nicht nur den Mehrspielermodus stärken will, sondern dessen Dynamik auch auf die Einzelspielerkampagne ausdehnt. In den jeweils acht Missionen für die Guten und Bösen sollen Sie sich die Grundlagen für die Mehrspielerschlachten sowie den spannenden Modus War of the Ring erwerben (siehe Kasten). 16 Solo-Missionen hört sich nach wenig an, doch Amer Ajami versprach uns, dass die Spieldauer für die Kampagne bei 15 bis 20 Stunden liegen werde, da die Karten groß und die Missionsziele vielfältig seien.

Schlacht um Mittelerde 2 dürfte ein gefundenes Fressen für echte Strategen werden. Wir müssen ständig zwischen Ressourcengewinnung, Festungsausbau, Einheitenrekrutierung und Scharmützeln in allen möglichen Ecken der Karte hin- und herspringen. Einigeln lohnt nicht, daher treffen immer wieder unsere Truppen auf die des Gegners.





Selbst die riesigen Trolle können die Elben-Festung nicht einnehmen. An vorderster Front kämpft sogar **Elrond** mit (im roten Umhang).

CREATE A HERO

Neben den 34 Helden können Sie einen maßgeschneiderten Heroen basteln. Als Rassen stehen die sechs Fraktionen zur Auswahl:

- **Männer des Westens**
- **Elben**
- **Zwerge**
- **Mordor**
- **Isengart**
- **Goblins**

Der neue Held ist nicht in feste Klassen gepresst, sondern kann auch ein Bogenschütze à la Legolas sein, der über die Zauberkräfte Gandalfs verfügt.

Der Clou: Die Spezialfähigkeiten wie Mehrfachschuss oder Blitzzauber können Sie mit Machtpunkten festlegen. Es ist ebenso möglich, einen Allrounder zu bauen wie einen Spezialisten, der zum Beispiel »nur« Einheiten teleportieren kann. Je mehr Machtpunkte Sie auf nur eine Fähigkeit konzentrieren, desto stärker ist sie. Oder Sie vergeben nicht alle Machtpunkte, dann können Sie Ihren Helden für weniger Ressourcen und schneller bauen.

Die Helden Sie dürfen sowohl im Solo- als auch im Multiplayer-Modus einsetzen, mit Ausnahme von Ranglisten-Turnieren.



Fotomontage: Bogenschütze und Zauberer in einem? Dank der Funktion »Create a Hero« kein Problem, wie unser **Gandalfolas** zeigt!



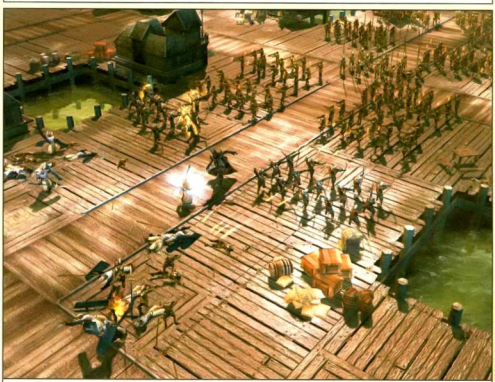
Gegen die anstürmenden Zwerge wechseln die Lanzen-Goblins in den **Defensivmodus**, was ihre Lebenspunkte deutlich erhöht.



Der Stützpunkt der Zwerge ist durch mehrere **Mauern** unterteilt, was die Verteidigung erleichtert. Katapulte wehren Bodentruppen ab.



Drogoth ist der mächtigste Drache im Spiel und stärkster Held der Goblins. Von rechts reitet Glorfindel mit Elben-Kavallerie heran.



Ohne Helden ist keine Schlacht zu gewinnen, doch alleine hat Gandalf gegen **Sauron** keine Chance. Der Oberbösewicht ist kaum zu stoppen.

GOLLUM UND DER EINE RING

Auf jeder Mehrspieler- und Skirmish-Karte läuft Gollum zufallsgesteuert umher. Er ist unsichtbar und nur von nahe stehenden Einheiten aufzudecken. Die Suche nach ihm lohnt sich, denn Gollum trägt den Einen Ring. Wer ihm den Ring abnimmt und in seine Festung bringt, der kann dadurch entweder Sauron persönlich oder Galadriel beschwören. Die beiden sind die mit Abstand mächtigsten Helden des Spiels und können daher eine Partie kippen.

Sobald ein Spieler den Ring hat, wird sein Gegner benachrichtigt. Dann soll nach den Plänen von EA Pacific eine spannende Hetzjagd beginnen, ähnlich einer Partie Capture the Flag. Sobald Sauron oder Galadriel sterben, reißen sie alle umstehenden Einheiten mit sich, und der Ring ist wieder frei. Auch dadurch soll das Katz- und Mausspiel angeheizt werden. Ob diese an sich gute Idee möglicherweise die Balance im Spiel kippt, wird unser Test in der März-Ausgabe zeigen.



Gut so, denn alle Kämpfer erhalten Erfahrungspunkte, durch die sie stärker werden. Das hilft während einer Mission sowie in den folgenden. Wir wagen dennoch die Prognose, dass Teil 2 für Einsteiger und gemütliche Zeitgenossen zu hektisch sein könnte, falls EA Pacific das Missionsdesign der Kampagne ähnlich gestaltet wie den Multiplayer-Modus.



Goblins umzingeln einen Außenposten der Zwerge. Die **farbarme Darstellung** soll die düstere Stimmung mancher Mittelerde-Regionen betonen.



Nicht alle Schiffe können Gegner an Land angreifen. Die **Bomber** haben Geschütze an Bord, von Transportern aus feuern Bogen- und Armbrustschützen.

Über, unter und um Mittelerde herum

Sechs spielbare Fraktionen – lohnt das überhaupt, oder ähneln sich die Völker zu sehr? Die Entwickler glauben fest daran, für jeden Spielertyp das passende Volk zu haben: die langsamen, aber starken Zwerge für eher defensive Zeitgenossen. Vielseitige Strategen sollen mit den Menschen des Westens Spaß haben, die vor allem eine starke Kavallerie einsetzen und entsprechende Taktiken verlangen. Die Elben sind traditionell starke Fernkämpfer, aber auch im Nahkampf gefährlich und somit eine ausgewogene Rasse. Auf der bösen Seite entsprechen die Truppen Mordors und Isengarts den Menschen und Elben, wogegen die neuen Goblins die wohl interessanteste Fraktion stellen. Sie können genau wie die Zwerge Tunnels graben (und erinnern uns nicht nur dadurch an die GBA aus **C&C Generäle**), sind aber das Volk mit den wenigsten Lebenspunkten. Daher setzen sie wie die Zerg aus **StarCraft** auf Masse und müssen am schnellsten die Ressourcen auf der Karte erobern.

Unsere Multiplayer-Partie, in der Zwerge gegen Goblins kämpfen, ist rund 45 Minuten ausgeglichen, bis Gollum und der Eine Ring ins Spiel kommen (siehe Kasten). Dann kippt die Partie zugunsten der Goblins, die Sauron in die Schlacht schicken. Der schafft es zusammen mit dem Balrog, die Zwergenfeste innerhalb weniger Minuten kurz und klein zu prügeln. Das Ziel jeder Skirmish- und Multiplayer-Partie (geplant sind rund 40 Karten) ist übrigens immer, die gegnerische Basis zu zerstören. Map-Nachschub ist dank des neuen World Builders gesichert.

Zur See geht's hoch her

Große Bedeutung werden im Gegensatz zum Vorgänger Seeschlachten haben. Gut und Böse besitzen je vier Schiffstypen, die – geschickt kombiniert – kriegsentscheidend sein dürften. So gibt es Truppentransporter, Feuerschiffe (explodieren beim Zusammenstoß mit anderen Booten oder Werften) und Bomber, die mächtige Katapulte an Bord haben. Die Standardschiffe sind dagegen vor allem als schnelle Aufklärer geeignet.

Schließlich kommen noch neue Flugeinheiten hinzu, vor allem die imposanten Drachen. Die können die Goblins in mehreren Größen bauen, vom Babydrachen bis hin zu Drogoth, der ganze Truppenverbände mit seinen Flügeln wegwirbelt. Natürlich fragen wir nach der Einheitenbalance, die beim Vorgänger speziell von der Multiplayer-Gemeinde kritisiert wurde. Amer Ajami gelobt Besserung, vor allem durch offene Betatests in Europa und den USA. Die Balance ist der Knackpunkt, wie gut **Mittelerde 2** wirklich wird.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **AUSGEZEICHNET**

»Der Vorgänger war vor allem Filmumsetzung, doch Mittelerde 2 ist ein handfestes Strategiespiel der Command&Conquer-Macher. Neben dem nützlichen Festungsbau bringen besonders die neuen Helden viel taktische Tiefe ins Geschehen. Der rundenbasierte Modus War of the Ring hat es mir am meisten angetan: Endlich kann ich in (speicherbaren!) Multiplayer-Schlachten ganz Mittelerde unterwerfen!«



Typische Quest: Arissa, die Dame im Hintergrund, wurde von diesem wüsten **Hobgoblin** entführt. Nachdem wir uns durch den Dungeon gekämpft haben, befreien wir sie von ihrem Peiniger.



In **Tavernen** treffen Sie andere Spieler, mit denen Sie Gruppen für Quests bilden.



Bevor wir die Gegner überraschen, stärkt der Kleriker uns mit dem Spruch **»Segen«.**

VIDEO

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE – STORMREACH

Das Online-Rollenspiel im D&D-Universum befindet sich inzwischen in der Beta-Phase. Wir sind dabei und verraten Ihnen, was das Abenteuer von der Konkurrenz unterscheidet.

FAKTEN	
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Turbine
Version	Beta
Termin	1. Quartal 2006

Obwohl seit Jahren kein **D&D**-Rollenspiel mehr erschienen ist, gehört das **Dungeons & Dragons**-Universum bei virtuellen Abenteuern nach wie vor zu den beliebtesten. Demnächst erhalten Fans des gepflegten Angriffswurfs Nachschub. Der Name **Dungeons & Dragons Online – Stormreach** verrät nicht nur den Schauplatz, sondern auch den Charakter des Titels: Die Jagd nach Monstern, Erfahrungspunkten und Gegenständen findet wie in **World of WarCraft** oder **Everquest 2** in einer beständigen Online-Welt statt. Mit dieser Art von Spiel hat Entwickler Turbine mit den beiden **Asheron's Call**-Teilen bereits Erfahrung gesammelt, fand aber nur wenige Anhänger.

Ob es mit der starken Lizenz im Rücken besser klappt? Wir haben uns auf den Beta-Servern ins Abenteuer gestürzt und schildern Ihnen unsere Eindrücke. Falls Sie ebenfalls vorab einen Abstecher nach Stormreach unternehmen wollen, beachten Sie bitte den Kasten auf dieser Seite.

WER BIN ICH?

Traditionell beginnt das Spiel mit der Erschaffung unseres ersten Charakters. Unser erster Blick fällt auf die angebotenen neun Klassen, unter denen wir unsere Wunschkandidaten Mönch und Druide vergeblich suchen. Wir vermuten, dass die Entwickler beide aus Balance-Gründen weggelassen haben. Damit ist aber auch sofort klar, dass Kleriker gerade in den ersten Levels des Spiels die einzigen fähigen Heiler sind (auch wenn Barden notfalls diese Rolle übernehmen können).

Da wir ohnehin möglichst viele Klassen probieren möchten, beginnen wir ganz klassisch mit einem Kämpfer. Da wir dem voreingestellten Standard-Exemplar nicht so recht über den Weg trauen, vergeben wir die Punkte für Attribute sowie Fähigkeiten und wählen unser erstes so genanntes Feat. Diese auswählbaren Merkmale machen die eigentliche Individualisierung der Charaktere aus, denn für jede Klasse stehen zahlreiche zur Verfügung. Dazu gehören Spezialangriffe genauso wie passive Fä-

HOLEN SIE SICH EINEN VON 100 BETA-ACCOUNTS!

PC PowerPlay und die **Dungeons & Dragons Online**-Fansite www.DDO-Welten.de vergeben ab sofort fünf Wochen lang jede Woche 20 Keys für die Teilnahme am Betatest zu **Dungeons & Dragons Online – Stormreach**. Damit erhalten Sie die Chance, sich noch deutlich vor dem offiziellen Start in Europa selbst ein Bild von Turbines Online-Rollenspiel zu machen.



Die Vergabe der Beta Keys endet am 28. Januar 2006. Insgesamt bekommen 100 Leser (5 x 20) die Möglichkeit, gratis **Dungeons & Dragons Online** zu testen. Alle weiteren Informationen finden Sie auf der Fanseite im MMOG-Welten-Netzwerk unter www.DDO-Welten.de.



Rotkäppchen kann aufatmen: Mit geeinten Kräften besiegen wir den bösen **Wolf.**



Gegenstände für andere Klassen **tauschen** wir gegen für uns wertvolle Objekte.



Ganz schöne Knochenarbeit: Nachdem unsere Klerikerin den **Skelett-Boss** mit der Fähigkeit »Turn Undead« betäubt hat, erledigt sie ihn problemlos mit Hilfe eines beschworenen Hundes.

higkeiten, etwa die Erhöhung des Manavorrats oder Boni auf eine der zahlreichen Fertigkeiten. Spieler sollten möglichst von Anfang an planen, welche Feats sie wollen, denn einige bauen aufeinander auf, andere erfordern als Voraussetzung einen bestimmten Mindest-Attributwert. Eine komplette Auswahl der Rassen und Klassen finden auf der nächsten Seite.

Das Comeback des Gruppenzwangs

Nachdem wir uns im Tutorial mit der leicht zugänglichen Steuerung vertraut gemacht haben, geht es nach den ersten Quests im Anfangsgebieten in die eigentliche Stadt Stormreach. Da uns die Wache nicht aus dem Hafenviertel in das nächste Viertel lässt, müssen wir uns den Zugang wiederum mit einigen Aufträgen verdienen: Hier ein paar Kobolde gemetzelt, dort ein Lagerhaus vom Schleimbefall gesäubert, da noch ein paar Gegenstände aus Lagerhäusern geholt – dann haben wir es geschafft und dürfen weiter.

Auch im nächsten Gebiet holen wir uns alle verfügbaren Aufträge. Allerdings merken wir schnell, dass wir alleine kaum noch weiterkommen – und das ist der große Unterschied zu **World of WarCraft** oder **Guild Wars**, wo Helden auch erfolgreich ohne Unterstützung spielen können. **Dungeons & Dragons Online** ist eindeutig auf die Zusammenarbeit von Gruppen ausgelegt und eignet sich nach unseren Eindrücken nicht für Solo-Abenteurer. Damit entfällt auch die Möglichkeit, mal eben schnell für eine halbe Stunde einzuloggen und dabei irgendetwas zu schaffen – so viel Zeit haben wir oft schon gebraucht, um eine Gruppe zu finden.

Metzeln alleine bringt nichts

Erfahrung erhalten Spieler in **Dungeons & Dragons Online** nur für erfüllte Quests. Sie lesen richtig, erschlagene Monster bringen diesbezüglich nichts. Alle Aufträge, die wir bisher bekommen haben, führten uns entweder in ein Gebäude oder in einen Dungeon. Neben der eigentlichen Hauptquest wie dem Befreien einer Entführten oder dem Beschaffen eines Gegenstands, ergeben sich meistens ein paar optionale Aufgaben, die zusätzliche Erfahrungspunkte abwerfen. Meist müssen wir dafür Bossmonster erschlagen, versteckte Bereiche finden, bestimmte Schalter aktivieren oder eine vorgegebene Anzahl Gegner beseitigen.



Nach dem mühsam erkämpften Stufenaufstieg (10.000 Erfahrungspunkte für Stufe 2!) vergeben wir unsere **Skillpunkte** beim Trainer.



Hexer und Zauberer richten mit offensiven **Sprüchen** zwar schnell viel Schaden an, halten aber im Nahkampf überhaupt nichts aus.



Die Dungeons, deren Architektur sich nach einiger Zeit häufig wiederholt, haben oft mehrere Ebenen und sind mit Fallen und Geheimtüren gespickt. Daher sollte die Gruppe einen Anführer bestimmen, der die Richtung vorgibt und Befehle erteilt. Disziplin ist die Basis für erfolgreiche Abenteuer, da Lebensenergie und Mana nicht vergeudet werden sollten. Beides können wir nämlich nur an den spärlich gestreuten Schreinen wieder auffüllen – einfach hinsetzen und rasten ist nicht. Zwar füllen Essen und Trinken die Lebens- und Zauberenergie wieder auf, allerdings dürfen Sie beides nur in der Taverne zu sich nehmen und nicht etwa unterwegs. Das ist für uns nicht nachvollziehbar, da dieses System völlig unnötige Zwangspausen (Downtimes) erzwingt – und die wurden ja in neueren Online-Rollenspielen extra abgeschafft.

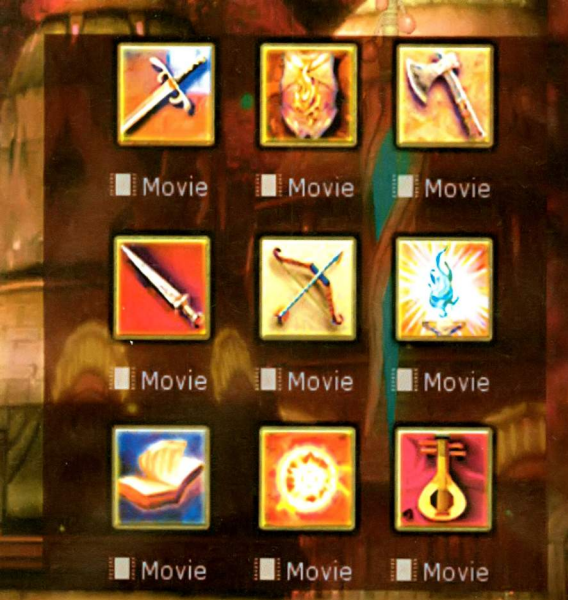
Die Mischung macht's

Wie bereits angesprochen zogen wir normalerweise mit einer ausgeglichenen Gruppe von bis zu sechs Helden ins Abenteuer. Das Grundgerüst jedes Teams besteht aus einem Kämpfer, einem Kleriker, einem Schurke und einem Hexer. Während der Kämpfer möglichst alle Feinde im Nahkampf auf sich zieht, heilt der Kleriker seine Verbündeten und verbessert ihre Eigenschaften mit Stärkungszaubern. Schurken kundschaften die Gegend aus, finden Geheimtüren sowie Fallen, die sie öffnen beziehungsweise entschärfen. Damit übernehmen Schurken eine wichtige Rolle und sind im Gegensatz zu anderen Spielen in Gruppen unverzichtbar. Die übrigen Plätze füllen andere Klassen auf, wobei der vielseitige Barde und der mit dem Bogen tödliche Waldläufer eine typische Ergänzung für das Standard-Quartett sind.

Anfangs kamen wir zwar auch mit bunt zusammengestellten Partys durch die Dungeons, doch bei anspruchsvolleren Quests endete das Fehlen von Klerikern, Hexern oder Schurken meist mit einem »Wipes«, also dem Tod der gesamten Gruppe.

Alles geregelt

Dungeons & Dragons Online basiert größtenteils auf Version 3.5 des D&D-Regelwerks. Das heißt, dass fast alle Aktionen des Spiels im Hintergrund ausgewür-



Kämpfer

Kämpfer sind die klassischen Tanks, die in der ersten Reihe stehen und bevorzugt mit Schild und dickem Plattenpanzer ausgerüstet mehr Schaden wegstecken können, als jeder andere Charakter. Kämpfer können mit allen Waffen und Rüstungen umgehen und erhalten bei Stufenaufstiegen automatisch offensive und defensive Fähigkeiten. Wenn sich Kämpfer auf eine Waffe spezialisieren, sind sie auch in der Offensive brauchbar.

Paladin

Als eine Mischung aus Kämpfer und Kleriker sind Paladine klassische Hybridcharaktere, heißt: Sie können zwar ordentlich kämpfen und heilen (auf fortgeschrittenen Stufen), sind aber in beiden Teilbereichen nicht so effektiv wie die entsprechenden Experten. Seine volle Stärke entfaltet der Paladin im Kampf gegen böse gesinnte Kreaturen, da seine Spezialfähigkeiten und Zauber genau darauf ausgelegt sind.

Barbar

Barbaren agieren ähnlich wie Kämpfer in der ersten Reihe, sind aber eher für die Offensive zuständig. Meist schwingen sie riesige Zweihandwaffen, um möglichst viel Schaden anzurichten. Dank seiner Barbaren-Wut werden diese Angriffe sogar noch verstärkt, auch wenn er nach diesen Anfällen einige Zeit geschwächt ist. Erhöhte Laufgeschwindigkeit und Gefahrensinn machen Barbaren auch zu guten Kundschaftern.

Schurke

Schurken sind im Vergleich zu anderen Online-Rollenspielen enorm wichtig: Sie finden und entschärfen Fallen, entdecken Geheimgänge, öffnen Schlösser und sind aufgrund ihrer hervorragenden Schleichfähigkeit sehr gute Kundschafter. Mit hinterhältigen Angriffen fügen sie ihren Opfern erheblichen Schaden zu, sind aber im offenen Kampf aufgrund der Beschränkung auf schwache Rüstungen anfällig.

Waldläufer

Waldläufer stehen in der Regel hinter den Kämpfern, Paladinen und Barbaren und beharken die Widersacher mit Fernkampfwaffen wie Bogen und Armbrust. Wenn es die Situation erfordert, können sie auch in den Nahkampf gehen, halten aufgrund ihrer schwächeren Rüstung aber weniger aus. Im Laufe ihrer Entwicklung lernen Waldläufer auch einige Zauber, um sich und die Verbündeten zu stärken und zu heilen.

Kleriker

Kleriker sind als primäre Heilklasse vor allem dafür verantwortlich, ihre Mitstreiter am Leben zu erhalten. Zwar haben sie auch offensive Sprüche, doch sollten sie ihr Mana möglichst nur für Heil- und Stärkungszauber nutzen. Da man nie genug Zauberenergie haben kann, sollten Kleriker ihren Charakter gerade am Anfang so entwickeln, dass sie einen größeren Manavorrat haben und Heilsprüche effektiver wirken.

Zauberer

Zauberer sind die großen Könner der Magie. Sie kennen zwar zahlreiche Sprüche, können aber immer nur einen Teil davon verwenden, weil sie erst vorbereitet werden müssen – also sollten Zauberer möglichst immer wissen, welche Sprüche sie im kommenden Abenteuer am dringendsten brauchen. Daher ist ein Zauberer auch um einiges anspruchsvoller zu spielen als ein Hexenmeister.

Hexer

Die Hauptaufgabe der Hexenmeister besteht darin, mit verheerenden Sprüchen so viel Schaden wie möglich anzurichten – sei es nun bei einzelnen Opfern oder mit Flächenwirkung bei einer Gegnergruppe. Seltener spezialisieren sie sich auf subtilere Magiezweige wie Crowd-Control. Hexenmeister beherrschen zwar weniger Sprüche als Zauberer, müssen diese aber nicht vorbereiten.

Barde

Barden sind die vielseitigste Klasse des Spiels. Sie können kämpfen, zaubern, heilen und natürlich musizieren. Ihre Melodien stärken Verbündete und schwächen Feinde. Barden beherrschen zwar nur ein beschränktes Repertoire an Sprüchen, können diese aber wirken, ohne sie vorbereiten zu müssen. Da Barden je nach Situation eine andere Funktion übernehmen, spielen sie sich abwechslungsreich, aber auch sehr anspruchsvoll.

felt werden. Ob ein Charakter ein Monster also mit einer bestimmten Waffe überhaupt trifft und wenn mit wie viel Schaden, entscheidet zu einem großen Teil der Zufall. Wer die Regeln kennt, weiß aber, dass sich die Zufallskomponente reduzieren lässt. Nehmen wir als Beispiel mal einen Kämpfer: Wenn der sich auf eine bestimmte Waffe spezialisiert hat und sehr stark ist, erhält er einen Bonus und trifft dadurch auch, wenn der Angriffswurf eigentlich zu niedrig für einen Treffer ist.

Das klingt jetzt vielleicht recht kompliziert, und Sie müssen das nicht wissen, um spielen zu können. Es hilft aber ungemein bei der Wahl der Feats und Zaubersprüche, wenn Sie die Regeln für Angriffs-, Rettungswürfe und Co. kennen. Dann versuchen Sie zum Beispiel auch nicht, mit einem Schwert gegen ein Skelett zu kämpfen, da die Knochenmännern ausschließlich durch stumpfe Waffen Schaden nehmen.

Ich bin OOM!

Eine der größten Abweichungen von den originalen **D&D**-Regeln ist das Magiesystem, das laut Aussage der Entwickler auf dem alternativen »Unearthed Arcana«-Regelbuch basiert. Entsprechend dieser Modifizierung erhalten alle zaubernden Charaktere den aus anderen Spielen bekannten blauen Manabalken und dürfen gelernte beziehungsweise vorbereitete Sprüche wirken, bis die magische Energie verbraucht ist. Eine vernünftige Entscheidung, denn normalerweise dürfen beispielsweise Zauberer der Stufe eins pro Tag nur ein paar Sprüche loslassen und müssen anschließend rasten, um ihren Hokuspokus erneut anzuwenden.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Einschätzung **GUT**

»In Zeiten von World of WarCraft und Guild Wars wirkt D&D Online vom Spieldesign her in vielen Belangen wie ein Rückschritt. Kein Solospiel, kein PvP, zähe Charakterentwicklung – das schreckt potenzielle Spieler ab. Fans des Szenarios, die auf eine eingespielte Gruppe zugreifen können, werden aber trotzdem ihren Spaß haben – zumindest, wenn Turbine bis zum Release die störenden Downtimes abschafft.«



Wir sollen die **Nebulon-Fregatte** (hinten) knacken. Das Info-Fenster links verrät, dass sie gegen Sternenzerstörer und TIE-Bomber schwächelt.



Strategische Karte: Hier produzieren und verschieben wir Einheiten, bauen Fabriken, Kasernen, Stationen, erforschen Technologien und Upgrades.

EXKLUSIV BILDER

EMPIRE AT WAR

Den letzten Film gibt's bereits auf DVD, und George Lucas hat keinen Bock mehr. Doch auf dem PC geht's demnächst weiter mit Hell gegen Dunkel, X gegen TIE, Obi gegen Darth.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Petroglyph Games
Version	Beta
Termin	7. Februar 2006

EPISODEN-WIRRWARR

Empire at War beginnt einige Jahre vor **Episode 4**, dem Ur-**Krieg der Sterne**. Dadurch jonglieren Sie im Spiel mit den »klassischen« Helden, etwa Darth Vader und Obi-Wan (alt). Gleichzeitig kämpfen Sie mit X-Wings und TIE-Fightern um die »neuen« Welten, zum Beispiel Naboo. Und auf alten, etwa Yavin 4.

Es gibt Geräusche, die ziehen jeden Spieletester magisch an. Eskatisches Stöhnen etwa, als Kollege Gliss **Lula 3D** spielen »durfte«. Oder der wuchtige Orchester-Soundtrack eines gewissen John Williams, begleitet vom vertrauten Laser-Zirpen kreischender kleiner Raumschiffe. Und so schauen nacheinander fast alle Kollegen neugierig vorbei, als uns Activision besucht und wir das erste Mal **Empire at War** Probe spielen. Schön laut natürlich!

WER WEN WO WOMIT?

Das Echtzeit-Strategiespiel reiht nicht einfach Mission an Mission aneinander: Stattdessen entscheiden wir selber, wo wir wen wann womit angreifen. Auf einer strategischen Weltraumkarte mit vertrauten Planeten (etwa Alderaan, Coruscant und Tatooine) produzieren wir Gebäude und Bodentruppen, im Orbit Raumstationen und -schiffe. Stellen Flotten zusammen, die wir per Drag&Drop auf Zielplaneten hetzen. Dieses Verschieben ist anfangs ungewohnt, aber schnell kapiert.

Allerdings wird's genauso schnell komplex: Neben großen Operationen sollten wir uns auch um Kleinkram kümmern. Zum Beispiel fremde Planeten mit Drohnen ausspähen (das sind die Dinger aus dem Anfang von **Das Imperium schlägt zurück**). Oder Schmuggler losschicken, die dem Gegner Credits klauen – der Spielwährung, die Einheiten, Gebäude und Forschung finanziert. Oder Boba Fetts Kopfgeldjäger-Kollegen rekrutieren, um ebenjene Schmuggler auszuschalten.

TURM SCHLÄGT LÄUFER

Gelegentlich müssen wir aber doch vorgefertigte Missionen bestreiten. So erreicht uns auf Rebellenseite (beide Parteien sind spielbar) ein Hilferuf: Wir sollen mit R2-D2 eine imperiale Basis infiltrieren, um einen Schutzschild abzuschalten. Genau wie in **Rückkehr der Jedi-Ritter**. Allerdings stehen uns keine Knuddel-Ewoks zur Seite, sondern nur eine Handvoll Infanteristen. Und C-3PO, aber der Protokolldruide steht ja nur im Weg und jammert.

Erster Versuch: Wir stürmen los, geraten ins Kreuzfeuer eines Ge-



Große Schiffe und Stationen haben **Schwachstellen**: Schildgeneratoren, Antrieb, Hangars.



Nebenjob: Unsere Sturmtruppen sollen auf dem Weg zur Rebellenbasis einen **Jawa-Klan** killen.



Wir geben **C-3PO und R2-D2** (oben) Feuerschutz gegen einen hartnäckigen AT-ST-Walker.



Mit der Leertaste wechseln wir in eine **Leinwandansicht**. Nett, aber gefährlich – wir können nur gucken, nicht kommandieren.

schützturms, eines Dutzends Sturmtruppen und eines zweibeinigen AT-ST-Läufers. R2-D2 piepst panisch, C-3PO jammert noch mehr, Mission gescheitert.

Zweiter Versuch: Aha! Wir entdecken einen winzigen Button über dem Konterfei von R2-D2. Ein Klick darauf, ein Klick auf den Laserturm, unser Droide rollt los und hackt die Turm-Software. Turm dreht sich, Turm feuert, Läufer explodiert. Unsere Rebellensoldaten zerlegen derweil die Sturmtruppen. Wir erreichen die Steuerkonsole des Schutzschilds, R2-D2 zaubert wieder los. Warnmeldungen erklingen: Im Osten rücken Sturmtruppen an. Im Westen auch. Und im Süden. Wir sollen unseren Roboter verteidigen, bis er den Schild runtergefahren hat ...

Knackpunkte knacken

Star Wars ohne Raumschlachten ist wie Enter ohne Prise: Also müssen wir auch im All ran. Genauer gesagt, im Orbit. Um einen Planeten einzunehmen, haben wir nämlich zuerst die Verteidiger in der Umlaufbahn zu knacken: Schiffe und Stationen. Die Schlachten toben auf einer 2D-Karte, die 3D vorgaukelt – Raumer fliegen zugunsten der Übersichtlichkeit nur ein Stück übereinander.

Stationen und große Pötte haben Schwachpunkte, die Sie am besten einzeln ausschalten, etwa Geschützbatterien und Antriebe. Und jedes Schiff hat Stärken und Schwächen. So sind die Torpedos der TIE-Bomber ideal gegen rebellische Fregatten, dafür haben die Bomber schlechte Karten gegen die flinken X-Flügler. Schön: Als wir eine Raumschlacht gewonnen haben, konnten wir beim anschließenden Oberflächengefecht unsere TIE-Bomber gegen Bodenziele einsetzen – was die Raum- und Bodenkämpfe geschickt verknüpft.

Spiel-Film

Mehr Gimmick als sinnvoll: Per Leertaste schalten wir auf eine Kinoperspektive um. Das Interface verschwindet, wir stecken mitten in der Raum- oder Landschlacht. Mit der Taste C schalten wir zwischen einzelnen Einheiten um und begleiten sie im Kampf. Das ist kurzzeitig ganz witzig, sollten Sie aber nur bei einer klaren Überlegenheit machen – steuern können Sie den angewählten Filmstar nämlich nicht.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Obwohl ich Empire at War über zwei Stunden auf Rebellen- und Imperiumsseite, im Orbit und auf Planeten gespielt habe, will ich noch keine Einschätzung geben. Warum? Weil es bei einer freien Kampagne enorm auf die Balance ankommt – und auf die Verknüpfung mit den vorgegebenen Missionen. Wenn das hinhaut, wird's ein sehr gutes Spiel. Hoppla, das war ja doch eine Einschätzung!«

PIMP DEIN HANDY
WWW.GIGAHANDY.DE

Handy-Ringtones: HITS und KULT !!!

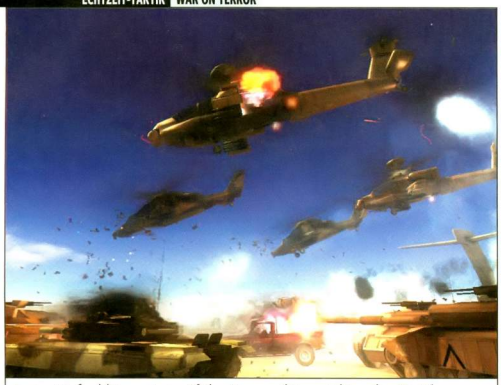
Rockin' X-Mas-Tones
81597 Jingle Bells
81599 Stille Nacht
81601 Oh Tannenbaum
81606 Kling Glöckchen
Top-Hits
82958 Everything I Do
82959 Heart Of Glass
82960 My Humps
82955 Banana Boat
82952 Pikachu
82930 Space Cowboy
82933 Snake Your Balla
82936 Engel fliegen einsam
82942 Der Brief
82910 Blau und weiss...
82907 SV Werder Hymne
82547 Obsesion
82566 American Idiot
82871 Boulevard Of Broken Dreams
Das ist Kult
82956 Jailhouse Rock
82957 Love Me Tender
82953 Pokemon Theme
82954 Locomotice Breath
82950 Thriller
82951 Lady In Black
82147 Sesamstrasse
82148 Captain Future
82149 Wicki
82151 Lindenstrasse
82155 Cobra 11
82131 DDR
81041 Deutsche Hymne
81138 Halloween
81173 Heidi
81174 Das Boot
82506 Carmen
82141 Bugs Bunny
82144 Löwenzahn

Handy-Movies-> Sexy Entertainment
Für alle Handys mit Video Support(H263), Siehe Deine Bedienungsanleitung
viele NEUE !
32047 32051 32048 32050 32049 32034 32013
32055 32054 32053 32052 32060 32003 32019
32032 32002 32008 32010 32057 32058 32059
32038 32016 32020 32015 32012 32056 32004
32014 32024 32036 32029 32031 32033 32023

SUPER-SEXY und KULTIG: WALLPAPER
Für alle Handys mit Farbdisplay Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren
42798 42797 42203 42204 43114 42197 42193
43069 43070 43071 43072 43074 43075 42239
42911 43077 43078 43083 42078 42752 43081
43088 43087 42234 42803 43086 43085 43084
43089 43090 42750 43091 43093 43096 42409
42511 42956 42751 42802 43115 42838 42917

TOP HANDY-GAMES
Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar !!
Best.Nr.: 38134 Katie Price
Best.Nr.: 38108 Pamela Anderson
Best.Nr.: 38096 Dirty Dreams Poker
Best.Nr.: 38028 Chicks with Bricks
sende eine SMS mit "GAME" an die 86677 (zu normalen SMS-KOSTEN!!)
Du erhältst Deinen WAP-Link und kannst Dir Dein Spiel für Deinen Handytyp aussuchen!

SO GEHT'S PER SMS:
Sende PPH + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPH 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPH + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPH 42819
Sende PPH und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende PPH und Bestell-Nr. an die: 914 SFR3/SMS max2SMS/Produkt
PER TELEFON:
wähle 11853* und frage nach "Bestellung POWER"
€1,99/min
:0900902300 SFR 4,23/min
:0900560330 €3,63/min
12 (18) ct. /D2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPH + urspr.Abo name zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Logo oder 2SMS sonst (5,98) ***max 1,86/min



Instant-Luftschläge wie in Afrika Korps gibt es nicht mehr. Stattdessen kontrollieren Sie die Luftunterstützung durch **Hubschrauber** direkt.



Digital Realitys Grafiker haben charakteristische Bauwerke wie das Brandenburger Tor und die **Kathedrale von Canterbury** nachgebildet.

WAR ON TERROR

Die gute Nachricht: Bin Laden geht in Rente. Die schlechte: Er bekommt einen Nachfolger. Und der ist ein noch schlimmerer Finger, glaubt man den Taktikern von Digital Reality.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Digital Reality
Version	Präsentation
Termin	März 2006

DIGITAL REALITY

Mit Afrika Korps vs. Desert Rats und D-Day haben die Ungarn bereits reichlich Erfahrung im Taktik-Genre gesammelt. Neben War on Terror arbeiten Sie derzeit noch an War Front und Ghost Wars (Vorschauen zu den beiden viel versprechenden Titeln in Ausgabe Juni 2005). Alle drei Spiele benutzen die gleiche, selbst entwickelte Grafik-Engine Walker 3.

Wenn die Entwickler von Digital Reality Recht behalten, hat das terroristische Schreckgespenst Bin Laden bereits Ende 2006 ausgespukt. Nur um gerade mal zwei Jahre später von einem noch Furcht einflößenderen Ungeheuer abgelöst zu werden. Paris, Berlin, San Francisco – es brennt an allen Ecken und Enden. Und diesmal weiß niemand, wer hinter der neuen Anschlagswelle steckt.

Weltweite Städtereise

Echte Schauplätze und Waffensysteme sollen **War on Terror** eine Extraportion Realismus verleihen, das Phantasie-Szenario noch bedrohlicher machen. Neben den drei genannten Ortschaften werden Echtzeit-Taktiker etwa in den Straßen von Budapest, Mexiko Stadt oder Canterbury kämpfen. Und zwar mit modernster Hardware: britische Challenger-2-Panzer, französische Panther-Helikopter, chinesische Type-98-Tanks. Die fernöstliche Supermacht stellt eine von drei Fraktionen. Die westlichen Weltpolizisten hört auf den Namen World Forces. Die Terroristen sind als »Der Orden« bekannt und gefürchtet. Der verwendet vergleichsweise veraltetes Gerät, macht das aber mit diversen Sonderfähigkeiten wie Tarnung und Hinterhalte wieder wett.

Eine eingeschworene Truppe

Im Verlauf der drei Kampagnen mit 26 Missionen werden Sie in alle drei Rollen schlüpfen – und feststellen, wer wirklich hinter der vermeintlichen Bedrohung der freien Welt steckt. In allen drei Feldzügen beginnen Sie mit einem kleinen Truppenkontingent, das Sie von Mission zu Mission begleitet und mit der Zeit zu einer schlagkräftigen und erfahrenen Kampfgruppe anwächst. Ähnlich wie in Digital Realitys bekanntem **Afrika Korps vs. Desert Rats** lernen die Einheiten nämlich mit jeder Schlacht dazu. Weil Sie außerdem Verluste nicht einfach ersetzen können (genretypisch fehlt ein Aufbauteil), heißt es doppelt aufpassen.

Eine Art Nachschubsystem haben die Macher allerdings eingebaut: Wenn Sie strategische Schlüsselstellungen erobern, dürfen Sie dort Verstärkungen anfordern. Vorausgesetzt, Sie haben bereits einige Primär- und Sekundärziele abgeschlossen und sich damit die nötigen Missionspunkte verdient. Dann können Sie etwa zwischen zwei Schützenpanzern oder einem Infanterie-Platoon wählen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Digital Reality hat mit War on Terror also ein weiteres heißes Taktik-Eisen im Feuer. Auch wenn ich das Terror-Szenario mittlerweile für ebenso ausgelutscht halte wie den Zweiten Weltkrieg – die spielerische Seite scheint genauso wie die Grafik zu glänzen. Ich freue mich vor allem, dass Upgrades und Erfahrungsstufen aus Afrika Korps wieder zurückkehren werden. Außerdem soll das fummelige Bestücken von Fahrzeugen mit Spezialisten wegfallen.«



Zu realistischen Einheiten gesellen sich einige Science-Fiction-Waffen wie dieser **Schallpanzer**.



Die **Bedienleisten** wirken momentan noch etwas arg wuchtig, sind aber noch nicht fertig.



Wenn Sie nicht auf **Panzer** zählen können, kapern Sie einfach gegnerische Tanks.



Das **Schadensmodell** im Bild: Gebäude lassen sich dem Erdboden gleich schießen.



Laut den Entwicklern werden Ihre Schützlinge automatisch **Deckung** suchen, in jeder Situation die geeigneten Waffen verwenden und je nach Lage selbständig vorrücken oder sich zurückziehen.

FACES OF WAR

Die Soldiers-Macher wollen Taktikern die Fratze des Krieges zeigen und versprechen – einen intelligenten Gesichtsausdruck: Die KI soll nämlich ihresgleichen suchen.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Best Way
Version	Presseinformationen
Termin	März 2006

ECHTZEIT-TAKTIK?

Taktikspiele grenzen sich von den Brüdern aus dem Strategiegenre vor allem in zwei Bereichen ab. Erstens die Perspektive: In Strategiespielen kommandiert man oft ganze Armeen, in Taktikspielen meist nur wenige Einheiten. Zweitens verzichten Taktikspiele für gewöhnlich auf Ressourcensammeln, Basisbau und Truppenproduktion. So auch Faces of War.

Auch wenn **Commandos** Urlaub von der Echtzeit-Taktik nimmt (Vorschau auf Seite 36), müssen Genrefans nicht darben. Neben **Desperados** marschiert demnächst auch **Soldiers** wieder auf – erneut im Zweiten Weltkrieg. **Faces of War** heißt der inoffizielle Nachfolger zu **Soldiers – Heroes of World War 2**. Größter Unterschied zum ersten Teil: Statt einzelner Elitekämpfer befehligen Sie fünf bis zehn Mann starke Gruppen sowjetischer und alliierter Soldaten, die die Drecksarbeit selbst erledigen sollen – das genretypische Mikromanagement wollen die ukrainischen Macher von Best Way so weit wie möglich eliminieren.

Kein Platz für Kommissköppe

Wenn Ihre Jungs beispielsweise Feinde erspähen, sollen sie automatisch in Deckung tauchen und von dort aus den Gegner ins Visier nehmen. Und sie rücken auf eigene Faust vor, geben sich gegenseitig Feuerschutz, werfen Granaten, besetzen MG-Stellungen, knöpfen Gefallenen Waffen und Munition ab, kurz: Als Befehlshaber geben Sie einfach die Richtung vor, den Rest erledigen die Platoons von alleine. Allerdings versprechen die Entwickler, dass sich Ihre deutschen Kontrahenten die gleichen Tricks und Taktiken zunutze machen. Sie sollten Ihre Schützlinge also nicht allzu lange sich selbst überlassen. Denn unter Beschuss geraten die schon mal in Panik und verweigern den Befehl. Oder sie wagen sich zu weit vor und werden eingekreist.

Vom Stoppelhopser zum Panzerschützen

Wie bereits der Vorgänger beschränkt sich **Faces of War** nicht auf Infanteriegefechte. Auf Befehl klettern Ihre Jungs in Geländewagen und Lkw oder requirieren kurzerhand einen deutschen Panzer. Deren großkalibrige Geschütze eignen sich wunderbar, um eine weitere Neuerung zu illustrieren: Fast alle Objekte der Spielwelt lassen sich mit der entsprechenden Feuerkraft zerstören. Das sieht nicht nur gut aus, sondern bringt auch taktische Vorteile. Beispielsweise können Schützen Granattrichter als Deckung nutzen. Und Häuserkämpfe werden gleich viel einfacher, wenn man die Gebäude vor dem Sturm großzügig mit Granaten eindeckt. Mit Dynamitladungen lassen sich Mauern wegsprengen oder ganze Gebäude plätten.

Überhaupt soll **Faces of War** weniger taff werden als **Soldiers**. Dass das vielen Spielern allzu knifflig war, haben die Entwickler eingestanden und versprechen unter anderem mehrere Schwierigkeitsgrade und eine stark entschlackte Bedienung.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Soldiers war klasse, aber die Gegner und Mitstreiter waren nicht gerade großen Leuchten. Deshalb bin ich gespannt, ob die Künstliche Intelligenz wirklich so clever wird, wie die Entwickler versprechen. Ob das Spielkonzept aufgeht, können wir Ihnen voraussichtlich in der kommenden Ausgabe verraten. Dann haben sich die Macher zu einer Visite in der Redaktion angekündigt.«

COMMANDOS STRIKE FORCE

Taktiker müssen draußen bleiben: Der neueste Teil der Commandos-Serie fordert Actionspieler. Wir haben uns in die Einsätze gestürzt.

EXKLUSIV BILDER



FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Pyro Studios
Version	Alpha
Termin	März 2006

KOMMANDOS

Spezialeinheiten, die hinter den feindlichen Linien Sabotageakte verüben, wurden erstmals Anfang des 20. Jahrhunderts in größerem Umfang eingesetzt und spielten im Zweiten Weltkrieg bei zahlreichen bedeutenden Operationen entscheidende Rollen. Etwa bei der Einnahme des belgischen Forts Eben Emael oder bei der Eroberung eines deutschen Würzburg-Radarpostens in der Nähe von Le Havre durch Briten.

Nach dreieinhalb erfolgreichen Einsätzen an der Taktik-Front (siehe Kasten rechts) wechseln die Commandos ins Shooter-Lager. Die Zeiten des Knobelns sind vorbei. Statt die Spezialeinheiten als Echtzeit-General in der Vogelperspektive herumzukommandieren, finden sich Fans Seite an Seite mit ihren Männern mitten im Getümmel wieder. Wir haben uns mit der Vorabversion durch knifflige Einsätze gekämpft und stellen fest: **Strike Force** spielt sich eher wie **Splinter Cell** oder **Thief**, schafft es aber trotzdem, das alte **Commandos**-Feeling perfekt einzufangen.

Drei gegen Deutschland

Auch wenn sich vieles geändert hat, das Szenario ist geblieben. Vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs operieren Sie mit einem alliierten Sondereinsatzteam hinter den deutschen Linien, sabotieren Operationen der Wehrmacht, sorgen für Chaos und Verwüstung im feindlichen Hinterland. Diesmal begleiten Sie allerdings eine frische Crew ins Gefecht. George Brown, Francis O'Brien und Bill Hawkins heißen die drei neuen



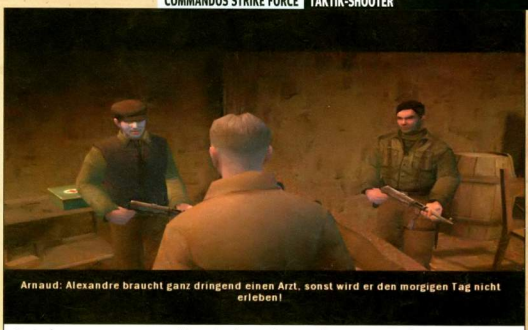
In vielen Einsätzen werden die Commandos von KI-gesteuerten **gewöhnlichen Soldaten** unterstützt.



Auf Knopfdruck löst der **Scharfschütze** eine Zeitlupenfunktion aus, mit der er bewegte Ziele leichter trifft.



In den meisten Missionen ist Heimlichkeit Trumpf. Zur Auflockerung gibt es zwischendurch aber immer mal wieder offene **Schusswechsel**.



Zwischensequenzen erzählen direkt in der Spielengine (Renderware) die Geschichte der Commandos. Thema: Ein **Spion** in den eigenen Reihen.



Captain O'Brien kann als einziger im Team auch mit schweren Waffen wie **Panzerfäusten** umgehen. Lieblingswaffe: Doppel-Maschinenpistole.



Wurfmesser töten absolut lautlos. Diese beiden Wachposten werden auf keinen Fall Gelegenheit erhalten, ihre Kameraden zu alarmieren.

Helden. Jeder hat sein Spezialgebiet. Colonel Brown beispielsweise ist ein Meister im Tarnen und Täuschen. Ähnlich wie der Spion der vergangenen **Commandos**-Teile kann er in Feinduniformen schlüpfen und sich so unerkannt zwischen den Deutschen bewegen. Der Mann fürs Grobe heißt Captain O'Brien. Mit seiner Vorliebe für große Kaliber ersetzt er den alten Green Beret. Lieutenant Hawkins schließlich ist ein Meister im Umgang mit dem Scharfschützengewehr. Genau wie früher müssen Sie die Fähigkeiten aller drei Soldaten richtig nutzen und kombinieren wissen, um am Ende siegreich zu sein.

Vive la Résistance!

In der ersten Mission sind wir allerdings nur mit einem Kämpfer unterwegs. In den Stiefeln des Scharfschützen sollen wir 1942 im besetzten Frankreich eine Landezone sichern, damit die anderen beiden nachkommen können. Dazu müssen wir uns als erstes die Unterstützung der Résistance sichern. Die Deutschen halten drei der Widerstandskämpfer in einem alten Bauernhof gefangen, und wir sollen sie mit Lieutenant Hawkins befreien.

Ein kurzer Rundumblick, und schon fühlen wir uns heimisch. Die Kontrollen entsprechen genau wie die Bildschirmanzeigen einem typischen Ego-Shooter. Ausnahme: Das Radar unten links, das Feinde in der unmittelbaren Umgebung anzeigt. Veteranen kennen das aus den Vorgängern. Grüne Pfeile bedeuten, dass die Gegner noch keinen Verdacht geschöpft haben. Bei gelb haben sie ein Geräusch gehört oder eine Bewegung erspäht. Wird die Anzeige rot, sind unsere Kontrahenten alarmiert. Und das sollten wir tunlichst vermeiden, denn der Feind ist uns zahlenmäßig immer überlegen.

Ein Wurf, ein Treffer

Also trippeln wir auf möglichst leisen Sohlen durchs Unterholz und checken die Lage. Zwei Wachposten wärmen sich an einem Lagerfeuer. Gut: Sie drehen uns den Rücken zu. Noch besser: Wir haben Wurfmesser einstecken. Wir zücken eine Klinge und richten unseren Blick auf das erste Opfer. Das Fadenkreuz färbt sich gelb, was bedeutet, das ein Treffer in dieser Entfernung zwar möglich, aber nicht sicher ist. Also näher ran. Sobald die Zielanzeige grün leuchtet, greifen wir an. Der erste Soldat geht ohne einen Laut zu Boden, und noch bevor Nummer zwei um Hilfe rufen kann, trifft ihn der zweite Dolch. Geschafft! In aller Ruhe durchsuchen wir die beiden Ex-Wachmänner und sammeln unsere zwei Mordwerkzeuge wieder ein. Schließlich haben wir nur ein halbes Dutzend davon, da sollten wir besser keines vergeuden. Die Karabiner der Posten lassen wir dagegen liegen. Damit könnte nur der Green Beret etwas anfangen, der Sniper verlässt sich auf sein Scharfschützengewehr, seine Pistole und die Messer. Die Leichen verschwinden von selbst.

Die Vorgänger

Commandos 1998



Mit dem Original schufen die Pyro Studios vor bald acht Jahren im Alleingang ein neues Genre. Detaillierte Rendergrafik, knifflige Missionen, unerreichtes Spielprinzip.

Im Auftrag der Ehre 1999



Aufgrund des großen Erfolgs schoben Eidos und Pyro bereits ein knappes Jahr später eine Art Commandos 1,5 nach. Das brachte allerdings lediglich neue Levels.

Commandos 2 2001



Der Nachfolger lässt sich wohl am besten mit den Worten »größer, schöner, weiter« beschreiben. Mehr Mitstreiter, größere Karten, längere Missionen, neue Gadgets.

Commandos 3 2003



Eines war klar nach Teil 2: Noch größer geht's nicht. Also gingen die Entwickler den umgekehrten Weg und dampften Commandos aufs Wesentliche ein. Teil 3 war deutlich actionbetonter.



Neben Deutschland, Frankreich und Russland treiben die Commandos auch in **Norwegen** ihr Unwesen – um die deutsche Atombombe zu sabotieren



Bei der **Landung** in einem norwegischen Fjord wird das Trio entdeckt. Jetzt schlägt die Stunde des Scharfschützen und des Green Berets.

Ablenken oder abmurksen

Rund zehn Minuten später haben wir den Bauernhof erreicht, ohne dass uns jemand bemerkt hätte. Zwar mussten wir eine weitere Patrouille liquidieren, die anderen konnten wir aber umgehen oder ablenken. Einfach eine Münze oder ein Päckchen Zigaretten wie zufällig liegen lassen, und sobald sich die Wache danach bückt, hinter ihrem Rücken vorbei schleichen. Fast wie früher.

Größter Unterschied: Die Sichtlinien der Posten zeigt **Strike Force** nicht mehr an. Stattdessen müssen wir nun selbst abschätzen, ob wir passieren können oder Gefahr laufen, entdeckt zu werden. Faustregel: Zeigt das Radar den betreffenden Gegner an und blickt er in unsere Richtung, sollten wir besser im Schatten bleiben, sonst fliegt unsere Tarnung auf.

It's Payne!

Nach so viel Heimlichkeit bildet der finale Schusswechsel eine sehr willkommene Abwechslung. Nachdem wir die drei Partisanen befreit haben, rückt eine deutsche Nachschubkolonne an und uns bleibt nichts anderes übrig, als uns den Weg freizuschießen.

Die Actionsequenz macht uns mit zwei weiteren Neuerungen vertraut. Erstens unterstützen uns die computergesteuerten Verbündeten der Résistance nach Kräften. Sie feuern auf anrückende Deutsche, suchen sich clever Verteidigungsstellungen, geben unserem Heckenschützen Rückendeckung, ohne dass wir ihnen irgendwelche Befehle erteilen müssten (oder könnten). Zweitens trumpft Bill Hawkins mit einer weiteren Spezialfähigkeit auf. Wenn er durchs Zielfernrohr blickt, können wir per Tastendruck für wenige Sekunden eine Zeitlupenfunktion aktivieren und damit die Gegner genauer anvisieren. Ganz ähnlich wie in **Max Payne 2**.

Kommando wechsel dich

Anders als bei früheren **Commandos**-Teilen verknüpft eine fortlaufende Geschichte die 15 Missionen. Der folgende Einsatz schließt direkt an den beschriebenen an. Nun können wir mithilfe der drei Widerständler endlich die Landezone für den Green Beret sichern, der dort mit dem Fallschirm abspringen soll. Denkste! Denn natürlich läuft nichts wie geplant, und Captain O'Brian landet zusammen mit zwei KI-Kameraden mitten in einem deutschen Hinterhalt. Jetzt haben wir erstmals zwei Kommandosoldaten unter unserer Fuchtel.

Mit einem einfachen Druck auf die Tabulator-Taste können wir jederzeit zwischen den beiden Alter Egos wechseln. So knipsen wir beispielsweise erst mit dem Scharfschützen die Suchscheinwerfer der Deutschen aus, die wir dann im Dunkeln mit dem Green Beret im Nahkampf überrumpeln. In einem späteren Einsatz decken wir mit Bill Hawkins den Spion George Brown, während der sich mit Schalldämpferpistole und Garotte (ein Würgedraht mit Griffen) durch eine deutsche Landserkolonne meuchelt. Alle drei Helden kontrollieren wir übrigens in keiner Mission gleichzeitig, sondern immer maximal zwei in abwechselnder Besetzung.

Nur keine Hektik

Keine Sorge: Hektik kommt dabei selbst in der Hitze des Gefechts äußerst selten auf. Zumindest in den von uns gespielten Aufträgen. Denn zum einen können sich die Commandos zur Not auch ganz gut allein verteidigen. Zum anderen informiert eine Zusatzkamera im Spiel, wenn einer der Schützlinge in arge Bedrängnis gerät. So muss man nicht dauernd selbst wechseln und die Lage prüfen.

Selbst wenn ein Commando mal ausgeknockt werden sollte, heißt es noch nicht Game Over, solange der andere seinen Kameraden rechtzeitig mit einem Verbandspäckchen erreicht. Alles in allem spielt sich **Strike Force** einfacher als die knallharten Vorgänger. Mit dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade sollten auch Einsteiger zurechtkommen.

Rüdiger Steidle





In einer deutschen Uniform kann sich der **Spion** unbemerkt an seine Opfer anschleichen und sie mit einem Würgedraht absolut lautlos ausschalten.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

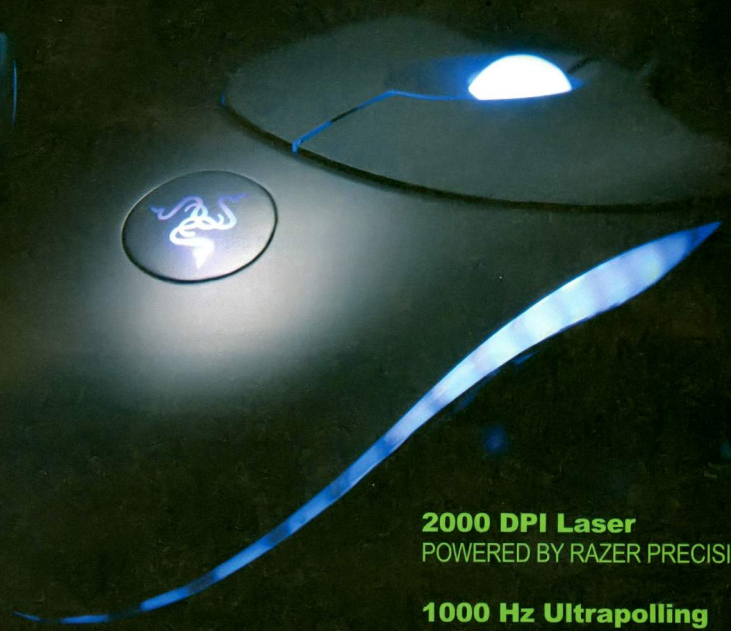
»Genial: Die Pyro Studios haben es wirklich geschafft, das alte Commandos-Flair aus den Vorgängern zu importieren. Was man damals in der Vogelperspektive angeordnet hat, führt man nun in der Haut der Elitekrieger selbst aus. Wenn die Missionen alle so spannend werden wie die, die wir gespielt haben, steht uns im Frühjahr ein aufregender Schleich-Shooter ins Haus.«

Razer™ Copperhead™

HIGH PRECISION GAMING MOUSE

In drei Farben erhältlich





2000 DPI Laser
POWERED BY RAZER PRECISION™

1000 Hz Ultrapolling
1 MS REAKTIONSZEIT

32 KB Onboard-Speicher
POWERED BY RAZER SYNAPSE™

Razer Copperhead™ – This is not your mother's mouse™
Mit einem 2000 dpi Lasersensor bietet die Razer Copperhead™ größtmögliche Präzision und eine bisher unerreichbare Schnelligkeit. Mit einer Reaktionszeit von einer Millisekunde und 1000 Hz Ultrapolling reagiert die Maus auf kleinste Bewegungen und erfasst Hochgeschwindigkeitsbewegungen von bis zu 1,27 m/Sek.
32 kB Onboard Memory speichert bis zu fünf Profile mit verschiedenen Tasten-, Makro- und Sensivitätseinstellungen auf der Maus selbst. Die Profile können mitgenommen und ohne Treiberinstallation an jedem beliebigen Rechner benutzt werden.



SCREENFUN AWARD

GameStar Hardware Referenz Maus Copperhead

GameStar Testsieger Maus Copperhead

PCgo 11 05 sehr gut

BEST GETESTET COMPUTER! NOVEMBER 2005

www.razerstore.com



Sämtliche Monster im Dungeon Darkness Falls, hier einer der **Mutilatoren**, erhielten ein neues 3D-Modell und hochauflösende Texturen.



Die Boni der **Champions-Waffe** unseres Schamanen sind so umfangreich, dass sie das komplette linke Textfenster ausfüllen.

VIDEO

DARK AGE OF CAMELOT DARKNESS RISING

Mythic versorgt High-Level-Charaktere mit neuen Champions-Klassen, zusätzlichen Quests, weiteren Gebieten und einer Generalüberholung des Dungeons »Darkness Falls«.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Mythic Entertainment
Version	Beta
Termin	1. Quartal 2006

OHNE ADDON
KEIN PFERD?

Nein, Sie können sich einen Zossen auch ohne Darkness Rising kaufen – allerdings nur das Basisexemplar. Die schnelleren und schöneren Reittiere werden nur Käufern des Addons zugänglich sein.

Obwohl mit **World of WarCraft** und **Guild Wars** namhafte Konkurrenz um die Online-Rollenspieler buhlt, halten laut Aussage der Entwickler in Deutschland rund 50.000 Abenteurer **Dark Age of Camelot** die Treue. Anfang 2006 versorgt Mythic die Fans wieder mit neuen Herausforderungen: Die drei Reiche Albion, Hibernia und Midgard werden von Rebellionen bedroht. Um diese zu bekämpfen, treten Spieler in die Dienste ihres Königs, der neuerdings in der jeweiligen Hauptstadt in einer eigenen Thronsaal-Instanz residiert. Hier erhalten Sie ab Level 30 eine Reihe aufeinander aufbauender Aufträge, die an die Epic-Quests erinnern und ähnlich umfangreich ausfallen.

We are the Champions

Ziel der Quests ist es, in den Rang eines Champions aufzusteigen, wobei es fünf Einzelstufen gibt. Auf jeder davon wählen Sie als Belohnung eine Fähigkeit, die Ihrer Klasse normalerweise nicht zugänglich ist. Reine Kämpferklassen dürfen sich beispielsweise Heilzauber oder Buffs gönnen.

Natürlich erzielen diese Sprüche nicht den gleichen Effekt, als würde sie ein darauf spezialisierter Charakter wirken, doch runden sie das Fähigkeitenpaket der Helden ab und helfen in brenzligen Situationen. Die wohl wichtigste Belohnung eines Champions ist eine spezielle und sehr mächtige Waffe. Neben den unschlagbaren Boni haben diese Kampfinstrumente auch hübsche Effekte wie Leuchtschimmer oder Flammen.

Alter Bekannter im neuen Glanz

Der Dungeon Darkness Falls war das erste richtige Raid-Gebiet für hochstufige Charaktere. Spätestens nach dem Addon **Trials of Atlantis** verlor er aber an Bedeutung und diente vielen Spielern nur noch zum Geldverdienen. Wir haben eine Runde in »DF« gedreht und können ruhigen Gewissens behaupten: Ein Besuch lohnt sich wieder, denn die Designer überarbeiteten das unterirdische Gebiet komplett. An jeder Ecke stehen neu modellierte, hübsch-grässliche Monster, darunter viele Bosse mit einzigartigem Aussehen. Beeindruckt hat uns auch der Raum des Dungeon-Chefs Legion: An den Wänden brennen Fackeln, Säulen sind mit aufwändigem Stuck verziert, und auch die Boden- und Felstexturen gefallen uns hier genau wie im Rest des Gebiets deutlich besser als zuvor.

Georg Valtin



König Eirik ist der Chef von Midgard und erteilt Spielern den Auftrag, eine Rebellion zu stoppen.



Endlich im Spiel: steuerbare **Reittiere**, mit denen man die langen Strecken schneller schafft.



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Einschätzung **GUT**

»Darkness Rising dient eindeutig dazu, die langjährigen Fans mit neuen Inhalten und längst überfälligen Features wie den steuerbaren Reittieren bei der Stange zu halten. Mir hat vor allem der überarbeitete Dungeon Darkness Falls gefallen, der nach der Veröffentlichung der Erweiterung sicher wieder stärker belagert sein wird. Schade, dass die oft interessanten Quests unverändert in langweiligen, oft viel zu langen Textpassagen präsentiert werden.«



© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Game Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



VIDEO

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Taktik-Shooter Light? Der vierte Teil der Erfolgsserie setzt auf Story und Charaktere statt auf Wegpunkte und minutiöse Planung.

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Red Storm
Version	Alpha
Termin	1. Quartal 2006



Die **Rainbow Six**-Serie ist so etwas wie eine große alte Dame der Computerspiele. Bei ihrem Debüt im Jahr 1998 war sie ein veritabler Superstar, denn immerhin begründete sie damals qusi im Alleingang das Genre des Taktik-Shooters. **Rogue Spear** und **Raven Shield** – Teil zwei und drei – erfanden das Spielprinzip des Originals zwar nicht neu, aber untermauerten den guten Ruf der Serie und boten erneut taktisch fordernde Anti-Terror-Missionen an den heißesten Konfliktherden dieser Erde. Mit fortschreitendem Alter wurde es jedoch immer stiller um die Diva namens **Rainbow Six**, und die jüngsten Versuche scheiterten, ihr mit **Lockdown** auf Xbox und Playstation 2 neues Leben einzuhauchen.

Alles wird gut ...

Es gibt aber Hoffnung: Was die Macher von Red Storm Entertainment bei den Konsolenversionen versäumt haben, wollen sie jetzt auf dem PC wieder gut machen. Diese guten Vorsätze scheint die von uns Probe gespielte Vorabversion von **Lockdown** zu bestätigen. Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Konsolenkonvertierungen bietet **Lockdown** Texturen und Charaktermodelle, für die sich kein PC-Spieler schämen muss. Obwohl das Spiel technisch wohl niemanden vom Hocker reißen wird (es nutzt eine modernisierte Version der Vorgänger-Engine), machen die wenigen bereits spielbaren Areale einen optisch viel versprechenden Eindruck und Goodies wie das Waffentuning sorgen für Abwechslung zwischen den Aufträgen.

Rationalisierung

Genau wie in allen Vorgängern schlüpfen wir in **Lockdown** erneut in den Kampfanzug eines unerschrockenen Anti-Terrorkämpfers der Spezialeinheit Rainbow Six. Diesmal allerdings läuft unser Kampf gegen die bösen Buben etwas anders ab als im Rest der Serie. Die umfangreiche Planung vor jedem Einsatz etwa haben die Entwickler ersatzlos gestrichen, Wegpunkte dürfen wir somit nicht mehr setzen. Der Ausrüstungsbildschirm ist unsere einzige Möglichkeit, um uns in **Lockdown** bereits vor einer Mission einen Vorteil zu verschaffen.

TEAMWORK IST ALLES: SO BEFEHLIGEN SIE IHRE MITSTREITER



Mach hoch die Tür: Per Befehlsmenü (rot) bereiten wir die Erstürmung eines Raums vor.



Unser Team geht vor der verschlossenen Tür in Stellung und wartet auf unser »Go!«



Per Knopfdruck geben wir den entscheidenden Befehl, und das Team sprengt den Weg frei.



Narrensicher: Per **Mausklick** dirigieren wir unser Team, geben Angriffsorder oder den Befehl zur Erstürmung eines Raums.



Vor dem Einsatz staffieren wir das Team mit Werkzeug aus, modifizieren die **Knarren** oder verpassen den Kollegen ein neues Outfit.

Waffen-Tuning inklusive

Die Änderungen beim Ausrüsten und Zusammenstellen unseres Teams sind auf den ersten Blick unauffällig, haben aber entscheidenden Einfluss auf das Spiel. Die wichtigste Neuerung betrifft unsere Kollegen. Während wir bisher unser Team frei zusammenstellen durften, entscheidet dies nun das Spiel für uns. Der Grund? **Lockdown** legt mehr Wert auf Charakterentwicklung und Story, und somit müssen wir in einigen Aufträgen bestimmte Mitstreiter dabei haben, da sonst möglicherweise Story-Elemente keinen Sinn ergeben würden.

Bleibt also noch das Ausrüsten mit Waffen und Anti-Terror-Handwerkszeug. Hier erwartet uns wie üblich eine Fülle von modernen Lang- und Kurzwaffen, die wir diesmal mit allerlei Accessoires aufpeppen. So montieren wir etwa an die meisten Gewehre zum Beispiel ein Zielfernrohr, ein extra großes Magazin oder einen Schalldämpfer.

Von Kämpfen und Gegner-KI war in unserer Version noch nicht viel zu sehen, da die Entwickler lediglich zwei Levels zeigen konnten: einen Lagerhaus-Komplex und eine arabisch anmutende Stadt inklusive Basar. Das fertige Spiel soll mit rund 15 Levels daherkommen, die auch als Spielplatz im Mehrspielermodus dienen werden.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Einschätzung NICHT MÖGLICH

»Ich bin etwas enttäuscht, dass die Entwickler den Rotstift gerade am taktischen Teil des Taktik-Shooters angesetzt haben. Auch wenn sie oft zeitraubend war, machte die detaillierte Planung für mich stets den besonderen Reiz der Rainbow-Six-Serie aus. Bleibt zu hoffen, dass die Aufträge und die Story mich für den fehlenden Missionsplaner entschädigen werden.«

DEINE HANDY KRACHER

HANDY-VIDEOS
DIE TOP-KRACHER
Für Handys mit Video Support(H263)
32057 32058 32060 32054 32049 32050

WALLPAPER
DIE TOP-KRACHER
42239 42752 43075 43086 42803 43114

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY
44418 neu! 44046 neu! 44068 neu! 44066 neu! 44116 neu!
44954 neu! 44952 neu! 44953 neu! 44001 neu! 44808 neu!
44002 neu! 44040 neu! 44039 neu! 44935 44825
44043 neu! 44913 neu! 44826 neu! 44801 neu! 44489 neu!
44509 neu! 44416 neu! 44417 neu! 44764 neu! 44784 neu!
44828 44773 44811 44763 44823
44927 44920 44564 44829 44497

SMS mit: PPI + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: PPI 44418 Heike) Pics an deine Freunde schicken ? Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

FUN OHNE ENDE: REAL SOUNDS

DIE TOP-KRACHER
36001 Klospülung
36002 Ein Lachsack
36003 Ein Gong
36004 Frau stöhnt und schreit
36005 Wiehern
36006 Geisterlache Huaaahhh
36007 Schrei eines Esels
36008 Kirchenglocken
36009 Sirene mit Explosion
36010 Gelächter
36012 USA Hymne
36014 Folter Schreie
36016 Krankes Lachen
36017 Lustiges Lachen
36019 Total verrücktes Lachen
36020 geile Nymphomaninen
36021 Orgie mit 2 Frauen
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kukuckuhr
36027 Schnarchen
36028 Eine Toilettenspülung
36030 Geisterlache mit Hall
36032 Kathedralenmusik
36033 Blues Harmonica
36035 Laute Sirene
36036 Feuersirene
36037 Vader Atmen kurz
36038 Vader Atmen lang
36039 Lachendes Baby
36041 Rülpser 2
36042 Hundebellen
36043 Elefant
36044 Flipper
36045 Hahn
36046 Kuh
36047 Start eines Autos
36048 Autocrash
36049 Formel 1
36050 Furzen 1
36052 Kotzen total
36054 Sex, Sex, Sex
36055 asiatisches Girl
36056 heftig Abkotzen
36057 wilder Orgasmus
36058 Wilde Nonne
36059 Lesben freizügig
36060 Schulhofgeflüster
36061 verdorbene Luder
36062 derbe Alte hat Sex
36063 Junge Verführerin
36064 Flotter Dreier
36065 Strenge Erzieherin
36066 Geile Lehrerin
36067 Super Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36069 100 Fürze
36070 100 % satisfaction
36071 3 schwule Pfarrer
36072 Alarm Alarm
36073 Baby Baby
36074 BADBOY hmhhh
36075 Big Orgasmus
36076 Chinese Ekstase

42184
DISPLAY-CLIPS
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY
Mega-Geil Farbige Animated Movies auf Deinem Display!!
43053 NEU! 43052 NEU! 43050 NEU! 42201 NEU! 43048 NEU!
43110 43106 43108 43105 43109 43107 42202 43103
42184 42178 42201 42243 42212 43049 43058 43104
42229 43055 42181 43054 42657 42157 42665 42223

So geht's
Sende PPI + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPI 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPI + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPI 42819
Sende PPI und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende PPI und Bestell-Nr. an die: 914 SFR3/SMS max2SMS/Produkt
BESTELL ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE
12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPI + urspr.Abonname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98).***max.1,86/min



Beim **Rennrodeln** müssen Sie nach einem schwungvollen Start auf der Ideallinie ins Ziel. Bandenberührungen kosten Speed und damit Zeit.



Nach einem schwachen Sprung rollen wir das Feld im **Langlauf** der Nordischen Kombination an dieser Steigung von hinten auf.

VIDEO

TORINO 2006

Kurz vor den Olympischen Winterspielen in Turin sind wir bereits in einer Preview-Version der offiziellen PC-Umsetzung auf Medaillenjagd gegangen – schon jetzt ein Riesenspaß!

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Entwickler	49 Games
Version	Beta
Termin	20. Januar 2006

Die Olympischen Winterspiele in Turin sind im nächsten Jahr neben der Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland das sportliche Highlight. Das offizielle Spiel zum Schneespektakel kommt von den Hamburger Entwicklern 49 Games, die mit der **RTL Skispringen**- sowie der **Ski Alpin**-Serie bereits bewiesen haben, dass sie viel von der Materie verstehen. Unsere Preview-Version bestätigt diesen Eindruck und zeigt, dass sich auch andere Sportarten wie Biathlon, Rennrodeln und Eisschnellauf unterhaltsam und mit einfacher Steuerung umsetzen lassen. Da bei **Torino 2006** dann auch noch vier Spieler im Hot-Seat-Modus gegeneinander antreten können, wird es wohl besonders hoch in der Gunst von Einsteigern und Gelegenheitsspielern stehen. Die Jagd nach Bestweiten und -zeiten motiviert aber auch passionierte Sportspieler, obwohl die Entwickler beispielsweise die Steuerung der Skisprung-Wettbewerbe im Vergleich zum doch recht anspruchsvollen **RTL Skispringen 2006** deutlich entkompliziert haben.

Gesucht: Multitalente

Torino 2006 bietet 15 Wettkämpfe in acht Sportarten. Die Differenz entsteht dadurch, dass etwa beim Eisschnelllauf drei Strecken zur Auswahl stehen und Ski Alpin gar aus vier Einzeldisziplinen besteht. Wir haben uns zunächst jede Disziplin angeschaut und dann das komplette Programm absolviert. Es ist aber auch möglich, nur neun festgelegte Wettbewerbe zu bestreiten oder sich ein eigenes Programm zusammenzustellen. Das ist auch gut so, denn angesichts der Vielfältigkeit der Sportarten wird jeder Spieler bestimmte Vorlieben entwickeln: Der eine rast lieber im Bob und

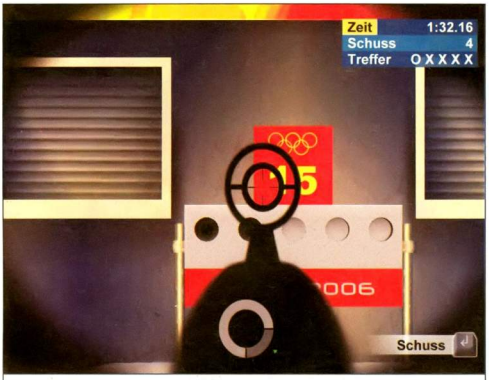


TURIN 2006

Die echten Olympischen Winterspiele finden vom 10. bis 26. Februar 2006 statt. In Turin selbst tragen die Athleten aber nur die wenigsten Wettbewerbe aus: Lediglich Eishockey, Eisschnelllauf, Short Track und Eiskunstlauf gibt es in den städtischen Eishallen zu sehen. Alle anderen Disziplinen werden in teils weit entfernten Wettkampfstätten entschieden. Die alpinen Skirennen sind beispielsweise im Weltcup-Ort Sestriere (nahe der Grenze zu Frankreich) angesetzt.



Cool Runnings: Die erfolgreich absolvierte Aufgabe »Perfekter Start« beim **Bobfahren** schaltet die Nation Jamaika für alle Wettkämpfe frei.



Die **Schießeinlagen** beim Biathlon sind recht einfach, solange Ihr Athlet nicht zu ausgepumpt ist – dann zittert das Fadenkreuz stark.

auf dem Schlitten den Eiskanal herunter, der andere kann dem womöglich nichts abgewinnen und konzentriert sich auf Eisschnelllauf und Skispringen.

Atmosphäre fehlt noch

Die einfache und für jede Disziplin durchdachte Steuerung haben wir ja bereits erwähnt, und auch sonst macht **Torino 2006** technisch einen guten Eindruck. Die Sportler sehen realen Athleten sehr ähnlich und bewegen sich auch entsprechend. Ein Reporter-Duo kommentiert nicht nur die eigentlichen Leistungen, sondern erzählt auch Wissenswertes und Anekdoten zu den Sportarten.

In Sachen Atmosphäre müssen die Entwickler aber noch etwas tun, um dem Großereignis gerecht zu werden: So zeigen die Siegerehrungen derzeit nur jubelnde Figuren auf dem Podest. Da sollten die Entwickler bis zum Release wenigstens eine kurze Fahnenzeremonie inklusive der Nationalhymne des Siegers einbauen. Auch eine Online-Rangliste für alle Disziplinen wäre sinnvoll, damit die PC-Olympioniken ihre Leistungen mit denen anderer Spieler vergleichen können.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

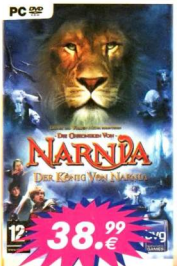
»Endlich mal eine sehr gute Umsetzung der Olympischen Spiele, die dank einfacher Steuerung für jedermann geeignet ist. Ich freue mich schon genauso auf die Kräftemessen mit Kollegen und Freunden wie auf die Fernsehübertragungen der eigentlichen Spiele. Allerdings vermisse ich die Snowboard-Disziplinen und Curling – ja, im Ernst!. Vielleicht klappt's damit ja dann bei Vancouver 2010.«



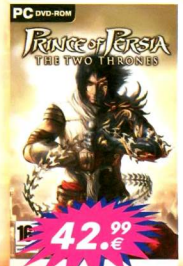
Gutes Rhythmusgefühl beim Drücken der linken und rechten Pfeiltaste ist die Vorraussetzung für schnelle Zeiten beim **Einschnelllauf.**

Spiel den Helden!

→ Online bestellen!
www.playcom.de



Die Chroniken von Narnia (PC-DVD)
7737



Prince of Persia 3 (PC-DVD)
▶ 9369



Need for Speed: Most Wanted (PC-DVD)
▶ 9235



Keyboard Logitech G15 Gaming
▶ 26314
69.99 €



Mouse Razer Copperhead Chaos Green
▶ 26309
66.99 €

PC-Spiele

8177		Age of Empires 3	47.99 €
▶ 9552		Battlefield 2 - Special Forces	28.99 €
7847		Counter Strike: Source	28.99 €
9660		GUN	47.99 €
9354		Harry Potter und der Feuerkelch	47.99 €
* 9682		Rome: Total War Gold Pack	46.99 €
8105		Peter Jackson's King Kong	42.99 €
9655		RTL Skispringen 2006	28.99 €
9516		Starship Troopers	44.99 €
8977		X3 - Reunion	44.99 €

PC-Zubehör

26228		Headset Medusa 5.1 Surround USB	79.99 €
26283		Lenkrad TM Ferrari GT 2in1 Rumble	46.99 €
26272		WebCam Hercules Classic	19.99 €
26050		Zboard Keyboard Starter Kit	47.99 €
26304		Zboard Keyset Age of Empires 3	19.99 €
26307		Zboard Keyset Call of Duty 2	19.99 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 0361.4929-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Software Vertriebs GmbH übernimmt für Terminangaben keine Gewähr. Versandkosten betragen 3,90 Euro. Für jede Lieferung einer weiteren Versandeinheit in Höhe von 2,- € (Lieferungen ab 80,- € sind versandkostenfrei). Alle Preise sind inklusive der gesetzlichen Mwst. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. So lange der Vorrat reicht.

playcom

absolut spielstrebig

Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
☎ 0361.4929-300
Telefax: 03 61.49 29-292 | E-Mail: info@playcom.de

DVD PS2 PSone XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS PC

POWER-ABO SICH



... UND POWER-PRÄMIEN ABGREIFEN!

Verschenken Sie doch zu Weihnachten ein Abonnement von PC PowerPlay und sichern Sie sich eine dieser tollen Prämien!

- **JETZT PREISVORTEIL SICHERN**
  Nur € 3,20 statt € 3,60 pro Ausgabe
- **KOSTENLOSE ZUSTELLUNG**
  Direkt zu Ihnen nach Hause
- **RANDVOLLE 8,5 GB-DVD**
  Jeden Monat mit 2 Vollversionen
- **PÜNKTLICH UND BEQUEM**
  In Ihrem Briefkasten

...ERN ...



EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand innerhalb von 14 Tagen. Zusätzlich erhalten Sie diese Mini-Taschenlampe GRATIS!



Karte ausfüllen und gleich heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434

Fax: (0049) 0931/41 70 179

E-Mail: abo@pcpowerplay.de

Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bachdanovits

Abobetreuung: DataM-Services GmbH, Fabrikstr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren (bitte ankreuzen)

Die Lieferung der Aboprämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

- ☐ **Sims 2: Nightlife (Addon)**
- ☐ **Serious Sam 2**
- ☐ **Battlefield 2**
- ☐ **Age of Empires 3** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Civilization 4** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Need for Speed Most Wanted** Zuzahlung 10 Euro

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

* Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch selbst kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen! Zuzahlungsbeiträge werden per Nachnahme bei Zustellung der Prämie erhoben.

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. PC0106

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei PC PowerPlay Abo-Service, c/o DataM-Services GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Absendung dieser Bestellung.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine Mini-Taschenlampe gratis!

AB DIE POST! Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service,
c/o DataM-Services GmbH,
Postfach 9161, 97091 Würzburg

DAS POWER-TEAM

Wir sind die Erfahrenen: Mit mehr als 93 Jahren in der Branche verfügen wir über das nötige Wissen in Sachen PC-Spiele für kritische Tests.

GEORG VALTIN Redakteur



Experte für: **Rollenspiele, Sportspiele, Strategiespiele, Actionspiele**
speziell für: Online-Rollenspiele, Shooter, Aufbau-Strategie, Wintersport, Action-Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel: Civilization 4
Aktuelles Wartespiel: Hellgate London
Retrospiel-Empfehlung: Tetris
Aktuelles Lieblingslied: Subway to Sally: Die Hexe
Zuletzt im Kino gesehen: Harry Potter und der Feuerkelch
Lieblings-Brettspiel: Die Siedler von Catan
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... Ruhe und Erholung.

MARTIN DEPPE Chefredakteur



Experte für: **Strategiespiele, Actionspiele, Rollenspiele**
speziell für: Ego-Shooter, Multiplayer-Shooter, Runden-Strategie, Echtzeit-Taktik, Action-Rennspiele

Aktuelles Lieblingsspiel: Civilization 4
Aktuelles Wartespiel: Heores of Might & Magic 5
Retrospiel-Empfehlung: Battle Isle 2
Aktuelles Lieblingslied: Was das Radio so hergibt ...
Zuletzt im Kino gesehen: Krieg der Welten
Lieblings-Brettspiel: Uno – das ist allerdings brettfrei.
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... das entscheide ich am 24.12. – da haben die Schenker schön viel Stress!

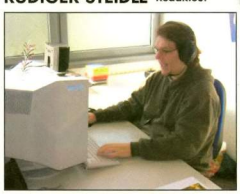
SANDRA STREHLE Art Direktorin



Expertin für: **Rollenspiele, Actionspiele**
speziell für: Online-Rollenspiele, Action-Rollenspiele, Prügelspiele, Einsteigerspiele

Aktuelles Lieblingsspiel: Ankh
Aktuelles Wartespiel: Diablo 3
Retrospiel-Empfehlung: Diablo: Hellfire
Aktuelles Lieblingslied: Rudolph, the red nosed reindeer
Zuletzt im Kino gesehen: Harry Potter und der Feuerkelch
Lieblings-Brettspiel: Scrabble
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... eine Insel in der Karibik.

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



Experte für: **Actionspiele, Strategiespiele, Rollenspiele**
speziell für: Shooter, klassische Rollenspiele, Echtzeit-Strategie, Wirtschaftssimulationen, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel: Mal wieder Silent Hunter 3
Aktuelles Wartespiel: Oblivion – auch wenn ich jetzt noch länger warten muss.
Retrospiel-Empfehlung: Battle Chess
Aktuelles Lieblingslied: S.O.A.D.: Viscinity of Obscenity
Zuletzt im Kino gesehen: Den Ausgang
Lieblings-Brettspiel: Hunta
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... Ruhe und zwei Meter Schnee.

SARA STEHLIN Layouterin



Expertin für: **Rennspiele, Adventures**
speziell für: Fun-Racer, Multiplayer-Rennspiele, Adventures, Einsteigerspiele

Aktuelles Lieblingsspiel: Need for Speed Most Wanted
Aktuelles Wartespiel: 24 – The Game
Retrospiel-Empfehlung: Grim Fandango
Aktuelles Lieblingslied: Disturbed: Stricken
Zuletzt im Kino gesehen: Saw
Lieblings-Brettspiel: Die Siedler von Catan (mit allem drum und dran)
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... 30 Grad und einen Weihnachtsbaum am Strand.

SASCHA GLISS Redakteur



Experte für: **Actionspiele, Simulationen, Strategiespiele**
speziell für: Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flugsimulationen, Aufbau-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: Sniper Elite
Warte-Spiel: Desperados 2
Retrospiel-Empfehlung: Need for Speed Porsche
Aktuelles Lieblingslied: Led Zeppelin: Black Dog
Zuletzt im Kino gesehen: Sin City
Lieblings-Brettspiel: Diplomacy
Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... eine neue Grafikkarte.

Mit den viel zitierten jungen Wilden lässt sich kein vernünftiges PC-Spielemagazin mit unserem Wertungssystem machen. Damit Sie zukünftig noch besser nachvollziehen können, wie persönliche Wertungen entstehen und welcher Redakteur sich in welchem Genre besonders gut auskennt, haben wir die Spezialgebiete und persönlichen Vorlieben hier zusammengefasst. Das heißt aber nicht, dass wir als Generalisten nicht jedes Spiel testen könnten.



FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



Experte für **Actionspiele, Sportspiele, Strategiespiele, Adventures**

speziell für Ego-Shooter, Beat-em-Ups, Eishockey, Rennspiele, Echtzeit-Strategie, Multiplayer-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel: Need for Speed Most Wanted

Aktuelles Wartespiel: World of WarCraft: The Burning Crusade

Retrospiel-Empfehlung: G.I. Joe

Aktuelles Lieblingslied: Spermbirds: My God Rides A Skateboard

Zuletzt im Kino gesehen: Star Wars Episode 3

Lieblings-Brettspiel: Risiko

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... einen größeren Zettel, um alles aufschreiben zu können.

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



Experte für **Sportspiele, Strategiespiele, Actionspiele**

speziell für Rennsimulationen, Shooter, Sportmanager, Hexfeld-Taktik, Brettspiel-Umsetzungen

Aktuelles Lieblingsspiel: GT Legends

Aktuelles Wartespiel: Heroes of Might & Magic 5

Retrospiel-Empfehlung: History Line 1914-18

Aktuelles Lieblingslied: The New Pornographers: Stacked Crooked

Zuletzt im Kino gesehen: Äh, öh ... weiß gar nicht, ewig her ...

Lieblings-Brettspiel: St. Petersburg

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... endlich mal wieder Schnee!

SUSANNE BRAUN Trainee



Expertin für **Strategiespiele, Rollenspiele, Sportspiele**

speziell für Jump-and-Runs, Wirtschaftssimulationen, Adventures, Action-Rollenspiele, Golf

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft

Aktuelles Wartespiel: Geheimakte Tunguska

Retrospiel-Empfehlung: WarCraft 2

Aktuelles Lieblingslied: Him: Play Dead

Zuletzt im Kino gesehen: Das weiß ich nicht mehr, ist schon Ewigkeiten her, dass ich im Kino war.

Lieblings-Brettspiel: Monopoly

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... viel Zeit und Lebkuchen.

DAVID BERGMANN Redakteur



Experte für **Strategiespiele, Adventure, Sportspiele, Actionspiele**

speziell für Echtzeit-Strategie, Online-Rollenspiele, Shooter, Action-Adventures, Fußball

Aktuelles Lieblingsspiel: Prince of Persia – The Two Thrones

Aktuelles Wartespiel: World of WarCraft: The Burning Crusade

Retrospiel-Empfehlung: Beneath a Steel Sky

Aktuelles Lieblingslied: SOiL: Halo

Zuletzt im Kino gesehen: Star Wars Episode 3

Lieblings-Brettspiel: Das Nilpferd in der Achterbahn

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... Zeit!

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



Experte für **Rennspiele, Actionspiele**

speziell für Action-Rennspiele, Shoot-em-Ups, Browserspiele, Einsteiger- und Ballerspiele

Aktuelles Lieblingsspiel: Need for Speed Most Wanted

Aktuelles Wartespiel: Gothic 3

Retrospiel-Empfehlung: Mensch, ärgere Dich nicht!

Aktuelles Lieblingslied: Madonna: Like it or not

Zuletzt im Kino gesehen: Harry Potter und der Feuerkelch

Lieblings-Brettspiel: Formula De

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... meine Ruhe!

SIMON FISTRICH Trainee



Experte für **Rollenspiele, Actionspiele, Strategiespiele**

speziell für Action-Rollenspiele, Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: Stubbs the Zombie

Aktuelles Wartespiel: Rise & Fall

Retrospiel-Empfehlung: Paradroid (auf dem C64-Joystick!)

Aktuelles Lieblingslied: Nevermore: The Sound of Silence

Zuletzt im Kino gesehen: Harry Potter und der Feuerkelch

Lieblings-Brettspiel: Schach

Zu Weihnachten wünsche ich mir ... ... einen Schoko-Osterhasen.

Die **Winterspiele** sind **eröffnet**!

Ab **sofort erhältlich**!



Ein Muss für jeden Wintersport-Fan! Bestseller! Mehr als 1,1 Mio. mal verkauft!

RTL PLAYTAINMENT

© RTL Television 2005, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH | „PlayStation" and „PS" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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.

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

Die Entwickler haben gekonnt die Stärken der Vorgänger gemixt – das Balancing zwischen Kämpfen und Geschicklichkeitseinlagen ist einfach genial. Ein paar Schwächen wie die etwas hakelige Kameraführung gibt's zwar auch diesmal wieder, aber darüber kann ich angesichts der Spannungskurve hinwegsehen: The Two Thrones ist niemals zu stressig, aber auch niemals zu langweilig.

Wie im Kino

Besonders angetan haben es mir die Speed-Kills – spielerisch sind die zwar nur bedingt anspruchsvoll, aber dafür grandios inszeniert. Das macht, zusammen mit dem fordernden Spielablauf und dem abwechslungsreichen Leveldesign, The Two Thrones für mich zu einem der besten Action-Adventures des Jahres.

Meine Wertung **90**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Bitte mehr Kämpfe!

Für meinen Geschmack hätte der Mix aus Kämpfen und Geschicklichkeitsübungen ruhig mehr in Richtung der Gemetzel ausfallen können. Wenn mein Prinz die Gegner mit spektakulär animierten Kombos erledigt, freue ich mich immer wieder über die gelungen Kampfaction – auch wenn die Kamera das Geschehen dabei nicht immer aus der günstigsten Perspektive zeigt.

Mit den Sprung-, Hangel- und Kletterübungen haben es die Designer etwas übertrieben. Es frustriert mich einfach, wenn ich längere Passagen aufgrund einer kleinen Unaufmerksamkeit noch einmal spielen muss. Aber das ist halt der Fluch der Speicherpunkte.

Meine Wertung **86**

DAVID BERGMANN	90	Durchschnitts-Wertung der Tester
GEORG VALTIN	86	86*
RÜDIGER STEIDLE	85	
SIMON FISTRICH	81	

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.



*Beispiel: Unsere Wertung zu Prince of Persia – The two Thrones aus dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL

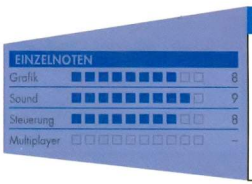


Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei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

Alles auf einen Blick

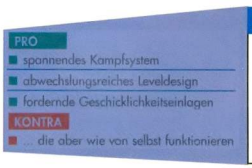
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet ist, verraten Ihnen die letzten drei Angaben: die Schwierigkeitsgrade, die Altersfreigabe der USK und die Sprache im Spiel und Handbuch.

EINZELNOTEN



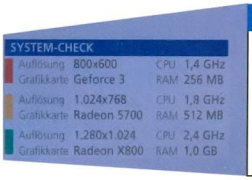
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



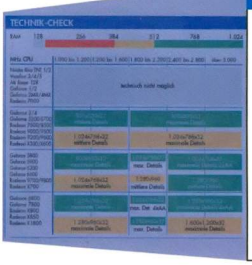
Auf einen Blick gibt's hier die Argumente für oder gegen den Kauf eines Spiels. Anders als in den Meinungskästen sind Pro und Kontra objektiv formuliert. Dadurch gewährleisten wir die Vergleichbarkeit mit anderen Spielen.

SYSTEM-CHECK



Der kleine Bruder des umfassenden Technik-Checks: 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 Verzögerungen müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal. Ist ein Feld grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte nicht.

läuft nicht | läuft befriedigend | ruckelt extrem | läuft optimal

TOP 25 ACTION



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	HALF-LIFE2	94	09/2005	–	93	95
2	GTA SAN ANDREAS	92	07/2005	95	87	–
3	PSYCHONAUTS	90	07/2005	83	–	–
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	–	86	–
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	–	91	–
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	–	90	87
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	85	90	85
8	FAR CRY (Budget)	88	09/2005	–	–	–
9	MAX PAYNE 2	87	12/2004	89	86	81
10	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	88	87	–
11	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	91	89	88
12	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	87	88	–
13	MAFIA	86	12/2004	93	88	79
14	FEAR	86	10/2005	–	–	86
15	LEGO STAR WARS	86	05/2005	–	–	–
16	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	86	87	–
17	SWAT 4	86	04/2005	–	86	83
18	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	86	81	–
19	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	–	–	85
20	FREELANCER	85	05/2005	85	85	–
21	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	83	84	–
22	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	–	82	85
23	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	–	–	88
24	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	–	84	–
25	AQUANOX 2	84	12/2004	87	79	88

TOP 25 STRATEGIE



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	94	93	–
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	93	–	90
3	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	10/2005	–	–	–
4	C&C GENERÄLE	89	12/2004	92	90	86
5	THE MOVIES	88	12/2005	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	12/2004	85	88	–
7	ACT OF WAR	87	04/2005	88	89	85
8	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	92	89	84
9	DIE SIMS 2	87	12/2004	89	–	–
10	SPELLFORCE	86	12/2004	88	84	–
11	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	–	–	–
12	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	–	83	–
13	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	86	–	–
14	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	12/2004	88	84	81
15	SILENT STORM	85	12/2004	88	80	88
16	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	–	–	89
17	ARMIES OF EXIGO	85	12/2004	85	84	85
18	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	86	–	85
19	PANZERS 2	84	08/2005	–	–	86
20	KINDER DES NILS	84	06/2005	85	–	–
21	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	–	–	–
22	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	83	84	85
23	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	82	–	–
24	RISE OF NATIONS	83	12/2004	84	87	79
25	PORT ROYALE 2	83	12/2004	84	82	86

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	–	–	–	–	92
94	–	–	–	90	–	91
–	94	–	91	93	–	88
–	–	–	–	93	–	83
–	–	–	–	87	–	82
–	88	–	–	–	–	83
–	89	87	92	90	–	86
–	88	–	87	–	–	87
–	89	87	89	88	–	86
–	89	83	88	87	–	83
85	83	–	–	85	–	85
–	83	–	–	88	–	82
–	–	85	–	87	–	87
87	–	–	–	86	–	87
–	85	–	–	–	87	80
–	–	87	83	86	–	77
–	87	–	87	–	–	82
–	89	82	86	89	–	78
–	90	–	86	81	–	–
–	–	–	–	–	–	81
–	86	–	–	87	–	81
–	–	–	–	86	–	81
–	–	–	–	80	–	82
–	84	–	–	–	–	76
–	–	84	–	82	–	73

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	93	90	94	92	–	91
–	–	–	91	–	–	92
–	–	–	90	92	–	89
–	95	87	–	86	–	90
90	–	–	–	86	89	88
–	–	89	–	–	–	84
–	–	–	–	–	–	83
–	83	85	–	88	–	85
–	89	86	83	–	–	88
–	89	83	86	86	–	84
89	82	–	–	–	86	83
–	–	–	–	88	–	83
–	–	–	–	85	–	86
–	–	84	88	87	–	82
–	–	–	–	–	–	76
84	86	–	81	–	–	80
–	–	–	–	–	–	81
–	–	–	–	83	83	78
86	83	–	–	82	–	83
–	81	–	85	83	–	79
–	83	–	84	–	–	84
–	82	–	–	83	–	82
–	85	–	83	–	–	83
–	77	–	83	88	–	81
–	–	78	–	83	–	81

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.pcpowerplay.de



Ultimate Spider-Man: Keine Angst vor dieser Spinne! Dann hilft sie Ihnen sogar gegen Superschurken.



Prince of Persia – The Two Thrones: Mit prächtiger Grafik, Speed-Kills und dunklem Prinz in die Hitliste.



Civilization 4: Handeln mit Gandhi? Oder lieber Zoff? Selbst friedliche Siedler kommen nicht ohne Kloppe aus.



The Movies: Mit der Kamera in der einen und dem Drink für den Superstar in der anderen Hand zum Filmboss.

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	94	94	–
2	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	91	03/2005	92	91	–
3	GOTHIC 2	91	12/2004	89	90	97
4	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	90	92
5	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	90	92	81
6	ANKH	88	11/2005	–	89	–
7	DIABLO 2	87	12/2004	88	93	70
8	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	–	–	–
9	FABLE	86	10/2005	–	–	–
10	MORROWIND	85	12/2004	85	86	84
11	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	86	87	85
12	SUDEKI	85	04/2005	85	84	–
13	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	85	87	83
14	THE BARD'S TALE	84	07/2005	–	–	–
15	EVERQUEST 2	84	07/2005	–	–	–
16	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	85	84	–
17	GUILD WARS	84	06/2005	–	80	–
18	THE WESTERNER	83	12/2004	85	86	–
19	SACRED	83	12/2004	82	88	–
20	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	–	–	–
21	RUNAWAY	82	12/2004	83	82	82
22	BLACK MIRROR	82	12/2004	82	–	–
23	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	–	–	–
24	ARX FATALIS	82	12/2004	80	81	82
25	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	–	81	80

TOP 25 SPORT



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	–	90	–
2	GTR	91	12/2004	–	91	90
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	–	88	–
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	–	–	–
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	88	90	–
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	–	89	–
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	–	88	–
8	NHL 06	88	10/2005	–	89	–
9	GT LEGENDS	88	10/2005	–	–	–
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	89	88	–
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	88	89	–
12	JUICED	88	05/2005	89	91	–
13	NBA LIVE 2006	88	10/2005	–	–	–
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	–	–	–
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	–	89	–
16	NFS UNDERGROUND 2	85	12/2004	85	88	–
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	–	86	–
18	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	–	86	–
19	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	–	82	–
20	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	–	–	82
21	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	83	90	–
22	FIFA 06	83	09/2005	–	–	–
23	TOP SPIN	83	12/2004	83	82	80
24	MOTOGP 3	83	09/2005	–	84	79
25	MADDEN NFL 06	83	09/2005	–	84	–

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	91	93	92	–	89
–	90	–	93	91	–	92
–	–	89	92	88	–	89
–	–	90	90	–	–	87
–	85	88	91	89	–	89
–	86	–	–	–	89	86
–	89	83	92	92	–	84
–	–	–	86	86	–	84
–	85	–	88	–	84	84
–	–	85	–	–	–	84
–	82	84	–	85	–	84
–	–	–	85	84	–	80
–	86	–	82	83	–	84
–	79	–	87	–	86	78
–	81	–	87	–	–	82
–	–	82	84	–	–	84
–	–	–	88	–	83	87
–	82	81	82	84	–	80
–	–	82	80	84	–	82
–	–	–	82	–	84	81
–	84	85	78	–	–	84
–	83	81	82	–	–	82
–	–	–	82	–	–	79
–	–	84	81	82	–	77
–	86	–	80	80	–	77



Ankh: Fluch hin oder her, im sonnigen Ägypten können Sie alle Probleme wieder ins rechte Lot rätseln.



City of Villains: Schurken sind gute Menschen. Jedenfalls wenn's darum geht, noch fiesere Halunken umzuhauen.

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	92	94	91	–	–	89
–	–	92	–	–	–	90
–	91	–	90	91	–	88
90	–	90	–	–	–	84
–	–	88	89	–	–	86
–	–	–	88	–	–	85
–	–	89	–	–	–	82
–	88	–	88	–	–	89
89	–	87	–	–	–	88
–	88	85	90	–	–	83
–	–	85	89	–	–	89
–	–	83	–	–	–	83
–	87	–	88	–	–	82
–	–	–	85	–	86	84
81	–	–	–	–	–	85
–	–	79	86	–	–	83
–	–	–	83	–	–	83
–	85	84	83	–	–	80
–	–	87	–	–	–	76
–	–	–	86	–	–	83
–	–	79	81	–	–	83
–	84	80	85	–	–	78
–	85	–	–	–	–	81
–	85	–	–	–	82	84
–	–	81	–	–	–	79

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.pcpowerplay.de



Need for Speed Most Wanted: Raser lassen sich nicht von Polizei oder der Konkurrenz einschüchtern.



Football Manager 2006: Tabellen und Listen schrecken auch hartgesottene Bundesliga-Fans nicht ab.


Hol sie dir
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
Nur 10 Cent* pro SMS
bei www.viva.tv
Die erste TV K
do 21 h - so 1
*0,10 EUR/SMS für SMS-Versand Inland, ohne Sondernummern und ohne SMS ins Festnetz. Ihr VIVA-Prepaid Vertragspartner ist die E-Plus Service GmbH & Co. KG.


Sing mit!
araoke Show.
4 h - mi 17 h
shibuya
カラオケ
渋谷
www.viva.tv/shibuya

AWARD
POWER PLAY
FÜR
ATMOSPHÄRE
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

VIDEO

TIPPS

Zusammen mit alten Bekannten aus dem ersten Teil schließt der Prinz die Trilogie um den Zeitsand ab. Die Entwickler haben sich **fürs Finale noch einmal richtig ins Zeug gelegt.**





Bei den extrem spektakulär inszenierten **Speed-Kills** ist der Prinz wenig zimperlich im Umgang mit seinen hilflosen Kontrahenten.



Die bevorzugte Waffe des dunklen Prinzen ist seine **Klingenkette**. Die macht die Scharmützel allerdings schon fast zu einfach.

Manche Menschen werden einfach vom Pech verfolgt – der Prinz von Persien kann davon ein Liedchen singen. Dabei hätte diesmal doch eigentlich alles so schön sein können: Mit der attraktiven Kaileena im Schlepptau schippert der Abenteurer gen Heimatstadt Babylon und denkt an Frieden, an Ausschlafen und ausnahmsweise einmal nicht an den Sand der Zeit. Friede, Freude, Eierkuchen eben.

Zu früh gefreut! Babylon versinkt im Chaos. Die Untertanen des Prinzen werden versklavt, gefoltert oder hingerichtet. Verantwortlich dafür ist wieder einmal der böse Wesir, der nun endgültig den Orient unterjochen will. Da lässt sich der heldenhafte Prinz natürlich nicht zweimal bitten und stürzt sich ins große Finale der Action-Trilogie rund um den Sand der Zeit.

Das Beste aus beiden Welten

The Sands of Time war bunt, setzte vor allem auf aberwitzige akrobatische Einlagen und war in Windeseile durchgespielt. **Warrior Within** war düster, brutal, stellenweise bockschwer und lebte in erster Linie von den spannenden Kämpfen. **Prince of Persia – The Two Thrones** ist ein runder Mix aus Kämpfen und Turnübungen, der krönende Abschluss der Trilogie. Fehlte vor allem dem Vorgänger die gesunde Balance aus Prügeln und Hüpfen, so haben die Entwickler diesmal den Nagel endlich auf den Kopf getroffen. Der Prinz ist wieder mehr Zirkusartist als Kampfmaschine, dafür sind die Handgreiflichkeiten aber noch einen Tick spektakulärer inszeniert als in **Prince of Persia – Warrior Within**.

Bewährtes Konzept

Am grundsätzlichen Spielablauf hat sich nichts geändert, der Prinz ist nach wie vor ein Superheld. Wenn Sie die Vorgänger gespielt haben, finden Sie sich sofort zurecht. Aus der Verfolgerperspektive scheuchen Sie den Adeligen durch dunkle Verliese oder die Straßenschluchten Babylons und vollführen allerlei Kunststücke.

Die meisten erinnern an **Matrix**: an Wänden entlanglaufen, in Zeitlupe auf die grotesken Sandmonster einstürmen, die Ihnen nach dem Leben trachten, mit ein paar coolen Moves ganze Gegnerscharen ins Jenseits befördern. Und wenn Sie zu weit springen oder von Ihren Feinden zu oft eins auf die Mütze bekommen, dann spulen Sie auf Knopfdruck einfach die Zeit zurück und versuchen es noch einmal.

Der innere Schweinehund

Der Prinz ist diesmal allerdings nicht allein unterwegs. Zu Beginn von **The Two Thrones** wird der Knabe mit dem Sand der Zeit infiziert und erhält ungewollte Begleitung durch seine dunkle Seite. Die manifestiert sich einerseits stimmlich und führt während des Spielverlaufs giftige, süffisante, lustige und vor allem kurzweilige Zwiegespräche mit dem Helden.

An vorgegebenen Stellen verwandelt sich der Held auch physisch und wird zum dunklen Prinzen: Seine Haut verfärbt sich Zombie-gräulich, grell leuchtende Runen überziehen seinen Körper und statt wallendem Haupthaar trägt er ein ektoplasmatisches Irgendwas auf dem Kopf.

Für Sie bedeutet diese Veränderung vor allem eines: Tempo! Der



Der **Bosskampf** gegen diese Burschen ist einer der härtesten im Spiel. Sind Sie hier nicht konzentriert, haben Sie sofort verloren.



Neu in der Trilogie: Es lohnt sich, die Gegner lautlos auszuschalten. Der Prinz versucht sich also im unbemerkten **Anschleichen**.



Die **Bosskämpfe** sind eine Klasse für sich. Nicht nur, weil die Gegner überwältigend sind – in allen Begegnungen spielen Speed-Kills eine tragende Rolle, Sie müssen also aufs Timing achten.



Wann Sie mit dem **dunklen Prinzen** loslegen dürfen, gibt Ihnen das Spiel vor.



Ohne akrobatische Glanzstückchen geht's natürlich auch bei den **Kämpfen** nicht.



dunkle Prinz verliert nämlich stetig Lebensenergie, die er nur mit dem Sand der Zeit wieder auffüllen kann. Den finden Sie entweder in großzügig verteilten Kisten und Krügen, oder nehmen ihn niedergestreckten Feinden ab. Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen spielen sich mit dem Gruselprinzen aber kaum anders. Lediglich seine Spezialwaffe, die Klingenkette, schwingt er behände und tut sich damit beim Ausschalten der Gegner wesentlich leichter als sein gutmütiger Konterpart.

Das Peitschen-ähnliche Mordwerkzeug kommt auch bei den Turnübungen zum Einsatz – während der gute Prinz meistens in gut getimten Sprungsequenzen von A nach B gelangt, schwingt sich sein böses Abziehbild wie Indiana Jones durch die Levels. Wirklich fordernd oder kniffflig sind diese Szenen nicht, denn der stete Verlust von Lebensenergie verbietet lange Denkpausen.

Gehopst wie gesprungen

Egal ob Kampfsystem oder Geschicklichkeitseinlagen – in **The Two Thrones** dreht sich alles ums richtige Timing. Paradebeispiele dafür sind zwei neue Elemente der Turnübungen: Wandfliesen, in denen wir uns mit dem Dolch verankern können, und Sprungplatten, von denen wir diagonal abspringen. Erstere sind in vielen Sequenzen als eine Art Zwischenstopp untergebracht. Da hetzen wir an einer Wand entlang und können an einer solchen Platte kurz verschnaufen, bevor wir Naturgesetze Lügen strafen und weiter rasen.

Anfangs gewöhnen wir uns mit solch einfachen Übungen an die Spielmechanik – in späteren Levels wird es dann aber richtig haarig. Die Sequenzen werden immer länger, neue Elemente wie Fallen mit Sägeblättern oder Giftpfeilen kommen hinzu und müssen ins Timing eingebaut werden. **The Two Thrones** gibt dem Begriff der Hand-Auge-Koordination eine ganze neue Bedeutung. Beim Ausklamüsern der richtigen Sprungfolge greift das Spiel zum Glück helfend ein. Sobald ein Augen-Symbol am unteren Bildrand erscheint, schalten Sie auf Knopfdruck in eine Weitsicht um, die in der Regel mit dem Zaunpfahl winkt und zeigt, wo es weitergeht.

Sam von Persien

Das Kampfsystem haben die Entwickler von Ubisoft Montreal direkt aus **Warrior Within** übernommen. Getöteten Feinden kann der Prinz

VON A NACH B



Um an dieser Stelle auf die andere Seite zu gelangen, müssen wir zunächst die Druckplatte an der Wand betätigen.



Dadurch schließt sich das Tor, und wir können an der Wand entlanglaufen. Unser nächstes Ziel: die Sprungplatte.



Die Platte katapultiert uns schließlich an die gegenüberliegende Mauer. Dort finden wir an einem Vorsprung sicheren Halt.

ALLTAG DES PRINZEN: PRÜGELN UND TURNEN





Die Kämpfe

+
- Das Kombo-System ist vorbildlich. Die Tastenkombinationen sind leicht zu erlernen und die Attacken sehen sehr eindrucksvoll aus.
- Das Kampfsystem ist einsteigerfreundlich; der Prinz blockt beispielsweise gleichzeitig in alle Richtungen.
- Die Speed-Kills sehen nicht nur spektakulär aus, sondern bringen auch neue spielerische Herausforderungen mit sich.

–
- Die Kameraführung ist nicht immer optimal.
- Scharmützel mit dem dunklen Prinzen sind fast schon etwas zu einfach.

Die Geschicklichkeitseinlagen

+
- Die Turnübungen erfordern noch mehr Timing und sind etwas kniffliger geworden als in den Vorgängern.
- Dank der Weitsichtperspektive wissen Sie jederzeit, wo es weitergeht.
- Besonders spannend sind die Geschicklichkeitseinlagen mit dem dunklen Prinzen. Hier sitzt Ihnen nämlich ständig ein knapp bemessenes Zeitlimit im Nacken.

–
- Dieses Zeitlimit kann allerdings vor allem für Einsteiger auch sehr frustig werden.
- Wirklich viele Neuerungen haben sich die Entwickler für diese Sequenzen nicht einfallen lassen.





Streitkolben, Dolche und Schwerter abknöpfen und als Zweitwaffe verwenden. Je nach Waffe sind unterschiedliche Spezialmanöver möglich, die Sie über simple Tastenkombinationen auslösen.

Neu in **The Two Thrones**: Oftmals muss es gar nicht zum Kampf kommen. Frei nach Sam Fisher können Sie sich an die Gegner heranschleichen. Entweder wie der Agent von hinten, oder in luftiger Höhe – sobald Sie sich nämlich über den Köpfen der fiesen Schergen bewegen, sind Sie quasi unsichtbar. Haben Sie sich so in Position gebracht, können Sie einen so genannten Speed-Kill starten. Es folgt eine selbst ablaufende Sequenz, die an mehreren Stellen kurz einfriert. Drücken Sie dann rechtzeitig die Angriffstaste, geht der Speed-Kill weiter. Scheitern Sie, wird aus dem vermeintlich unbemerkten Meuchelmord ein normales Gefecht.

Reaktionstest

Anfangs sind die Speed-Kills ein Kinderspiel – die Sequenzen sind kurz, und wir haben jede Menge Zeit, die richtige Taste zu drücken. Im weiteren Spielverlauf verwandelt sich das Minispiel aber zu einer echten Herausforderung. Immer öfter müssen wir immer schneller reagieren. Belohnt wird unser Fleiß dann mit spektakulär inszenierten Gefechten. Vor allem wenn der Prinz in einem Speed-Kill zwei Gegner gleichzeitig aufs Kreuz legt, sieht dagegen so mancher Actionfilm alt aus.

Dass dieses Minispiel auch bei den Bosskämpfen zum Einsatz kommt, mag so manchem sauer aufstoßen. Schließlich wird **The Two Thrones** hier zu einem interaktiven Spielfilm, das eigene Kampfgeschick ist nicht gefragt. Aber auch die Scharmützel gegen die wahrhaftig dicken Brocken profitieren letztendlich von der fantastischen Inszenierung.

Audiovisuelles Paradies

Technisch hinterlässt das fertige Spiel einen wesentlich besseren Eindruck als die Vorabversion, die wir in der letzten Ausgabe anspielen konnten. Viele Texturen, wenn auch schärfer als in der Preview-Fassung, unterfordern moderne Grafikkarten, aber das macht **Prince of Persia – The Two Thrones** mit einem wahren Effektfeuerwerk wieder wett. Treffen Waffen aufeinander, fliegen nicht nur die Fetzen, sondern auch Funken. Sonnenstrahlen scheinen nicht nur schnöde vom Himmel oder durch Fenster, sondern schim-



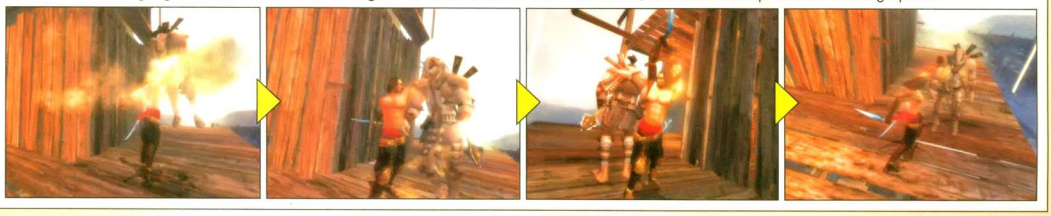
An zwei Stellen sausen Sie im **Affenzahn** durch einen Hindernisparcours und werden dabei auch noch von allen Seiten attackiert.



Kurz vor dem finalen Bosskampf müssen Sie in dieser Szene beweisen, wie gut Sie turnen können. Das Ganze spielt in luftiger **Höhe**.

DIE SPEED-KILLS

Der Prinz geht zwar nicht mehr so rabiat und blutrünstig mit seinen Feinden um wie noch im Vorgänger Warrior Within – sanftmütig ist der Knabe aber auch in seinem dritten Abenteuer nicht geworden. Vor allem die Speed-Kills sind recht brutal, aber auch sehr spektakulär choreographiert.





mern elegant durch die Levels. Unschärfeeffekte und Farbfilter machen vor allem die Kämpfe zu einem wahren Augenschmaus.

Aufatmen dürfen Sie, wenn Ihnen **Warrior Within** zu düster und ungemütlich war. Ein farbenfrohes Idyll ist zwar auch das halb zerstörte Babylon nicht, allerdings gibt es in den Straßenzügen wesentlich mehr Farbkleckse als in dunklen Verliesen. Und in den ausladenden Gärten des Palastes wird es dann sogar etwas bunt. Den wahrhaftigen Höhepunkt des abwechslungsreichen und stimmigen Leveldesigns haben sich die Entwickler allerdings für das große Finale aufgehoben. Bevor Sie dem Wesir ins Handwerk pfuschen, turnen Sie nämlich in so luftiger Höhe herum, dass Babylon zur Ameisenstadt verkommt. Diese finalen Abschnitte sind nichts für schwache Nerven und erinnern an den Abschluss von **Prince of Persia – The Sands of Time**.

Abgerundet wird die Atmosphäre durch eine bombastische Soundkulisse, einen stimmigen Soundtrack, der die Metal-Einlagen des Vorgängers links liegen lässt, und der vorbildlichen deutschen Sprachausgabe mit bekannten Synchronsprechern.

KRATZER IM LACK

Passend zum Wechselspiel zwischen gutem und bösen Prinzen bemühen wir das Sprichwort »Wo Licht ist, ist auch Schatten«. **The Two Thrones** ist eines der besten Action-Adventures des Spielejahres 2005, aber eben doch nicht perfekt. Gerade in den letzten der insgesamt knapp zehn Spielstunden zieht der bis dahin sehr faire Schwierigkeitsgrad heftig an. Die Folge ist purer Frust, denn manche der extrem langen Geschicklichkeitseinlagen lassen sich nur mit dem Trial-and-Error-Verfahren lösen. Das



In **extra taffen** Räumen verdienen Sie sich mehr Lebensenergie.



Der **böse Prinz** schwingt sich von Vorsprung zu Vorsprung.

TECHNIK-CHECK

RAM	128	256	384	512	768	1.024
MHz CPU	1.000 bis 1.200	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	über 3.000	
Nvidia Riva TNT 1/2 Voodoo 3/4/5 Ati Rage 128 Geforce 1/2 Geforce 2 MX/4 MX Radeon 7000	technisch nicht möglich					
Geforce 3/4 Geforce 5200-5700 Radeon 7500/8500 Radeon 9000/9500 Radeon 9200/9600 Radeon X300/X600	800x600x32 mittlere Details		800x600x32 maximale Details			
	1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 maximale Details			
Geforce 5800 Geforce 5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700/9800 Radeon X700	800x600x32 maximale Details		1.024x768x32 max. Details		1.024x768x32 maximale Details, 2xAA	
	1.024x768x32 maximale Details		1.280x960 mittlere Details		1.280x960 mittlere Details	
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850 Radeon X1800	1.024x768x32 maximale Details		1.024x768x32 max. Det., 4xAA		1.280x960x32 maximale Details, 4xAA	
	1.280x960x32 maximale Details		1.280x960x32 max. Details		1.600x1.200x32 maximale Details	

- Wie gut Prince of Persia – The Two Thrones auf Ihrem System läuft, hängt vor allem von der Grafikkarte ab. Die Prozessorleistung ist zweitrangig.
- Ihren Hauptspeicher müssen Sie für den Ausflug in den Orient nicht aufrüsten. Der Unterschied zwischen 512 MB und 1,0 GB ist sowohl für die Ladezeiten zwischen den Levels als auch für den allgemeinen Spielablauf minimal.
- The Two Thrones setzt auf zahlreiche Grafikeffekte, die das Bild verschleiern. Auf Anti-Aliasing können Sie also getrost verzichten, wenn's nicht ganz flüssig läuft. Die glattgebügelten Kanten fallen während der schnellen Kämpfe und Turneinlagen ohnehin kaum auf.
- Bevor Sie sich an den restlichen Optionen zu schaffen machen, sollten Sie im Optionsmenü »Grafik – erweitert« die Wassereffekte sowie den Nebel abschalten. Diese beiden Punkte kosten am meisten Performance.
- Wenn Sie Wert auf eine hübsche Aufmachung legen, spielen Sie The Two Thrones in einer niedrigeren Auflösung. Dann sollten Sie problemlos Spezialeffekte aktivieren können.



Festgelegte **Kameraperspektiven** setzen das Spiel in Szene. Hin und wieder rutschen die Figuren dabei aber auch mal aus dem Bild.

macht trotz der Möglichkeit, schlichtweg die Zeit zurückzuspulen, nur bedingt Spaß. Außerdem stoßen Sie mit zunehmender Spieldauer immer seltener auf Speicherpunkte – freies Speichern ist auch diesmal wieder nicht erlaubt.

Noch schwerer wiegen aber diverse Kameraproblemchen. Vor allem bei Kämpfen in engen Gassen verhakt sich das virtuelle Auge mit Vorliebe an Wänden und muss manuell umpositioniert werden. Besonders ärgerlich ist das bei Auseinandersetzungen mit mehreren Feinden. Außerdem passierte es uns beim Test, dass die Kameraperspektive so unglücklich gewählt war, dass wir während eines Speed-Kills nur mit Mühe und Not erkennen konnten, wann unser Einsatz gefragt war.

Für PC-Spieler ebenfalls ärgerlich: Mit Tastatur und Maus lässt sich **The Two Thrones** zwar ohne lebensgefährdende Verrenkungen durchspielen, insgesamt ist die Steuerung mit diesen Eingabegeräten aber recht schwammig und macht besonders die Geschicklichkeitseinlagen unnötig schwer. Wenn Sie also durch den Orient toben wollen und noch kein Gamepad besitzen, dann tun Sie sich selbst einen Gefallen und legen sich eines zu. Es lohnt sich.

David Bergmann

THE TWO THRONES: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon die beiden Vorgänger verschlungen haben

... falls Sie sich einen Mix aus The Sands of Time und Warrior Within gewünscht haben

... wenn Sie auf cool inszenierte Kampfeinlagen stehen

... wenn Blut und Märchen für Sie durchaus zusammenpassen

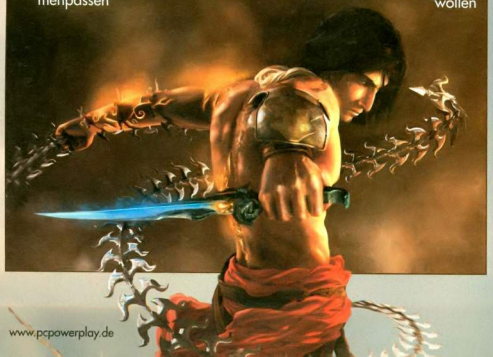
Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie jederzeit die volle Kontrolle über das Spielgeschehen haben wollen

... falls Sie das Wort »Speicherpunkte« nicht mehr hören können

... wenn Ihnen bereits der erste Teil der Trilogie viel zu schwer war

... falls Sie einfach nur prügeln wollen



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Einfach nur wow!

Die Entwickler haben gekonnt die Stärken der Vorgänger gemixt – das Balancing zwischen Kämpfen und Geschicklichkeitseinlagen ist einfach genial. Ein paar Schwächen wie die etwas hakelige Kameraführung gibt's zwar auch diesmal wieder, aber darüber kann ich angesichts der Spannungskurve hinwegsehen: The Two Thrones ist niemals zu stressig, aber auch niemals zu langweilig.

Wie im Kino

Besonders angetan haben es mir die Speed-Kills – spielerisch sind die zwar nur bedingt anspruchsvoll, aber dafür grandios inszeniert. Das macht, zusammen mit dem fordernden Spielablauf und dem abwechslungsreichen Leveldesign, The Two Thrones für mich zu einem der besten Action-Adventures des Jahres.

Meine Wertung **90**

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Tausendundeine Filmsequenz

Streckenweise hatte ich bei Prince of Persia das Gefühl, eher einen Film zu sehen denn ein Spiel zu spielen. Die Speed-Kills sind zwar perfekt in Szene gesetzt. Aber alles, was ich machen muss, ist im richten Moment die richtige Taste zu drücken.

Die gewöhnlichen Säbel-Duelle finde ich deutlich spannender, auch wenn ich mich mit Maus und Tastatur öfter mal verhake. Gamepad muss sein.

Meine Wertung **85**

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



Kämpfe hui, Klettern pfui

Bisher habe ich immer einen möglichst weiten Bogen um die Abenteuer des orientalischen Akrobaten geschlagen. Für die zahlreichen Hüpfeinlagen fehlt mir einfach die dafür nötige Geduld.

Trotzdem habe ich The Two Thrones ganz gerne gespielt. Denn neben der nervigen Affenkletterei bleibt genügend Platz für wirklich spektakuläre Kämpfe und kinotaugliche Story-Inszenierung.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele



Bitte mehr Kämpfe!

Für meinen Geschmack hätte der Mix aus Kämpfen und Geschicklichkeitsübungen ruhig mehr in Richtung der Gemetzel ausfallen können. Wenn mein Prinz die Gegner mit spektakulär animierten Kombos erledigt, freue ich mich immer wieder über die gelungen Kampfaction – auch wenn die Kamera das Geschehen dabei nicht immer aus der günstigsten Perspektive zeigt.

Mit den Sprung-, Hangel- und Kletterübungen haben es die Designer etwas übertrieben. Es frustriert mich einfach, wenn ich längere Passagen aufgrund einer kleinen Unaufmerksamkeit noch einmal spielen muss. Aber das ist halt der Fluch der Speicherpunkte.

Meine Wertung **86**

THE TWO THRONES



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.princeofpersiagame.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- spannendes Kampfsystem
- abwechslungsreiches Leveldesign
- fordernde Geschicklichkeitseinlagen
- simple Steuerung
- der dunkle Prinz sorgt für eine andere Spielweise
- geniale Bosskämpfe
- cool inszenierte Speed-Kills ...

KONTRA

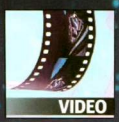
- ... die aber wie von selbst funktionieren
- immer wieder Kameraprobleme
- gegen Ende heftiger Schwierigkeitsgrad
- kein freies Speichern möglich

DAVID BERGMANN	90
GEORG VALTIN	86
RÜDIGER STEIDLE	85
SIMON FISTRICH	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

DIE CHRONIKEN VON NARNIA
DER KÖNIG VON NARNIA







Treffen Sie den Weihnachtsmann! Begleiten Sie die Geschwister Pevensie auf ihrer abenteuerlichen Reise in das fabelhafte Reich Narnia und bekämpfen Sie das Böse!

Leise schleichen wir uns mit Susan und Lucy an eine Koboldwache heran, um Aslan zu verfolgen, den Löwenkönig von Narnia. Im Dunklen kann der listige Kobold zwar nicht viel sehen, doch sicherheitshalber zücken wir Susans Bogen und zielen auf den Eingang eines Zeltes. Nach zielsicheren Schüssen löst sich die Stoffbahn, der Wächter ist abgelenkt. Vorsichtig schlüpfen wir in den nächsten Schatten, damit wir nicht entdeckt werden. In sicherer Entfernung stürmen wir zum Wald, den Aslan betreten hat.

Dunkel und gruselig ist es hier, knackt doch ständig ein Zweig im Gebüsch neben uns. Das kann auch nur der Wind sein, und so stapfen wir tapfer weiter. Plötzlich hören wir ein tiefes Grollen, das ganz sicher nicht der Wind verursacht hat. Keine Sekunde später umringen uns vier Wölfe, die gierig die Zähne fletschen und keinen Zweifel daran lassen, dass sie uns lieber tot als lebendig sähen. Schnell spannen wir den Bogen und zielen auf den ersten Wolf, der schon zum Sprung ansetzt. Wir werden aber von seinen Artgenossen umgeworfen, bevor wir einen Schuss abfeuern können. Weil das Wolfsgeschrei Druckwellen auslöst, kommen wir nicht mehr auf die Beine. Aus, Ende, vorbei – in Sekunden verlieren wir unsere gesamte Lebensenergie und müssen wieder bei unserer Schleicheinlage anfangen.

Komm mit ins Abenteuerland

Sie begleiten die vier Pevensie-Kinder Lucy, Peter, Edmund und Susan im von Buch und Film inspirierten Action-Adventure **Der König von Narnia** auf ihrer Reise zum Schloss Cair Paravel. Dabei bekämpfen Sie allerhand Ungeheuer wie Zyklopen, Minotauren, Kobolde, Höhlentrolle, Zwerge und eben Wölfe. Schließlich sind das alles die Untertanen der weißen Hexe Jadis, die es zu besiegen gilt. Ihnen stehen allerhand merkwürdige Kreaturen zur Seite: sprechende Biber, Zentauren, Adler und der prächtige Löwe Aslan.

Die vier Kinder sind den Gefahren aber nicht schutzlos ausgeliefert: Peter kann gut mit Schwertern umgehen, Susan ist im Bogenschießen gewieft. Edmund hingegen ist ein Klettermaxe, vor dem kein Baum sicher ist. Und Nesthäkchen Lucy passt durch enge Spalten und Höhlen. Sie können nahezu jederzeit zwischen



Viele **Filmsequenzen** machen Der König von Narnia fast zu einem Kinoerlebnis. Allerdings kommt die eigentliche Geschichte nur in Brocken rüber.



Trifft Susan den **Kreis**, fällt der Vorhang, und die beiden können vorbeischleichen.



Nur Lucy kann übers Eis zu laufen. Die richtigen **Schollen** werden blau markiert.



Noch sieben Wildschweinmänner müssen wir besiegen, damit wir auf unserer Flucht vorankommen. Solche **Zählspielchen** finden wir häufiger, vor allem in zeitbegrenzten Situationen.

den vier Kindern wechseln und so jede ihrer Fähigkeit voll ausnutzen. Die anderen laufen Ihnen dann passiv hinterher.

Spielgeld

Während wir uns im Haus des Professors verstecken, weil die gute Frau Macready wieder nach uns jagt, sammeln wir Unmengen an Münzen ein. Die sind wichtig, denn mit denen können wir Fähigkeiten erwerben, die im Laufe des Spiels frei geschaltet werden. So kann Peter zum Beispiel mit einem Schlag Wölfe umhauen, während Lucy sich und ihre Geschwister heilt. Ein kurzer Ausflug ins Menü öffnet das Inventar, in dem die Fähigkeiten gekauft werden.

Treffen wir mal auf scheinbar unüberwindliche Hürden, benutzen wir den Bündnisangriff. Bei solchen Rätseln bedeutet das, dass zwei der Kinder sich zusammentun und so viel stärker sind, als wenn wir es mit ihnen alleine versuchen würden. Lucy schlittert zum Beispiel mit der Hilfe der anderen durch Eiswände, während Edmund von Peter im Kreis gewirbelt wird. So machen sie jedem Feind den Garaus.

Das pure Chaos

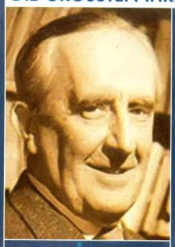
In Narnia sind wir nicht auf uns allein gestellt. In der großen Schlacht verteidigen wir das Leben von Peter und Edmund gegen allerhand Gesocks. Unterstützung bekommen wir von Zentauren, die ihre Pfeile auf Riesen abfeuern. Oger, Wölfe und Minotauren stürmen auf uns ein, während Riesen rumstapfen und so kleine Erdbeben auslösen. Um die Riesen aufzuhalten, müssen wir erst eine bestimmte Anzahl von Kobolden ummetzeln und dann zu einem leuchtenden Kreis am Boden rennen, damit die Zentauren feuern. Dann wieder Gegner kloppen und einen wuchtigen Angriff der Helfer auslösen.

All das müssen wir unter Zeitdruck erledigen, denn die Riesen bleiben nicht stehen. Haben sie die Zentauren erreicht, heißt es Game Over, und wir müssen vom letzten Speicherpunkt aus starten. Glücklicherweise speichert das Programm auch während der Bosskämpfe, so müssen wir nicht immer wieder von vorne starten.

Der Haken am Kleiderschrank

Wenn Sie **Der König von Narnia** spielen wollen, brauchen Sie starke Nerven, denn der Schwierigkeitsgrad zieht sehr schnell an. Gerade eben haben Sie noch in aller Ruhe ein paar Zwerge verkloppt, schon müssen Sie sich einem Oger stel-

DIE GRÖSSTEN IHRER ZUNFT

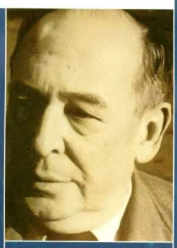


J.R.R. Tolkien

Manche Autoren haben mehr, manche weniger Erfolg mit Geschichten und kühnen Recken, die in sagenhaften Reichen ihre heldenhaften Taten vollbringen. Die bekanntesten dieser Fabelwelten sind Mittelerde und Narnia. Während J.R.R. Tolkien für seine Bücher nordische Sagen zur Vorlage nahm, basieren die Bücher von C.S. Lewis auf christlichen Werten, was zwischen beiden Autoren für Ärger sorgte.

The Inklings

Die beiden Englisch-Professoren Lewis und Tolkien trafen während ihrer Lehrzeit an der Universität Oxford im Jahr 1926 zum ersten Mal aufeinander. Lewis gründete einen literarischen Diskussionskreis, genannt The Inklings, an dem auch Tolkien oft teilnahm. So wurden beide zu engen Freunden. Sie inspirierten sich dabei gegenseitig und spornten einander an, ihre Werke zu veröffentlichen: **Der Herr der Ringe** und **Die Chroniken von Narnia**. Erst Ende der 30er-Jahre wurde das Verhältnis zwischen Lewis und Tolkien schwierig. Persönliche Gründe und die gegenseitige Kritik an Religion (Tolkien war Katholik, Lewis hingegen Anglikaner) und ihren Büchern brachten schließlich den Bruch ihrer Freundschaft.



C.S. Lewis

Übrigens...

Der König von Narnia ist nicht das einzige Buch der Chroniken von Narnia. Insgesamt hat Lewis sieben Bücher veröffentlicht, die sich mit dem Fabelreich beschäftigen. Dahingegen ist Tolkiens **Der Herr der Ringe** eigentlich keine Trilogie: Das Buch wurde nur deshalb in drei Bänden veröffentlicht, weil die Preise für Papier zu Nachkriegszeiten zu hoch wären, und Tolkiens Werk so jedem erschwinglich wurde.



Während Lucy auf dem Wolf reitet (eine ihrer **Spezialfähigkeiten**), können wir mit Peter spielen und die restlichen Viecher verprügeln.

len. Das allein wäre kein Problem. Doch während des Kampfes werden Sie gleichzeitig nicht enden wollenden Wellen von Gegnern angegriffen, die auf Sie einprügeln. Auch das wäre nicht schlimm, wenn die Kinder, die Sie gerade nicht spielen, Ihnen helfen würden. Die trotten aber nur hinterher und verursachen keinen wirklichen Schaden. Es kommt noch schlimmer: die Gegner greifen ausschließlich das Kind an, dass Sie spielen – das heißt, Sie stellen sich allein den Gegnermassen, die auf Sie zukommen.

Zusätzlich ist die Steuerung per Maus und Tastatur dank ungünstiger Kamerawinkel mehr schlecht als recht. Ein Gamepad sollte es für die Prügelorgien schon sein.

GESCHICHTE KOMMT ZU KURZ

Trotz guter Grafik, schönen Filmsequenzen und toller Hintergrundmusik vermissen wir etwas: die Geschichte hinter dem Abenteuer. Wer das Buch nicht kennt, hat keine Ahnung, warum Edmund seine Geschwister an Jadis verrät oder warum Aslan sich der weißen Hexe opfert. Allein die Filmsequenzen sind der erzählende Part in **Der König von Narnia** – die werden zwar reichlich eingesetzt, geben aber keinen Hinweis auf genauere Hintergründe der Geschichte.

Dafür gibt's Spaß im Doppelpack – im Mehrspieler-Modus können wir mit einem Freund am selben PC durch Narnia streifen.

Susanne Braun

DER KÖNIG VON NARNIA: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die Abenteuer der Pevensie-Kinder schon immer mal selbst erleben wollten

... wenn Ihnen Story egal ist und für Sie nur Action zählt

... wenn Sie vom Kinofilm begeistert sind und nicht bis zur DVD-Veröffentlichung warten wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie vom andauernden Tastendrücken schnell Krämpfe in den Fingern bekommen

... falls Sie zeitbegrenzte Aufgaben hassen

... wenn Sie ein Spiel erwarten, das die Geschichte von Der König von Narnia verständlich erzählt

... wenn Ihre Reaktionsfreudigkeit gleich null ist





SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

Lust und Frust liegen nah beieinander

Eieiei – nach einer Stunde Bosskampf habe ich Krämpfe in den Fingern. Eigentlich konnte ich bisher jedes Action-Adventure mit Maus und Tastatur spielen, doch diesmal musste ein Gamepad her. Denn die Kamerawinkel sind teilweise unmöglich gewählt und machen so manchen Kampf einfach zu schwer und unübersichtlich.

Moviestar

Dafür ist die Verbindung zwischen Spiel und Film sehr gut gelungen: Die Musik passt, die Übergänge sind fließend, wenn auch nicht so schön wie in Die Rückkehr des Königs. Schade nur, dass ich so wenig von der Story mitbekomme. Gut gelungen finde ich die Bündnisangriffe: Das ist ein besseres System, als ein und dieselbe Attacke immer nur aufzuwerten.

Meine Wertung **76**



EDMUND PEVENSIE

Experte für Betrügereien

Ganz ganz böse Hexe!

Sie wollen wissen, warum ich meine Geschwister an die weiße Hexe Jadis verraten habe? Hmm, es kam so über mich – jedenfalls im Spiel. In Wirklichkeit ist das ganz anders gewesen. Jadis hat mich nämlich mit verzaubertem Essen verhext, so dass ich gar nichts anderes tun konnte, als ihr willenlos zu dienen. Schade, dass Sie das nicht erfahren, wenn Sie Der König von Narnia spielen. So bin ich auf ewig zum schwarzen Schaf der Familie verdammt.



DAVID BERGMANN

Ihr Experte für Actionspiele

Zu kindisch

Die Filmatmosphäre haben die Entwickler schön eingefangen. Direkte Übergänge verknüpfen Spiel und Film, die Schauplätze schaffen dank liebevoller Gestaltung eine dichte Atmosphäre.

Allerdings sind mir Helden und Spielablauf zu kindisch. Die Knobeleien sind zwar halbwegs fordernd, aber gegen knubbelnasige Zwerge und Tausende Wölfe möchte ich einfach nicht kämpfen.

Meine Wertung **70**



GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele

Gelungene Umsetzung

Dieses Spiel gehört eindeutig zu den besseren Filmumsetzungen und bringt die Fantasy-Atmosphäre sehr gut rüber. Da ich immer wieder die unterschiedlichen Fähigkeiten der Geschwister benutzen beziehungsweise kombinieren muss, wird Narnia nie langweilig. Trotzdem hätte es mir besser gefallen, wenn das Gleichgewicht zwischen Adventure und Action mehr zu letzterem tendiert hätte, da die Kämpfe viel Spaß machen.

Allerdings stören mich prinzipiell Aufgaben unter Zeitdruck, wie sie immer wieder vorkommen. Das nervt mich genauso wie die teils unglücklich gewählten Kameraperspektiven sowie die mitunter der Situation unangemessene Musik.

Meine Wertung **73**

DER KÖNIG VON NARNIA



Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (26 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Traveller's T./Buena Vista
Webseite	www.narnia.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	7

PRO

- schöne Filmsequenzen
- vielfältige Angriffsmöglichkeiten
- figurenbezogene Rätseleinlagen

KONTRA

- ungünstige Kamerawinkel
- hoher Schwierigkeitsgrad
- nur Storybrocken mit vielen Lücken

SUSANNE BRAUN	76
GEORG VALTIN	73
DAVID BERGMANN	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **73**

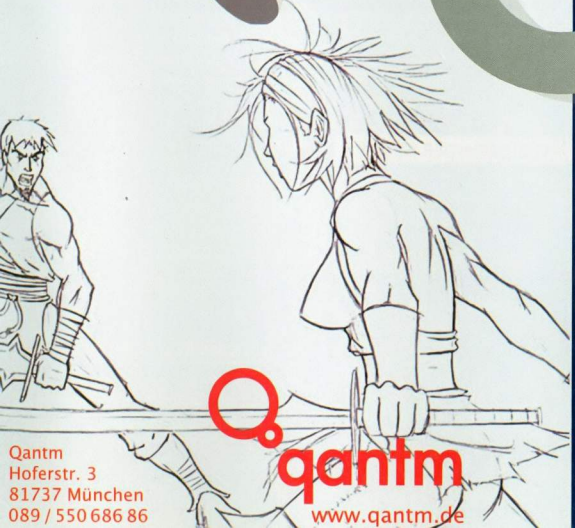
Game Development • Audio Engineering • Digital Film and Animation • Creative Media

Ausbildung
mit Zukunft



professionelle Ausbildung
im Medienbereich

- Games Programming
- Character Animation
- Games Design
- Musikproduktion
- Filmschnitt
- Web Design
- Web Programming
- 45 Schulen weltweit
- modernstes Equipment
- internationale Abschlüsse zum Bachelor und Master



Qantm
Hoferstr. 3
81737 München
089 / 550 686 86

qantm
www.qantm.de

SAE INSTITUTE
www.sae.edu

SAE München
Bayerwaldstr. 43
81737 München
089 / 550 686 0



Prügelhilfe: Sobald wir einen Gegner groggy schlagen, zeigt uns das Spiel per **Texteinblendung** an, mit welchen Tasten wir eine der zahllosen Kombos starten können.



Die inzwischen legendäre **Schießerei** in der Lobby darf natürlich nicht fehlen.



Grau in grau: Die meisten Levels halten sich an die stilistische Vorgabe der Filme.

MATRIX **PATH OF NEO** v1.1

Wer sich an grauslicher Konsolengrafik und versaubeutelter Steuerung nicht stört, wandelt mit Path of Neo in den Fußstapfen des Matrix-Revoluzzers Mr. Anderson.





In der Matrix ist Neo König, Gott und Erlöser in einer Person. Milchbubi Thomas Anderson verwandelt sich in der virtuellen Realität in einen lederbefrackten Kung-Fu-Checker, meuchelt – für die gute Sache – Polizisten und Wachleute im Akkord und avanciert schlussendlich zum Retter der Menschheit. Das klingt nicht nur für phantasiebegabte Zeitgenossen nach einem Computerspielhelden, doch im bisher einzigen Matrix-Spiel **Enter the Matrix** durften wir den coolen Cyber-Messias nicht steuern.

Die Matrix gemoddet

Im zweiten Versuch läuft alles anders: Wie der Titel vermuten lässt, schlüpfen wir in **Path of Neo** in die schwarze Kutte von Herrn Anderson und spielen uns in zig Missionen durch die Handlung der gesamten **Matrix**-Trilogie. Intime Kenner der Filme müssen sich dabei keine Sorgen machen: Sie werden zwar so manches Déjà-Vu erleben, allerdings wurden die Kämpfe und die meisten Storyelemente so umgestrickt und erweitert, dass wir uns nie fühlen, als müssten wir uns sklavisch an der Filmhandlung entlang hangeln. Und da das Spiel-Abenteuer mit der Flucht aus Neos Büro beginnt und mit dem Mega-Fight gegen Agent Smith endet, ist für reichlich Missionsfutter gesorgt.

Einige Aufträge orientieren sich stark an der filmischen Vorlage – etwa die Lobby-Schießerei aus Teil eins oder der Showdown gegen Smith und seine Klone aus **Matrix Reloaded**. Andere Missionen erweitern Handlungsstränge, die in den Filmen nur angerissen wurden. So ist Neos Kampftraining zu Beginn des Spiels etwa deutlich länger als im Kino. Der Großteil der Einsätze jedoch spielt zwischen Schlüsselszenen der Filme und schickt uns in komplett neue Szenarien. Sobald wir uns etwa in die Handlung des zweiten Films vorgekämpft haben, muss Neo vier Kapitänen aus der Patsche helfen und ihr Überleben sichern.

Neo gegen den Rest der Welt

Obwohl im späteren Verlauf der Geschichte auch einige Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen auf dem Programm stehen, vertrimmen wir in den

FEHLER IN DER MATRIX?



Gerade noch rechtzeitig für den Test erschien die europäische Version des 1.1-Patchs, den Sie natürlich auf unserer aktuellen DVD finden. Dieses Update behebt einige Fehler – wie etwa die regelmäßigen Abstürze auf einigen Testrechnern. Allerdings speichert auch Version 1.1 keine Änderungen an der Tastaturbelegung.

Zudem installiert Path of Neo die Konfigurationsdatei (»MatrixConfig.ini«) im schreibgeschützten Zustand. Daher ignoriert das Spiel Änderungen in den Grafikoptionen. Dies beheben Sie, indem Sie den Schreibschutz dieser Datei unter Windows abschalten. Vor dem Patch lief das Spiel mit Ati-Karten auf den Grafikdetail-Einstellungen 9 und 10 (von 10) mit üblen Texturfehlern. Der Patch repariert dies allerdings nicht, sondern sperrt lediglich die beiden höchsten Detailstufen, wenn eine Radeon-Karte in Ihrem Rechner arbeitet.



Kein Witz: Wir dürfen zu Beginn des Spiels tatsächlich die **blaue** Pille wählen.



Der Pfad des Erlösers: Hier upgraden wir die Fähigkeiten unseres **Cyber-Helden**.



Doppelschlag: Mit etwas Übung können wir mehrere Gegner gleichzeitig per **Komboangriff** plätten. Gerade in späteren Gefechten sollten wir diese Technik beherrschen.

meisten Aufträgen mehr oder weniger starke Widersacher. Ab und zu müssen wir zusätzlich kleinere Nebenaufgaben erfüllen, etwa einen befreundeten Charakter beschützen oder bestimmte Objekte in die Luft jagen. Das zentrale Spielelement ist und bleibt aber der Kampf mit Karate und Knarren. Die Entwickler lassen dabei sowohl vertraute als auch neue Bösewichter auf uns los. Die Standardgegner in der Matrix sind zweifellos die Polizisten und Wachleute, von denen es mehrere Untertypen gibt, die sich in Ausrüstung, Cleverness und Verhalten unterscheiden. Und natürlich fallen auch immer wieder die berüchtigten Agenten über uns her, die zu schnell für unsere Kugeln sind und somit vorzugsweise im Nahkampf geplättet werden müssen.

Schöner prügeln

Bevor Morpheus uns allerdings in die »echte« Matrix schickt, müssen wir ein intensives Trainingsprogramm über uns ergehen lassen. Hier lernen wir die unterschiedlichen Kampfmodi (Kung-Fu und Kanonen) und sollen ein Gefühl für die diffizile Steuerung bekommen. Die wurde für die PC-Version des Spiels auf eine Kombination aus Maus und Tastatur umgestrickt. Dabei dienen die Maustasten als Angriffstasten eins und zwei. Attacke Nummer eins löst simple Schläge oder Schlagfolgen aus, während der alternative Angriff zum »Schocken« der Gegner und somit als Vorbereiter für die zahllosen Prügelkombos aus Neos Arsenal dient.

Und das geht so: Wenn wir einen Bösewicht erfolgreich schocken, bleibt er verdattert stehen und wir können an ihm die spektakulärsten Angriffe aus den Filmen ausführen. Dann macht Neo zum Beispiel zwei Schritte über die Brust des Gegners, steht kurz auf dessen Schulter und tritt ihm zum Abschluss herzhaft gegen die Birne. Je mehr Erfahrung unser Held in den Kämpfen sammelt, desto höher wird seine Bewusstseinsstufe und desto mehr Spezialfähigkeiten können wir freischalten. Hierfür nutzen wir einen speziellen Bildschirm, auf dem wir uns alle derzeit verfügbaren Upgrades anschauen und jeweils eines »erwerben« können.

Bullet-Time: das Original

Die Matrix wäre natürlich nicht die Matrix ohne zünftige Bullet-Time-Einlagen: Schließlich verhalf die Trilogie der Wachowski-Brüder diesem filmischen Stilmittel zum Durchbruch. Im Spiel löst Neo die Zeitlupenfunktion aus, indem er seinen »Fokus« benutzt. Mit der Fokus-Taste können wir allerdings nicht nur die Zeit verlangsamen, sondern auch andere Aspekte des Spiels beeinflussen. Mit aktiviertem Fokus schießen unsere Waffen etwa genauer und schneller, unsere Tritte richten mehr Schaden an und Gegner lassen sich leichter schocken. Zudem kann Neo im Zeitlupenmodus an Wänden entlang laufen, höher springen, oder – im späteren Spielverlauf – sogar durch die Levels fliegen.

Die Kombination aus bewaffnetem und unbewaffnetem Kampf, Fokus-Fähigkeiten und Neos Trainingszustand sorgt dafür, dass der Cyber-Erlöser schon bald ein unübersichtliches Repertoire an Angriffen, Verteidigungen und Bewegungen beherrscht. Zusätzlich können wir Angriffe modifizieren, indem wir die Umgebung nutzen, etwa wenn Neo die Wand hoch läuft, sich abstößt und seinen Gegner wie ein Torpedo rammt.

Coolness oder Effizienz?

Klar: Die meisten Kombos sehen ziemlich cool aus, in der Praxis allerdings müssen wir nur eine Handvoll beherrschen. Sobald ein Gegner nämlich geschockt ist, können wir mit ihm machen, was wir wollen. Sprich: Es ist Wurscht, ob wir eine komplizierte oder eine einfache Kombo ausführen. Wenn wir nicht zu lange warten, wird der Angriff in jedem Fall durchgehen. Allerdings verursachen mächtigere Akrobatik-Einlagen höheren Schaden, was gerade im Kampf gegen die beinharten Agenten der entscheidende Vorteil sein kann. Für die Standardgegner hingegen reichen normalerweise ein entwaffnender Angriff und eine schnelle Kombination von Tritten und Schlägen.



Hässlicher Messias: Selbst die Hauptcharaktere sind erschreckend **detailarm** und beleidigen das Auge mit grobschlächtigen Texturen.



Aktuelle Kamera: Bei **spektakulären** Angriffen schaltet das Spiel automatisch auf eine besonders dramatische Perspektive.

Wer unbedingt will, kann auch Feuerwaffen einsetzen, allerdings machen die Bleispritzen nicht halb so viel Spaß wie eine zünftige Massenschlägerei. Die meisten Waffen nehmen uns mit völlig übertriebenem Mündungsfeuer zudem die Sicht aufs eigene Fadenkreuz, und die wenig sensible Maussteuerung und die lächerlich langsamen Kugeln machen Distanzduelle zum reinen Glücksspiel.

Grau-sige Levels

So beeindruckend der schiere Umfang der Story und das Schlagarsenal des Helden auch sind, so unglaublich schlecht schneidet das Spiel bei der Technik ab. Die Grafik beleidigt das Auge mit detailarmen Charakteren, Clipping-Fehlern und Texturen, die aussehen, als wären sie mit einer dicken Schicht Frischhaltefolie überzogen. Zu allem Überfluss stellt das Spiel trotz altbackener Technik hohe Hardwareanforderungen – sobald in größeren Arealen viele Gegner sind, gehen auch potente Rechner schon mal in die Knie.

Der Pfad des Murmeltiers

Nicht nur bei der Grafik wird überdeutlich, dass es sich bei **Path of Neo** um eine ziemlich lieblose Konsolenkonvertierung handelt. Unverständlicherweise haben die Entwickler das Speicherpunktsystem auf den PC übertragen. Wir dürfen unseren Fortschritt also nur an vorgegebenen Punkten sichern. Da die aber oft zu weit auseinander liegen, müssen wir viele Abschnitte wieder und wieder durchackern, wenn wir in einem längeren Level vorschnell das Zeitliche segnen.

Sascha Gliss

PATH OF NEO: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die Wachowski-Brüder für die Propheten der neuen Weltordnung halten

... wenn Sie die Fingerfertigkeit eines Zauberkünstlers besitzen

... wenn Sie im Fernsehen am liebsten Wiederholungen schauen

... wenn Sie einen schnellen Rechner besitzen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie von einem PC-Spiel eine halbwegs zeitgemäße Optik erwarten

... wenn Sie lieber ballern als prügeln

... wenn Sie immer und überall frei speichern wollen

... wenn Sie an Neos Stelle lieber die blaue Pille genommen hätten



SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Neo, mir graut vor dir!

Der Pfad des Neo ist ein Holzweg. Dabei hätte das Spiel ein richtig guter Edel-Prügler werden können, die Ansätze dazu sind jedenfalls erkennbar. Die Story ist gut umgesetzt, die Aufträge sind zahl- und abwechslungsreich und Held Neo beherrscht zig abgedrehte Spezialattacken. Bei der Technik und bei der Steuerung jedoch versagt der Cyber-Messias kläglich.

Ich will die Kontrolle!

Selbst wenn ich die grobschlächtige Grafik und die lachhaften Texturen ignoriere: Ein gutes Prügelspiel sollte so beherrschbar sein, dass ich (mit etwas Übung) jederzeit alle verfügbaren Moves ausführen kann. Genau das klappt mit Neo eben nicht. Zu allem Überfluss ruckelt das Spiel in großen Kämpfen oft heftig, und dafür kann ich angesichts der hässlichen Konsolengrafik überhaupt kein Verständnis aufbringen.

Meine Wertung **62**

MORPHEUS



Experte für bunte Pillen

Wie sieht's denn hier aus?!

Da hat wohl jemand die Grafikkarten der Matrix abgeschaltet und heimlich mit einer Playstation vertauscht. Anders kann ich mir nicht erklären, warum meine Mitstreiter derart kantig und hässlich ausschauen. Und so ruckelig war es hier früher auch nicht, der Grafikkartendieb hat wohl auch noch die CPUs der Matrix-Rechner geklaut. Tja, vielleicht sollte ich doch lieber die blaue Pille nehmen ...

FLORIAN STANGL



Experte für Actionspiele

Matrix? Taugt nix!

Wäre schön, wenn die Matrix-Lizenz endlich mal zu den Machern von Prince of Persia wandern würde. Die kriegen so wichtige Elemente wie Steuerung und Kameraführung bekanntlich besser hin. Schade ums phantastische Szenario der Filme, denn Shiny hat viel Potenzial vergeudet. Und wie man ein Spiel auf PC besser als auf Konsole hinkriegt, zeigt EA mit Need for Speed Most Wanted.

Meine Wertung **50**

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Spannend, cool und hässlich

Zur alten Höchstform ist Shiny Entertainment nicht aufgelaufen, besser als Enter the Matrix ist Path of Neo aber allemal. Das Kampfsystem ist für Kombofanatiker wie mich der Himmel auf Erden. Dank der Bildschirmeinblendungen gehen die Prügeleien leicht von der Hand. So muss das sein! Steuerungsprobleme wie Kollege Gliss hatte ich nicht.

Dafür standen mir regelmäßig Tränen in den Augen; die Präsentation ist ein Trauerspiel. Mehr Clipping-Fehler als Texturen, mieses Bump-Mapping und eine besoffen torkelnde Kamera. Bei dieser Lizenz hätte ich mehr erwartet als eine der lieblosesten PS2-Konvertierungen des Jahres.

Meine Wertung **72**

PATH OF NEO



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (42 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Shiny/Atari
Webseite	www.pathofneo.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X850	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	8
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO

- unzählige Kombos und Special Moves
- Story größtenteils gelungen

KONTRA

- potthässliche Texturen
- üble Clipping-Fehler
- unsensible Steuerung
- Speicherpunkte oft unfair

SASCHA GLISS	62
DAVID BERGMANN	72
FLORIAN STANGL	50

Durchschnitts-Wertung der Tester: **61**



Auf der Karte Iron Gator kämpfen Navy-Soldaten und Aufständische um den **Flugzeugträger** Essex – ein Heidenspaß, auch für Helipiloten!



Mit dem **Kletterhaken** (rechts unten) erklimmen Wagemutige Häuserdächer oder Steilwände. Auf einigen Karten ist er fast unverzichtbar.

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES





Am ersten Addon für den Multiplayer-König haben nicht nur Spec-Ops-Kämpfer ihre Freude.

Weil die Testversion von **Special Forces** im vergangenen Monat keine echten Online-Gefechte zuließ, haben wir auf eine Bewertung verzichtet. Die bekommen Sie jetzt fundiert – nach unzähligen eroberten Flaggen, Panzergefechten und Scharfschützenduellen.

Die Neuerungen im Überblick: **Special Forces** bringt acht zusätzliche Karten (wovon sechs im Solomodus funktionieren), neun weitere Fahrzeuge und Hubschrauber (Apache und Hind) sowie sechs Technikspielzeuge. Zwar wartet das Addon auch mit frischen Fraktionen auf, darunter Spezialeinheiten wie Navy Seals, SAS und Speznas, die teils eigene Waffen führen. Doch die unterscheiden sich bis auf wenige Ausnahmen nur vom Namen her von ihren Gegenstücken im Hauptprogramm.

Kommando Klettermaxe

Die eigentlichen Stars der Erweiterung sind die sechs neuen Ausrüstungsgegenstände. Panzerabwehrschützen und Sturmsoldaten freuen sich über einen Wurfhaken, mit dem sie auf Hausdächer, Felsen und Mauern klettern können. Runter geht's am schnellsten mit den Drahtseilen der Scharfschützen und Spec-Ops-Kämpfer: Die Kabel werden per Armbrust zum Ziel geschossen, und schon rutscht man in Windeseile von Türmen herunter, über Gräben hinweg oder direkt zum begehrten Schützenpanzer.

Auch den Versorgungssoldaten haben die Entwickler ein neues Spielzeug spendiert: Einen Granatwerfer, der Tränengas verbreitet, das Freund wie Feind die Sicht raubt und ganz schön außer Puste bringt. Dagegen helfen nur die ebenfalls brandneuen Gasmasken. Gegen die Blendgranaten der Sturmsoldaten ist allerdings kein Kraut gewachsen. Wer getroffen wird, ist für einige Sekunden blind und taub. Perfekt, um verschanzte Verteidiger auszuräuchern. Die Nachtsichtgeräte schließlich kommen auf drei neuen Karten zum Einsatz, die in fast völliger Dunkelheit liegen. Nur hier und da erleuchten Scheinwerfer die Umgebung.

Freudenfest für Fussgänger

Der Umgang mit den Gadgets erfordert allerdings etwas Übung (mehr in den Tipps auf Seite 120). Außerdem funktionieren sie nicht immer wie gedacht. Insbesondere die Blendgranaten machen noch Probleme – manchmal bleibt der Blitz einfach aus. Dafür sind die frischen Karten rundum gelungen. Die meisten rücken die Infanterie in den Mittelpunkt. Statt Panzerduellen gibt es Straßen- und Häuserkämpfe. Das und die möglichen Kombinationen der neuen Ausrüstungsgegenstände (etwa Rutschseile und Kletterhaken) machen Zusammenarbeit im Team noch wichtiger als zuvor.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Mehr Spielzeug für Online-Soldaten

Special Forces erfüllt die Erwartungen. Im positiven wie negativen Sinne. Wer sich auf coole Technikspielzeuge gefreut hat, wird von Kletterhaken, Ziplines und Gasgranaten begeistert sein. Die fördern nicht nur die Teamarbeit: Die neuen, teils genialen Karten (Flugzeugträger!) sind auch genau auf die Gadgets zugeschnitten.

Mehr als frische Waffen, Einsatzgebiete und Fahrzeuge bringt Special Forces zwar nicht. Aber das war bei den Addons für Battlefield 1942 ja auch schon so.

Meine Wertung **85**



SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele

Für 30 Euro zu wenig

Auf neue Spielmodi hatte ich kaum zu hoffen gewagt. Aber wenigstens ein neuer Serverbrowser hätte es sein dürfen. Der ist immer noch langsam und unkomfortabel. Außerdem hätte ich gern, dass sich die Parteien stärker absetzen. Dass etwa nur die Kommandos Nachtsichtgeräte einsetzen, die Aufständischen aber Scheinwerfer oder Ähnliches. Für meinen Geschmack bringt das Addon zu wenig.

Meine Wertung **79**

BF 2: SPECIAL FORCES



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (14 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Digital Illusions/EA
Webseite	www.battlefield2.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Singleplayer	4

PRO

- verbesserte Teamarbeit
- gelungene Karten
- endlich Nachtgefechte

KONTRA

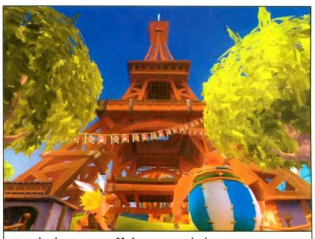
- Waffen gleichen denen im Original
- wenig zu tun für Piloten und Fahrer
- Karten recyceln viele alte Objekte

RÜDIGER STEIDLE	85
SIMON FISTRICH	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**



Mit einem rechten Haken spendiert **Obelix** dem armen Römer einen Freiflug, während der KI-gesteuerte **Asterix** im Hintergrund kämpft. Sie können jederzeit zwischen beiden wechseln.



Ein hölzerner **Eiffelturm** und dessen Umgebung sind ein Gebiet in »Las Vegum«.



Wir schieben eine Bombe an die **Tetris-Wand**, um einen Durchgang zu sprengen.

VIDEO

ASTERIX & OBELIX XXL 2

Spinnende Römer, gefangene Druiden, ein römischer Vergnügungspark und die zwei tapfersten Gallier sind die Zutaten für ein überraschend unterhaltsames Action-Adventure.

GAB ES **ASTERIX**?

Nein, aber ein Anführer namens Vercingetorix zettelte einen Aufstand gegen Gaius Julius Cäsar an, der Gallien zuvor erobert hatte. Mit seinen anfänglichen Guerilla-Taktiken brachte er den Römern zeitweise erhebliche Verluste bei. Von den Erfolgen ermutigt wagte er den offenen Kampf, unterlag aber mit seinem Heer in der »Schlacht um Alesia«.

»Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten.« Wenn eine Geschichte mit diesen Worten beginnt, wissen die meisten Leute sofort, dass es um **Asterix & Obelix** geht. Die Comic-Abenteuer der beiden Kämpfer und ihrer Stammesgenossen dienten bereits zahlreichen Filmen und PC-Spielen als Grundlage.

Das neueste trägt den Namen **Asterix & Obelix XXL 2** und ist ein Action-Adventure, in dem die beiden Titelhelden hauptsächlich das machen, was sie am besten können: Römer mit Karacho aus den Sandalen prügeln und Cäsar damit zur Weißglut bringen. Allerdings ist der Grund des diesmaligen Feldzuges gegen die Römer beunruhigend: Druide Miraculix liefert drei seiner Kollegen an den Erzfeind aus und macht offensichtlich gemeinsame Sache mit dem Feind. Ob der Weißbart auf seine alten Tage wirklich zum Überläufer geworden ist, versehentlich einen Schluck »Trank der Geistesverwirrtheit« genommen hat oder was ihn sonst zu dieser Tat veranlasste, finden Sie in der unterhaltsamen Story heraus.



VIVA LAS VEGUM

Als Schauplatz dient der römische Vergnügungspark »Las Vegum«, in dem die Druiden gefangen gehalten werden. Auf dem Weg dahin lernen Sie die Steuerung, für die wir ein Gamepad empfehlen – mit Tas-



tatur geht es zwar auch, doch gerade die Kampfkombos klappen damit nicht so gut. Die beiden Gallier können springen, ihre Feinde mit den Fäusten schlagen und den Füßen treten. Letzteres betäubt Getroffene genauso für einen Moment wie die »Arschbombe«, eine Kombination aus Sprung und Sekundärangriff.

Der Witz an der Sache: Betäubte Feinde können Sie greifen und über den Kopf wirbeln wie ein Lasso. Wenn Sie loslassen, fliegt das Opfer als Wurfgeschoss durch die Gegend, ansonsten trifft die menschliche Nahkampfwaffe alle Unglücklichen, die in seine Nähe kommen. Das sieht nicht nur witzig aus, sondern ist gerade bei mächtigen Gegnergruppen die beste Methode, um Ihre Widersacher zu dezimieren.

Prügeln, Rätseln, Springen

»Las Vegum« ist natürlich eine Anspielung auf Las Vegas, entsprechend abwechslungsreich sind die Levels. Da dürfen ein paar Anspielungen natürlich nicht fehlen, beispielsweise wenn Sie mit Asterix einen hölzernen Eiffelturm erklimmen oder das ägyptische Flair des »Luchsohr« genießen. Damit Sie sich in dem ziemlich großen Areal nicht verheddern, werden die einzelnen Levels und entsprechende Story-Abschnitte nacheinander freigeschaltet.

Der Spielverlauf ist abwechslungsreich, da sich Prügeleien, Schalterrätsel und Geschicklichkeitsübungen (etwa Sprungeinlagen über bewegliche Plattformen) abwechseln. Teilweise müssen Sie auch Mauern (aus **Tetris**-Steinen) sprengen. Das Problem dabei ist, dass die Bombe meist ganz woanders steht und Sie erst einen Weg finden müssen, um den Knallkörper an die gewünschte Stelle zu schieben.

Gelungen parodiert

Asterix und Obelix XXL 2 transportiert die Comic-Atmosphäre sehr gut auf den PC. Dazu tragen neben den sehr schön modellierten Figuren und Umgebungen auch die typischen Dialoge der Charaktere bei. Wer sich etwas mit PC-Spielen auskennt, wird außerdem zahlreiche Anspielungen auf andere Titel erkennen. Zu den Gegnern gehören beispielsweise Figuren, die wir eindeutig als Super Mario, Rayman und Sonic identifiziert haben. Auch der römische Agent Sam Schiffer und der Centurio Larry Craft dürften vielen Spieler bekannt vorkommen.

Georg Valtin



Geschickt prügeln: Diese **Sonic-Gegner** müssen wir bewusstlos schlagen, schnappen und gezielt auf die Scheibe in die Mitte schießen.

GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele



Überraschend gut

Seit langer Zeit hat mich kein Spiel mehr so positiv überrascht wie dieses Action-Adventure: Von der ersten Minuten an macht es unglaublich viel Spaß, mit den beiden Galliern die Römer zu verprügeln. Dazu kommen Rätsel und Geschicklichkeitsübungen, die aufgrund ihres einfachen Schwierigkeitsgrades eine willkommene Abwechslung bieten, statt den Spielfluss zu stören.

Fehlende Übersicht

Einzig die dynamischen Kameraperspektiven stören mich mitunter etwas, da in einigen Situationen die Übersicht fehlt. Zwar kann ich sie manuell nachjustieren, aber in den Kämpfen muss ich mich auf meine Helden konzentrieren und will mich nicht auch noch darum kümmern. Und die Zwischengegner sind im Verhältnis zum übrigen Spiel zu schwer.

Meine Wertung **81**

IDEFIX

Experte für Rumschnüffeln



Ohne mich keine Geheimnisse

Links, oder rechts, oder doch geradeaus? Ich weiß gar nicht, wohin ich meinen Kopf drehen soll, überall diese Gerüche! Die führen mich schnurstracks zu den geheimen Schaltern und anderen Secrets, die meine menschlichen Begleiter ohne mich glatt übersehen würden. Ich bin nicht so stark wie Obelix, nicht so schnell wie Asterix, aber ich habe von uns dreien die beste Nase, und schon deshalb darf ich natürlich auch bei diesem Abenteuer nicht fehlen, wuff!

FLORIAN STANGL

Experte für Actionspiele



Die Römer sind gefallen

Wie in guten alten Konsolenzeiten: Prügeln, Springen, Kombinieren – prima! Klar, sonderlich komplex sind diese Passagen nicht, aber die eine oder andere verzwickte Sprungkombination hat mein Timing und Geschick ziemlich gefordert. Gestört haben mich vor allem zwei Dinge: die Kameraführung und die Speicherpunkte. Es nervt, manche Stellen mehrmals spielen zu müssen.

Meine Wertung **82**

DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Geniale Parodien

Spielerisch geht das gallische Abenteuer in Ordnung, reicht für mich aber nicht an Glanzstücke wie The Two Thrones heran. Dafür sind die Sprungsequenzen zu simpel, die Rätsel zu langweilig. Etwas fordernder hätte die Reise durch Las Vegum sein dürfen.

Trotzdem habe ich tierisch gerne mit Asterix und Obelix auf den Putz gehauen. Weil die Grafik und speziell die Animationen den Comic-Stil der Vorlage perfekt einfangen. Und weil die Parodien auf andere Computerspiele schlichtweg genial sind. Pummelige Römer im Lara-Outfit oder Sam Schiffer haben mich am laufenden Band zum Lachen gebracht. So muss Humor in Spielen aussehen.

Meine Wertung **80**

ASTERIX UND OBELIX XXL 2



	Multiplayer Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
	Ausstattung 1 DVD, Handbuch (22 Seiten)
Sound	6.1-Surround
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Etranges Libellules/Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- actionreiche Kämpfe
- sehr gute Comic-Atmosphäre
- abwechslungsreicher Spielablauf
- gelungenes Leveldesign

KONTRA

- teils unübersichtliche Kamera
- kein Koop-Modus

GEORG VALTIN	81
DAVID BERGMANN	80
FLORIAN STANGL	82

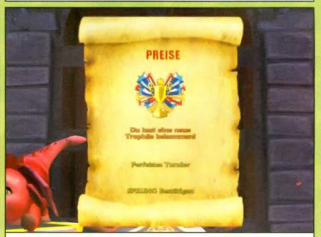
Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Teamaction im Viererpack: Während wir uns als Rotkäppchen gerade den Zyklopen vornehmen, verfolgt unser Kollege Pfefferkuchenmann mit grimmigem Gesicht den Gestiefelten Kater.



Das **Pfefferkuchenhaus** ist nur leicht ramponiert, lässt sich aber komplett zerlegen.



Für gute Leistungen erhalten Sie **Pokale**, die Sie im Trophäenraum ansehen können.

VIDEO

SHREK SUPERSLAM

Rotkäppchen verprügelt den Wolf, ein Pfefferkuchenmann ist stärker als ein Oger – ja, wo gibt's denn so was? Natürlich nur im besten PC-Prügelspiel der vergangenen Jahre!



Prügelspiele sind seit mehreren Jahren nahezu komplett auf Konsolen ausgewandert. Shrek sei Dank gibt's jetzt wieder ein Hau-Drauf-Spektakel für PC: In **Shrek Superslam** prügeln sich die Charaktere der beiden Kinofilme in 16 komplett zerlegbaren Levels. Dabei treten Sie entweder gegen die KI an oder messen Ihre Kräfte mit bis zu drei menschlichen Mitspielern an einem PC. Statt einfacher Prügeleien gibt's einen Story-Modus und mannigfaltige Herausforderungen. Allerdings sollten Sie einigermaßen mit dem Gamepad umgehen können – mit Tastatursteuerung bleibt Ihnen schon bei mittelschweren Aufgaben nur die Rolle des Sandsacks.

SLAM IT!

Im Unterschied zu üblichen Prüglern haben die Comic-Kombattanten keinen Lebensenergie-Balken, dessen Füllstand über Sieg und Niederlage entscheidet. Vielmehr geht es um die so genannten Slams, also erfolgreiche Spezialattacken. Wer die meisten davon in der vorgegebenen Zeit schafft, entscheidet das Duell für sich. Slam-Angriffe sind aber in normalen Duellen nicht immer verfügbar: Zuerst müssen Sie eine entsprechende Anzeige füllen, indem Sie normale



In dieser **»Mega-Challenge«** müssen wir den Gegner zehn Mal von der Plattform in die Lava werfen.



Jede Mission im **Story-Modus** wird von einer Zwischensequenz eingeleitet. Hier begleitet Fiona den Esel zur Karate-Prüfung.



Angriffe und Schläge anbringen. Anschließend verpassen Sie dem Gegner einen Slam (oder den Gegnern, denn teilweise bekommen Sie es mit drei Widersachern gleichzeitig zu tun). Bei diesen spektakulären Angriffen geht meist ein Großteil der Umgebung zu Bruch – sehr witzig.

Apropos Levels: Die Umgebungen, beispielsweise ein Glockenturm, ein Pfefferkuchenhaus und ein asiatischer Dojo, sind voller interaktiver Objekte. Egal, ob ein Kuchenblech, eine Parkbank oder eine Statue: So ziemlich alle Gegenstände lassen sich aufklauben und werfen, um dem Widersacher ein ausgesprochen umwerfendes Erlebnis zu bescheren – mal abgesehen davon, dass Sie auch den Gegner selbst packen und schmeißen können. In den meisten Levels tauchen regelmäßig Upgrades wie Waffen, Tränke oder Zauberstäbe auf. Wer sich die sichert und dann auch sinnvoll einsetzt, hat für die meist sehr kurze Wirkungsdauer einen großen Vorteil. Allerdings verliert man gerade bei vier Spielern dann schon mal die Übersicht.

Redlich verdiente Boni

Die meiste Zeit verbringen Sie im Challenges-Modus. Hier stehen 45 spezielle Aufgaben sowie sieben Bonus-Herausforderungen auf dem Programm. Dabei müssen Sie beispielsweise Gegner von Plattformen werfen, vorgegebene Objekte zerstören beziehungsweise beschützen, Mehrfach-Slams zeigen oder bestimmte Widersacher nacheinander in einem Turnier besiegen. Diese Aufgaben sind sehr abwechslungsreich, teilweise aber auch so anspruchsvoll, dass sie nicht im ersten Anlauf gelingen. Auf der anderen Seite frustrieren Niederlagen nicht so sehr, dass man verzweifelt ins Gamepad beißt: Wir hatten stets das Gefühl, es mit der richtigen Vorgehensweise schaffen zu können. Dass Sie jede Herausforderung vor eine andere spielerische Aufgabe stellt, trägt ja gerade zum Spielspaß bei. Zudem motiviert dieser Modus, da Sie hier neue Figuren und Arenen freischalten.

Individuelle Stile

Natürlich verfügt jeder der 20 Charaktere über einen passenden Kampfstil: Shrek teilt mit seinen Fäusten aus (und erinnert dabei wegen seiner Statur an Bud Spencer), der Pfefferkuchenmann ficht mit einem Spazierstock aus Zuckerguss, und der Esel tritt mit seinen Hufen. Auch die Slam-Attacken fallen ganz individuell aus: Beispielsweise verpestet Shrek die Umgebung mit einem beherzten Rülpser, Quasimodo lähmt Gegner mit einem Glockenschlag und Fiona schießt mit Ninja-Sternen alles ab, was in ihre Nähe kommt. Die Animationen sind dabei durchgehend hübsch anzusehen, auch wenn die Grafik insgesamt nicht sonderlich spektakulär ist, aber immerhin die Comic-Atmosphäre ganz gut trifft.

Georg Valtin



Mit der aufgesammelten **Kanone** verpasst unser Gestiefelter Kater dem Esel schwere Treffer, die ihn auf den Boden schleudern.

GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele



Immer mitten in die Fresse rein!

Ich gebe ja zu, dass ich für Shrek Superslam weitaus weniger »Skill« brauche, als wenn ich mich mit Kilik durch Soul Calibur 2 kämpfe. Aber gerade deswegen macht das Spiel Spaß, weil man eben auch ohne lange Trockenübungen Erfolge feiert und die anfangs zurückhaltenden KI-Gegner besiegt. Das heißt aber nicht, dass Sie im Spaziergang durch die Herausforderungen marschieren: Einige Aufgaben erfordern Geschick, perfektes Timing und gute Nerven.

Besser als im Film

Besonders gelungen finde ich die typischen Kampfstile der einzelnen Charaktere. Das motiviert natürlich, alle Figuren freizuschalten und auszuprobieren. Danach reizt mich das Spiel allerdings nur noch im Multiplayer-Modus, besonders die »2 gegen 2«-Teamkämpfe.

Meine Wertung **80**

ESEL

Experte für Huftritte



Ich trete so schnell wie ich rede

ZumGlückkannichhierschreiben, dennichredesoschnell, dassSiemichkaumverstehenwürden, alsojetztmallangsam: Ich bin der beste Kämpfer der ganzen Märchenwelt! Das glauben Sie nicht? Ha, dann verpasse ich Ihnen mal ein paar mit meinen perfekt gefeilten Hufen. Oder ich ramme Sie mit Anlauf und einem gezielten Kopfstoß über den Haufen. Und glauben Sie nur nicht, ich könnte keine Waffen benutzen. Das hier ist eine Märchenwelt, da geht alles!

SANDRA STREHLE

Expertin für Actionspiele



Shrek-lich gut!

Endlich mal ein anspruchsvoller und gleichzeitig unterhaltsamer Prügler für den PC. Der Story-Modus ist okay, aber noch besser gefallen mir die abwechslungsreichen Challenges. Die machen auch dann Spaß, wenn ich sie nicht im ersten Anlauf schaffe – immerhin schalte ich ja nach Erfolgen neue Arenen und Figuren frei. Ach ja: Bitte nur mit Gamepad spielen, die Tastatursteuerung ist grauenhaft.

Meine Wertung **77**

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Nur für Gamepad-Götter

Dass Shrek mit einem guten Gamepad stärker reinhaut als mit der Tastatur, ist eine Untertreibung. Über Tastatur lassen sich manche Kombos nur mit Glück auslösen. Doof, dass ich mit Pads wenig anfangen kann. Auch die Grafik macht mich nicht ganz glücklich. Die ist verspielt und farbenfroh – aber manchmal verliere ich vor lauter Effekten die Spielfiguren aus den Augen.

Brutale Blähung

Ich will nicht nur meckern, denn hat man sich mit der Steuerung erst mal vertraut gemacht, geht die Märchenprügelei wunderbar von der Hand. So richtig Spaß macht's mit Komboattacken. Shreks Atomrülpser ist einfach umwerfend.

Meine Wertung **70**

SHREK SUPERSLAM



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Beat-em-Up
Entwickler/Publisher	Shaba/Activision
Webseite	www.activision.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	8

PRO

- 20 bekannte Charaktere
- individuelle Kampfstile
- abwechslungsreiche Herausforderungen
- bis zu vier Spieler an einem PC

KONTRA

- teils mangelnde Übersicht
- miese Tastatursteuerung

GEORG VALTIN	80
RÜDIGER STEIDLE	70
SANDRA STREHLE	77

Durchschnitts-Wertung der Tester: **76**



Gegnerschwemme: Oft greifen mehr als fünf Roboter gleichzeitig an. Da hilft nur der **Incredi-Slam**, mit dem Mister Incredible die Gegner wegdrückt. Danach kann er sie locker verkloppen.



Frosten und kloppen: Frieren Sie die Maschinen zuerst ein, um sie zu besiegen.



Erst wenn die **Schutzschilde** durchbrochen sind, friert Frozone die Feinde ein.

DIE UNGLAUBLICHEN 2
DER ANGRIFF DES TUNNELGRÄBERS

VIDEO

TIPPS

Wollen Sie wissen, wie es Familie Incredible aus dem Pixar-Film Die Unglaublichen geht? Hier sind Sie richtig: Verdreschen Sie mit Mister Incredible und Frozone den Tunnelgräber!

So richtig fiese Bösewichte haben immer den gleichen größenwahnsinnigen Wunsch: über Erde und Menschheit regieren. So wie zum Beispiel Disneys Mäuseduo Pinky und Brain, die jeden Tag die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Der neuste Gegenspieler von Pixars Familie Incredible, der Tunnelgräber, hat sich was Neues ausgedacht: Er will die Erde gleich in die Luft jagen.

Dabei sind die Incredibles eigentlich eine stinknormale Familie – jedenfalls meinen das ihre Nachbarn. In Wirklichkeit sind alle fünf mit Superheldenkräften ausgestattet. Mister Incredible ist unglaublich stark. Seine Frau, Elastigirl, kann sich besser strecken, als ein durchgekauter Kaugummi. Die drei Kinder hingegen können Schutzschilde entstehen lassen, superschnell laufen und sich selbst in Brand stecken sowie andere Gegenstände anzünden. Ihnen zur Seite steht ihr alter Superheldenfreund Frozone, der Gegenstände gefrieren lassen kann und mit einem Schild unter den Füßen übers Eis surft.

Vier Fäuste für ein Halleluja

Sie bekämpfen den üblen Tunnelgräber zwar nur mit Mister Incredible und Frozone, doch die beiden teilen mächtig aus. Während Frozone alles mit Eiswürfeln bewirft, was ihm über den Weg läuft, nutzt Mister Incredible eher durchschlagnede Waffen: seine Fäuste.

Mit diesen Superkräften gerüstet prügeln Sie sich durch eine Menge Roboter – eine sehr große Menge sogar, denn wie in **Serious Sam 2** nehmen die Gegnerwellen oft kein Ende.

Je nach Situation spielen Sie einen der beiden Weltenretter, der andere läuft Ihnen hinterher. Die KI des Begleiters können Sie auf »Folgen«, »Warten« und »Angreifen« einstellen, sodass Sie die Gegner nie alleine bekämpfen müssen. Die Steuerung ist allerdings etwas knifflig, denn die Kamerawinkel sind oft ungünstig gewählt. Durch Kamerafahrten während der Kämpfe gehen die Schläge oft mal ins Leere. Das Steuern der Figuren ist daher mit dem Gamepad einfacher als mit Maus und Tastatur.

Superbomber und Frostattacke

Um die Kämpfe zu vereinfachen, beherrschen unsere Superhelden je einen Spezialangriff: Mister Incredible schmeißt sich mit dem Incredi-Slam in einen Gegnerhaufen, sodass die Widersacher durch die Druckwelle wegfliegen. Frozone friert die Roboter ein, die so einfacher zu zerstören sind. So genannte Super-Moves sind noch gefährlicher für die Feinde. Die können Sie allerdings erst ausführen, wenn die Superhelden einen Gegner mit einem Super-Move-Symbol über dem Roboterschädel erledigt haben.

Die einzigen Rätsel, die uns begegnen, sind von der einfachen Art: die Schwachstellen der Gegner herausfinden. Mit großem Vergnügen frieren wir zum Beispiel die vordersten Gegner einer Angriffswelle ein und warten einfach, bis nachkommende Roboter ihre Kumpane erschlagen.

Schreddern macht stark

Für jeden zerstörten Roboter bekommen wir Erfahrungspunkte – mit de-

DIE ERFOLGSSCHMIEDE

Der Film Die Unglaublichen stammt von den Pixar Animation Studios, die computeranimierte Zeichentrickfilme auf die Großleinwand bringen. Mit Werken wie Toy Story, Monster AG und Findet Nemo begeisterte Pixar Millionen Menschen rund um den Globus.





Zwischensequenzen in nur geringer Auflösung leiten neue Kapitel und Levels ein.



Der **Tunnelgräber** ist ein harter Brocken: Wir müssen drei Angriffswellen überleben.



Oft ist der Weg der Superhelden versperrt. An solche Stellen kann Mister Incredible schwere Tore anheben, während Frozone, so wie hier, **Eisbrücken** entstehen lässt. Dann kann's weitergehen.

nen können wir unsere Attacken um bis zu drei Stufen verbessern. Die Lebensenergie des Superduos wird auch nur selten knapp, da wir für in Schrott verwandelte Gegner Energie zurückgewinnen.

Geht einem der Helden die Puste aus, wechseln wir zum Kollegen. Der andere ruht sich für 20 Sekunden aus, bis er wieder mit minimaler Energie in den Kampf eingreifen kann. Wenn allerdings beiden Recken die Kraft ausgeht, springen wir automatisch zum letzten Speicherpunkt und dürfen es noch mal versuchen. Das Programm sichert mehrere Male in einem laufenden Kapitel, sodass wir nie zu weit zurückgeworfen werden.

Berge von Schrott

Hektisch wurde es beim Testen erst, als wir eine Gruppe Wissenschaftler vor einer sich nähernden Laserstrahlenwand retten müssen. Dafür räumen wir den Weg frei, der von Walzen, Toren und Kisten versperrt ist. Hier ist Schnelligkeit gefragt, denn Mister Incredible kann zwar Tore anheben und Kisten kaputtschlagen, aber nicht die Walzen aufhalten – das ist Frozones Job. Also müssen wir ständig den Helden wechseln. Erst nach einigen Versuchen haben wir das richtige Timing gefunden, um die Wissenschaftler zu retten.

Wir schlagen uns durch neun actiongeladene Missionen, um nach rund acht Stunden dem Tunnelgräber im Endkampf gegenüber zu stehen. Der sitzt in einem Roboter, der auf uns schießt und mit Bohrköpfen angreift. Zwischendurch kommen auch noch Wellen von rotierenden Bohrern, schlagkräftigen Zerhackern und schießenden Giftschleudern auf uns zu – nichts für schwache Nerven. Da wir aber schon vorher das Vergnügen mit diesen paar Gegnertypen hatten, bringen sie uns nicht in Bedrängnis.

Grafik-Highlight

Die 3D-Grafik ist bunt und hübsch, so wie Comicliebhaber sie gerne haben. Schade nur, dass die Zwischensequenzen, mit denen die Kapitel eingeleitet werden, in einer pixeligen Auflösung laufen. Das passt so gar nicht zu den detailliert gestalteten Levels und effektreichen Explosionen. Dafür werden sich Fans des Films freuen, denn die Synchronsprecher des Disney-Films haben die Stimmen der Figuren eingesprochen.

Die Spielzeit ist mit etwa acht Stunden ziemlich kurz bemessen, doch nach dem Durchspielen können Sie in aller Ruhe durch Extras wie Konzeptzeichnungen streifen. Oder Sie starten das Spiel noch einmal zu Zweit im kooperativen Modus, und zeigen dem Tunnelgräber, wer hier wen untergräbt. Außerdem können Sie neun Minispielchen starten, in denen Sie Wissenschaftler retten oder eine bestimmte Anzahl von Gegnern plätten.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Adventures

Etwas kurz, aber spaßig

Ich froste mich am Liebsten mit Frozone durch die Gegnerhorden. Schon allein die Tatsache, dass die nachfolgenden Roboter ihre eingefrorenen Kollegen umhauen, finde ich praktisch. Ansonsten hab ich die kompletten acht Stunden durchweg Spaß gehabt, auch wenn es an Gegnertypen mangelt.

Blöd finde ich auch hier wieder die automatische Kameraeinstellung, wie schon in Lego Star Wars. Die Kamerawinkel sind oft so ungünstig, dass ich nicht sehen kann, ob ich in die Luft oder in einen Robotermagen boxe.

Meine Wertung **84**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Unglaublich einfallslos

Ich bin Fan der Unglaublichen, aber das neue Abenteuer wirkt wie frisch vom Fließband. Die öden Roboter-Gegner mal außen vor gelassen: Es fehlt die besondere Note. Etwa eine parallel laufende Storylinie mit Elastigirl, oder wirklich zündende Gags. Auch das Upgrade-System gaukelt eine Komplexität vor, die nicht da ist. Für passionierte Actionspieler ist das zu schwach.

Meine Wertung **72**

DIE UNGLAUBLICHEN 2



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (22 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Heavy Iron Studios/THQ
Webseite	http://thq.com/incredibles
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufen; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Radeon 7500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- schöne Comicgrafik
- Originalstimmen aus dem Film
- guter Koop-Modus

KONTRA

- ungeschickte Kameraeinstellungen
- wenig Gegnertypen
- kurze Spielzeit (8 Stunden)

SUSANNE BRAUN	84
SIMON FISTRICH	72

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Holland im **Nebel**: Die Levels erscheinen noch kleiner als sie ohnehin sind, da Objekte und Gegner schon früh ausgeblendet werden.



Ganz schön nutzlos: Das **Mündungsfeuer** der Maschinenpistole verdeckt unser Fadenkreuz. So wird genaues Zielen zur Glückssache.

BATTLESTRIKE CALL TO VICTORY

Erbarmungslos! Die berüchtigte Battlestrike-Serie erreicht mit Call to Victory einen neuen Tiefpunkt.

Operation Market Garden: Die Geschichte der alliierten Fallschirmjäger, die im besetzten Holland Brücken erobern sollten, dürfte selbst Geschichtsmuffeln ein Begriff sein. Kein Wunder also, dass diese Episode des Zweiten Weltkriegs regelmäßig in Filmen, Dokumentationen und natürlich in Computerspielen verwurstet wird. Jüngstes Beispiel: Der Weltkriegs-Shooter **Call to Victory**, der in den USA bereits vor einem Jahr erschien und hierzulande unter dem »ruhmreichen« **Battlestrike**-Label auf die PC-Gemeinde losgelassen wird.

Berühmte Vorbilder

Bereits im Ladebildschirm erinnert das Spiel an berühmte Vorbilder wie **Medal of Honor**: Flankiert von Armee-Accessoires werden uns hier auf einem Schmierzettel die Einsatzziele präsentiert. Schnell wird allerdings klar, dass **Call to Victory** nie die Qualität seiner Vorbilder erreicht. Obwohl das Spiel die Jupiter-Engine von Monolith nutzt, die beispielsweise in **No One Lives Forever 2** zum Einsatz kam, bewegen wir uns durch trist texturierte Städte, in denen uns ebenso simpel gestaltete Wehrmachtsoldaten an den Ledernacken wollen.

Natürlich schicken uns die Entwickler nicht wehrlos an die Front. Das Arsenal ist recht bescheiden und enthält lediglich die üblichen Ami-Knarren (Tommy-Gun, M1-Karabiner, etc.). Gefallene Gegner lassen ihre Waffen nicht liegen, deutsche Ausrüstung kriegen wir also erst gar nicht in die Finger.

Dumme Frontschweine

Macht aber nichts, denn die Standardwaffe – ein Scharfschützengewehr – reicht völlig, um uns durch die Levels zu meucheln. Genreüblich markiert ein Richtungspfeil auf unserem Kompass das Einsatzziel. Auf dem Weg dorthin treffen wir natürlich auf Feinde, und wenn das passiert, wird das Treiben kriminell. Die Gegner-KI agiert nämlich ähnlich schlau wie ein gehirnamputierter Schimpanse, trifft aber auf große Entfernung oft spielend ins Schwarze. Eine Trefferanzeige gibt es nicht, und somit werden wir bisweilen von weit entfernten Gegnern zusammengeschossen, ohne zu wissen, woher die Kugeln eigentlich kommen.

Nicht denken – Ballern!

Kompliziertere Aufgaben müssen wir fast nie meistern, oft genügt es, sämtliche Gegner auszuschalten. In einigen Missionen verlangen uns die Entwickler allerdings mehr ab, etwa dann, wenn wir einen Tiger-Panzer per Sprengladung zu Altmetall verwandeln sollen. Auch hier bedient sich das Spiel dreist bei **Call of Duty** und zeigt per »Geisterbild« an, wo genau wir die explosiven Grüße zu platzieren haben.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Alles nur geklaut

Call to Victory ist einfach mies und passt somit hervorragend in die trashige Battlestrike-Serie. Noch entsetzlicher als die nicht vorhandene Gegner-KI, das missglückte Missionsdesign und der angestaubte Look ist aber die Dreistigkeit der Entwickler. Alle wichtigen Elemente wie Benutzerinterface, Story oder Spielprinzip sind nämlich bei Call of Duty abgekupfert.

Das Geklaute ist aber derart schlecht umgesetzt, dass selbst fanatische Anhänger von Weltkriegs-Shootern die Finger von diesem Machwerk lassen sollten!

Meine Wertung **19**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Klartext, bitte!

Battlestrike gefährdet eher das Zwerchfell denn die Vorherrschaft von Call of Duty & Co. Allein schon die an Michael Jacksons Moonwalk erinnernden Laufanimationen der Gegner sind eine Klasse für sich.

Mich nerven vor allem die ungenauen Einsatzbefehle. Ich soll eine Brücke verteidigen? Quatsch, ich muss sie zurückerobern! Alle Gegner ausschalten? Weit gefehlt, vorrücken zum Zielpunkt ist gefragt.

Meine Wertung **28**

CALL TO VICTORY



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (8 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Groove/dtp
Webseite	www.city-interactive.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480, Grafikkarte Geforce	CPU 700 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x960, Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	3
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO
- geringer Hardwarehunger
- einsteigerfreundlich

KONTRA
- dämliche KI
- lächerliche Grafik
- fehlerhaftes Missions-Design
- antiquierte Technik

SASCHA GLISS 19
RÜDIGER STEIDLE 28

Durchschnitts-Wertung der Tester **24**



Es ist **Radioactive Man**! Diese giftgrüne Brille stammt jedenfalls sicher nicht von Fielmann.



Wir haben ihn gefunden – den richtigen **Aufbewahrungsort** für die GSG-9-Spiel-CD.



Bitte nicht stören! Den **Geiseln** ist es völlig schnuppe, dass sich direkt vor ihren Augen geklonte Terroristen und Polizisten die Kugeln um die Ohren jagen. Uns übrigens auch. Die Gefechte sind lahm.

GSG 9



In Deckung, Counter-Strike! Lauf, Rainbow Six! Versteck dich schnell, SWAT 4! Sonst lacht ihr euch tot ...

Das ist aber lieb! Davilex »garantiert« uns auf der Packungsrückseite Spielspaß in diesem »hochspannenden« Ego-Shooter. Damit lehnen sie sich allerdings etwas weit aus dem Fenster. Dass Actionliebhaber bei einer Runde **GSG 9 Anti-Terror Force** tatsächlich so etwas wie Freude empfinden, ist in etwa so wahrscheinlich wie ein Orgasmus bei einer Wurzelbehandlung – ohne Betäubung.

Achtung, Alkoholkontrolle!

Im Optionsmenü geht der »Spaß« schon los: Wir wollen die Standardeinstellung ändern (Schießen auf Maustaste zwei!?), doch vergisst das Programm die Konfiguration wieder. Wenigstens merkt es sich die Mausgeschwindigkeit. Doch ach, selbst das höchste Setting ist zu unsensibel. Wir wanken wie ein Betrunkener durch steril texturierte Räume, ballern mal rechts, mal links am Ziel vorbei. Oder drehen uns um die eigene Achse und verlieren die Orientierung. Das ist in der ersten Mission zum Glück noch nicht tödlich, denn die besteht aus langweiligen Schieß- und Turnübungen.

Sterbende Schwäne

Im ersten richtigen Einsatz zeigt **GSG 9** dann seine ganze hässliche Fratze. Wir sollen mit einem Anti-Terror-Team das Büro des britischen Premiers in der Downing Street Nummer 10 stürmen und Geiseln befreien. Dabei stehen uns unsere KI-Kameraden die meiste Zeit im Weg oder geben uns mit blecherner Synchronstimme sinnlose Ratschläge. Die Gegner sind auch nicht besser, kleben stur an ihren Positionen oder staksen stupide Patrouillenrouten ab. Wenn wir sie von ihrem virtuellen Leiden erlösen, machen sie Kniebeugen oder bleiben einfach erstarrt in der Luft kleben. Zum Glück bremst ein Absturz unseren Lachanfall.

Hellsichtige Terroristen

In der dritten Mission bleibt uns das Lachen im Halse stecken, sollen wir doch an den Gegnern vorbei schleichen. Was gar nicht funktioniert – mal erspähen sie uns durch Wände hindurch, ein andermal bringt sie ein Stepptanz vor ihrer Nase nicht aus der Ruhe.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Rausgeschmissenes Geld

Hätte ich bei der Bundespolizei irgendwas zu sagen, ich würde den Entwicklern eine Einsatzgruppe auf den Hals hetzen oder sie zumindest wegen übler Rufschädigung verklagen. GSG 9 ist dermaßen mies, dass selbst die dafür verlangten 20 Euro terroristische Abzocke sind.

Grausige Grafik, schlechte Steuerung, keine KI, böse Bugs – die Liste ist zu lang, um hier alles aufzuzählen. Ich hoffe inständig, dass uns die Entwickler von Davilex künftig mit ähnlich gurkigen Actionspielen verschonen und wieder Autobahnraser spielen.

Meine Wertung **12**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Frisch aus der Shooter-Hölle

Garstige und farbarme Grafik, frevelhaftes Missionsdesign, verkorkste Steuerung, jämmerliche Vertonung: Hier haben Sie das perfekte Weihnachtsgeschenk für Leute, die Sie absolut nicht leiden können. Hoffentlich bekommt die echte GSG 9 das Spiel nicht zu sehen. Die würde glatt zu Davilex marschieren und die Verantwortlichen wegen Computerterrorismus hopsnehmen.

Meine Wertung **6**

GSG 9 ANTI-TERROR FORCE



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (8 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Davilex/Koch
Webseite	www.davilex.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO
- niedrige Hardwareanforderungen
- amüsante Sprachausgabe

KONTRA
- nicht vorhandene KI
- unpräzise Steuerung
- eintönige Levels
- Bugs und Abstürze

RÜDIGER STEIDLE	12
SIMON FISTRICH	6

Durchschnitts-Wertung der Tester: **9**



Wenn Sie einen Feind **totprügeln**, zeigt das Spiel die Aktion in Nahaufnahme.



Sobald wir einen Sektor der Stadt kontrollieren, eilt bei Kämpfen **Unterstützung** herbei.



Die **Zwischensequenzen** erzählen in Spielgrafik eine mit Klischees voll gestopfte Geschichte.

VIDEO

CRIME LIFE

»Immer mitten in die Fresse rein«, sangen die Ärzte. Crime Life ist gewissermaßen das Spiel zum Lied. Hier geht's ausschließlich um sinnlose Gewalt und coole Typen in zu weiten Hosen.

Klassische Prügelspiele wie **Double Dragon** oder **Streets of Rage** waren zu Zeiten von Segas Master System und Mega Drive die absoluten Renner auf Konsolen. Am liebsten kooperativ zu zweit prügelten sich die Spieler durch seitlich scrollende Szenarien und verteilte blutige Nasen. Entwickler Hothouse Creations (**Casino Inc.**) versucht sich an einer Neuauflage der Simpelspiele, verfrachtet **Crime Life** aber in ein Szenario voller Hoods und Homies, wie wir es aus **GTA San Andreas** kennen – und entweder lieben oder hassen.

Karriere machen

Sie spielen Tre, einen kleinen Straßenrowdy mit großen Ambitionen. In 15 Missionen arbeiten Sie sich zum gefürchteten Gangsterboss von Grand Central City hoch. Ihr Leben beginnt dabei mit einfachen Handlanger-Arbeiten für den Boss Ihrer Gang, den Outlawz: gewaschenes Geld zur Bank bringen, unkooperative Geschäftsleute einschüchtern, die feindliche Gang der Headhunterz aufmischen. Dazu scheuchen Sie Ihren Hip Hopper mit Tastatur und Maus durch die zehn Bezirke der virtuellen Metropole. Was Sie zu tun haben, kaut Ihnen die lineare Kampagne vor – ein freies Spiel wie in **GTA** gibt es nicht.

Das braucht **Crime Life** aber auch nicht, denn hier geht's ums Prügeln. Mit der linken Maustaste starten Sie schwache Angriffe, mit der rechten gehen Sie härter zur Sache. Mit jedem Treffer laden Sie eine Energieanzeige für Spezialattacken auf, die Sie dann über Tastenkombinationen auslösen. Was zunächst nach grundsoliden Raufereien klingt, entpuppt sich in der Praxis als todlangweilige bis nervtötende Angelegenheit. Oft genug legen Sie sich nämlich mit gut zwei Dutzend Gegnern auf einmal an. Dazu gesellen sich Ihre persönlichen Bodyguards und, wenn Ihre Gang im entsprechenden Bezirk das Sagen hat, eine ganze Ladung schlagkräftiger Unterstützung. Das Ergebnis: heilloses Durcheinander. Kombo-Angriffe zu landen ist hier fast unmöglich, Sie hämmern einfach wild auf die Tasten. Nach gut und gerne zehn stupiden Kampfminuten ist dann alles vorbei, und Sie sind auf dem Weg zum nächsten Schlagabtausch.

Prügeln bis ins Grab

Von den schlecht aufgelösten Fototexturen auf den Köpfen der Gangster in übergroßen Hosen abgesehen, ist **Crime Life** zumindest technisch ansprechend präsentiert. Die Charaktere babbeln im besten amerikanischen Ghetto-Slang daher. Deutsche Sprachausgabe gibt es keine, aber übersetzte Untertitel. Die Schauplätze in Grand Central City sind vollkommen unterschiedlich gestaltet und decken vom luxuriösen Villenviertel über das obligatorische Ghetto bis zum versifften Knast alles ab, was das Gangster-Klischee hergibt. Das schließt hier allerdings auch sinnlose Gewalt mit ein. Unser Homie-Held darf die Gegner nämlich nicht einfach ausknocken, sondern muss sie töten. Dafür fielen den Entwicklern viele Varianten ein – vom Genickbruch bis zum beherzten Fußstampfer ins Gesicht. Ob das geschmacklos ist oder ertragbar, das muss jeder für sich selbst entscheiden – die USK-Einstufung »keine Jugendfreigabe« trägt **Crime Life** jedenfalls zu Recht.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Das ist mir zu geschmacklos

Ein klassisches Prügelspiel würde ich tatsächlich gerne wieder spielen, Crime Life geht für meinen Geschmack aber einfach zu weit. Warum muss ich mir unzählige Male mit ansehen, wie meine Figur anderen Charakteren das Rückgrat bricht? Der Hip-Hop-Atmosphäre dient es nicht, und die viel zu chaotischen Kämpfe werden dadurch auch nicht spannender.

Weniger wäre hier tatsächlich mehr gewesen. Weniger Gewalt, weniger Gegner – und ich hätte meinen Spaß gehabt. Die Grundidee gefällt mir nämlich recht gut.

Meine Wertung **40**



SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele

Daneben geprügelt

GTA ist auch brutal, dafür aber ein Musterbeispiel an spielerischer Freiheit. In Crime Life geht's nur darum, möglichst vielen Hinterhof-Homies buchstäblich die Wirbelsäule zu pulverisieren. Und das ist spielerisch noch nicht mal gut umgesetzt.

Offensichtlich haben die Entwickler mehr Arbeit in die drastische Darstellung als ins Spieldesign gesteckt. Nichts für mich.

Meine Wertung **38**

CRIME LIFE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (30 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Beat-em-Up
Entwickler/Publisher	Hothouse/Konami
Webseite	www.konami-crimelife.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- abwechslungsreiche Schauplätze
- viele Kombo-Angriffe möglich
- stimmiger Soundtrack

KONTRA
- eintöniger Spielablauf
- zu hektische Kämpfe
- extreme Gewaltdarstellung

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 40
SIMON FISTRICH 38

39



Auch an **Minispiele** auf der Anzeigetafel haben die Entwickler gedacht.



In Fastlane Pinball dreht sich alles um Geld, Verbrechen und schnelle **Autos**.



Viele der besonderen Ereignisse sind mit Grafikeffekten hübsch in Szene gesetzt. Treffen wir drei »TNT«-Felder, setzen wir damit beispielsweise diesen **Zeppelin** in Brand.

FASTLANE PINBALL

So viel Frust für so wenig Geld – Fastlane Pinball ist gemacht für die ganz beharrlichen Spieler.

Fastlane Pinball wartet zwar nur mit einem Flippertisch auf, der hat aber alles, was ein guter PC-Flipper braucht. Eigentlich. Viele Rampen, noch mehr Kombo-Möglichkeiten, kurzweilige Minispiele auf der Anzeigetafel und diverse Sonderereignisse. Wenn wir bestimmte Rampen in der richtigen Reihenfolge treffen, müssen wir auf der LCD-Anzeige eine Auto-Verfolgungsjagd meistern und dem Gegenverkehr ausweichen. Wenn wir mit Fingerspitzengefühl vier Elemente auf dem Spielfeld aktivieren, helfen wir durch das Abschießen einer Hand voll Ziele ein paar alten Freunden beim Knastausbruch. Es gibt also jede Menge zu tun.

Frust

Die Ballphysik von **Fastlane Pinball** geht in Ordnung. Für unseren Geschmack saust die Metallkugel zwar etwas zu schnell über den Tisch, aber daran haben wir uns nach den ersten Spielen gewöhnt. Wirklich problematisch sind der Tisch selbst und die Anordnung der Bumper, denn die fahren ein Frustpotenzial auf, das jenseits von Gut und Böse liegt. Dass die Kugel wegen eigener Schusseligkeit oder schlichtweg aus Pech verlorengeht, das gehört zum Flippern dazu. Allerdings saust der Ball am laufenden Band ins Nirwana – Schuld daran sind dann allerdings nicht Sie, sondern die Entwickler.

Argh!

Immer wieder passierte es uns, dass wir einen Bumper anspielten und der Kugel zuschauten, wie sie zunächst über und dann vom Tisch sauste. Vor allem die Bumper über den unteren Armen katapultieren sie nur zu gerne ins Seitenaus.

Im Netzwerk dürfen Sie sich darüber gemeinsam mit einem Freund aufregen. Die Spiele laufen dann parallel und Sie sehen die Kugel des Kontrahenten als Schatten auf Ihrem Spielfeld.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Dieser Flippertisch wurde im Höllenfeuer geschmiedet

Dass ich nur an einem Tisch spielen darf, stört mich überhaupt nicht. Denn der ist eigentlich gut durchdacht und hübsch gestaltet. Aber auch die coolen Rampen und die Minispiele ändern nichts am schier unglaublichen Frustfaktor.

Wenn ich mal wieder alle drei Bälle in weniger als fünf Minuten verloren habe, weil die miese Platzierung der Bumper mir einen Strich durch die Rechnung macht, platzt mir einfach der Kragen. Und statt Fastlane Pinball spiele ich dann eben doch wieder Timeshock!

Meine Wertung **45**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Schöner Tisch, mies geskriptet

Ich verstehe, warum die Designer den »Kickback« gleich von Beginn an aktiviert haben: Die Stahlkugel fliegt aufgrund der übel geskripteten Bumper immer wieder an den Seiten heraus. Schade drum, denn das gute Tischlayout ermöglicht durchaus unterhaltsame Flipperrunden. So aber rege ich mich immer wieder über die unfähigen Designer auf, und dafür ist mir meine Gesundheit zu schade

Meine Wertung **38**

FASTLANE PINBALL



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler, Hot Seat)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (8 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Flipper-Simulation
Entwickler/Publisher	Framework/Frogster
Webseite	www.fastlane-pinball.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; frustig
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU 900 MHz
Grafikkarte Geforce 4 MX	RAM 128 MB
Auflösung 800x600	CPU 1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 8500	RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU 1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 8500	RAM 512 MB

EINZELNOTEN

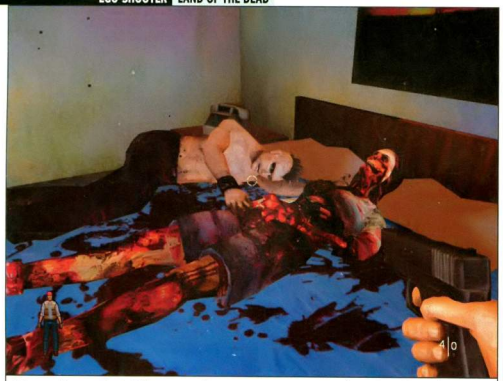
Grafik	7
Sound	4
Steuerung	8
Multiplayer	6

PRO
- viele Rampen
- im Netzwerk spielbar
- nette Minispiele

KONTRA
- hohe Frustgefahr
- nur ein Flippertisch
- auf Dauer nervige Musik

DAVID BERGMANN	45
GEORG VALTIN	38

Durchschnitts-Wertung der Tester **42**



Herumliegende **Leichen** wie dieses angenagte Pärchen werden oft überraschend als Zombies wiedergeboren. Hier heißt es: Obacht geben!



Die Untoten sehen abwechslungsreich aus. Das Exemplar vorne war vor kurzem noch ein Polizist, jetzt will es nur noch **Menschenfleisch**.





LAND OF THE DEAD

Hier sind nur der monotone Spielablauf und die schwache Story gruselig.

So hat sich Jack das Landleben nicht vorgestellt: Erst fällt der Strom aus, dann entpuppen sich die apathischen Fremden in seinem Vorgarten als hungrige Zombies, die dem bodenständigen Farmer an die Eingeweide wollen. Ganz der vorbereitete Amerikaner hat Jack natürlich eine Flinte auf dem Speicher, und irgendwo im Keller müsste doch noch ein Vorschlaghammer rumliegen ...

Wo hab' ich meinen Kopf?

Land of the Dead ist der Ego-Shooter zum aktuellen vierten Film der berühmt-berüchtigten Zombiereihe von Horror-Altmeister George A. Romero. Dessen sozialkritische Ansätze fallen beim Spiel gänzlich unter den Tisch. Die Devise lautet Metzeln. Und das nicht zu knapp: Jack zerlegt in rund 15 Levels unzählige untote Schergen mit einem bunten Sammelsurium an mehr oder weniger einfallsreichen Waffen in blutige und glitschige Einzelteile.

Neben Standards wie Schrotgewehr, Pistole und Granaten kommen Äxte, Stahlrohre, Schaufeln und Molotowcocktails zum Einsatz. Dass es da grafisch nicht gerade bieder zugeht, versteht sich von selbst. Arme, Köpfe und Innereien trennen sich effektvoll im Sekundentakt von ihren Besitzern. Das treibt dem Splatterfan Freudentränen in die Augen und den deutschen Behörden Sorgenfalten auf die Stirn: **Land of the Dead** ist keinesfalls für Jugendliche geeignet und hierzulande nur über Importhändler erhältlich.

Hauch mich an

Die Zombies selbst sind dümmer als Knäckebrot: Wie frisch von der Weihnachtsfeier torkeln sie meist im Schneckentempo auf uns zu. Nur selten bemühen sie Schlagwaffen, nie ausgefeilte Strategien. Kritisch wird's nur, wenn sie grünen Nebel versprühen. Erwischt der uns, verwandeln wir uns kurzzeitig in eine Art Azubi-Untoten. Zwar haben wir noch die Kontrolle über Jack, allerdings mit stark eingeschränkter und verschwommener Sicht. Trotz dieser Hürde ist **Land of the Dead** ein sehr einfach zu spielender Shooter. Während der gesamten Spieldauer haben wir nur ein einziges Mal das Zeitliche gesegnet, selbst auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad.

Abwechslung vom ständigen Draufhauen oder gar Rätsel sind so gut wie nicht vorhanden, zudem geht es streng linear zu. Das Leveldesign reicht von brauchbar (Krankenhausflure, riesige Hochhauslobby) bis hin zu stinklangweilig (Abwasserkanäle, Tiefgaragen). Die extrem kurze Spieldauer von knapp vier Stunden genügt uns völlig, denn länger hätten wir den eintönigen Spielablauf sowieso nicht ertragen. Auch wegen der betagten, auf der **Unreal 2**-Engine basierenden Grafik.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Gähn of the Dead

Die harten Blut- und Splattereffekte können nicht verbergen, wie wenig Mühe sich die Entwickler mit Land of the Dead gemacht haben. Die lahme KI geht in Ordnung; Zombies haben's im Oberstübchen halt nicht so. Dagegen fehlen jegliche Überraschungen wie etwa Zwischengegner oder ein vernünftiger Spannungsbogen.

Bleiben Sie lieber bei grafisch und spielerisch ungleich besseren Gruselspielen wie Fear oder The Suffering: Ties that bind. Oder investieren Sie die 20 Euro in eine amtliche Horror-DVD.

Meine Wertung **40**



FLORIAN STANGL
Experte für Actionspiele

Diese Zombies sind schlimmer als der Musikantenstadel

Als Fan der Romero-Zombiefilme hatte ich mehr erhofft. Zugegeben, Stil und Atmosphäre erinneren an die Werke Romeros, doch Spieldesign und Technik sind unter aller Sau. Selten zuvor musste ich einen so uninspirierten dampfenden Haufen spielen wie Land of the Dead. Wenn Sie kein hirnloser Zombie sind, dann lassen Sie die Finger davon!

Meine Wertung **19**

LAND OF THE DEAD



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (8 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Brain/Groove Games
Webseite	www.landofthedeadgame.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich (Importspiel)
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	5

PRO
- nett animierte Zombies
- passender Soundtrack

KONTRA
- eintöniger Spielverlauf
- lahme Grafik
- sehr kurze Spielzeit (4 Stunden)
- kaum Story

SIMON FISTRICH	40
FLORIAN STANGL	19

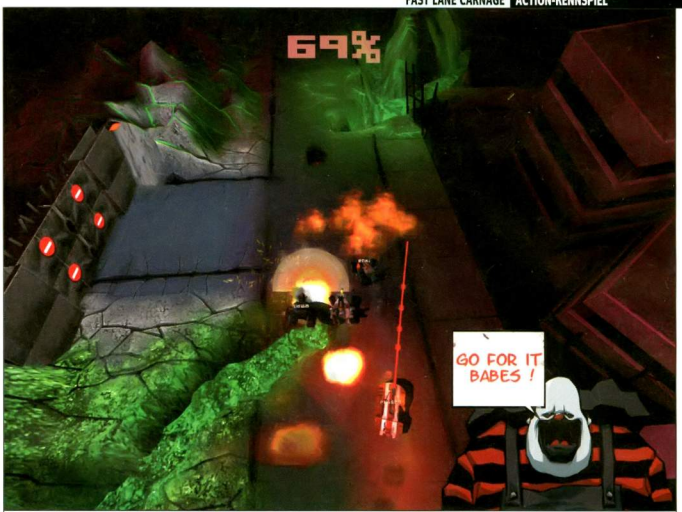
Durchschnitts-Wertung der Tester **30**



Blindflug: In der Wüste nimmt uns ein ziemlich nerviger **Nebeleffekt** die Sicht.



Die Menüs (hier der **Waffenladen**) sind unübersichtlich und verwirrend.



Chaos pur! Wenn alle vier Konkurrenten so nah beieinander fahren, wird es brutal. Gerade mächtigere Waffen wie Flammenwerfer oder **Laser** machen mit den Gegnern kurzen Prozess.

FAST LANE CARNAGE

DEMO

Wer nicht fahren kann, muss ballern: klassisches Action-Rennspiel mit kleinen Macken.

Erinnern Sie sich noch an **Death Rally**? Dieses nette kleine Rennspiel kam Mitte der 90er-Jahre von Apogee und spielt sich ganz ähnlich wie der erste Teil der **Micro Machines**-Serie. Allerdings konnten wir in **Death Rally** mit tödlichen Accessoires wie MG oder Raketenwerfer unsere Gegner von der Piste blasen.

Unhöfliche Menüs

Fast Lane Carnage schlägt in die gleiche Kerbe und versetzt uns in eine Zukunft, in der Rennsport ebenso viel mit Bleifuß wie mit Brutalität zu tun hat. Nachdem wir uns durch merkwürdig-unübersichtliche Menüs im Graffiti-Stil gekämpft haben (die uns mit Sprüchen wie »Sie fahren scheiße!« beleidigen), geht es in drei Ligen zur Sache.

Pro Saison stehen sechs Rennen an, wobei wir uns stets für eine von zwei Strecken entscheiden müssen. Für gute Platzierungen gibt es selbstverständlich Bares. Das geben Sie in der Garage fürs Tuning oder beim Waffenhändler für heftigere Knarren aus. Ein paar Mausklicks später geht es dann endlich auf die Strecke, die wir ganz klassisch von oben betrachten. Nicht nur die Perspektive, sondern auch die Steuerung erinnern stark an **Death Rally**. Die Autos reagieren direkt und rutschen mit der Handbremse spektakulär um Kurven. Eine Übersichtskarte gibt es nicht, und somit brauchen Sie gute Reflexe, wenn Sie nicht in einem der vielen Hindernisse (Lavaseen, Säuretümpel) enden wollen.

Schnell oder brutal?

Abgerechnet wird zum Schluss, und dabei zählen neben unserer Platzierung im Rennen auch unsere Abschüsse. Selbst wenn Sie also nie als Erster im Ziel angekommen, können Sie sich trotzdem an die Spitze der Liga manövrieren, sofern Sie genügend Gegner über die Klinge springen lassen.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Ballerspaß mit Schönheitsfehlern

Ich mag Rennspiele wie Fast Lane Carnage eigentlich. Zu blöd, dass die Entwickler geschlampt haben. Menüs reagieren oft nicht, und das Spiel stürzt bisweilen ab.

Abgesehen davon rollt hier ein würdiger Nachfolger von Micro Machines und Co. an den Start. Fahrgefühl und Streckendesign stimmen, die Waffen sind abwechslungsreich. Deaktivieren Sie aber um Himmels Willen die Musik! Die kommt nämlich von den selbst ernannten Hip-Hop-Checkern von Aggro Berlin und ist einfach nur peinlich.

Meine Wertung **69**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Kein Multi-Spaß

Die Solo-Rennen machen vor allem eines: Lust auf Mehrspielermatches. Die waren schon beim erklärten Vorbild Death Rally das Highlight. Doch der Multiplayer-Modus laggt bereits im LAN so sehr, dass an Internet-Rennen gar nicht zu denken ist.

Schade, denn solo fehlt auf Dauer die Motivation. Das Upgrade-Angebot ist zwar reichhaltig, aber die Strecken ähneln sich zu sehr.

Meine Wertung **69**

FAST LANE CARNAGE



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (3 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Parallax Factory/Frogster
Webseite	www.fastlanecarnage.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce	CPU 600 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x960, Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	4

PRO
- gutes Fahrgefühl
- viele Waffen-Upgrades
- größtenteils gelungenes Streckendesign

KONTRA
- läuft nicht stabil
- unübersichtliche Menüs
- KI-Gegner teilweise dämlich

SASCHA GLISS	69
RÜDIGER STEIDLE	69

Durchschnitts-Wertung der Tester: **69**



Hmm, das schmeckt! Der leckere **Hirnsnack** bringt frische Energie und ermöglicht den Einsatz von Stubbs' Spezialfähigkeiten (rechter Rand). Das Opfer kämpft anschließend auf unserer Seite.



Kettensägenmassaker: Bei so ausgerüsteten Gegnern muss Stubbs besonders aufpassen.



Fremde **Körperteile** eignen sich vorzüglich als Waffe gegen gepanzerte Gegner.



STUBBS THE ZOMBIE

Hey, hier kommt Stubbs: Als netter, aber hungriger Zombie futtert er nahrhaftes Gehirn, benutzt seine sowie fremde Körperteile als Waffe und sucht eine geheimnisvolle Schöne.

IMPORTIERTER ZOMBIE

Stubbs the Zombie ist nur bei Importhändlern wie Okaysoft erhältlich. Gerüchte, dass THQ das Spiel im nächsten Jahr nach Deutschland bringen wollte, hat der Publisher auf unsere Nachfrage hin verneint. Da es trotz des humorvollen Hintergrunds sehr blutig zugeht, hätten sich Käufer einer deutschen Version ohnehin auf eine entschärfte Version einstellen müssen.



Verliebter Zombie trifft auf arglosen Trainee: Eine unheimliche Begegnung der untoten Art mit Folgen.

1. Dezember 2005

Simons Tagebuch: Als Trainee hat man's nicht leicht. Wie heute, als Herrn Deppe die Currywurst nicht geschmeckt hat, die ich ihm besorgen sollte. Die Strafe: den Verlagskeller aufräumen. Zwischen all dem Gerümpel fand ich unter einer alten **Pac Man**-Schachtel ein vergilbtes Tagebuch. »Ed Stubblefield: Mein Leben und die Zeit danach« stand auf dem verschimmelten Deckel. Neugierig schlug ich die erste Seite auf. Drei CDs purzelten mir entgegen ...

1. Dezember 1933

Stubbs' Tagebuch: Heute habe ich das Geschäft meines Lebens gemacht. Aber warum hat man mich denn zur späten Stunde in diese gottverlassene Pampa bestellt? Ich muss aufhören, da kommen meine Kunden. Sie scheinen Gewehre dabei zu haben. Wollen sie etwa jagen? Ich werde mal nachfragen ...

1. Dezember 1959

Stubbs' Tagebuch: Ich bin tot. Nein, nicht ganz. Eigentlich fühle ich mich sogar ziemlich lebendig, rieche nur etwas streng, und meine motorischen Fähigkeiten lassen zu wünschen übrig. Erstmal ne' Kippe und umsehen. Die gottverlassene Pampa hat sich in den letzten 26 Jahren seit meinem unfreiwilligen Ableben ziemlich verändert: Ich stehe in einer riesigen Stadt namens Punchbowl. Aber was für eine Stadt! Fliegende Autos und Roboter! Von all dem Gucken werde ich langsam hungrig. Eigenartigerweise muss ich an menschliches Hirngewebe denken ... mmh, lecker ...

2. Dezember 2005

Simons Tagebuch: Habe heute **Stubbs** installiert. Was für ein abgefahrenes Konzept! In einer futuristischen Stadt in 60er-Jahre-Optik spiele ich einen liebenswerten grünen Zombie aus der Verfolgerperspektive, mit Schlapphut und Kippe auf der Lippe. Meine Aufgabe: anderen markerschütternd schreienden Spielfiguren das Hirn aussaugen. Die fallen dann für einen kurzen Moment um, sind danach aber auf meiner Seite und begeben sich ihrerseits »zu Tisch«. Ich kann sie sogar mit einem Pfiff rufen oder mit einem Stoß in die gewünschte Richtung bugsieren. Und dazu laufen bekannte Oldies wie »Lollipop« vom Band. Das nenne ich mal eine gelungene Atmosphäre!

2. Dezember 1959

Stubbs' Tagebuch: Ich hab's geschnallt. Ich bin ein Zombie, und es ist völlig okay, menschliche Gehirne zu verspachteln. Leider finden das deren Besitzer gar nicht okay. Verbal kann ich mich nicht gut ausdrücken, meine Sätze bestehen nur aus gurgelndem Nuscheln. Daher setze ich meine Fäuste und Füße zur Überzeugung ein, und greife dann beherzt zu.

Ich kann mich auch von hinten anschleichen. Ärgerlich ist, dass meine Opfer manchmal Waffen einsetzen. Da ich nur recht langsam durch die Gegend schlurfe, setzen die mir arg zu. Wenn meine Kraft zu neige geht, muss ich mich kurz ausruhen oder schnell neues Frischfleisch finden. Es klappt bis jetzt aber ganz gut: Unsere tolle Zombie-Truppe breitet sich wie ein Virus über die Stadt aus. Und ich habe mich heute verliebt! Aber, ach: Ein paar üble Hinterwäldler haben meine Angebetete entführt.

3. Dezember 2005

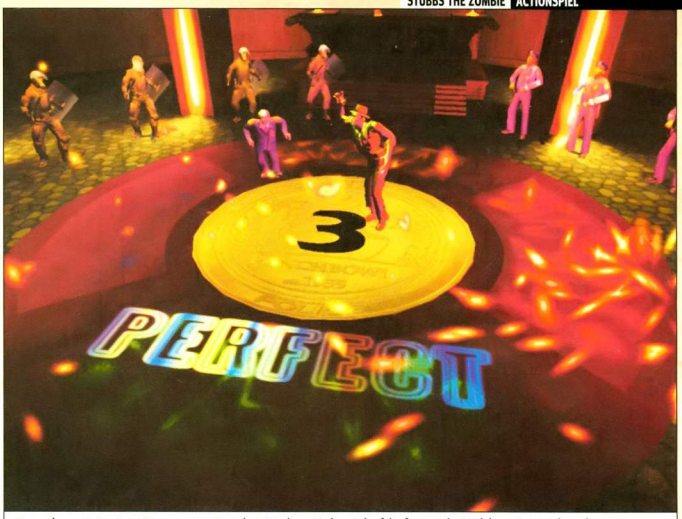
Simons Tagebuch: Stubbs lernt mit der Zeit ein paar tolle Tricks. An einigen Stellen schwingt er sich auf Tre-



Der Wissenschaftler macht gleich Bekanntschaft mit unserer teuflischen **Zombie-Hand**.



Kopflos: Stubbs untote Birne dient bei Bedarf als explosive **Bowling-Kugel**.



Eine der witzigsten Szenen im Spiel: Mit dem Polizeichef liefert sich Stubbs ein packendes **Tanzduell**. Wer hier nicht vor Lachen untern Tisch fällt, dem ist nicht mehr zu helfen.

cker oder hinters Steuer fliegender Autos. Daneben hat er ein paar Spezialfähigkeiten auf Lager: Per Tastendruck kann er einen Wind fahren lassen, der alle umherstehenden Gegner betäubt, die dann leichte Beute für ihn sind. Oder er benutzt ein Stück Gedärm als Granate, die nach etwa fünf Sekunden explodiert und zahlreiche Feinde wie Puppen durch die Luft schleudert. Oder er schraubt seinen Kopf ab und verwendet ihn als steuerbare Bowling-Kugel, die im richtigen Augenblick explodiert.

3. Dezember 1959

Stubbs' Tagebuch: Mist! Sie haben mich erwischt und wollen mich sezieren. Ich bin auf einer Stahlliege festgeschnallt und kann nicht entkommen. Wie gut, dass ich für solche Situationen meine Hand habe. Die reiße ich mir einfach raus und steuere sie dann per Gedankenkraft. Sie kann sogar an Wänden und Decken hoch krabbeln! Der Clou: Ich übernehme damit andere Leute. Zumindest die, die keinen Helm aufhaben, denn die Hand krallt sich auf dem Kopf fest. In fremder Haut fühle ich mich richtig agil und bediene sogar Waffen. Und wenn mein Sklave draufgeht, macht mir das gar nichts – Zombie-Hände wachsen schließlich nach.

4. Dezember 2005

Simons Tagebuch: Die Grafik von **Stubbs** passt wie der Zombie zum Glockenseil: Sie ist absichtlich etwas grobkörnig und erinnert an Monster-Filme der 60er-Jahre. Sobald ich in Stubbs Haut stecke, bekommt die Umgebung einen leicht grünlichen Ton. Wenn ich die Hand oder den Kopf steure, dann ist alles schwarzweiß. Überhaupt sind Stil und Design so putzig, dass ich den extremen Blutgehalt zu keiner Sekunde ernst nehmen kann. Die Gegner-Speisekarte reicht über typische 60er-Jahre-Jugendliche und -Polizisten bis hin zu Kettensägen schwingenden dicken Holzfällern mit Vollbart. Genügend nahrhafte Abwechslung für meinen kleinen Stubbs ist also vorhanden.

Stubbs' Tagebuch: In den letzten zwei Tagen habe ich etwa 500 Gehirne gegessen und dabei mindestens 25.000 Liter Blut verspritzt. So langsam fühle ich mich satt. Zwar passiert immer mal wieder was lustiges, wie etwa der Tanzwettbewerb mit dem Polizeichef von Punchbowl. Aber irgendwie langt es mir jetzt. Dabei habe ich meine Angebetete immer noch nicht gefunden. Ach, langsam artet das Zombie-Dasein in Arbeit aus. Ich glaub', ich brauche jetzt erstmal ein paar Tage Pause ...

Edward Stubblefield & Simon Fistrich





SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele

Ich bin gerne Zombie!

Das langweilige Land of the Dead ist Schnee von gestern: Stubbs ist frisch, Stubbs ist anders. Für die verrückte Idee, als verliebter Zombie durch die Welt zu ziehen, könnte ich die Entwickler küssen. Dazu zünden die vielen Gags, und die technische Umsetzung ist vorbildlich.

Spielerisch ist Stubbs aber nicht ganz so gelungen: Die meiste Zeit bin ich damit beschäftigt, im Chaos aus panischen Opfern möglichst viele Gehirne zu essen. Das macht ein paar Stunden Spaß, wird aber schnell zur Routine.

Meine Wertung **84**



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Abgedreht und saukomisch

Ich mag abgefahrene Szenarien, und mit Stubbs meine Mitbürger in Zombies zu verwandeln, ist der Inbegriff von abgefahren. Vom Tanzspiel bis zum Köpfe-Kegeln: Wer hier nicht lachen kann, der ist selber schuld.

Schade, dass die Entwickler beim Spielablauf nicht ebenso kreativ waren. Auf Dauer ist mir das ständige Mampfen von Gehirnzellen doch etwas zu eintönig.

Meine Wertung **82**

STUBBS THE ZOMBIE



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (16 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Wideload/Aspyr
Webseite	www.stubbsthezombie.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich (Importspiel)
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

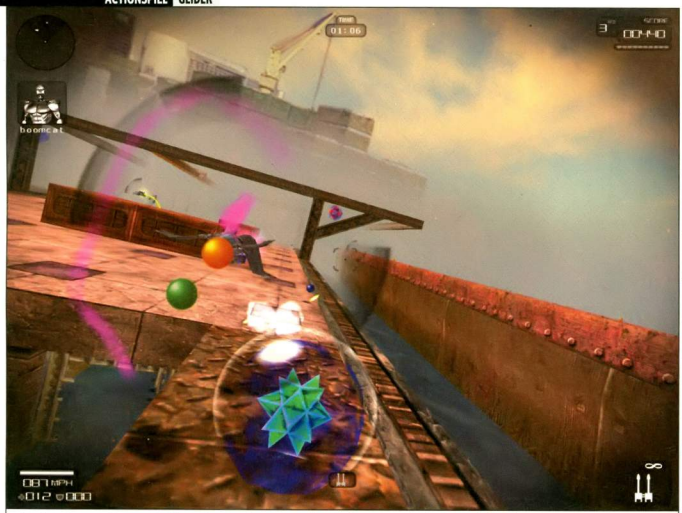
PRO

- witzige Spielidee
- stilistisch gelungene Grafik
- hochwertige Sprachausgabe und Musik
- sehr faire Speicherpunkte

KONTRA

- sich wiederholender Spielablauf
- holprig präsentierte Story

		Durchschnitts-Wertung der Tester
SIMON FISTRICH	84	83
DAVID BERGMANN	82	



Auch mit maximaler **Sichtweite** werden Details in der Ferne früh ausgeblendet. Vor uns ein Gegner mit zwei Kugeln: Wenn wir ihn abschießen, verliert er sie und wir können sie einsammeln.



Nur wenn wir mit den Kugeln durch das **Tor** (links) fliegen, gibt es Punkte.



Doppelschlag: Zwei vorwitzige Gegner verglühen unter unserem **Laserbeschuss**.

GLIDER

Fliegen, Sammeln, Ballern: Eine Prise Quake, eine Portion bunte Kugeln – fertig ist der Glider.

Der Untertitel ist Programm: In **Glider – Collect 'n Kill** sammeln wir als ultra-cooler Sportpilot mit unserem bewaffneten Flitzer bunte Bälle ein (collect) und ballern unseren Mitstreitern dabei noch locker flockig einen vor den Latz (kill). Fluggefühl und Perspektive erinnern an den Klassiker **Magic Carpet**, von dessen Klasse **Glider** meilenweit entfernt ist.

Die bunten Kugeln bringen nur dann Punkte, wenn wir mit ihnen im Schlepptau durch ein Tor fliegen, das irgendwo im Level herumsteht. Solange wir oder ein Gegner noch nicht durchs Tor geflogen sind, sind die bereits eingesammelten Bälle wertlos und werden – wie an einer Schnur – hinter den Gleitern her gezogen.

Brutalo-Sport

Die Hatz nach Punkten alleine wäre natürlich ziemlich simpel, also haben die Entwickler unserem Luftfahrzeug einen flexiblen Waffenschacht spendiert, den wir durch das Aufsammeln von Symbolen mit Vernichtungswerkzeugen bestücken. Standardmäßig gebieten wir nur über eine lasche Doppelkanone, mit der wir die Gegner bestenfalls auf uns aufmerksam machen können. Wer sich ein wenig in den Arealen umschaut, wird aber schon bald Raketen, Laserkanonen und andere Wummen finden, mit denen wir die Konkurrenten nachdrücklicher in die Schranken weisen.

Stillstand verboten

Wichtiger als die Abschüsse ist jedoch das Einsammeln der Bälle. Die KI-Gegner beherrschen ab der mittleren Schwierigkeitsstufe beide Disziplinen recht sicher, und da wir uns stets gegen mehrere Widersacher durchsetzen müssen, sind längere Feuergefechte nicht empfehlenswert. Stattdessen sollten wir – wie etwa in **Quake** – ständig in Bewegung bleiben, um ja kein leichtes Ziel abzugeben. Dies ist allerdings nicht die einzige Gemeinsamkeit mit ids Shooter-Legende: Vom Ladebildschirm über das akustische Treffer-Feedback bis hin zu den Sprachanweisungen (»You have taken the lead!«) erinnert hier sehr viel an die Mehrspielergefechte aus **Quake 4**.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Zeitverschwendung

Descent meets Magic Carpet meets Quake: Was sich auf dem Papier ganz interessant liest, scheitert an der technischen und spielerischen Umsetzung. Die Sichtweite ist derart beschränkt, dass ich den Löwenanteil der Arena erst gar nicht sehen kann. Ist aber wahrscheinlich auch besser so, denn dann müssen meine Augen nicht die kreischenden Farben Marke »LSD-Rausch« ertragen.

Das Spielprinzip hat durchaus Potenzial, mehr Positives fällt mir zu Glider allerdings beim besten Willen nicht ein.

Meine Wertung **23**



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Braucht kein Mensch

Kennen Sie dieses T-Shirt-Motiv mit dem getroffenen Soldaten und dem großen »Why?«? Das möchte ich auch die Entwickler von Glider fragen: Warum sollte jemand so etwas spielen wollen, wo es doch Quake 4, Need for Speed Most Wanted und Konsorten gibt? Zumindest im Mehrspielermodus ist Glider sogar nett, aber es gibt so viel Besseres – da bleibt kein Platz für die C-Klasse.

Meine Wertung **25**

GLIDER



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten als PDF)

Sound Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Revo Games/dtp
Webseite	www.glider-game.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	4
Steuerung	5
Multiplayer	4

PRO

- einsteigerfreundlich
- geringer Hardwarehunger

KONTRA

- hässliche Grafik
- wenig Abwechslung
- 08/15-Sounds
- Sichtweite zu gering

SASCHA GLISS	23
RÜDIGER STEIDLE	25

Durchschnitts-Wertung der Tester **24**



Die **Megabombe** zerstört mit einem Schlag sämtliche Gegner auf dem Bildschirm.



Bei **Nacht** und Schnee kommen die netten Lichteffekte besonders hübsch rüber.



Im »Extra-Modus« **wimmelt der Level** nur so von Gegnern. Manövrieren lohnt sich hier kaum. Besser in der Startzone bleiben und den Abzug durchdrücken. Irgendwas trifft man schon.

TANKS A LOT

Oder auch: Manche Entwickler sollten besser Wortspiele statt Actionspiele entwerfen ...

Laut Handbuch handelt es sich bei **Tanks A Lot** um »das actiongeladene Remake eines beliebten Klassikers«. Welcher genau dahinter steckt, verrät die Anleitung allerdings nicht. Wir tippen auf das uralte **Tanks**, einem zu 8-Bit-Zeiten tatsächlich recht populären Simpelspielchen. Dafür spricht unter anderem, dass **Tanks A Lot** genau wie das vermutliche Vorbild vor allem zu zweit Spaß macht – allerdings kooperativ statt gegeneinander.

Die Panzer-Brüder

Mangels Netzwerkmodus drängeln sich die beiden Recken vor der gleichen Tastatur. Der eine klammert sich an die Pfeiltasten, der andere an WASD. Den Feuerknopf sollten beide nicht loslassen, denn an Kontrahenten herrscht kein Mangel. Per Fallschirm trudeln allerhand Jeeps, Raketenwerfer und Tanks in allen möglichen Formen und Bewaffnungen ein. Die drängeln sich auf quadratischen Modellbaulandschaften, die mal Eiswüsten, mal Farmen, mal Bahnhöfe nachstellen. Viele Gegner hinterlassen nach ihrem von farbenprächtigen Explosionen begleiteten Ableben diverse Extras, mit denen sich die beiden Spielerfahrzeuge mit besseren Waffen, schnelleren Motoren oder Energieschilden aufrüsten lassen. Sind alle Finsterlinge vom Bildschirm geputzt, geht es in den nächsten der 55 Level.

Einsam und verlassen

Die Szenarien sind in beiden verfügbaren Spielmodi die gleichen, nur die Aufgaben unterscheiden sich. Im ersten Modus gilt es, das eigene Hauptquartier zu beschützen und die gegnerische Basis auszuschalten. Im zweiten gibt es keine festen Installationen, dafür umso mehr Feinde.

Natürlich kann man **Tanks A Lot** alleine zocken. Spaß kommt dabei aber bestenfalls ein paar Minuten auf. Mehr gibt das Simpel-Spielprinzip einfach nicht her, zumal Gegnervielfalt und Extrawaffensysteme zu wünschen übrig lassen. Dafür dürfen sich Besitzer von antiken Computersystemen freuen: **Tanks A Lot** läuft bereits mit 400 MHz und TNT 2 .

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Nein, Tanke!

Nichts gegen ein Ballerspielchen zwischendurch, aber Tanks A Lot ist sogar mir zu simpel – und ich zocke gerne Klassiker. Aber hier habe ich schon nach fünf Minuten sämtliche Extras eingesammelt und alle Gegner gesehen.

Zu zweit halte ich es zwar ein bisschen länger aus, aber auch für Multiplayer-Fans gibt es haufenweise bessere, oft kostenlose Alternative. So kann ich Tanks A Lot höchstens verzweifelten Actionspielern empfehlen, die ihren Rechner seit einigen Jahren nicht mehr aufgerüstet haben.

Meine Wertung **19**

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



Tanken ist spannender

55 Levels hin oder her: Tanks A Lot ist viel zu schlicht, um mich länger als fünf Minuten zu fesseln. Dann habe ich nämlich alles gesehen, was es im Spiel zu sehen gibt.

Warum die Entwickler nicht wenigstens einen Deathmatch-Modus in den mageren Mehrspielerpart eingebaut haben, ist mir völlig unverständlich. So muss ich mich auch zu zweit vor einem Bildschirm zu Tode langweilen.

Meine Wertung **10**

TANKS A LOT



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (1 Seite)

Sound: Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Exclusive Games/dtp
Webseite	www.exclusivegames.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 320x200 Grafikkarte TNT 2	CPU 400 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz RAM 256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	2
Steuerung	8
Multiplayer	2

PRO

- nette, genügsame Grafik
- zu zweit an einem Rechner spielbar

KONTRA

- winzige Levels
- eintönige Aufgaben
- wenig verschiedene Waffen und Gegner
- kein Deathmatch-Modus

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	19
SIMON FISTRICH	10
	15



Im Kampf mit langsamen **Helikoptern** lassen Sie Ihren Superflieger am besten selbst zum Hubschrauber mutieren. Gegen Düsenjäger eignet sich dagegen die Jet-Form am besten.



Die **Außenkameras** haben keinen spielerischen Nutzen, sehen aber schick aus.



Sie können das Cockpit zwar **ausblenden**, aber sich nur sehr schwer umsehen.

JET STORM

Ist es ein Düsenjäger? Ein Hubschrauber? Beides! Transformer im Kampf gegen den Terror.

Jet Storm ist der zweite Flugzeug-Shooter von City Interactive, dem wir in dieser Ausgabe auf den Zahn fühlen. Statt mit Weltkriegs-Maschinen brettern Sie mit futuristischen Jets über Berg und Tal. Die Flieger mutieren auf Knopfdruck zu Helikoptern, mit denen Sie auf der Stelle und sogar rückwärts schweben können.

Terroristen und Drogenbarone ersetzen die Japaner, ansonsten gleichen sich die Actionspiele wie Brüder. Hüben wie drüben wird geballert, was die Maustaste hergibt, wobei die Steuerung der Düsenjäger dank Hubschrauber-Funktion noch einfacher von der Hand geht. Auf Mini-Missionen als Flak-Kanonier oder Heckschütze müssen Sie allerdings verzichten.

Tiefflug zwischen Wolkenkratzern

Mal rasen Sie durch die Häuserschluchten einer namenlosen amerikanischen Großstadt und sollen Selbstmordattentäter abfangen, mal eskortieren Sie einen Schiffskonvoi durch einen verminten Kanal, dann wieder spielen Sie Feuerwehr und löschen Brände auf Ölplattformen. Dabei sind Sie ständig unter Beschuss von Raketenstellungen und Flakpanzern am Boden und von Drohnen, Bombern und Abfangjägern in der Luft. Mit Bodenzielen haben Sie im Schwebe-Modus leichtes Spiel, Luftziele greifen Sie am besten im Jet-Modus an.

Neben den nimmermüden Maschinengewehren haben Sie ein umfangreiches, wenn auch nicht sonderlich zielsicheres Arsenal an Bomben und Raketen an Bord. Das können Sie allerdings auch brauchen, denn im späteren Spielverlauf werden insbesondere die Begleitschutz-Missionen knüppelhart. Gleichzeitig die Flugabwehr bekämpfen, den Jägern ausweichen und einem Lastwagen den Rücken freihalten – viel Spaß!

Filmische Flops

Grafisch macht **Jet Storm** genau wie **Combat Wings** durchaus was her, ohne große Ansprüche an die Hardware zu stellen. Es gibt sogar gerenderte Zwischensequenzen, die die Terror-Drogen-Story weiterspinnen. Die Atmosphäre hält sich trotzdem in Grenzen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Laues Lüftchen statt Sturm

Warum dtp für Jet Storm zehn Euro mehr als für Combat Wings haben will, ist mir ein echtes Rätsel. Inhaltlich ist das Duo nahezu identisch, die Weltkriegs-Variante gefällt mir persönlich wegen des stimmigeren Szenarios sogar noch einen Tick besser.

Ansonsten plagen Jet Storm die gleichen Schwächen wie den Bruder, allem voran Abwechslungsarmut und der hohe Schwierigkeitsgrad. Die Stärken sind zum Glück ebenfalls geblieben, darunter die einfache Steuerung oder die ansehnliche Optik.

Meine Wertung **42**



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Fastfood für den Flieger

Warum muss ich ohne vernünftige Instrumente in den Kampf? Alle Zielmarkierungen werden beispielsweise gleich groß dargestellt und ich kann nicht sehen, welche Feinde mir und meinen Freunden gerade auf die Pelle rücken.

Zudem ist das Spiel knackig schwer: Nichts gegen herausfordernde Aufträge, aber von einer schnellen Ballerei wie Jet Storm erwarte ich mehr Fairness.

Meine Wertung **45**

JET STORM



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (10 Spieler)
Internet (10 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (4 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	City Interactive/dtp
Webseite	www.dtp-ag.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	4

PRO

- nette Transformer-Idee
- beschwerdefreies Ballern
- einfache Steuerung

KONTRA

- unübersichtliche Cockpit-Anzeigen
- teilweise zu schwierig
- Missionen ähneln sich stark

Durchschnitts-Wertung der Tester

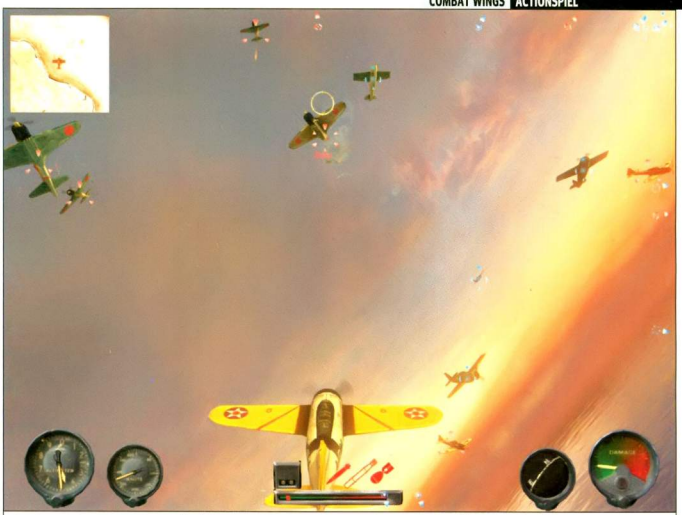
RÜDIGER STEIDLE	42
SASCHA GLISS	45
	44



Die **Cockpitperspektive** sieht schick aus, bietet aber viel zu wenig Übersicht.



In manchen Missionen bedienen Sie fest installierte **Geschütze** wie diese Flak.



In den meisten Missionen bekommen Sie es mit **Dutzenden von Feindfliegern** gleichzeitig zu tun. Zum Glück haben Sie ebenso viele Suchraketen an Bord, um der Übermacht Herr zu werden.

COMBAT WINGS

Als amerikanisches Fliegerass gewinnen Sie den Pazifikkrieg im Alleingang – Lenkraketen sei Dank.

Die polnischen Moorhuhn-Jäger von City Interactive beehren uns diesen Monat mit gleich zwei wilden Flugzeug-Ballereien: **Combat Wings** und **Jet Storm**. Ersteres knöpfen wir uns hier vor, Nummer 2 auf der gegenüberliegenden Seite. Der größte Unterschied: Während **Combat Wings** Hobbypiloten in den Zweiten Weltkrieg gegen die Japaner schickt, müssen sich **Jet Storm**-Spieler mit Terroristen und Science-Fiction-Jets herumschlagen.

Ego-Shooter in der Luft

Ähnlich wie das im September-Heft getestete **Heroes of the Pacific** (Wertung: 76 %) tauscht **Combat Wings** den Pseudo-Realismus üblicher Flugsimulationen gegen geballte Action. Tastatur und Maus ersetzen den Joystick, die Propellermaschinen lassen sich so simpel über den Pazifik treiben wie seinerzeit **Wing Commander**-Raumschiffe durchs All. Was auch daran liegt, dass die Maus in erster Linie das Fadenkreuz steuert und erst in zweiter das Flugzeug. Mit ausgeblendetem Cockpit könnte man **Combat Wings** beinahe für einen etwas seltsamen Ego-Shooter halten.

So stellen wir uns Horden von japanischen Jägern, feuern Lenkraketen (1942?) auf Bomber und schmeißen Sprengsätze auf die Kaiserliche Marine. Zwischendurch erholen wir uns im MG-Turm einer B-17 oder klemmen uns auf einem Zerstörer hinters dauerfeuernde Flakgeschütz.

Schwer und simpel zugleich

Zum simplen Spielprinzip will der bereits auf der mittleren Stufe teils happige Schwierigkeitsgrad nicht so ganz passen. Woher sollen denn Einsteiger etwa wissen, dass sie bei der Verteidigung ihrer Flugzeugträger die Zero-Jäger links liegen lassen und sich stattdessen um die Kate- und Judy-Bomber kümmern müssen, wenn es ihnen keiner sagt? Statt der eigenen Flugkünste entscheidet oft genug der Zufall über Sieg und Niederlage. Wer beispielsweise in ein langsames Catalina-Flugboot klettert, kann nur beten, dass er nicht getroffen wird – ausweichen kann er damit nämlich nicht.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Tief- statt Höhenflieger

Für mich müssen Flugsimulationen nicht unbedingt realistisch sein. Ich mag Crimson Skies, Heroes of the Pacific und Secret Weapons over Normandy. Aber Combat Wings fehlt das meiste, was mir bei den Konkurrenten gefällt. Abwechslungsreiche Missionen beispielsweise, oder atmosphärische Zwischensequenzen.

Immerhin: Die Dauerballerei macht zumindest so lange Laune, bis ich wieder drei Mal hintereinander an der gleichen Mission scheitere. Der Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen simpel und knallhart.

Meine Wertung **45**

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Tora! Tora! Gähn!

Massenschlachten, Massenabschüsse, Massenware: Wann kapieren Entwickler eigentlich, dass Dogfights spannender sind, als dutzendweise winzige Feindpunkte vom Himmel zu holen? Der einzige Unterschied zur Mohnhuhnjagd ist hier, dass die Hühner zurückschießen. Lustigerweise mit zwitschernden Schussgeräuschen. Für dieses Combat Dings ist mir selbst die Mittagspause zu schade!

Meine Wertung **39**

COMBAT WINGS



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (10 Spieler) Internet (10 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (4 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	City Interactive/dtp
Webseite	www.dtp-ag.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,3 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	4

PRO

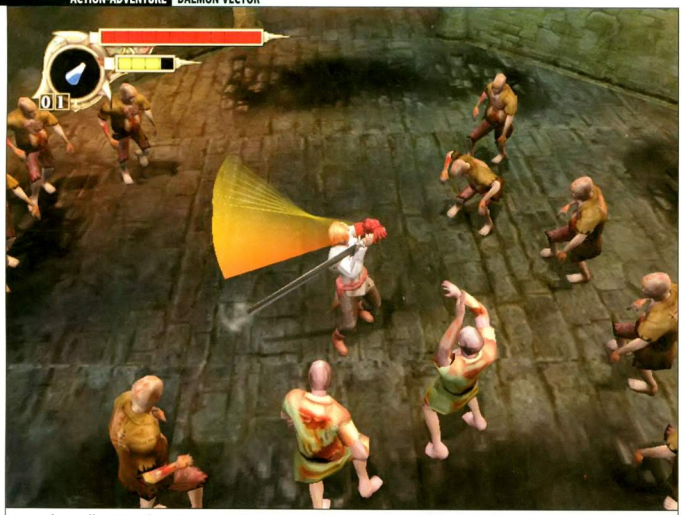
- schöne Glanz- und Wassereffekte
- kleiner Hardwarehunger
- nett zum kurzen Abreagieren

KONTRA

- schwankender Schwierigkeitsgrad
- nicht abbrechbare Filmsequenzen
- für Einsteiger unzureichende Briefings

RÜDIGER STEIDLE	45
MARTIN DEPPE	39

Durchschnitts-Wertung der Tester: **42**



So sehen alle **Kämpfe** in Daemon Vector aus: Mit einer Hand voll möglicher Attacken setzen Sie sich gegen Unmengen Untoter zur Wehr. Das macht bestenfalls kurze Zeit Spaß.



Die **Texte** sind komplett übersetzt. Die sporadische Sprachausgabe ist englisch.



Die Charaktere schnetzeln sich bis auf einige Ausnahmen durch die gleichen **Levels**.

DAEMON VECTOR

»Was Sie als Spieleentwickler so alles falsch machen können – Lektion 17: das Action-Adventure«

Es ist doch immer das Gleiche: Kaum bricht in einem kleinen Städtchen eine Seuche aus, die Bürger in Zombies verwandelt, ist binnen Tagen ein ganzes Königreich zu modrigen Untoten mutiert. Diese unheimlich originelle Geschichte recyclen die Entwickler von **Daemon Vector**, um den zwei strahlenden Helden eine Daseinsberechtigung zu geben.

Sie schnetzeln sich dann als schlaksiger Held oder gut bestückte Heldin durch scheinbar unendliche Gegnerhorden. Zur Sache geht's in abgewrackten Dörfern, schlammigen Abwasserkanälen, Kirchen und schlussendlich sogar in der Hölle.

Mehr wäre mehr gewesen

Das Spielprinzip ist so simpel wie die Geschichte langweilig und erinnert an **Serious Sam**: Sie betreten ein Areal, metzeln sich durch Höllenhunde, giftige Pflanzen, Zombies und mutierte Ritter. Sind alle fiesen Schergen niedergestreckt, öffnet sich der Weg in den nächsten Abschnitt – der »Spaß« beginnt von vorn. Gäbe es Kombos, intelligente Gegner und schick animierte Prügeleien ... die Nonstop-Action könnte Spaß machen. Tatsächlich gibt's aber nur eine Hand voll Attacken, von denen nur eine Sinn macht. Die Feinde bringen es nicht einmal fertig, Ihnen durch einen Türrahmen hindurch zu folgen. Und die Grafik versumpft irgendwo zwischen Mittelmaß und Peinlichkeit.

Kleiner Lichtblick

Eine nette Idee hatten die Entwickler aber: Nach jedem Level haben Sie die Wahl, wo es weitergeht. Manche Abschnitte unterscheiden sich sogar – je nachdem, mit welchem Charakter Sie unterwegs sind. Außerdem finden sich Waffen oder Medaillons, mit denen die zwei ausstaffiert werden. Mehr Charakterentwicklung gibt es in **Daemon Vector** aber nicht.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Träge, trübe, trist – hin und wieder trotzdem zu gebrauchen

Daemon Vector ist eines dieser »für ein Stündchen nach Feierabend ganz nett«-Spielchen. Zumindest ich habe die sinnlose Prügelei nicht länger am Stück ausgehalten. Viel zu anspruchslos und stupide ist der Spielablauf. Kombos gibt es kaum, die Feinde sind so dämlich, dass es schmerzt, und die Grafik hinkt drei Jahre hinterher.

Nur wenn Sie hin und wieder mal alles kurz- und kleinschlagen wollen, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, sollten Sie über einen Kauf nachdenken.

Meine Wertung **42**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Für geistige Auszeiten okay

Daemon Vector hat mir eine Zeitlang Spaß gemacht hat: Ohne nachzudenken durch strohdoofe Gegner schnetzeln, das kann man schon mal machen. Auf Dauer sind die anspruchslosen Kämpfe einfach zu langweilig, es fehlen coole Kampfkombos und fordernde Gegner. Wenn Ihnen der Sinn nach einem guten Action-Adventure steht, greifen Sie besser zum neuen Prince of Persia.

Meine Wertung **58**

DAEMON VECTOR



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	XPEC/Frogster
Webseite	www.frogster-interactive.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- unkomplizierte Dauer-Action
- Freiheit bei der Levelwahl

KONTRA
- langweiliges Kampfsystem
- Probleme mit der Kameraführung
- ödes Leveldesign
- strunzdumme Gegner

DAVID BERGMANN	42
GEORG VALTIN	58

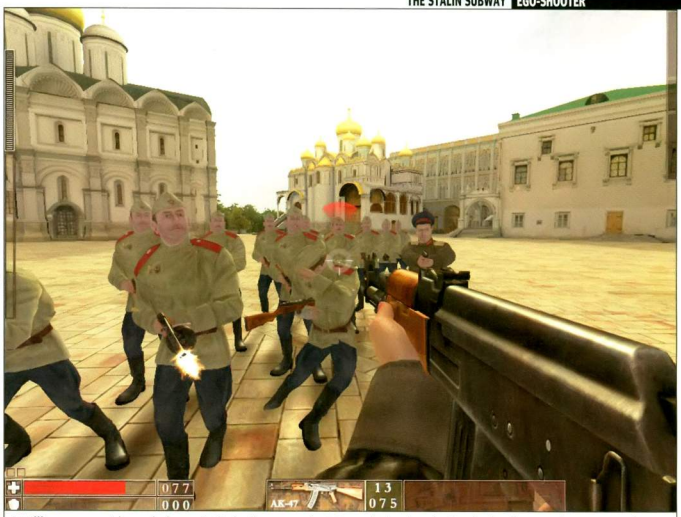
Durchschnitts-Wertung der Tester **50**



Die **Schpagin-Maschinenpistole**: hohe Schussfrequenz, enormer Rückstoß.



Die **U-Bahn-Schießereien** gehören optisch wie spielerisch zu den dunkelsten Kapiteln.



Willkommene Abwechslung: Wir ballern uns bei Tageslicht durch den hübsch gestalteten **Kreml**. Ebenfalls eine Seltenheit sind so viele Gegner auf einen Haufen. Gewöhnlich kommen sie zu viert.

THE STALIN SUBWAY

TIPPS

Ein Ego-Shooter aus Russland entführt Sie in den Untergrund – und nimmt den Spielspaß gleich mit.

Moskau, Anfang der 50er. Eigentlich soll KGB-Leutnant Gleb Suworow nur ein paar unwichtige Dokumente bewachen. Doch dann erfährt Gleb von der Verhaftung seines Vaters, und plötzlich wollen ihm seine eigenen Genossen an den Kragen. Shooter-Spieler wissen, was zu tun ist: Gewehr greifen, Bösewichte abballern und nebenbei die Menschheit retten. Denn natürlich steckt hinter dem Aufruhr ein Komplott gegen Stalin und Mütterchen Russland.

Bonjour Tristesse

Der Name **Stalin Subway** kommt nicht von ungefähr: Einen großen Teil der rund sechs Stunden Spielzeit wandern Sie in Moskaus Untergrund. In Glebs Kampfstiefeln geht es durch U-Bahn-Stationen und Tunnelsysteme, durch die Verliese der Lubjanka und schließlich bis in den Kreml. Das ist leider genau so wenig abwechslungsreich, wie es sich anhört. Abgesehen von einigen Abstechern ans Tageslicht prägen Abwasserkanäle und Betonröhren das Bild.

Ebenso gleichförmig präsentiert sich die Gegnerschar: Rotarmisten, Geheimdienstoffiziere (mal mit, mal ohne Mütze), mal mit Pistolen, mal mit Gewehren. Und immer wieder an den gleichen Stellen: hinter Türen, hinter Kisten – wo auch immer die Entwickler die mäßige KI kaschieren konnten.

Der Herr vom Schlüsseldienst

Auf Physikrätsel, Fahrsequenzen und ähnliche Kinkerlitzchen verzichtet **The Stalin Subway** zugunsten ausgedehnter Schießereien. Ausnahmen bilden Fahrten mit der Metro und Schlüssel-Sucheinlagen. Ansonsten heißt's Ausgang finden und Gegner umnieten. Dazu stehen drei Pistolen, zwei Karabiner, zwei Maschinenpistolen, Sturmgewehr, Raketenwerfer und Granaten zur Wahl. Gab's anderswo schon besser.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Stalins Fließband-Shooter

Mit etwas abwechslungsreicheren Levels hätte aus Stalin Subway ein ganz netter Shooter werden können. Doch wenn ich stundenlang durch immer gleiche Tunnels krieche, habe ich irgendwann einfach die Nase voll. Zumal, wenn sich mir immer wieder die gleichen Schurken in den Weg stellen.

Klar, an ähnlichen Problemen krankt auch Fear, doch glänzt das mit wunderbar dichter Atmosphäre. Die will in den wirren Zwischensequenzen von Stalin Subway nicht so recht aufkommen. Technisch sauber, spielerisch uninspiriert.

Meine Wertung **45**

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



Hier regiert Genosse Langweile

The Stalin Subway sollte nur in Verbindung mit einer Flasche Wodka verkauft werden. Mit etwas Schnaps im Blut könnte ich nämlich unter Umständen über die öde Story, die einförmigen Gegnertypen und das trostlose Leveldesign hinwegsehen.

Nüchtern betrachtet bleibt nicht viel mehr als ein technisch brauchbarer, spielerisch aber veralteter Shooter. Braucht kein Mensch.

Meine Wertung **41**

THE STALIN SUBWAY



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (64 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Orion/Frogster
Webseite	www.stalinsubway.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU 1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU 2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU 2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	5

PRO
- umfangreiches Waffenarsenal
- gut umgesetzte Originalschauplätze
- temporeiche Schusswechsel

KONTRA
- kein Trefferfeedback (kein Blut)
- wirr präsentierte Geschichte
- kleinere Bugs und Abstürze

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	45
SIMON FISTRICH	41
	43



Im **Kampfgetümmel** verlieren Sie leicht die Übersicht und verwechseln Freund und Feind. Die Minikarte hilft Ihnen da kaum weiter.



Im **Mehrspielermodus** kämpfen Sie gemeinsam mit einem Freund. Dann wird das Spiel schwerer: Ihnen stellen sich mehr Feinde entgegen.

DYNASTY WARRIORS 4

Ein PS2-Prügler will PC-Spieler für sich gewinnen – mit chinesischer Historie und epischen Massenschlachten.

Dynasty Warriors 4 spielt im China zur Zeit der Han-Dynastie (184 nach Christus), die ihre Herrschaft gegen eine Armee Aufständischer verteidigen muss – gegen die »Gelben Turbane«. So spannend und größtenteils historisch verbrieft die Hintergrundgeschichte auch ist, so nutzlos ist sie eigentlich. In **Dynasty Warriors 4 – Hyper**, das sich trotz des Zusatzes im Namen nicht von der PS2-Version unterscheidet, geht es um imposante Massenschlachten. Die erleben Sie allerdings nicht wie etwa in **Cossacks 2** aus der strategischen Perspektive. Sondern kämpfen selber mittendrin.

Lass' krachen!

Die mehreren Dutzend Schlachtfelder säubern Sie in einzelnen Herausforderungen oder in einer zusammenhängenden Kampagne. Egal, für welchen Modus Sie sich entscheiden, vor den Massenschlachten wählen Sie zunächst einen Helden aus. Anfangs ist die Auswahl auf neun Heroen begrenzt, im Verlauf des Spiels schalten Sie allerdings weitere Recken frei. Deren Fähigkeiten entsprechen dem Prügelspiel-Klischee und reichen von »agil, aber schwach« bis »schwerfällig und durchschlagend«. Außerdem zeigt Ihnen eine strategische Übersichtskarte, an welchen Stellen die gegnerischen Truppen stationiert sind. Damit können Sie Ihre Marschroute festlegen.

Die Prügelei auf dem Schlachtfeld hat mit Taktik dann nichts mehr gemeinsam. Mit zwei Tasten lassen wir unterschiedliche Angriffe auf die Feinde los. Während wir schnetzeln, lädt sich eine Anzeige auf – sobald die blinkt, dürfen wir einen Spezialangriff auslösen. Soviel zum extrem simplen und anspruchslosen Kampfsystem von **Dynasty Warriors 4**.

Typische Konvertierung

Spannend werden die Schlachten erst durch geskriptete Ereignisse. Da greift unser Gegner zu unfairen Hilfsmitteln und erschwert unseren Truppen das Weiterkommen durch Windmühlen. Zu denen müssen wir uns dann erst einmal vorarbeiten, bevor unsere Verbündeten, die sich KI-gesteuert an der Schlacht beteiligen, nachrücken können. Technisch ist das Ganze sehr durchwachsen inszeniert. Die Charaktermodelle sind zwar detailverliebt gestaltet, und selbst wenn sich mehr als 100 Kämpfer auf dem Schirm die Schädel einschlagen, geht die Performance nicht in die Knie. Dafür ist die Umgebung allerdings auch extrem karg.

Im spaßigen kooperativen Mehrspielermodus fällt das kaum ins Gewicht. Das Sichtfeld im Splitscreen ist extrem eingeschränkt. Macht nichts, zu zweit ist die Nonstop-Action schön kurzweilig. Die Einzelspielerkampagne wird schnell langweilig.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Auf Dauer etwas fade Schlachten

Zusammen mit Georg habe ich den Gelben Turbanen gerne gezeigt, wo der Hammer hängt. Der Einzelspielermodus dagegen wurde mir schnell zu langweilig. Das Setting ist so gar nicht mein Fall und das Kampfsystem hätten die Entwickler gerne um die ein oder andere Attacke erweitern dürfen. Immerhin motivieren die abwechslungsreichen Schlachtfelder und Charaktere.

Wenn Sie schon immer bei epischen Massenschlachten dabei sein wollten, dann ist Dynasty Warriors 4 Ihr Spiel. Da kommt auch Die Rückkehr des Königs nicht mit.

Meine Wertung **73**



GEORG VALTIN

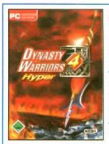
Experte für Actionspiele

So muss Gemetzel aussehen!

Mir machen die Massenschlachten unheimlich viel Spaß! Zwar fehlt mir ein ausgefeiltes Kombo-System, doch stehen hier so viele Charaktere mit unterschiedlichen Kampfstilen und Waffen zur Auswahl, dass ich die Kampagnen immer wieder neu spiele. Bei der Atmosphäre und Inszenierung der Schlachten hat Rückkehr des Königs klar die Nase vorn, sind die spärlichen Skriptereignisse zu wenig.

Meine Wertung **82**

DYNASTY WARRIORS 4



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (52 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Omega Force/THQ
Webseite	www.koei.com/dw4hyper
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- spaßiger Koop-Modus
- interessante Story
- zugängliches Kampfsystem ...

KONTRA

- ... dadurch auch sehr simpel
- durchwachsene Umgebungsgrafik
- kaum spielerische Abwechslung

DAVID BERGMANN	73
GEORG VALTIN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester: **78**



Mit exklusiver DVD: Trailer in HD-Auflösung!

Gears of War, Saint's Row, Quake 4, Call of Duty 2, Kameo, Dead or Alive 4...

Starttitel im Test! Lohnt der Kauf?

Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero, GUN, Tony Hawk, King Kong, FIFA 06 uvm.

Verständlich erklärt: Was kann die Konsole?

Specials zu HDTV, Xbox Live und den Multimedia-Optionen + anschauliche Videos!

Videogames Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



Tödliche Weihnacht: Papa-Sim schaltet das billige koreanische **Glühbirnen-Rentier** ein – und kriegt wegen seines miesen Mechanik-Werts prompt einen gewischt. Game over für Daddy!



Hey, wir dürfen **Plätzchen** backen. Und der Duft lockt vielleicht den Nikolaus an. Toll!



Auch **Niko Laus** muss mal auf die Doppelnull. Oder ist das etwa nur ein Student?

DIE SIMS 2 WEIHNACHTS-PACK

EA zockt ab: Das amerikanisch-kitschige »Addon« ist dünner als ein platt gefahrener Truthahn!

Kaiser Franz preist Handys an, der Cola-Truck überrollt Deutschland, Tot geglaubte Musiker überschwemmen uns mit Best-of-CDs: Hey, es ist Weihnachtszeit! Davon werden auch die Sims nicht verschont – mit dem **Weihnachts-Pack** können die **Sims 2**-Spieler ihre virtuellen Buden mit Schnickschnack schmücken. Über 40 neue Objekte sind auf der 70-MB-CD. Eigentlich eine nette Größe für einen Gratis-Download, doch EA verscherbelt die Scheibe, für immerhin 15 Euro.

RUDOLPH, THE DEAD-NOSED REINDEER

Nach der Installation können Sie die neuen Objekte im Baumenü unter »Dekorationen« finden. Alles ist sehr US-kitschig: Stechpalmen, Kaminsocken und das obligatorische Rentier für den Vorgarten. Während das ganze Dekozeugs unsere Geschmacksnerven malträtiert, sorgt das Elektro-Rentier für viel Heiterkeit beim Test: Als unser Papa-Sim den eingebauten Lichtschalter anknipst, kriegt er einen tödlichen Todschlag. Prima, da bleiben mehr Weihnachtsplätzchen für den Rest der Familienbande!

Wenn Sie nämlich Kekse backen und sich danach schlafen legen, kommt der Nikolaus. Wenn unsere trauernden Sims ihn streicheln, bessert sich ihre Laune.

WAR DAS ALLES?

Truthahn braten, Socken an den Kamin nageln, Baum aufstellen – ist das etwa alles? Nein: Auf der CD liegen noch Oster- und Halloween-Objekte. Die gab's aber bereits zum Download. Und das war's dann auch schon. Für 15 Euro. Für die gleiche Summe bekommen wir bei Beckenbauer ein Handy, von Coca Cola einen ganzen Kasten und von musikalischen Gruftties eine Doppel-CD. Verschenken Sie lieber die Addons **Wilde Campus-Jahre** oder **Nightlife** – die bieten x-mal mehr Spaß als diese Xmas-Abzocke.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

So ein Weihnachts-Kack!

Verzeihen Sie mir die unweihnachtliche Überschrift, aber so was regt mich auf: Anstatt den mageren Umfang als Gratis-Download anzubieten, will EA glatt 15 Euro dafür. Ich bin bekennender Weihnachts-Fan und mag die Sims, aber dafür gebe ich doch nicht so viel Geld aus!

Da sich der Spielspaß nicht messen lässt und das Pack kein Addon ist, verzichte ich auch auf eine Wertung. Warum wir das Teil dann überhaupt testen? Um Sie zu warnen: Finger weg – gönnen Sie sich lieber ein paar Becher Glühwein.

Meine Wertung –

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Reine Abzocke!

Ich mag die Sims und hatte mit den bisherigen Addons viel Spaß: Neue Wünsche, Ziele und Möglichkeiten erweitern das Sims-Universum zu einer komplexen Welt.

Eine Frechheit ist es aber, für ein paar neue Gegenstände 15 Euro zu verlangen. Die spare ich lieber für die nächste Erweiterung mit wirklich neuen Inhalten und Ideen. Diesem schmückenden Beiwerk verweigere ich eine Wertung.

Meine Wertung –

SIMS 2 WEIHNACHTS-PACK



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

Ausstattung
1 CD, kein Handbuch (nicht mal ein Readme)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategiespiel-Objektsammlung
Entwickler/Publisher	Maxis/EA
Webseite	www.diesims.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/–

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- Plätzchen backen ...
- ... und danach essen

KONTRA
- magerer Inhalt
- zu teuer
- amerikanisch-kitschig
- weder Glühwein noch Feuerzangenbowle

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE –
SUSANNE BRAUN –



Kämpfe werden durch kleine **Animationen** im Menü illustriert (unterer Bildschirmrand). Die beiden Balken geben die Kräfteverhältnisse an.



Vermählungen zwischen den Sprösslingen zweier Herrschergeschlechter sind die einfachste Möglichkeit, die Beziehungen zu verbessern.

GREAT INVASIONS

Invasion, englisch: Einmarsch, Einfall, Einbruch. Nur letzteres trifft zu – der große Spaßeinbruch.

Great Invasions will die Geschichte des Mittelalters von 350 nach Christus bis 1066 aufarbeiten. Eine äußerst turbulente Periode, in der ganze Nationen umherwanderten, manch großes Reich sein Ende fand und andere zu ungeahnter Macht aufstiegen. Dementsprechend vertrauen Ihnen die Entwickler Befehlsgewalt nicht nur über ein Volk, sondern über ganze Bündnisse an. Etwa Pikten, Angeln und Ostgoten, oder Sachsen, Sueben und Alemannen. Glücklicherweise lassen sich die Verwaltungsaufgaben für die Nebenstämme dem Computer anvertrauen – man hat auch mit einer einzelnen Nation schon genug zu tun.

Mach mal Pause

Vieles erinnert an **Hearts of Iron 2** und **Europa Universalis** (das vom gleichen Designer stammt). Etwa die in einzelne Provinzen mit unterschiedlichen Rohstoffvorkommen, Religionen und Einwohner gegliederte Übersichtskarte, die ganz Europa, Nordafrika und Teile Asiens und Vorderindiens umfasst. Oder der Echtzeit-Ablauf, den Sie jederzeit beschleunigen, verlangsamen und anhalten können – bei wichtigen Ereignissen auch automatisch. Im Pausenmodus stehen allerdings viele Befehle nicht mehr zur Verfügung. Ihre Kompetenzen umfassen Militär, Diplomatie, Handel und Aufbau, wobei das Hauptaugenmerk auf der Kriegsführung liegt.

Wie im Brettspiel

Die automatisch berechneten Schlachten schlagen Sie einfach, indem Sie eine Armee in Feindgebiet marschieren lassen. Nachzuvollziehen, warum ein Gefecht gewonnen oder verloren wurde, ist schon weit schwieriger. Das ausgesprochen knappe Handbuch ist dabei ebenso wenig eine echte Hilfe wie das Tutorial – das nämlich auf der Anleitung basiert.

Viele Funktionen muss man in den schlecht gegliederten Bildschirmmenüs regelrecht mit der Lupe suchen, Online-Tipps sind auch nicht zu allen Themengebieten verfügbar. Taktische Tiefe findet sich vor allem in den zahlreichen Truppentypen (jedes Volk hat andere) und in den »Strategems«, eine Art Ereigniskarten, die Ihnen diverse Vorteile bringen. So können Sie Attentate auf Anführer verüben, Einheiten zum Desertieren überreden oder göttlichen Segen erbitten.

Blut ist das beste Bündnis

Mit Adelsheiraten, Familienbündnissen, Verteidigungspakten und anderen Feinheiten bildet die Diplomatie das zweitwichtigste Schlachtfeld. Mit nur einer Handvoll Provinzbauten wie Farmen oder Minen ist der Wirtschaftspart eher rudimentär, ebenso der Handel (Geld gegen Rohstoff). Forschung gibt's keine.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele

Planlos im Mittelalter

Irgendwo in Great Invasions muss ein Strategiespiel stecken. Ich habe es nur nicht gefunden. Die Entwickler haben es mir aber auch wirklich schwer gemacht: Das Tutorial funktioniert nicht richtig, das Handbuch lässt manche Frage unbeantwortet, die Bedienleisten sind ein einziger Dschungel, dazu gibt's selbst nach dem Update auf Version 1.4 Abstürze.

Bitte entschuldigen Sie, dass ich unter diesen Umständen auf eine Mehrspielerwertung verzichte, aber schon der Solofeldzug war kompliziert genug.

Meine Wertung **20**



SASCHA GLISS

Experte für Strategiespiele

Wer soll das verstehen?

Wie soll ein normal denkender Mensch mit diesem Monstrum von Benutzer-Interface klar kommen? Die Bedienelemente sind ohne Sinn und Verstand über den Bildschirm verteilt, und die Tool-Tipps ergehen sich in epischem Blabla.

Dieses Spiel schreit förmlich nach einem interaktiven Tutorial. Das aber gibt es nicht, und somit fühle ich mich von Anfang an hoffnungslos überfordert und alleine gelassen.

Meine Wertung **19**

GREAT INVASIONS



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Indie Games/Nobilis
Webseite	www.great-invasions.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte TNT 2	CPU 700 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	2
Steuerung	1
Multiplayer	–

PRO

- Abwechslung durch Ereigniskarten
- viele spielbare Völker

KONTRA

- Tutorial und Handbuch mangelhaft
- grausige Bedienung
- Diplomatie, Handel, Aufbau rudimentär
- Bugs und Abstürze

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	20
SASCHA GLISS	19

20



KI-Mängel: Selbst ein blindes Huhn findet ein Korn, sagt man. Doch unsere Fressmeile interessiert die Besucher trotz Hunger und Durst nicht.



Versteckt in zahlreichen Untermenüs finden Sie die wissenschaftlichen **Informationen** zu den Tieren, die Sie hüten dürfen.

MARINE PARK EMPIRE

Als Boss über ein Tierpark-Imperium widmen Sie sich den anspruchsvollen Wünschen von Mensch und Tier.

Wieder lockt uns der Job des Zoodirektors: **Marine Park Empire** schickt uns in Tierparks auf der ganzen Welt, in denen wir uns um Landtiere und Meeresbewohner kümmern. Dabei füttern und pflegen wir uns durch 21 Missionen der Kampagne. Wenn uns das nicht gefällt, gestalten wir im Endlosmodus unseren eigenen Park.

Verwöhnte Biester!

Die Missionsziele in **Marine Park Empire** sind einfach und nach Tycoon-Manier gestrickt: Wir müssen X Gehege bauen, Y Besucher anlocken und Z Geld verdienen.

Das Bauen der Zäune ist dabei so einfach wie in **Rollercoaster Tycoon 3: Wild!** Einfach mit der Maus auf den Boden klicken, und das Gehege auf die gewünschte Größe aufziehen. Wir können allerdings nicht einfach die 3D-Tierchen reinsetzen und uns zurücklehnen. Die wahre Arbeit beginnt erst jetzt, denn die Gehegegestaltung muss den Tierarten angepasst werden. Der Seelöwe hätte zum Beispiel gerne verschiedene Gesteinsarten, Korallen und Algen in seinem Becken. Zudem soll seine Umgebung mit Sand, glattem Kiesel und Kork gestaltet werden.

Glücklicherweise gibt es die Zooberaterfunktion. Die können wir uns in einem Fenster einblenden lassen und dann die Bedürfnisliste der Tiere abarbeiten. Das nimmt Zeit in Anspruch, da oft 20 Punkte auf dieser Liste stehen.

Übersicht ist futsch

Selbst wenn Sie bereits ein waschechter Tycoon sind, sollten Sie einen Blick ins gut gemachte Tutorial werfen. Die Soundaufnahmen sind auf Englisch, wodurch Sie lange deutsche Texte durchscrollen müssen. Dennoch erfahren Sie, durch welche Statistikbildschirme Sie sich klicken sollten, um gewünschte Informationen zu finden. Das Interface sieht zwar übersichtlich aus, enthält aber eine große Menge an Unterabteilungen. Neben Weiterbildungsmaßnahmen, Tier- und Gehegemenüs, Besuchergedanken, Parkleitung und den Baumenüs finden Sie auch wissenschaftliche Infos. Dort erfahren Sie interessantes über die Tiere, die Sie pflegen.

Inkompetenz in Uniform

Zoobesucher, die trotz einer reichhaltigen Fülle an Fressbuden und Getränkeständen trotzdem hungrig und durstig durch den Park laufen, sind nicht die einzige KI-Schwäche in **Marine Park Empire**: Uns ist ein ganzes Rudel Seelöwen einfach weggestorben, weil unsere Wärter nur blöd in der Gegend herumstanden. Selbst in ihrem Aufgabenmenü konnten wir die Pfleger nicht dazu bewegen, die Tiere zu füttern. Relativ schnell waren unsere Gehege leer. Der bereits veröffentlichte Patch 1.1 behebt diesen Fehler nicht.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Da lauf ich Amok!

Jedenfalls dann, wenn sich die Besucher an den Futterbuden vorbeiquetschen und sie trotzdem nicht sehen. Oder wenn meine Wärter sich nicht um die Tiere kümmern – wofür hab ich sie eingestellt?

Der ausführliche Gehegebau gefällt mir, da muss ich mich nicht mit den Menschen beschäftigen. Blöd finde ich die Macken des Geländeeditors: Ich planiere ganze Unterwasserwelten und kann trotzdem keine Messstationen aufstellen. Fazit: Mein Liebling Rollercoaster Tycoon ist Marine Park Empire fünf Schritte voraus.

Meine Wertung **67**

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Nervige KI-Macken

Die interessanteren Tiere hat Marine Park Empire im Vergleich zum Zoo-Tycoon-2-Addon Endangered Species, sodass ich gerne einfach nur zuschaue, was die vielseitigen Zoobewohner machen. Bei denen funktioniert ja auch die KI, was ich von Besuchern und Personal nicht immer behaupten kann. Das stört den Spielspaß enorm und verwehrt dem Titel den ansonsten verdienten Sprung in die 70er.

Meine Wertung **69**

MARINE PARK EMPIRE



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (32 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Enlight/CDV
Webseite	www.enlight.com/marine
ca. Preis	36 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- ausführliches Tutorial
- viele Infos zu den Tieren
- ordentliche Grafik

KONTRA
- erhebliche KI-Schnitzer
- Sprachausgabe nur in Englisch
- Missionsziele eintönig

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	67
GEORG VALTIN	69
	68



Sechs gute Tutorials helfen – hier laden wir **Stämme**, die zu einem Sägewerk müssen.



GNthUpXvr? GUpBayN? GNthDwnXvr2? Da **entgleisen** nicht nur unsere Gesichtszüge ...



Über die winzigen **Symbole** oben rechts (oder per Tastatur) steuern wir unseren Zug. Das klappt im einfachen Modus prima, im Simulationsmodus sind vor allem die Dampfrösser schwer zu zähmen.

PROTRAIN PERFECT

Märklinisten und Rangierjongleure kommen hier voll auf ihre Kosten. Alle anderen verstehen nur Bahnhof.

Computerspieler sind komische Typen, sagt man. Hängen nachts vor dem Rechner und daddeln. Aber es gibt noch eine ganz andere Gruppe. Nämlich Eisenbahnfans. Die hängen nachts unter Tapeziertischen und verkabeln Miniaturstrecken. Oder springen bei Wind und Wetter kamikazös auf echte Gleise, um komisch durchnummerierte Züge zu knipsen. Die Eisenbahnsimulation **Protrain Perfect** will zusammenwachsen lassen, was angeblich zusammengehört: Hier steuern Sie Dampf-, Diesel- und E-Loks entweder selbst am PC – oder gucken zu, wie mehrere virtuelle Lokführer auf Ihre strategischen Kommandos hören. Oder Sie machen beides gleichzeitig.

Dampfross auf Amokfahrt

Dabei toben Sie sich in 16 Landschaften aus – etwa Spanien, Australien oder Dresden-Plauen. Insgesamt gibt's darin 60 Aufgaben: Rangierjobs, Strecken pünktlich abfahren (was schon mal zwei Stunden dauern kann) oder einfach eine »Big Boy«-Dampflok bergauf in Gang setzen (was ohne geschickten Sand-Einsatz in einem rückwärts rasenden Dampfross endet). Sechs gute Tutorials helfen beim Hantieren mit Fahrtreglern, Bremsen und Waren; allerdings sind sie im unübersichtlichen Szenariomenü schwer zu finden.

Überhaupt macht das Drumherum einen arg dahingeschluderten Eindruck, so sind die Szenariobeschreibungen schlampig übersetzt: »Kippeln Sie den Packwagen des Schutzes an die Kohle Wagen«. Hä?

Grafik aus Adler-Zeiten

Schön hingegen: Sie können zwischen Simulations- und wirklich simpler Steuerung wählen, zwischen Führerhaus- und diversen Kameramodi wechseln. Allerdings sehen Sie dann auch die grausige, völlig veraltete und spärlichst animierte Landschaft aus verschiedenen Blickwinkeln ...

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Die Bahn kommt – nicht in Schwung

Seit dem ersten Railroad Tycoon warte ich auf ein Eisenbahn-Strategiespiel, das spannende Missionen, ein gescheites Warensystem und eine einfache Mitfahr-Simulation verknüpft. Und was kriege ich seitdem vorgesetzt? Züge, in denen ich zwei Stunden lang eine Strecke abfahre und ja pünktlich sein muss. Hey, ich bin Spieler, kein Tarifsystem-Erfinder!

Dabei ist Protrain Perfect im Ansatz gut: ein simples Warensystem, abwechslungsreiche Aufgaben. Aber halt spröde präsentiert.

Meine Wertung **64**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Simulationen

Gleise für Greise

Moment mal, Martin, dein Traumspiel gibt's doch bereits: Trainz. Gut, ein richtiges Wirtschaftssystem wie das von Railroad Tycoon hat's auch nicht zu bieten, aber spannendere Missionen als Protrain.

Just die gefallen mir bei Aurans Eisenbahnsimulation nicht. Das Szenario gibt doch wahrlich Spannenderes her, als termingerecht von A nach B zu schippern. Da schläft selbst mein Opa ein.

Meine Wertung **50**

PROTRAIN PERFECT



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

Ausstattung
5 CDs, 2 Handbücher (58 + 22 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Auran/NBG
Webseite	www.protrain-perfect.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce	CPU 1,5 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 4	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- gute Tutorials
- abwechslungsreiche Aufgaben
- mehrere steuerbare Züge gleichzeitig

KONTRA

- schauderhafte Landschaftsgrafik
- schlampige Übersetzungen
- streckenweise langatmig

MARTIN DEPPE 64
RÜDIGER STEIDLE 50

Durchschnitts-Wertung der Tester **57**



Kurze **Zwischensequenzen** leiten Aufträge ein – leider ohne Ton. Die Szenen laufen zu schnell ab, da kommen wir mit dem Lesen nicht mit.



Wir sülzen ein wenig über Arbeit, Gewerkschaft und das Dasein als Single, schon ist die Tippse beeindruckt und die **Beziehung** obenauf.

COFFEE BREAK

Morgens Kaffee trinken und abends die Sekretärin verführen – so einfach ist die Arbeit in Coffee Break.

Für den Storymodus der »Bürosimulation« **Coffee Break** wählen wir aus zwei Charakteren: Entweder spielen wir die Missionen von Womanizer Harald oder gehen mit Softie Karl-Heinz ins Büro. Beide haben jeweils zwei Aufgaben zu meistern, bevor wir mit ihnen im freien Modus spielen können.

Karl-Heinz muss den beliebten, aber intriganten Kollegen Lutz rausekeln. Harald hingegen will verhindern, dass die Bosse seiner Firma dahinter kommen, dass er seit Jahren Gelder veruntreut.

Quatschen unter Zeitdruck

Um die Ziele Kalles oder Harrys zu erreichen, machen Sie nichts weiter, als im Büro Gegenstände einzusammeln und die Angestellten zu bequatschen. Um Akten verschwinden zu lassen, bändeln Sie mit Buchprüferin Daisy an; um Gespräche zu belauschen, klauen Sie ein Walkie-Talkie und platzieren es im Lüftungsschacht.

Da Sie alle Ziele einer Mission innerhalb einer Woche erledigen müssen, um weiter zu kommen, bleibt Ihnen nicht viel Zeit für Plauereien mit der flotten Sekretärin. Zu blöd, dass Ihnen für bürotypische Aufgaben auch noch der halbe Tag verloren geht. Kopieren, an einer Besprechung teilnehmen, Akten sichten, Kopieren. Immer das Gleiche. Auch die Konversationen mit den Kollegen beschränken sich auf die gleichen, wenigen Themen – Arbeit, Autos, Frauen.

Aber trotzdem können Sie damit die Sympathiewerte von »zerstritten« auf »befreundet« bringen. Dann nehmen uns die Mitarbeiter immerhin etwas Arbeit ab.

Die lieben Krabbelkäfer

Coffee Break hat das, was **Sims** und **Singles** nicht haben: ein Leben auf der Arbeit. Das war's aber auch schon. **Die Sims** bietet schönere Grafik, mehr Freiheit und Spieltiefe, **Singles** den spannenderen Story-Modus und echte Sprachausgabe. **Coffee Break** hat nur einen Kaffeeautomaten. Und ein paar Bugs. So verschwindet zum Beispiel hin und wieder das Interface vollständig, und Sie können es nur wieder einschalten, indem Sie das Spiel neu starten. Freies Speichern fehlt, gesichert wird der Spielstand nur zur Mittagspause und am Abend. Sprachaufnahmen suchen Sie vergeblich, es gibt nur die leisen Hintergrundgeräusche des Büroalltags.

Diverse Ziele waren beim Testen nicht erfüllbar: Für einen anonymen Drohbrief an Lutz sollten wir eine Zeitung einsammeln. Anderthalb Tage später haben wir immer noch keine Zeitung gefunden, aber die Mission war fast vorbei. Eigentlich dachten wir, dass wir das ganze noch mal von vorne spielen müssen. Falsch gedacht, das Programm beendete die Mission erfolgreich – als ob wir die Zeitung gefunden hätten.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

Tangiert mich nur peripher

Schon schön, anderen Leuten beim Arbeiten zuzuschauen – diesen Beobachtungsposten finde ich aber eher langweilig. Die Auswahl der Gesprächsthemen begrenzt sich auf ein Minimum und macht den Small-Talk am Kaffeeautomaten mehr als lahm. Vor allem, weil es keine Synchronisation gibt und die Gesprächstexte vor Blablas überquellen – völlig uninteressant.

Immerhin ist die Steuerung einfach und die Grafik ganz nett. Eine ernstzunehmende Konkurrenz zu Sims oder Singles ist Coffee Break aber bei weitem nicht.

Meine Wertung **37**



SANDRA STREHLE

Expertin für Einsteiger-Spiele

Kaffeepause entkoffeiniert

Was ist das denn bitteschön? Ein Spiel, in dem ich dusselige Aufgaben erledigen muss, dem virtuellen Kollegen beim Arbeiten zuschaue und mich mit Kollegen per »Blabla« über Gewerkschaften, Geschäftsleitung, Kollegen und Privates unterhalte. Und zwischendrin trink ich immer mal wieder einen Kaffee. Ein langweiliger Vertreter seiner Art, da ist das echte Büroleben aufregender – ich bleibe bei den Sims!

Meine Wertung **21**

COFFEE BREAK



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (8 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Indie Games/Flashpoint
Webseite	–
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	–

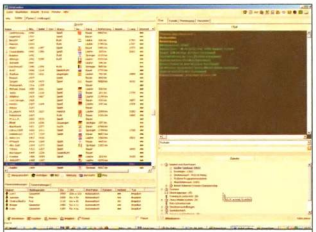
PRO
- einfache Steuerung
- ordentliche Grafik

KONTRA
- keine Sprachausgabe
- fehlerhafte Missionen
- kaum Abwechslung
- wenige Gesprächsoptionen

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	37
SANDRA STREHLE	21

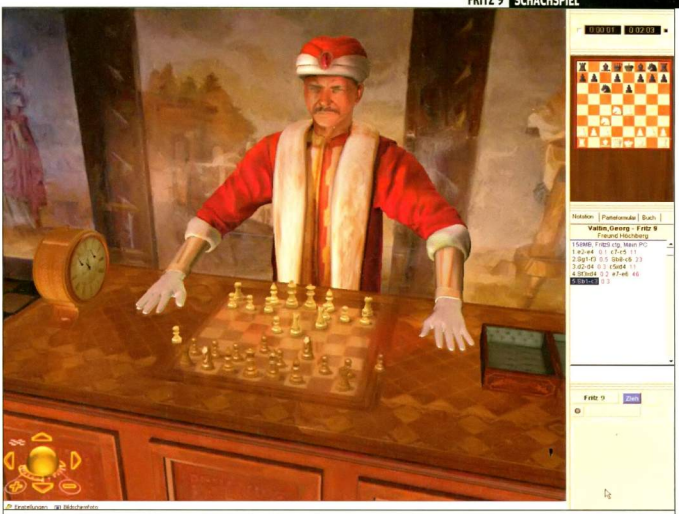
29



In der Lobby des **Internet-Servers** finden Sie jederzeit Gegner aus aller Welt.



Die **Hilfe-Funktionen** werden genauso bieder präsentiert wie der Rest des Spiels.



Der angepriesene **Schach-Türke** ist nichts weiter als eine neue, animierte 3D-Ansicht, die Sie in Partien gegen den Computer wählen können – ein netter Bonus, aber sicher kein Kaufgrund.

FRITZ 9

Außen bieder, innen überzeugend – diese Merkmale passen ja perfekt zum spielstärksten PC-Schachspiel.

Der Name **Fritz** steht bei Schachfreunden seit vielen Jahren für eines der stärksten Programme des Königlichen Spiels. Diese Tradition setzt auch die neueste Auflage **Fritz 9** fort. Als größte Neuerung wird auf der Packung die 3D-Animation des legendären Schach-Türken angepriesen. Das war 1769 eine mechanische, Schach spielende Puppe, in der aber lediglich ein kleinwüchsiger Schachmeister steckte (übrigens eine der vielen Erklärungen des Begriffs »etwas türken«). Trotz dieses grafischen Farbtupfers stehen bei **Fritz 9** andere Dinge wie die vielseitigen Spielmodi, das Training und die fundierten Analysen im Vordergrund. Dass **Fritz 9** wie seine Vorgänger all diese Funktionen in unübersichtlichen Menüs versteckt, ist schon fast so etwas wie eine Tradition der Serie geworden.

In den meisten Spielmodi können Sie die Stärke der KI grob in fünf Stufen regeln, wobei Freizeitspieler bereits im einfachsten Schwierigkeitsgrad ohne Hilfen chancenlos sind. Per Mausklick analysiert das Programm die Stellung, schlägt einen Zug vor und erklärt sogar, was die KI im Schilde führt.

Jederzeit Spielpartner finden

Eine der größten Stärken des Programms ist der umfangreiche Online-Modus. In der Lobby des offiziellen Servers des Deutschen Schachbundes finden Sie rund um die Uhr potenzielle Gegner, mit denen Sie Ihre Kräfte in Freundschaftsspielen oder gewerteten Matches messen können. Anhand der aus den Wertungspartien ermittelten ELO-Zahl erkennen Sie sofort, wie gut die Teilnehmer sind und können Widersacher in Ihrer Kragenweite wählen. Außerdem finden regelmäßig Events wie Turniere, Schaukämpfe und Trainingssitzungen mit Schachmeistern statt – besser geht es kaum!

Georg Valtin



GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Der ideale Trainingspartner

In Sachen Spielstärke ist Fritz 9 unschlagbar, und die Trainings- und Analysefunktionen möchte kein Schachfreund nach einmaligem Benutzen mehr missen. Dagegen habe ich die witzig gemeinten, aber oft nur peinlichen Audio-Kommentare nach wenigen Partien abgeschaltet.

Für mich ist aber der Online-Modus der eigentliche Höhepunkt des Spiels, da ich im echten Leben irgendwie nie passende Gegner finde. Schade, dass die Entwickler auch diesmal wieder an der biederen Präsentation festhalten.

Meine Wertung **87**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Nur für Schachprofis

Blutige Anfänger wie ich werden bei der Chessmaster-Serie besser bedient. Statt einer durchdachten Schachschule gibt's bei Fritz 9 demotivierende Kommentare der auch auf der niedrigsten Stufe zu fordernden KI – und die muss man in den unstrukturierten Menüs erstmal finden. Die Grundlagen (Brett, Bibliotheken, Einstellungsmöglichkeiten) stimmen aber. Und der Online-Modus ist ungeschlagen.

Meine Wertung **69**

FRITZ 9



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Schachspiel
Entwickler/Publisher	Chessbase/NBG
Webseite	www.chessbase.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis unschaffbar
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce	CPU 300 MHz, RAM 64 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,2 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce FX	CPU 3,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	7
Multiplayer	10

PRO

- Trainings- und Analysefunktionen
- zahlreiche Spielmodi
- vorbildlicher Online-Modus
- Boni wie Räuberschach und Schach 960

KONTRA

- für Einsteiger viel zu stark
- umständliche Menüführung

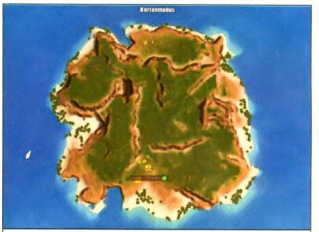
		Durchschnitts-Wertung der Tester
GEORG VALTIN	87	78
RÜDIGER STEIDLE	69	



Stammeskrieger attackieren unsere Wikingerbasis. Der **Blitzzauber** ist eine Spezialfähigkeit des gegnerischen Häuptlings. Die Bedienleiste (rechts oben) erscheint nur auf Anforderung.



Das Objekt der Begierde: Diese goldenen **Statuen** wollen die Nordmänner klauen.



Nett: Die Grafik zoomt stufenlos von der Spielansicht zur **Übersichtskarte**.

TRIBAL TROUBLE





Was machen Wikinger in der Karibik? Plündern natürlich! Und zwar simpel.

Ein Sturm verschlägt Wikingerhäuptling Fjorleif und seine Kriegerhorde in die Südsee. Wo sie schon mal da sind, können sie auch gleich den Eingeborenen ihre Goldschätze abluchsen. Die lassen das natürlich nicht gefallen, und so entbrennt ein 14 Missionen währender Echtzeit-Kampf.

Nordish by nature

Die Nordmänner verstehen sich zwar prima darauf, Äxte zu schleudern und Met zu saufen, allzu kunstfertige Kriegshandwerker sind sie allerdings nicht. Ihnen genügen gerade einmal drei Gebäude: der Wachturm zur Sicherung der Basis, das Quartier, wo sich die bärtigen Helmträger auf wundersame Weise vermehren (ihre Frauen blieben daheim am Herd), und schließlich das Zeughaus, das als Ausbildungslager und Sammelstelle für Rohstoffe dient. Derer gibt es gleich vier: Holz, Eisen, Steine und Hühnchen. Das Federvieh wandert genauso wie die anderen Ressourcen ins Zeughaus, wo daraus in irgendeinem vermutlich ebenso grausigen wie erheiternden Vorgang Wurfbeile gefertigt werden. Die dienen wiederum drei Kämpferklassen als Ausrüstung – fertig ist der Wirtschaftskreislauf von **Tribal Trouble**.

Besser im Multiplayer

Die Gefechte verlaufen ähnlich simpel. Da die Krieger mit Ausnahme der Häuptlinge schon nach einem Treffer das Zeitliche segnen, siegt schiere Übermacht. Und die liegt in der Kampagne spätestens nach dem ersten Drittel auf seiten des Computergegners. Was **Tribal Trouble** paradoxerweise eher zu einem Spiel für Profis denn für die anvisierten Einsteiger macht. Zudem stößt die fehlende Speicherfunktion auf. Auch wenn die Schlachten genau wie die witzigeren Skirmish- und Multiplayer-Matches meistens in zehn Minuten geschlagen sind.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele

Einfach und trotzdem zu schwer

Tribal Trouble will es Einsteigern leicht machen: drei Bauwerke, drei Einheiten, keine Upgrades oder andere Kinkerlitzchen. In der Tat habe ich die Grundlagen schnell kapiert und gestaunt, wie viel Tiefe in dem Simpelspiel doch steckt.

Neulinge werden mit Tribal Trouble trotzdem nicht glücklich, dazu ist die Kampagne viel zu schwierig. Außerdem werden auch Neulinge Komfortfunktionen vermissen. Etwa mehr Kontrolle über die strunzdoofen Sammler, die die Ressourcen am liebsten im gegnerischen Lager holen.

Meine Wertung **59**



DAVID BERGMANN

Experte für Strategiespiele

Nett, aber nicht grandios

Der Einzelspielermodus von Tribal Trouble ist ein ganz schlechter Scherz. Dafür macht das zugängliche Echtzeit-Strategiespiel mit Knuddeloptik vor allem gegen menschliche Kontrahenten Laune.

Nach einem Dutzend geschlagener Schlachten wünsche ich mir aber mehr Tiefgang. Tribal Trouble ist zwar taktisch, reicht aber nicht an WarCraft 3 oder Age of Empires 3 heran.

Meine Wertung **50**

TRIBAL TROUBLE



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (64 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Oddlabs/Halycon
Webseite	www.tribaltrouble.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte Geforce 2 MX	RAM	128 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	5
Multiplayer	6

PRO

- einfach zu kapieren
- geringe Hardwareanforderungen
- netter Soundtrack

KONTRA

- Kampagne zu schwer
- fehlende Komfortfunktionen
- Missionsablauf immer gleich

RÜDIGER STEIDLE	59
DAVID BERGMANN	50

Durchschnitts-Wertung der Tester: **55**

Mehr VITAMINe



GIGA eSports

NBC

Jeden Montag und Dienstag ab 22.00 Uhr bei NBC

»» www.giga.de



Kämpfe sind das Beste am Spiel. Mangels Balance finden Sie sich aber oft in unfairen Gefechten wieder. Vergleichen Sie unsere **Lebenspunkte** (unten rechts) mit denen der Gegner (oben rechts) ...



Die Zauberspruecheffekte, hier **Steinhaut**, sind wie die gesamte Grafik veraltet.



NPCs wie dieser Krämer sind Handelspartner und erteilen uns regelmäßig Aufträge.

NEVEREND

Nur taktisch abwechslungsreiche Kämpfe im Stile von Final Fantasy reichen nicht für ein gutes Rollenspiel.

Die gefallene Fee Agavaen fristet ihr Dasein als Mitglied einer heruntergekommenen Bande von Strauchdieben. Als zwei der Schurken sich nach einem erfolgreichen Raubzug mit der Beute davonstehlen, begeben Sie sich in der Rolle der Heldin auf die Suche nach dem Gold und den Verrätern. Das Ganze präsentiert **Neverend** als klassisches Rollenspiel mit einem Mix aus Dialogen, Aufträgen und Kämpfen in einer eher einfallslosen Fantasy-Welt. Immerhin sind Story und Quests recht spannend, und auch die individuelle Charakterentwicklung zum Kämpfer, Magier oder einer Zwischenform ist ganz gut gelungen.

Unerwartet taktisch

Am spannendsten sind die Auseinandersetzungen mit Feinden, auch wenn die Balance stellenweise stark zu wünschen übrig lässt. Für die Kämpfe schaltet das Programm ähnlich wie die **Final Fantasy**-Reihe in eine spezielle Ansicht um. Die Scharmützel selbst laufen quasi rundenbasiert ab: Jede Aktion, etwa Angriffe, Zauber oder das Schlucken eines Tranks, kostet eine bestimmte Zeit. Dabei sehen Sie anhand eingeblendeter Aktionsbalken, wann Sie und die Gegner an der Reihe sind.

Daraus ergeben sich zahlreiche taktische Möglichkeiten, etwa bei der Waffenwahl: So richtet eine Axt mehr Schaden an als ein Degen, ist aber dafür deutlich langsamer. Die Bedienung geht dabei sehr einfach von der Hand; grafisch und in Sachen Sound sowie Sprachausgabe ist **Neverend** aber nur mittelprächtig.

Wo finde ich was?

Da eine Karte fehlt, verbringen Sie viel Zeit damit, das Gebiet nach NPCs oder questrelevanten Objekten abzusuchen. Weil das Programm dabei immer wieder Zufallskämpfe gegen sich ständig wiederholende Widersacher auslöst, nervt das Gesuche schnell.

In unserem Test stürzte das Programm sporadisch und nicht reproduzierbar ab, außerdem ließen sich gespeicherte Spielstände mitunter nicht laden. Laut Aussage der Entwickler soll es aber bald einen Patch geben.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Zu viele Macken

Da ich Rundenkämpfe mag, gefällt mir Neverend diesbezüglich genauso wie bei der Charakterentwicklung und dem Magiesystem. Aber das ist für ein gutes Spiel zu wenig: Den positiven Aspekten stehen teils heftige Designmängel gegenüber, die weniger frustanfällige Rollenspieler schnell mit der Deinstallation bestrafen werden.

Etwa das mangelnde Balancing, durch das ich plötzlich viel zu starken Gegnern ins Messer laufe. Oder die sich ständig wiederholenden Zufallskämpfe bei der nervigen Suche nach Personen und Orten.

Meine Wertung **60**

DAVID BERGMANN



Experte für Rollenspiele

Da fehlt eine Menge

Genau wie Georg gefällt mir das von Final Fantasy inspirierte Kampfsystem. Mit unfairen Zufallsbegegnungen kann ich leben.

Schlimmer finde ich das Fehlen einer Übersichtskarte. Meistens irre ich minutenlang ziellos umher, nur um mir dann langweilige Dialoge durchzulesen. Das ist mir für ein Rollenspiel zu schwach. Auch die altbackende Grafik motiviert nicht für durchgespielte Nächte.

Meine Wertung **57**

NEVEREND



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten auf CD)

Sound Stereo

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Mayhem/Frogster
Webseite	www.neverendgame.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- taktisch gestaltete Kämpfe
- individuelle Charakterentwicklung
- abwechslungsreiche Quests

KONTRA
- keine Übersichtskarten
- mangelnde Balance
- zu viele Zufallskämpfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 60
DAVID BERGMANN 57

59



In einem Wald überfällt uns eine Horde **Qin-Soldaten**. Da die Gegner zahlreich aber schwach sind, stellen sie uns nicht vor Probleme.



Eine der besten Ideen des Spiels: Aus gefundenen Rohstoffen wie Holz und Metallen bauen wir in diesem Menü **Ausrüstungsgegenstände.**

WORLD OF QIN

Mit fünf Helden kämpfen Sie sich durch China, wo Monster, lange Laufwege und viele Dialogzeilen warten.

Das Action-Rollenspiel **World of Qin** versetzt Sie in das historische China, wo Sie mit der tapferen Lan Wei und ihren Freunden zahlreiche Abenteuer bestehen müssen. Das klingt erstmal spannend, erweist sich aber schnell als Problem: Uns Europäern erscheinen Story, die ellenlangen Dialoge sowie die Handlungen und Motive der Charaktere oft merkwürdig und nicht nachvollziehbar, was eine Identifikation mit der Hauptfigur erschwert. Aber auch mangelnde Gegnervielfalt, riesige Laufwege und auf Dauer langweilige Kämpfe stören immer wieder den durchaus aufkommenden Spielspaß.



Auf in den Kampf

Einen Großteil der Zeit verbringen Sie mit Kämpfen gegen Monster, Tiere oder menschliche Gegner. Dabei sind von den insgesamt fünf Charakteren, die sich im Laufe des Spiels zusammenfinden, jeweils drei gleichzeitig aktiv. Wenn Sie sie gerade nicht selbst steuern, verhalten sich Ihre Kollegen dank ordentlicher KI auch ganz brauchbar. Die Steuerung erinnert an **Diablo 2**: Beide Maustasten lassen sich mit bestimmten Fähigkeiten belegen, die Ihre Helden nach und nach lernen. Die Fähigkeiten unterscheiden sich je nach Klasse und reichen von Angriffs- und Heilzaubern über das Beschwören von Dienern bis hin zu Spezialschlägen, die mehrere Feinde treffen. Besonderheit des Spiels: Aus hinterlassenen Objekten und Rohstoffen, die Sie in der Spielwelt finden, basteln Sie Waffen, Rüstungsteile und Schmuck für Ihre Helden. Genretypisch finden Sie die besten Sachen aber bei starken Boss-Gegnern, gegen die Sie ab und zu bestehen müssen. Doch auch die stellen selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad keine echte Herausforderung dar, spezielle Taktiken haben wir in keiner Situation benötigt.

Sieht ganz schön alt aus

Technisch ist **World of Qin** hoffnungslos veraltet. Die isometrische 2D-Grafik sieht deutlich schwächer aus als in Sacred; Animationen und Effekte lösen beim Betrachter allenfalls ein bedauerndes Kopfschütteln aus. Da Objekte nicht transparent werden, wenn Charaktere dahinter verschwinden, gibt's in Wäldern und Siedlungen regelmäßig Probleme mit der Übersicht. Immerhin sind die deutsche Lokalisierung und die Synchronisation ganz gut gelungen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele

Bedingt unterhaltsam

World of Qin hat durchaus gute Ansätze, beispielsweise das Erstellen eigener Ausrüstung aus gefundenen Rohstoffen und die brauchbare KI. Allerdings kann ich mich nicht wirklich mit den Helden identifizieren, das China-Szenario für mich einfach zu weit weg.

Trotzdem könnte das eigentliche Spiel mehr Spaß machen, wenn es beispielsweise bei Gegnern und Kämpfen mehr Abwechslung gäbe. Außerdem nervt, dass Quest-NPCs nicht gekennzeichnet sind – dadurch verlängern sich die happigen Laufwege noch mehr.

Meine Wertung **68**



SUSANNE BRAUN

Expertin für Rollenspiele

Eher nicht mein Fall

Die Idee, meine Ausrüstung selber bauen zu können, finde ich klasse, auch wenn ich mich meistens überraschen lassen muss, was denn letztendlich beim Zusammensetzen der Einzelteile herauskommt. Die Grafik spricht mich überhaupt nicht an, auch wenn dabei die Erinnerungen an Diablo 2 hochkommen. In die verworrene Geschichte komme ich auch nur schwer rein. Das ist schade.

Meine Wertung **60**

WORLD OF QIN



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (100 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Object Software/Bhv
Webseite	http://eng.objectgames.com/soe
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	19. Januar 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Altereinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte TNT 2	CPU 300 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce	CPU 600 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- Ausrüstung im Eigenbau
- sehr umfangreich
- einfache Bedienung

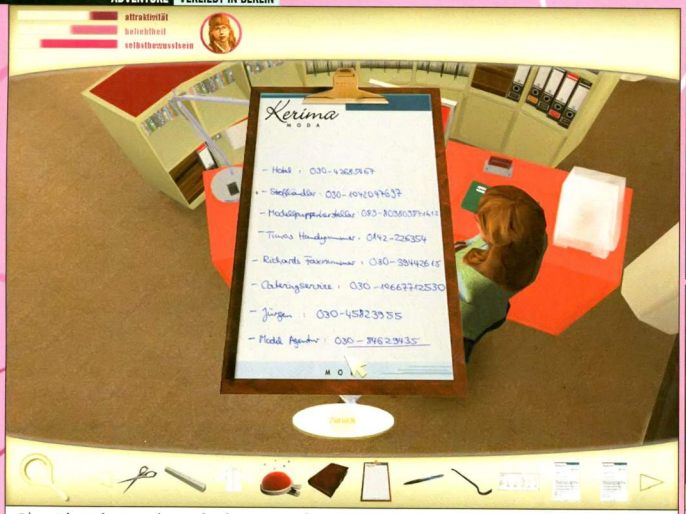
KONTRA

- abwechslungsarme Kämpfe
- veraltete Grafik
- schwer zugängliches Szenario

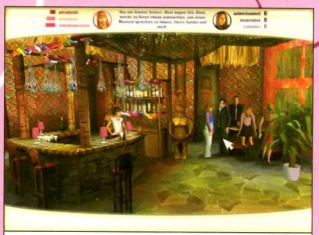
Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 68
SUSANNE BRAUN 60

64



Ohne **Klemmbrett** und Notizbuch ist Lisa aufgeschmissen: Auf dem Klemmbrett notiert sie sich wichtige Telefon- und Faxnummern, um ihre Aufträge erfüllen zu können.



In der Tiki-Bar erhalten wir wichtige **Informationen** zu den Intrigen gegen David.



Die **Figuren** sehen den Darstellern ähnlich und sprechen auch mit deren Stimmen.

VERLIEBT IN BERLIN

DEMO

Wie im Fernsehen: Decken Sie als Hässlich-Ente Lisa Plenske die Intrigen der Chefabteilung auf.

Wenn Sie ein Fan der Telenovela **Verliebt in Berlin** sind, kommt Ihnen das Adventure gerade recht – in dem dürfen Sie nämlich die graue Maus Lisa Plenske durch die Räumlichkeiten der Modefirma Kerima lenken.

Gespräche und alle Aktionen führen Sie in im Point&Click-Prinzip durch. Während Sie Lisa durch die Zimmer schicken, kommen Sie einer Verschwörung auf die Spur. Richard, Chef der Firma, sabotiert ein Projekt von David und Lisa. Geht die geplante Modenschau schief, können beide einpacken.

Adventure ohne Abenteuer

Zwar handelt es sich bei **Verliebt in Berlin** um ein Adventure, aber Rätsel gibt es so gut wie keine. Wir sammeln nur Gegenstände ein, telefonieren und erledigen Aufträge. Als »Rätsel« können wir höchstens das Stoffzuschneiden bezeichnen – auch wenn es vollkommen sinnlos ist, die Schnittvorlage auf den Stoff zu legen, sie festzustecken, dann die Nadeln wieder zu entfernen und auf gut Glück Kreideumrisse zu zeichnen.

Um in der Geschichte voranzukommen, braucht es viel Geduld – die Dialoge dauern ewig, und hätten uns ins Dauergähnen gerissen, wenn wir sie nicht mit der rechten Maustaste abbrechen könnten. Außerdem stört es, dass Gegenstände oft erst benutzbar sind, wenn genug Zeit verstrichen ist. So konnten wir erst auf die Toilette der Tiki-Bar gehen, als wir die Tür geschätzte 20 Mal angeklickt hatten.

Wohlklang für die Ohren

Immerhin werden die Texte von den Schauspielern gesprochen. Die Spielzeit ist mit etwa vier Stunden sehr knapp bemessen. Und warum führt eine Frau in Lisas Alter noch ein Tagebuch? Bevor sie ins Bett steigt, muss sie einen neuen Eintrag schreiben. Bis wir das Buch mal finden, müsste es eigentlich schon wieder Morgen sein.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

Geblubber ohne Sinn und Verstand

In einem Adventure habe ich mich noch nie so gelangweilt wie in Verliebt in Berlin. Zwar sind die Dialoge nicht unwichtig, aber mit soviel Nebensächlichkeiten voll gestopft, dass es mir gleich wieder zu den Ohren heraus quillt.

Und warum nennt man so ein Spiel Adventure, wenn bis auf zwei Ausnahmen keine Rätsel darin vorkommen? Unverständlich ist auch, dass Lisa ständig nach neuen Klamotten jammert. Es gibt nämlich keine Möglichkeit, das arme Mädel neu einzukleiden.

Meine Wertung **35**



SARA STEHLIN

Expertin für Adventures

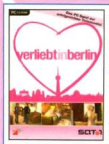
Für angehende Sekretärinnen

Dokumente faxen, telefonieren, durchs Büro rennen ... Wenn Sie an Tätigkeiten wie diesen Spaß haben und noch dazu ein Fan der Serie sind, wird Sie dieses Spiel sicher unterhalten können.

Ich allerdings war froh, dass mich eine Tasse Kaffee wach gehalten hat. Kaum anspruchsvolle »Rätsel«, aber immerhin Original-Synchronsprecher erwarten Sie während ca. 3 Stunden Organisation.

Meine Wertung **33**

VERLIEBT IN BERLIN



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (16 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Radon Labs/dtp
Webseite	www.vib-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

- Sprecher der Serie
- Figuren und Schauspieler ähneln sich
- einfache Steuerung

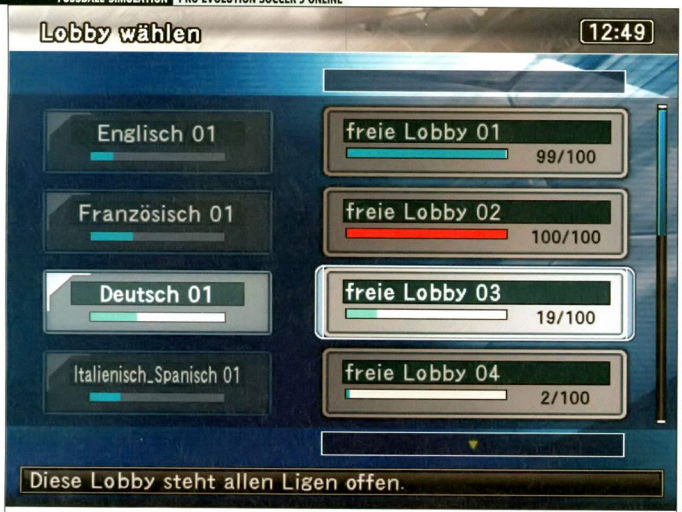
KONTRA

- so gut wie keine Rätsel
- sterbenslangweilige Gespräche
- kurze Spielzeit (maximal 4 Stunden)

SUSANNE BRAUN	35
SARA STEHLIN	33

Durchschnitts-Wertung der Tester **34**

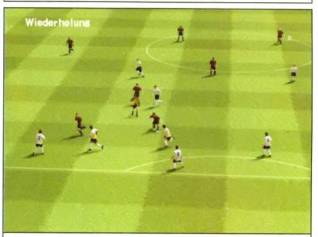

Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
VIVA LIVE!!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.



Das Herzstück des Online-Modus: die **Lobbys**. Hier können Sie einfach nur chatten, sich herausfordern lassen – oder aber gezielt nach Gegnern für das nächste Spiel suchen.



Detaillierte **Statistiken** geben Aufschluss über das Können der Spieler.



Dank der guten Verbindungsqualität sind brillante **Dribblings** auch online möglich.

PRO EVOLUTION SOCCER 5 ONLINE

AWARD PowerPlay für Realismus PRO EVOLUTION SOCCER 5

Pro Evo ist der König der Fußballsimulationen. Solo, und jetzt auch online.

Als wir **Pro Evolution Soccer 5** vor zwei Ausgaben testeten, war die Simulation noch nicht im Handel erhältlich, noch kein Internet-Server am Netz. Den Online-Modus, für den Konami so viele Verbesserungen versprochen hatte, konnten wir daher nicht testen. Inzwischen sind die Server bereit und zu jeder Tageszeit mit mehr als 100 Spielern ausreichend gefüllt. Auch Spätabends finden sich noch Gegner für internationale Spitzenbegegnungen oder Lokalderbys. Wir haben mitgekickt.

Keine Direkt-Verbindungen mehr

Konami hat im Vorfeld nicht zu viel versprochen – der Online-Modus von **Pro Evolution Soccer 5** ist so rund wie der Ball, um den sich alles dreht. In verschiedenen Lobbys können Sie sich austauschen, und eine Freundesliste zeigt, welche Ihrer Kicker-Kumpels online sind. Die Menüführung könnte einfacher sein, ist aber annehmbar.

Wollen Sie dann auf den Platz, können Sie entweder ein Schnellspiel starten oder gezielt einen anderen Spieler herausfordern. Da kaum jemand das Schnellspiel nutzt, hatten wir hier nur selten Erfolg. Stattdessen haben wir auf eingehende Herausforderungen gewartet oder sind selbst aktiv geworden. Vom Einloggen bis zur ersten Begegnung vergingen so nie mehr als fünf Minuten.

Läuft rund

Vorbildlich: Vor dem Spielstart können Sie sich in einer detaillierten Statistik anschauen, wie Ihr Kontrahent bisher abgeschnitten hat. So werden Neulinge nicht von Profis abgeledert, die nur ihre Statistik aufbessern wollen.

Die Verbindungsqualität ist mit einem DSL-Anschluss sehr stabil. Hin und wieder kann es zu kleinen Aussetzern kommen, die den Spielablauf aber nicht störend beeinflussen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele



Bravo, Konami!

Beim ersten Testen des Online-Modus habe ich gleich einen ganzen Nachmittag mit Pro Evo im Netz verbracht. Besonders begeistert hat mich die Verbindungsqualität, die von wenigen Aussetzern abgesehen absolut stabil ist. Das Dribbeln und Tricksen funktioniert ebenso gut wie im Hot-Seat-Modus.

Die Benutzerführung dürfte für den sechsten Teil allerdings noch etwas PC-freundlicher werden. Aber das ist nur ein kleiner Makel, deshalb ändert sich an meiner vor zwei Monaten vergebenen Wertung nichts.

Meine Wertung **92**

GEORG VALTIN

Experte für Sportspiele



Immer passende Gegner

Wie bei allen Sportspielen reizt natürlich auch hier der Wettstreit mit menschlichen Gegnern. Im gelungenen Online-Modus finde ich immer Spielpartner in jeder Stärke, und in Partien gegen bessere Kontrahenten lerne ich immer wieder neue Kniffe. Bis auf die traditionell verbesserungswürdigen Menüs habe ich nichts zu meckern, daher erhöhe ich meine Wertung um einen Punkt.

Meine Wertung **91**

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Multiplayer
Einzel-PC (8 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (76 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Fußballsimulation
Entwickler/Publisher	Konami/Konami
Webseite	www.konami-pes5.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	6 Stufen; leicht bis bockschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	128 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO

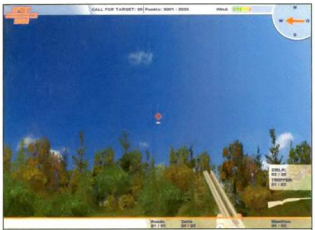
- endlich ein Lobby-System
- integrierte Rangliste
- viele Spieler online
- fordernder als Teil 4

KONTRA

- fehlende Lizenzen
- keine optimale Menüführung

DAVID BERGMANN	92
GEORG VALTIN	91

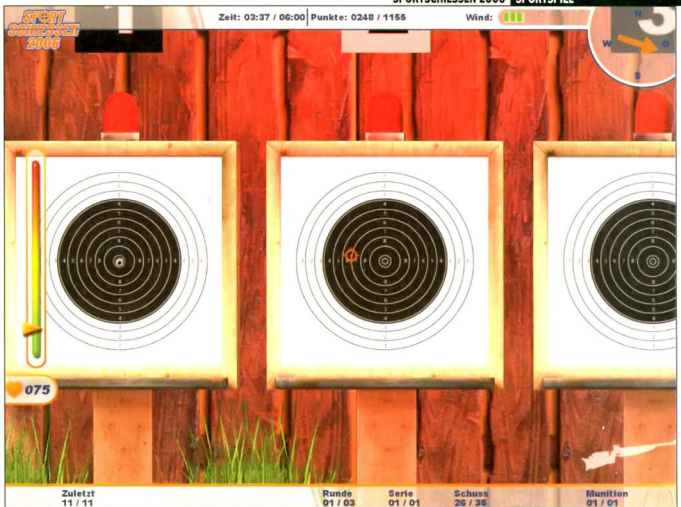
Durchschnitts-Wertung der Tester **92**



Vor der **Waldkulisse** schießen Sie bei Skeet, Trap und Doppeltrap auf fliegende Ziele.



Beim **Armbrustschießen** können Sie als Zielhilfe zwei Sekunden die Luft anhalten.



Bei starkem Wind müssen Sie teils extreme **Zielkorrekturen** vornehmen, da die Projektile sonst weit daneben gehen. Das ist bei dem hier abgebildeten Kleinkaliber-Schießen aber durchaus realistisch.

SPORT-SCHIESSEN 2006

Das ist der Beweis, dass sich die spannenden Aspekte des Sportschießens nicht auf PC übertragen lassen.

Wenn der Begriff »Schießen« im Zusammenhang mit PC-Spielen fällt, denkt man irgendwie automatisch an Maschinenpistolen, Plasmakanonen und andere Ballermänner, mit denen Aliens, Terroristen oder Zombies in Einzelteile zerlegt werden. All das gibt es in **Sportschießen 2006** nicht, denn hier stehen Wettbewerbe wie der Dreistellungskampf (50m) mit dem Kleinkaliber-Gewehr, Trap oder Olympische Schnellfeuerpistole (25m) auf dem Programm.

Allerdings gestalten sich die Schießeinlagen gegen die KI (ein Multiplayer-Modus fehlt) äußerst zäh und langweilig, zumal sie selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad vergleichsweise einfach ausfallen. Da Sie recht schnell durchschauen werden, wie weit Sie daneben zielen müssen, um den Wind auszugleichen, sind Podestplätze an der Tagesordnung. Die bringen allerdings nur den Eintrag in eine Bestenliste; es fehlen ein Karrieremodus oder jede andere Motivation, sich länger mit **Sportschießen 2006** zu beschäftigen.

Alles im Fadenkreuz

In allen Disziplinen zielen Sie auf die Scheiben durch ein Fadenkreuz, das bei Pistole, KK-Gewehr und Armbrust mehr oder weniger stark zittert – also müssen Sie im richtigen Moment abdrücken. Das macht ein paar Minuten Spaß, aber: Problem dabei ist, dass die Aspekte, die das echte Sportschießen spannend machen, auf dem PC einfach nicht rüberkommen. Den Wind von einer Anzeige abzulesen ist halt etwas anderes, als ihn tatsächlich zu spüren. Und das Stressmeter, das den erhöhten Puls durch stärkeres Zittern des Fadenkreuzes simulieren soll, ist für die Katz': Das aktiviert sich nämlich nur nach groben Fehlschüssen – das ist uns nie passiert! Wenn das Spiel Werbung für das Sportschießen machen sollte, dann ging das voll daneben.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Schuss in den Ofen

Ich kann ja selbst schwachen Sportspielen meist irgendetwas abgewinnen, aber Sportschießen 2006 passt hinten und vorne nicht. Die Sportart lässt sich einfach nicht gut genug auf den PC übertragen, sodass ein echtes Wettkampfgefühl aufkommt.

Das hätte man aber durchaus mit einem Mehrspieler- und Karrieremodus ausgleichen können, um dem Spieler zumindest eine kleine Motivation zu geben. Nichts für ungut, aber wenn ich in PC-Spielen schießen will, bleibe ich dann doch viel lieber bei Action-Titeln.

Meine Wertung **38**

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

Zum Gähnen

Wie Georg jammere ich über den fehlenden Karrieremodus. Die einzelnen Wettkämpfe sind bei Sportschießen 2006 nämlich ebenso öde wie die grausam triste Grafik mit Bitmap-Bäumchen.

Für ein paar Minuten macht das konzentrierte Schießen Spaß, danach wird's mir schlichtweg zu langweilig. Wenn Sie Ihre Treffsicherheit testen wollen, spielen Sie im Zweifelsfall lieber Moorhuhn.

Meine Wertung **29**

SPORTSCHIESSEN 2006



Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (22 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Independent Arts/dtp
Webseite	www.sportschiessen-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	2
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

- sieben Disziplinen
- realistischer Windeinfluss

KONTRA

- ewig gleicher Spielablauf
- kein Karrieremodus
- hässliche Grafik
- überflüssiges Stressmeter

GEORG VALTIN	38
DAVID BERGMANN	29
Durchschnitts-Wertung der Tester	34



Dank der **Hilfslinien** gelingen auch Stöße über die Bande – allerdings fehlt die Anzeige für die Bahn der weißen Kugel nach der Berührung.



Alle Objekte sind polygonarm und schlecht texturiert. Wenigstens können Sie die hässlichen **Gegenspieler** unsichtbar machen.

WORLD CHAMPION BILLARD

Die vielseitige Billard-Simulation hat zwar ganz gute Ansätze, wirkt aber in vielen Belangen unausgereift.

»Featured by Gustavo Zito« steht in kaum leserlicher Schrift auf der Packung von **World Champion Billard**. Ah ja, genau, das ist doch der ... ja, wer ist denn diese total bekannte Persönlichkeit, die man hier als Zugpferd benutzt? Die Antwort lautet: Er ist der vierfache Weltmeister im 5-Kegelbillard, einer ebenso anspruchsvollen wie hierzulande unbekannten Sportart – eine von elf Disziplinen des Spiels. Unter anderem stehen 8-Ball, Carambolage, Snooker und Dreibandbillard auf dem Programm. Damit ist **World Champion Billard** eindeutig das umfangreichste Produkt auf dem Markt. Allerdings schneidet es in allen wichtigen Belangen wie Kugelphysik, Präsentation, Atmosphäre und Steuerung deutlich schwächer ab als **World Snooker Championship 2005.**

Berechneter Bandeneinfluss

Um sich mit Kugelphysik und Regelwerk vertraut zu machen, sollten Sie die einzelnen Billardarten zunächst im Trainingsmodus probieren. Hier machen Sie sich auch mit der Steuerung vertraut, die zwei Möglichkeiten bietet: Entweder regulieren Sie die Stoßstärke per Klick, oder Sie simulieren die Stoßbewegung des Queues mit der Maus. Letzteres ist zwar schwieriger, macht aber viel mehr Spaß. Als eine Besonderheit zeigt das Spiel den Weg der weißen Kugel an und bezieht dabei bis zu fünf Bandenberührungen mit in die Berechnung ein. Das ist allerdings auch Voraussetzung dafür, um bei einer Disziplin wie Dreibandbillard überhaupt zu treffen. Allerdings zeigt das Spiel nicht, wie sich die weiße Kugel nach dem Zusammenstoß weiterbewegt – gerade bei Stößen mit Effet und beim Snooker ist das ganz entscheidend.

Im Karrieremodus wählen Sie zunächst eine Disziplin und arbeiten sich mit Siegen in Einzelspielen und Turniersiegen in der Rangliste nach oben. Dabei schalten Sie nach und nach neue Gegner und Schauplätze frei. Spezielle Herausforderungen oder Szenarios fehlen aber, sodass Sie einfach nur eine Partie nach der anderen absolvieren.

Aus der Gruft

Technisch ist **World Champion Billard** etwa so aktuell wie eine Dampfmaschine. Die Spielfiguren und Umgebungen sind einfach nur klobig und hässlich, die Musik nervt so sehr, dass wir Sie sofort abgestellt haben. Immerhin sehen Tisch und Kugeln ganz passabel aus. Zwar gibt es zahlreiche Kameraperspektiven, doch fürs Spielen ist traditionell nur die Von-Oben-Ansicht geeignet, da bei allen anderen die Übersichtlichkeit verloren geht. Nervig: Sie können die Stöße der Gegner nicht überspringen, sodass die Spiele unnötig lange dauern.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

In Ansätzen brauchbar

Also die Idee, die Bahn der weißen Kugel auch für mehrere Bandenberührungen anzuzeigen, ist sehr gut und erleichtert das Spielen. Auf der anderen Seite wird es aber dadurch erschwert, dass man nur grob erahnen kann, wo der Spielball nach dem Zusammenstoß liegen bleibt.

Die zahlreichen Billardvarianten nutze ich kaum, obwohl ich mir jede einzelne angeschaut habe. Mir macht aber einfach das Versenken der Kugeln viel mehr Spaß als Carambolage und Co. – das fühlt sich für mich irgendwie wie Arbeit an.

Meine Wertung **62**

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Stößchen!

Ja, die Steuerung ist das Highlight dieses Billardspiels. Wobei ich mich erst mal daran gewöhnen musste. Dann ist es für ein paar Partien leidlich unterhaltsam, der brauchbaren Kugelphysik zuzusehen. Der Rest ist, abgesehen von den zahlreichen Spielvarianten, eher kläglich. Atmosphäre oder gar Flair verströmt WCB keines. Für ein, zwei Stunden Billard gehe ich lieber in eine Kneipe.

Meine Wertung **59**

WORLD CHAMPION BILLARD



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (34 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Artematica/Halycon
Webseite	www.halycon.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

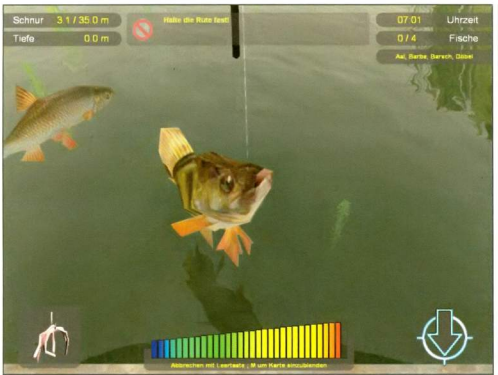
- zahlreiche Billard-Varianten
- Hilfslinien für Bandenberührungen

KONTRA

- hässliche Grafik
- Gegnerstöße nicht abschaltbar
- ungenaue Kugelphysik
- stark schwankende KI-Leistungen

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	62
FLORIAN STANGL	59
	61



Schönen Dank, Du Barsch! Unten im Bild: die **Spannungsanzeige**. Wenn sie zu lange rot ist, reißt unweigerlich die Schnur.



Mein Luftkissenboote ist voller **Aale**! Die schmackhaften Allesfresser beißen am besten auf ein Bündel fetter Würmer.

SPORTFISCHEN PROFESSIONAL

Sie können den Wobbler vom Spinner unterscheiden? Dann wird Ihnen Sportfischen nicht viel Neues bieten.

Eine Angelsimulationen auf dem PC? Was soll das bringen? Immerhin liegt der Reiz des Sportfischens ja darin, in der Natur zu sein, das Verhalten der schlüpfrigen Flossentiere zu lesen und sich mit dem Fisch im Kampf zu messen. Das ist schwierig umzusetzen, aber immerhin macht man sich am PC nicht die Füße nass.

Karriere mit Haken und Ösen

In **Sportfischen Professional** wird jedoch selbst Ihr virtueller Angler nur selten nass. Er trägt zwar eine schicke Wathose, wirft seine Rute aber in den meisten der sieben Gewässer vom Steg aus. Im Mittelpunkt steht der Karrieremodus, in dem wir unter Zeitdruck Aufgaben erfüllen. So müssen wir etwa die fünf schwersten Aale fangen, oder mehr Fische als die Konkurrenz anlanden.

Durch möglichst viele Angeltrophäen schalten wir neue Ausrüstung und Gewässer frei. Nach einigen Triumphen können wir dann etwa auch den mehrteiligen Wobbler (einen beweglichen Kunstköder) einsetzen oder mit einem Ruderbötchen zu neuen Fischgründen paddeln.

Wählerische Flossentiere

Mit der Maustaste aktivieren wir den Wurfzeiger und werfen mit einem weiteren Klick den Köder aus. Grundsätzlich gibt es nur zwei Arten von Lockmitteln: natürliche und künstliche. Während die natürlichen Köder an der Pose (einem Schwimmer) hängen und nicht bewegt werden, müssen Kunstköder wie der Streamer durchs Wasser gezogen werden, um die Aufmerksamkeit der Fische zu erregen. Da jeder Fisch auf unterschiedliche Reize reagiert, ist die Köderwahl oft entscheidend.

Der alte Mann und der Löschteich

Mit dem richtigen Köder ist der Fischfang ein Klacks. Wir werfen an die richtige Stelle, lassen ihn auf die richtige Tiefe sinken und warten auf den Biss. Der kommt meist sofort und verläuft immer perfekt. In der Realität kommt ein Fisch nicht so leicht an den Haken, hier muss der Angler mit einem »Anhieb« dafür sorgen, dass der Haken sich im Maul des Tiers festsetzt. Wie im echten Leben kommt aber auch im Spiel nach dem Biss der Drill, also der Kampf mit dem Fisch. Die Spannungsanzeige zeigt an, wie schlaff oder straff unsere Schnur gerade ist. Mit der linken Maustaste holen wir Schnur ein, während wir mit der rechten dem Fisch mehr Schnur lassen.

Da im Spiel unrealistischerweise auch Fische, die uns gerade vom Haken gegangen sind, sofort wieder anbeißen, kostet ein missglückter Drill dem virtuellen Angler nicht annähernd so viel Zeit wie dem echten.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Wo ist meine Trockenfliege?

Als Petri-Jünger freue ich mich über die fachlich korrekte Präsentation der Fisch-Hatz. Das Lexikon ist knapp aber informativ, die Ausrüstung fast komplett. Warum aber muss ich auf meine Flugrute verzichten? Schließlich ist das Angeln mit Trockenfliege für viele Sportfischer die Königsdisziplin.

Aber auch mit Pose und Streamer kann das Spiel mich nicht überzeugen. Die Fische verhalten sich unrealistisch, sind hölzern animiert und ich muss noch nicht einmal einen Anhieb setzen, um meinen Fang nach dem Biss nicht zu verlieren.

Meine Wertung **40**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Wurm am Wertungshaken

Ich kann es grundsätzlich nicht leiden, wenn es ein Spielprinzip schon vor x Jahren besser umgesetzt gab. Sierras Angelreihe bewies damals, dass Fliegenfischen auch am PC eine ebenso anspruchsvolle wie spannende Sache sein kann. Doch obwohl (oder vielleicht gerade weil) hier die Viecher ständig anbeißen, geht die Motivation schon nach wenigen Minuten völlig baden.

Meine Wertung **28**

SPORTFISCHEN PROFESS.



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Radon Labs/dtp
Webseite	www.radonlabs.de/asim.html
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 / Grafikkarte Geforce	CPU 700 MHz / RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768 / Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz / RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024 / Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz / RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	3

PRO

- informatives Fischlexikon
- gut recherchiert

KONTRA

- angestaubte Grafik
- teils unrealistisches Fischverhalten
- Fischfang zu einfach
- Gewässer wenig abwechslungreich

SASCHA GLISS	40	Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	28	34



Mehr als eine Mickergrafik und ein wenig Text gibt es vom Spiel selbst nicht zu sehen. Gezielte **taktische Maßnahmen** sind damit unmöglich.



Der **Kaderplaner** ist ein nützliches Instrument bei der Teamzusammenstellung. Unterbesetzte Positionen fallen damit sofort ins Auge.

HANDBALL MANAGER 2005-2006

Millionen Handballer jubeln: Endlich haben sie den Beweis, dass sie zu Recht lieber Fußballmanager spielen!

Handball gehört weltweit zu den beliebtesten Sportarten. Trotzdem herrschte in Sachen Software bis jetzt Flaute, während selbst Kricket, Billard und Biathlon längst ihre eigenen Spiele haben.

Trainer ohne Kompetenzen

Die Erlösung kommt aus Deutschland – natürlich in Form eines Managers. Der **Handball Manager** frönt dabei klassischen teutonischen Genre-Tugenden: Sie betreuen Ihren Verein nicht nur in sportlichen Belangen, sondern kümmern sich auch um den Rest bis hin zum Wimpelverkauf. Die Grundlagen wie Training, Transfermarkt oder die Personalplanung sind zwar alle ausreichend umfangreich vorhanden. Wirklich mehr oder gar neues im Vergleich zur zahlreichen Konkurrenz bietet das Spiel aber nicht.

Vor allem kommen die Eigenheiten der Sportart nur unzureichend rüber. Das liegt neben den fehlenden Lizenzen – ein Editor ist integriert – besonders an den arg schwächelnden Aufstellungs- und Taktikbildschirmen. Bis auf ein paar allgemeine, jeweils in fünf Stufen aufgeteilte Einstellungen wie »Häufigkeit der Tempo-Gegenstöße« sind dem Trainer ziemlich die Hände gebunden.

Läuft auch unter XP!

Ein weiterer Grund für fehlende Atmosphäre ist die grauenhafte Optik. Sie erinnert frappierend an Windows-3.1-Shareware, selbst der **Bundesliga Manager Pro** von 1991 sieht besser aus – ernsthaft!

Ob die wenigen Anweisungen von der Mannschaft wenigstens artig umgesetzt werden, können Sie kaum kontrollieren. Bis auf ein paar Standardphrasen im Textmodus vermitteln die Spieltage selbst praktisch kein Feedback. Der einfachste Weg zum Sieg führt deshalb über den Transfermarkt: Dank recht wechselwilliger Spieler ist es kein Problem, sich mit billigen Akteuren schnell eine potente Sieben zusammenzustellen.

Im Zeichen der Emanzipation

Dass der **Handball Manager 2005-2006** nicht völlig im Wertungsabgrund versinkt, liegt am Charme seiner Simplizität. Er läuft sehr flott, die Bedienung gibt selten Rätsel auf. Und bis bei der Fußball-Konkurrenz überhaupt mal die Spielerdatenbank geladen wurde, hat man sich hier schon fröhlich durch die komplette Vorrunde gekämpft.

Ein, zwei gute Ideen hieven ihn sogar über die 50-Punkte-Hürde. So sieht man im Kaderplaner auf Anhieb, auf welchen Positionen noch Verstärkungen notwendig sind – so was würden wir uns auch bei der Konkurrenz wünschen. Witzig: Noch vor dem Hauptmenü müssen Sie sich entscheiden, ob Sie lieber einen Männer- oder Frauenverein führen wollen.

Michael Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Der Wurf ging daneben

Der Handball Manager erinnert im positiven Sinn an alte Bundesliga-Manager-Zeiten: Mit ein paar Klicks ist ein Spieltag erledigt; in zwei, drei Stunden hat man eine komplette Saison durch.

Aber sonst ... was mich besonders stört: Spezielles Handball-Flair habe ich bis auf die torreichen Matches nicht gespürt. Wahrscheinlich könnte man das Ding in einer guten Stunde auch zum Fußball-Manager umprogrammieren. Und spätestens dann würde sich wegen der extremen Mittelmäßigkeit niemand dafür interessieren.

Meine Wertung **57**

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Nur für anspruchslose Fans

Im ersten Moment wirken Aufmachung, Menüs und Musik wie bei einem – noch nicht mal guten – Shareware-Programm. Wer sich für Handball interessiert, sieht über solche Äußerlichkeiten zwar hinweg, stört sich aber daran, dass der Manager gerade im taktischen Bereich nur in Ansätzen die Besonderheiten der Sportart berücksichtigt – von den fehlenden Lizenzen mal ganz zu schweigen.

Meine Wertung **52**

HANDBALL MANAGER 05-06



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (1 Spieler)
Internet (1 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Manager
Entwickler/Publisher	Netmin Games/East E.
Webseite	www.handball-manager.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce	CPU 350 MHz RAM 64 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce	CPU 1,0 GHz RAM 256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	1
Sound	2
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- einfache Bedienung
- flotter Saisonablauf
- niedrige Hardwareanforderungen

KONTRA
- magere Taktikeinstellungen
- wenig Handball-Flair
- altertümliche Präsentation

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	57	55
GEORG VALTIN	52	

JETZT PC POWERPLAY FÜR 3 AUSGABEN TESTEN UND SATTE 35% SPAREN

35% SPAREN:
3 Ausgaben für nur 6,99 € testen

RANDVOLLE DUAL-DVD
Jeden Monat mit 2 Vollversionen



EXTRA!
Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand innerhalb von 14 Tagen. Zusätzlich erhalten Sie diese tolle Taschenlampe **GRATIS!**



Karte ausfüllen und gleich heute noch abschicken!
Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de
Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht: Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandra de Bachdonvits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-099, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,99. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCM016

Als Gratis-Geschenk wähle ich:

- ☐ PC PowerPlay T-Shirt
  Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL
- ☐ PC PowerPlay Cap
- ☐ PC PowerPlay Schlüsselband

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte eine tolle Mini-Taschenlampe gratis!

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdatum 3-stelliger Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbauspiel	Dezember 2005	83
BLACK MIRROR	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	82
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	10 EURO	1.7	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	–	90
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
EMERGENCY 3	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Februar 2005	66
FLUCH DER KARIBIK	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	–	74
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
FULL SPECTRUM WARRIOR	10 EURO	–	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Januar 2005	86
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
HITMAN CONTRACTS (dt.)	10 EURO	1.74	Ak Tronic	Actionspiel	–	81
LARRY – MAGNA CUM LAUDE	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Dezember 2004	81
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MIDNIGHT CLUB 2	10 EURO	–	Ak Tronic	Rennspiel	–	82
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
PANZERS	10 EURO	1.1.0	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	–	89
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
UNREAL 2	10 EURO	3.14.03	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	80
bis 20 Euro						
DTM RACE DRIVER 2	20 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	Juni 2005	85
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAR CRY	15 EURO	1.33	Rondomedia	Ego-Shooter	September 2005	88
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
FINAL FANTASY 11	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	–	75
FUSSBALL MANAGER 2005	20 EURO	1.02	Electronic Arts	Fußball-Manager	–	85
GTR	20 EURO	1.4.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
HARRY POTTER U. D. GEF. VON ASKABAN	20 EURO	–	Electronic Arts	Action-Adventure	–	80
JUICED	20 EURO	1.01.4	THQ	Rennspiel	Mai 2005	88
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	15 EURO	–	Rondomedia	Flugsimulation	–	65
NBA LIVE 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember 2004	83
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2004	82
PRO EVOLUTION SOCCER 4	20 EURO	1.10	Konami	Sportspiel	Dezember 2004	90
RICHARD BURNS RALLY	15 EURO	1.02	Rondomedia	Rennspiel	–	80
SYBERIA 2	15 EURO	–	Atari	Adventure	–	74
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	–	83
UNREAL TOURNAMENT 2004	15 EURO	3355	Atari	Actionspiel	Februar 2005	88
ZOO TYCOON	15 EURO	2.0	Rondomedia	Aufbauspiel	–	77
bis 30 Euro						
BROTHERS IN ARMS	30 EURO	1.03	Ubisoft	Taktik-Shooter	April 2005	81
COLIN MCRAE RALLY 5	30 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS	25 EURO	–	Dtp	Adventure	Dezember 2004	80
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PANZERS – PHASE 2	30 EURO	1.05	CDV	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
ROME	30 EURO	1.2	Activision	Strategiespiel	September 2005	86
SCHLACHT UM MITTELERDE	25 EURO	1.02	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Oktober 2005	91
SILENT HUNTER 3	30 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
SPLINTER CELL 3	30 EURO	1.04	Ubisoft	Schleich-Action	April 2005	88
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbau-Strategie	Juni 2005	84

AKTUELLE **COMPILATIONS**



CSI TRIPLE PACK — NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	CSI		70
	CSI DARK MOTIVES		77
	CSI MIAMI		75
Preis/Leistung			GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



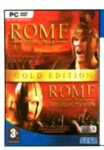
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT



ROME GOLD — NEU

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



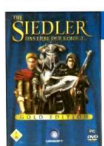
SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERWORLD (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



GAMES GIANT 1

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 | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschaftssimulation		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



DIE SIEDLER 5 GOLD EDITION

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	50 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	DIE SIEDLER 5		81
	NEBELREICH (Addon)		82
	LEGENDEN (Addon)		72
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



ROLLERCOASTER TYCOON 3 GOLD

Anbieter	Atari	ca. Preis	50 Euro
Genre	Aufbau-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	ROLLERCOASTER TYCOON 3		83
	SOAKED! (Addon)		83
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



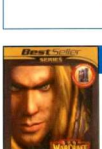
ULTIMATE RACING COLLECTION — NEU

Anbieter	Codemasters	ca. Preis	30 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ohne Beschränkung
Spiele	COLIN MCRAE RALLY 2005		88
	DTM RACE DRIVER 2		85
	INDYCAR SERIES		73
	INSANE		77
Preis/Leistung			GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



Die Charaktermodelle sind den **Schauspielern** bis ins letzte Detail nachempfunden und werden von den deutschen Synchronsprechern vertont – sind sind allerdings eher staksig animiert.



In solchen Bildschirmen müssen Sie selbst die kleinsten Hinweise **aufstöbern**.



Haben Sie ausreichend Beweise gesammelt, laden Sie Verdächtige zum **Verhör**.

CSI TRIPLE PACK

Knifflig und originalgetreu: Die CSI-Adventures sind das perfekte Weihnachtsgeschenk für Serien-Fans.

Eine Frau wird ermordet in ihren Hotelzimmer aufgefunden, ein Krokodil verspeist Menschen, und ein Obdachloser ist spurlos verschwunden. Solche Kriminalfälle gibt's wöchentlich in den mittlerweile drei TV-Serien rund um die gewieften Forensiker der Spurensicherung zu sehen. Und zu spielen – die drei Adventures halten sich nämlich akribisch an die Vorlage. Deshalb lösen Sie hier Fälle, die es so auch in der Serie geben könnte. Mit Charakteren, die den Schauspielern wie aus dem Gesicht geschnitten sind.

Mysteriöse Mordfälle

Klassische Adventures suchen Sie im **CSI Triple Pack** allerdings vergebens. Kombinationsgabe ist hier ebenso wenig gefragt wie dreckige Patschehändchen an Tatorten. Stattdessen durchkämmen Sie für die 15 Fälle mehrere um 360 Grad drehbare Schauplätze in **Myst**-Manier. Mit Pinzetten, Gummihandschuhen und allerlei Tinkturen ausgerüstet machen Sie sich dann auf die Suche nach großen und kleinen Hinweisen, um Täter zu überführen.

Die Besonderheit: Die Gegenstände können Sie nicht einfach so aufklauben – jeder Beweis von der Mordwaffe bis zur Haarsträhne muss mit dem richtigen Werkzeug aufgenommen und untersucht werden. Das meiste wird dann im Labor untersucht; hier werden Sie auch selbst tätig und vergleichen beispielsweise DNS-Proben.

Wie im Fernsehen

Fans von Kombinationsrätseln aus Abenteuern wie **Ankh** dürften mit dem spielerischen Kern der **CSI**-Knobeleien nur wenig anfangen können – hier ist in erster Linie Fleiß gefragt; das Köpfchen kommt an zweiter Stelle.

Glücklich werden all jene, die Woche für Woche gebannt vor dem Fernseher sitzen, wenn in Las Vegas, Miami und New York Mordfälle aufgeklärt werden. Das Flair der Serie ist dank der Originalstimmen der Schauspieler (nur im zweiten Spiel gibt's die deutschen Synchronsprecher zu hören) sehr gut eingefangen. Selbst auf die Rekonstruktionen von Tathergängen müssen Sie nicht verzichten.

David Bergmann

DAVID BERGMANN

Experte für Adventures



Für Fans perfekt

Auch wenn mir »echte« Kombinationsrätsel lieber sind, hatte ich mit den CSI-Adventures meinen Spaß. Die Kriminalfälle sind spannend erzählt und inszeniert. Außerdem ist das Erfolgserlebnis groß, wenn ich den schmierigen Geschäftsmann endlich als Täter überführen kann. Auf dem Weg dahin wünsche ich mir aber weniger Fleißarbeit. Viele Beweismittel finde ich erst im dritten oder vierten Anlauf. Die buchstäbliche Suche nach der Nadel im Heuhaufen.

Als Fan klassischer Adventures gefällt mir CSI Miami immer noch am Besten, da dies der anspruchsvollste Teil des Trios ist. Serienfans kann das aber egal sein – die grandiose Atmosphäre macht für Kenner der Vorlage nämlich alle drei ausnahmslos spielenswert.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL	
CSI	70
CSI – Dark Motives	77
CSI Miami	75

CSI TRIPLE PACK



Ausstattung	3 DVDs, Handbuch (Original-Handbücher der Spiele als PDF-Dokumente auf den DVDs)
Publisher	Ubisoft
Webseite	www.ubisoft.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce	CPU 600 MHz RAM 256 MB
Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	–

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	GUT
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



Neu in Barbarian Invasion: die igelige **»Schiltron«-Formation** der Speerträger.



Auf der **Strategiekarte** verwalten Sie Ihr Reich und bewegen Ihre Armeen.



Die spektakulären **Massenschlachten** lassen sich jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle zu geben und die Lage zu analysieren. Hier balgen sich unsere Julier im Winterwald mit den Galliern.

ROME GOLD

In diesem Strategie-Doppelpack erobern Sie die Welt zunächst mit den Römern und anschließend mit den Barbaren.

Rome gehört eindeutig zu den besten Strategiespielen der vergangenen Jahre. Zum einen, weil die spektakulär inszenierten Massenschlachten dank zahlreicher Truppentypen und Formationen viel Raum für taktische Manöver bieten. Zum anderen, weil Sie auf der so genannten Strategiekarte mit diplomatischen Mitteln und dem durchdachten Auf- und Ausbau der Siedlungen überhaupt erst die Erfolge auf den Schlachtfeldern ermöglichen.

Im Hauptspiel übernehmen Sie zur Blütezeit des Römischen Reichs eines der drei Häuser Julier, Bruti oder Scipionen mit dem Ziel, 50 Provinzen zu erobern und den Senat zu kontrollieren. Dafür ist es unerlässlich, immer wieder die Missionen der Volksvertreter zu erfüllen – etwa bestimmte Städte zu erobern oder Häfen zu blockieren. Außerdem sichern Sie Ihre Macht durch geschickte Diplomatie und Spionage.

Taktik siegt

Kommt es zum Kampf, schaltet das Programm von der zweidimensionalen Strategiekarte auf eine 3D-Landschaft um. Die Balance der Truppen funktioniert über das bewährte »Stein, Schere, Papier«-Prinzip, sodass beispielsweise schnelle Reiter gegen Speerkämpfer kaum Land sehen, dafür aber einen Haufen Bogenschützen problemlos erledigen.

Falls Ihnen die anspruchsvollen Gefechte auf Dauer zu anstrengend werden oder Sie nur in besonderen Scharmützeln selbst die Kontrolle übernehmen wollen, lassen Sie einfach die verlässlichen KI-Generäle kämpfen. Kleiner Wermutstropfen: Seeschlachten können Sie nicht selbst austragen, der Computer berechnet sie immer automatisch.

Marodierende Horden

Der grundsätzliche Spielverlauf bleibt auch in der Erweiterung **Barbarian Invasion** gleich. Allerdings stehen nach einem Zeitsprung ins Jahr 363 diesmal die Barbaren wie Hunnen, Goten und Franken im Mittelpunkt. Jedes Volk verfolgt ein unterschiedliches Spielziel, beispielsweise müssen die Sachsen das komplette europäische Festland und das britische Londinium erobern. Eine Besonderheit der Erweiterung: Einige barbarische Völker verschwinden nicht von der Karte, wenn ihre letzte Stadt fällt. Vielmehr flieht die gesamte Bevölkerung in Form marodierender Horden, die für Ihre Städte eine große Gefahr darstellen. Auch die neuen Nachtschlachten, zusätzliche Formationen und Truppentypen verleihen **Barbarian Invasion** noch mehr taktischen Tiefgang.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

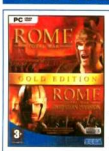
Die Mischung macht's

Rome und das Addon Barbarian Invasion bieten ein Strategie-Komplettpaket, mit dem Echtzeit-Taktiker genauso angesprochen werden wie Aufbau-Fans. Ich überlasse beispielsweise die meisten Schlachten der KI und konzentriere mich auf die Reichsverwaltung und den Aufbau schlagkräftiger Armeen. Besonders reizvoll finde ich das in Barbarian Invasion, wo ich fehlende Truppentypen durch geschicktes Rekrutieren von ausgewählten Söldnern ausgleichen muss.

Da die unterschiedlichen Völker ebensolche Spielweisen erfordern, motiviert Rome immer wieder zu erneuten Feldzügen. Wenn Ihnen eine komplette Kampagne zu lange dauert, können Sie auch eine schnelle Schlacht erstellen und austragen oder ein historisches Gemetzel nachspielen.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL	
Rome	86
Barbarian Invasion (Addon)	87

ROME GOLD



Ausstattung: 1 DVD, Handbuch (104 Seiten)

Publisher	Sega
Webseite	www.totalwar.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	6. Januar 2006
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,0 GHz, RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

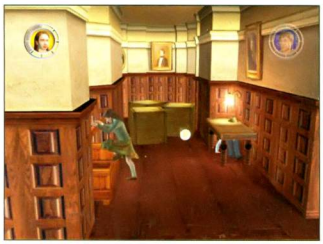
Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	7

Wertung für die Compilation	SEHR GUT
Preis/Leistung	BEFRIEDIGEND

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia



Der Kampf um die Herrschaft im Königreich Narnia ist nicht ganz einfach. Damit Sie dem Schwanken des hohen Schwierigkeitsgrads nicht völlig ohne Hilfe ausgesetzt sind, haben wir jede Menge Tipps für Sie gesammelt.

Tipp 1: Wenn Sie gerade keine besonderen Aktionen wie Bogenschießen, Klettern oder Kriechen ausführen müssen, schlagen Sie sich am besten mit Peter durch die Unmengen von Gegnern. Er haut am kräftigsten zu.

Tipp 2: Um die Fähigkeiten zu kaufen, müssen Sie möglichst viele Münzen einsammeln. Zu Beginn ist das noch nicht schwer, da die Preise für verbesserte Angriffe noch niedrig sind, und die Münzen überall herumliegen. Deshalb sollten Sie vorsorgen: Hauen Sie auf Stühle, Tische und Schränke ein, bis keine Münzen mehr herauskommen. In späteren Levels, vor allem in zeitbegrenzten Aufgaben, haben Sie kaum Zeit, sich nach Münzen umzusehen, um die teueren Fähigkeiten zu kaufen.

Tipp 3: Der erste Bosskampf, den Sie erleben werden, ist der Kampf gegen den Oger beim Biberdamm. Nicht nur der Oger erschwert Ihnen den Kampf, zusätzlich greifen Kobolde und Zwerge an. Die Taktik beim Oger ist folgende: Erst schlagen Sie mit Peter solange auf ihn ein, bis Lucy auf seinen Rücken springen kann. Dann lassen Sie Peter wieder draufhauen, bis Edmund auf den Oger klettern kann. Zu guter Letzt hält Peter den Arm des Ungetüms fest, und Susan darf dreschen. Zwischendurch müssen Sie sich der Kobolde erwehren, die bei ihrem Tod wichtige Lebensenergie zurück lassen. Nachdem Sie das Prozedere zwei Mal durchgeführt haben, kommen zusätzlich noch Bogenschützenzwerge, die Sie zuerst mit Susan erledigen müssen. Wenn Sie das nicht machen, wird Lucy jedes Mal wieder vom Rücken des Ogers heruntergeschossen.

Tipp 4: Die Angriffe am Biberdamm sind eine harte Nuss: Erst greifen Wölfe an, dann wird der Biber entführt, der den Weg frei nagen will. Zu allem Überfluss machen Kobolde, die eine Brücke bauen wollen, das Chaos komplett. Hier ist wichtig zu wissen, dass die Wölfe, die in mehreren Wellen angreifen, die schnellsten sind. Also sollten Sie bei Ihrer Hatz immer zuerst die Wölfe erledigen. Danach die Kobolde. Wenn Ihnen der Kobold mit dem Biber über den Schultern bis dahin noch nicht über den Weg gelaufen ist, sollten Sie dann den Nager befreien, damit Sie möglichst schnell durch den Tunnel fliehen können.

Tipp 5: Edmund wird auf Geheiß der weißen Hexe Jadis vom fiesen Zwerg Ginarrbrik festgehalten. Als Peter müssen Sie den Zwerg zum Baum drängen, an dem Edmund gefesselt war. Dort bindet er den Zwerg automatisch an, und Sie können auf ihn einkloppen, solange er sich noch nicht befreit hat. Wenn Sie den Zwerg bezwungen haben, dürfen Sie sich gleich mit zwei Zyklopen rumärgern. Die können Sie nur verletzen, indem Sie die Holzbündel gegen die Ungeheuer krachen lassen. Bei dem linken Zyklopen liegen die Bündel so, dass das ohne Probleme geht. Schwieriger wird es beim rechten: Aufgrund der Kameraeinstellung können Sie den Zyklopen nicht sehen, wenn Sie beim hinteren Holzbündel stehen. Ein einfacher Trick: Bleiben Sie beim hinteren Bündel und laufen Sie zwischen Holz und Gebüsch hin und her. So greifen eher wenige Minotauren und Wildschweinmänner an. Schieben Sie das Bündel einfach nur an – die Chance, dass Sie den Zyklopen treffen, ist ziemlich groß. Damit das Holz wieder erscheint, müssen Sie lediglich in die hinterste Ecke laufen. So können Sie den Zyklopen einfach besiegen.

Tipp 6: Edmund und Peter sind auf dem Baum gefangen und müssen die kletterfreudigen Minotauren abwehren. Damit Sie nicht immer wieder von vorne anfangen müssen, merken Sie sich nur eine einfache Regel: Die Minotauren, die von links kommen, müssen Sie wegtreten, und die von rechts kommenden mit Stock und Schwert wegschlagen. Wenn Sie nun noch schnell genug zwischen Peter und Edmund hin und her wechseln, können Sie die Aufgabe relativ problemlos meistern.

Tipp 7: Lucy und Susan können es nicht lassen, hinter Löwenkönig Aslan durch das Camp zu schleichen. Hier ist Susans Elfenbeinflöte wichtig. Unter Gerümpelhaufen, die Sie wegboxen können, finden Sie Noten. Wenn Sie mit Lucys und Susans Bündnisangriff die Blockade durchbrechen, müssen Sie mit Susan schnell zu den Noten laufen und die Melodie spielen. Ein kleines Liedchen schläfert die Zentauren ein. Auf diese Art überlisten Sie auch den Zyklopen auf dem Weg zum Wald – die Note für sein Nickerchen liegt auf dem oberen Weg.

Die Unglaublichen 2



Mister Incredible und Frozone sind natürlich Superhelden und haben auch Superideen, wie sie ihre Gegner ausschalten können. Trotzdem geben wir Ihnen ein paar Supertipps, damit Sie sich im Heldenalltag besser zurechtfinden.

Tipp 1: Grundsätzlich können Sie die KI des mitlaufenden Helden auf »Angriff« lassen. Erst wenn Sie an Laufbänder kommen, sollten Sie »Folgen« aktivieren. So kommt der Charakter nicht zu nah an die Verbrennungsöfen oder an Gegner und verliert seine Energie nicht so schnell. Das ist vor allem für den Endkampf wichtig.

Tipp 2: Der Eisstrahl von Frozone ist meistens effektiver als Mister Incredibles Incredi-Slam: Wenn eine Gegnerwelle auf Sie zurollt, sollten Sie am Besten Frozone vorschicken. Denn wenn die ersten Reihen der Roboter eingefroren sind, werden sie von den nachfolgenden Maschinen zerstört. So sparen Sie gleichzeitig Nerven, Zeit und Lebensenergie.

Die Unglaublichen 2 (Fortsetzung)

Tipp 3: Der Kampf gegen den Endgegner, den Tunnelgräber, ist nicht ganz leicht. Die Angriffe der Roboterarmee sollten Sie zu dem Zeitpunkt (mit gesteigerten Angriffen) gut in Griff bekommen. Der Tunnelgräber selbst sitzt auf einem Roboter, der schießt, seine Bohrarme in den Boden rammt und auf Sie zufährt. Seine dritte Attacke ist die stärkste: Der Bohrer rotiert im Kreis – wenn Sie sich dann in der Reichweite der Bohrköpfe befinden, steht es schlecht um Sie. Dieser Angriff ist allerdings auch die einzige Schwachstelle, die der Roboter des Tunnelgräbers hat. Nachdem er sich wie wild um seine eigene Achse gedreht hat, verliert er einen Augenblick lang die Orientierung. Das ist die Chance, um den Tunnelgräber einzufrieren und auf ihn einzukloppen. Während der anderen Angriffe sollten Sie den Superhelden, den Sie nicht steuern, auf »Folgen« stellen, und nur ausweichen – in den Angriffsmodi ist der Roboter nämlich unzerstörbar.

Tipp 4: Sind Ihnen mal die Kisten ausgegangen, mit denen Mister Incredible nach weit entfernten Gegnern werfen kann? Und stehen zufällig ein paar Robo-Schädel herum, die kleine Giftraketen verschießen? Sehr gut, die können Sie nämlich einfrieren, damit Mister Incredible sie als Wurfgeschosse verwenden kann.

Ghost Recon



Um die Aufträge Ihres Teams schneller zu erledigen, öffnen Sie einfach die Konsole im laufenden Spiel mit der Enter-Taste des Ziffernblocks. Dann können Sie die Codes eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
ammo	unbegrenzte Munition
autolose	Mission verlieren
autowin	Mission gewinnen
chickenrun	Granaten werden zu Hühnern
loc	Position anzeigen
names	blendet Objektnamen ein
refill	Inventar auffüllen
shadow	aktueller Spieler wird unsichtbar
superman	Unsterblichkeit für den aktuellen Spieler
teamshadow	Team wird unsichtbar
teamsuperman	Unsterblichkeit für das Team
ToggleAI	deaktiviert die gegnerische KI

Land of the Dead

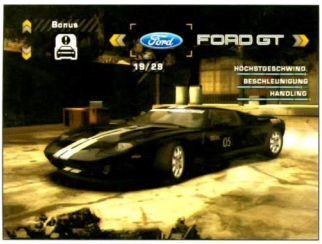


Auch das grottige Zombiegemetzel geht manchmal nicht ohne Hilfe vonstatten. Um die Konsole im Spiel zu öffnen, drücken Sie einfach ö. Die Codes bestätigen Sie mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
ALLAMMO	999 Stück Munition für die aktuell benutzte Waffe
AXE	Axt
GLOCK	Handfeuerwaffe
MINIGUN	Minigun
MOLOTOV	Molotowcocktail
SNIPER	Scharfschützengewehr
SHOTGUN	Shotgun
WEAPONS	alle Waffen
KUNGFU	nur mit den Fäusten kämpfen
GOD	Gott-Modus
GHOST	durch Wände gehen
FLY	fliegen



Need for Speed Most Wanted



Tipp 1: Befindet sich auf Ihrem Rechner noch ein Spielstand für Need for Speed: Underground 2? Gut, denn dann bekommen Sie in Need for Speed Most Wanted Geld aufs Konto.



Tipp 2: Mehr Geld lässt sich auch machen, wenn Sie einen Flitzer aus Ihrer Sammlung verkaufen. Bevor Sie aber mit Ihrer PS-Schleuder zum nächsten Gebrauchswagenhändler fahren, sollten Sie einen Stopp im Tuningshop einlegen. Dort können Sie Geld verdienen, wenn Sie Tuning-Teile verkaufen. Es kümmert den Händler nicht, ob der Wagen getunt ist oder nicht – Sie bekommen das gleiche Geld.

Folgende Cheats geben Sie auf dem Screen gleich nach der Eröffnungssequenz ein – dabei öffnet sich keine Konsole, Sie müssen die Codes also blind eintippen.

CHEAT	WIRKUNG
castrol	schaltet einen Castrol Syntec Ford GT als Bonuswagen frei
burgerking	schaltet das Burgerking-Rennen in der Rennübersicht frei

Prince of Persia – The Two Thrones



Tipp 1: Wenn Sie einmal nicht wissen, wo es weitergeht, dann schauen Sie sich die Umgebung genauer an. Oftmals weisen kleinere Kratzspuren an den Wänden den Weg. Genau an diesen Stellen sollten Sie dann die Wand empor oder entlang laufen.

Tipp 2: Versuchen Sie gar nicht erst, die grotesken Hundemonster im Nahkampf auszuschalten. Das dauert viel zu lange und kostet Sie obendrein eine riesige Menge an Zeitsand. Stoßen Sie sich stattdessen von einer Wand in Richtung der Bestien ab. Das knockt die Biester sofort aus, und Sie müssen nur noch einmal mit dem Dolch nachsetzen.

Tipp 3: Selbst wenn Sie zu der Sorte von Spielern gehören, die nur äußerst ungern Kombo-Attacken nutzen: Es lohnt sich vor allem in Situationen mit vielen Gegnern. Sie legen Ihre Feinde mit den Spezialangriffen nämlich wesentlich schneller aufs Kreuz. Das ist vor allem bei massiven Übermächten von Vorteil, denen Sie sich im letzten Drittel stellen müssen.

Tipp 4: Der Bosskampf gegen die zwei Gladiatoren ist eine echte Herausforderung. Um zu gewinnen, müssen Sie sich zuerst mit dem Schwertschwinger anlegen, bis der kurz seine Deckung aufgeben muss. Weichen Sie jetzt schnell der Attacke des anderen Gladiators aus, damit er Ihnen nicht zuviel Lebensenergie raubt. Waren Sie fix genug, bleibt der mit seiner Axt im Boden stecken, und Sie können ihm einige Sekunden lang zusetzen. Wiederholen Sie diese Taktik immer wieder, aber hüten Sie sich vorm Schwertträger! Seien Sie im Zweifelsfall lieber vorsichtig und bleiben Sie in Deckung. Die beiden ziehen Ihnen bei einem Volltreffer sehr viel Lebensenergie ab und Sie haben keine Chance, während des Kampfes neuen Zeitsand aufzunehmen.

Quake 4 (dt.)



Lust auf eine Runde Quake 4 (dt.) im Solomodus, aber irgendwie hätten Sie gerne mehr Waffen oder wünschen sich an eine andere Stelle? Kein Problem, mit den folgenden Codes können Sie mit Stroggs herumexperimentieren. Wenn Sie im laufenden Spiel die Tasten Ctrl, Alt und ^ gleichzeitig drücken, öffnet sich die Konsole und Sie können die Cheats eingeben. Danach müssen Sie nur noch mit Enter bestätigen.

CHEAT	WIRKUNG
give item_health_mega	Gesundheit +100
give all	alle Waffen, maximale Gesundheit, Rüstung und Munition
give ammo	Munition
pm_thirdperson 1	aktiviert Verfolgerkamera
pm_thirdperson 0	deaktiviert Verfolgerkamera
kill	Selbstmord
editor	Spiel beenden und Map-Editor öffnen
testlight	Lichtquelle aktivieren
give all weapons	alle Waffen
give armor	maximale Rüstung
give health	maximale Gesundheit
give weapon_dmg	Dark Matter Gun
give weapon_grenadelauncher	Granatenwerfer
give weapon_hyperblaster	Hyperblaster
give weapon_lightninggun	Lightning Gun
give weapon_machinegun	Maschinengewehr
give weapon_nailgun	Nailgun
give weapon_railgun	Railgun
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give quad	vierfacher Schaden
quit	Spiel verlassen
spawn char_marine	lässt einen Marine erscheinen
spawn char_marine_medic	lässt einen Marine-mediziner erscheinen
spawn char_marine_tech_armed	lässt einen Marine-mechaniker erscheinen
GOD	Gott-Modus
notarget	Unsichtbarkeit

Wollen Sie in einem bestimmten Abschnitt des Spiels durchstarten oder schon mal aus Neugier in die nächsten Levels schnuppern? Das ist kein Problem. Geben Sie in der Konsole einfach den folgenden Befehl ein: map game/X. Das X ersetzen Sie dann einfach durch den Namen des jeweiligen Levelabschnitts, den Sie der folgenden Liste entnehmen können, und schon werden Sie in dem Level abgesetzt.

airdefense1	mcc_landing
airdefense2	core1
convoy2	hub2
convoy2b	hub1
convoy1	mcc_1
walker	mcc_2
network2	building_b
network1	putra
process2	recomp
storage2	medlabs
dispersal	core2
process1	tram1
storage1	tram1b
hangar1	waste
hangar2	

The Stalin Subway



Tipp 1: Solange Sie ihnen nicht allzu nah auf den russischen Pelz rücken, werden die meisten Gegner Sie einfach ignorieren. Versuchen Sie deshalb, Ihre Kontrahenten aus möglichst großen Entfernungen auszuschalten. Oft reagieren Ihre Feinde nicht einmal unter Beschuss, weil Sie eine bestimmte Stelle im Level noch nicht überschritten haben.

Tipp 2: In den meisten Missionen besteht das Hauptziel darin, den Ausgang zu erreichen. Insbesondere in den U-Bahn-Levels lässt sich viel Zeit sparen, wenn Sie die KGB-Schergen einfach ignorieren und direkt zum Zug-Ende hasten. Solange die Rübe unten bleibt, sollten Ihnen die Finsterlinge draußen nichts anhaben können, und Sie Ihre Mission erfolgreich und unbeschadet abschließen können.

Tipp 3: Die Ventilatoren, die in den dunklen Abwassersystemen manche Zugänge blockieren, können mithilfe von Sprenggranaten oder Raketenwerfer zerstört werden. Vergessen Sie hingegen Kisten und Fässer: Damit lassen sich die Ventilatoren nicht anhalten oder kaputt machen. Da hilft Ihnen die schlafkräftigere Munition Ihrer Waffen eher weiter.

Tipp 4: Leider haben die Designer Erste-Hilfe-Sets und Waffenkisten nicht gleichmäßig in den Levels verteilt. Ebenso wenig finden Sie Munition und Medi-Kits in Hüllen und Fülle. Oft lohnt es sich also, im Level zurück zu gehen und den Nachschub einzusacken, der vorher wegen Platzmangel in der Tasche liegen bleiben musste. So können Sie fast jede Mission mit vollen Gesundheitspunkten und ausreichend Munitionsvorräten abschließen.

Tribal Trouble



Tipp 1: Errichten Sie Ihre Basis möglichst auf einem Hügel (Reichweitenvorteil) und in der Nähe größerer Stein- und Erzvorkommen. Holz und Hühnchen sind weniger wichtig für eine gute Ausgangsposition in späteren Schlachten.

Tipp 2: Anfangs lohnt es sich, alle verfügbaren Arbeiter ins Haupthaus zu stecken, damit sie sich schneller vermehren. In den meisten Kampagnen-Missionen dauert es ein paar Minuten, bis der Computergegner angreift. Ein einzelner Wachturm mit einem Hühnchenkrieger darauf reicht meistens, um den ersten Ansturm erfolgreich abzuwehren.

Tipp 3: Im späteren Missionsverlauf sollten Sie dann möglichst alle Kräfte zum Rohstoffsammeln und in die Waffenproduktion einteilen. Achtung: Die Arbeiter steuern immer die am nächsten liegenden Ressourcen an – auch wenn die mitten im gegnerischen Lager zu finden sind. Weisen Sie ihnen ihre Arbeitsstelle am besten manuell zu, damit Sie nicht wertvolle Arbeitskräfte verlieren.

Tipp 4: Betrachten Sie die Wikinger mit den Hühnchenbeilen als eine Art Elitekrieger. Da sie mit ihren Äxten mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten können, sollten Sie sie möglichst in zweiter und dritter Reihe aufstellen, damit sie solange wie möglich überleben. Denn auch sie können nur einen einzigen Treffer einstecken und fallen dann tot um.

Tipp 5: Prinzipiell gilt: Je mehr Kampagnenmissionen Sie durchspielen, desto einfacher wird der gesamte Feldzug. Nur erfahrene Wikingermanager sollten die schwierigeren Abkürzungen zu den Schatzinseln wählen, um die Missionen der Kampagne schneller zu beenden.

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 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 zu speichern.



BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Die Marines klauen Ihnen dauernd Ihre Flagge? Im Panzer müssen Sie immer hinten sitzen? Kein Problem! Halten Sie sich einfach an unseren Kurzleitfaden, **dann klappt's auch mit den Frags.**

Allgemeine Ratschläge

Tipp 1: Auch für Recken, die das Hauptprogramm bereits auswendig kennen, sind ein paar Sparringsrunden im Solomodus Pflicht. Im Internet hat man kaum die Muße, sich mit den neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen vertraut zu machen. Insbesondere der Einsatz von Kletterhaken und Rutschseilen erfordert einige Übung. Achtung: Mit Helikoptern ist offline kein Training möglich, das geht nur im Hauptprogramm (zu empfehlen) oder in Multiplayer-Matches (eher weniger).

Tipp 2: Auch wenn Battlefield 2 auf Ihrem System flüssig läuft, bedeutet das nicht, dass Special Forces das auch tut. Einige der neuen Karten, vor allem »Warlord« und »Iron Gator«, stellen größere Ansprüche an die Hardware als das Hauptprogramm. Regeln Sie im Zweifelsfall Sichtweite und Auflösung runter, das bringt den größten Leistungszuwachs.



Tipp 3: Zusammenarbeit ist bei Special Forces noch entscheidender als im Hauptprogramm. Die Sonderfähigkeiten der verschiedenen Klassen ergänzen sich. So eignet sich etwa eine kleine Einsatzgruppe aus einem Scharfschützen, einem Sturmsoldaten und idealerweise noch einem Versorgungssoldaten wunderbar, um Flaggenpunkte zu verteidigen. Das Trio erklimmt mithilfe des Wurfhakens einfach eine erhöhte Position in der Nähe (Hausdach, Turm), die nicht über Leitern oder Treppen erreichbar ist, und nimmt von dort aus Angreifer aufs Korn. Sollte das Team gezwungen werden, die Stellung aufzugeben, leistet das Rutschseil des Scharfschützen wertvolle Dienste.

Spielerklassen

Tipp 4: Da sich Special Forces auf Infanteriegefechte konzentriert, findet der Panzerabwehrschütze nur noch selten Arbeit. Auf den Karten, auf denen gepanzerte Fahrzeuge in größerer Zahl vorhanden sind, gibt es zudem meistens genügend fest installierte Geschütze. Eine Ausnahme bildet der Flugzeugträger Essex, auf dem die Panzerfäuste der Flugabwehr willkommene Unterstützung leisten. Bei den meisten anderen Maps sollten je nach Größe ein bis drei Anti-Tank-Soldaten pro Team ausreichen.

Tipp 5: Der Versorgungssoldat kann sich dagegen über ein erweitertes Einsatzgebiet freuen. Der Tränengaswerfer ist das Mittel der Wahl, um Gegner aus befestigten Stellungen zu vertreiben. Ein Duo aus MG-Schütze (Gasgranate) und Sturmsoldat (Blendgranate) hat noch jedes Zimmer ausgeräuchert.

Tipp 6: Sanis haben zwar keine neue Ausrüstung spendiert bekommen, zählen aber nach wie vor zu den wichtigsten Klassen überhaupt. Ein Squad mit zwei Feldärzten, die sich gegenseitig wiederbeleben, ist nahezu unschlagbar.

Waffen und Ausrüstung

Tipp 7: Die meisten Schusswaffen weichen kaum von denen aus dem Hauptprogramm ab. Wer mit russischer Hardware antritt, sollte allerdings daran denken, dass sich die RPGs im Gegensatz zu den Panzerabwehrraketen im Original nach dem Abschuss nicht lenken lassen. Zudem sackt die Flugbahn über größere Entfernungen stark ab.



Tipp 8: Beim Einsatz des Kletterhakens sollten Sie darauf achten, dass keine Mauervorsprünge, Geländer oder ähnliche Hindernisse im Weg sind. Sonst kann es sein, dass Sie Ihr Ziel entweder gar nicht erreichen oder gleich wieder herunter purzeln, wenn Sie oben angekommen sind. Zu beachten ist außerdem, dass das Seil nicht an Fahrzeugen haftet, Hubschrauber eingeschlossen. Vergessen Sie nicht, die Leine nach Gebrauch wieder einzusacken.

Tipp 9: Vorsicht auch mit den Zip-Lines: Nach dem Armbrustschuss wird die Verankerung direkt an Ihre Position gesetzt. In diesem Moment wird Ihre Spielfigur oft ein Stück nach vorne und oben geschubst. Das kann tödlich enden, wenn Sie dabei direkt an einem Abgrund stehen. Auch dieses Kabel können Sie hinterher wieder aufsammeln und erneut verwenden.

Tipp 10: Gasgranaten und Flashbangs wirken teilweise selbst durch Mauern oder andere Hindernisse hindurch. Sie sollten deshalb am besten bereits vor dem Abschuss eines Tränengasprojektils Ihre Maske aufziehen und beim Werfen einer Blendgranate Abstand halten oder sich zumindest wegdrehen.

Tipp 11: Zwar entfaltet das Tränengas im Freien nicht seine volle traurige Wirkung. Doch taugt es draußen wunderbar als Rauchgranatenersatz, um die eigene Position zu verschleiern. Unter Beschuss von einem Panzer? Einfach eine Gasgranate zünden und geschützt vom Dunst in Deckung robben.



Tipp 12: Sollten Sie unvorbereitet in einen Tränengasnebel geraten, ist es besser, sofort die Beine in die Hand zu nehmen als erst die Gasmaske aufzusetzen, zumal Sie mit dem Atemschutz ohnehin nicht mehr rennen können.

Tipp 13: Die Batterien des Nachtsichtgeräts halten nicht allzu lange. Deshalb sollte der Restlichtverstärker zwischendurch regelmäßig abgesetzt werden, um die Energiereserven immer wieder aufzufüllen.

Rüdiger Steidle



THE MOVIES

Besoffene Stars, miese Kritiken und ständig Ebbe in der Kasse: Das klingt nicht nach einer erfolgreichen Filmkarriere. Wir bringen Sie mit unseren Tipps für aufstrebende Studiobosse auf die Siegerstraße!

TIPP 1: Auch mit jahrelanger Spielererfahrung sollten Sie vor Ihrer ersten Partie unbedingt das Tutorial absolvieren. Es ist nicht besonders lang, demonstriert aber die Grundlagen der Steuerung sehr anschaulich und bereitet Sie so auf den harten Alltag als Filmmogul vor.

TIPP 2: Kunst oder Kommerz? Gerade zu Beginn sind Qualität und besonders Quantität der Filme die wichtigsten Schrauben, an denen Sie drehen können. Die Stars stellen in den ersten Jahren keine hohen Ansprüche und können vernachlässigt werden. Heuern Sie zu Beginn vier arbeitswillige Stars an, und machen Sie zwei zu Regisseuren und zwei zu Schauspielern. Denken Sie daran: Ein Regisseur muss nicht gut aussehen. Ihre frühen Filme brauchen nur je einen Schauspieler, und mit zwei Regisseuren können Sie stets zwei Produktionen gleichzeitig am Laufen halten. Das bringt nicht nur mehr Kohle, sondern kann sich auch bei den Preisverleihungen auszahlen, wenn Ihr Studio etwa die meisten Streifen in die Kinos bringt.

TIPP 3: Achten Sie immer darauf, welche Filmgenres derzeit beliebt sind und welche in Zukunft beliebt sein werden (wird auf der Zeitleiste angezeigt). Lassen Sie eventuell unbeschäftigte Stars bestimmte Genres üben. Bedenken Sie aber, dass dies die Stars stresst und Ihnen keinen direkten finanziellen Gewinn bringt.

TIPP 4: Verballern Sie anfangs nicht zu viel Geld! Bauen Sie nicht zu viele Sets, zahlen Sie den Stars nur so viel, dass sie nicht unzufrieden werden, und halten Sie sich bei den Studioverschönerungen zurück. Geiz ist in The Movies nicht nur deswegen geil, weil ein gut gefülltes Konto Ihrem Prestige zugute kommt. Um nämlich die dritte Auszeichnung der Lionhead-Akademie zu erhalten (das »gute« Skriptbüro, das Sie nur auf diese Art freischalten können), müssen Sie mindestens eine Million Mäuse verdienen. Dieses Gebäude ist immens wichtig, da Sie nur mit ihm die maximal mögliche Qualität Ihrer Drehbücher auf drei Sterne erhöhen.

Das Studiogelände

TIPP 5: Wie bei jedem Aufbauspiel sollten Sie darauf achten, dass alle wichtigen Einrichtungen (besonders die Filmsets) nah beieinander liegen und alle Gebäude an Ihr Wegenetz angebunden sind. Bauen Sie die Pfade nur in einfacher Breite. Doppelt breite Wege sehen zwar schick aus, lassen Ihre Untergebenen aber nicht schneller laufen und ziehen die Attraktivitätswertung des Studios nach unten.

TIPP 6: Sauberkeit: Bauen Sie genügend Mülleimer und halten Sie immer ausreichend Hausmeister unter Vertrag! Falls Sie im Müll ersticken, und keine neuen Putzmänner einstellen können, konvertieren Sie übergangsweise ein paar Bauarbeiter zu Hausmeistern. Normalerweise brauchen Sie aber immer mehr Bauarbeiter als Hausmeister.



TIPP 7: Verschönern mit Bedacht: Teures Spielzeug wie Flipperautomaten sollten Sie so platzieren, dass die Stars es auch nutzen können, also entweder an einem Wohnwagen oder in der Nähe der Sets. Sie können selbst einen billigen Wohnwagen mit etwas Schnickschnack auf eine höhere Prestigestufe hieven. Achten Sie beim Bauen auf die Grenzlinie der Wohnwagen. Jede Verschönerung, die Sie innerhalb dieser Markierung platzieren, hebt den Status des Trailers und macht den Besitzer glücklich.

Der Weg an die Spitze

TIPP 8: Drehbücher selber schreiben! Bauen Sie so schnell wie möglich das »eigene Drehbuchbüro«. Dieses Gebäude bringt Ihnen zahlreiche Vorteile:

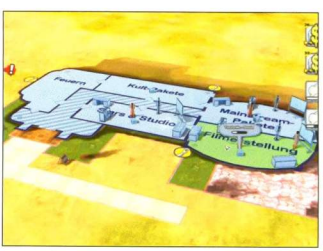
1. Ihre Autoren brauchen meist deutlich länger als Sie, um ein Skript fertigzustellen.
2. Sie können festlegen, welche Sets benutzt werden. So vermeiden Sie, dass sich zwei Filmcrews in die Quere kommen.
3. Sie können sicherstellen, dass Ihre Drehbücher (und damit auch die Filme) stets die jeweils maximal mögliche Qualität haben.
4. Neue Sets verbessern die Qualität Ihres Skripts erheblich. Um etwa ein Drehbuch mit drei Sternen zu erstellen, reichen oft vier oder fünf Szenen, solange die auf Sets spielen, die einen hohen »Neuheitswert« haben. Da der Dreh jeder Szene Geld kostet, sind kürzere Filme natürlich billiger als lange.

TIPP 9: Starlaunen: Nach einigen Jahren Spielzeit werden Ihre Diven anspruchsvoller. Behalten Sie gerade bei Stars, die einen Film drehen, die Gesamtlaune im Auge (grüner Balken im Star-Porträt), da sie entscheidenden Einfluss auf die Qualität des Films hat. Falls die Laune einen kritischen Wert erreicht, öffnen Sie per Rechtsklick auf das Star-Icon die detaillierte Ansicht. Schauen Sie nach, wo das Problem liegt, und erfüllen Sie die Wünsche Ihrer Diva. Einfachste Variante: Ein Künstler ist »nur« gestresst und braucht eine Auszeit vom Dreh. Schnappen Sie sich das Nervenbündel und verfrachten Sie es ins Restaurant oder an die Bar, denn hier lässt sich Stress am schnellsten abbauen (Vorsicht: Suchtgefahr!).



Die aktuelle Filmproduktion des Stars wird dann zwar unterbrochen, aber in der Regel reichen ein paar Minuten der Entspannung.

Bedenken Sie, dass Zuwendungen wie ein größerer Wohnwagen oder eine Gehaltserhöhung den Neid der anderen Stars erregen. Seien Sie also nicht zu spendabel und erfüllen Sie einem genervten Schauspieler bloß nicht alle Wünsche auf einmal.



TIPP 10: Sie erarbeiten sich entscheidende Vorteile, wenn Sie der Konkurrenz technisch voraus sind. Bauen Sie also so schnell wie möglich das Labor und heuern Sie möglichst viele Wissenschaftler an. Wenn Sie im Labor mehr als zwei Pakete erforschen können, lassen Sie lieber möglichst viele Wissenschaftler an einem oder zweien arbeiten, statt alle gleichzeitig zu bearbeiten. So werden Ihre Laboranten schneller fertig, und Sie erhalten Technologien deutlich früher als die anderen Studios.

Sascha Gliss

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

LIEBE PC POWERPLAY-LESER,

teure Komplett-PCs sind eine schöne Sache. Viele können oder wollen sich aber nicht gleich einen ganzen Rechner leisten. Die meisten versuchen, durch den gezielten Austausch einzelner Komponenten ihr System fit für aktuelle Spiele zu halten. Doch das mit dem »gezielt« ist so eine Sache, wie viele E-Mails an uns immer wieder zeigen: Was genau sollte man am besten ersetzen? Und womit? Die Zeit war einfach reif für einen umfassenden Ratgeber, mit dessen Hilfe Sie sich im Aufrüstdschungel künftig besser zurecht finden werden.

Wenn klar ist, dass es sich um eine Grafikkarte handeln wird, darf ich Ihre Aufmerksamkeit hiermit auf unseren zweiten großen Artikel lenken. Dort vergleichen wir Karten von Ati und Nvidia in der Ober- und Spitzenklasse – einer der beiden Hersteller hat dabei überraschend deutlich die Nase vorne.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



TFT-BILD OHNE SKALIERUNG

Heiko Thoms In Ausgabe 10/2005 haben Sie im Artikel »TFT-Grundlagen« ein Bild gezeigt, bei dem ein Spiel in einer kleineren Auflösung mit schwarzen Balken läuft. Seitdem habe ich versucht, das auch auf meinen TFT-Monitor hinzukriegen – ohne Erfolg.



PC POWERPLAY Die 1:1-Wiedergabe der Auflösung (also inklusive schwarzer Balken) stellen Sie in den Grafikkartentreibern ein. In Atis Catalyst-Panel finden Sie die Option unter »Anzeige«. Klicken Sie dort auf Ihren TFT-Monitor (wird als »FPD« angegeben) und deaktivieren Sie die Funktion »Bild auf Bedienfeldgröße skalieren«. Bei Nvidia finden Sie im Treiber einen Menüpunkt »Einstellungen für digitalen Flachbildschirm«. Dort aktivieren Sie den Punkt »Zentrierte Ausgabe«.

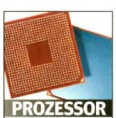


BOOTZEIT VERKÜRZEN?

Sascha Stucke Ich habe vor drei Wochen einen neuen Computer gekauft und als Betriebssystem Windows XP darauf installiert. Es lief ohne Probleme, doch seit gut einer Woche folgt nach dem ersten Ladebildschirm von Windows XP knapp eine Minute lang nur schwarz und dann erst das Menü mit der Anmeldung. Was kann ich tun, dass Windows wieder schneller hochfährt?

PC POWERPLAY Mit der immer größer werdenden Anzahl installierter Programme braucht auch der Bootvorgang von Windows XP mehr Zeit. Hat das Betriebssystem dabei zum Beispiel Probleme beim Laden von Treibern, zieht sich der Vorgang noch weiter in die Länge. Halten Sie Ihr System also möglichst sauber und deinstallieren Sie nicht mehr benötigte Programme, Tools und Treiber.

Microsoft selbst hat mit BootVis ein (leider nur englisches) Tool veröffentlicht, das die Ladezeiten von XP analysiert und optimiert. Es ist unter www.wintotal.de/softw/index.php?rb=34&id=788 erhältlich und wurde ins Service Pack 2 mit integriert. Bei einem intensiv genutzten Rechner kann es auch etwas bringen, hin und wieder den Ordner c:/Windows/Prefetch zu leeren (den Ordner selbst aber nicht löschen!).



ATHLON XP: 1700 STATT 3000

Günther Stefan Ich habe voriges Jahr einen schnelleren Prozessor für meinen Rechner bekommen (Athlon XP 3000+) und ihn gleich eingebaut. Vor kurzem hat es mir mein Mainboard zerschossen – ein neues musste her. Seitdem zeigen mir die Systemsteuerung und das Bios nur noch einen Athlon XP 1700+ mit 1,3 GHz Takt an. Der Rechner fühlt sich auch etwas lahmer an seitdem. Ich weiß zwar, dass die Taktzahlen-Logik bei den AMDs etwas knifflig ist, aber das mit dem Athlon XP 1700+ verwirrt mich schon. Ich hoffe, Sie können mir helfen.

PC POWERPLAY Beim Athlon XP 3000+ beträgt der reale Takt 2.167 MHz. Der errechnet sich aus 166 MHz Systemtakt und einem Multiplikator von 13. Höchstwahrscheinlich hat das neue Mainboard den Systemtakt nicht automatisch richtig erkannt. Deshalb läuft das System vorsichtshalber nur mit 100 MHz, was bei dem (richtigen) Multiplikator von 13 ebenjene 1.300 MHz ergibt, die bei Ihrer CPU momentan angezeigt werden. Stellen Sie also den Systemtakt im Bios auf 166 MHz, und der Prozessor läuft wieder mit seinen angestammten 2.167 MHz. Der Rechner erkennt ihn danach auch richtig als XP 3000+.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

PEDALSET PROFESSIONAL 3

Typ		Pedalerie
ca. Preis		450 Euro
Hersteller		Virtual Performance Parts
Internet		www.vp-parts.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	97
Ergonomie	(20%)	94
Ausstattung	(20%)	91
Verarbeitung	(10%)	98
Preis/Leistung		angemessen
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Pedalerie)

FAZIT

»Für jeden Rennspieler ist dieses Pedalset der ultimative Traum – und wird es bei einem Preis von 450 Euro auch meistens bleiben.«

95

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



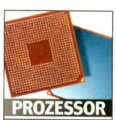
S-ATA oder IDE?

Michael Siedenburg Ich plane, mir eine neue 250-GB-Festplatte – wahrscheinlich von Maxtor – zu kaufen. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob ich nun eine mit S-ATA-Anchluss oder lieber ein IDE-Modell nehmen soll! Im Internet hab ich leider nicht viel zu dem Thema gefunden, und in Foren werden zumeist nur sehr subjektive Meinungen dazu abgegeben.



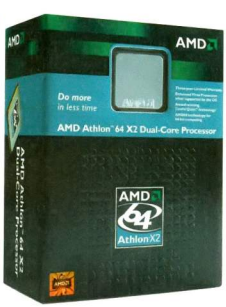
PC PowerPlay Vorausgesetzt, Ihr Mainboard ist tatsächlich S-ATA-fähig, würden wir dieser Variante den Vorzug geben. Allerdings weniger wegen irgendwelcher theoretischer Leistungsvorteile; davon ist in der Praxis bislang wenig bis nichts zu merken. Denn aktuelle Festplatten sind bei weitem nicht schnell genug, diese auszunutzen. IDE- und S-ATA-Modelle eines Herstellers sind generell hardwareseitig identisch, es unterschiedet sich nur der »Datentransport« zwischen Festplatte und Restsystem.

Die Handhabung von S-ATA-Platten (Installation, Kabelsystem) ist allerdings deutlich angenehmer, weshalb wir dazu raten würden. Preislich gibt es in der Regel keinen Unterschied mehr.



Von Manchester nach San Diego

Alexander Schott Was bedeutet bei einem Prozessor »Boxed« und »Tray«? Bei Händlern sieht man von ein und demselben Modell immer beide Versionen. Außerdem würde ich gerne wissen, wofür bei Prozessoren die verschiedenen Namen wie Venice oder Prescott stehen. So heißt etwa bei AMD der Athlon 64 mal Venice, mal San Diego und mal Manchester.



PC PowerPlay So ein »Boxed«-Prozessor ist eine Art Retail-Version inklusive Verpackung, in der auch ein CPU-Lüfter liegt. Bei der rund 10 bis 30 Euro billigeren »Tray«-Version bekommen Sie hingegen nur den puren Prozessor ohne Beigaben.

Die wohlklingenden Namen der Prozessoren weisen in der Regel auf eine Version mit bestimmten Spezifikationen hin. So heißen die Athlon 64 X2 Manchester und Toledo, wobei der Toledo einen doppelt so großen L1-Cache aufweist. Mitunter sind die Unterschiede auch relativ unbedeutend. So bekam der ursprünglich Winchester heißende Athlon 64 3500+ nach kleineren Updates den neuen Namen Venice verpasst.



Athlon im Technikcheck

Alexander Roth Ich habe einen AMD Athlon 3500+ in meinem PC. Gilt für mich bei Ihrem neuen großen (und gut gelungenen) Technik-Check die Spalte von 1.800 bis 2.200 MHz oder die von 3.000 bis 3.400 MHz? Und wie setzt sich eigentlich die Geschwindigkeit bei den AMD-Prozessoren im Gegensatz zu den Intel-Prozessoren zusammen, da AMD-Prozessoren ja viel niedriger getaktet sind?

PC PowerPlay Für Athlon-Besitzer gilt in unserem Technikcheck nicht die Realtaktung, sondern das sogenannte P-Rating, sprich »Nennleistung«. In Ihrem Fall wäre das also die Spalte jenseits der 3,0 GHz. Bei AMD-Prozessoren ist es einfach so, dass sie effektiver arbeiten, das heißt, pro MHz weniger Verlustleistung aufweisen. Deshalb ist ein real nur mit 2,2 GHz getakteter Athlon 64 nicht nur mindestens so schnell wie ein Intel-Pendant mit 3,6 GHz, er verbraucht dabei auch weniger Strom und wird nicht so heiß.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

EVGA BLACKPEARL E-GEFORCE 7800 GTX 512 MB

Highend-Grafik

Der hierzulande noch relativ unbekannte Grafikkartenhersteller EVGA streckt seine Fühler auf den deutschen Markt aus: Mit der **e-Geforce 7800 GTX BlackPearl** kündigen die Amerikaner eine wassergekühlte und extrem leistungsstarke Grafikkarte mit 512 MByte Speicher an. Der Chip ist mit 600 MHz getaktet, der Speicher sogar mit satten 1.800 MHz. Damit liegt die Karte deutlich über den Referenzwerten von Nvidia. Einen Preis und einen endgültigen Termin für das Power-Paket gibt es noch nicht.

Hersteller: EVGA | Termin: unbekannt



RAZER TARANTULA GAMING KEYBOARD, KRAIT, PIRANHA GAMING HEADSET

Edelzubehör für Profi-Zocker

Razer startet durch und kündigt gleich drei neue Produkte für Profispieler an. Den Auftakt macht das **Tarantula Gaming Keyboard**. Bis zu 95 Tasten lassen sich mithilfe eines integrierten Displays frei programmieren – ohne Treiber-Software zu bemühen. Die Tastatur speichert die Einstellungen in bis zu fünf Profilen direkt onboard. Zu den weiteren Bestandteilen zählen zwei Drehregler, eine Abschaltfunktion für die Windows-Taste und ein USB-2.0-Port.

Mit der **Krait** entwickelt der Hersteller erstmals eine optische Maus speziell für Echtzeit-Strategen. Die technischen Merkmale (1.600 dpi Auflösung, 6.500 Scans pro Minute) klingen zwar gewohnt sehr stark. Weshalb nun ausgerechnet Strategiefreunde zur **Krait** greifen sollen, konnte Razer aber bisher noch nicht begründen. In einer kommenden PC PowerPlay werden wir die Maus im Praxistest genauer unter die Lupe nehmen.

Abgerundet wird das neue Angebot mit dem **Piranha Gaming Headset**, das sich durch ein abnehmbares und hochwertiges Mikrofon sowie ein geringes Gewicht auszeichnen soll. Details zu Preisen und Verfügbarkeit der neuen Produkte gibt es derzeit noch nicht.

Hersteller: Razer
Termin: unbekannt





NEUE GRAFIKGENERATION

Chip-Attacke

Neue Runde im Kampf um die beste Grafik: Laut Gerüchten aus Taiwan werden Ati und Nvidia im kommenden Frühjahr ihre nächsten Grafikchips vorstellen. Atis neuer High-end-Chip soll auf den Namen **R580** hören und ab März 2006 in den Regalen stehen. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass es mitunter noch etwas dauern kann, bis die Karten wirklich für jedermann erhältlich sind.

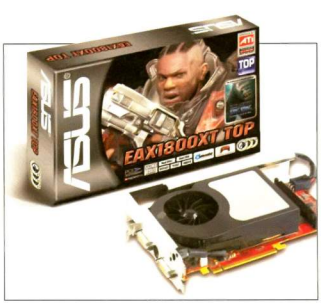
Konkurrent Nvidia möchte die betagte **Geforce 6**-Serie endgültig ablösen und mit der **Geforce 7200** und **Geforce 7600** zwei neue Mainstream-Chips ins Produkt-Portfolio aufnehmen. Die sollen erstmals im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt werden – nach Ati steigt Nvidia nun ebenfalls auf die feinere Fertigungstechnologie um.

ASUS EAX1800XT TOP

Taktisch überlegen

Nach langer Wartezeit tauchen endlich die ersten Karten aus Atis aktueller Spitzenklasse X1800 XT im Handel auf. Asus setzt noch einen drauf: Die **EAX1800XT TOP** besitzt ab Werk einen höheren Chiptakt (670 MHz statt 625 MHz). Ein externes 80-Watt-Netzteil speist die hungrige Karte mit Extrastrom. Um einen Hitzeschock zu vermeiden, hat Asus die Kühleinheit entsprechend modifiziert. Mit 530 Euro ist der Grafikspaß aber nicht gerade günstig.

Hesteller: Asus | Termin: erhältlich



SHARKOON RAINBOW FAN TC

Lüfter mit Lichtanzeige



Sharkoon hat mit dem **Rainbow Fan TC** ein neues Spielzeug für Casemodder entwickelt. Der 80-Millimeter-Lüfter ist mit Dioden ausgestattet, die eine bunt leuchtende Temperaturangabe auf die drehenden Flügel projizieren. Die Lämpchen werden durch einen Chip gesteuert, der die Anzeige mit der Drehgeschwindigkeit synchronisiert. Somit ist die Schrift auch bei wechselndem Tempo gut lesbar. Der Disko-Lüfter kostet 13 Euro.

Hersteller: Sharkoon | Termin: erhältlich

XBOX 360

Top-Verkauf, Top-Probleme?

XBOX 360

Seit dem 2. Dezember ist die **Xbox 360** in Deutschland erhältlich. Erwartungsgemäß verkaufte sich die Konsole wie geschnitten Brot und war binnen weniger Stunden bei vielen Händlern vergriffen. Findige Käufer bieten das Gerät derzeit für astronomisch hohe Summen von weit über 500 Euro beim Auktionshaus Ebay an – der empfohlene Preis für die Premium-Edition liegt bei 399 Euro.

Währendessen sind erste Berichte von Käufern alles andere als durchweg positiv: Von Abstürzen und Hängern bei einigen Spielen ist die Rede, zudem wurden zerkratzte DVDs bei vertikalem Betrieb der Konsole gemeldet. Wir bleiben für Sie am Ball und werden beobachten, ob sich die Probleme ausweiten.

Hersteller: Microsoft | Termin: erhältlich

HAMA VARIO-PAD COUNTER-STRIKE, SLIDE-PAD

Mauspads für Spieler

Zubehörgigant Hama hat zwei neue Mauspads für Actionspieler vorgestellt. Den Anfang macht das **Vario-Pad Counter-Strike**, das mit einem Motiv aus dem Online-Shooter bedruckt ist. Hama verspricht exzellente Gleiteigenschaften, da die Oberfläche mit einem feinen Mikroraster versehen ist.

Das **Slide-Pad** besteht aus Polycarbonat. Die gekörnte Mausfläche soll einen geringen Widerstand ermöglichen. Das in fünf Farben erhältliche Produkt kostet knapp 15 Euro, für das Vario-Pad werden 13 Euro fällig.

Hersteller: Hama
Termin: erhältlich



SAMSUNG M70

Desktop mobil

Notebooks sind klein, fummelig und für Spieler nur bedingt geeignet. Denkste! Mit dem **M70** präsentiert Samsung ein Gerät mit geradezu epischen Ausmaßen. Angefangen beim abnehmbaren 19-Zoll-Display und der riesigen Tastatur inklusive Nummernblock, über eine **Geforce 6600**-Grafikkarte bis zur Festplatte mit 100 GByte Speicher eignet sich das **M70** durchaus für die spielende Zunft. Für den Sound sorgt ein 2.1-Soundsystem mit einem an der Unterseite angebrachten Subwoofer. Als Prozessor kommt ein Pentium M mit 2,13 GHz sowie 1,0 GByte RAM zum Einsatz. Episch ist auch der Preis von satten 3.200 Euro. Die abgespeckte Variante mit Pentium M 1,86 GHz und einer 80-GByte-Festplatte kostet verträglichere 2.399 Euro.

Hersteller: Samsung | Termin: erhältlich



CREATIVE INSPIRE T3030, INSPIRE T6060

Das klingt fett

Selbst die beste Soundkarte klingt auf minderwertigen Brüllwürfeln aus Plastik wie ein Orchester im Schuhkarton. Günstige Alternativen gibt's beispielsweise von Creative: Das **Inspire T3030** besteht aus zwei Satelliten mit jeweils 6 Watt Sinusleistung und 2-Wege-Technologie. Für einen satten Bass sorgt ein eigener 17-Watt-Subwoofer im Holzgehäuse. Eine Kabelfernbedienung und eine Kopfhörerbuchse sind standardmäßig integriert.

Surround-Fans greifen zum **Inspire T6060**. Neben vier Satelliten (je 8 Watt Sinus) kommen ein horizontal ausgerichteter Center-Speaker mit 18 Watt und ein aufgebohrter Subwoofer mit 22 Watt zum Einsatz. Über einen AUX-Eingang ist der Anschluss von MP3-Playern und anderen Stereogeräten auch bei ausgeschaltetem Computer möglich. Klangliebhaber mit kleinem Geldbeutel zahlen 50 Euro (**T3030**, Abbildung links) oder 80 Euro (**T6060**, Abbildung rechts) für die neuen Creative-Produkte.

Hersteller: Creative | Termin: erhältlich





XBOX 360 GAMEPAD

Xbox-Pad auch für den PC

Vor zwei Jahren zog sich Microsoft aus dem Geschäft mit PC-Gamepads vollständig zurück. Jetzt sind die Redmonder wieder da – wenn auch nur »halb«: Das **Xbox 360**-Pad funktioniert nämlich problemlos via USB auf dem PC. Eine spezielle Windows-Edition mit den nötigen Treibern ist im Handel für knapp 35 Euro erhältlich. Alternativ können Sie sich die Software kostenfrei aus dem Netz laden.

Hersteller: Microsoft | Termin: erhältlich



KURZ UND KNACKIG

Nintendo Revolution am 9. Mai

Einer Nintendo-Pressemeldung zufolge wird die Konsole wahrscheinlich einen Tag vor der wichtigsten Spielemesse E3 vorgestellt. Nähere Informationen über Ausstattung und Preis gibt es aber nach wie vor nicht.

Geforce 7800 GS: nicht für PCIe

Die Geforce 7800 GS, eine abgespeckte Variante der Geforce 7800 GT, wird laut Nvidia nicht für den PCIe-Port erscheinen. Zu einer möglichen AGP-Version hat sich der Hersteller nicht geäußert.

Razer Boomslang Collector's Edition

Neben den vorgestellten neuen Produkten (siehe große News) wird Razer eine auf 10.000 Stück limitierte Special Edition der legendären Boomslang-Maus auf den Markt bringen.

Athlon 64 FX-60 ab Januar

AMD wird voraussichtlich Anfang Januar 2006 seine neue Spitzen-CPU vorstellen. Der FX-60 ist ein waschechter Dual-Core-Prozessor mit 1.024 KByte Level-2-Cache und einer Taktung von 2,6 GHz.



AUFRÜSTEN ODER NEUKAUF?

Wenn der PC zunehmend lahmt und nur noch dahinzuckelt und ruckelt, steht die unvermeidliche Entscheidung an: aufrüsten oder gleich einen neuen kaufen? Wir geben Tipps, wann welche Methode zu empfehlen ist.

Ein Großteil der Hardware-Leserpost dreht sich um die immer gleiche Frage: »Liebe Redaktion, ich habe einen PC mit einem xy-Prozessor, einer xy-Grafikkarte und xy MB Speicher. In letzter Zeit laufen darauf aktuelle Spiele nicht mehr so richtig gut. Wie kann ich meinen Rechner günstig aufrüsten? Lohnt es sich überhaupt noch?«

Alt ist nicht automatisch schlecht

Einschlägige Aufrüst-Ratgeber gibt es in Magazinen sowie im Internet zuhauf. Die meisten machen dabei einen großen Fehler: Sie sind ausschließlich auf das Endergebnis hin ausgerichtet und ignorieren die unterschiedlichen Voraussetzungen, die man bei den Aufrüstwilligen antrifft. Ein kleines Beispiel: Nvidias **Geforce 6600 GT** ist prinzipiell eine ideale, da schnelle und trotzdem preisgünstige Aufrüst-Grafikkarte. Als Empfehlung macht sie aber trotzdem keinen Sinn, wenn als Ausgangsbasis bereits eine Ati **Radeon 9700** oder **9800 Pro** im Rechner steckt. Denn diese Karten können schon knapp drei Jahre auf dem Buckel haben – der Leistungsunterschied zur **6600 GT** ist dennoch zu gering, als dass sich ein Austausch lohnen würde.

Entscheidendes Komponenten-Trio

Richtig knifflig wird es dadurch, dass auch die Leistungsfähigkeit der einzelnen Komponenten untereinander eine Rolle spielt. Einfach gesagt: Beim schwächsten Glied in der Hardware-Kette lohnt sich ein Austausch am ehesten. Doch woher soll man das wissen? Was bremst ein System eher aus? Der Prozessor mit nur 1.800 MHz oder die angeraute Geforce 4? Oder hilft alles nichts, solange der PC mit kümmerlichen 384 MB Hauptspeicher rumkrebst?

Fragen, die in der Tat sehr schwierig zu beantworten sind – und zwar um so schwieriger, je ausgewogener sich ein Rechner präsentiert. Hier ist es oft schlauer, den PC eine Weile weiter zu benutzen und dann zum Zweitrechner zu degradieren oder zu verkaufen. Genauso oft ist aber tatsächlich eine bestimmte Komponente zu orten, die alle anderen deutlich ausbremst.

Aber selbst wenn man weiß, welches Teil aussortiert werden soll, lauern noch genügend Fallstricke auf den Aufrüstwilligen. So ist es unklug, in einem System mit einem 2,0-GHz-Prozessor und 512 MB RAM die schlappe **Geforce 4 MX** gleich mit einem 3D-Monster vom Schlage einer **Geforce 7800 GTX** zu ersetzen. Das wäre rausgeschmissenes Geld, da die Karte von den anderen Teilen so stark an die Zügel genommen wird, dass sie ihr gewaltiges Potenzial erst gar nicht ausspielen kann.

Flexible Ausgangslage

Genug Stoff also für einen Aufrüst-Ratgeber abseits des üblichen 08/15-Schemas. Wir wollen Ihnen nicht einfach (nur) die neueste Hardware empfehlen, sondern umfassend und detailliert auf möglichst viele Ausgangskonfigurationen eingehen. Dabei fokussieren wir uns auf die drei Komponenten, die für die Leistung eines Spiele-PCs mit Abstand am wichtigsten sind: Grafikkarte, Prozessor (da gehört auch das Mainboard dazu) und Hauptspeicher.

Haben Sie ermittelt, wo bei Ihrem Rechner der Hebel anzusetzen ist, können Sie direkt zum dazu passenden Ratgeber springen, in dem alles Wichtige zum sinnvollen, richtigen und auch preisgünstigen Aufrüsten dieser Komponente steht. Auf einer Extra-Seite gehen wir zusätzlich auf andere Gerätschaften ein, die zwar eher wenig mit der System-Performance zu tun haben, bei denen eine Aufrüstung dennoch sinnvoll sein kann.

Michael Galuschka

INHALT

Der Rechner-TÜV: Was wann raus muss — Seite 127
Aufrüst-Ratgeber: Grafikkarten — Seite 128
Aufrüst-Ratgeber: RAM — Seite 130
Aufrüst-Ratgeber: Prozessoren — Seite 132
Aufrüst-Ratgeber: Sonstige Komponenten — Seite 133

RECHNER-TÜV: WAS MUSS RAUS?

Lieber die Grafikkarte austauschen oder doch besser den Prozessor? Oder gar beides? Fehlt es vielleicht nur am RAM? Mit unserem Leitfaden finden Sie die Schwachstellen Ihres Rechners.

Bevor es ans Aufrüsten, sprich kaufen teurer Teile geht, sollten Sie sich erst einmal über die vorhandene Hardware Gedanken machen. Nicht jeder weiß auf Anhieb, wie der vorhandene Rechner einzustufen ist, beziehungsweise wo überhaupt die Schwachstellen liegen. Damit Sie diese zuverlässig lokalisieren können, haben wir die wichtigsten Bereiche Grafikkarte, Prozessor und Speicher älterer Hardware in drei Kategorien eingeteilt. Abgestuft sind sie in drei Farben, angelehnt an unsere Technik-Checks und Systemangaben in den Spiele-Wertungskästen: Rot bedeutet, dass die Komponente in einem modernen Spiele-PC eigentlich nichts mehr zu suchen hat. Mit einer gelben Einstufung kann man kurz- bis mittelfristig passabel spielen, eine Aufrüstung ist aber empfehlenswert. Grüne Hardware kommt selbst mit modernen Spielen noch ganz gut zurecht – der Austausch gegen noch schnellere Komponenten lohnt sich nur bedingt.

So steht es um Ihren PC

Bitte beachten Sie, dass die Einstufung natürlich nur ein gewisser Anhaltspunkt sein kann. Zu verschieden sind die Ansprüche und Genrevorlieben. Wir gehen bei den Klassifizierungen davon aus, dass auch anspruchsvolle aktuelle Titel wie **Fear**, **Age of Empires 3** oder **GT Legends** gespielt werden sollen. Wer sich hingegen bevorzugt mit Fußballmanagern die Zeit vertreibt, kommt auch mit deutlich schwächerer Hardware gut über die Runden.

Suchen Sie sich anhand der unten stehenden Tabelle einfach Ihre vorhandene Hardware aus. Schon können Sie ganz gut abschätzen, wo der Hebel anzusetzen ist und wie Ihr Rechner insgesamt noch dasteht. Noch mal zu Verdeutlichung: Grün bedeutet nicht, dass Sie die allerneueste Hardware besitzen (die lassen wir zunächst außen vor). Damit ist nur gemeint, dass ältere Komponenten noch prima auch mit modernen Spielen zurecht kommen.

Welcher Aufrüst-Typ sind Sie?

So erkennen Sie auch, welcher »Aufrüst-Typ« Sie sind. In der Regel fallen Sie in eine von den folgenden vier Gruppen:

a) Es gibt eine eindeutig lahme Komponente. Deren Auswechslung bringt das Gesamtsystem deutlich auf Trab. Im Prinzip die angenehmste, da zumiest billigste und einfachste Form des Aufrüstens.

b) Mehrere Komponenten entsprechen nicht mehr den heutigen Standards. Es sind aber immer noch genügend Teile (z.B. Laufwerke, Gehäuse, Netzteil, Soundkarte) up to date, sodass ein kompletter Tausch nicht nötig ist.

c) Der Rechner ist durchgehend alt und schwach (alles rot oder rot-gelb). Wenn auch Komponenten wie Festplatten oder Netzteil uralt sind, lohnt sich Aufrüsten oft gar nicht mehr bzw. ein neuer Komplettrechner kommt Ihnen sogar günstiger.

d) Der PC ist zwar nicht mehr der allerneueste, an sich aber harmonisch und passend zusammengestellt (komplett oder überwiegend grün). Es gibt keine Schlüsselkomponente, durch deren (halbwegs preisgünstige) Auswechslung das Gesamtsystem einen Leistungssprung nach vorne macht. Das ist eindeutig der schwierigste Fall, da hier das Verhältnis des finanziellen Aufwands zur erzielten Leistungssteigerung in der Regel negativ ausfällt. Am besten benutzen Sie den Rechner vernünftigerweise noch eine Weile weiter.

Die Gesamtkomposition entscheidet

Um unsere Einstufungen und Überlegungen zur Ausgangssituation anschaulicher zu machen, abschließend noch ein paar Benchmarks: Wir haben **Far Cry**-Testläufe auf älterer Hardware durchgeführt. Als Basissysteme dienten ein **Athlon XP 1.000** samt **Geforce 3** und ein **Intel Pentium 4 2,4 GHz** mit einer **Geforce FX5900 XT**. Das erstere System stellte

GRAFIKKARTE	PROZESSOR	RAM
Geforce 2/4 MX und weniger; Radeon 7x00 und weniger; Voodoo 3	weniger als 1,4 GHz	bis zu 256 MB
Geforce 3, 4, 5200-5700; Voodoo 5; Radeon 8x00, 9000/9200, X300	bis zu 2,0 GHz	384 bis 512 MB
Geforce 5800/5900, 6200/6600; Radeon 9500-9800, X600-X700	über 2,0 GHz	768 bis 1.024 MB



Atis weit über zwei Jahre alte **Radeon 9800 Pro** ist ein Musterbeispiel dafür, dass mitunter auch schon etwas ältere Hardware heute noch ganz gut mithalten kann.

2000/2001 die Spitzenklasse an PC-Technik dar, mit dem letzteren ist man auch heute noch ordentlich dabei. Getestet wurde mit den Treibereinstellungen »Quality«, Auflösung 800x600, maximale Details:

Athlon 1000, Geforce 3:
27,4 fps

Pentium 4 2,4 GHz, Geforce FX5900 XT:
49,8 fps

Das Ergebnis ist wie erwartet: **Far Cry** läuft auf dem schnelleren Rechner trotz höherer Bildqualität mit fast doppelt so vielen Bildern pro Sekunde. Wie sieht es aber aus, wenn man bessere mit schlechterer Hardware kombiniert? Um den jeweiligen Effekt und Einfluss von Grafikkarte und Prozessor zu verdeutlichen, haben wir auch »exotische« Kombinationen überprüft, etwa eine **Geforce 6800 Ultra** in den 1.000-MHz-Rechner gesteckt.

Athlon 1000, Geforce 6800 Ultra:
28,6 fps

Pentium 4 2,4 GHz, Geforce 3:
33,4 fps

Wie Sie sehen, bremst ein Ausreißer nach unten das komplette System aus, egal ob es sich um den Prozessor oder die Grafikkarte handelt. So ist bei einem Athlon 1000 die theoretisch rund dreimal so schnelle **6800 Ultra** keinen Deut flotter unterwegs als die antiquierte **Geforce 3**. Die wiederum auf dem P4 2,4 auch nur ein paar wenige Frames zulegen kann.

Oberstes Ziel aller Aufrüstmaßnahmen ist daher, dass der (künftige) Rechner aus gut harmonisierenden, leistungsmäßig zueinander passenden Komponenten besteht. Das spart im Zweifelsfall auch einiges an Geld.

Michael Galuschka

AUFRÜST-RATGEBER: GRAFIKKARTEN

Auch wenn CPU übersetzt »Zentralprozessor« bedeutet: Das eigentliche Zentrum eines modernen Spielerechners ist längst die Grafikkarte.



Nvidias **Geforce 7800 GT** gibt es teilweise schon für unter 300 Euro – ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis findet man derzeit kaum.

Ausgangspunkt von 99 % aller Aufrüstüberlegungen dürfte bei Spielern die Grafikkarte sein. Zurecht: Maßgeblich wie keine andere Komponente bestimmt sie sowohl, wie schnell ein Spiel läuft, als auch wie schön es dabei aussieht. Eine neue muss also her – doch von einer 650-Euro Monster-**7800 GTX** mit 512 MByte können ebenso 99 % aller Aufrüstwilligen nur träumen.

Eine Frage des Geldes

In der Regel liegt das zur Verfügung stehende Budget aber bei 150 bis 250 Euro. Das verkompliziert die Sache erheblich. Zum einen ist das Angebot in dieser Preisregion fast unendlich. Zum anderen wollen Sie ja sichergehen, dass »die Neue« gegenüber »der Alten« auch wirklich was bringt. Und zwar sowohl in Sachen Geschwindigkeit als auch einer gesteigerten Bildqualität. Das lässt sich aber oft nur schlecht herausfinden – anbei deshalb eine Tabelle, ab wann sich ein Neukauf in Relation zur bereits vorhandenen Karte lohnt.

VORHANDENE KARTE	NEUKAUF LOHNT AB
Nvidia bis Geforce 256, Voodoo 3/4/5, Rage 128, Radeon 7000	**Geforce 3, Radeon 8500**
Geforce 2, 3, 4 MX, Radeon 8x00, 9000	**Geforce 5800/5900, Radeon 9700/9800 Pro**
Geforce 4, Geforce 5200 – 5700, Radeon 9200-9600	**Geforce 6600 GT, 6800, Radeon 9800 XT, X800**
Geforce 6600 GT, 6800, Radeon X9800 Pro/XT, Radeon X800	**Geforce 6800 GT, Radeon X800 XT**
Geforce 6800 GT/Ultra, Radeon X800 XL - X850 XT PE	**Geforce 7800 GTX, Radeon X1800 XT**

Die Frage nach der richtigen Austauschkarte ist untrennbar mit dem Mainboard verknüpft. Genauer gesagt dessen Grafikkartensteckplatz. AGP und PCI-Express (PCIe) heißen die beiden derzeit geläufigen Standards. Das Blöde daran: Sie sind zueinander absolut inkompatibel – eine AGP-Karte passt erst gar nicht in den PCIe-Slot und umgekehrt. AGP ist dabei die ältere Ausführung, die langsam aber sicher ausstirbt. Dementsprechend ist das Angebot an attraktiven Karten, speziell im schnelleren Segment, inzwischen recht ausgedünnt. Bei Nvidia ist oberhalb der **6600 GT** fast gar nichts mehr zu finden, Ati hält immerhin noch eine breite Palette an **X800/850**-Modellen bereit.

Worauf achten beim Kauf?

Unabhängig vom Modell gibt es einige technische Kriterien, die auf jede Karte zutreffen. Manche sind für die Leistungsfähigkeit entscheidend, andere kann man dagegen eher vernachlässigen. Allerdings wird es dem potenziellen Käufer nicht einfach gemacht, zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden. Das liegt zum einen an der Werbung, die gerne mit plakativen Zahlen um sich schmeißt. Aber auch an den Herstellern selbst, die nicht immer die für die Karte tatsächlich wichtigen Kriterien in den Vordergrund stellen.

Taktraten

Die Taktraten von Chip und Speicher bestimmen eine Art Grundgeschwindigkeit, mit der diese Bausteine arbeiten. Wirklich aussagekräftig ist dieser Wert aber nur im Zusammenspiel mit anderen Daten, etwa der Pipelinezahl oder der Speicherbandbreite. Man kann das in etwa mit PS-Zahlen vergleichen: Ein Lkw wuchtet zwar weit über 300 Pferdestärken auf die Hinterachse, aufgrund seines Gewichts fährt er aber trotzdem langsamer als jeder Kleinwagen.

Speichergröße

Mit dem Videospeicher einer Grafikkarte wird besonders gerne Schindluder getrieben. Es macht sich einfach gut, wenn selbst bei billigen Komplett-PCs »Grafikkarte mit 256 MB RAM!« auf dem Prospekt prangt. Dabei ist die Größe des Videospeichers nur begrenzt wichtig. Nur bei aufwändigen Spielen in hohen Auflösungen inklusive Antialiasing (AA), anisotropischem Filtering (AF) und höchster Qualitätsstufe wird extrem viel Video-RAM weit jenseits der 128 oder gar 256 MB benötigt. Der Unterschied zwischen 128 und 256 MB macht sich frühestens bei 1.024x768 und 4xAA/8xAF minimal bemerkbar, der zwischen 256 und 512 MB gar erst bei einer 1.600er-Auflösung.

Eine **Geforce 6600** mit 256 MB ist daher ein reiner Marketinggag, da ihr schon weit vor dem positiven Einfluss der Extra-MB die Puste ausgeht. Auf die Spitze treibt dieses Unsinns-Prinzip derzeit die **Geforce 6200** mit 512 (!) MB RAM. Diese Karte ist im 3D-Betrieb so langsam, dass sie selten mehr als 64 MB benötigt.

Als Anhaltspunkt für sinnvolle Speichergrößen von neuen Karten lässt sich folgende Tabelle aufstellen:

Unterklasse (bis 100 Euro):	**64/128 MB**
Untere Mittelklasse (100 bis 150 Euro):	**128 MB**
Mittelklasse (150 bis 200 Euro):	**128/256 MB**
Oberklasse (200 bis 400 Euro):	**256 MB**
Highend-Klasse (über 400 Euro):	**256/512 MB**

Tendenziell lässt sich allerdings sagen, dass der Bedarf an Video-RAM stetig steigt. Die Auflistung hat also nur mittelfristig Gültigkeit.

Speicherbandbreite

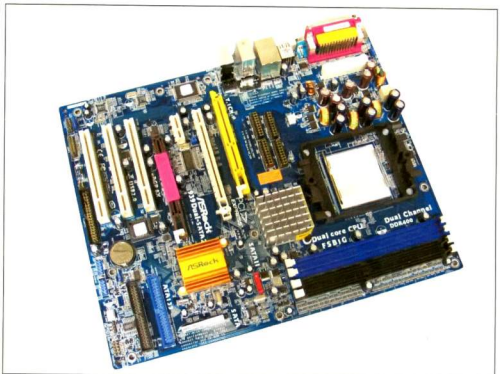
Die Zahlen – 64/128/256 – ähneln der Speichergröße, die Angaben tauchen aber höchstens kleingedruckt bei den technischen Beschreibungen auf. Dabei ist die Speicherbandbreite für die Leistung einer Grafikkarte sogar wichtiger als die reine Größe des RAMs. Der Wert gibt an, wie »breit« der Videospeicher an den Rest der Karte angebunden ist. Je höher, desto mehr Daten können pro Takt über den sogenannten Speicherbus transportiert werden. Stellen Sie sich ein Tor vor, das die benötigten Daten passieren müssen: Je niedriger der Bit-Wert, desto enger ist der Durchlass, desto weniger Daten kommen gleichzeitig durch – die Grafikkarte wird langsamer. Eine 128-bittige Speicherbandbreite ist für Mittelklasse-Karten gerade noch ausreichend; besser sind jedoch die vollen 256 Bit. 64-bittige Karten sollten Sie auf jeden Fall links liegen lassen. Damit wird selbst bei preiswerten Einsteigerkarten die Performance drastisch reduziert.

Pipelines

Jahr für Jahr schieben sich die Angaben zu den Pipelines immer weiter in den Vordergrund. Und das zu Recht: Die Anzahl der Pixelpipelines bestimmt vornehmlich, wie schnell eine Grafikkarte arbeiten kann. Die Funktionsweise lässt sich in etwa mit dem Fließband in einer Fabrik vergleichen, auf dem ständig Textur-Pixel (Texel) produziert werden. Je mehr dieser



Geforce 4 Ti 4600: Die Spitzenmodelle älterer Grafikkarten-Baureihen erreichen auch heute noch ordentliche Frameraten.



Das **Asrock 939Dual-SATA2** gehört zu den ganz wenigen Mainboards, die sowohl einen vollwertigen AGP- als auch PCIe-Steckplatz besitzen.

Fließbänder parallel laufen, desto schneller geht die Produktion vonstatten. Multipliziert mit dem Chiptakt ergibt sich der maximale Texel-Durchsatz pro Sekunde und damit quasi die »Rohleistung«, zu der eine Grafikkarte fähig ist. Bei einer **Geforce 6600 GT** sind es zum Beispiel 8 Pipelines und 500 MHz Takt, was 4.000 Megatexel/Sekunde ergibt. Bei der Geforce **7800 GTX 512** wiederum lauten die Eckdaten 24 Pipes und 550 MHz Takt, also insgesamt 13.200 Megatexel/Sekunde. Da für das letztendliche Ergebnis aber noch andere Faktoren eine Rolle spielen, ist dieser Wert nicht mehr als ein Anhaltspunkt.

Weniger wichtig als die Pixelpipes sind die Vertexpipelines. Sie sind für alle polygonbasierten Berechnungen zuständig und bestimmen den Dreiecksdurchsatz einer Grafikkarte, also wie viele Polygone sie darstellen kann. Der theoretische Wert liegt dabei deutlich höher, als es in der Praxis nötig ist.

Darf es etwas Älteres sein?

Dass eine **6800 Ultra** in einem Athlon-1.000-System wenig schlau ist, haben wir ja bereits geklärt. Wenn Sie einen betagten Rechner nur grafisch ein wenig aufpeppen wollen, macht eine Grafikkarte der aktuellen Generation überhaupt wenig Sinn. Denn eine **Radeon 9200** oder **Geforce 6200** mögen technisch auf der Höhe der Zeit sein – schnell sind sie deswegen noch lange nicht. Und dafür sind dann selbst die verlangten 60 bis 100 Euro zu viel. Hier lohnt es sich eher, nach einer gebrauchten Topkarte von älteren Baureihen Ausschau zu halten.

Aktuelle Empfehlungen

Wenn Sie an dieser Stelle konkrete Verkaufsempfehlungen erwarten, dann müssen wir Sie enttäuschen. Zu viele Faktoren spielen eine Rolle, zu individuell sind die Ansprüche und Vorlieben. Wer etwa ausschließlich id-Shooter spielt, ist bei einem Nvidia-Modell besser aufgehoben – sie kommen mit **Doom** und **Quake** perfekt zurecht. Wer sich hingegen lieber bei Rennspielen hinter den Lenker klemmt, sollte eher zu einer Radeon greifen. Die Bildqualität ist dann einen Tick besser, außerdem erreichen **GT Legends** & Co. bessere Frameraten.

Einige allgemeine Tipps können wir aber schon geben – inklusive Angaben zur CPU, den Sie passenderweise mindestens haben sollten.

UM DIE 50 EURO:

Geforce 4 Ti 4600/4800, Radeon 8500
Ab 1,0 GHz

Diese Karten gibt es für rund 30 bis 40 Euro nur noch gebraucht. Für Rechner der Gigahertz-Klasse sind sie aber die idealen Spielpartner.

UM DIE 100 EURO:

Geforce 5900 XT/Ultra, Radeon 9700/9800 Pro
Ab 1,5 GHz

Auch bis 100 Euro empfehlen wir lieber gebrauchte Ex-Spitzenmodelle als aktuelle Low-End-Karten. Sie erreichen bei akzeptabler Bildqualität immer noch gute Frameraten und sind zudem relativ Prozessor-unkritisch. Muss es unbedingt ein PCIe-Modell sein, empfiehlt sich am ehesten noch die **Geforce 6600**.

UM DIE 150 EURO:

Geforce 6600 GT, Radeon X800 GT
Ab 2,0 GHz

Nvidias Dauerbrenner muss sich zwar inzwischen der **Radeon X800 GT** geschlagen geben, ist aber immer noch ein exzellentes Angebot in der 150-Euro-Klasse – speziell für AGP, wo Atis **GT** eine ganzes Eckchen mehr kostet.

UM DIE 200 EURO:

Radeon X800 GTO
Ab 2,0 GHz

In dieser Preisklasse hat Nvidia kein besonders attraktives Modell anzubieten: Dann lieber gleich die **6800 GS** für ein paar Euro mehr. Die **GTO** gibt es schon ab rund 170 Euro: Vor allem im Vergleich zu den Modellen um die 150 Euro ein sehr attraktives Angebot, zumal die brandneue **X1600 XT** eher enttäuscht.

UM DIE 250 EURO:

Geforce 6800 GS
Ab 2,5 GHz

Nvidias Quasi-Nachfolger der **6800 GT** bietet für unter 250 Euro ein sehr attraktives Preis-Leistungsverhältnis. Bei Ati herrscht in dieser Preisklasse derzeit ein ziemliches Preis- und Chip-Chaos: Mal bekommt man für das Geld »nur« eine **X800 XL** oder **X850 Pro**, dann auf einmal wieder eine **X850 XT**.

BIS 350 EURO:

Geforce 7800 GT
Ab 3,0 GHz

Nvidias **Geforce 7800 GT** steht in den Preislisten mancher Händler schon mit knapp unter 300 Euro. Dem hat derzeit weder Ati noch die hauseigene Konkurrenz in Form der **6800 Ultra** etwas entgegenzusetzen. Selbst die Highend-Klasse kommt angesichts der Leistungswerte der **GT** in arge Erklärungsnöte, wenn es den deutlich höheren Preis zu rechtfertigen gilt.

ÜBER 350 EURO:

Geforce 7800 GTX 512, Ati X1800 XT
Ab 3,5 GHz

Rund 150 Euro mehr als die **GT** kostet derzeit eine normale **GTX** – angesichts des mäßigen Leistungsunterschieds ist das wenig attraktiv. Wenn, dann gleich die 512-MB-Version. Die ist mit 650 Euro Einstandspreis zwar exorbitant teuer – aber auch die schnellste Grafikkarte, die es derzeit zu kaufen gibt. Da kann Ati bei seiner **X1800 XT** nur die minimal bessere Bildqualität in die Waagschale werfen.

Michael Galuschka

AUFRÜST-RATGEBER: RAM

Im Wahn zwischen Gigahertz-Protzerei und Benchmark-Rekorden wird die Wichtigkeit des Hauptspeichers schnell unterschätzt. Dabei ist er ein entscheidender Faktor für die Gesamtperformance eines Systems.

Folgende Situation kommt immer wieder mal vor: Da hat jemand einen **Athlon XP 3,2 GHz**, eine **Geforce 6800 GT** und 512 MB RAM. Und will wissen, ob er für die kommenden Spiele besser seine Grafikkarte oder seinen Prozessor gegen etwas Schnelleres auswechseln soll. Zugegebenmaßen ein etwas extremes Beispiel. Aber es zeigt schön, wie oft die Bedeutung des Speichers fürs ungestörtes Spielvergnügen falsch eingeschätzt wird.

Lieber Giga als Mega

Um es noch mal deutlich zu sagen: Vorbei sind die Zeiten, in denen man mit 512 MB ganz gut dabei war. Und mit noch weniger sollte man sich bestenfalls noch an Klassiker oder extrem anspruchslose Genres wagen.

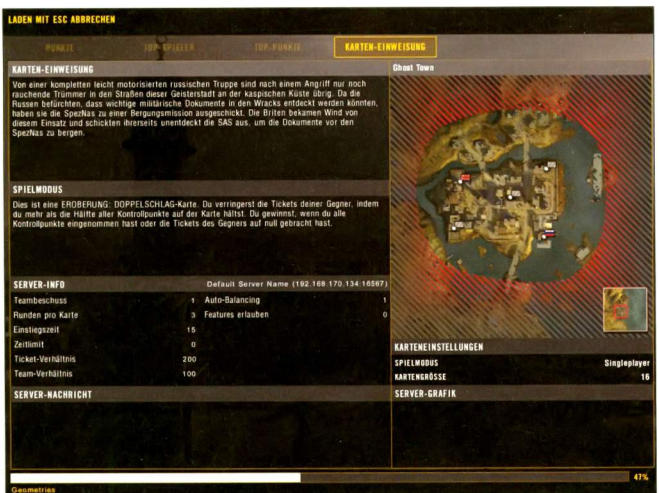
Ein ganzes Gigabyte RAM entwickelt sich mehr und mehr zum Standard. Bei vielen Spielen macht der Unterschied zwischen 512 und 1.024 MB den zwischen »mäßig spielbar« und »gut spielbar« aus. Mit 512 MB muss das Spiel häufiger nachladen, was dann für unschöne Ruckler sorgt. In Benchmarks macht sich das weniger bemerkbar, und wenn, dann vor allem beim »minimale Framerate«-Wert. Doch im Spielealltag sind 1.024 MB eine wahre Wohltat, die man bald nicht mehr missen möchte. Und die Spirale dreht sich weiter: Es gibt bereits die ersten Spiele, die selbst von mehr als 1,0 GB Speicher spürbar profitieren.

Zwar ist für einen Spiele-PC die Grafikkarte immer noch die unumstritten wichtigste Komponente. Haben Sie aber mindestens eine **Radeon 9700/9800** bzw. **Geforce 5800/5900** im Rechner, sollten Sie sich als nächstes um die Aufstockung des Hauptspeichers auf (mindestens) 1.024 MB Gedanken machen.

Sortenrein muss er sein

Wenn Sie bei einem vorhandenen System die RAM-Menge erweitern wollen, müssen Sie darauf achten, die richtige Sorte zu erwischen. Das ist einfacher gesagt als getan. Zum einen existieren einfach zu viele Sockel- und damit Mainboardtypen, wovon die RAM-Art maßgeblich abhängt. So kommt auf AMDs S939-Plattform ausschließlich DDR-RAM zum Einsatz, während Intels Sockel 775 DDR2-Speicher verwendet. Und selbst dann gibt es Ausnahmen. Etwa S775-Mainboards, die auch mit DDR-Speicher was anfangen können.

Darüber hinaus existieren innerhalb einer Gruppe verschiedene Unterarten. So gibt es zum Beispiel bei AMDs Sockel-754 zum einen Boards, die DDR400-RAM benötigen und ältere, die noch mit DDR333 auskommen. Grundsätzlich gilt hier: Mit schnellerem RAM können Sie im Zweifelsfall nichts verkehrt machen, denn die Riegel sind voll abwärtskompatibel. Frisch gekaufter DDR400-Speicher läuft absolut problemlos auch als DDR333.



RAM-Fresser: Digital Illusions' **Battlefield 2** mit seinen ausufernden Ladezeiten gehört zu den ersten Spielen, die von mehr als 1,0 GB Hauptspeicher deutlich profitieren.



Mit zwei identischen Riegeln läuft der **Dual-Channel-Modus** garantiert ohne Probleme.

Altlasten

Abgesehen von der RAM-Sorte gibt es noch andere, meist Mainboard-spezifische Vorgaben, die zu beachten sind. Etwa, wie viele einzelne Speicherriegel und Megabyte ein Board überhaupt verträgt. Besondere Fallstricke lauern dann auf Sie, wenn Sie einen vorhandenen, bereits etwas älteren Speicherriegel unbedingt weiterverwenden wollen.

Beispielsweise einen von Ihrem Sockel-478-Board mit DDR266-Spezifizierung. Der soll nun auf einem modernen Sockel-939-Board weiter seiner Arbeit nachgehen. Das dumme dabei: Der langsamste Baustein bestimmt die maximale Taktrate der kompletten Speicherbestückung, also laufen auch die teuer gekauften DDR400-Speicher nur mit einem 133er-System- sowie 266er-Speichertakt. Hier empfehlen wir, den alten Speicher auszurangieren und für ein paar Euro zu verkaufen.

RAM-Typen in der Übersicht

Verschiedene RAM-Typen sind mechanisch zueinander inkompatibel. Das heißt, die Riegel unterscheiden sich schon rein optisch, was sich bei der modernen SDRAM-Bauweise in einer unterschiedlich platzierten Kerbe auf der Unterseite äußert. Spätestens bei der Installation



MSIs **915P Combo** kann wahlweise mit DDR- oder DDR2-Speicher bestückt werden.

werden Sie also merken, dass der frisch gekaufte DDR2-Speicher dann doch nicht auf das DDR-Mainboard passt. Nachfolgend die wichtigsten Sockel-RAM-Kombinationen im Überblick – ohne Gewähr, da es durchaus davon abweichende Spezialfälle geben kann.

PLATTFORM	PROZESSOREN RAM
Sockel 370	**Pentium 3, Celeron** **SDRAM, DDR**
Sockel A	**Athlon XP, Duron** **SDRAM, DDR**
Sockel 423	**Pentium 4** **SDRAM, RAMBUS**
Sockel 478	**Pentium 4, Celeron** **DDR**
Sockel 754	**Athlon 64, Sempron** **DDR**
Sockel 775	**Pentium 4, Celeron** **DDR2**
Sockel 939	**Athlon 64** **DDR**

Masse oder Klasse?

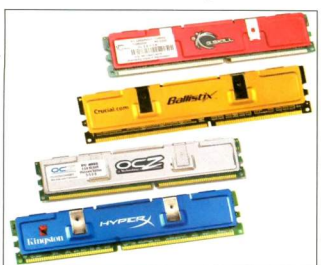
Selbst wenn feststeht, welchen Speichertyp Sie grundsätzlich brauchen, stehen noch einige Fragen im Raum: Lohnt sich extraschneller Speicher? Müssen es Markenriegel sein? Was bringen Sperenzchen wie Dual Channel oder besonders niedrige Timings?

Grundsätzlich definiert sich der Nutzen von Speicher eher über seine Menge als seine Geschwindigkeit. Selbst noch so schnelle 512 MB bringen einem Spiel in der Regel weniger als ganz normale 1.024 MB. Lohnt es sich also, einige Euro extra für besonders hochwertigen oder schnellen Speicher auszugeben?

Die wichtigsten RAM-Mythen in aller Kürze aufgeklärt:

Bringt Dual Channel Vorteile?

Mit der Dual-Channel-Technologie können zwei Speicherriegel zu einem gewissen Grad parallel arbeiten, was zumindest in der Theorie eine satte Mehrleistung verspricht. In der Spielepraxis dampft sich das auf ein paar Prozent ein, wie unsere Messwerte belegen. Nutzlos ist es jedenfalls nicht, und noch dazu ist es meist quasi umsonst – also empfehlenswert.



Powerriegel: Immer mehr Hersteller verkaufen extraschnelles, aber überteuertes RAM.

BENCHMARK	SINGLE CHANNEL DUAL CHANNEL
Everest: Lesedurchsatz	**2.976 MB/s** **5.249 MB/s**
Everest: Schreibdurchsatz	**1.050 MB/s** **1.858 MB/s**
3DMark05	**7.007 3Dmarks** **7.083 3DMarks**
3DMark 5 (CPU-Test 2)	**3,7 fps** **4,7 fps**
Fear	**39 fps** **40 fps**

Ob ein System Dual-Channel-fähig ist, hängt allein vom Mainboard bzw. dem darauf verbauten Chipsatz ab. Der Speicher selbst muss dafür keine speziellen Voraussetzungen erfüllen. Allerdings müssen die beiden Riegel gleicher Art und gleich groß sein, sprich: genausoviele MB Speicherplatz haben.

Oft wird behauptet, dass beim Dual-Channel-Modus die beiden Bausteine vom gleichen Hersteller oder gar identisch sein müssen. Das ist falsch; allerdings reagieren manche Mainboards sehr empfindlich auf eine Bestückung mit zwei unterschiedlichen Riegeln. Nicht umsonst bietet inzwischen fast jeder Markenhersteller sein RAM auch als so genannte »Kits« an. Hier befinden sich zwei völlig identische Riegel in einer Packung. Damit ist die Funktionsfähigkeit auf jeden Fall garantiert.

Was bringen höhere Taktraten?

Bei Grafikkarten und auch Prozessoren ist es ein einfaches und probates Mittel, zur Leistungssteigerung den Arbeitstakt zu erhöhen. Auch bei Speicherriegeln tauchen immer mehr Modelle auf, die besonders viele MHz absturzfrei vertragen und so eine Mehrleistung versprechen. Für Sockel-939-Boards etwa ist normalerweise DDR-Speicher mit 400 MHz üblich. Angeboten werden inzwischen aber Riegel, die mit bis zu 600 MHz laufen. Da diese Bausteine extrem teuer sind – rund 50 % Aufschlag für DDR600-Speicher – sind wir dem tatsächlichen Nutzen auf die Spur gegangen und haben Highend-Riegel bei verschiedenen Taktraten getestet.

BENCHMARK	DDR333 DDR500
Everest: Lesedurchsatz	**4.417 MB/s** **6.088 MB/s**
Everest: Schreibdurchsatz	**1.449 MB/s** **2.544 MB/s**
3DMark 05	**7.542 3Dmarks** **7.571 3DMarks**
3Dmark 05 (CPU-Test 2)	**4,5 fps** **5,2 fps**
Serious Sam 2	**55,4 fps** **56,5 fps**

Wie wichtig sind niedrige Latenzzeiten?

Ein besonders für Tuningfreaks wichtiges Charakteristikum von Speicher ist die »CAS latency«, abgekürzt CL. Dabei handelt es sich um eine Art Zugriffszeit des Speichers, also wie lange es von der Anfrage nach einer Datenadresse bis zur Bereitstellung der Daten dauert, angegeben in Takten. Bei DDR-RAM zum Beispiel sind CAS-latency-Werte von 2,5 oder 3 gebräuchlich, schneller und teurer Speicher kommt mit Werten von 2 oder gar 1,5 aus. Der Einfluss dieses Werts auf die Gesamtperformance ist vorhanden und auch messbar, aber nicht wirklich bedeutend. Die satten 30 bis 40 Euro, die etwa ein DDR400-CL2-Speicher pro Gigabyte im Schnitt mehr kostet, ist es unserer Meinung nach nicht wirklich wert.

BENCHMARK	CL3 CL2
Everest: Lesedurchsatz	**5.126 MB/s** **5.270 MB/s**
Everest: Schreibdurchsatz	**1.676 MB/s** **1.727 MB/s**
3DMark 05	**7.111 3Dmarks** **7.119 3DMarks**
3Dmark 05 (CPU-Test 2)	**4,7 fps** **4,8 fps**
Earth 2160	**33,5 fps** **34,1 fps**

Muss es unbedingt Marken-RAM sein?

Es ist ein alter Irrglaube, dass Marken-RAM »besser« sei als ein No-Name-Riegel mit den gleichen Spezifikationen. Er ist zumindest nicht schneller: Gleiche Daten bedeuten bei Speicher automatisch auch gleiche Geschwindigkeit. Die Vorteile von Marken-RAM liegen zum einen im breiter gefächerten Angebot, zum anderen in der höheren Qualität der Speicherchips. Sie sind zuverlässiger, produzieren weniger Fehler und arbeiten auch mit mehr Mainboards zusammen. No-Name-RAM besteht oft aus Chips, die von den Markenherstellern aussortiert wurden. Da der Preisunterschied relativ gering ist, empfehlen wir deshalb Speicher arrivierter Marken.

Fazit: Mindestens 1,0 GB Marken-RAM sollten es schon sein

Eine Speicher-Aufrüstung kann sowohl kinderleicht als auch recht kompliziert sein. Sie haben noch kein RAM, aber bereits ein modernes Mainboard, das DDR- oder DDR2-Speicher akzeptiert? Dann kaufen Sie sich einfach zwei stinknormale 512er-Riegel – oder noch besser gleich zwei 1,0-GB-Riegel – eines Markenherstellers und werden glücklich damit.

Sie wollen aber ein (älteres) System mit bereits vorhandenem Speicher aufpeppen? Dann heißt es auf die Stolperfallen aufpassen, die wir Ihnen auf den vergangenen zwei Seiten aufgezeigt haben. Wie auch immer: Auf superteuren Pseudo-Turbo-Edel-Speicher können Sie meist verzichten. Die damit gesparten Euro investieren Sie besser an anderer Stelle (oder einfach in noch mehr RAM).

Michael Galuschka

AUFRÜST-RATGEBER: PROZESSOREN

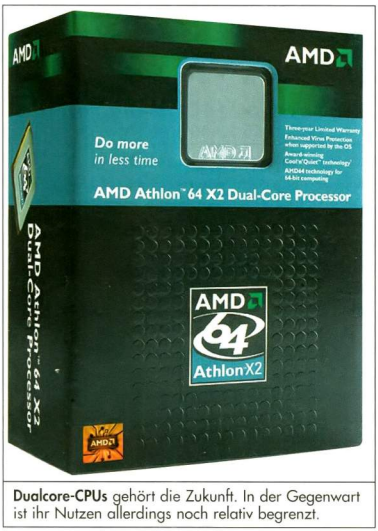
Auch alte Herzen können prima funktionieren: Ein CPU-Wechsel lohnt sich nämlich nur unter bestimmten Voraussetzungen.



Nicht auf jedes Mainboard passen alle Prozessoren einer Bauart: i845er-Platinen mögen keine **FSB800-Prescotts**.

Manchmal dreht sich die Hardware-Spirale sogar langsamer, als man denkt. Bei den Prozessoren etwa. Technisch gab es 2005 mit den Dualcores zwar den größten Umbruch seit etlichen Jahren. Doch was die Hardware-Anforderungen angeht, so tat sich in letzter Zeit eher wenig. Schon vor über zwei Jahren wurde die 3,0-GHz-Grenze überschritten, und immer noch liegen Sie damit weit über den idealen Systemvoraussetzungen von Spielen.

Und so wird es auf absehbare Zeit auch bleiben. Schließlich kommt selbst eine immerhin bis zu vier Jahre alte CPU der 2,0-GHz-Klasse mit den meisten aktuellen Spielen noch prima zurecht. Aufrüstwillige mit mindestens 2,4 GHz unter dem Gehäusedeckel sollten sich daher besser zuerst um Grafikkarte und Speicher kümmern.



Dualcore-CPUs gehört die Zukunft. In der Gegenwart ist ihr Nutzen allerdings noch relativ begrenzt.

Wann sich eine neue lohnt

Wenn Sie dennoch einen neuen Prozessor im Auge haben, lautet die erste Frage grundsätzlich: Soll der bestehende Sockel ausgereizt werden oder steht ein kompletter Plattformwechsel an? Bei letzterem ist normalerweise ein größerer finanzieller Aufwand nötig, dafür bekommen Sie auch aktuellste Hardware. Zwar gibt es auch für ältere Plattformen noch ausreichend schnelle Prozessoren; eine echte Zukunft hat so ein System mittel- bis langfristig aber nicht. Ein kleiner Überblick:

PLATTFORM	SCHNELLSTER PROZESSOR
Sockel 370	**Pentium 3 1,4 GHz**
Sockel A	**Athlon XP 3200+**
Sockel 478	**Pentium 4 3,2 GHz**
Sockel 754	**Athlon 64 3700+**
Sockel 775	**Pentium 4 670 (3,8 GHz), Pentium 4 D840 EE (3,2 GHz)**
Sockel 939	**Athlon 64 FX-57/ Athlon 64 X2 4800+**

Zu beachten ist außerdem noch, dass bei den älteren Plattformen ein Unterschied zwischen der schnellsten gebauten CPU (obige Liste) und der schnellsten noch erhältlichen CPU bestehen kann. So ist bei vielen Händlern überhaupt kein Athlon XP für den Sockel A mehr zu bekommen, sondern nur noch die etwas langsamere Sempron-Variante. Grundsätzlich lohnt sich ein Prozessor-Upgrade unserer Meinung nach erst, wenn die neue CPU als Faustformel mindestens 1.000 MHz mehr bringt.

Neuer Prozessor auf altem Sockel

Wollen Sie Ihr altes Mainboard behalten, können Sie trotzdem nicht einfach blind den schnellsten für diesen Sockel erhältlichen Prozessor kaufen. Gerade bei sehr lange am Markt befindlichen Plattformen mit einer entsprechend großen Spanne an Prozessoren (z.B. Sockel A oder Sockel 478) kann nicht jedes Mainboard auch jede CPU aufnehmen. Ist der entsprechende Mainboard-Chipsatz zu alt, helfen auch sämtliche Bios-Updates nichts mehr.

Als Beispiel seien hier die vor einigen Jahren sehr populären Sockel-478-Boards mit Intels älterem 845er-Chipsatz genannt. Auf diesen laufen normalerweise keine CPUs mit einem Front Side Bus von 800 MHz. Denn der wurde erst deutlich später mit den Pentiums mit Codenamen **Prescott** eingeführt. Somit sind i845er-Boards normalerweise auf 2,4 GHz maximalen Prozessortakt beschränkt.

Komplettumtausch

Steht sowieso ein kompletter Systemwechsel an, haben Sie freie Auswahl. Nur wenn Sie bereits bestimmte andere Komponenten besitzen, sind Sie beim Neukauf wieder eingeschränkt, etwa wenn Sie noch eine AGP-Grafikkarte haben oder eine bestimmte RAM-Sorte.

Prinzipiell empfehlen wir für Spieler eher ein AMD-System, am besten auf dem aktuellen Sockel 939. Die Athlons sind bei gleichem Nominaltakt (reell takten sie deutlich niedriger) schneller als ihre Intel-Pendants, verbrauchen weniger Strom und werden nicht ganz so heiß.

Das derzeit beste Preis-Leistungsverhältnis besitzt der **Athlon 64 3500+**. Für gut 200 Euro erhalten Sie eine CPU, die jetzt und in absehbarer Zukunft jeder spielerischen Herausforderung voll gewachsen ist. Wenn es dennoch unbedingt ein Intel sein soll, überzeugt der **P4 650** mit 3,4 GHz (rund 300 Euro) am ehesten in Sachen Preis-Leistung.

Doppelt genäht hält (noch nicht) besser

Eine zwiespältige Angelegenheit sind derzeit noch die Dualcore-Prozessoren mit zwei vollwertigen CPU-Kernen. Diese Spezies (bei AMD mit dem Kürzel **X2** und bei Intel mit dem Buchstaben **D** bedacht) kostet derzeit rund das Doppelte der vergleichbaren Einzel-CPU. Gleichzeitig wurden bislang kaum Spiele an die neue Technologie angepasst – die meisten laufen gleich schnell oder nur wenig schneller.

Eine Luftnummer sind sie aber trotzdem nicht: In Ihnen steckt ein riesiges Potenzial, daran angepasste Spiele werden in Zukunft deutlich davon profitieren. Wie schnell und in welchem Umfang konsequenter Dualcore-Support zu erwarten ist, können wir derzeit nur schwer abschätzen. Von daher fällt eine Pro- oder Kontra-Entscheidung bei den Doppelherz-Prozessoren derzeit sehr schwer. Wenn der Mehrpreis nicht stört, können Sie bedenkenlos zuschlagen: Der im Computerbereich so zweifelhafte Begriff »zukunftssicher« ist hier endlich einmal zweifellos angebracht.

Michael Galuschka

AUFRÜSTEN SONSTIGER KOMPONENTEN

Ein Rechner besteht beileibe nicht nur aus Grafikkarte, Prozessor und Hauptspeicher: Auch bei den restlichen PC-Teilen kann sinnvolles Aufrüsten zur Verbesserung der Leistung beitragen.

Netzteil

Ein neues Netzteil kann einen PC unter Umständen sogar schneller machen! Denn manche Grafikkarten quittieren bei unzureichender Energieversorgung nicht einfach ihren Dienst, sondern fahren zwecks verminderter Stromaufnahme erst mal ihre Leistung herunter – eventuell ohne dass der Besitzer etwas davon merkt. Aber auch sonst steht der Austausch des Netzteils auf der Nützlichkeitsliste ganz weit oben. Moderne, leistungsstarke Modelle sorgen nicht nur für einen stabileren Betrieb, sie bringen auch alle Anschlüsse mit, die in letzter Zeit bei PC-Systemen dazukamen: S-ATA-Stecker, zusätzliche Stromversorgung fürs Mainboard und PCIe-Stecker für schnelle Grafikkarten. Merke: Ohne ein modernes Netzteil sind viele Aufrüstmaßnahmen nur die halbe Miete.



Festplatte

Auch wenn eine schnelle Festplatte ihren Teil zu einem vernünftigen Spielerechner beiträgt: Ihre Bedeutung wird oft sogar eher überschätzt. Wenn die alte 20-GB-Platte also noch ordentlich funktioniert – lassen Sie sie ruhig im Rechner, und wenn es nur als Zweitplatte ist. Zwar kann eine moderne Harddisk mit ihrem großen Cache-Speicher und den kurzen Zugriffszeiten das Spielen schon angenehmer machen – wirklich schneller oder flüssiger wird ein Spiel dadurch aber nicht. Ob S-ATA- oder IDE-Platte ist immer noch ziemlich egal: Die theoretischen Performance-Vorteile von S-ATA kommen in der Praxis kaum zum tragen. Allerdings sind sie leichter zu handhaben und damit beim Neukauf trotzdem unsere Empfehlung.

Kühler

Oft könnte man sich teure Aufrüstmaßnahmen sparen, wenn sich die vorhandene Hardware nur besser ausreizen ließe. Hier ein paar MHz mehr für die Grafikkarte, dort der CPU einen höheren Takt mit auf den Weg geben – das würde bei vielen PCs zumindest für einige Zeit schon reichen. Das Optimieren des vorhandenen Systems scheitert dabei oft am viel zu hohen Temperaturniveau. Da müht sich der Standard-CPU-Lüfter vergeblich um eine ordentliche Kühlung, und aus dem Gehäuse kommt die angestaute Hitze erst gar nicht richtig raus. Vernünftige Prozessorkühler fangen schon bei gut 10 Euro an, auch leistungsstarke Gehäuselüfter kosten nicht die Welt.



Soundkarte

Eine neue Soundkarte als Mittel zur Leistungssteigerung? Aber ja! Denn besonders moderne Modelle von Creative (**Audigy**- und **X-Fi**-Reihe) verbessern gegenüber alten Soundkarten und Onboard-Lösungen nicht nur gehörig den Sound. Zudem halten Sie mit ihren kraftvollen Spezialchips die CPU-Belastung selbst bei aufwändigen Surround-Effekten auf einem Minimum. Das kann durchaus eine um 5 bis 15 Prozent bessere Framerate ausmachen. Mit rund 50 Euro für eine **Audigy 2 ZS** ist der Tausch der Soundkarte sogar eine halbwegs preiswerte Tuningmaßnahme.



DVD-Laufwerke

Man kann von Glück reden, wenn ein DVD-Laufwerk heutzutage überhaupt länger als zwei Jahre hält. Und meist gehen sie dann nicht einfach schlagartig flöten, sondern zicken vor ihrem Ableben noch ordentlich herum. Disks lesen sie dann nur widerwillig, bei jedem Zugriff bremsen sie den PC dadurch für einige Sekunden heftig aus. Deshalb kann der Wechsel auf ein neues DVD-Laufwerk eine wirkungsvolle Maßnahme sein – schon ab 20 Euro sind Sie dabei.

Gehäuse

Einerseits gehören Gehäuse zu den langlebigsten Komponenten. Oft überstehen sie einen Wechsel der sonstigen Hardware unbeschadet und leisten jahrelang treue Dienste. Gerade mit der modernen Hochleistungs-Hardware ist ihre Bedeutung im Laufe der Jahre stetig gewachsen; in Aspekten wie Platzangebot oder Temperaturhaushalt sind die Ansprüche bei einem Spielerechner inzwischen relativ hoch. Wenn Sie sich also immer noch mit einem superengen Minitower von 1985 herumärgern, wäre langsam mal ein Austausch angebracht. Nicht umsonst kommt kaum noch ein Zubehörhersteller – egal, ob er normalerweise Kühler, Netzteile oder Grafikkarten verkauft – ohne eine eigene Gehäuseserie aus.



Windows XP

Wir gehen mal davon aus, dass Sie eh schon **Windows XP** als Spiele-Betriebssystem installiert haben. Es ist hier auch eher als Tuning- denn Aufrüsttipp gemeint: Nur wer sein XP ordentlich hegt und pflegt, kann von seinem Rechner die volle Leistung erwarten. Heftig fragmentierte Festplatten, Gigabyte-weise Datenmüll, überflüssige Programme und volle Autostart-Ordner können einen PC hingegen so lahm machen, dass der Wunsch nach einer Hardware-Aufrüstung unnötigerweise aufkommt. Halten Sie Ihr Windows also schön sauber! Sie müssen ja nicht gleich alle zwei Monate hektisch ein neues System aufsetzen, aber wenn Sie die altbekannten Grundregeln beherzigen, haben Sie an der vorhandenen Hardware meist länger Ihre Freude.

Michael Galuschka

PC POWERPLAY PRÄSENTIERT:

ATI vs. NVIDIA

DAS EWIGE DUELL

Wer baut die beste Grafikkarte im mittleren und gehobenen Preissegment? Wir haben jeweils drei Topkarten der beiden Kontrahenten in den Kampf um die Leistungskrone geschickt.

MITTWOCH, 21.12.2005

3,60 EURO
012005

SO HABEN WIR GETESTET

Im Vergleich zu früheren Tests setzen wir ein neues System ein. Es besteht aus einem Athlon 64 X2 4.200+ und 2,0 GB RAM sowie einem Mainboard **MSI K8N Diamond**. Neun Benchmarks kamen zum Einsatz: Der 3DMark 05 als synthetischer Test, **Quake 4** (dt.) und **Chronicles of Riddick** für OpenGL, dazu **Far Cry**, **Fear**, **Serious Sam 2**, **Earth 2160**, **Trackmania Sunrise** und **HL2 Lost Coast** unter Direct3D.

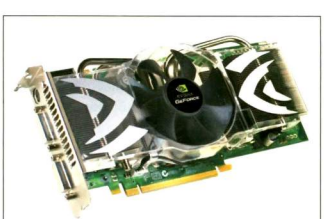
Seit inzwischen über vier Jahren kämpfen Ati und Nvidia alleine um die Gunst der Spieler. Zwar tummeln sich in manchen Nischen, etwa dem Budget- oder CAD-Markt, noch andere Anbieter. Doch wer die neuesten Top-Titel in ebensolcher Top-Grafik bewundern will, kommt um eine Geforce oder Radeon nicht herum. Und während es in der ersten Jahreshälfte eher ruhig zuging, pfefferten beide Firmen in den letzten Monaten uns Spielern die Neuheiten nur so um die Ohren. Besonders viel tat sich dabei im gehobenen Preisbereich. Die neuen Modellreihen **X1800** und **7800** schieben die Leistungsgrenzen abermals ein gehöriges Stück nach oben. Was haben Ati und Nvidia an attraktiven Neuheiten zwischen knapp 200 und über 600 Euro zu bieten? Wir forderten beide zu drei knallharten Duellen heraus.

DUELL 1 – DIE SPEED-MONSTER

GEFORCE 7800 GTX 512 GEGEN RADEON X1800 XT

Zusammen haben sie mehr als 1.000 MB Speicher und kosten weit über 1.000 Euro: Die aktuellen Topmodelle Radeon X1800 XT und Geforce 7800 GTX 512 dringen in neue Dimensionen vor.

Eigentlich war sie ja als Reaktion auf Atis **X1800 XT** mit 512 MB gedacht. Doch da Nvidias »Vorstellung und Verkaufsstart am gleichen Tag«-Konzept wieder mal wunderbar klappte, war die 512-MB-Version der **Geforce 7800 GTX** auf einmal zuerst da. Und versetzte Ati einen gehörigen Schreck: Nvidia packte nicht einfach nur doppelt so viel Speicher aufs Board, sondern drehte auch gewaltig an den Taktraten: Die des Grafikchips wuchs von 430 auf 550 MHz, die vom Speicher gar von 1.200 auf gewaltige 1.700 MHz.



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

Da konnte Ati nur tatenlos zusehen. Erst zwei Wochen später war auch die **X1800 XT** tatsächlich zu kaufen. Hier beschränkt sich der Unterschied zum 256-MB-Modell tatsächlich auf den Mehrspeicher. Getaktet ist die XT mit 625/1.400 MHz – im Vergleich zur GTX also mehr Chip- und weniger Speichertakt. Der Preisunterschied fällt recht groß aus: Eigentlich sind die im Schnitt verlangten 550 Euro schon ein happiger Preis; die **7800 GTX 512** kostet aber mit astronomischen 650 Euro noch mal einen ganzen Hunderter mehr.

LEISER RIESE

Zur Technik der **Geforce 7800** und **Radeon X1800** haben wir uns bereits in vergangenen Ausgaben ausführlich ausgelassen (8/2005 bzw. 11/2005). Deshalb nur ein paar Anmerkungen: Nvidia hat der 512er einen völlig anderen Kühler spendiert. Der setzt im Gegensatz zur normalen GTX wieder auf ein dickes Zweislot-Design (ein PCI-Steckplatz wird also verdeckt), bei dem neben den Heatpipes vor allem der mächtige Lüfter auffällt. Wir hatten ein Werkssample direkt von Nvidia zum Testen, allerdings übernehmen (zumindest vorerst) alle Drittanbieter das Referenzdesign.

Die Gigantomanie macht Sinn: Die Karte läuft selbst bei voller Belastung erstaunlich leise, die Temperaturen bleiben angesichts der rohen Kraft in manierlichen Regionen. Auch die Leistungsaufnahme und damit der Stromverbrauch gehen dafür in Ordnung.

NOCH ENTWICKLUNGSPOTENZIAL

Etwas anders sieht es bei der **X1800 XT** aus. Sie wirkt noch ein wenig unausgereift. Der Lüfter regelt im 3D-Betrieb häufig die Drehzahl nach und röhrt insgesamt sehr laut vor sich hin. Trotzdem wird die GPU mit teilweise über 90 Grad sehr heiß. Ein echtes Ärgernis sind die

neu eingeführten kleineren Taktraten im 2D-Betrieb (595/1.400) samt niedrigerer anliegenden Spannung. Das spart zwar Strom, aber die Existenz dieses Modus' wird nirgendwo erklärt. Da bei etlichen Karten (auch bei unserer) zudem auf Übertaktversuche ein sofortiger Absturz folgt, könnte man auch fälschlicherweise auf eine defekte Karte schließen.

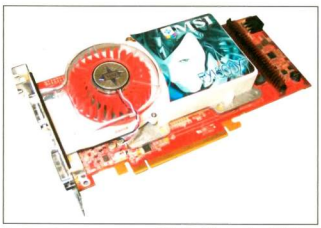
Aber die XT konnte mitunter auch positiv überraschen. So ist die Bildqualität absolut astrein, speziell im neuen »High Quality«-Modus vom anisotropischen Filtering. Wenn Bildqualität über alles geht, sind Sie bei der **X1800 XT** einen Tick besser aufgehoben, zumal sie sich mit Shader Model 3.0 und Transparenz-Antialiasing (hier adaptives Antialiasing genannt) technisch voll auf der Höhe zeigt.

Nvidia als Sieger

Bei den Benchmarks hatte sie aber keine Chance: Nvidias **Geforce 7800 GTX 512** ist mit einem bemerkenswert großen Vorsprung die derzeit klar schnellste Spielegrafikkarte. Damit sitzt die **X1800 XT** etwas zwischen den Stühlen: Sie liegt leistungsmäßig eher auf dem Niveau einer normalen **7800 GTX**, ist der gegenüber aber im Schnitt rund 50 Euro teurer.

Die **7800 GTX 512** konnte uns hingegen rundweg begeistern. Da sie auch bei den »Sekundärkriterien« Lautstärke, Temperaturentwicklung und Stromverbrauch die Nase vorne hat, gewinnt sie den Vergleich deutlich. Wenn sie nur nicht so übertrieben teuer wäre ...

Michael Galuschka



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

RX1800 XT-VT2D512E

Typ	PCIe-Grafikkarte über 250 Euro
ca. Preis	550 Euro
Hersteller	MSI
Internet	www.msi-computer.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	94
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	78
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste	Platz 4 (von 23 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Kleine Macken trüben den Genuss an Atis neuester Top-Karte. Ansonsten liegt sie in etwa auf dem Niveau einer 7800 GTX.«

90

DUELL 2 – DIE GROSSEN KLEINEN BRÜDER
GEFORCE 7800 GT GEGEN RADEON X1800 XL

Sie stehen nur selten im Rampenlicht, sind aber trotzdem sehr beliebt: Im Vergleich zu den absoluten Spitzenmodellen 7800 GTX und X1800 XT präsentieren sich die kleinen Brüder vor allem preislich deutlich abgespeckt.

Die neue Grafikkarte soll zwar superduperschnell sein, 500 Euro wollen Sie aber trotzdem nicht (ganz) dafür ausgeben? Auch für diesen Käufertyp haben Ati und Nvidia seit geraumer Zeit entsprechende Modelle im Angebot. Technisch sind diese Varianten gegenüber den Topmodellen nur leicht beschnitten, preislich fällt der Unterschied dagegen sehr groß aus. Dementsprechend beliebt sind diese Karten – wie zum Beispiel der gigantische Erfolg von Nvidias **Geforce 6800 GT** zeigt.

Deren Nachfolger, die **Geforce 7800 GT**, haben wir bereits vor einigen Monaten getestet und festgestellt, dass das Konzept erneut funktioniert. Nun wird sie von der Radeon **X1800 XL** herausgefordert. Rein preislich tritt sie mit einem leichten Handicap an: XLs kosten rund 370 bis 400 Euro, während es 7800er GTs schon für 350 Euro und deutlich darunter gibt.

Der kleine Unterschied

Unterschiede gibt es auch in der Abgrenzung zum Topmodell: Die **7800 GT** sieht der **GTX** zwar zum Verwechseln ähnlich, unterscheidet sich technisch aber durch mehr als nur niedrigere Taktraten. So bekam sie nicht nur langsameren Speicher verpasst; auch vier der vormals 24 Pixelpipelines wurden ihr gestutzt. An eine **GTX** kommt deshalb auch an eine stark übertaktete **GT** kaum heran.

Die **XL** wiederum unterscheidet sich optisch deutlich vom größeren Bruder und setzt auf ein schlankeres Äußeres mit einer Kühlerkonstruktion in normaler Bauhöhe. Technisch ist sie bis auf deutlich niedrigere Taktraten identisch zur **XT**. Allerdings verhindert auch hier der langsamere GDDR3-Speicher (lediglich 2,0 statt 1,6ns Zugriffszeit), dass man durch simples Übertakten problemlos das Niveau des größeren Bruders erreicht.

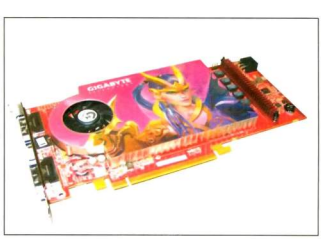
Kein eindeutiger Sieger

Im Benchmark-Duell kann sich die **Geforce 7800 GT** knapp durchsetzen. Allerdings gilt auch hier, dass Ati in Sachen Features mit Shader Model 3.0 und Transparenz-Antialiasing gleichgezogen ist. Und bei der Bildqualität mal wieder eine Nasenspitze voraus ist. Im reinen Preis-Leistungsverhältnis ist die **7800 GT** dennoch momentan die etwas bessere Wahl.

Michael Galuschka



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

RADEON X1800 XL

Typ	PCIe-Grafikkarte über 250 Euro
ca. Preis	400 Euro
Hersteller	Gigabyte
Internet	www.gigabyte.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	91
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	73
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 9 (von 23 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Atis X1800 XL ist eine attraktive Alternative zu Nvidias Geforce 7800 GT. Nur der Preis liegt derzeit noch etwas zu hoch.«

88

DUELL 3 – DIE GUTBÜRGERLICHE MITTELSCHICHT
GEFORCE 6800 GS GEGEN ATI X800 GTO²

In der kommerziell sehr erfolgreichen gehobenen Mittelklasse um die 200 Euro treffen frische Varianten der altbewährten Chip-Modellreihen Geforce 6800 und Radeon X800 aufeinander.

Zum Endjahresgeschäft bringen sowohl Ati als auch Nvidia frischen Wind in ihre Mittelklasse. Und zeigen sich dabei erstaunlich erfinderisch bei der Wahl der Modellkürzel. Bei der **Geforce 6800 GS** steht die neue Bezeichnung GS für die »untere Mittelklasse« einer Chipreihe. Sie ist keine Eintagsfliege – 2006 wird es auch von der 7800er eine GS-Version geben.

Bei Ati wiederum folgt auf die vor einigen Wochen vorgestellte **X800 GT** nun auch noch eine etwas schnellere **X800 GTO** – schon der elfte (!) Spross der riesigen **X800**-Familie.

Luxus-6800er

Die **Geforce 6800 GS** ist von den technischen Daten her eine deutlich aufgebohrte normale **6800**. Statt mit 325/700 MHz Chip- und Speichertakt läuft der Neuling mit satten 425/1.000 MHz. Außerdem wurde von GDDR1- auf schnelleren GDDR3-Speicher umgesattelt. Damit rückt die **GS** einer **GT** bedrohlich auf den Pelz; lediglich die nur 12 statt 16 Pixelpipelines lassen einen Respektabstand vermuten. Ein gewisses Leistungsniveau darf man aber auch erwarten: Mit rund 220 bis 270 Euro durchschnittlichem Verkaufspreis sind die **GS**-Karten keine Billigschnäppchen.

Im Test hatten wir die **6800 GS** von XFX, die serienmäßig gar mit 485/1.100 MHz daher kommt. Damit war sie im Schnitt nochmals rund 10 Prozent schneller als unsere mit dem Standardtakt gemachten Benchmarks. Dass XFX dafür auch etwas mehr Geld verlangt, ist gerechtfertigt. Andererseits lässt sich fast jede 6800 GS auf ein ähnliches Niveau übertakten – es reicht also auch die normale Version. Gegenüber der **X800** hat die 6800er-Reihe den Vorteil, das Shader Model 3.0 zu unterstützen.

Chip-Mischmasch

Bei der **X800 GTO** kombiniert Ati einfach Eckdaten verschiedener bereits vorhandener **X800**-Chips. Die 12 Pixelpipelines stammen von der **X800**, die Taktraten (400/980 MHz) von der **X800 XL**. Gegenüber der **GT** wiederum hat die **GTO** zwar 75 MHz Chiptakt weniger, dafür vier Pixelpipelines mehr. Irgendwo zwischen den drei Brüdern liegen denn auch die zu erwartenden Benchmark-Ergebnisse. Preislich positioniert Ati sie eine halbe Klasse unter der **Geforce 6800 GS**.

Technisch verhält es sich bei der **X800 GTO** wie mit Forrest Gump und seiner Schachtel Pralinen: Man weiß nie genau, was drin ist. So kann auf dem Board ein R423 verbaut sein (**X800/X800 XL**), aber auch ein R430 (**X800 SE, Pro, XT, XT PE**). Und mit etwas Glück ist es gar ein R480, wie er normalerweise auf einer **X850 Pro/XT** zum Einsatz kommt. Damit ist das Übertaktungspotenzial einer solchen Karte gewaltig. Wer auf Nummer sicher gehen will, legt gut 30 Euro drauf und holt sich eine GTO² von Sapphire. Auf der ist ein R480 verbaut, bei dem sich mit einem im Internet zu findenden Bios-Update problemlos vier weitere Pixelpipelines frei schalten lassen. Der Vorgang ist zwar nicht ganz risikolos, sollte aber für erfahrene PC-Benutzer ohne Angst vor Bios-Updates kein Problem darstellen. Außerdem stehen die Chancen gut, dass die Karte selbst mit den Taktraten einer **X850 XT PE** (540/1.080 MHz) stabil läuft. Bei uns tat sie beides jedenfalls vorbildlich. Für 220 Euro ein echter Volltreffer.

Eine unmodifizierte **X800 GTO** schlägt eine normale **X800** knapp. Angesichts ähnlicher Einstandspreise kein schlechtes Ergebnis, aber auch keines, bei dem man die Augen aufreißt. Netterweise kümmert sich Ati auch noch um die Besitzer von AGP-Systemen. Die **GTO** ist dafür von mehreren Herstellern zu haben, wobei Atis Angebot an X800-Varianten im AGP-Bereich ohnehin recht üppig ausfällt.

Unentschieden auf hohen Niveau

Einen echten Gewinner hat dieses Duell nicht. Die **6800 GS** ist sowohl teurer als auch schneller. Sie müssen also selbst wissen, ob Sie mehr oder weniger als 200 Euro ausgeben wollen. Eines haben jedenfalls sowohl Ati als auch Nvidia erreicht: Beide Neulinge sind eine echte Bereicherung der 3D-Mittelklasse.

Michael Galuschka



Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte unter 250 Euro



Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte unter 250 Euro

6800 GS FÜR AGP?

Die 6800 GS wird es nur für die PCIe-Schnittstelle geben. Technisch wäre eine AGP-Version kein Problem; XFX soll – als einziger Hersteller – auch Interesse bekundet haben; nach einer entsprechenden Karte suchen Sie aber bislang vergebens.

Das ist schade, denn eine gewisse Nachfrage nach starken AGP-Karten ist noch vorhanden. Und die 6800 GS wäre die ideale Karte, um einem AGP-System halbwegs preisgünstig nochmals einen ordentlichen Schub zu verpassen. Bei Nvidia ist oberhalb einer 6600 GT aber inzwischen Kahlschlag angesagt – AGP-Versionen der 6800 GT erzielen auf Ebay dementsprechende Höchstpreise.

6800 GS XXX

Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		250 Euro
Hersteller		XFX
Internet		www.xfxforce.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	85
Bildqualität	(25%)	87
Technik	(15%)	83
Ausstattung	(10%)	76
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 17 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Gerade noch so rutscht die 6800 GS XXX in die Klasse bis 250 Euro. Dort hat sie allerdings nur wenig Konkurrenz zu fürchten.«

84

RADEON X800 GTO²

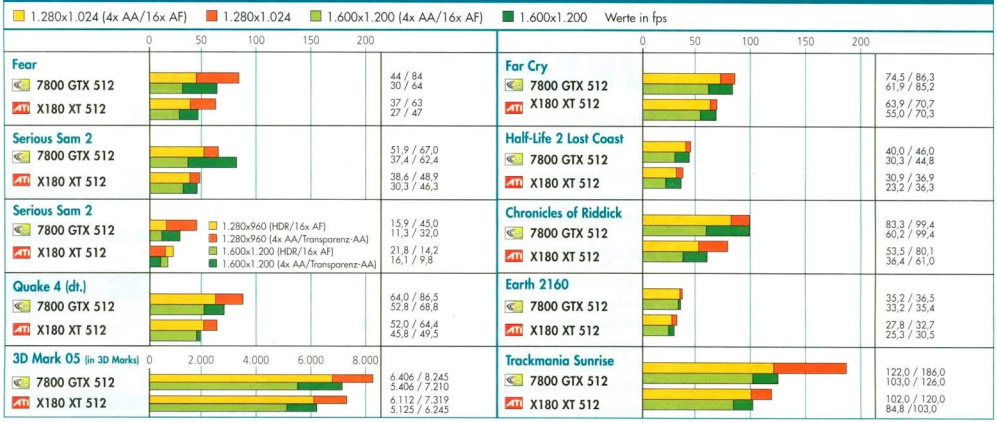
Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		220 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	80
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	86
Ausstattung	(10%)	78
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 17 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

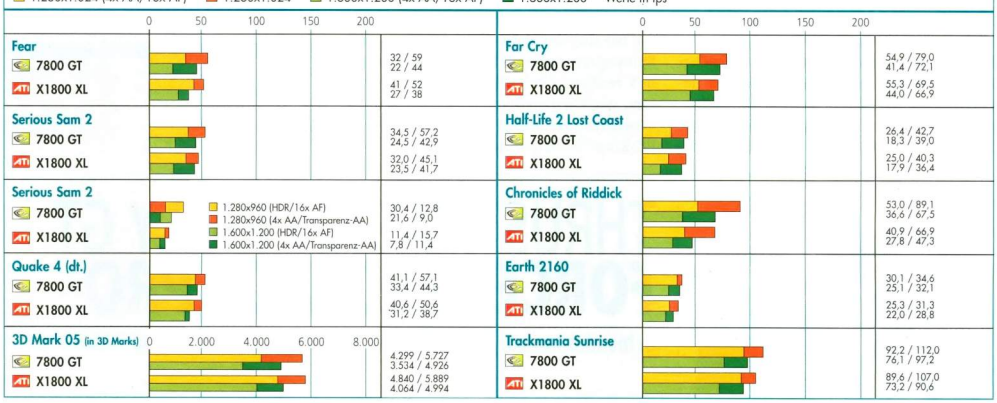
»Mit Sapphires X800 GTO hoch Zwei bekommen Sie eine potenzielle X850 XT PE für gerade mal 220 Euro. Ein absolutes Schnäppchen!«

82

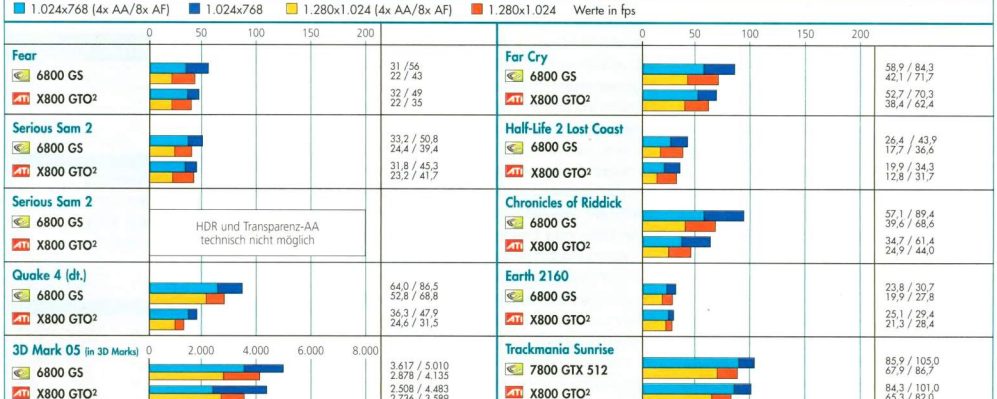
DUELL 1 – GEFORCE 7800 GTX 512 vs. RADEON X1800 XT 512



DUELL 2 – GEFORCE 7800 GT vs. RADEON X1800 XL



DUELL 3 – GEFORCE 6800 GS vs. RADEON X800 GTO²





Hardware-Kategorie Komplett-PC

HARDWARE4U GAMERS DREAM REV 2.0 AIR

Gleichermaßen auf Leistung und Laufruhe hin optimierter PC.

Als Nachzügler des PC-Vergleichstests von letzter Ausgabe fand sich der **Gamers Dream Rev 2.0 Air** von Hardware4u im Testlabor ein. Und sorgte mit seinem Konzept gleich für Staunen: Obwohl er inklusive Windows XP knapp unter der magischen 1.500-Euro-Grenze bleibt, kombiniert er hervorragende Lautlos-Fähigkeiten mit extrem schneller Hardware. Das erreicht der Hersteller durch einen in der Branche umstrittenen Trick: CPU und 3D-Karte sind heftig übertaktet und pushen die Hardware ohne einen Euro extra auf einen höheren Level. Aus dem **Athlon X2 3.800** mit nominell 2.000 MHz holt Hardware4u 2.480 MHz – mehr als bei einem **X2 4.600**. Und die **Geforce 7800 GT** taktet über **GTX**-Niveau (450/1.200 MHz). Wegen der vier Pixelpipelines weniger ist sie leistungsmäßig trotzdem minimal unter dem größeren Bruder einzustufen.

Ruhige Rakete

Zugegeben, ganz ohne finanziellen Mehraufwand geht die Tuning-Aktion nicht ab: Zur notwendigen Kühlung kommen hochwertige und entsprechend teure Zalman-Lüfter zum Einsatz: ein **CNPS9500** für die CPU, ein **VF700** für die **7800 GT**. Dazu gesellt sich, ebenfalls von Zalman, eine Lüftersteuerung, mit der Sie auch die zwei 120-mm-Gehäuselüfter unter Kontrolle haben. Die leisen Zalmans sorgen im Verbund mit einer Gehäuse-Komplettdämmung dafür, dass der **Gamers Dream** nicht nur höllisch schnell, sondern auch himmlisch leise ist. Damit hat sich der Hardware4u-Rechner einen Spitzenplatz in unserer Komplett-PC-Liste redlich verdient. Allein Detailmängel beim Aufbau, der Komponentenbestückung und der Ausstattung verhindern, dass der Rechner am PC-King-Testsieger der letzten Ausgabe vorbeizieht. Wir finden das Thermaltake-Gehäuse zudem recht hässlich, aber das ist ja immer Geschmackssache.

Michael Galuschka

GAMERS DREAM REV 2.0 AIR

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		1.500 Euro
Hersteller		Hardware4u
Internet		www.hardware4u.net
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	91
Aufbau/Verarb.	(30%)	86
Komponenten	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	81
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 13 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Schnell oder leise? Mit dem Gamers Dream bekommen Sie beides gleichzeitig – wenn auch nur durch übertaktete Komponenten.«

86



Hardware-Kategorie Force-Feedback-Lenkrad

THRUSTMASTER RALLY GT FORCE FEEDBACK PRO

Schleudertrauma: Thrustmasters Top-Lenker mit Höhen und Tiefen

Der Schlag saß tief. Eigentlich als PS2-Lenkrad gedacht, räumt Logitechs **Driving Force Pro** (DFP) seit geraumer Zeit auch auf dem PC in der 100-Euro-Klasse alles ab. Thrustmasters superteures **F1 FF Wheel** ist keine echte Alternative, also musste der im Lenkradbereich so renommierte Hersteller handeln. Ergebnis: das **Rally GT FF Pro**. Während das **F1** kompromisslos auf Rundstrecken-Simulationen hin entwickelt wurde, soll sich das **Rally GT** auf allen Pisten dieser Rennspielwelt heimisch fühlen. Eine stahlkugelgelagerte Lenkradnabe, ein griffiger Gummibezug und Pedalplatten aus Alu tragen den Ansprüchen der Preisklasse Rechnung, die sonstige Anmutung weniger. Das verbaute Plastik und die Bedienelemente wirken billig, der Schalthebel wabbelt traurig vor sich hin.

Fahrt zweiter Klasse

Auch auf **DFP**-Spezialitäten wie PS2-Tauglichkeit und 900-Grad-Lenkwinkel muss das **Rally GT** verzichten. Dem hält es mit doppelter Analogbestückung (neben den Pedalen noch zwei Paddles am Lenker) und der Möglichkeit entgegen, ein zweites Pedalset anzuschließen. Damit lässt sich dann eine analoge Kupplung simulieren. Die zwiespältige Vorstellung setzte sich im Praxistest fort: Dank angenehmer Lenkkräfte und ordentlicher FF-Effekte ist es für Arcade-Racer eine Empfehlung wert.

Anspruchsvolle Simulanten haben dagegen mit einem schwammigen Gefühl um die Mittelstellung herum zu kämpfen. Außerdem fehlt es der Pedalerie an Standfestigkeit, die Pedale selbst klappen etwas zu leicht nach hinten und haben einen Tick zu wenig Pedalweg. Gute Zeiten erreicht man mit dem **Rally GT** trotzdem, was für ein solides Gesamtkonzept spricht. An den Logitech-Modellen **Driving Force Pro** und **Momo Racing** kommt es jedoch in keiner Beziehung vorbei.

Michael Galuschka

RALLY GT FORCE FEEDBACK PRO

Typ		Force-Feedback-Lenkrad
ca. Preis		95 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		europe.thrustmaster.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	76
Ergonomie	(20%)	73
Ausstattung	(20%)	79
Verarbeitung	(10%)	67
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 14 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Absolut gesehen schlägt sich das Rally GT wacker. Im Vergleich zum gleich teuren Driving Force Pro sieht es aber kein Land.«

75

CHAMP
Heavy Weight
COOLTEK

MST 500 nur 99,90 EUR











Teccentral.de
High-Tec Oscar

120mm | ebmpapst
Low Noise Single Fan



Cooltek MST 500 "Real Power"
Neuer Champ in Sachen Geräuscharmut und Stabilität ist das MST 500 Watt "Real Power" Netzteil. Innovativ, silent und ausdauernd, für wahre Siegertypen.

Hartware.net Auszeichnung Juni 2005
"Bislang bestes Netzteil im Test Ultra-Silent - entkoppelter Papst Lüfter, Real-Power, leistungsstark und extrem spannungsstabil"

PC-COOLING.de
HARDWARE AM LIMIT

PC-COOLING.CH | PC-COOLING.FR

Ihre persönlichen Vorteile!

- Versandkostenfreie Lieferung ab 50,00 EUR Auftragswert*
- Individuelle Zahlungsmöglichkeiten inklusive Kreditkarte
- Kostenfreier Retourenservice
- Sofortaustausch bei berechtigten Garantieansprüchen
- Sicherheit (SSL-Verschlüsselung)

* bei Onlinebestellung per Vorkasse

Hotline:
04392 / 91 61 0 (Ortstarif)

AURAS 92
ELEGANT SILENT PERFORMANT

COOLTEK®
Powered by PC-Cooling

AURAS 775
ELEGANT SILENT PERFORMANT

Cooltek "Auras" Series
Low Noise CPU-Kühler

- *Alu / Kupfer Hybride Lightweight Heatsink*
- *Vollkupfer Basis und Heatpipes*
- *Extrem feine Aluminium Kühlrippen*
- *Entkoppelter 92 mm Ultra Silent Fan*
- *3 = 6 Kupfer High-End Vakuum Heatpipes für effiziente Wärmeableitung*
- *Hohe Zuverlässigkeit, erstklassige Verarbeitung*

Nur ausgewählte und besonders hochwertige Komponenten kommen zum Einsatz:

Auras - High Performance Kühlkörper
Y.S.-Tech - 92 mm Lüfter Chrystal/Black
Shin Etsu - Hochwertige Wärmeleitpaste

Cooltek Auras 775 CPU-Kühler
• Für Intel Pentium 4 Sockel LGA775.

Cooltek Auras 92 CPU-Kühler
• Für AMD K8 und Intel Pentium 4 Sockel 478.

Jetzt verfügbar unter www.PC-Cooling.de!



Auras 92 nur 29,90 EUR



Auras 775 nur 29,90 EUR

Dies ist nur ein Auszug aus unserem umfangreichen Produktangebot. Weitere High-End-Produkte diverser Anbieter finden Sie in unserem Webshop WWW.PC-COOLING.DE. Alle Angaben vorbehaltlich evtl. Irrtümer und Änderungen. Alle Preise inkl. USt.

Silverstone | Thermalright | Zalman | ebmpapst | Y.S. Tech | Sennheiser | Lian Li | Enermax | Steel | Cooltek | Arctic Silver | Icemat

PC-COOLING GmbH | Eichenallee 3 | 24589 Nortorf | Tel. 04392-91 61 0 | Fax 04392-91 61 14 | info@pc-cooling.de

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:**
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	830 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	480 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	850 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	550 Euro	Radeon X1800 XT	**NEU**	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	400 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	400 Euro	Radeon X1800 XL	**NEU**	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	380 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
Karten bis 250 Euro										
1	XFX **6800GS EXTREME XXX**	250 Euro	Geforce 6800 GS	**NEU**	gut	85	87	83	76	**84**
2	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	220 Euro	Radeon X800 GTO	**NEU**	sehr gut	80	85	86	78	**82**
3	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	170 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	70	85	78	67	**77**
4	GIGABYTE **GV-RX80256D**	180 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
5	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	160 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
6	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	170 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**
7	MSI **NX6600 ZERO EDI**	120 Euro	Geforce 6600	08/05	befriedigend	59	81	70	70	**67**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	460 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	460 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	330 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	400 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
5	MSI **RX800XT-VTD256**	430 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
6	CLUB-3D **RADEON X800 XL**	320 Euro	Radeon X800 XL	08/05	befriedigend	83	85	82	73	**82**
7	ASUS **AX800 PRO/TD**	360 Euro	Radeon X800 Pro	–	ausreichend	81	85	82	76	**82**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	220 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	220 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	200 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	160 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

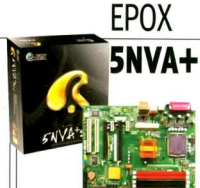
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

GIGABYTE NX66T128VP



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	160 Euro
Gesamtwertung	**79**

EPOX 5NVA+ SLI



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	**87**

LG GSA-4163B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	**94**

SAMSUNG SM194T



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	420 Euro
Gesamtwertung	**84**

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL**	190 Euro	i955X	–	gut	85	95	90	95	**90**
2	MSI **P4N DIAMOND**	190 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	85	91	96	90	**89**
5	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	i945P	–	gut	85	91	91	90	**89**
4	FOXCONN **955X7 AA-8EKRS2**	170 Euro	i955X	**NEU**	gut	85	95	78	68	**84**
5	MSI **P4N SLI-FI**	130 Euro	Nvidia Nforce 4 SLI IE	**NEU**	sehr gut	85	89	73	92	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	120 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	EIZO **FLEXSCAN L578**	450 Euro	PVA-Display	11/05	befriedigend	92	73	91	93	**87**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	300 Euro	TN+Film-Display	11/05	sehr gut	95	95	81	53	**86**
3	HYUNDAI **IMAGEQUEST L72D**	250 Euro	TN+Film-Display	10/05	sehr gut	90	92	70	70	**84**
4	VIEWSONIC **VX724**	320 Euro	TN+Film-Display	11/05	gut	91	92	72	61	**83**
5	BENQ **FP71V+**	270 Euro	TN+Film-Display	10/05	gut	85	82	85	76	**83**
19 Zoll										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	420 Euro	PVA-Display	–	sehr gut	90	78	88	73	**84**
2	BENQ **FP91V**	350 Euro	TN+Film-Display	11/05	sehr gut	93	95	61	69	**84**
3	EIZO **FLEXSCAN L778**	600 Euro	PVA-Display	11/05	gut	92	83	66	82	**83**
4	FUJITSU-SIEMENS **SCENICVIEW F19-2**	470 Euro	MVA-Display	11/05	gut	90	78	80	69	**82**
5	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	730 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	81	78	95	70	**81**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN **DIGITAL RAPTOR WD740GD**	170 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	**NEU**	sehr gut	73	74	90	83	**77**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	80 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	100 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	77	93	85	**81**
5	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	84	70	71	81	**78**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-4163B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	95	95	85	**94**
2	LG **GSA-5163D**	90 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	95	95	93	85	**94**
3	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/8-fach	–	sehr gut	91	93	87	89	**91**
4	PLEXTOR **PX-716A**	100 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/8/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
5	BENQ **DW1620**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	89	89	84	86	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	65 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	430 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	280 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	LOGITECH **Z-5300**	180 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
5	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	240 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	65 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	50 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
2	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
3	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
4	THRUSTM. **WIRELESS DUAL TRIGGER**	45 Euro	Funk-Gamepad	11/05	befriedigend	75	72	84	74	**76**
5	MADCATS **PC CON**	20 Euro	Gamepad	06/05	gut	70	76	73	82	**73**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	105 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	**NEU**	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	35 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	15 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

PC-KING®
THE COMPUTER SHOP

RICOH DVD+R/-R 25ER SPINDEL
SUPER-PREIS!
€11,50

HIGHLIGHTS DES MONATS!

PHOTOBOX 2,5
Speichern Sie Tausende von Fotos, MP3's und anderen Daten
PC-KING-EMPFEHLUNG!
CONCEPTRONIC
€149,90

CONCEPTRONIK GRAB 'N' GO MEDIA PLAYER mit 2,5 Zoll-Festplatte
CONCEPTRONIC
€164,90

CONCEPTRONIK GRAB 'N' GO MEDIA PLAYER mit 3,5 Zoll-Festplatte
CONCEPTRONIC
€179,90

NETGEAR WGT624 ROUTER
108 MBit/s Wireless Firewall Router
NETGEAR
€69,90

NETGEAR WG311T PCI
Kabellose Vernetzung bis 108 MBit/s
NETGEAR
€43,90

NETGEAR WG111T USB
Superschneller 108 MBit/s Wireless USB,2.0 Adapter
PC-KING-EMPFEHLUNG!
NETGEAR
€44,90

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX 3000 LASER
Logitech
€77,90

LOGITECH Z-5500 DIGITAL
€294,90
Logitech

CENTURION GAMERS EDITION

Netzteil: 550Watt LC-Power, Asus A8N5X (NForce 4), Athlon 64 3500+, 2048MB DDR eXtreme Memory, 200GB S-ATA Western Digital 7.200rpm, 3,5" Laufwerk, DVD±RW Brenner, NVIDIA GeForce 7800GTX 256MB, Creative Soundblaster Audigy4 24bit, 10/100/1000Mbit onBoard, Logitech Deluxe Keyboard schwarz, Logitech G1 Gaming, Windows XP Home Edition.
BONUS: Ein PC-Game nach Wahl!

AMD 64 Athlon · GeForce 7 Series · Logitech · ASUS · Windows Home Edition



€1485,-

Wir bieten Ihnen Notebooks aller führenden Hersteller an!

acer · IBM · hp · SAMSUNG · FUJITSU SIEMENS COMPUTERS · ASUS · SONY · JVC · AMD 64 Athlon · AMD Sempron · TOSHIBA · intel pentium 4 · centrino

Finanzierung ab € 400,- möglich mit Comfort Card!

NEU! JETZT AUCH IN BONN!

REFERENZEN
die für sich sprechen
GameStar · GameStar.de · TESTSIEGER PC Direkt · GameStar Preis-Leistungs-Sieger KOMPLETT-PCs Ausgabe 12/04 · PC HARDWARE

Luisenstraße 86 a-b · 53721 Siegburg · Tel. 02241/39737-0 · Fax 02241/39737-11
Rochusstraße 117 · 53123 Bonn · Tel. 0228/62049-30 · Fax 0228/92049-31

Über 8.000 Artikel in unserem Onlineshop: www.PC-KING.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% MwSt. zzgl. Versandkosten. Keine Mitnahmegarantie. Nur solange der Vorrat reicht.



TAG DER ABRECHNUNG

Angela Merkel stellt sich schützend vor die gefährdete Jugend: Laut Koalitionsvertrag sollen Killerspiele verboten werden. Heiße Luft oder ernsthafte Gefahr? Unser Rechtsexperte Dr. Andreas Lober schreibt über Fakten und Vermutungen.

DER **AUTOR**

Dr. Andreas Lober ist Rechtsanwalt in Frankfurt und promovierte über die Indizierung von Computerspielen. Mehr über ihn erfahren Sie auf www.schulte-lawyers.de



Der Wahlkampf drehte sich um Arbeitslosigkeit und Wirtschaftswachstum, das Blutbad von Erfurt schien fast vergessen – und so kommt es für alle Beobachter überraschend, dass in dem am 11. November geschlossenen Koalitionsvertrag plötzlich davon die Rede ist, »Killerspiele« zu verbieten (siehe Kasten rechts unten). Bekannt war zwar schon länger, dass Politiker und Jugendschützer offensichtlich zu den Menschen gehören, die kein Pixel-Blut sehen können: Nach jeder Greueltat wird geschaut, ob man nicht die Schuld auf Computerspiele schieben kann. Hier eine Verschärfung der Gesetze zu fordern, scheint eine schnelle und bequeme Lösung zu sein. Doch eigentlich hatten wir gedacht, dass die Regierung nun die großen Probleme des Landes anpackt und nicht kleine Pixelmännchen.

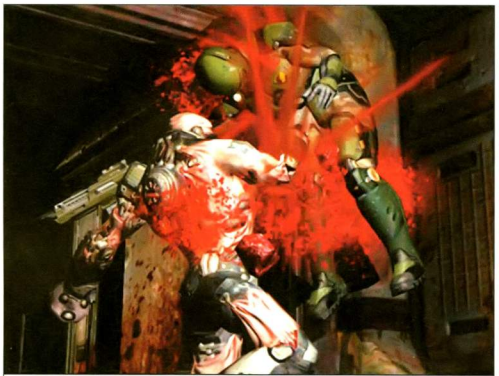


Die Parteivorsitzenden Matthias Platzeck, Angela Merkel und Edmund Stoiber mit dem **Koalitionsvertrag**.

DÜRFEN DIE DAS ÜBERHAUPT?

Nun ist der Koalitionsvertrag aber in der Welt, und für viele Computerspieler und Hersteller stellt sich die Frage: Dürfen die das überhaupt? Wenn mit »die« unsere neue Bundesregierung gemeint ist, ist die Antwort ein klares »Nein«. Aus einem ganz einfachen Grund: Die Bundesregierung kann gar keine Gesetze erlassen. Wenn sich im Bundestag und womöglich sogar in den Bundesländern eine Mehrheit für ein entsprechendes Verbot findet, geht deutlich mehr. Aber nicht alles: Das Bundesverfassungsgericht wacht darüber, dass keine Grundrechte verletzt werden. Bei Computerspielen sind die Grundrechte der Entwickler, Hersteller und der Spieler zu beachten. Und der Europäische Gerichtshof sichert die Einhaltung europäischen Rechts. Hier spielt die Warenverkehrsfreiheit eine besondere Rolle: Produkte, die in einem Land der Europäischen Union legal erhältlich sind, sollen grundsätzlich auch in den anderen Ländern verkauft werden dürfen.

Ob die Pläne, Killerspiele zu verbieten, danach durchsetzbar wären, ist aus juristischer Sicht schwer zu beantworten. Vor allem, weil sehr unterschiedliche Ausgestaltungen dieses Verbotes denkbar sind. Der Bayerische Staatsminister Dr. Günter Beckstein fordert gele-



Immer wieder ein Stein des Anstoßes: Die wenig zimperliche **Quake**-Serie von id Software ist Jugendschützern ein Dorn im Auge.



Kann ein **Verbot** von »Killerspielen« auch World of WarCraft treffen? Immerhin bekämpfen sich hier menschliche Spieler zu Tausenden.

gentlich, solche Spiele dürften nicht einmal mehr hergestellt werden. Auch wenn es im Strafgesetzbuch bereits eine Vorschrift gibt, nach der die Herstellung von bestimmten Medien mit Gewaltinhalten verboten ist – es spricht aber viel dafür, dass ein Herstellungsverbot für deutsche Entwickler übermäßig belastend und daher verfassungswidrig wäre. Es würde ja auch die Entwicklung für den Export in solche Länder verbieten, die keine vergleichbaren jugendschutzrechtlichen Bestimmungen kennen.

»Wie erkennt man ein Killerspiel?«

Verbot kontra Grundgesetz

Wenn nur die Verbreitung verboten werden soll, stellt sich die Frage, wie man ein »Killerspiel« erkennt. Das hier verwendete Schlagwort ist alles andere als präzise. Sollen alle Spiele verboten werden, bei denen getötet wird? Also am Ende sogar **World of WarCraft**? Solche, bei denen Menschen getötet werden? Nur solche, bei denen der einzige Spielinhalt das Töten von Menschen ist? Greift das Verbot erst nach einem Indizierungsverfahren? Je strenger der Gesetzgeber hier vorgehen will, desto eher bewegt er sich in Richtung Verfassungswidrigkeit: Wenn das Gesetz mit Jugendschutzaspekten begründet werden soll, dürfte streng genommen die Abgabe an Erwachsene nicht verboten werden.

Der Straftatbestand des §131 Strafgesetzbuch, der unter anderem das generelle Verbot gewaltverherrlichender Medien regelt, wird deshalb auch vor allem mit dem Schutz des öffentlichen Friedens begründet. Obwohl das Bundesverfassungsgericht dem Gesetzgeber meist einen weiten Beurteilungsspielraum zugesteht – das Verbot von Spielen wie **World of WarCraft** mit der Gefährdung des inneren Friedens des Landes zu begründen, dürfte wohl zu weit gehen.

Letztendlich wird der Gesetzgeber bei der Definition von Killerspielen aber wahrscheinlich nicht vor Gericht scheitern, sondern an sich selbst – am Ende wird es doch darauf herauslaufen, dass nur bestimmte, besonders grausame Darstellungen verboten werden. Das Ergebnis würde dann vielleicht sein, dass Spiele nach wie vor indiziert werden, diese dann aber auch an volljährige Personen nicht mehr abgegeben werden dürfen. Was auch nicht unproblematisch ist, da dies bedeuten würde, dass Computerspiele strenger behandelt werden als alle anderen Medien. Wenn man bedenkt, dass das Grundgesetz ein Gleichbehandlungsgebot kennt, drängen sich hier berechtigte Zweifel an der Zulässigkeit auf.

»Eine Gefährdung des inneren Friedens«

Dr. Andreas Lober

Erinnerungslücke?

Vor der Wahl sah die **SPD** keinen Grund zu einer Verschärfung der Vorschriften: »Für uns stellt eine Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen eine sinnvolle und richtige Maßgabe zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährdenden Medieninhalten dar. Zusammen mit den anderen Maßnahmen der Novelle des Jugendschutzgesetzes vom Frühjahr 2003 kann man sagen, dass damit die gesetzliche, aber auch die Selbstkontrolle im Bereich Computerspiele funktioniert.«

Der Koalitionsvertrag

Wörtlich heißt es im Koalitionsvertrag:

Die Neuregelungen im Jugendschutz werden schnellstmöglich – und deutlich vor dem für März 2008 verabredeten Zeitpunkt – evaluiert, um notwendige Konsequenzen rechtzeitig ziehen zu können. Wir wollen hierzu unverzüglich in einen zielorientierten Dialog mit den Ländern eintreten. Folgende Eckpunkte sollen vorrangig erörtert werden:

- Wirksamkeit des Konstrukts »Regulierte Selbstkontrolle«
- Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Spielen / Alterskennzeichnung von Computerspielen
- Verlässliche Kontroll- und Sicherheitsstandards für Videoverleihautomaten
- Verbot von »Killerspielen«

Welche Vorschriften spielen eine Rolle?

Im **Grundgesetz** sind vor allem Artikel 12 (Berufsfreiheit der Hersteller und Entwickler), Artikel 5 (Meinungs- und Informationsfreiheit für Entwickler, Hersteller und Kunden; Kunstfreiheit der Entwickler und Hersteller) und Artikel 3 (Gleichheitsgebot) zu beachten. In Grundrechte darf allerdings eingegriffen werden, solange der Eingriff verhältnismäßig ist und der Kernbereich des Grundrechts nicht tangiert wird. Außerdem müssen die Gesetze im grundrechtsrelevanten Bereich hinreichend klar sein.

Europarechtlich ist die **Warenverkehrsfreiheit** in Artikel 28 des EG-Vertrages geregelt. Eine Grenze der Warenverkehrsfreiheit ergibt sich aber aus Artikel 30, der Beschränkungen zum Schutz der öffentlichen Sittlichkeit zulässt. Hierzu werden meist die Moralvorstellungen in einem relativ weiten Sinn gerechnet.

Verstößt ein generelles Verbot von Medien – auch für Erwachsene – nicht gegen das Zensurverbot?

Nach dem **Strafgesetzbuch** sind bereits heute verschiedene Medien generell verboten. Dabei geht es beispielsweise um Gewaltverherrlichung, Pornografie und Volksverhetzung. Dies wird jeweils mit höherrangigen Interessen begründet. Dies könnte auch bei einem Verbot von »Killerspielen« versucht werden, ist hier aber viel zweifelhafter, weil zu dieser Frage die Moralvorstellungen sehr uneinheitlich sind.

Im Kern geht es beim Verbot von »Killerspielen« zudem eigentlich um **Jugendschutz**. Es ist daher nur zulässig, wenn das bisherige Verbot der Abgabe an Jugendliche nicht ausreichend war – oder wenn man sich eine andere Begründung einfallen lässt.

DIE TOP 10 GESCHENKIDEEN VON PC POWERPLAY

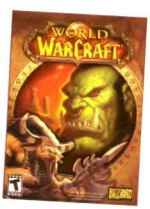
Was bescheren die Redakteure an Heiligabend? Was wünschen sie sich selbst zu Weihnachten? Hier finden Sie die ein oder andere Anregung kurz vor Torschluss oder Anlagemöglichkeiten fürs Weihnachtsgeld.



10 MARTIN DEPPE

WORLD OF WARCRAFT

Ihre Familie und Freunde beschweren sich, dass Sie sich seit Monaten nicht bei ihnen gemeldet haben? Hallo – schließlich haben Sie Wichtigeres zu tun. Nämlich **World of WarCraft** spielen! Dann machen Sie's einfach wie ich: Verschenken Sie das Spiel, und gleich ein paar Spielzeit-Gutscheine dazu. Und eine Einladung in Ihre Gilde. Dann kann die Bande nämlich mit Ihnen chatten, statt bei Real-Life-Besuchen Ihren Kühlschrank zu plündern ...



Anbieter: Einer der günstigsten mit rund 25 Euro für die 60 Tage Game Card ist **www.hardwareversand.de**.



9 FLORIAN STANGL

DOOM BRETTSPIEL

Doom als Brettspiel – geht das? Ja. Ziemlich gut sogar. Motivationsfaktor Nummer 1: die tollen, liebevoll gestalteten Spielfiguren aus Plastik. Nummer 2: Regelwerk und Waffenwerte. Nummer 3: Ein Spieler übernimmt die Invasoren aus der Hölle, bis zu drei agieren als Space Marines. Atmosphäre und Spieltiefe stimmen, Letztere unterfordert aber Brettspielprofis.



Anbieter: Die deutsche Ausgabe erhalten Sie genauso wie die englische für knapp 48 Euro beim **www.heidelberger-spieleverlag.de**.



8 MICHAEL GALUSCHKA

TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

USB-Gimmicks sind nicht mein Ding, das **Doom**-Brettspiel habe ich längst. Deshalb gönne ich mir bodenständige deutsche Wertarbeit. Das Teufel-Surroundsystem **Concept G THX 7.1** verwandelt meinen Rechner in eine faszinierende Soundmaschine. Ob Spiele, Filme oder gar Musik: besser geht es am PC nicht. 300 Euro klingen zwar nach mächtig viel Holz, aber angesichts der Wohnzimmer-tauglichen Leistungen ist das **Concept G** sogar ein echtes Schnäppchen.



Anbieter: Das System können Sie für 299 Euro direkt beim Macher unter **www.teufel.de** ordern.



7 RÜDIGER STEIDLE

ARCADE MANIA



Dieses Baby werde ich mir zwar wahrscheinlich nie leisten können und schenken wird's mir auch keiner, aber man wird ja wohl noch träumen können. Für satte 1.600 Britische Pfund (etwa 2.350 Euro) packt der **Arcade Mania** ebenso satte 150 Oldies in einen waschechten Spielautomaten in Schrankgröße: **Mario Bros**, **Asteroids**, **Street Fighter**, **Gradius** – alles drin. Fragt sich nur: Wohin sollte ich das Riesending stellen, sollte es wider Erwarten doch einmal mir gehören?

Anbieter: Für 1.600 Pfund zu haben bei **www.boysstuff.co.uk** (unter dem Menüpunkt TV, Films & Games).

6 SASCHA GLISS

PEDALSET PROFESSIONAL

Wenn der Kundenberater meiner Bank mitspielt, gönne ich mir diese Weihnachten das **Pedalset Professional** von Virtual Performance Parts. Mit 360 Euro für die »kleine« Variante (Gas und Bremse) und 450 Euro für die große (Gas, Bremse und Kupplung) sind die wahrlich kein Sonderangebot. Nachdem ich aber einmal das geniale Pedalgefühl beim Bremsen genossen habe, will ich nie wieder mit der schnöden Plastikpedalerie meines Momo-Lenkrads fahren.



Anbieter: Die offizielle Homepage des Herstellers **www.virtualperformanceparts.com** listet verfügbare Shops auf.

5 DAVID BERGMANN

GAMEPAD CONVERTER 3 IN 1



Von **Pro Evolution Soccer** bis **Prince of Persia** – viele Spiele machen nur mit einem Gamepad richtig Spaß. Und wie man die baut, das wissen die Konsolenhersteller immer noch am Besten. Deshalb gibt's von mir zu Weihnachten den Universaladapter für alle gängigen Konsolenpads. Damit steht einem verspielten Weihnachtsfest nichts mehr im Wege. Wenn der Beschenkte besonders brav war, gibt's auch noch ein PS2-Pad oder einen Xbox-Mini-Controller obendrauf.

Anbieter: Zu bestellen unter anderem im Webshop von **www.wolfsoft.de** für gerade einmal 30 Euro.

4 SUSANNE BRAUN

USB-STAUBSAUGER

Der **USB-Staubsauger** ist ideal für den kleinen Dreck zwischendurch geeignet. Und das sage ich nicht, weil ich eine sauberkeitsfanatische Frau bin, sondern weil das Putzteam im Verlag seinen Job nicht allzu ernst nimmt. Und bevor ich wieder Berge von Brötchenkrümeln vom Tisch fegen muss, zücke ich doch lieber den kleinen Helfer und beseitige den Dreck, ohne mir die Finger schmutzig zu machen.



Anbieter: Bei verschiedenen Internetshops für etwa 15 Euro im Programm, etwa bei **www.getdigital.de**.

3 SARA STEHLIN

USB-WEIHNACHTSBAUM

Weihnachtsstimmung am Arbeitsplatz! Dieser entzückende Baum verbreitet über einen USB-Anschluss weihnachtliche Stimmung in Ihrem Büro. Leider duftet er nicht nach Tannennadeln, aber dafür wechselt er hin und wieder die Farbe. Genau das Richtige, um nicht nur zu Hause in Weihnachts-Vorfreude schwelgen zu können! Fehlen nur noch Lebkuchen und Glühwein.



Anbieter: Diese geschmackvolle Dekoration findet sich beispielsweise bei **www.com-tra.de** für weniger als 10 Euro.

2 GEORG VALTIN

USB-MIKROSKOP QX5

Selbst alltägliche Objekte werden interessant, wenn man sie ganz aus der Nähe betrachtet. Für solche Einblicke eignet sich dieses handliche Mikroskop, das die drei Vergrößerungsstufen 10-, 60- und 200fach bietet. Dank der Verbindung über den USB-Port und der mitgelieferten Software können Sie Bilder der mikroskopierten Objekte sofort in einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten speichern oder gar kleine Videos mit immerhin 15 Frames pro Sekunde machen. Außerdem enthält die 100 Euro teure Packung Zubehör wie Probenbehälter und Pinzette.



Anbieter: www.expansys.de

1 SIMON FISTRICH

ACTIVISION- UND ATARI-MINIKONSOLE

Weihnachtszeit – Nostalgiezeit! Nicht nur die C64-Joystickkonsole erlaubt eine unkomplizierte Zeitreise in die Vergangenheit der Videospiele. Mit dem **Atari-Paddle** können Sie sogar zu zweit diverse Klassiker wie **Pong** oder **Breakout** auf dem Fernseher nachspielen. Oder Sie schnappen sich den **Activision-Joystick** und zocken gepflegt eine Runde **Pitfall** oder **Tennis**. Oder Sie entstauben einfach Ihren Homecomputer auf dem Dachboden – da findet sich noch so manche Perle.



Anbieter: Für 35 beziehungsweise 25 US-Dollar (21 und 29 Euro) bei **www.thinkgeek.com** zu bestellen.



SEELENRUHIG AN DEN REGELN VORBEI

Regeln brechen heißt Spielverderben. Spielverderber sind Spaßverderber. Es sei denn, sie spielen Computerspiele. Daniel Ch. Kreiss über die wahren Cyber-Punks.

DER **AUTOR**

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Wenn es Regeln gibt, die uns ein Spiel beschreiben, und wir halten uns daran, dann beginnt dieses Spiel. Handeln wir nachher der Nase nach anders, dann geht das Spiel kaputt. Simpel. Regelbrecher wären demnach Systemkaputtmacher, und insofern hätte das Nischenmagazin Recht gehabt, das vor einiger Zeit die Regelbrecher in Computerspielen zu Cyberpunks und Cyberanarchisten machen wollte. Lustig zu lesen war das.

Natürlich ist es Quatsch: Alle Spiele am Computer funktionieren irgendwo zwischen Regelenge und Spielfreiheit. Das geht hin und her. Freiheit, auch wenn es eine kleine an der Leine ist, bleibt mindestens ein mitschwingendes Gefühl. Daher haben wir überhaupt Lust, am Computer zu spielen. Wie an einem Gummiband streunt der Spieler durch den Spielraum und tut alles, was er kann, so weit er nur kommt. Was der Spieler alles kann, das wäre im Bestfall eben auch genau das: alles. Wenn es ihm gelingt, Dinge zu tun, an die vorher keiner gedacht hat, so darf er das. Keine Parolen nötig.

Ein klassisches Beispiel gibt der Rocket Jump in **Quake**. Den Raketenwerfer auf den Boden richten und sich vom Rückstoß wegkatapultieren lassen? Die Widersinnigkeit muss man sich nach so viel Gewöhnung an das Phänomen noch einmal klar machen: Man verletzt sich selbst, um extra hoch zu springen. Absurder Gedanke. Muss am Anfang einer aus Versehen darauf gekommen sein. Der Tollpatsch ging dem Effekt aber nach. Vermutlich hat er viele Versuche benötigt, die nach Slapstick aussahen, am Ende hat Übung aus den Missgeschicken eine neue Fortbewegungsart gemacht. Revolution? Evolution. Das durfte passieren.

Make love not war

Das Gummiband, ob kürzer oder länger, schnalzt nur dann zurück, wenn entweder eine Grenze des Spielraums erreicht ist – oder der Spieler selbst die Entscheidung trifft, dass er zurück will auf die rechte Regelbahn. Etwa, weil er der Dramaturgie weiter folgen will. Im Falle von **Quake 3 Arena** heißt das: Wer einen Kampf gewinnen will, sprengt sich lieber selten selber in die Luft.

Experimente sind keine Überwindung von Computerspielen. Man soll probieren! Gerne auch Spiele im Spiel, wofür wäre ein offener Spielraum sonst nütze! Um bei **Quake** zu bleiben: Eine andere artistische Abweichung vom Normalen ist der gemeinschaftliche Turmbau aus Spielfiguren. Steigt einer dem anderen



Mit **Zauberkraft** wird aus einem Steg eine Treppe, die hinüberführen kann bis auf das Bergmassiv der anderen Küste.



Größere **Zeitverluste** drohen beim Speed Run, wenn das Inventar aufgestockt werden muss. Einkäufe müssen intuitiv beherrscht werden.



Speed Run: Ein Kampfzauber beschleunigt die Schlaggeschwindigkeit des Helden. Im Normalzustand würde er an seinem Gegner scheitern.



»Das Office ist gemietet, sonst wäre ich das Rosa schon losgeworden.« Gut, dass du es sagst, **J.P. Morris**. Wir hätten uns sonst Sorgen gemacht.

auf die Schultern und hält die Balance, dann hat man leicht Chancen, die Bremer Stadtmusikanten aussehen zu lassen wie das, was sie sind: vier Stallviecher mit Verhaltensauffälligkeit.

Einer polnischen Gruppe ist der ewige Rekord hierin geglückt: sagenhafte 64 gestapelte Akrobaten. Mehr geht nicht, weil damit die Maximalzahl an Spielern auf einem **Quake**-Server erreicht ist. Das reicht aber. 64 aufeinander getürmte Turner stehen weithin sichtbar gegen die Punk-These. Denn solch einen Anblick bringt man beileibe nicht mit Trotz und Meuterei zusammen – mehr mit zärtlichem Geplänkel. Ist ein besserer Beweis für Freiheit denkbar als so viel Toleranz in einem Macho-Waffenträger-Spiel? Wir sollten mit Nachsicht reagieren, gäbe es besagte Rebellen und Anarchisten unter den Computerspielern, die an der Spielgesellschaft ganz verzweifeln: sie beruhigend in die Arme nehmen und ihnen ein Liedchen singen. Denn sie wüssten nur nicht, was sie tun.

Nie leer gehen, sagt der Meister

Zudem sind Regelbrecher sogar Fleißarbeiter, die suchen und lernen und trainieren, bis ihr Spiel keine Geheimnisse mehr hat. Sie lehnen sich nicht auf gegen das System, sie wollen es perfekt beherrschen. Die ganz Akkuraten, die Feinmotoriker unter den Regelbrechern, messen sich im Speed Run, das heißt im Wettlaufen auf Zeit durch komplette Spiele, Anfang bis Ende. Was zählt, ist der Videobeweis.

Auch die Speed Runs hatten ihren Ursprung naturgemäß bei den flinken Ego-Shootern. Inzwischen rangeln die Sportler aber um Rekorde in allen Genres. Beinahe berühmt geworden ist ein Lauf in unter 10 Minuten bis zum Abspann des epischen Rollenspiels **Morrowind**. Ein Spaß, den zu verfolgen! Der Hochgeschwindigkeitsheld hatte sich einen Plan zurechtgelegt, den er plötzlich und präzise wie ein Uhrwerk ablaufen ließ. Im Video wird das sichtbar: Kein Dialogpartner ist imstande, einen Satz zu Ende sprechen – sagt ein Händler noch vorprogrammiert: »Meine Zeit ist kostbar, mach schnell«, da ist sein Laden längst wieder leer, der Held grußlos von dannen gehuscht. Seine Nachteile bei der zu kurz kommenden Charakterentwicklung gleicht der Sausewind aus, indem er Geld ausgibt. Gleich zu Beginn stiehlt er kostbares Geschirr – der Gewinn finanziert ihm Flug-, Beschleunigungs- und Kampfzauber in Schriftrollenform. Die sind besser als Tütensuppen: aufreißen, fertig, sogar ohne Wasser.

»Speed Run: Für die Feinmotoriker unter den Regelbrechern«

In allen Dungeon-Gängen die Kurven zielsicher nehmend und Gegner so weit wie möglich umkurvend, erreicht der Spieler nach nur sieben Minuten den Showdown-Platz, wo er sich beweisen muss. So ein Frischling von Ork gegen das Böse? Im Leben nicht, winkt der Verstand ab. Auch das Böse zeigt sich irritiert: Warum so unvorbereitet? Dann schmeißt der Held erneut mit Zauberspruchrollen. Sekunden später ist



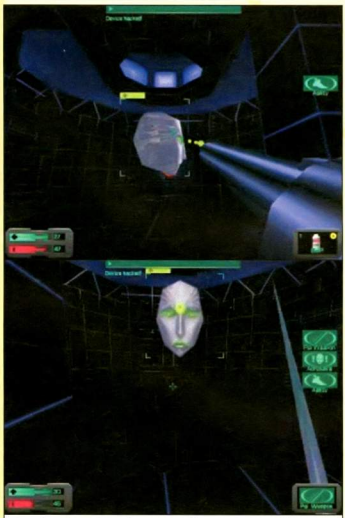
Im Speed Run geht es darum, **Kämpfe** zu meiden. So offen die Herausforderung des Roboters erscheinen mag – besser ignorieren.



Ärgerlich ist Sterben immer. In diesem Fall ist es das nicht, weil danach alles aus wäre. Sondern weil der **Rekord** dann hinüber ist.



Im kooperativen **Mehrspielermodus** fällt der Speed Run leichter, weil die Gegner sich verteilen. Andererseits muss man aufeinander warten.



Erschreckend ist die Feststellung, dass **Endgegner** oft nicht halb so stark sind wie vermutet. Ein wenig Findigkeit und sie alle sind hin.

das Spiel vorbei – siegreich für den Runner. Hatten die Entwickler das im Sinn? Mit so viel Hingabe kann keiner rechnen. Wem oder was Punks sich hingeben, steht auf einem anderen Blatt.

Ein Geregeltes braucht der Mensch

Vor allen Dingen finden Speed Runs in einem kleinlich festgelegten Rahmen statt, der einem Punk zuwider wäre. Hat sich was mit Chaos. Wer chaotisch spielt, wird disqualifiziert. Ein ganzes Werk von Regeln muss man einstudieren, bevor man mitmachen kann. Die Community (http://speeddemosarchive.com) hat sich das auferlegt, um die Gleichheit zu erhalten. Danach liest man lange im Forum mit, um ein Gefühl für die Sache zu bekommen. Zu den grundsätzlichen Tipps zählen solche, die auch für Rennspiele gelten: Ideallinie halten; keine Pausen machen; nur das Nötigste aufgreifen, denn jeder Griff kostet Zeit; Kämpfe vermeiden oder wenigstens gleich wieder abbrechen. Letzteres gilt dreimal unterstrichen, denn schießende Kampfroboter wie die in **System Shock 2** versuchen in der Regel nicht nur, breit wie Montoya, Überholmanöver abzublocken. Die wollen Putz machen. Und Abwehr kostet Zeit. Also Slalom laufen! Am Besten drückt man sich genant wie ein Pubertierender an den Wänden entlang. In Mehrspielermodi verkompliziert sich die Hetze noch, weil man gelegentlich aufeinander warten und die Kräfte bündeln muss.

Hat man all das verinnerlicht, beginnt noch immer nicht das Training. Erst schlägt man der Community das Spiel vor, an dem man sich versuchen will. Nur wenn allgemein ein Interesse besteht, lohnt die Mühe – sonst wird das Video bei Einsendung kommentarlos gelöscht. Das soll das Werk von Antiautoritären sein? Himmel, nein. Viel mehr befolgen Speed Runner eifrig alle Gebote ihrer Gemeinschaft. Und überaus ehrgeizig sind sie. Das lässt sich gut beobachten anhand von Sequenzen, in denen Runner in Aufzügen oder Schwebebahnen befördert werden. Während der Fahrt laufen sie auf und ab in ihren Käfigen wie Bürohengste, die gar nicht früh genug zu ihrem nächsten Termin galoppieren können. Los, los, los, hört man die Speed Runner förmlich brabbeln. Speed ist das Stichwort. Finger weg von solchen Drogen, fällt dem Außenstehenden ein.



In der Ruhe liegt der Schabernack

Geruhsamer lebt, wer den Anleitungen von J.P. Morris folgt. Der Amerikaner ist bekannt dafür, auf die ihm eigene Art Unmögliches aus Spielen hervorzulocken: ausgeglichen wie ein Buddha. Sein Motto geht wie folgt: Wenn es sich lohnt, es zu tun, lohnt es sich, es falsch zu tun. Als Attacke auf die Spiele versteht er das keineswegs. Das Gegenteil: Hand legt er nur an seine Lieblingsspiele. »Um den Spaß zu verlängern.« Wenn man so will, kitzelt er sie. Er greift in alle Logiklücken, die er findet, und bewegt da gemein die Finger. Von wegen Umsturzversuche! Wenn dabei tatsächlich ein System stürzt, dann stürzt es ab. Um gleich darauf wieder hochzufahren. So ist das beim Kitzeln. Wer unten liegt, bricht gelegentlich vor Lachen zusammen. Dann erholt man sich. Straßenkampf geht anders.

Zuerst bürstete J.P. Morris die Rollenspiele der **Ultima**-Reihe gegen den Strich. **System Shock**, **Thief** und **Deus Ex** folgten. Nach Morris' Anweisungen

lernt man, wie man in **Deus Ex** über Wasser gehen kann wie ein morbider Jesus: Indem man Möwen vom Himmel schießt, die, ewig flügelschlagend, als Trittbretter an der Oberfläche treiben. Oder wie man Soldaten gegen Staubsauger, Vasen und andere harmlose Gegenstände aufhetzt. Man lernt auch viel kennen. Beispielsweise diverse Arten des Selbstmords, die nicht zwangsläufig den Tod zur Folge haben. Einer davon geht so: Man krabbelt in einen Lüftungsschacht und streckt die Arme, Beine oder den Kopf mit Absicht so hinaus, dass Dobermänner herzhaft davon abbeißen können. Klar hat man die Hunde extra angelockt. Danach – verheerend lädiert – führt man eine Explosion herbei, der man knapp entkommt. Und siehe da: Nach dem Ortswechsel ist die Lebensenergie voll aufgeladen. Die fraglichen Teile fehlen immer noch. Nicht weiter schlimm, auch als fliegender Kopf ist das Leben lebenswert. Man erntet sogar einigen Respekt.

»Am Ende schaffte ich es wirklich, ihn umzubringen«

Wer wenigstens noch Arme hat, kann den nächsten Trick versuchen: eine Wasserleiche durch die Gegend zerren, um solche Gesprächspartner in ein Dilemma zu treiben, die einem dringend etwas sagen wollen. Angewidert rennen die weg und kommen zurück. Und rennen weg. Und kommen zurück ... Oder den: An einer bestimmten Stelle trägt man Kisten an eine Mauer heran, um rüberzuklettern. Auf der anderen Seite wartet das Ende der Welt, das Nichts – außerdem eine Grenzerfahrung: Bevor man stirbt, zerlegt sich die Spielwelt in Fragmente, die einem vor den Augen tanzen wie die Muster in einem Kaleidoskop.

Für Farbenräusche entwickelt man nach einer Überdosis Morris ohnehin eine Vorliebe. Kein Gegenstand mehr, den man nicht prüfend in den Mund stecken würde, auf halluzinogene Wirkung hoffend. Es ist erstaunlich, wie reichhaltig Morris' Kenntnisse in virtuellem Drogenmissbrauch sind.

»Als König der Wölfe unter Schafen wüten«

Noch einmal belegt das übrigens die freiheitliche Gesinnung von Spielen: Nie kommt es zu Festnahmen, nie wird man Leibesvisitationen unterzogen. The shit is legalized. Punks träumen davon.

Gemach im Gemach (des Königs)

Am Anfang handelte Morris instinktgesteuert: »Ganz genau kann ich mich gar nicht mehr erinnern, aber in **Ultima 6** hatte ich plötzlich diese irrationale Wut auf Lord British, das weiß ich noch, wahrscheinlich, weil der da auch als Bestandteil des Kopierschutzes auftrat. Ich fühlte mich seltsam verpflichtet, ihn dafür zu bestrafen und seinen Thron zu besteigen. Am Ende schaffte ich es wirklich, ihn umzubringen – obwohl er unsterblich sein sollte. Das hat mich auf den Geschmack gebracht, schätze ich.« Morris musste nur ein Nickerchen des Tyrannen abpassen – als dieser in den Gemächern schnarchte, schlich Morris sich leise heran, ein Glasschwert in der Hand. Dann reichte ein einziger Streich. Die Entwickler hatten Lord British zwar unbesiegbar stark gemacht, aber nicht unverwundbar. Den Schlaf hatten sie nicht mitbedacht.

Damals tauschte Morris Instinkt gegen Kalkül. Den nächsten Versuch wagte er in **System Shock**. »Es gab da eine Szene, in der Edward Diego aus dem Nichts auftaucht und angreift, sobald man in einer Weltraumkapsel fliehen will. Das ist als großer Kampf gedacht. Ich trug erst einen Berg von Sprengstoff zusammen und platzierte ihn an der fraglichen Stelle, eine Tretmine war auch dabei. Das hat funktioniert. Ich schickte mich an, die Kapsel zu besteigen, Diego kam – und ging gleich wieder.«

Mit **Ultima 8** wuchs aus der Begeisterung fürs Querspielen eine Website, die heute beliebter ist denn je: www.it-he.org. »**Ultima 8** war zu früh herausgekommen und steckte voller Fehler. Ich stellte fest, dass ich diese ausnutzen und so eine Komplettlösung schreiben konnte, die etwas eigenartig war, eine Anleitung zum Schwein sein. Ab da hatte ich meinen Ruf weg.« Im Vortext dieses Anti-Walkthroughs verspricht Morris unter anderem, man könne den Weihnachtsmann auf einem Altar opfern. Das stimmt zwar nicht, in Wahrheit bietet man den Göttern Sektenbrüder dar, die nur kurz am ganzen Körper rot anlaufen. Aber das ist schon nah dran am echten Erlebnis. Und die anderen Hinweise stimmen. Bei der großen Zauberprüfung zu betrügen, ist ja auch etwas. Oder zu wissen, wie man Freunde regelmäßig bestiehlt, ohne Ärger zu kriegen. Oder als König der Wölfe unter Schafen zu wüten.

Die Brötchenbrücke

In **Ultima 9** schließlich stellte Morris fest, wie klein der Abstand zwischen den











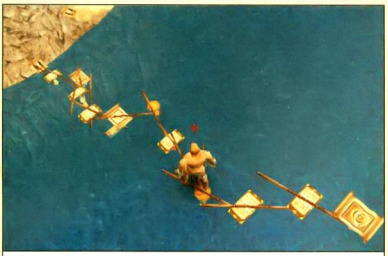
Highschool-Schüler Andrew bebildert seinen **GTA-Walkthrough** im Netz mit Aufnahmen, die seine Digitalkamera auf die Schnelle geschossen hat. Immerhin, der Inhalt kommt (verwackelt) rüber.



Turmbau zu Quakeylon: Man türme sich aufeinander und balanciere mit rudernden Armen. Gemeinschaftsbildender kann Spielen kaum sein ...



Der **Avatar** auf dem Blau schwebend. Über dem Avatar schwebend: der Schatten eines Drachen. Auch der wird sich wundern: Ein Mann geht über Wasser.



Brückenbau in **Ultima 9**: Stöckchen an Stöckchen. Bis man merkt: Herrje, Brote schwimmen von selbst. Dann schmeißt man die rein und hat keine Arbeit mehr.



Spiel überreizt – Spiele können sich zur Wehr setzen, wenn man es übertreibt mit **Regelbrüchen**.

Inseln bloß war, über die sich die Spielfläche verteilte. Damit man nicht viel zu früh geradewegs von einer zur anderen schwamm, waren Tiefwasserzonen eingefügt worden. Eine Schutzmaßnahme. Der lange Weg durch die Story sorgte dafür, dass man gestählt ins Finale eintrat. Morris nahm es als persönliche Herausforderung. Jetzt wollte er erst recht zu früh hinüber zur letzten Insel, viel, viel zu früh: sofort. Er nahm allerlei Gegenstände und warf sie ins Wasser: Flaschen, Stäbe, Gaslaternen. Die Objekte gingen im Wasser unter, aber mit Zauberkraft konnte er sie heben und auf diese Weise lange Stege und Brücken bauen. Schließlich fand er heraus, wie es noch viel einfacher ging. Brotlaibe! Brotlaibe haben tolle Eigenschaften in **Ultima 9**: Sie treiben von alleine an der Wasseroberfläche, weichen nicht auf – und leuchten in der Nacht. Seither ist Brot das Baumaterial seiner Wahl.

»Brot ist das Baumaterial seiner Wahl«

Die Spielzeit **für Ultima 9** hat sich durch Morris' Abkürzungen mehr als halbiert. Dem **Morrowind**-Spezialisten gleich, fand er nämlich auch Mittel und Wege, den vorgezogenen Schlusskampf für sich zu entscheiden. Als Speed Run gilt seine Methode jedoch nicht – nach den Wettkampfstatuten gründet sie auf unsportlichen Verstößen, und möge sich der Täter seelisch noch so sehr im Gleichgewicht gefühlt haben. Insofern könnte man sagen, J.P. Morris pfeift auf die Regeln der Speed-Run-Gesellschaft, er ist ein Speed-Run-Punk. Ansonsten ist er bloß ein einfallsreicher Spieler.

Junge Wilde

Der Highschool-Schüler Andrew O. Hart dagegen lebt seine Kreativität genügend an **Half-Life**-Mods aus (www.hl2or.cjb.net). Beim Querspielen zählt für ihn etwas anderes: Da mag er es brachial und geradeaus. Der Kick ist ihm wichtig. Wenn Andy in **GTA San Andreas** unterwegs ist, dann um Extremsport zu treiben. Car-Surfing heißt die beliebteste Disziplin. Man stoppe ein Auto, steige dem Fahrer aufs Dach und schieße in die Motorhaube wie ein Irrer oder in die Luft wie ein Cowboy – in beiden Fällen rauscht das Gefährt los, als wäre der Teufel hinter ihm her. Während der Gepiesackte in wilden Schlangenlinien fährt, um seinen ungebetenen Gast in die Büsche zu werfen, breitet jener die Arme aus, bleibt locker in den Knien und genießt die Höhenluft. Ganz Todesmutige surfen auf Polizeiautos.

Andy O. Hart springt auch ohne Fallschirm aus Flugzeugen oder jagt Autos durch die Half-Pipes im Skatepark. Beides machte ihm zwar in **GTA Vice City** um Einiges mehr Spaß. Das Springen, weil man es trotzdem überlebte, das Auto-Skating, weil man leicht echte Tricks und Figuren hinbekam, davon ist heute nur noch der kleinste übrig: rüber über die Schanze und danach aufs Maul legen. Aber für einiges Vergnügen am Krachen und Scheppern langt es auch damit noch. Im Grunde will Andy sowieso nicht mehr als Draufgänger sein – wer wäre mehr Draufgänger als einer, der draufgeht. Springt er halt aus dem Flugzeug, um unten zu zerschmettern! Macht er's halt mit diesem Ziel! Heißt ja schließlich Extremsport. »Wasted«, sagt der Monitor. Dann lädt Andy neu und springt auf was anderes drauf. Wasted. Wasted. Wasted. Immerhin kann er's mit passgenauer Bauchlandung auf vorher ausgesuchte Punkte. Auch Andy hat eine Anleitung ins Internet gestellt. Die deutet viele Wege an, die man in **GTA San Andreas** einschlagen kann. Die allermeisten führen in Sackgassen.

Bloß noch ein Bisschen unproduktiver, und es ergäbe sich womöglich doch eine Spielweise für Punks. Verweigerung gegen das System Computerspiel wäre die einzige Möglichkeit – wenn man gleich zu Beginn an einer Straßenecke Platz nähme und dann gar nichts mehr täte. Das wäre wenigstens die passive Variante des Punks, wahlweise interpretierbar als Abhängen und Schnorren oder engagierte Demonstration von Ablehnung.

Aber Vorsicht, selbst dann könnte noch einer kommen und sagen, man habe sich angepasst, man spiele ja mit, das System habe gewonnen, Spießerschwein! Wer ein Computerspiel startet, der spielt. Egal wie. Blöde Freiheit. Nur der Aus-Knopf hilft raus.

Daniel Ch. Kreiss



Top-Hits

Einkaufsberater zum Fest: Die besten DVDs des Jahres 2005

Top-Tests

Aktuelle DVD-Player, AV-Receiver und Subwoofer im Test

Top-DVDs

Krieg der Welten, Titanic SE, Star Wars Episode III

DVD aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

MAMMA MIA, MACHINIMA!

Das Eis ist gebrochen: Machinima, die mit Computerspielen gemachten Filme, treiben jetzt Blüten. Was es gibt. Warum es toll ist. Woher es kommt.



DER **AUTOR**

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Bob Block sieht aus wie der wuchtige Sessel, auf dem er sitzt. Und wie der Schreibtisch in dem Fernsehstudio. Bob ist auch genauso gemacht wie seine Möbel, vom gleichen Stoff. Nur redet er viel mehr. Die Arme aus schwarzen und roten Bauklötzen fuchteln durch die Luft. Der weiße Mund bewegt sich unablässig. Die Augen blicken äußerst konzentriert – fast hätte man gedacht, böse. Aber Bob ist nicht böse.

Freundlich erzählt er auf dem Bitfilm Festival 2005 in Hamburg, was das denn sei, Machinima (gesprochen: maschinima; die Erklärung der Wortschöpfung liefern wir noch). Nämlich Filme, die innerhalb von Computerspielen aufgezeichnet und anschließend in Schnittprogrammen montiert und nachvertont werden.

Von der Leinwand runter guckt Bob Block auf seine Zuschauer wie ein abstrakter Harald Schmidt und streut Witzchen. »Machinima kann man aber auch ganz anders machen, als die es am Anfang gemacht haben. Mit weniger Bier. Vielleicht. Auf jeden Fall mit nächtelanger Arbeit alleine vor dem Rechner. Dann kommt so was wie das hier raus.« Die Regie spielt einen Ausschnitt ein.

»Wie ein abstrakter Harald Schmidt«

Nacheinander behandelt Bob Block alle Kapitel der kurzen Geschichte der Machinima und jubelt über die Fortschritte: Am Anfang darüber, dass überhaupt wer auf die Idee gekommen ist, am Ende darüber, dass es mittlerweile Machinima gibt, die richtig gut gemachte Filme sind. Bescheidener Bob. Was der Moderator nämlich verschweigt: Er selbst gehört zu den Höhepunkten.

Talkshow aus dem Ego-Shooter

Bobs Show ist keine festgelegte Animationssequenz. Zum ersten Mal findet in Deutschland eine Live-Inszenierung von Machinima statt. Bobs Studio ist ein eigens entworfener Level in **Unreal Tournament 2004**. Gestik und Lippenbewegungen passieren in Echtzeit, gleichfalls die fernsehtypischen Einstellungswechsel der Kamera.

Unweit der Leinwand, hinter einer Trennwand versteckt, sitzen die Künstler Friedrich Kirschner und Klaus Neumann an einem Laptop und steuern das Geschehen. Kirschner leiht Bob Block gleichzeitig die Stimme. Neumann hat seinen Mikrofonauftritt kurz darauf, als Gast in der Show: als Sascha der zärtliche Diskotänzer, der sexy Hüftschwinger – ehemals Figur in einem Ego-Shooter. Sascha nutzt die Gelegenheit, um für seinen Film »Peacemaker« Werbung zu machen. In dem tanzt er an der Seite des Adventure-Helden aus **The Westerner** für den Frieden, bis ihm der Schweiß aus der Kampfmontur trieft. Eine »dirty« Angelegenheit auch insgesamt, knapp bekleidete Damen inbegriffen. Bob Block hört hingerissen zu.

Erst als Sascha anhebt, eine eigene Drehbuchidee auszubreiten, von der Schneehündin Leila in schlimmer Not – da schneidet Bob ihm das Wort wieder ab: »Vielen



Die Handlung des Rollenspiels **Anachronox** kann in Einzelteilen heruntergeladen und zum kompletten Spielfilm zusammengesetzt werden.



Red vs. Blue: »Sag mal, was wollen die eigentlich mit unserer Basis?« - »Die gehört aber uns.« - »Und wir, was machen wir hier?«

Dank und viel Glück für die Zukunft! Tschüss, Sascha!« Die Sendung geht zuende, nachdem die Zuschauer Gelegenheit hatten, an Bob Fragen zu stellen. »Habt ihr Machinima verstanden? Was wollt ihr wissen?« Ein kitzeliger Moment, das Publikum besteht größtenteils aus Filmstudenten und anderen Kinogängern, die anscheinend keinerlei Beziehung zu Spielen haben. Sie zögern. »Alles verstanden, ernsthaft?« Nur einer traut sich die eine Erkundigung: in welchem Spiel Bobs Studio noch mal genau entstanden sei. Die Anderen wirken beschäftigt damit, die Sache erst einmal einzusortieren, dieses neue Zeugs. Fanden sie das beeindruckend, das da eben? Oder angeberischen Firlefanz, »sieht ja doch nicht so gut aus wie Shrek, wollen wir mal ehrlich bleiben«? Und doch: sie applaudieren los.

Wo der Holzhacker König ist

Mit ruhigem Gewissen hätten sie beeindruckt sein dürfen. Denn live inszenierte Machinima sind schwierige Leistungen: Nicht nur lenken die Regisseure alle Figuren und Kamerabewegungen. Zugleich sollen sie das richtige Timing und den Gestaltungsplan im Kopf behalten, im Fall der Bob-Block-Show kamen außerdem die Sprechrollen hinzu. Fernsehregisseure würden durchdrehen und sich am roten Künstlerschal aufhängen. Umso erstaunlicher, dass Bobs einzige Fehler ein paar zögerliche Momente blieben, in denen er nach Worten suchte. Kirschner musste gerade auf der Tastatur umgreifen, er programmierte die nächste Aktion. Solch kleinen Pannen können ja auch in echten Fernsehstudios passieren.

»Live-Machinima sind schwierig«

Vorreiter in Sachen Live-Performance ist der amerikanische Ill-Clan. In dessen erster Aufführung versuchte ein Koch namens Carlo, den Holzfällern Larry und Lenny zwei Dinge beizubringen: Wie man als Italiener ist, also: isst. Und wie man als Italiener zu diesem Zweck Kekse backt. Carlo verzweifelte. Lenny sollte bloß Gewürze sammeln. Um die Suche zu erleichtern, hackte er den Wald weg. »Ich dachte, dann sehen wir besser.«

So ging es zehn Minuten lang, pointiert im Text, brillant in der technischen Umsetzung mit dem guten alten Ego-Shooter **Quake**. Als Experiment war es begonnen worden. Am Ende hatte der Ill-Clan die Königsdisziplin der Machinima erfunden. Denn die Inszenierungen verschwinden nicht wie Theater, wenn das Publikum gegangen ist – als Mitschnitt bleiben sie erhalten wie eine Sendung von **Wetten, dass ...**

Lieber vom 1-Meter-Brett?

Am anderen Ende der Skala – in Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad – befinden sich Machinima, die in **Die Sims 2** oder **The Movies** entstehen. Beide Spiele sind nebenbei für das Filme machen und vorführen gedacht. Man muss nur imstande sein, mit der Maus zu klicken, und eine Idee haben. Anleitungen weisen den Weg. Hardcore-Freaks in der Szene schimpfen darüber, das gelte ja gar nicht, wenn alles vorbereitet ist. Gilt aber wohl!

Einmal **Visiting Scrooge** von Britannica Dreams anschauen und Bescheid wissen. Der Zweiteiler ist nach einer aufwendigen Radioproduktion der Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens entworfen. Auch im Wettbewerb des Bitfilm Festivals gewann ausgerechnet so eine Bastelkreation aus **Die Sims 2**. **The Awakening** von April Hofmann ist eine Trilogie über Alan den Spielbewohner, der Zweifel an seiner Welt bekommt: an den Denkblasen über seinem Kopf; an den Feuerwehrmännern, die immer das Gleiche brabbeln, egal, wie oft man sie ruft, weil der Herd brennt; an der Beschränktheit seiner Freunde. Eine Truman-Show.

Klaus Neumann, der auch die Website www.machinimadeutschland.de betreut, sagt bloß: »Wieso sollte das kein Machinima sein? Auf welche Art jemand zu seinen Ergebnissen kommt, ist doch völlig egal.« Kirschner ist ohnehin ganz aus dem Häuschen wegen **The Awakening**. Ein wunderbarer Film sei das! Schon vor der Preisverleihung drückt Kirschner dem Beitrag beide Daumen – obwohl er selbst im Wettbewerb vertreten ist. Wenige Wochen später, auf dem Machinima-Filmfestival in New York, erhält sein Film **Person 2184** die Auszeichnungen für das beste visuelle Design und die größte technische Leistung.

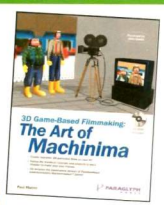
So einen Preis wird April Hoffman vermutlich nie bekommen. Die Fitnesstrainerin hat gar nicht die nötige Lust, sich in die Untiefen irgendeiner Software zu werfen. Sie fand lediglich die Vorstellung verlockend, mit einem Spiel einen Film zu drehen. Sie sagt: »Filme habe ich immer gemocht und ich halte mich für einen kreativen Menschen, aber einen richtigen Film zu drehen ist ohne Ausbildung und Geld so gut wie unmöglich. Deshalb finde ich Machinima aufregend. Es gibt jedem die Möglichkeit, etwas Unterhaltsames zu schaffen und mit anderen zu teilen.«

Erster Frühling für ein Genre

The Movies existiert aus diesem einzigen Grund. Allein als Strategiespiel wäre

Der Einstieg in Machinima

3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima with CDROM von Paul Marino. EUR 38,50. ISBN: 1932111859.





Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments von Matt Kelland, Dave Morris, Leo Hartas. EUR 29,50. ISBN: 1904705642.

Das deutsche Portal:
www.machinimadeutschland.de

Die Szenezeitschrift:
www.machinimag.com

Die Machinima-Academy:
www.machinima.org

Das US-Portal:
www.machinima.com

Anleitung und Hilfestellung: www.3dbuzz.com



Die **Macher** von Red vs. Blue: Burnie Burns (rechts) und Matt Hullum (links) haben das bis dato erfolgreichste Projekt geschaffen.



Die komplette Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens als Machinima. Stimmungsvoller kann man **Die Sims 2** nicht verfremden.

es die Entwicklung nicht wert gewesen. Und wer so kurz nach der Veröffentlichung auf die Community-Seiten schaut, findet bereits eine so lebendige Filmszene vor, dass man augenblicklich aufhört, über die Daseinsberechtigung von Machinima nachzudenken: Es sieht so aus, als hätten alle ihr Leben lang auf Machinima gewartet! Zwei Beispiele bisheriger Versuche: **The French Democracy** bebildert – naiv, aber leidenschaftlich – das Ausbrechen der Straßenkämpfe in Frankreich. Der deutsche **Am Ende der Distanz** beginnt arg weltschmerzig, steigert sich aber zu einem ansehnlichen Eifersuchts-Thriller.

Zwischen diesen Extremen, der Live-Performance und dem Baukastenverfahren, verändert Machinima ständig Farbe und Form. Musikvideos an vorderster Front: **Battlefield 1942** gibt eines her, in dem Soldaten zu Eminems Song »Without me« rhythmisch die Köpfe nicken und mit Jeeps gegen Hauswände rummsen. Auch **World of WarCraft** lädt seine Kämpfer zum Tanz: Die Zwergen und Orcs shaken zu Elvis' »Little less conversation«. **Everquest 2** hält die dollsten Momente im Leben eines Kampfmönchs fest, während das Lied »Adiemus« passende Schwülstigkeit addiert. Es ist nicht immer eine Pracht, aber Schmunzeln ist meistens drin. **Still seeing Breen** von Ill-Clan-Mitglied Paul Marino gehört zu den professionelleren Stücken. An Lippensynchronität übertrifft es die entsprechenden Szenen in **Half-Life 2** zumindest deutlich: Der G-Man, das Blassgesicht im Anzug, als Sänger der Trauerrockband Breaking Benjamin. Man wusste es ja immer – da war diese gewisse Ähnlichkeit mit dem älteren David Bowie ...

»Musikvideos aus Battlefield 1942«

Die Zwischensequenzen des Rollenspiels **Anachronox** sind als Spielfilm auffindbar. Es gibt Filme, die **Dungeon Siege 2** entsprungen sind. Oder **Neverwinter Nights**. Oder dem Strategietitel **Dark Reign 2**. Oder den Sportspielen von EA. **Max Payne 2**. **Jedi Knight**, **Counter-Strike**. Und, und, und.

Kasperle, bist du da?

Als Machinima anfing, als es diesen Namen noch gar nicht gab, waren die Filme nichts anderes als aufgenommene Spielrunden. Weder erzählten sie Geschichten, noch waren sie besonders geschnitten. Noch sollten sie überhaupt Filme sein. Der Ego-Shooter **Doom** war das erste Spiel, das die zwei Voraussetzungen erfüllte, damit Machinima entstehen konnte: Erstens ließen sich gute Kämpfe auf platzsparende Art abspeichern. Nicht die eigentliche Darstellung auf dem Bildschirm wurde aufgezeichnet. Sondern nur Daten, die festhielten, was sich wann an welcher Stelle im Spiel ereignet hatte. Das ging so klein zusammen, dass es auf eine Diskette passte und getauscht werden konnte. Der Tauschpartner lud die Daten dann in seine Version von **Doom**, und das Spiel vollzog alle Aktionen identisch nach. Es sah aus wie eine Videokopie, war aber keine. Zweitens: Die offene Software-Architektur von **Doom** machte erstmals Modifikationen eines Spiels im großen Stil möglich. Aus den eigenen Maps und Models, welche die Spieler bald erstellten, sollten später die Kulissen und Filmfiguren der Machinima werden.

Ruckartig ging die Bewegung los, als **Quake** auf dem Markt war. Zunächst begannen einzelne Gruppen damit, die Aufnahmefunktion für mehr zu benutzen als bloß zur Dokumentation von Duellen. Sie verabredeten sich im Mehrspielermodus und spielten Puppentheater. Dialogzeilen gaben sie per Tastatur ein. Sozusagen war der Stummfilm der Machinima geboren. Und mit ihm Live-Action-Machinima. (Wobei »live« weniger bedeutet als bei der Live-Performance – lediglich, dass Spieler die Figuren frei steuern, während die Kamera mitläuft.) **Diary of a camper**, genau so entstanden, wurde als der erste Machinima-Film bekannt. Weil die Community Sinn für Klassikerpflege bewies, steht er heute wie damals zum Download im Netz.



Das **Bitfilm Festival 2005** in Hamburg richtete zum dritten Mal einen Machinima-Wettbewerb aus. Das Filmpublikum fremdelte trotz aller Aufgeschlossenheit noch immer ein wenig.



Klaus Neumann sucht Nachwuchs: Schreiben Sie an info@machinimadeutschland.de.



Kein richtiges Machinima mit Die Sims 2? Hingebungsvolle Projekte wie **The Awakening** oder The Strangerhood lassen das Motzen verstummen.



Eines der zahllosen Musikvideos: Shut up and dance bringt die **World of WarCraft** in Stimmung. DEN Griff kennen wir von Michael Jackson.

Komödiantenstadl

Die erfolgreichste Fortsetzung dieser Anfänge ist eine Machinima-Serie, die mittlerweile an die 70 Folgen heranreicht: Die Komödie **Red vs. Blue**, auf der Basis von **Halo**, wird monatlich hunderttausendfach heruntergeladen und ist sogar auf DVD erhältlich. Im Vergleich eine schier unwahrscheinliche Dimension. Im Besonderen, weil der Erfinder ursprünglich gar nicht wusste, was er tat. Schon gar nicht, was er lostrat. Machinima? Nie gehört. Als ihn jemand aufklärte, gab es **Red vs. Blue** schon lange.

Burnie Burns hatte den Plan, Tipps-und-Tricks-Videos für eine Website herzustellen. Durch Zufall entdeckte er, dass **Halo** sehr nach Film aussah, wenn man das Spiel in die Breitbildanzeige schaltete. Die störenden Informationen zum Stand von Munition oder Lebensenergie verschwanden, wenn oben und unten die schwarzen Kinobalken einrückten. So schlüpfte Burns an seiner Xbox in die Rolle eines Kameramanns. Freunde von ihm übernahmen Gamepads an weiteren Konsolen und sorgten dafür, dass Burns filmen konnte, wie **Halo**-Soldaten im Mehrspielermodus das taten, wofür sie bestimmt nicht echtzeitberechnet werden: quatschen und tratschen.

»Halo: quatschen und tratschen«

Nachher legte Burns eine witzige Synchronisation über die Szenen, auf einmal war **Red vs. Blue** einfach so da: Die Saga der einen Armee von Ahnungslosen – und der anderen Armee von Ahnungslosen. Seither debattieren sie in zwei Lagern über Sinn und Unsinn der Existenz oder von Beziehungen. Und warum man einen Krieg um Flaggen führt, die allen Beteiligten piepegal sind. Und wenn sie nicht gestorben sind, debattieren sie auch morgen noch.

Die Sätze, mit denen alles begann, gehen so: »He.« – »Ja?« – »Hast Du Dich jemals gefragt, weshalb wir hier sind?« – »Das ist eines der großen Rätsel des Lebens, nicht wahr? Warum sind wir hier? Sind wir das Produkt irgendeines kosmischen Zufalls? Oder ist da wirklich ein Gott, der alles sieht, weißt Du? Der einen Plan mit uns hat und so. Ich weiß auch nicht, Mann. Aber es hält mich nachts wach.« Pause. Darauf der Andere: »Was? Ich meinte, was machen wir hier – in diesem Canyon!« - »Oh! ... Ja.« Pause. Der Andere noch einmal: »Willst Du darüber reden?«

»Willst du darüber reden?«

Burns Firma Rooster Teeth ist aus der Szene nicht mehr wegzudenken. Ihre jüngsten Coups heißen **The Strangerhood**, eine Sitcom frei nach Die Sims 2, sowie **P.A.N.I.C.S.**, ausgeschrieben: »people acting normal in crazy-ass situations«. Die Persiflage auf das Gruselspiel F.E.A.R. funktioniert im Grunde nach den gleichen Prinzipien wie **Red vs. Blue**. Bloß stehen die Soldaten jetzt in geschlossenen Räumen statt zerklüfteten Tälern. Und die unsäglichen Weisheiten, die sie austauschen, handeln von Dämonen und Besessenheit. Einmal machen die Soldaten Schattenboxen: »Ist er weg?« – »Ja! Wir sind die Besten!« – »Aber was, wenn nicht? Der Geist ist unsichtbar, oder? Er könnte in einen von uns gefahren sein!« – »Das ist ein guter Punkt, Frank.« Er schießt den Dritten im Bravo-Team über den Haufen. »Bist Du verrückt! Wieso hast Du das gemacht!« – »Es ist, wie Du gesagt hast, Frank. Der Geist hatte einen von uns im Griff. Da der Geist uns das nicht verraten hätte, wusste ich, Du kannst es nicht sein. Ich war es auch nicht. Logisches Denken.« – »Aber das war doch nur geraten!« – »Nein, eigentlich nicht. Ich habe es ziemlich sorgfältig durchdacht.« – »Ich meine, ICH habe geraten.« – »Oh. Das hättest Du sagen sollen.«

Rooster Teeth gewann die Website MTV.com als zahlungskräftigen Sponsor für **P.A.N.I.C.S.** Solche Live-Action mit aller Dialoglastigkeit, die man lieben oder hassen kann, ist lebendiger denn je.



In the waiting line lief als Clip der Band Zero 7 über den Fernsehsender MTV. Da sorgte Machinima zum ersten Mal für offene Münder.



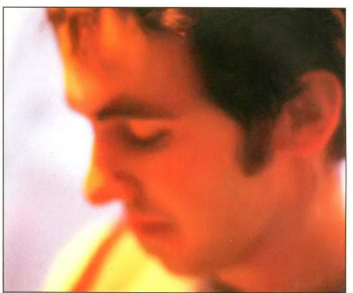
Bloodspell soll im Winter erscheinen. Der Abend füllende Spielfilm ist mit Neverwinter Nights gemacht und stammt von Hugh Hancock.



Der Ill-Clan aus New York war das erste Team, das sich eine **Live-Performance** traute.



Das englische Pendant zum amerikanischen Red vs. Blue: **A Great and Majestic Empire**.



Friedrich Kirschner ist der preisgekrönte Avantgardist unter den Machinima-Machern.

Allerdings stößt dieses Konzept von Machinima an Grenzen, wenn jemand Filme im Sinn hat, denen man die Spiele nicht mehr anmerkt – inhaltlich oder gestalterisch. Das fängt bei Einfachem an: Was, wenn man Bewegungen zeigen will, die das Spiel nicht vorsieht? Wer mehr Freiheit sucht, muss zwangsläufig Bekanntschaft mit Editoren machen.

Wie am Schnürchen gezogen

Auch die zweite Art der Machinima-Produktion ging bereits aus **Quake** hervor: geskriptete Machinima. Der Programmierer Uwe Girlich schrieb ein kleines Tool mit dem sinnigen Namen »Little Movie Processing Center«, das Daten von Kämpfen, wie jene aus **Doom**, in Text verwandelte – und wieder zurück. Das heißt, es wurde erstmals möglich, Drehbücher für Spielsequenzen zu schreiben, die es nie gegeben hatte. **Quake** nahm sie an und inszenierte wie befohlen. Alles, was man sich ausgedacht hatte, lief automatisch in Bildern ab.

1999 erschien mit dem »Unreal Movie Studio« ein weiterführendes Werkzeug für **Unreal Tournament**, das programmierte Handlungsabläufe und Kamerafahrten gestattete – und dennoch einigermaßen benutzerfreundlich war. Das bislang mächtigste Tool dieser Sorte legte das Machinima-Team Fountainhead Entertainment im Jahr 2003 vor: »Machinimation« machte endlich auch **Quake 3** fit fürs Filme machen nach allen Regeln der Kunst. Fountainhead selbst verwendete Machinimation ausgiebig. Für den Musikclip zu einem Song der britischen Ambient-Band Zero 7 etwa: **In the waiting line**. Und der markierte einen Evolutionssprung in der Ästhetik von Machinima. MTV wollte ihn haben, so atmosphäredicht war er! Und nicht wie **P.A.N.I.C.S.** nur für die Website. Wochenlang lief **In the waiting line** in der Rotation des Fernsehsenders. Der Clip malt märchenhaft die Geschichte eines Roboters, dem die Automatenwelt aufs Herz schlägt. Die Lichter gehen aus auf dem Raumschiff, der Roboter zieht sich in die Phantasie zurück. Dort gießt er die Blumen.

Poetische Bilder sind das Markenzeichen von Fountainhead. In **Anna** stirbt ein Mädchen und zerfällt in Blumensamen. Vögel fressen sie auf, bis auf ein letztes Korn, das Wurzeln treibt. Niedergetrampelt von einem Reh, von Unkraut fast erstickt, überlebt die Pflanze und wird zur Blume. Nur damit eine Hand sie pflückt! In einer Vase verendet sie endgültig. Aber das traurige Ende hat einen Anfang inne: Als sie gepflückt wurde, verteilte Anna ihren Blütenstaub. Der ganze Wald ist zum Blumenmeer geworden. Irgendwie überlebt Anna alles.

»Drehbücher für Spielesequenzen«

Mr. Extravaganza

Friedrich Kirschner, so bescheiden in seiner Person, ist der wagemutigste der Machinima-Ästhetiker. Wie in seinen Live-Performances arbeitet er auch für seine Filme mit **Unreal Tournament**. Matt Hullum von den **Red vs. Blue**-Machern Rooster Teeth schreibt in einer E-Mail: »Friedrich Kirschners Arbeit ist herausragend. Und offensichtlich sehr anders als das, was wir tun. Es ist großartig für Machinima, dass es so unterschiedliche Werke schon gibt, von Avantgarde über narrative Sachen bis hin zu kommerziellen Arbeiten. Das zeigt die Flexibilität des Mediums.«

The Journey hat Kirschner für seinen kleinen Cousin geschrieben. Damit der etwas hat, das ihn beim Aufwachsen ins Medienzeitalter begleitet: Einen Jungen, umgeben von Grau, auf der Suche nach Farbe. Auch **The Photographer** und **Person 2184** beschäftigen sich mit Gefühlen, die man heutzutage haben kann: unterzugehen in der Masse, sich zu verlieren in der Reizüberflutung.

Kirschner nimmt **Unreal Tournament** und krempelt es um. Er baut nicht nur eigene Levels, in denen die Filme spielen, er baut eigene Figuren und



MTV.com und MTV 2 engagieren sich als **Förderer** der Machinima-Bewegung.



Mächtige Game-Engines wie die von **Max Payne 2** ermöglichen die Produktion augenschmeichelnder Animationsfilme – die trotzdem in kurzer Zeit fertig sind.



Gordon Freeman würde vom Glauben abfallen: Der **G-Man** aus Half-Life 2 kann singen.



Angst vor dem **Einstieg** in so ein kompliziertes Hobby? Die Community hilft. Sogar mit einem als Machinima gedrehtem Lehrvideo: »Inside the Machinima«.

Objekte, er tauscht vor allem die Grafikoberflächen aus und setzt stattdessen Bleistiftzeichnungen, Fotos oder Videodateien ein. So entsteht ein Look, der mit dem Spiel nicht mehr das Geringste zu tun zu haben scheint. Sich in diesem Raum, den die Kamera da in Schwenks und Fahrten aufmacht, Deathmatches und Capture-the-Flag-Wettrennen vorzustellen – mag man irgendwie gar nicht probieren.

»Nur 20 aktive Künstler in Deutschland«

Interessenvertreter

Die unterschiedlichen Herangehensweisen an Machinima ergeben international eine wild gemischte Szene. In Deutschland sind lediglich um die 20 Künstler aktiv. Klaus Neumann sagt: »Noch viele mehr sehen zu und interessieren sich dafür. Aber die Zeit und Anstrengung, sich zwei Monate lang hinzusetzen für einen aufwendigeren Film – das hält sie ab.« Mit machinima-deutschland.de versucht Neumann daher einen Knotenpunkt aufzubauen, an dem Anfänger und Erfahrene einander treffen.

So ähnlich war das mit machinima.com, der Website des Schotten Hugh Hancock, der mit Strange Company im Winter einen kompletten Spielfilm mit **Neverwinter Nights** hergestellt haben will: **Bloodspell**. Ihm ist der Begriff Machinima zu verdanken. Zwar war vorher schon jemand auf »Machinema« gekommen als Kombination aus »Machine« und »Cinema« – ein Tippfehler oder Missverständnis auf Seiten Hancocks brachte aber erst das »i« und damit die »Animation« mit ins Spiel. Das »i«, es hätte einem gefehlt.

Der womöglich wichtigste Schritt im Vorantreiben der Machinima-Bewegung war die Gründung der Academy of Machinima Art & Science in New York, gemeinschaftlich initiiert von Paul Marino (Ill-Clan), Katherine Anna Kang (Fountainhead Entertainment), Hugh Hancock (Strange Company), Matthew Ross (Fountainhead Entertainment) und Anthony Bailey (**Quake done Quick**). Die Academy versteht sich als eine Art Gewerkschaft, die gegenüber der Spieleindustrie darauf pocht, dass es lohnenswert ist, Machinima-Macher zu unterstützen: Sei es mit Lizenznutzungsrechten oder vorgefertigten Tools zur Erstellung der Filme.

Immer der Strass nach

Unbestritten, in absehbaren Zeit wird Machinima nicht so detailliert und realistisch aussehen können wie CGI-gerenderte Hollywood-Produktionen. Shrek wird die tiefporigste Haut behalten, das Zottelvieh Sulley aus der **Monster AG** die fluffigst-fallenden Haare und seine kleine Bu die glänzendsten Kinderaugen.

Aber es gibt diese zwei Stärken von Machinima, vor denen stehen die Stars aus der Traumfabrik da wie der König mit den neuen Kleidern: plötzlich nackt. Erstens die Produktionsgeschwindigkeit, zweitens die geringen Kosten. Machinima ist tatsächlich ein Kino, das jeder machen kann, der will. Je nach Ambition auf niedrigerem oder höherem Level. Zum Spaß. Oder als Kunst. Nur Geld verdienen ist wegen urheberrechtlicher Probleme noch ein heikles Vorhaben.

Matt Hullum von Rooster Teeth prophezeit: »Machinima wird in Zukunft eine treibende Kraft in der Animation sein, aber es wird wahrscheinlich nicht mehr so heißen. Traditionelle 2D- und 3D-Künstler und Software-Entwickler werden die Techniken bald in ihre eigene Arbeit integrieren. Sie müssen. Sonst fallen sie zurück.«

Die Integration von Machinima hat auch begonnen. Zuerst war es der TV-Sender BBC, dann der History Channel, der für Dokumentarfilme über geschichtliche Schlachten aufwendige Szenen nachstellte mit Hilfe von **Rome – Total War**. Ein Filmemacher in Weimar setzt gerade an der gleichen Stelle an: Er möchte die Schlacht von Auerstedt 1806 aufleben lassen.

Mamma mia, Machinima!

Daniel Ch. Kreiss



Wer hätte hier **Unreal Tournament** erkannt? Friedrich Kirschner baut mit dem Spiel seine eigene Ästhetikwelt.



The French Democracy (hervorgegangen aus The Movies) versucht eine jugendlich wütende Erklärung der Straßenkämpfe in Paris.



BAMBIS STREICHELZOO

Die Verleihung des Deutschen Spieleentwickler-Preises fand in der glanzvollen Lichtburg in Essen statt. Niedlich wirkte das. Wenigstens EINE Gemeinsamkeit mit dem Bambi!

DER **AUTOR**

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Bei genauerem Hinsehen ist der rote Teppich grün. Und er liegt hinter Absperrungen. Nur die Presse darf drauf. Die zwei Gästeschlangen kriechen links und rechts davon vorwärts.

Zwei Kinder springen her. Eins ruft: »Was ist das hier, was ist das hier?« Im Vorbeigehen antwortet ein Veranstaltungshelfer: »Der Entwicklerpreis, Junge.« Der Junge guckt verständnislos.

Scheinwerfer leuchten zum Himmel hoch und zeigen an, dass in der Essener Lichtburg wieder was los ist. Die Bürger kennen das. Wim Wenders feierte die Premiere seines letzten Films hier. Till Schweiger auch. Im Foyer hängen Fotos von den Stars und von begeisterten Fußgängern, die ihre Arme recken. Heute läuft die Traube von Schaulustigen bald auseinander. Wer schöne reiche Menschen suchte, hat keine gefunden – jedenfalls keine aus Film und Fernsehen. Der Junge, dem der aufgeregte Ruf entfuhr, macht das Beste draus. Seinem Kumpel zischt er ins Ohr: »Ich hab ein Foto im Handy, sicherheitshalber.« Dann hauen sie ab. Die Branche der Computerspiele wünscht sich den Glamour sehr. Bis sie ihn verströmt, dauert es noch. Mühe gibt sie sich schon.

»WEISST DU ÜBERHAUPT, WER ICH BIN?«

SHAKE-HANDS-RITUALE

Am Eingang prüft gewissenhaftes Personal die Gästeliste und klebt den Geladenen blaue Armbänder um die Handgelenke. Wer blau trägt, darf sich entspannter betrinken – an zwei Theken ein Stockwerk höher. Noch besteht kein Anlass, dahinzustürmen: Unten wandern Tabletts mit Sektgläsern, und mit Shrimps in Teigmantel, und mit Fleischspießen in Erdnusssoße.



650 vornehme Gäste drängten sich zu Beginn der Preisverleihung zum überschwänglichen **Small-Talk** im Foyer.

Man begrüßt sich. Vertrautheit wird gepflegt, ob man sich kennt oder nicht. Die Meisten halten sich dran. Aber es gibt die entlarvenden Momente vor der Herrentoilette: »He, gut Dich zu sehen, wie geht es Dir!« – »Du, bei mir ist alles in Ordnung. Und bei Dir? Mensch, das ist so lange her! Weißt Du überhaupt noch, wer ich bin?« – »Mann, Mann, Mann. Klar. Nein. Entschuldige.« Im Geschäft schlägt Ehrlichkeit schnell ins Peinliche.

Über 650 geladene Gäste rücken ins Foyer der Lichtburg nach. Als das Gedränge zunimmt, entschließen sich die ersten Blauträger doch für den Wechsel in den VIP-Bereich zu den Ledersesseln. Einer hat gehört, die Preisverleihung solle ewig dauern, wegen der sage und schreibe 23 Kategorien. »Dann müssen wir vorher ein paar Bier mehr wegtrinken«, sagt er. Aber die Sorge ist umsonst. Unten auf der Bühne kriegen sie gar nicht mit, wenn hier einer aufsteht, die Türen schlagen lässt und Getränke holt.

Die Fanfaren erklingen

Applaus erhebt sich, als Jochen Dominicus auftritt, der früher bei GIGA moderierte. 8.000 Menschen hätten im Internet über die Publikumspreise abgestimmt, sagt er. Ja, denkt mancher sich, eine ungeheuerliche Zahl ist das – fast alle Computerspieler in Deutschland müssen das sein! So annähernd. Die Zahl ist aber erklärbar: Die Abstimmung lief versteckt auf einzelnen Websites. Man verkneift sich bissige Bemerkungen. Daraufhin sagt der Moderator: »Und ich bin mir sicher ...« (nach dem Luftholen steigert seine Stimme sich zur Anfeuerung: »... ein paar von diesen 8.000 Leuten ... SIND HEUTE ABEND HIER BEI UNS! WO SEID IHR, FANS!?« Er sieht sich um. Die Stille bleibt. Vereinzeltes Räuspern. Die Stille setzt sich fort. Gut, keine Fans da. Oder nicht so gut. Das berührt unangenehm. Aber welchen Starlets sollten die auch ins Dekolletee stieren wollen? Den Händedruck von welchem Helden erhaschen? Johlende Menschenmengen, während Programmierer im entstaubten Sonntagsanzug zur Bühne schreiten?

Die Fanfaren verstummen

Irgendwann scheint es leider wirklich, als dauere die Preisvergabe ewig. Obwohl die hohe Anzahl der Kategorien nichts dafür kann. Die Präsentationen gehen bloß immer identisch vonstatten: Ein Trailer der Veranstaltung läuft ab (und strapaziert beim x-ten Mal die

DIE PREISTRÄGER

	1. Platz	2. Platz	3. Platz
Bester Soundtrack/ Ingame-Sound	Ankh	Legend of Kay	Spellforce: Shadow of the Phoenix
Bestes Deutsches Spiel 2005	Ankh	Legend of Kay	Siedler 5
Bestes PC-Spiel 2005 international	Battlefield 2 (nur der erste Platz verliehen)		
Beste Community-Betreuung*	EA Community Team	Das Schwarze Auge: Krieg um die Krone	Söldner: Marine Corps
Bestes Sportspiel*	Fußball Manager 06	World Racing 2	RTL Skispringen 2005
Beste Story/ Spielewelt	Legend of Kay	Ankh	Spellforce: Shadow of the Phoenix
Bestes Game-/ Leveldesign	Legend of Kay	Spellforce: Shadow of the Phoenix	Gem Jam Fever (Handy)
Beste Ingame-Grafiken	Legend of Kay	World Racing 2	Singles 2 – Wilde Zeiten
Bestes PC Spiel/ Casual*	Leisure Suit Larry – Kühle Drinks und heiße Girls	Sven Kommt!	Pinguin versus Yeti
Preis für die innovativste Technik	Marble Revolution	Fritz 9/Trinigy Vision 5.0 GFX Engine	Speedchaser 3D
Bestes Konsolenspiel 2005 international	Nintendogs (nur der erste Platz verliehen)		
Bestes PC Spiel/ Midprice & Addon*	Sacred: Underworld	Siedler 5: Nebelreich	Singles 2
Bestes Interface	Sacred: Underworld	Pirates Ahoy (Handy)	Oscar der Ballonfahrer entdeckt Afrika
Bestes Rollenspiel/ Adventure*	Sacred: Underworld	Spellforce: Shadow of the Phoenix	The Fall
Beste Cutscenes	Siedler 5	The Fall	Back to Gaya
Bestes Strategiespiel*	Siedler 5	Söldner: Marine Corps	Dogs of the Seas
Spezialpreis der Jury	USF (Unterhaltungs-Software-Forum) (nur der erste Platz verliehen)		
Bestes Onlinespiel 2005 international	World of WarCraft (nur der erste Platz verliehen)		

* Publikumspreise



Tobende **Menschenmengen**! 8.000 Fans, die geheim abgestimmt haben! Es klafft die Lücke zwischen Wunsch und Wirklichkeit.



Die Schlacht um den **Oktopus**: Manche hatten vor der Show Bedenken, ob er noch bis zur Büfetteröffnung durchhalten würden.



Trommelfeuer! Die Gruppe sollte für Stimmung sorgen. Viele nutzten die Gelegenheit zum Bierholen.



Beherrschendes Thema auf der **Party** danach war der Zustand der Branche: Wer überlebt, wen reißt es weg?

Nerven), der Moderator wiederholt: »Und gewonnen hat ...«, dann erscheint ein Balkendiagramm auf der Leinwand, und die Neuigkeit ist raus. Glamourös, glamourös. Von den allermeisten Siegertiteln bekommt das Publikum weder Spielausschnitte zu Gesicht, noch Fetzen von Interviews mit den Machern, überhaupt keine Sinneseindrücke davon, warum die Nominierungen berechtigt sind.

Eine Gelegenheit zum Verschnaufen schafft der Auftritt der Musikgruppe »Trommelfeuer«, deren Sound eines sehr eindringlich zurück ins Gedächtnis holt: Die Lichtburg liegt in einer Fußgängerzone. Weil zu befürchten ist, dass gleich ein Hut wandert, leeren sich die Ränge zwischendurch für eine Viertelstunde.

Freundlich ist das Bild, das am Ende von den Gewürdigten bleibt. Die lassen sich vom Brimborium nicht anstecken. Bescheiden sagen sie Danke und freuen sich. Manche sind so aufgeregt, dass ihnen die Skulptur aus den Händen fällt. Abgebrüht tritt allein die Gruppe von Ascaron auf. Die sagen, sie hätten jetzt gewonnen – und nächstes Mal werde es wahrscheinlich das Gleiche sein. Das Augenzwinkern muss man sich denken. Auf der Party später äußert ein bekannter Designer dazu: »Ohne **Sacred** gäbe es die vermutlich gar nicht mehr. Glück gehabt.«

Als die Preisträger für das Finalfoto gesammelt auf die Bühne gehen, hechten die Logengäste längst zum Büffet. Es gibt marinierten Tintenfisch. Wer weiß, ob der für alle reicht.

»ICH HASSE DAS. DIE MACHEN ZAHNPASTASPIELE«

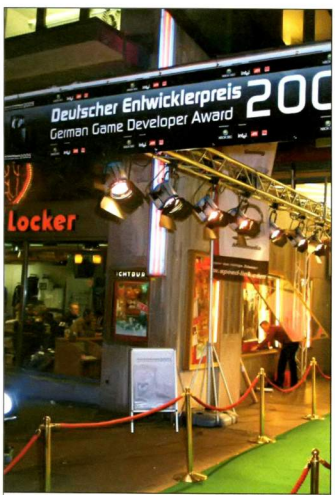
Party-Promenade

Wer überleben und wen es hinwegraffen wird, ist in den Stunden nach der Verleihung das große Thema. Vergessen die Diskussion darum, ob Computerspiele ein Kulturgut sind – die der Bundesverband der Entwickler in diesem Jahr selbst anfing. »Ich hasse das«, knurrt einer. »Machen Zahnpastaspiele und geifern um Unterhalt wie Ex-Frauen.

Natürlich brauchen die Geld, mit solchen Projekten!« Ein anderer sagt: »Wenn wir Unterstützung verdient haben, dann als Industrie, in der Investitionen lohnenswert sind. Nicht wegen ideeller Sachen.« Einer widerspricht noch halbherzig: »Kulturförderung wäre schon schön – vor allem im Prototypen-Bereich. Dann ließe sich mehr versuchen.« Und jemandem fällt ein, dass auf Arte ein Beitrag darüber zu sehen gewesen sei, wie viele Fußballplätze subventioniert würden. Das Geld könne man ja nach der WM auf die Computerspiele umschichten. Aber dann sagt wieder einer: »Wir sind doch noch Garagen-Entwickler, wenn man international guckt. Da muss erst im größeren Stil gearbeitet werden, bevor man auf Kultur macht.« Im Moment sei es schwierig, von Projekt zu Projekt zu kommen, weil die Publisher so straff kalkulierten. Das aufzuheben, dafür sei nicht der Staat da.

Solche Stimmen sind in der Mehrzahl. Allerdings will keiner der Befragten mit seinem Namen genannt werden – weil das unnötig für Unruhe sorge. Wer an Malte Behrmann vom Bundesverband die Frage nach dem Stand der Debatte gerichtet hat, der weiß, woher die Vorsicht rührt. Scharf platzt der Wortführer heraus: »Diese Veranstaltung hier, die ist doch wohl ein Beweis dafür, dass Computerspiele Kultur sind!« Punktum. Jetzt also nicht mehr wegen besonderer Gründe? Wegen des marinierten Tintenfischs? Erwachsen werden braucht seine Zeit. Der Bambi ist ja auch noch ein Rehkitz.

Daniel Ch. Kreiss



Bezeichnend: Die Einladung versprach einen **roten Teppich**. Was da lag, war grün.



»Eh! Tu' ma' Dein Gesäß weg!« Beim Spielen kommen **Promotion-Girls** nicht immer gelegen.



Der **Deutsche Entwicklerpreis** 2005. Falls die Sonne fehlt: Er hat eine eigene Lichtquelle.



Das einzige offizielle Magazin zur PSP

Hardware und Software: Alles zur neuen mobilen Entertainment-Maschine

Schritt für Schritt zum PSP-Profi

- 30 coole PSP-Fakten
- Neues PSP-Zubehör
- Online mit der PSP

Musik und Lifestyle

Die Fantastischen 4, Tony Hawk im Interview, MTV-Star Anastasia

PlayStation2 - Das offizielle Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress



MONEY FOR NOTHING
ECHTES GELD FÜR VIRTUELLE HELDEN

Umstritten, und doch wachsend: **Der Handel mit Gegenständen und Accounts aus Online-Rollenspielen boomt.** Wir beleuchten Hintergründe und die rechtliche Situation.

DIE **AUTOREN**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt bei Schulte Rechtsanwälte in Frankfurt am Main. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de



André Linken ist freiberuflicher Spielejournalist und Leiter eines Redaktionsbüro bereits seit zehn Jahren in der Branche tätig.

2.000 Goldstücke für etwa 150 Euro – klingt fair. Allerdings: Hier geht es nicht um echtes Gold. Sondern um eins von über 2.000 derzeit bei Ebay eingestellten Angeboten zu **World of WarCraft**. Echtes Geld für falsches Gold, für virtuelle Items und ganze real nicht existierende Helden – der Handel boomt. Obwohl Firmen wie Blizzard den Handel unterbinden wollen und die Geschäfte auch unter Spielern umstritten sind.

Solventer Nachmieter gesucht

Angefangen hat alles vor langer Zeit. Den Handel mit Häusern in guter Lage gab's bereits in **Ultima Online**. Doch erst **World of WarCraft** hat das Thema bekannt gemacht. Mehr Spieler einerseits, epische Items und Item-Sets andererseits, das heizt die Nachfrage an. Je mehr die Spieledesigner an die Sammelleidenschaft der Spieler appellieren, desto größer die Verlockung, echtes Geld für Items in die Hand zu nehmen. Je mehr das Hochleveln in Arbeit ausartet, statt Spielspaß zu bringen, desto größer das Interesse am Erwerb bereits hochgespielter Charaktere. Handelsplattformen schießen derzeit deshalb wie Pilze aus dem Boden. In Ebay sind Tausende Angebote eingestellt, obwohl viele Spieleanbieter darauf drängen, dass diese gelöscht werden.

»Eine blödsinnige Diskussion«

Unter den Spielern gehen die Meinungen auseinander. Viele lehnen ein derartiges Treiben als unfair ab, denn die virtuelle Welt soll nicht von den Reichen der echten Welt dominiert werden. Andere ärgern sich, dass aufgrund »professioneller« Spieler die besten Beute-Plätze immer überfüllt sind. Andere nutzen derartige Angebote selbst gerne, um etwa bei einem Zweitcharakter nicht ganz bei Null anfangen zu müssen, oder um die Sammlung wertvoller Items zu vervollständigen. Für viele Spieler erhöht die Chance, ein paar Euro nebenher verdienen zu können, sogar den Reiz des Spiels.

Mischen die Entwickler mit?

Auch die Hersteller sind sich uneinig: Viele lehnen den Item-Handel mehr oder weniger strikt ab und berufen sich dabei auf die (angeblichen) Wünsche der Commu-



nity. Da das Meinungsbild bei den Spielern aber nicht so eindeutig ist, steckt wohl ein anderer Grund dahinter. Dieser wird deutlich, wenn man eine Umfrage unter den koreanischen Entwicklern von MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) betrachtet. Dabei zeichnet sich ab, dass vor allem kleinere Hersteller dem Handel durchaus offen gegenüber stehen. Kein Wunder, denn Angebote in den Handelsplattformen sind ja völlig kostenlose PR. Etablierte Anbieter sind weniger angetan. Auch dies hat Gründe. Zum einen stört es sie gerade, dass die kleinen Konkurrenten hier ohne Kapitaleinsatz auf Augenhöhe vertreten sind. Zum anderen führt ein florierender Handel fast zwangsläufig zu einem erhöhten Aufwand beim Support: Wer übers Ohr gehauen wurde, weint sich oft beim Gamemaster aus. Wenn ganze Accounts den Besitzer wechseln, führen der Wunsch nach Passwortänderung, Wechsel der Zahlungsmittel und ähnliches zu einem erhöhten Betreuungsaufwand.

»Spekulationen machen sich breit«

Süchtig und arm

Vielleicht noch wichtiger sind aber zwei andere Faktoren. Erstens: Wenn der Handel boomt und immer mehr Kunden hier auch noch – neben den Abo-Gebühren – Geld für Items und Accounts ausgeben, könnte sich das MMORPG-Spielen schnell zu einem teuren Hobby ausarten. Das stört das Image, gerade beim süchtig machenden **World of WarCraft** schreiten möglicherweise Eltern ein – oder der Spieler zieht selbst die Notbremse und meldet sich ab. Andere Spieler spielen vielleicht gerade um des Geldes wegen.

Zweitens: Spekulationen machen sich in Online-Games breit. Neben Käufen, die zum Abkürzen von langweiligen Phasen oder fürs Prestige getätigt wurden, gibt es solche, bei denen es sich um echten Handel dreht: Es wird gekauft, um wieder teurer weiterzuverkaufen. Davor haben einige Hersteller Angst – vor allem vor eventuellen Haftungsansprüchen, wenn das Spiel eingestellt oder die Balance verändert wird. Dann könnten nämlich viele Spekulanten ganz schnell viel Geld verlieren.

Biosfear: 1.000 Euro für einen Helden

Beim Handel mit Gold und Gegenständen geht es keineswegs um Kleingeld, wenn man schaut, was für ganze Accounts oder High-Level-Charaktere bezahlt wird. Selbst bei dem in Deutschland nur mittelgroßen Online-Rollenspiel **Biosfear** wurden auf Ebay über 1.000 Euro für Top-Helden geboten.

In Korea, wo MMORPGs viel weiter verbreitet sind als hierzulande, sind auch die zehn- oder hundertfachen Summen üblich. Bei **World of WarCraft** läuft solcher Handel eher im Verborgenen. Kein Wunder: Wen Blizzard erwischt, der riskiert den Verlust des Accounts. Und, anders als Items oder Gold, können Charaktere sowie Accounts kaum anonym verkauft werden. Der Käufer möchte ja schließlich wissen, was er für sein echtes Geld bekommt.

Dr. Andreas Lober/André Linken

Fragen zum Itemhandel

Wie sieht's rechtlich aus?

In den USA wird diskutiert, wem Items aus MMORPGs gehören – dem Hersteller des Spiels oder dem Spieler, der sie erspielt hat?

Eine blödsinnige Diskussion. Das Urheberrecht liegt beim Hersteller, aber der Spieler hat ein Nutzungsrecht. Das bringt einen für die rechtliche Frage des Handels mit diesen Items aber nicht wirklich weiter.

Wie sind dann die Verträge über den Verkauf von virtuellen Items rechtlich einzuordnen?

Es gilt Kaufvertragsrecht, zumindest analog. Wer ein Item verkauft, muss es also im Spiel so liefern, wie das vorher vereinbart wurde. Tut der Verkäufer das nicht, kann der Käufer sein Geld zurückfordern. Dazu gibt es auch Gerichtsurteile.

Ist der Handel mit virtuellen Items und Accounts legal?

Er verstößt jedenfalls nicht gegen Gesetze. Außer natürlich, man begeht hier Straftaten wie Betrug. Kritisch wird es zum Beispiel, wenn Items weiterverkauft werden, die der Verkäufer durch Cheats erlangt hat.

Und die Nutzungsbedingungen der Spiele?

Viele Spieleanbieter versuchen, über ihre Nutzungsbedingungen den Handel auszuschließen. Was den Handel mit Accounts angeht, ist dieses Verbot zumindest dann klar unwirksam, wenn der Account samt Spiele-CD verkauft wird und die Spiele-CD ohne Account nicht nutzbar wäre. Im Übrigen kommt es sehr stark darauf an, wie die Nutzungsbedingungen formuliert sind. Den Handel mit Items und Accounts juristisch wasserdicht zu verbieten, ist zumindest sehr schwierig – falls es überhaupt möglich ist. Die Frage ist aber umstritten und noch nicht von Gerichten entschieden.

Was ist Käufern oder Verkäufern zu raten?

Beim Handel mit virtuellen Items werden sehr häufig die Käufer übers Ohr gehauen. Viele Leute meinen nach wie vor, dass es sich hier um einen rechtsfreien Raum handeln würde. Das ist Blödsinn. Um rechtlich etwas ausrichten zu können, muss man aber alles, was gelaufen ist, beweisen können. Wenn der Vertragsschluss über Hilfsmittel wie Ingame-Chat, IRC, MSN oder ICQ läuft, ist der Nachweis aber kaum zu führen. E-Mail ist besser, aber immer noch schwierig. Optimal ist ein Fax mit Versandprotokoll. Oder eine vertrauenswürdige Handelsplattform.

DAS SAGT EIN HÄNDLER

Itemhändler machen in Korea schon lange Kasse. Auch auf Deutschland hat die Welle übergeschwappt. Gameconomy.de oder Ingameparadise.de heißen einige der Vorreiter. Wir haben mit Tilman Drerup vo nGameconomy gesprochen:

TILMAN DRERUP

Gründer und Geschäftsführer von Gameconomy



PC PowerPlay Wer sind eure Kunden?

Tilman Drerup So einfach lässt sich leider ein Durchschnittskunde von Gameconomy nicht beschreiben. Die Real-Life-Persönlichkeiten hinter den Charakteren könnten wohl verschiedener nicht sein – vom Schüler bis zum Vorstandsvorsitzenden ist alles dabei. Bemerkenswert ist wohl auch, dass zu unseren Kunden nicht nur Gelegenheitsspieler, sondern auch wahre Powergamer gehören, die keine Lust auf ständige Wiederholung eintöniger Spielweisen haben und ab und zu mal eine Abkürzung einschlagen.

PC PowerPlay Was ist der Vorteil einer Bestellung bei Gameconomy gegenüber einem Kauf auf Ebay?

Tilman Drerup Wir sind nicht auf den schnellen eBay-Euro aus – wir versuchen, hochwertigen Support und allen Kunden ein Höchstmaß an Komfort und Sicherheit zu bieten. 24/7-Bestellverfolgung, Rabatte und Ansprechpartner beinahe rund um die Uhr sind nur einige Gründe, die für uns sprechen. Bei Ebay ist meines Erachtens eher das schwarze als das weiße Schaf die Regel.



Stolze Preise: 5.000 Goldstücke für **World of WarCraft** kosten 399,99 Euro. 500 Gold »nur« knapp 47 Euro.

PC PowerPlay Manche meinen, Item-Handel mache ein MMORPG kaputt. Hast Du kein schlechtes Gewissen?

Tilman Drerup Um ein schlechtes Gewissen haben zu können, müsste ich mir ja auch einer Schuld bewusst sein. Ich habe nicht den Eindruck, dass wir mit Gameconomy dem Spiel schaden. Es ist vielmehr so, dass wir Spielern, die nicht ständig spielen können, die Chance geben, ebenfalls ins Spiel zu finden und daran teilzuhaben.

Wir nehmen doch den Spielern in keinster Weise etwas weg – vielmehr stellen wir ihnen gut ausgerüstete und motivierte Mit- und Gegenspieler an die Seite.

PC PowerPlay Leidet euer Absatz darunter, dass Firmen wie Blizzard den Item-Handel bekämpfen?

Tilman Drerup Es ist zumindest nicht förderlich! Damit hatte man aber in diesem Markt schon immer zu kämpfen, so dass ich diese Frage nicht mit Bestimmtheit beantworten kann.

PC PowerPlay Hat ein Kunde schon mal Ärger bekommen, weil er auf Gameconomy eingekauft hat?

Tilman Drerup Es hat Fälle gegeben, in denen Mitspieler mit der plötzlichen Veränderung der Stärke ihrer Freunde nicht ganz einverstanden waren, aber das ist meist recht schnell und im Spiel geregelt und liegt außerhalb unseres Einflussbereichs. So freut man sich beispielsweise immer über einen stärkeren Tank oder schnelleren Heiler, und es kommt im Endeffekt allen zugute.

PC PowerPlay Woher bekommt ihr eigentlich die Items, die ihr dann weiterverkauft?

Tilman Drerup Wir kaufen solche Items von anderen Spielern bzw. vermitteln die Güter zwischen Anbieter und Käufer. Wir legen sehr viel Wert auf zufriedene Kunden. Daher sind unsere Quellen sozusagen handverlesen.

PC PowerPlay Wie kann der Käufer sicher sein, dass die Items, die er bei euch kauft, nicht durch Cheaten entstanden sind?

Tilman Drerup Wir suchen uns die Quellen, wie eben schon gesagt, genau aus. Wir haben natürlich kein Interesse, dem Spiel oder gar dem Kunden zu schaden, was durch erschummelte Güter definitiv passieren würde. Immerhin leben wir ja davon, dass unsere Kunden gerne zu uns kommen und zufrieden gehen.

PC PowerPlay Welche Produkte und Leistungen sind derzeit am meisten gefragt?

Tilman Drerup Die Nachfrage nach virtuellen Gütern bildet recht genau die Userzahlen der verschiedenen MMORPGs ab. Mit der Zahl der Abonnenten fällt derzeit beispielsweise die Zahl der kaufenden Spieler in Star Wars Galaxies und Everquest 2, und steigt bei World of WarCraft kontinuierlich an.

PC PowerPlay Wie kamst Du überhaupt auf die Idee, Gameconomy zu gründen?

Tilman Drerup Meine Multiplayer-Karriere begann damals mit Diablo 2 und der ersten eigenen Flatrate. Recht bald schwelgten meine Charaktere durch extensive Zocknächte im Item-Überfluss, und die überschüssige Ausrüstung wurde an Mitspieler verteilt.

Da mein Zockerleben aber kaum Zeit für anderweitige Beschäftigungen ließ und es im Geldbeutel recht klamm aussah, erregten Chat- und Forenbeiträge von Ebay recht bald mein Interesse. Und es dauerte nicht lange, bis die ersten eigenen Auktionen eingestellt wurden und der Gedanke Gameconomy langsam Form annahm.

PC PowerPlay Spielst Du selbst auch MMORPGs? Wenn ja, welche sind das?

Tilman Drerup Derzeit fehlt mir die Zeit, aktiv selber MMORPGs zu spielen, aber bis vor ein paar Tagen streifte ich noch ab und an durch die Wüsten von Tatooine in Star Wars Galaxies.



Diablo 2, Everquest 2, World of WarCraft: Die Spieleliste liest sich wie ein **Who-is-who** der Rollenspiele.

DAS SAGEN DIE ENTWICKLER

Unter den Anbietern von Online-Spielen gehen die Meinungen auseinander, was den Handel von virtuellen Charakteren und Gegenständen gegen echtes Geld angeht. Nachfolgend einige Statements der Hersteller von wichtigen Spielen aus den vergangenen Monaten:



John Smedley
(Präsident von Sony Online Entertainment)

»Es ist offensichtlich, dass ein großer Teil unserer Spieler entweder nichts gegen diese Aktivität einzuwenden hat oder schon aktiv daran teilnimmt. Wir haben uns mit diesem Thema eingehend beschäftigt und sind überzeugt, dass dies weltweit ein Markt von 200 Millionen US-Dollar ist, an dem sehr viele unserer Spieler durch den An- und Verkauf virtueller Waren beteiligt sind. Zudem wurden Umfragen durchgeführt, und das Ergebnis zeigt, dass die große Mehrheit der Spieler sich entweder nicht um diese Aktivität kümmert oder gern daran teilnehmen würde. Wir glauben, dass wir eine hervorragende Lösung für alle Spieler anbieten, indem wir die Kaufabwicklung nur auf ausgewählten Servern anbieten. Online-Spiele entwickeln sich ständig weiter. Warten wir also ab, wie sich die genehmigten Tauschgeschäfte in Everquest 2 entfalten.«



Richard Garriott
(Erfinder von Ultima Online, arbeitet derzeit an Tabula Rasa)

»Der Handel von Online-Inhalten ist auf lange Sicht nicht mehr aufzuhalten, auch wenn sich die Entwickler noch so sehr dagegen wehren. Allerdings ist es problematisch für uns, eine solche Plattform intern aufzubauen und den Fans anzubieten. Es tut sich nämlich ein Haufen rechtlicher Fragen auf, für die sich kaum eine Lösung finden wird. Wenn wir beispielsweise ein Schwert verkaufen würden und dieses aufgrund von Datenverlust plötzlich verschwindet – zack, haben wir eine Klage am Hals.

Auch darf der Spielspaß unter dem Handel nicht leiden. Dennoch suchen wir ständig nach Wegen, um auch dieses Bedürfnis der Fans, das eindeutig vorhanden ist, zu befriedigen.«



Achim Kaspers
(Burda-interactive Communities)

»Der Handel mit Gegenständen oder Charakteren von Ragnarok Online außerhalb des Spiels ist vom Betreiber untersagt. Das hat seine Gründe in den Komplikationen, die in diesem Zusammenhang immer wieder auftreten. So kann man bei über Ebay ersteigerten Spiel-Accounts nie sicher sein, ob die Daten nicht gehackt sind oder die Accounts später von Dritten missbraucht werden. Ebenso werden Accounts verkauft, die Charaktere aufweisen, die der neue Besitzer nicht mag bzw. einen schlechten Ruf haben, der aber auch nicht geändert werden kann.

Die generelle Gefahr für Betrug und Enttäuschung ist beim Verkaufen von Gegenständen und Charakteren aus Online-Spielen immer sehr hoch. Gänzlich verhindern können wir solche Verkäufe natürlich nicht.«

Maleki (Nickname eines offiziellen Support-Managers von World of WarCraft; kurz nach der Schließung von über 1.000 Accounts):

»Blizzard wird solche Aktivitäten *(Anm. der Redaktion: Verkauf von Ingame-Gold für reales Geld)* nicht dulden und entsprechende Maßnahmen treffen. Sie verstoßen gegen die offiziellen Richtlinien und Regeln von World of WarCraft und schaden zudem der Wirtschaft des Spiels im Gesamten. Wir werden auch in Zukunft gegen solch ein Verhalten vorgehen und entsprechende Strafen verhängen.«

»ES IST DAS GELD, GANZ KLAR«

Obwohl der Handel mit Objekten oder Accounts gemäß der Lizenzvereinbarung der meisten Online-Spiele verboten ist, tauchen bei Auktionshäusern wie Ebay täglich neue Angebote auf. Die Preise reichen von kleinen Beträgen bis zu mehreren hundert Euro. Doch wie denken die Leute hinter diesen Auktionen? Wir haben uns mit einem Ebay-Verkäufer unterhalten. Seinen Nachnamen wollte er anonym lassen – wegen Sanktionen.



Joachim P. ist 21 Jahre alt und absolviert gerade eine Ausbildung zum Informatikkaufmann.

PC PowerPlay Du hast auf Ebay schon einige hundert Euro mit dem Verkauf von Online-Objekten und -Charakteren sowie Accounts verdient. Wie viel waren das denn insgesamt?

Joachim P. Genau weiß ich das nicht – es müssten so rund 1.500 Euro gewesen sein.

PC PowerPlay Das ist nicht wenig. Da musst Du ja viele Auktionen abgewickelt haben.

Joachim P. Nein, absolut nicht. Es waren sogar nur sieben Auktionen. Es kommt halt immer darauf an, was man anbietet. Kleinkram bringt nicht viel ein, das stimmt schon. Große Beträge erzielst du nur mit gut ausgestatteten Charakteren und High-Level-Items.

PC PowerPlay Welche Spiele deckst Du ab?

Joachim P. Momentan spiele ich wieder sehr gerne Dark Age of Camelot. Das ist trotz seines Alters noch immer recht beliebt, und es finden sich genügend Interessenten für meine Auktionen. Ich habe es auch schon mal mit Gegenständen für World of WarCraft probiert, aber das läuft irgendwie nicht so gut. Keine Ahnung warum. Ganz früher hab ich ein bis zwei Auktionen zu Ultima Online abgewickelt, das war ebenfalls recht einträglich. Am besten laufen, wie gesagt, komplette Accounts. Je mehr hochstufige Charaktere und Items dieser enthält, desto mehr Geld kannst Du rausschlagen. Bei Dark Age of Camelot sind für die Käufer beispielsweise aktivierte Artefakte und ein hoher Reichsrang interessant. Da springen bei einem erstklassigen Angebot schon mal zwischen 300 und 500 Euro raus.

PC PowerPlay Bei fast allen Online-Spielen ist der Handel mit Objekten in den Lizenzvereinbarungen verboten und steht sogar unter Strafe. Hast Du da keine Gewissensbisse?

Joachim P. Eigentlich nicht. Ich bin mir zwar bewusst, dass solche Auktionen durchaus Konsequenzen haben könnten, doch meiner Meinung nach dienen diese Verbote hauptsächlich zur Abschreckung. Keiner der Entwickler verfolgt den Ebay-Handel wirklich, und mir ist auch kein Fall bekannt, bei dem es einen Spieler »erwischt« hätte. Die meisten Betreiber, beispielsweise GOA bei Dark Age of Camelot, scheinen den Handel stillschweigend zu dulden – trotz vorhandener Verbote.

PC PowerPlay Woran liegt es, dass die Entwickler letztendlich nicht härter vorgehen?

Joachim P. Ich denke mal, dass der Aufwand einfach zu hoch ist, um das Ergebnis zu rechtfertigen. Bei einem Großteil der Auktionen handelt es sich ja eher um kleinere Beträge zwischen 10 und 50 Euro. Das macht in der Summe sicherlich einiges aus, doch jeder Einzelfall an sich ... ist dann vielleicht doch zu mühsam. Wie gesagt: Ich sehe es eher als Mittel der Abschreckung. Aber vielleicht ändert sich das schon bald.

PC PowerPlay Glaubst Du, dass die vermeintliche Anonymität des Internets die meisten Leute in Sicherheit wiegt?

Joachim P. Da bin ich mir sogar ziemlich sicher. Allerdings ist diese Sichtweise dann doch etwas naiv. Wenn es die Verantwortlichen darauf anlegen, ist es ziemlich leicht, sowohl an die IP als auch die Adresse des Verkäufers zu gelangen. Ich denke mal, dass sich vor allem viele junge Spieler in Sicherheit wiegen und teilweise sogar nichts von der Illegalität ihres Handelns wissen.

PC PowerPlay Was Du sagst, klingt ja alles sehr vernünftig. Warum hältst Du trotzdem weiterhin an den Auktionen fest? Immerhin könnte es Dich auch mal »erwischen« ...

Joachim P. Es ist das Geld, ganz klar. Anfangs sah ich die ganze Angelegenheit auch eher als Kavaliersdelikt an. Doch auch jetzt, wo mir der rechtliche Hintergrund bewusst ist, sehe ich den Online-Handel noch immer als eine Art Grauzone an. Sollte ich dennoch mal erwischt werden, trifft es mich zumindest nicht unerwartet.

PROBEKAUF BEI EBAY

Täglich werden auf Auktionsplattformen mehrere tausend Euro für den Handel von Online-Items und Accounts bekannter Onlinespiele wie **World of WarCraft**, **Dark Age of Camelot** oder **Everquest 2** umgesetzt. Doch wie groß ist das Angebot wirklich? Wie einfach ist es für einen Laien, die Preise zu durchblicken? Gibt es nicht auch schwarze Schafe bei den Verkäufern? Und wie läuft eigentlich die Übergabe ab? Wir haben einen Test durchgeführt, uns selbst bei Ebay eingeloggt und Probekäufe getätigt. Hier der Erlebnisbericht.

World of WarCraft: 500 Gold für 56 Euro

Wir gehen beim Online-Auktionshaus Ebay auf Einkaufstour, um sowohl die Sicherheit als auch das Angebot beim Handel mit Online-Items zu untersuchen. Per Suchfunktion schauen wir zunächst nach Auktionen zum Online-Rollenspiel **World of WarCraft**. Zuerst erblicken wir lediglich eine enorme Anzahl von Angeboten, die uns das eigentliche Spiel schmackhaft machen wollen. Von Accounts und Objekten erst mal keine Spur. Dann erblicken wir plötzlich eine riesige Liste an Goldangeboten, die laut Beschreibungstext jeden US- und Europa-Server abdecken. Allerdings wird schnell klar, dass es sich hierbei um einen professionellen Anbieter handelt (Gameinto.com), der den Handel mit Online-Items groß aufzieht und vor allem ausschließlich in englischer Sprache Kontakt aufnimmt. Wirkliche Auktionen sind es sowieso nicht, da diese lediglich als Lock- und Werbemittel für den eigentlichen Verkauf benutzt werden. 500 Gold wechseln für den Festpreis von rund 39 britischen Pfund (circa 56 Euro) den Besitzer.



Generell finden wir zu 99 Prozent Profi-Anbieter und Powerseller. Reine Privatauktionen sind Mangelware: Vergleichweise selten sehen wir ein Verkaufsangebot eines Accounts auf privater Basis – insgesamt gibt's nur rund 20 solcher Auktionen. Allerdings scheiterte bei unserem Testkauf schon die Kontaktaufnahme: Der Verkäufer meldete sich trotz mehrfacher Nachfrage per E-Mail nicht bei uns.



Dark Age of Camelot: 10 Platin für 20 Euro

Wenig später geben wir den Suchbegriff »DAoC« ein und erhalten eine dreiseitige Auflistung. Die besteht zum größten Teil aus Auktionen für bestimmte Gegenstände, Ingame-Geld oder komplette Accounts. Nur selten mischt sich der Verkauf des Hauptspiels von Dark Age of Camelot unter die Masse. Das Angebot ist riesig und deckt so gut wie jeden europäischen Server samt den entsprechenden Reichen ab. Allerdings schwanken die Preise teilweise enorm. Als Laie landet man aus Mangel an Erfahrung schnell in der Kostenfalle. Da hilft nur eins: vergleichen.

Nach gut einer Viertelstunde sind wir schlauer und erstehen bei zwei Anbietern jeweils 10 Platin auf dem Server Avalon im Reich Hibernia. Während bei der ersten Auktion 20 Euro fällig sind, erhalten wir die gleiche Menge an Ingame-Währung beim zweiten Verkäufer für 14,93 Euro. Wir nehmen umgehend nach der Auktion per E-Mail Kontakt zu beiden auf und warteten auf eine Reaktion. Beim 20-Euro-Angebot erhielten wir bereits innerhalb weniger Stunden eine Antwort samt übersichtlicher Erklärung des



Bezahl- und Übergabevorgangs. Nachdem das (echte) Geld auf dem Konto des Verkäufers eingegangen ist, würde er einen Zeitpunkt für eine direkte Übergabe vereinbaren oder auf Wunsch das (virtuelle) Geld einem Händler bei unserem Ingame-Haus geben. Letzteres haben wir nicht, wir entscheiden uns also für die erste Alternative.



Dark Age of Camelot: Hat dieser gut gerüstete **Zwerg** seine Klamotten wirklich ehrlich erworben?

Die Übergabe

Noch während wir weiterhin auf die Antwort vom zweiten Verkäufer warten, meldet sich sein »Konkurrent« einen Tag später wieder zu Wort. Die Überweisung ist bereits bei ihm eingegangen (Online-Banking sei Dank), er schlägt gleich drei verschiedene Termine vor. Wir entscheiden uns für ein Treffen um 20 Uhr abends. Und tatsächlich steht der zuvor benannte Charakter am vereinbarten Ort und übergibt uns die 10 Platin. Professionell, freundlich und problemlos – wie beim Pizzaservice.

Schweigen im Online-Wald

Erfreut über den reibungslosen Ablauf warten wir noch immer auf die Antwort des anderen Verkäufers – bis zum Redaktionsschluss Mitte Dezember. Trotz weiterer E-Mails unsererseits und einem positiven Bewertungsprofil lässt der Mann bzw. die Frau nie etwas von sich hören. War der erzielte Erlös etwa zu niedrig und unter den Erwartungen ausgefallen? Laut unseren Recherchen und Umfragen in Spielerkreisen kommt so etwas durchaus schon mal vor. Viele erhoffen sich bei einer solchen Auktion kleine Reichtümer und schalten dann einfach auf stur, wenn der Endbetrag aus ihrer Sicht zu niedrig ausfällt. Allerdings scheinen solche Fälle zur Ausnahme zu gehören.



play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Topaktuelle Komplettlösungen

Resident Evil 4, Star Wars: Battlefront 2, King Kong uvm.

Need for Speed Most Wanted

Mit diesen Ratschlägen gewinnt ihr jedes Rennen!

Über 2.000 Tipps & Tricks

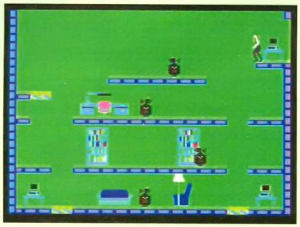
Metal Gear Solid 3, GTA San Andreas, Burnout Revenge uvm.

CALIFORNIA GAMES



Halfpipe, BMX, Wellenreiten: In dieser pfiffigen Variante der **Olympic Games** messen Sie sich im Sonnenstaat Kalifornien in acht ungewöhnlichen Disziplinen.

IMPOSSIBLE MISSION



Als **Geheimagent** legen Sie sich im Action-Adventure mit dem finsteren Schurken Prof. Elvin Atombender an. Die nationale Sicherheit steht auf dem Spiel!

IMPOSSIBLE MISSION 2



Im Nachfolger bleiben Ihnen nur acht Stunden, um das Sicherheitssystem des übergeschnappten Akademikers zu knacken und seine **Wachroboter** zu pulverisieren.

JUMPMAN JUNIOR

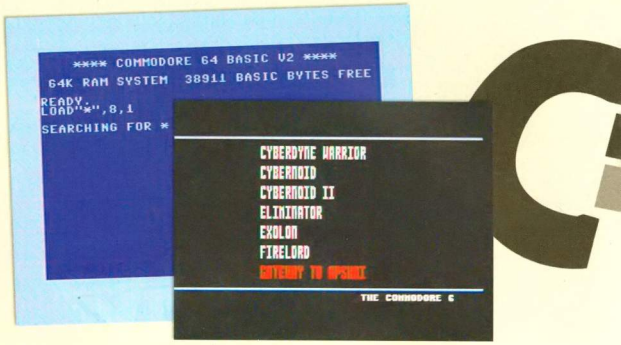


Höhenangst dürfen Sie in Jumpman Junior keine haben: Auf mit Leitern verbundenen Plattformen entschärfen Sie viele **Bomben**, ohne in die Tiefe zu stürzen.

NEBULUS



Als kleine grüne **Echse** erklimmen Sie von außen acht hohe Türme, um sie anschließend in die Luft zu sprengen. Zahlreiche Feinde stellen sich Ihnen entgegen.



VIDEO

C64 DTV

Der Brotkasten ist wieder da! Deutlich verkleinert und in Form eines Joysticks feiert der beliebteste Heimcomputer der 80er sein fulminantes Comeback. Und 30 Spiele gibt's obendrauf.

Hach, die 80er-Jahre! Der Kalte Krieg neigt sich seinem Ende zu, in der Hitparade nervt DJ Dieter Thomas Heck und fragwürdige Frisuren haben Hochkonjunktur. Dass das Jahrzehnt des schlechten Geschmacks für Computerspieler trotzdem zu den absoluten Highlights des vergangenen Jahrhunderts zählt, liegt hauptsächlich an Jack Tramiel. Der gebürtige Pole jüdischer Herkunft gründet 1955 in Kanada den Schreibmaschinen-Hersteller Commodore. In den 70ern hantiert man dort erstmals mit Computerchips und entwickelt die ersten Vorläufer des beliebtesten Heimcomputers aller Zeiten.

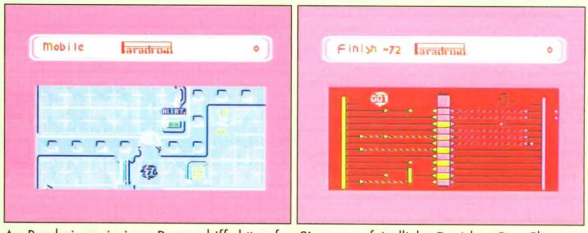
1982 passiert es: Der C64 erblickt das Licht der Welt und schlägt in Spielerkreisen ein wie eine Bombe. 64 Kilobyte Speicher! 16 Farben! Gleichzeitig! Acht Bit Rechenpower! Ein Soundchip, der menschliche Sprachausgabe nachmachen kann! Und all das zum günstigen Preis von nicht einmal 1.500 Mark! Kein Wunder, dass der C64 zwischen 1982 und 1992 über 17 Millionen Mal über die Ladentheke wanderte und den Grundstein für zahlreiche Klassiker der Spielegeschichte legte.

Alles im Joystick

Fragt man einen Nostalgiker, wird er mit glänzenden Augen von Datasetten (ein Rekorder, der Daten auf Musikkassetten speichern konnte), Floppy-Laufwerken von der Größe eines Schuhkartons und kryptischen BASIC-Befehlen berichten. Zugegeben: Das Handling eines echten C64 ist für verwöhnte PC-Spieler heutzutage eine Zumutung. Aus diesem Grund hat der Spielzeug-Hersteller Toy Lobster den Brotkasten in einem Joystick untergebracht, der dem berühmten **Competition Pro** nachempfunden ist. Zusätzlich hat der Knüppel insgesamt 30 Spiele unter der Haube, die ganz ohne Befehle in einem Menü ausgewählt werden können.

Per Chinch-Verbindung wird das Gerät direkt am Fernseher oder einer TV-Karte angeschlossen. Ein Adapter für den Scart-Eingang liegt nicht bei. Wenn Sie den nicht dazukaufen wollen, sollten

PARADROID



An Bord eines riesigen Raumschiffs kämpfen Sie gegen feindliche Droiden. Der Clou: In Minispielchen (rechts im Bild) übernehmen Sie die **Blechkameraden** und werden so immer stärker. Das ebenso einfache wie geniale Prinzip ist ein absoluter Suchtigmacher!



Sie vor dem Kauf überprüfen, ob Ihr Fernseher auch einen entsprechenden Eingang besitzt. Der Sound wird ebenfalls per Chinch übermittelt, allerdings wie beim Originalgerät nur in Mono. Saft erhält der Stick von vier Mignon-Batterien, die nicht im Lieferumfang enthalten sind. Der Betrieb mit einem Netzteil ist nicht möglich. Ärgerlich: Um ans Batteriefach zu gelangen, müssen Sie einen Schraubenzieher bemühen.

Es leuchtet blau!

Kurz nach dem Einschalten begrüßt Sie der altbekannte blaue C64-BASIC-Bildschirm. Nur wenige Sekunden später lädt der **C64 DTV** automatisch ein Auswahlmenü, von dem Sie direkt und ohne Ladezeiten in die einzelnen Spiele springen können. Sobald Sie sich an einem Klassiker satt gedaddelt haben, müssen Sie den Reset-Knopf betätigen und damit den Stick neu »booten«, um wieder ins Menü zurückzukehren.

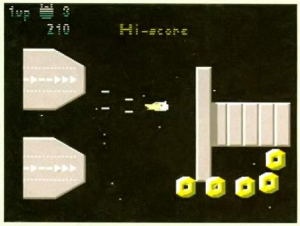
Schon nach wenigen Spielminuten offenbaren sich einige Schwächen des **C64 DTV**: Das Handling ist keinesfalls mit einem echten Competition Pro zu vergleichen. Der Steuerknüppel ist billig verarbeitet, die Tasten fühlen sich schwammig an. Kaum vorstellbar, dass er viele Stunden Dauerrütteln in **Winter Games** schadlos übersteht. Die beliebten Mikroschalter fehlen ebenso wie eine Dauerfeuerfunktion. Außerdem ist gleichzeitiges Spielen mit Freunden natürlich nicht möglich, da es keine Schnittstelle zum Verbinden zweier **DTVs** gibt. Zumindest können Sie zum Beispiel bei **Winter Games** hintereinander antreten. Die Auswahl der Spiele geht in Ordnung: Neben einigen wenig aufregenden Vertretern der 8-Bit-Ära sind zumindest zwölf absolute Klassiker mit an Bord, die wir Ihnen mit Bild vorstellen.

Unser Fazit: Sofern Sie mal echtes C64-Feeling am Fernseher erleben wollen, ist der **C64 DTV** zum Preis von knapp 25 Euro ein komfortabler und schneller Weg. Die kostenlose, aber etwas aufwändigere Alternative ist ein Software-Emulator. Der hat den Vorteil, dass Sie nicht auf 30 Spiele limitiert sind, sondern auf einen riesigen Katalog im Internet zugreifen können. Eine gute Anlaufstelle für alle Interessierten ist die Website www.c64games.de.

Simon Fistrich



URIDIUM



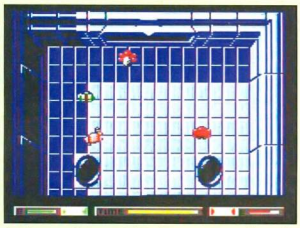
Uridium ist ein **Arcade-Shooter**, der sowohl von rechts nach links als auch von links nach rechts scrollt, je nachdem, in welche Richtung Sie gerade fliegen wollen.

SUMMER GAMES



Summer Games ist der erste Vertreter aus Epyx' Sportreihe. Mit bis zu acht Spielern kämpfen Sie in sommerlichen Disziplinen um die **Goldmedaille**.

SPEEDBALL



In diesem Sportspiel ist harter Körperkontakt vonnöten, um die **Stahlkugel** ins Tor des Gegners zu bugsieren. Zwischen den Matches werten Sie Ihre Mannschaft auf.

PITSTOP



Pitstop war das erste Rennspiel, in dem Sie während des Rennens **Boxenstops** einlegen. Die Crew muss dabei unter Zeitdruck von Ihnen selbst dirigiert werden.

WINTER GAMES



Entwickler Epyx war in den 80ern der Spezialist für die Versoftung der Olympischen Spiele. In **Winter Games** messen Sie sich mit anderen Spielern in den Disziplinen Trickski, Biathlon, Skispringen, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Bobfahren.

PITSTOP 2



Der Nachfolger kam grafisch deutlich schicker daher und bot viele neue Strecken (darunter Hockenheim oder Monaco) und einen waschechten **Splitscreen-Modus**.

VIDEO

PANZER GENERAL 3D

Der Panzer-General entführt Strategen in ein Land vor unserer Zeit, als Dünkirchen noch aus Hexfeldern bestand und Schlachten noch gemächlich in Runden tobten.

Falls Sie sich über die Bildschirmfotos wundern: Am **Panzer General 3D** war tatsächlich überhaupt nix dreidimensionales. Allerdings war das 3D-Kürzel dermaßen in Mode, dass es die cleveren Marketingstrategen des deutschen Publishers unbedingt unterbringen mussten. Auch weil sie zuvor die Nummer 2 bereits vergeben hatten – an **Allied General**, das hierzulande **Panzer General 2** hieß. Wie sie überhaupt unsinnigerweise so ziemlich jedes Spiel der altehrwürdigen Serie umgetauft haben (siehe Kasten).

Meilenstein der Strategie

Doch genug der Verwirrspielchen. Der originale **Panzer General** setzte 1994 einen echten Meilenstein im Weltkriegs-Strategiegenre. Ist er doch der erste, der die bis dahin leidensfähigen Zahlenfressern vorbehaltene Hexfeld-Strategie einer größeren Gemeinde zugänglich macht. Eine einfache Unterteilung in Spieler- und Gegner-Runde statt Bewegungs-, Angriffs- und Versorgungsphasen, sowie übersichtliche Werte für Angriff und Verteidigung statt eines undurchsichtigen Zahlenwusts. Dazu für damalige Verhältnisse detaillierte und hochauflösende Grafik (640x480!).

Der Nachfolger – die Ableger nicht eingerechnet – bringt vor allem mehr Tempo in den Spielablauf. Höhere Bewegungsraten, Überrennen angeschlagener Einheiten und weniger stark eingegrabene Verteidiger sorgen für schnellere, aber auch knifflige Gefechte.

Enorme Spieltiefe

Die taktische Tiefe ist auch aus heutiger Sicht noch enorm, vor allem dank einfach zu durchschauender, aber schwierig zu bewältigender Mechanismen wie Artillerie-Sperrfeuer. Haubitzen in Reichweite beschießen Angreifer automatisch und sollten deshalb am besten schon vor dem Sturmangriff ausgeschaltet werden. Nur wie, wenn sie gleichzeitig wiederum von Luftabwehrbatterien und Panzerabwehr gedeckt werden? Stein, Schere, Papier, jeder Zug ein Puzzlespiel.

Die Aufträge in den insgesamt fünf Kampagnen auf amerikanischer, britischer, sowjetischer und (zweimal) deutscher Seite sind zwar immer wieder die gleichen (Erobern Sie x Städte), die Motivation zieht **Panzer General 3D** dafür aus der Kernarmee. Die meisten Einheiten folgen dem Befehlshaber von Mission zu Mission, gewinnen dabei an Erfahrung, was sie deutlich schlagkräftiger macht, und tauschen veraltete Ausrüstung gegen modernere ein. So wird aus einem schwächlichen Panzer II schließlich ein Königstiger mit Elitebesatzung.

Immer noch aktuell

Rund neun Jahre nach Erscheinen ist **Panzer General 3D** lebendiger denn je. Es ist seither einfach kein besseres historisches Runden-Strategiespiel erschienen. Der Klassiker wird von einem eingefleischten Freundeskreis gepflegt und gehegt, mit inoffiziellen Patches verbessert und um neue Szenarien sowie Kampagnen bereichert, die nicht selten die Originalmissionen in den Schatten stellen. Es gibt mehr Einheiten, Grafik-Updates, zusätzliche Soundfiles.

Allerdings: Die Installation der Erweiterungen ist – insbesondere für Besitzer der deutschen Version – nicht gerade trivial. Wer Lust bekommen hat, findet das Spiel für ein Butterbrot bei Gebrauchtbörsen. Gute Anlaufstellen für Addons sind www.stahlhelm.prv.pl und www.wargamer.com/pg2campaigns.

Rüdiger Steidle



DIE GENERAL-SERIE

1994 Panzer General
Das Original, auch heute noch spielenswert (mit Upgrades).

1995 Allied General
Hierzulande **Panzer General 2.** Gestiegener Schwierigkeitsgrad.

1996 Fantasy General
Gelungener Ableger mit Elfen, Drachen und Zwergen.

1996 Star General
Ein missratener Ausrutscher – Schwamm drüber.

1997 Pacific General
Hier: **Pacific Admiral.** Mit Seeschlachten und Nachtmissionen.

1997 Panzer General 2
Oder: **Panzer General 3D.** Wird bis heute gespielt.

1998 People's General
Oder: **Dynasty General.** Mehr Tempo, moderne Truppen.

1999 Rites of War
Ableger im Science-Fiction-Universum von Warhammer.

1999 Panzer General 3D
Hier: **Panzer General 4.** Erstmals echtes 3D.

2000 Panzer General 3
Oder: **Unternehmen Barbarossa.** Fast nur frische Kampagnen.

Entwickler	SSI
Genre	Runden-Strategie



Eine komplett **modifizierte Ausgabe** von Panzer General 3D mit neuen Einheiten und Missionen.



Die meisten Schlachten finden auf Grasland statt, es gibt aber auch **Wüsten- und Schnee-Szenarien**.



Das ursprüngliche **Panzer General** von 1994 lief noch unter DOS, es gibt aber auch eine Windows-Version.



Mit DVD im Heft!
5 PC-Demos & 25 Videos

Age of Empires III, Dawn of War: Winter Assault, GT Legends uvm.

Jetzt neu am Kiosk!

Der kompetente Einkaufsberater für alle Systeme!

Der Einkaufsführer für Weihnachten

Die Top-Hits für PC, PS2, Xbox, GameCube und Mobile Gaming

GAMEHITS ist eine registrierte Marke von CyPress

LESERBRIEFE

Frisches Design

Großen Respekt zu eurem gelungenen Refresh – ihr habt euer Magazin einen großen Schritt weiter zur Perfektion getrieben. Das neue Erscheinungsbild ist wirklich super und die Schrift endlich sehr gut lesbar, was früher immer ein kleiner Kritikpunkt war. Alles wirkt noch erwachsener und professioneller – und mit den besten Redakteuren der Welt ist das die optimale Mischung! Macht weiter so!

David Weitz

Zu eurem neuen Layout: Ich fand's vorher besser, das neue geht aber auch. Am besten wäre das alte Layout mit den neuen Inhalten. Was auch immer passiert, eines brauchen wir nicht: ein Hin und Her und ein Wechsel mit jeder Ausgabe, wie es andere Hefte in eurer Branche praktizieren. Aber sonst ist PC PowerPlay das beste Heft auf'm Markt!

Ulli Stägger

Zum neuen Layout folgendes Feedback:
Verbesserungen:
1. mehr Übersicht
2. gutes Cover
3. die Zusatzinformationen sind echt spitze, auch wenn ich nicht ganz verstehe, was ihr meint, wenn ihr schreibt »Wohin zielen echte Scharfschützen?« Ich weiß nicht, ob das so benötigt wird
4. mehr HiRes-Videos, aber trotzdem noch Mods, Patches usw.
5. die neuen Icons
6. mehr Reports (es könnten auch mal andere Schreiber sein)

Es gibt wahrscheinlich noch viel mehr, was mir jetzt nicht einfällt, aber die Verbesserungen sind echt gut.
Verschlechterungen:
1. die orange Farbe, die ihr auch schon am Anfang hattet, sieht nicht gut aus
2. genauso wie der weiße Hintergrund, z.B. bei der Vorschau zu Der Pate

Tebbe de Vries



PC PowerPlay ist mit Abstand das beste PC-Magazin, das derzeit zu haben ist. Mit eurer Generalüberholung habt ihr den Vorsprung noch weiter ausgebaut. Sehr gut gefallen mir die neue Schriftart, da sich die Artikel so noch angenehmer lesen lassen; der neue Technik-Check-Kasten (besonders die Tipps und Hinweise), die Angabe in den Hitlisten, in welcher Ausgabe die Spiele jeweils getestet wurden und die Möglichkeit für die Leser, ihre Bewertung für die besten Spiele abzugeben, die es seit diesem Monat gibt. Alles in allem sehr gut gelungen.

Ich habe nur zwei Anregungen/Bitten: Streicht die Experten-Titel und nutzt den Platz für mehr Text. Zuletzt möchte ich euch unbedingt ans Herz legen, NICHT wie zuletzt mehrfach gefordert, noch mehr farbige Hintergründe zu drucken und dafür den Preis anzuheben.

Bastian Schulz

Ich möchte euch auf diesem Wege ganz herzlich zum 1-jährigen Jubiläum gratulieren und wünsche euch (mir), dass wir auch noch das 10-20-30-... Jubiläum zusammen feiern können. Euer neues Layout gefällt mir gut, etwas verspielt vielleicht, aber auf den Inhalt kommt es schließlich an! Und der ist bei euch zweifelsfrei Top!
Und hier ein paar Sachen, die ich mir für das kommende Jahr wünschen würde:
- haltet den Magazinteil vom Umfang her genau so, wie er in der aktuellen Ausgabe ausgefallen ist.
- bleibt UNBEDINGT eurem eigenen Stil treu, niemand braucht eine Kopie einer anderen Zeitschrift.

Horst H. Zimmermann

Erst mal HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zum Geburtstag!!! Mit Begeisterung habe ich eure Dezember-Ausgabe verschlungen (das ist nicht wörtlich zu nehmen!). Und damit komme ich auch schon zum eigentlichen Grund meines Schreibens.
1) Die Seite über »Das Power-Team« fand ich früher besser, weil dort mehr Infos über eure Redakteure waren.
2) Auf der Seite mit den aktuellen Budget-Spielen vermisse ich die Lieblingsklassiker der Redakteure.
3) Beim Termin-Kalender fehlt mir der Abschnitt »Worauf die Redakteure am meisten warten«.
4) Ich finde es gut, dass in Zukunft bei den Hitlisten die Durchschnittswertung der Leser stehen wird.

Julian Meyer

Ich gratuliere zum neuen gelungenem Heft-Design. Mit den neuen, verbesserten Farben, der übersichtlicheren Schrift und dem aufgeräumten Inhaltsverzeichnis habt ihr die Grätsche zwischen verspielt und übertrieben seriös prima gemeistert. Dies und vieles andere in eurem Heft, z.B. die klasse Tests, und dass ihr kein Blatt vor dem Mund nehmt, bestätigt mir wieder mal, dass die PCPP das beste Magazin für PC Spieler (jung und alt) ist. Macht weiter so.

Patrick Pelinski

Das neue Design ist gut gelungen. Mit der neuen Schrift hab ich keine Probleme und sie liest sich gut. Auch die neuen Symbole, die anzeigen, ob eine Demo, ein Video usw. auf DVD zu dem Spiel dabei ist, sind gut gestaltet. Schön finde ich auch, dass man nun endlich in den jeweiligen Top 25 erkennt, in welcher Ausgabe der Test war. Ich kann mir zwar noch nicht vorstellen, wie das mit der Leserwertung aussehen soll, aber an sich scheint es eine gute Idee zu sein. Der neue Technik-Check ist nun auch aussagekräftiger, auch wenn ich gerne wüsste, was Sie als flüssig (also grün) empfinden.

Nun hätte ich allerdings noch eine Frage zum Technik-Check von Need for Speed Most Wanted. Dort gebt ihr an, dass das Spiel mit >= 3,0 GHz, > 512 MB RAM und einer Geforce 6800 oder ähnlich auf 1.280x1.024 mit 6fach AA flüssig läuft. Nun habe ich 3,0 GHz, 1,0 GB RAM und eine Geforce 6800 GT (81.85) und die Demo schafft bei maximalen Details und 1.024x768 und vollem AA nur ca. 25-40 fps, was ich nicht als wirklich flüssig empfinde. Erst wenn ich AA ausschalte, hab ich 35-60Fps. Nun meine Frage, ist die Performance in der Demo schlechter als im fertigen Spiel, oder muss ich mit gleichen fps rechnen?

Christian Schnegelberger

PC PowerPlay Vielen Dank, liebe Leser, für Ihr zahlreiches positives und kritisches Feedback! Wir werden natürlich auch weiterhin daran arbeiten, PC PowerPlay noch besser zu machen. Mit Ihren lobenden und mahnenden Zuschriften helfen Sie uns dabei natürlich!

Zum Technik-Check von NFS Most Wanted: Es ist tatsächlich so, dass die Demoversion offensichtlich Hardware-hungriger ist als die fertige Verkaufsversion. Das kommt immer dann vor, wenn der Publisher eine Demo veröffentlicht, bevor das Hauptspiel fertig und aufpoliert ist.

Florian Stangl

Langzeittests

Ich habe euren Report gelesen, in dem es um die Bugs im FM 2006 ging. Mein Vorschlag an euch wäre: Testet solche komplexen Spiele gleich wie bisher mit einem normalen Test und veröffentlicht den, schreibt aber hin, dass ihr es für die nächste Ausgabe noch einem Langzeittest unterziehen werdet und dass sich die Wertung eventuell noch ändern könnte. Das finde ich die beste Lösung, so bekommt man trotzdem einen Test, und wer warten kann, wartet die nächste Ausgabe ab.

Dani Billwiller

Ich möchte auf die Aufforderung zum Thema Langzeittest in Bezug auf Bugs eingehen. Sie schreiben, dass man bei komplexen Spielen einen Langzeittest machen könnte. Meiner Meinung nach bringt das wenig, denn der Spielspaß wird durch Bugs gemindert (oder es geht nicht weiter; siehe Gothic 1), aber dennoch sind solche Bugs gang und gäbe in einem PC-Spiel. Dies gilt nicht nur für »komplexe« Textspiele. Aus diesem Grund sollten bei der Bewertung nur bei gravierenden Bugs, wie beispielsweise nicht lösbaren Aufgaben (siehe Gothic 2; ja, ich liebe die Gothic-Reihe), Abstriche gemacht werden. Weil der Spieler gezwungen ist, Internet zu haben oder eine PC-Zeitschrift zu kaufen, um in den vollen Spielgenuss zu kommen (siehe Sacred). Falls diese Bugs dann aber behoben sind, darf ruhig in der nächsten Ausgabe eine Verbesserung der Wertung drin sein, da dann der gesamte Spielspaß wieder vorhanden ist. Denn Bugs entstehen meist durch hektische Arbeit der Publisher (manchmal auch Entwickler), um Termine einzuhalten. Dann sind Bugs aber genauer betrachtet keine Sache des Spiels, sondern wie gesagt des Publishers, und der müsste dann eine schlechtere Wertung bekommen.

Frank Teufel

Wie wäre es bei solchen Titeln mit einer »Langzeitbeobachtung« zusätzlich zum normalen, also bereits jetzt bestehenden Test? Auf die Art, dass Sie weiterhin genau wie bis jetzt werten, aber ein, zwei Hefte später (vielleicht sogar nur als Strichliste) Dinge hinzufügen, die erst mit der Zeit ersichtlich werden? Sie spielen die Spiele meist ja eh auch privat, oder? Wenn Sie bei dem entsprechenden Test für jene Langzeitbeobachtung ein Symbol einführen, kann jeder frei entscheiden, ob er genügend Geld (für evtl. Frust-Käufe) oder Geduld (fürs Patch-Abwarten) hat – und diejenigen, die eh nicht fünf Spiele im Monat kaufen können und wollen, sehen, dass es sich lohnen könnte, bei dem speziellen Spiel mit dem Kauf noch zu warten.

Daniel Sissenich

PC PowerPlay Vielen Dank für diese Anregungen. Wir werden uns eine Variante überlegen, mit der wir möglichst allen Ansprüchen hinsichtlich Aktualität und Gründlichkeit genügen. Über weitere Zuschriften zu diesem komplexen Thema freuen wir uns, besonders da noch keine Entscheidung gefallen ist.



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Need for Mathe

Mir ist da mal wieder ein kleiner aber feiner Fehler aufgefallen. Ihr sagt auf Seite 130 der Ausgabe 12/05, dass Need For Speed Most Wanted sieben Vorgänger hat. Stimmt so nicht, es hat acht, wie unter anderem auf www.nfs-planet.de nachzuprüfen ist.

Carsten Ziegler

PC PowerPlay Natürlich hat Most Wanted acht Vorgänger, die Autor Florian Stangl auch alle in seiner Sammlung hat. Von schnell Fahren versteht er aber deutlich mehr als vom Rechnen.



Knights of the Old Jahr

Auf Seite 70 eures Spitzenmagazins befinden sich ja die Test-Hitlisten. Und da steht doch glatt auf Platz 1 der Rollenspiele/Adventures Knights of the Old Republic, angeblich in Ausgabe 12/2005 getestet. Nur leider befindet sich der Test nicht in dieser Ausgabe. Da ich euch so toll diesen Fehler zugeschickt habe, erwarte ich auch ein kleines Honorar in Form von Age of Empires 3.

Sebastian Rahlf

PC PowerPlay Kleiner Tippfehler. Ist uns auch bei Ihrer Adresse passiert. Sorry, aber daher wird das Spiel wohl nie bei Ihnen ankommen. Ätsch!

Doppeltes Cover

Ich wusste zwar, dass Skispringen Winter 2006 und RTL Skispringen 2006 recht ähnliche Spiele sind, dass sie aber beide das gleiche Cover haben, war mir neu.

Florian Lux

PC PowerPlay Das war uns auch neu. Bis eine besonders kreative Layouterin sich dachte, dass Skispringen gleich Skispringen ist. Als Entschuldigung reichen wir beide Cover hier nach.



Die richtigen Cover von RTL Skispringen 2006 und Skispringen Winter 2006.

Most Wanted ab 6 Jahren?

Ihr habt in der Dezember-Ausgabe bei dem Test von Need For Speed Most Wanted geschrieben, dass das Spiel ab 12 Jahre ist, aber ist es nicht ab 6 Jahre?

Christian Wehrs

PC PowerPlay Obwohl die Vorgänger ohne Altersbeschränkung freigegeben waren, stuft die USK Most Wanted wohl wegen der Videosequenzen anders ein. Unsere Angabe von »Ab 12 Jahre« stimmt.

Arcade-Viren

Wie ihr nun aufgedeckt habt, wurden auch die alten Spieleautomaten von Viren geplagt. Diese so genannten »Alte Spiele und Geräte Konserviren«, die Ihr in der grünen Box inmitten vom Fließtext auf Seite 182 erwähnt habt, tauchen im Artikel jedoch leider nicht auf. Schade, bei diesem abenteuerlichen Namen. Um was für einen Virus handelt es sich denn nun?

Thomas Jaworski

PC PowerPlay Diese hochgefährlichen Viren stammen vom fernen Planeten Konser. Wussten Sie das nicht? Das lernt man doch schon in der Schule!

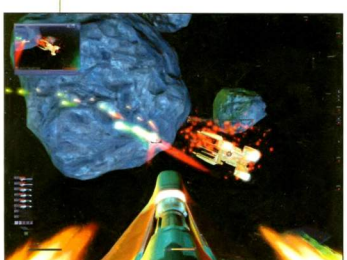
X3-Test

Ich lese PC PowerPlay nun seit der ersten Ausgabe und wollte euch nur schreiben, was mir an der aktuellen Ausgabe missfiel und warum ich sie bisher für die schlechteste halte. Da ist erst mal der X3-Test. Man kann zu dem Spiel stehen wie man will, ich mag es, habe aber auch einiges daran auszusetzen, aber bei eurem »Test« beschleicht mich das Gefühl, dass ihr das Spiel nicht gespielt habt. Das fängt damit an, dass ihr die Version 1.3 testet. Heute (30. 11. 2005) ist der Patch auf diese Version immer noch nicht erhältlich und alle anderen Spielehefte, in denen ich Tests zu X3 gelesen habe, testen die 1.2-irgendwas Version.

Weiterhin scheint Martin Deppe noch kein X-Spiel gespielt zu haben, anders kann ich mir nicht erklären, dass er mit der »J«-Taste den Sprungantrieb aktivieren möchte. Diese Taste dient der Zeitbeschleunigung und, vorausgesetzt man stellt sie im Options-Menü auf zehnfach, verhindert doch gerade das minutenlange durch die Sektorengeschleiche. Der Sprungantrieb (mit Shift+J ausgelöst) dient dem Springen zwischen den Sektoren. Muss man als Außenstehender nicht verstehen, gebe ich zu, allerdings sollte jemand, der das Spiel testet, diesen Unterschied schon kennen. Ebenso erstaunt mich die Feststellung in X3 gäbe es zuviel Leerlauf. Ja, X3 ist eine Weltraumwirtschaftssimulation, da gibt es im Gegensatz zu Wing Commander schon mal Leerlauf. Ist ungefähr so, als würde man einem Echtzeit-Strategiespiel vorwerfen, ab einem bestimmten Punkt sei es hektisch. Unterm Strich verstehe ich nicht, warum ihr nicht die Übersetzungsfehler im Handbuch bemängelt, stattdessen kritisiert ihr die Steuerung mit der Maus, um mir im gleichen Atemzug zu sagen, dass ihr sie aber trotzdem benutzt, warum wird dann kein Joystick angeschlossen? Meine zweite Kritik bezieht sich auf den Magazinartikel über den Verein, der Automaten sammelt. Warum versucht der 26-jährige Autor mir das Gefühl zu geben, dass er in den frühen 80ern aufgewachsen ist. Ist doch völlig okay, dass er da noch keine Spiele gespielt hat. Diese anbiedernde subjektive Sicht, die nun mal völlig daneben liegt, nervt unendlich und täuscht leider nicht über die schlampige Recherche weg. In den USA hieß Pac-Man niemals Puck-Man. Die Entscheidung, den Namen zu ändern, fiel, damit Jugendliche nicht das P zu einem F machen konnten.

Zum dritten war da dieser peinliche Selbstverteidigungsartikel zum Fußballmanager-Test. Ich spiele die Teile nicht, aber ein Spiel nicht abzuwerten, das so massive Bugs hat, von denen die Programmierer aber schon sagen, dass sie einige nicht ausmerzen werden, finde ich dreist.

Christian Keichel



X3 – Reunion: Fans und PowerPlay-Tester haben unterschiedliche Meinungen.

PC PowerPlay **Laut Publisher Koch hieß der von uns getestete Patch 1.3, tatsächlich trägt er jedoch die Bezeichnung 1.20.1. Sorry für die Ungenauigkeit. Dass die Taste »J« ein Springantrieb ist, wird im Spiel nicht erklärt. Da unsere Schiffe per »J« vorwärts springen, haben wir's einfach als Sprungantrieb deklariert. Der Effekt für den Spieler ist ja der gleiche, zumal das Spiel »vorspringt« und nicht schneller abläuft. Dass man die Zeitbeschleunigung erst im Optionsmenü justieren muss, ist übrigens auch typisch für X – alles schön kompliziert machen. Und ja, ich habe auch X2 gespielt. Aber da das rund zwei Jahre auf dem Buckel hat, wird ja hoffentlich niemand verlangen, dass ich die Tastaturbelegung immer noch auswendig kenne …**

Die Aussage »zu viel Leerlauf« bezieht sich vor allem auf die Missionen – selbst da bin ich streckenweise ewig unterwegs. Und selbst, wenn ich eine Gegnerwelle weggeschossen habe, dauert es teilweise Minuten, bis die nächsten kommen – ohne, dass sich zwischendurch etwas tut. So was dämpft den Spielspaß, deshalb auch die 70er-Wertung. Und mit 70 % ist X3 immer noch ein gutes Spiel. Stichwort Steuerung: Sowohl Joystick als auch Maus sind durchwachsen; wir haben MEISTENS die Maus benutzt, da wir nicht ständig zwischen Joystick (fliegen) und Maus (Menüs) wechseln wollen.

Martin Deppe

Feedback zum Live-Ticker

Zum Vorschlag unseres Lesers Jürgen Kleyer in der Dezember-Ausgabe sagt Miles Jacoboson, »Erfinder« der weltweit erfolgreichsten Manager-Serie (Championship Manager, Football Manager): »Die Idee ist hervorragend. Der Leser muss aber bedenken, dass jeder Spieler massive Änderungen in Sachen Kader, Aufstellung und Taktik vornimmt. Beispiele: Er verkauft oder kauft Beckham. Dann verletzt sich dieser aber in der Realität bei seinem ›alten‹ Club – oder sitzt auf der Bank. Das lässt sich dann nicht mehr übertragen. Oder der entsprechende Club scheidet im Football Manager in der ersten Pokalrunde aus. In Wirklichkeit kommt das Team aber ins Finale, ›verliert‹ aber unterwegs drei Spieler. Knieverletzung, Kieferbruch, rote Karte wegen grober Unsportlichkeit. Auch dann sind die Auswirkungen auf die laufende virtuelle Saison nicht umsetzbar.«

Dennoch: Wir arbeiten seit langer Zeit an einem zusätzlichen neuen Ansatz und werden den Jungs von PC PowerPlay hoffentlich schon bald mehr verraten können.

Fabian Döhla, PR-Manager Sega

PC PowerPlay **Von EA Sports lag uns bis Redaktionsschluss noch keine Stellungnahme vor. Wir werden aber an diesem Thema dranbleiben, da es auch in unserer Redaktion einige Kollegen gibt, die einen Live-Ticker spannender finden.**

Killerspiele

Ich würde gerne mal meine Meinung zum »Verbot von Killerspielen« kundtun. Ich finde es schon richtig, wenn man nicht jedes Spiel für jeden frei zugänglich macht, jedoch ein Verbot? Warum will die Bundesregierung verbieten, dass man sich an seinem Computer abreagiert? Die Betonung liegt auf »Computer«. Alles, was man da tut, ist virtuell. Mir ist klar, dass es Menschen gibt (gerade die Jugend, aber auch Erwachsene), die das nicht unterscheiden können und sich extrem in das Medium hineinsteigern, aber warum alle bestrafen? Gerade die, die mich am liebsten zum Dienst an der Waffe zwingen würden? Die, die mir vorschreiben wollen »Nimm mit 18 das Gewehr da, und geh in irgendein fremdes Land, um für uns zu töten!« Die wollen mir verbieten, am Computer ÜBERTRIEBEN blutig zu töten? Kann man es überhaupt töten nennen? Ich meine, nur weil ich vielleicht in Counter-Strike auf 900 m Entfernung noch punktgenau den Kopf treffe, bin ich noch lange kein Killer. Das sind nur Polygone und Texturen. Ich könnte beispielsweise niemals auf einen ECHTEN Menschen schießen. Das verbietet mir meine Ethik. Aber am Computer ist das was ganz anderes.

Seppi Sedlmeier

PC PowerPlay **Ein Verbot von bestimmten Spielen wird zwar immer wieder gefordert, doch ganz so einfach wie das manche Politiker vielleicht gerne hätten, geht es dann doch nicht. Näheres dazu lesen Sie in unserem Bericht »Tag der Abrechnung« im Magazin-Teil dieser Ausgabe.**

Schadensmodell of Duty

Ich wollt mich mal ein bisschen über das bekloppte Schadensmodell von Call of Duty 2 auslassen. Also ehrlich, meine Vorfreude ist mittlerweile im Keller gelandet. Wie kann der Entwickler einen so dämlichen Einschnitt ins Spieldesign machen, indem er das Schadenssystem fast komplett abschafft? Ich habe jedenfalls keine Lust, als »gecheateter« Supersoldat umherzuirren, dem nichts passieren kann. Wo bleiben denn da noch die Motivation und das Gefühl, eine Situation aus eigener Kraft bzw. Geschicklichkeit gemeistert zu haben? Das fühlt sich doch alles nur noch wie ein Film an, und da kann ich mich doch auch gleich vor die Glotze hocken.

Und dieser vermeintliche Grund der Entwickler, »dass der Spieler ja dann auch ständig weiter kämpfen könnte und nicht umherirren muss, um Medi-Packs zu suchen«, ist doch nichts weiter als eine scheinheilige Ausrede für die Unfähigkeit der Entwickler (oder Zeitmangel), Gegnermassen und Medi-Packs richtig auszubalancieren.

Michael Morawetz

PC PowerPlay **Die Meinungen dazu sind gespalten. Die einen bevorzugen wie Sie die klassische Shooter-Mechanik mit Lebensanzeige und Medi-Packs, die anderen freuen sich über das neuartige Feedbacksystem in Call of Duty 2.**

Feedback der Leser

Es freut mich sehr, dass mein Leserbrief so eine große Antwortenwelle hervorgerufen hat. Leider scheinen manche Leser meinen Brief in den falschen Hals gekriegt zu haben. Ich habe mit meinem Brief nur Verbesserungsvorschläge liefern wollen. Mir ist klar, dass diese natürlich nur meine subjektive Meinung widerspiegeln und dass ich in manchen Dingen nicht mit der Mehrheit der Leser übereinstimme (wie man deutlich am Beispiel der Spielfiguren-Meinungskästen sehen kann). Ich betone nun, dass ich nicht will, dass ihr euch Gamestar anpasst. Ich habe die Vergleiche nur genannt, um euch zu verdeutlichen, in welche Richtung die Verbesserungen gehen könnten. Dieses »Abgucken« kann sich PC PowerPlay meiner Meinung voll und ganz leisten, schließlich hat Gamestar auch das eine oder andere von PC PowerPlay übernommen (siehe das HiRes-Video, das neuerdings auf jeder Gamestar-DVD drauf ist). Ich finde es nicht schlimm, wenn eine Zeitschrift die guten Ideen andere Zeitschriften ebenfalls benutzt. Nur so kann Fortschritt stattfinden.

Ich sehe an der aktuellen Ausgabe, dass ihr meinen Leserbrief richtig verstanden habt und ihr auf sinnvolle Vorschläge eingegangen seid.

Ich freue mich auf viele weitere Jahre mit PC PowerPlay.

Paul Etling

PC PowerPlay **Wir freuen uns, dass unsere Leser so engagiert über unser Heft diskutieren. Wenn der Anstoß dazu nicht von uns, sondern von einem Leser stammt, ist das umso besser. Wir haben auch keine Angst vor Vergleichen mit anderen Heften.**

Wo ist Patrick?

Ich wollte fragen, wo Patrick Hartmann geblieben ist. Hat er die Redaktion verlassen? Wohin ist er gegangen? Mir ist aufgefallen, dass er früher nur ganz selten (kleine) Artikel geschrieben hat. Was war da los?

David Weitz

PC PowerPlay **Patrick hat vor einer Weile beschlossen, sich beruflich neu zu orientieren. Da er eine Ausbildung zum Reisekaufmann macht, hat er keine Zeit mehr, Artikel für uns zu schreiben.**

F.E.A.R. ist langweilig

F.E.A.R. ist ein völlig langweiliger Shooter mit netter Grafik, die jedoch keinesfalls die hohen Hardwareanforderungen rechtfertigt (Vergleich Half-Life 2, braucht viel weniger Power und sieht genial aus!). Doom 3 war zehnmal unheimlicher und auch abwechslungsreicher. Ich spiele Doom 3 und Far Cry immer noch sehr gerne, F.E.A.R. habe ich nach 2 Tagen wieder verkauft. Eine Wertung im mittleren 70er-Bereich halte ich für angemessen, eine 80er-Wertung ist ein Witz.

Stefan Goissa

Allohol-Missbrauch

Als ich mir neulich das Vorschau-Video zu Heroes of Might & Magic 5 auf Ihrer DVD ansah, bemerkte ich, dass Martin Deppe das Video mit dem Satz »Na Starowje, liebe Leser« beginnt. Da ich in der Schule Russisch als zweite Fremdsprache lerne, weiß ich, dass dies ein russischer Trinkspruch ist und »auf die Gesundheit« bedeutet.

Ob gewollt oder nicht, ich finde, dass hier eine andere Formulierung passender gewesen wäre. Nichtsdestotrotz sind das neue Heft und die DVD super geworden.

Paul Thunig

PC PowerPlay **Oh mein Gott, das ist ein Trinkspruch? Womöglich zu alkoholischen Getränken? Das ist ja widerlich! Dabei haben mir die Towarischtschi von Nival gesagt, dass das Hustensaft sei! Aber jetzt, wo Sie's erwähnen ... mich hat schon gewundert, dass es immer eine Stichflamme gab, wenn die Jungs ihre Gläser in den Kamin geschmissen haben ...**

Deshalb werde ich ab sofort nur noch »Prost!« sagen. Das kommt von Prosit, lateinisch für Gesundheit. Übrigens meine zweite Fremdsprache. Sic!

Martin Deppe

So erreichen Sie uns

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

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.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

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.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 2/2006



VORSCHAU: **ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION**

Der Erscheinungstermin wurde schon oft verschoben, aber wir haben die Hoffnungen nicht aufgegeben. Jetzt ist es fast soweit: Wir packen unsere Köfferchen und begeben uns mit einer Vorab-Version auf die Reise, um die neuesten Informationen zum Rollenspiel-Epos **Oblivion** zu sammeln.



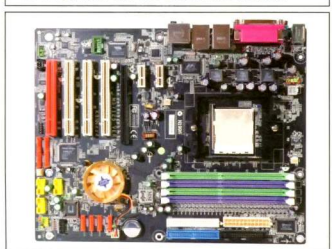
TEST: **DTM RACE DRIVER 3**

Zeit für rasenden Nachschub: **DTM Race Driver 3** lässt den Motor warmlaufen, damit wir im Januar auf die Teststrecke können.



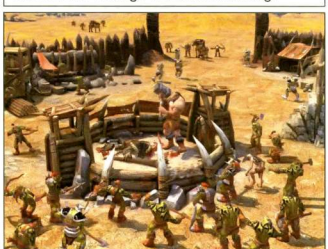
VORSCHAU: **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5**

Nach einigen Mehrspielerschlachten prüfen wir die **Solo-Kampagne** und konzentrieren uns auf die wichtige Heldenentwicklung.



SCHWERPUNKT: **OHNE MICH LÄUFT NIX!**

Mainboards: Die Schaltzentrale im PC steuert jeden Prozess. In unserem Hardware-Schwerpunkt testen wir die aktuelle Bretter.



VORSCHAU: **SPELLFORCE 2**

Das fantastische Strategie-Spektakel geht in die zweite Runde. **Spellforce 2** sieht zum Anbeißen aus und verspricht viele Neuerungen.

PC POWERPLAY AUSGABE 2/2006

AB DEM 01.02.2006 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 46

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: Alessandro de Bochdanovits
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)


David Bergmann (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteu


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Daniel Ch. Kreiss, André Linken, Dr. Andreas Lober

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges 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, Sara Stehlin
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg
VOGEL Medien Gruppe

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck 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.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW III/2005 – verkaufte Auflage: 122.155 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
VIDEO GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlayStation 2

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD - Januar 2006

Vollversionen

- Etherlords 2
- Ghost Recon
- Apache Havoc

Demos

- Der König von Narnia
- Diplomacy
- Fast Lane Carnage
- Legion Arena
- RTL Skispringen 2006
- Ski Alpin 2006
- Tribal Trouble
- Verliebt in Berlin

HiRes-Videos

- Asterix & Obelix XXL 2
- Battlefield 2: Special Forces
- Commodore 64 DTV
- Crime Life
- Dungeons & Dragons Online
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Der König von Narnia
- Die Unglaublichen
- Land of the Dead
- Machinima: Video-Reportage
- Panzer General 3D
- Path of Neo
- Person 2184
- Prince of Persia – The two Thrones
- Rainbow Six Lockdown
- Schlacht um Mittelerde 2
- Shrek Superslam
- The Awakening
- Torino 2006
- Tribal Trouble

Patches

- Battlefield 2 Patch 1.12
- Civilization 4 Patch 1.09
- Die Sims 2 Update 1.0.0.1022
- Emergency 3 Patch 1.03
- Fußball Manager 06 Patch 1.1
- GT Legends Update 1.1.0.0
- GTR Update 1.5.0.0
- In 80 Tagen um die Welt Patch 1.1
- Keepsake Patch 1.1
- Path of Neo Update 1
- X3 Update 1.0 auf 1.2.01

Screenshots

- Asterix & Obelix XXL 2
- Battlefield 2: Special Forces
- Dungeons & Dragons Online
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Die Sims 2: Weihnachts-Pack
- Die Unglaublichen
- Prince of Persia – The two Thrones
- ProTrain Perfect
- Schlacht um Mittelerde 2
- Shrek Superslam

Tools

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- CD Bremse 1.44
- CPU-Z 1.30
- Divx Play Bundle
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

Treiber

Ati Catalyst 5.11

DirectX 9.0c

Nvidia Forceware 81.95



Video: **Schlacht um Mittelerde 2**



Vollversion: **Etherlords 2**



Vollversion: **Ghost Recon**

PC PowerPlay

Vollversionen: **Etherlords 2 • Ghost Recon • Apache Havoc**

Januar 2006

DVD

CyPress

PC PowerPlay

Januar 2006



Vollversion 1

Ether-lords 2

Vollversion 2

Ghost Recon

Vollversion 3

Apache Havoc

Top-Demos Der König von Narnia • Diplomacy • Fast Lane Carnage • Legion Arena • Ski Alpin 2006 • Skispringen 2006 • Tribal Trouble • Verliebt in Berlin

HiRes-Videos Schlacht um Mittelerde 2 • Battlefield 2: Special Forces • Dungeons & Dragons Online • Der König von Narnia • Die Unglaublichen • Asterix & Obelix XXL 2 • Commodore 64 DTV • Crime Life • Dark Age of Camelot: Darkness Rising • Land of the Dead • Machinima: Video-Reportage • Panzer General 3D • Path of Neo • Person 2184 • Prince of Persia – The two Thrones • Rainbow Six Lockdown • Shrek Superslam • The Awakening • Torino 2006 • Tribal Trouble

Vollversionen

- Etherlords 2
- Ghost Recon
- Apache Havoc

Demos

- Der König von Narnia
- Diplomacy
- Fast Lane Carnage
- Legion Arena
- RTL Skispringen 2006
- Ski Alpin 2006
- Tribal Trouble
- Verliebt in Berlin

Hires-Videos

- Asterix & Obelix XXL 2
- Battlefield 2: Special Forces
- Commodore 64 DTV
- Crime Life
- Dungeons & Dragons Online
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Der König von Narnia
- Die Unglaublichen
- Land of the Dead
- Machinima: Video-Reportage
- Panzer General 3D
- Path of Neo
- Person 2184
- Prince of Persia – The two Thrones
- Rainbow Six Lockdown
- Schlacht um Mittelerde 2
- Shrek Superslam
- The Awakening
- Torino 2006
- Tribal Trouble



Video: **Schlacht um Mittelerde 2**

Patches

- Battlefield 2 Patch 1.12
- Civilization 4 Patch 1.09
- Die Sims 2 Update 1.0.0.1022
- Emergency 3 Patch 1.03
- Fußball Manager 06 Patch 1.1
- GT Legends Update 1.1.0.0
- GTR Update 1.5.0.0
- In 80 Tagen um die Welt Patch 1.1
- Keepsake Patch 1.1
- Path of Neo Update 1
- X3 Update 1.0 auf 1.2.01

Screenshots

- Asterix & Obelix XXL 2
- Battlefield 2: Special Forces
- Dungeons & Dragons Online
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Die Sims 2: Weihnachts-Pack
- Die Unglaublichen
- Prince of Persia – The two Thrones
- ProTrain Perfect
- Schlacht um Mittelerde 2
- Shrek Superslam

Tools

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- CD Bremse 1.44
- CPU-Z 1.30
- Divx Play Bundle
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

Treiber

- Ati Catalyst 5.11
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 81.95

PowerPlay Vollversionen: Etherlords 2 ◆ Ghost Recon ◆ Apache Havoc Januar 2006

DVD

CyPress

DVD PowerPlay

Januar 2006



Vollversion 1
Etherlords 2

Vollversion 2
Ghost Recon

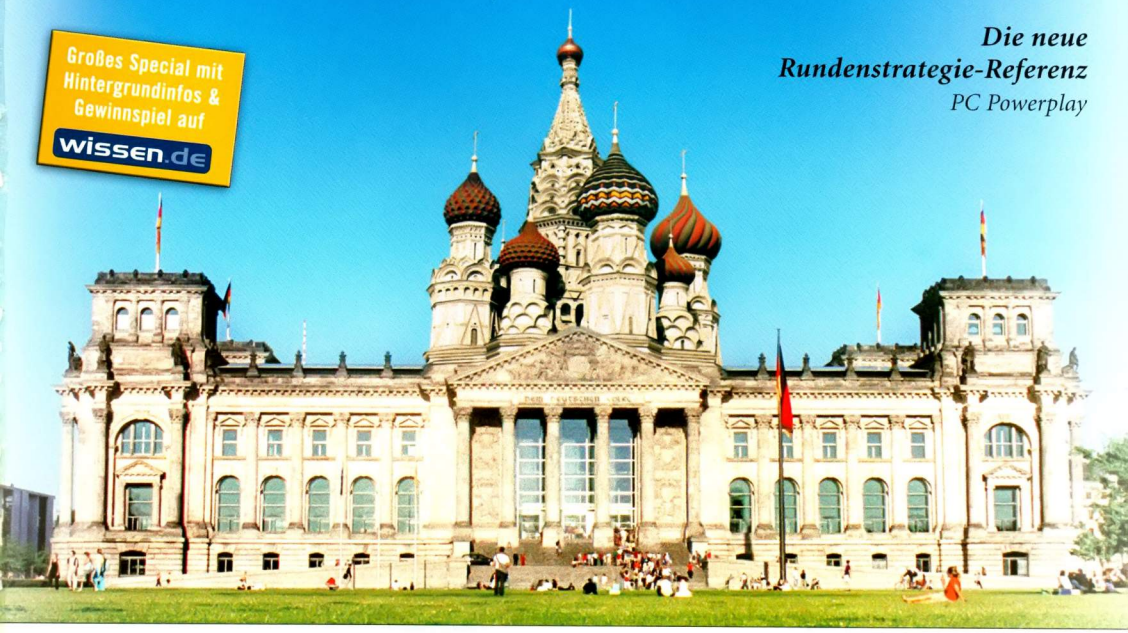
Vollversion 3
Apache Havoc

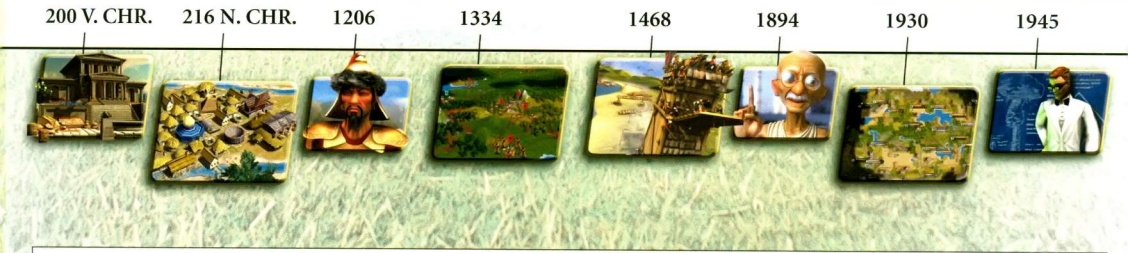
SID MEIER'S CIVILIZATION IV

SCHREIB' DIE GESCHICHTE NEU!

Großes Special mit Hintergrundinfos & Gewinnspiel auf wissen.de

Die neue Rundenstrategie-Referenz
PC Powerplay





- **NEUE, VERBESSERTE BEDIENUNG**
- **EINE LEBENDIGE WELT IN 3D**
- **HAUFENWEISE NEUE FEATURES:** Religionen, heilige Städte, Missionare, große Persönlichkeiten, neue Staatsformen - stell dir vor, im Kommunismus gibt's jetzt Pressefreiheit.
- **NOCH NIE DA GEWESENE MODDING-MÖGLICHKEITEN**
- **VIELE NEUE MULTIPLAYER-FUNKTIONEN**

DVD ROM

© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

FIRAXIS GAMES

www.2kgames.de/civ

2K GAMES

Handyspass im neuen Jahr!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Garantiert kein ABO!

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay*



NOKIA-TRANSPARENT LÖSCHLOGO für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

123000 Last Christmas
123007 Rudolph the red nosed reindeer
123018 Do they know its christmas
120624 Hung up
120625 Dieser Weg
120617 Emanuela
120618 An Tagen wie diesen
120626 Und wenn ein Lied (Söhne Mannheims)
120627 Das Boot (U96)
120628 Endgegner (Bushido)
120629 Big City Life (Mattafix)
120630 Sie liegt in meinen Armen (Muhabbet)
120631 Jing! Jingeling! Der Weihnachtsschnappi
120014 Frau Orgasmus
120330 Beklopfter Frosch
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120260 Deedeldoo
120222 BSE Kuh
120044 Pferd
120480 Tweety - das Kücken
120038 Polizeisirene
120036 Horror: unheimliches Lachen
120018 Altes Telefon
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)

Kostenloser Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE: „FIND SOUND" an 22025

Videos

für alle Handy mit Videounterstützung



Mehr heisse Videos?

150000 - 151260

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, farbige Betreiberlogos, Animationen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein, weiters fallen WAP-Gebühren ihres Mobilfunkprowiders für den Download an. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Eventuelle Irrtümer und Druckfehler behalten wir uns vor. Alle Angaben sind ohne Gewähr. Hilfe: support@klingelton.com

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

Anrufe aus dem Festnetz:

0900 55 22025
0901 400 410
0901 579 975 CHF 4,23/min
900 77 900 € 1,14/min

Kosten:
DE: € 3,99 / Download bzw. Anruf zzgl. Verbindungskosten (max. € 0,39/min. 60/1 Taktung) AT: € 4,- / Anruf

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEPC BESTELLNUMMER an

81081 € 1,99/SMS
0900 528 050 € 2.-/SMS
9123 für Erotik: 69569 CHF 3,-/SMS
7788 € 1,50/SMS

z.B. GEPC 30030

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98). VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo! zzgl. ev. Anfallender WAP-Gebühren

Bestellen per Wap

Hol Dir Deinen Gratis-Klingelton unter:
wap.klingelton.com

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL" an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Neujahrsbonus 30% Rabatt auf ALLES!

Chatten, flirten, verlieben...

Sende „CHAT" an: 82233 € 1,99/SMS
VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile Transportleistung
0930 400 200 € 1,-/SMS

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



Kostenloser Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: 22025

Top aktuelle Klingeltöne poly &mono

32884 Stick With You
29037 Let There Be Love
34040 Run it
34036 First Day Of My Life
32819 Push The Button
32914 Schrei
28955 My Humps
28893 Big City Life
32935 Christmas in my heart
32892 Coming Home For Christmas
34063 Dont Bother
28802 Youre Beautiful
30301 Mama Ana Ahabak
28826 Dont Cha
32884 Stick With You
32890 Just Because Of You
28953 Tripping
28963 All About Us
28823 Behind These Hazel Eyes
32805 Durch den Monsun
32933 Sie liegt in meinen Armen
28957 Precious
32930 Window Shopper
28919 We Be Burning
30887 La Camisa Negra
28990 You Raise Me Up
32908 Endgegner
32929 Da Symphony
24294 Die Eine
34069 Gangsta Rap
32939 Believe Me
32813 Love to be loved by you
24805 Popcorn
30985 Dienen
32815 Aufstehn
32889 Hello (Good to be back)
28940 Foxtrot
28817 When September Ends
28971 I Dont Care
28859 Pon De Replay
28783 Just a lil bit
30891 La Gasolina
27951 Yeah!
30695 Geile Zeit
28720 Hollaback Girl
32166 Perfekte Welle
28650 Candy Shop
31751 Dragostea din tei
28450 Numb (Encore)
32693 NDW 2005
30366 Lebt denn dr alte Holzmichel..
28270 Call on me
32440 One (always Hardcore)
32534 Mama ist stolz
30532 Space Taxi
32757 Maria
32694 La tortura
32104 Pump it up!
30866 Du erinnerst mich an Liebe
30866 Du errinnerst mich an Liebe
23646 Ab in den Süden
30227 Obsesion
30826 Liebe ist
22939 Ich lebe
28629 Switch
32156 Femme like you
30716 The Sound of San Francisco
32797 Engel fliegen einsam
28783 Just a lil bit
32705 Dubi Dam Dam
32571 Boro Boro
32772 Jump, Jump
28715 Lonely
30897 Ghetto Gospel
32590 From Zero to hero
32743 Willst Du mit mir gehen
28468 Boulevard of broken dreams
32782 Loco
30030 Für Dich
32742 All 4 one

Kino und TV Hits poly &mono

25456 Superperforator
32413 Gilmore Girls
30723 Zwergenmarsch
26558 Ice Ice Baby
25482 Eisgek. Bommerlunder
30772 Tweety das Küken
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit
20102 Biene Maja
20299 Pippi Langstrumpf
20157 Der rosarote Panther
21808 Harry Potter
20331 Das Lied vom Tod
21834 Bacardi Feeling
20261 Mission Impossible
21689 Die Maus
21209 Starwars
32736 Madagascar: I Like to Move It
25962 Spongebob Squarepants
24180 Herr der Ringe
32442 O. C. - California
32701 Crazy Axel F
22956 Werner Beinhart
20598 Rocky, Eye of the tiger
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
20162 Titanic - My heart will go on
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
20260 A-Team
20228 Ruf Teddybär 1-4
22818 Viva Colonia
25462 Du hast mich 1000 mal belogen
25127 Verdammt ich lieb Dich
22684 Komm wir fahren nach Am...
23067 Country Roads
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
25258 Altes Telefon
21854 UEFA Champions League
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25422 FC Bayern: Stern des Südens
22508 Forever Number One
20636 The Final Countdown
22288 We will rock you
30717 Schnappi das kleine Krokodil
24038 Highway to Hell
23041 Hells Bells
20409 Nothing else matters
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck
24147 Die Elf vom Niederrhein
24150 Dortmund: Heja BVB
25501 Bayrischer Defilliermarsch
31349 Marschmusik: Preussens Gloria
23003 Braveheart
32708 Desperate Housewives
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
20949 Nationalhymne Italien
20970 Nationalhymne Türkei

Songs zum Jahreswechsel poly &mono

22735 Donauwalzer
28518 Ode to joy / Freude schöner ...
20076 Aud Lang Syne
31610 Ab auf die Piste

Sport Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr

